



## UN JEU D'ADRIEN CHARLES



### RÈGLES D'INITIATION

#### 1- LE CHOIX DE L'ARÈNE

Choisissez une surface aussi plate que possible (cela peut être le sol) et définissez les limites de l'aire de jeu : idéalement, jouez dans une zone de 80x80 cm sans rebord, mais n'importe quelle table fera l'affaire.

#### 2- LE BUT DU JEU

Un match de Pitch Out se joue au meilleur des 3 manches. La victoire revient au joueur qui parvient à gagner 2 manches.

Il y a 2 façons de gagner une manche :

- Éliminer le Capitaine adverse.
- Éliminer tous les pions adverses, en laissant seul le Capitaine adverse.



#### 3- MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit une équipe, prend ses 5 pions Alpha et 2 obstacles (les 3 pions Élite sont utilisés dans les règles complètes). Il est interdit de jouer 2 pions identiques dans une même équipe.

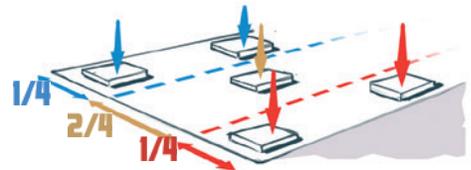
Le plus jeune choisit le premier joueur.

Ensuite, suivez cette procédure :

Le premier joueur déploie librement ses pions et ses 2 obstacles dans le 1/4 de l'aire de jeu le plus proche de lui.

NB : les obstacles doivent être espacés entre eux et des limites de l'aire de jeu de façon à laisser le passage à un pion.

Le deuxième joueur fait de même. Placez le 5<sup>ème</sup> obstacle au centre de l'aire de jeu. Le premier joueur commence à jouer.



Depuis des temps immémoriaux, les 4 grands peuples des Basses-Terres s'affrontaient afin de s'emparer des Monts Éternels, mine intarissable de Rochevie, gemme de toutes les convoitises.

Après une énième bataille plus terrible encore que les précédentes, les grands sages se rendirent à l'évidence et comprirent qu'aucun ne sortirait vainqueur par le sang.

Ils se réunirent et une idée commune germa pour résoudre le problème. Plutôt que de s'entredéchirer avec rage et bestialité, les conflits seraient réglés avec agilité et intelligence lors d'affrontements épiques.

Une arène fut alors sculptée au cœur même des Monts Éternels, accueillant les Capitaines et leurs équipiers choisis parmi les plus valeureux de chaque peuple. Ils s'y disputeraient la victoire afin de s'approprier une part de la précieuse Rochevie. Dès lors, l'Arène ne connut aucun répit...

### MATÉRIEL

- 16 pions
- 18 jetons personnages
- 5 obstacles défensifs
- 1 livret de règles
- 1 sac de transport

### L'ÉQUIPE

Auteur : Adrien Charles  
 Développement : Jean-Pierre Nicolas  
 Illustrateur : Laurent Nicolas  
 Colorisation : Guilhem Deckers et Sébastien Guichard  
 Design Graphique : Olivier Derouetteau  
 Traduction : Jérôme Bayeux  
 Remerciements : Emy, Mick, Yann, Grald, Nico, Sim, Dada, Mae, Morgan.

©2021 Jocus Tous droits réservés  
 ©2021 Pitch Out Tous droits réservés  
 Distribution : Gigamic ZAL Les Garennes  
 F62930 WIMEREUX - France

#### 4- LA MANCHE

À coups de pichenettes, les joueurs jouent chacun leur tour n'importe quel pion de leur équipe, dans n'importe quelle direction. Tout pion qui sort de l'aire de jeu est éliminé.



En plus du déplacement, chaque pion dispose d'un pouvoir spécial (voir les équipes au dos de cette règle).

Si, pour gagner, un pion sort de l'aire de jeu en éliminant un pion adverse, considérez que l'attaque est prioritaire.

Il n'y a donc jamais de match nul dans Pitch Out !

Les pions éliminés doivent être placés dans les obstacles.

NB : pour éviter l'antijeu, vous pouvez imposer qu'un joueur passant trois tours consécutifs sans toucher de pion adverse ni subir d'élimination doive éliminer l'un de ses pions en pénalité.

#### 5- FIN DE MANCHE

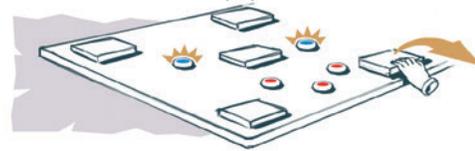
Une manche prend fin dès qu'un joueur perd son Capitaine ou si son Capitaine se retrouve seul.

Le perdant choisit qui commence la prochaine manche.

Le match prend fin dès qu'un joueur remporte 2 manches.

#### 6- LES OBSTACLES

Lorsqu'un joueur ne possède plus que 2 pions en jeu, son adversaire retire l'un de ses propres obstacles, au choix.



Si un obstacle bouge suite à un choc, il reste dans cette nouvelle position.

Si un obstacle sort de l'aire de jeu, il ne revient pas en jeu avant la prochaine manche.

Il est interdit d'expulser des pions grâce aux obstacles. Si un ou plusieurs pions sont expulsés à cause d'un obstacle qui les

a poussés, le joueur à qui appartiennent les pions a le droit de les replacer où il le souhaite dans son 1/4 d'aire de jeu. Un pion ne peut pas être joué dans la direction d'un obstacle dont il est déjà au contact.

NB : vous ne pouvez déplacer les obstacles qu'en les frappant avec un pion, pas en les poussant à la main.

### RÈGLES COMPLÈTES

Les différences de règles concernent uniquement la phase de mise en place et la phase de fin de manche.

Il existe 2 formats de match : **5 contre 5** ou **7 contre 7 pions (format recommandé)**, selon le choix des joueurs.

#### MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit une équipe et sélectionne secrètement 5 pions ou 7 pions (selon le format choisi) parmi les 8 (Alpha et Élite), dont obligatoirement le Capitaine.

Pour savoir qui commence à jouer, les joueurs doivent suivre ces étapes :

- Chaque joueur place son Capitaine dans son 1/4 d'aire de jeu (les autres pions sont masqués).
- Simultanément, les joueurs font un tir pour tenter de s'approcher le plus près du bord opposé sans sortir des limites de l'aire de jeu.
- Le plus près choisit qui est premier joueur. Placez le 5<sup>ème</sup> obstacle au centre de l'aire de jeu.
- Le premier joueur déploie ses 5 pions ou 7 pions (selon le mode choisi) et ses 2 obstacles dans son 1/4 d'aire de jeu.
- Le deuxième joueur fait de même.
- Le premier joueur commence à jouer.

#### FIN DE MANCHE

Une manche prend fin dès qu'un joueur perd son Capitaine ou si son Capitaine se retrouve seul.

Le perdant peut, s'il le désire, effectuer tout ou partie de ces 3 actions avant le début de la manche suivante :

- Bannir du match un pion Élite en jeu de l'équipe adverse. Son adversaire le remplace secrètement.
- Effectuer secrètement un seul changement de pion de son équipe.
- Choisir qui commence la prochaine manche.

### ASTUCES

#### FAIRE UNE PICHENETTE



Relâchez l'index ou le majeur.

Relâchez le pouce.

En percutant.

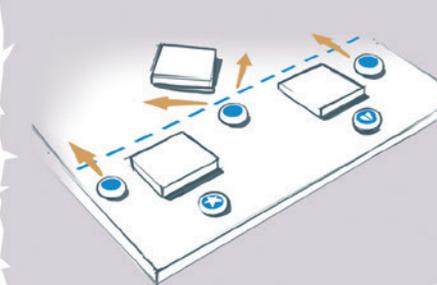
#### PROTÉGER SES ONGLES



N'éloignez pas votre doigt du pion sinon le choc vous fera mal.

Collez votre doigt au pion, vous aurez plus de force et plus de précision.

#### EXEMPLE DE DÉPLOIEMENT



Placez votre Capitaine et votre Garde derrière un obstacle. Des pions bien espacés et libres de contre-attaquer vous aideront à jouer vos premières parties. Ne collez pas vos pions aux obstacles, vous aurez du mal à les jouer.



## HOODS

Peuple tribal considéré par beaucoup comme sauvage et brutal, les Hoods n'en sont pas moins de fins stratèges, utilisant la puissance des magies anciennes pour déstabiliser les équipes adverses...



## CITIZENS

Peuple fier à la hiérarchie codifiée, ils mettent à profit leur expérience militaire pour déployer dans l'arène des combattants expérimentés et spécialisés...

## F.A.Q. PITCH OUT



RÈGLES POUR 3 ET 4 JOUEURS SUR [WWW.PITCHOUT.GAMES](http://WWW.PITCHOUT.GAMES)  
NECESSITE 2 BOITES DE PITCHOUT

### LES PIONS ALPHA



#### CAPITAINE

Lors de son activation, le Capitaine choisit le pouvoir d'un pion éliminé de son équipe. Ce pouvoir reste actif jusqu'à son prochain tour.



#### GARDE

Lorsqu'un pion est éliminé, il peut immédiatement être remis en jeu à la place exacte du Garde qui est éliminé en retour.



#### ASSASSIN

Lors de son activation, l'Assassin élimine le premier pion adverse qu'il touche.



#### RUNNER

Lors de son activation, le Runner peut être rejoué s'il ne touche aucun pion ennemi ou allié (maximum une fois par tour).



#### IMMORTEL

Lors de son activation, l'Immortel ne peut pas être éliminé lorsqu'il joue. S'il sort de l'aire de jeu, il est remis en jeu n'importe où dans sa zone de déploiement.



### LES PIONS ÉLITE

#### INFESTÉ

Lors de son activation, l'Infesté élimine le premier pion adverse qu'il touche, ou lors du tour adverse le premier pion adverse qui le touche. Il est éliminé en retour.



#### COMMANDO

Lors de son activation, le Commando peut être rejoué s'il touche un pion ennemi ou allié (maximum une fois par tour).



#### OMBRE

Lors de son activation, si l'Ombre touche un pion adverse sans l'éjecter, il se place sur ce pion. Un pion sous l'Ombre ne peut pas être joué, l'Ombre peut être joué en étant sur un pion adverse.



#### SAPÉUR

Lors de son activation, le Sapeur peut déplacer le dernier obstacle qu'il touche. Il le remplace n'importe où à son contact.



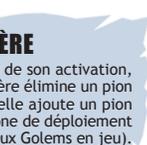
#### GOLEM

Placez un jeton en carton Golem dans un pion en plastique disponible. Le Golem compte comme un pion de votre équipe, il n'a pas de pouvoir. Les Golems disparaissent à la fin de chaque manche.



#### SORCIÈRE

Lors de son activation, si la Sorcière élimine un pion adverse elle ajoute un pion Golem dans sa zone de déploiement (maximum deux Golems en jeu).



### GÉNÉRALITÉS

Q : Peut-on jouer le même pion deux tours de suite ?

R : Oui, on peut jouer un pion, puis après le tour de l'adversaire jouer de nouveau le même pion. On peut même, si on le souhaite, jouer un seul et même pion lors de toute la manche !

Q : Que fait-on lorsqu'un pion se retrouve sur ou sous un autre pion ou obstacle ?

R : Il doit immédiatement être décalé jusqu'à occuper une position valide (à l'exception de l'Ombre et du Sherpa).

Q : Que fait-on lorsqu'un pion se retourne par accident ?

R : Il doit immédiatement être retourné face visible.

Q : Un pion percute un obstacle à la suite d'une pichenette, ce qui éjecte un autre pion placé derrière l'obstacle, que se passe-t-il pour le pion éjecté ?

R : Le pion éjecté de la sorte n'est pas éliminé, il doit être replacé n'importe où dans sa zone de déploiement.

Q : Peut-on déplacer un obstacle s'il nous empêche de tirer correctement ?

R : Non, il faut soit choisir un autre angle de tir, soit jouer un autre pion.

Q : Que fait-on d'un obstacle qui est éjecté hors de l'aire de jeu ?

R : Il ne doit pas être remis sur l'aire de jeu avant la manche suivante.

Q : Un pion peut-il éliminer plusieurs pions lors d'une même action ?

R : Oui.

#### Immortel

Q : Un Immortel sort de l'aire de jeu après avoir éliminé un pion adverse, que se passe-t-il ?

R : L'Immortel revient en jeu dans sa zone de déploiement, le fait d'avoir touché un pion adverse ne change rien (sauf avec l'Infesté !).

#### Commando

Q : Le Commando peut-il rejouer après avoir éliminé un pion adverse ?

R : Oui.

#### Major

Q : La Sorcière génère-t-elle un Golem en éliminant le Major ?

R : Oui, car la condition du pouvoir de la Sorcière est d'éliminer un pion adverse.

Q : Que se passe-t-il si l'Infesté touche le Major ?

R : Rien, aucun des deux n'est éliminé.

#### Sapeur

Q : Est-on obligé de bouger l'obstacle ?

R : Non, c'est au choix du joueur.

Q : Le pouvoir du Sapeur fonctionne-t-il après avoir éliminé un pion adverse ?

R : Oui.

#### Sorcière

Q : La Sorcière peut-elle invoquer plusieurs pions Golem si elle élimine plusieurs adversaires lors d'un même déplacement ?

R : Non.

Q : Si le pion éliminé par la Sorcière est remis en jeu par le Garde, le Golem est-il généré ?

R : Oui, l'action d'éliminer a été faite donc le Golem entre en jeu.

Q : Le pouvoir du pion éliminé par la Sorcière est-il toujours accessible pour le Capitaine ?

R : Oui, le pouvoir du pion éliminé est accessible au Capitaine.

Q : La Sorcière peut-elle invoquer plusieurs pions Golem si elle élimine plusieurs adversaires lors d'une même manche ?

R : Oui, jusqu'à un maximum de deux Golems sur l'aire de jeu.

Q : Si la Sorcière se fait éliminer, les pions Golem qu'elle a éventuellement invoqués disparaissent-ils ?

R : Non, ces derniers restent en jeu jusqu'au moment où ils se font éliminer ou, ce cas échéant, jusqu'à la fin de la manche en cours.

Q : Si la Sorcière est éliminée lorsqu'elle élimine un pion adverse, invoque-t-elle quand même un pion Golem ?

R : Oui.

Q : Lors de son tour, un pion percute une Sorcière alliée et cette dernière percute à son tour un pion adverse et l'élimine. La sorcière invoque-t-elle un Golem en jeu grâce à son pouvoir ?

R : Non, car le pouvoir de la Sorcière n'est activé que lorsqu'on la joue.

#### Infesté

Q : Si un Infesté élimine un adversaire, qu'advient-il de l'Infesté ?

R : L'Infesté est également éliminé, le simple fait de toucher ou d'être touché par un pion adverse suffit à l'élimination des deux pions.

#### Ombre

Q : L'Ombre peut-il jouer lorsqu'il est positionné sur un pion ?

R : Oui.

Q : Un pion qui se trouve sous l'Ombre peut-il être pris pour cible par un pion adverse ou allié ?

R : Oui.

### LES PIONS

#### Capitaine

Q : Quel est le pouvoir du Capitaine en début de partie ?

R : Il n'en a aucun. Dès lors que des pions de son équipe viennent à être éliminés, il peut copier un pouvoir appartenant à un de ces pions en début de tour, avant que le premier pion ne soit joué. Ce pouvoir perdure jusqu'au début de son prochain tour, et le Capitaine doit en copier un à nouveau au début du tour suivant (il peut, s'il le souhaite, reprendre le même pouvoir).

Q : Lors de son tour, un Capitaine éjecte le Capitaine adverse, malheureusement le Capitaine attaquant sort également de l'aire de jeu, que se passe-t-il ?

R : Il n'y a pas d'égalité dans le monde impitoyable de Pitch Out, l'attaque primera toujours sur la défense, de ce fait la victoire revient à l'équipe du pion attaquant, même lorsque le Capitaine attaquant a pris le pouvoir de l'Infesté.

#### Assassin

Q : Lors de son tour, un pion percute un Assassin allié et ce dernier percute à son tour un pion adverse. Le pion adverse est-il éliminé grâce au pouvoir de l'Assassin ?

R : Non, car le pouvoir de l'Assassin n'est activé que lorsqu'on le joue.

Q : Lors de son tour, un Assassin touche un Infesté adverse, que se passe-t-il ?

R : Les deux pions sont éliminés.

#### Runner

Q : Un Runner peut-il jouer à nouveau s'il touche un obstacle la première fois ?

R : Oui, le seul cas où le Runner ne peut pas faire son deuxième déplacement est lorsqu'il touche un pion (adverse ou allié).

#### Garde

Q : Un Garde peut-il être sacrifié à la place du Capitaine de son équipe au moment où ce dernier est éliminé ?

R : Oui, le Garde peut être échangé contre n'importe quel pion allié qui vient de se faire éliminer.