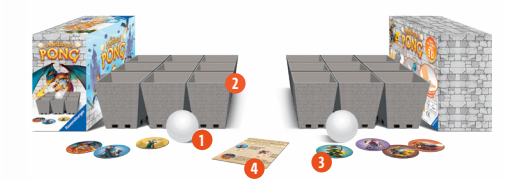


Médiéval PONG

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans

Auteurs : Didier Lenain-Bragard ; Jonathan Favre-Godal
Illustrations : Pauline Détraz • Design : Agence Cactus
Rédaction : Jean-Baptiste Ramassamy

Contenu



- 2 balles
- 18 Tours en plastique
- 36 jetons (2x15 Personnages, 4 Couronnes, 2 Pièges)
- 2 aides de jeu

But du jeu

“ Cette fois c'en est trop Messire, cette querelle a assez duré : je vous lance un défi ! ”

Le premier camp à capturer l'une des deux Couronnes adverses sera déclaré vainqueur.

Ravensburger

237554



Le Chasseur

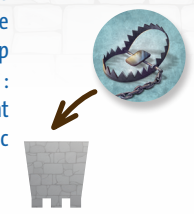
“ Je vais bien choper quelque chose avec ça... ”

Le défenseur prend un jeton Piège et le place secrètement dans l'une des Tours de son royaume. Puis il joue son tour normalement. Si le camp adverse rentre une balle dans la Tour contenant le Piège : la Tour est détruite normalement et le pouvoir de son occupant appliqué, MAIS l'attaquant se fait mordre la main et doit donc faire TOUS ses prochains lancers avec sa main non directrice.

Les lancers spéciaux sont aussi fait avec la main non directrice quand c'est possible.

Il récupérera l'usage de sa main directrice la prochaine fois qu'il rentrera une balle dans une Tour (adverse ou non).

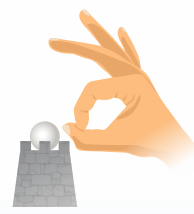
En attendant il place le jeton piège devant lui pour bien signifier son handicap.



La Catapulte

“ Puissants ces machins, mais pas facile de viser ! ”

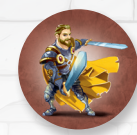
Le défenseur doit faire son prochain lancer en pichenettant la balle : il place la balle sur une des Tours retournées de sa boîte puis vise le royaume adverse à l'aide d'une pichenette.



Les auteurs remercient : Jean-Baptiste Ramassamy pour sa confiance et son travail sur le jeu. Amandine Gsell et toute l'équipe Ravensburger pour leur enthousiasme. Pauline Détraz pour son superbe travail d'illustration. Dominique Breton pour son travail sur les Tours et sa disponibilité. Alexandre Droit et Nicolas Bourgoïn pour leurs bons conseils et à tous les copains de la CAL. Tous les joueuses et joueurs qui ont participé à l'amélioration du jeu, en particulier Florent Mortier, Julien Seisson et toute l'équipe d'Ambiances et Jeux. Nos familles et amis pour leur soutien indéfectible !

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petites balles. Danger d'étouffement. Information de sécurité : le matériel du jeu n'est pas prévu pour contenir du liquide. Ne pas utiliser les Tours pour boire.

© 2019 Ravensburger Spielverlag GmbH - Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach • F-68120 Pfaffstätt • www.ravensburger.com

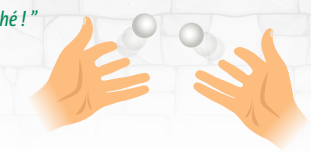


Le Chevalier aux deux épées

“ Être ambidextre c'est pratique, héhé ! ”

Le défenseur doit faire son prochain lancer en prenant 1 balle dans chaque main et en les lançant simultanément.

Note : si les balles rentrent toutes les 2 dans des Tours adverses, leur propriétaire choisit quelle Tour détruire.



L'Archère

“ Personne n'échappe à mon œil de Lynx ! ”

Le défenseur doit faire son prochain lancer après avoir reculé d'un pas. S'il réussit à rentrer dans une Tour, son adversaire doit, avant de jouer, choisir une seconde Tour de son royaume et la détruire sans appliquer le pouvoir de son occupant.

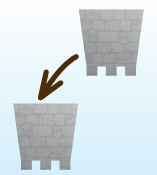
Note : s'il restait uniquement les Tours du Dragon et des 2 couronnes vulnérables, le camp touché est vaincu.



Le Garde

“ Réveille-toi feignant et file à ton poste ! ”

Au lieu de détruire la Tour du Garde, le défenseur l'empile pardessus une autre Tour de son royaume pour la protéger. Puis il joue son tour normalement. Si une balle rentre dedans, seule la Tour du Garde sera détruite et placée sur la boîte de son propriétaire. La Tour inférieure et son personnage resteront donc sains et saufs.

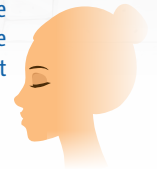


Le Magicien aveugle

“ Ressentez l'étendue de mon pouvooooooir... mais... où êtes-vous passés ? ”

Le défenseur doit faire son prochain lancer en fermant les yeux. S'il réussit, il a le droit de reconstruire immédiatement la Tour de son choix : il récupère une Tour posée sur sa boîte, y place un de ses jetons Personnage défaussé et remet la Tour dans son royaume à l'emplacement de son choix.

Note : les plus téméraires d'entre vous peuvent convenir de faire ce lancer de dos.



Personnages alternatifs

Chaque personnage alternatif est bloqué par un certain nombre de cadenas. Après chacune de vos parties, cochez un cadenas d'un personnage au choix. Dès que tous les cadenas d'un personnage ont été cochés, il est débloqué et vous pouvez désormais jouer avec.



Le Ninja

“ Aouuyyaaaaaaaah.... Ninja ! ”

Le Ninja, tout comme la Princesse guerrière, déclenche un feu à volonté. Chaque camp reçoit une balle, il n'y a plus de tour de jeu et vous pouvez lancer aussi rapidement que vous le désirez.

Le Ninja a un pouvoir supplémentaire : vous pouvez repousser les balles tirées vers votre royaume avec le dos de votre main. Si une des balles renvoyées touche votre adversaire, il devra choisir une de ses Tours, la détruire et appliquer immédiatement le pouvoir de son occupant. Puis le jeu reprend normalement.

Il y a donc 2 manières de mettre fin à la phase du Ninja : rentrez sa balle directement dans une Tour ou toucher le corps de l'un de vos adversaires en renvoyant une balle.



La Voyante

“ Je vois, je voiiiiiiiis... Vous voulez voir quoi au fait ? ”

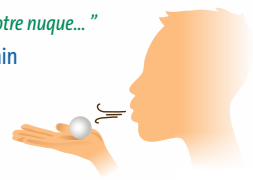
Le défenseur peut demander au camp adverse l'emplacement du personnage de son choix. Le camp adverse ne peut pas mentir. Puis, il joue son tour normalement.



Le Fantôme

“ Vous sentez un souffle froid contre votre nuque... ”

Le défenseur doit faire son prochain lancer en plaçant la balle dans le creux de sa main et soufflant dessus.



Le Forgeron

“ Un second boulet ? Facile, je vous en forge un tout de suite ! ”

Le défenseur doit faire son prochain lancer avec 2 balles dans une main.

Note : si les 2 balles rentrent toutes les 2 dans des Tours adverses, leur propriétaire choisit quelle Tour détruire.



Le Canonnier

“ Canooooon prèèèèèèèè !!! ”

Le défenseur doit faire son prochain lancer en utilisant une Tour : il prend la Tour du Canonnier dans sa main, de la manière de son choix, y place la balle puis tire.



Mise en place

Avant la première partie, détachez soigneusement tous les jetons des planches prédécoupées SAUF ceux présentant ce symbole 

Formez 2 équipes, chacune prend place d'un côté de la table.

Que les équipes aient le même nombre de joueurs ou non n'a pas d'influence sur la partie, essayez de vous répartir le plus équitablement possible en fonction de vos talents au lancer.

Chaque camp se place à un bout de table et forme un carré de 3x3 Tours devant lui, c'est son royaume. L'espacement entre les 2 royaumes doit être à peu près équivalent à la longueur de 2 aides de jeu. Placez, derrière chaque royaume, un élément de la boîte (couverture ou fond indifféremment).

Placez **secrètement** 1 personnage de base dans chaque Tour.
Cachez 1 Couronne sous la Princesse et 1 sous le Roi.


Pour votre première partie nous vous conseillons d'utiliser les personnages de base (voir page 5).


NOTE : dans la suite de la règle nous parlerons toujours "d'un joueur" au singulier. Si vous êtes plus d'un par équipe, choisissez à chaque tour qui lance ou effectue l'action demandée. Le terme "attaquant" désigne le camp dont c'est le tour/qui lance; et "défenseur" le camp qui est visé.

Tour de jeu

À son tour, l'attaquant lance une balle en visant le royaume adverse :

L'attaquant peut lancer en faisant des rebonds ou viser directement les Tours.
La seule règle à respecter est de ne pas dépasser le bord de la table avec son torse.

 Si la balle ne rentre pas dans une Tour : le tour de l'attaquant est terminé et c'est au camp adverse de jouer.

 Si la balle rentre dans une Tour (elle finit sa course au fond de la Tour sans ressortir) : le défenseur applique le pouvoir du personnage détruit, voir pages 5 à 10.

Si ce pouvoir est un lancer, le défenseur devient immédiatement attaquant et effectue le lancer dans les conditions demandées par le pouvoir (en lieu et place de son tour de jeu).

QUE FAIRE DES TOURS DÉTRUITES ?

Lorsqu'une de ses Tours est détruite, le défenseur défausse le jeton Personnage, puis retourne la Tour et la place sur sa boîte (un rempart se construit alors au fur et à mesure).

Il peut s'aider des créneaux pour renforcer son rempart. Si, à n'importe quel moment du jeu, l'une des Tours tombe, il peut la replacer librement sur sa boîte.

Le pouvoir de certains personnages (Canonnière, Architecte, Garde) utilise les Tours détruites, elles seront donc placées sur la boîte qu'après avoir été utilisées.

Attention : les Tours du Roi, de la Princesse et du Dragon ne sont jamais détruites (voir section "Personnages de base").

AUTOKILL : Il arrive régulièrement que des balles rebondissent et retournent vers leur propre camp. Si un joueur rentre une balle dans une Tour de son propre royaume, il détruit cette Tour, la place normalement sur sa boîte de jeu et applique le pouvoir du personnage qui s'y trouvait.

Note : s'il détruit l'Archère ou la Tour contenant le piège du Chasseur, leur pouvoir est ignoré.

Fin de partie

Lorsqu'une balle rentre dans une Tour où se trouve une Couronne sans personnage, la partie prend fin. La Couronne a donc été capturée, et le camp adverse est déclaré vainqueur.

NOTE : au début du jeu les Couronnes sont cachées sous les jetons Princesse et Roi : ils portent leurs Couronnes. Si une balle rentre dans la Tour où se trouve l'un de ces personnages, celui-ci est défaussé (et son pouvoir activé) révélant ainsi la Couronne à capturer.

POUR UN JEU PLUS TACTIQUE :

Si vous souhaitez mettre plus de stratégie et de bluff dans vos parties, vous pouvez utiliser cette variante :

À son tour de jeu, l'attaquant a désormais le choix entre lancer sa balle **OU** intervenir (ou non) 2 Tours ; voir pouvoir du Roi page 6.

Le Roi, lui, donne toujours le droit à une inversion gratuite. Conseil : cette action est très utile pour cacher une Couronne exposée... surtout si votre adversaire est un fin tireur.

ÉQUILIBREZ LES NIVEAUX :

Si vous jouez avec des enfants ou des personnes peu habiles au lancer, vous pouvez convenir de leur donner un lancer supplémentaire par tour afin d'équilibrer les niveaux.

Exemple : Inès joue contre son père Didier. Inès lance la balle : si elle la rentre dans une Tour, elle applique le pouvoir du personnage, puis c'est au tour de Didier ; sinon elle a le droit à un second lancer.

Composez votre équipe !

Nous vous conseillons d'acquiescer un peu d'expérience avec les personnages de base avant de découvrir les personnages alternatifs. Par la suite, vous pourrez utiliser un des scénarios ci-dessous ou composer votre royaume de cette façon : **Princesse, Roi, Dragon + 6 personnages de votre choix.**

Défense ultime : Princesse, Roi, Dragon, Architecte, Garde, Magicien, Chasseur, Voyante, Catapulte

Défis à gogo : Princesse, Roi, Dragon, Ninja, Forgeron, Chevalier aux deux épées, Catapulte, Canonnière, Fantôme

Tireurs d'élite : Princesse, Roi, Dragon, Architecte, Canonnière, Magicien, Fantôme, Archère, Catapulte

Cible unique : Roi, Dragon, Voyante, Magicien, Ninja, Chasseur, Garde, Chevalier aux deux épées, Archère

Dragon disparu : Princesse, Roi, Voyante, Architecte, Canonnière, Forge, Ninja, Chevalier aux deux épées, Archère

La totale : Chaque camp prend une Princesse, un Roi et un Dragon. Un exemplaire de chacun des 12 autres personnages est placé au centre de la table face visible. Puis à tour de rôle, chaque camp choisit un personnage jusqu'à en avoir 9 au total.

NOTE : retrouvez de nouveaux scénarios sur notre site internet www.ravensburger.com

Jouer avec 2 jeux

En utilisant 2 boîtes de Medieval Pong, vous pourrez vous affronter dans des batailles dantesques !

Chaque camp reçoit : 2 Princesse, 2 Rois, 2 Dragons et 1 exemplaire de chaque personnage restant (de base et alternatifs).

Formez votre royaume de la manière suivante : une ligne de 5 Tours, puis une de 4, deux de 3, une de 2 et une de 1.

L'éloignement entre les 2 royaumes doit toujours être de 2 aides de jeu.

Puis placez 2 éléments de boîte de jeu (2 couvercles ou 2 dos de boîte) côte à côte derrière votre royaume.

Le jeu est similaire à la différence près que pour remporter la partie un joueur doit **obtenir 2 Couronnes**.

Personnages de base



La Princesse

"Qui ose s'attaquer à nous ? Ils vont voir de quel bois je me chauffe !
FEU À VOLONTÉ !"

Laissez la Tour et le jeton Couronne en place.

Puis, les 2 camps s'affrontent dans un feu à volonté :

- chaque camp reçoit une balle
- il n'y a plus de tour de jeu : tous les joueurs lancent en même temps, aussi souvent et rapidement qu'ils le désirent. *Si une balle tombe à terre, le premier joueur à l'attraper peut la relancer.*

Le feu à volonté s'arrête dès qu'une balle rentre dans une Tour. Son propriétaire applique le pouvoir du personnage détruit puis joue son tour normalement.

En cas d'égalité (2 balles rentrent en même temps dans chaque royaume) : le joueur qui venait de perdre sa Princesse remporte le feu à volonté.



Le Roi

"Une attaque ? Oui, partez devant fiers compagnons !
Moi... couvre vos arrières..."

Laissez la Tour et le jeton Couronne en place.

Le défenseur peut intervenir 2 Tours de son choix dans son royaume : il les prend, les échange plusieurs fois sous la table (afin que le joueur adverse ne puisse pas savoir si l'inversion a été faite ou non) et les replace. Puis il joue son tour normalement.



Le Dragon

"Grrmmppppppppp" (désolé, je ne parle pas le dragon... mais apparemment nous l'avons réveillé... il a l'air en colère !)

Laissez la Tour et le jeton en place : le dragon est immortel !

Le défenseur a droit à 1 lancer classique. MAIS, s'il rate son lancer, le Dragon est fou de rage et détruit une Tour de son propre royaume (au choix de son propriétaire), sans appliquer le pouvoir de son occupant. *Puis c'est au tour du joueur adverse.*

Note : le Dragon est immortel et ne peut donc pas se détruire lui-même. Il peut par contre détruire le Roi et la Princesse (laissant ainsi la Couronne sans défense), le Garde ou le toit de l'Architecte. Si un joueur n'a pas d'autre choix que de détruire une de ses propres Couronnes, son adversaire remporte la partie !



L'Architecte

"Mais voyons, un coup de marteau par ici, un peu d'enduit par là et on pourra faire quelque chose de ces décombres !"

Au lieu de détruire la Tour de l'Architecte, le défenseur la place à l'envers sur une autre Tour de son royaume, comme un toit.

Protégeant ainsi l'accès à la Tour du dessous.

À son tour, son adversaire pourra tenter de viser ce toit à la manière d'un chamboule-tout pour le faire basculer. Si à n'importe quel moment ce toit bascule, son propriétaire le place sur sa boîte et l'accès à la Tour inférieure est libéré. Puis il joue son tour normalement.

Si le toit glisse sur une autre Tour sans basculer, il reste en jeu.

