

But du jeu :

Le but du jeu est d'envoyer votre adversaire au tapis.

POUR ARRIVER À CET OBJECTIF, VOUS DEVEZ GÉRER L'ÉNERGIE DE VOTRE PERSONNAGE AFIN de pouvoir donner des coups et contrer ceux de votre adversaire.

Mais attention au temps sur le ring !

La partie s'arrête immédiatement au 3ème "GONG" de la cloche.

Serez-vous assez fort et rusé pour devenir le champion d'Angleterre ?

Matériel :

57 cartes (dont 2 cartes PERSONNAGE, 1 carte GONG, 13 cartes de récupération (⏳), 17 CARTES D'ATTAQUE (👊), 15 cartes de DEFENSE (🛡️),9 cartes de RIPOSTE (👊🛡️), 4 marqueurs (dont 2 jaunes et 2 rouges).



Mise en place :

1) Chaque joueur choisit son personnage et place les marqueurs d'énergie et de vie à 4.

2)Après avoir isolé la carte GONG, mélanger les cartes et poser le paquet face cachée, qui formera la pioche.

Replacer la carte GONG approximativement au milieu de cette pioche.

3) Chaque joueur pioche 5 cartes qui définissent sa main de départ.

4) Le ring est un espace prévu pour la zone de combat et la pioche.

5) Le crachoir est un espace prévu pour la défausse personnelle, elle permet de récupérer 1 point d'énergie par carte crachée.

6) Le joueur ayant participé ou assisté le plus récemment à un match de boxe commence la partie.



Le conseil du coach :

Uniquement en début de partie, chaque joueur peut s'il le souhaite faire appel au conseil du coach, c'est-à-dire échanger tout ou partie de sa main contre autant de nouvelles cartes.

Cette action ne peut être effectuée qu'une seule fois.

Les cartes défaussées sont replacées face cachée sous la pioche commune.



Tour de jeu :

Chaque tour de jeu se décompose en 2 temps :

- Début de tour : Piocher une carte
- PHASE D'ACTIVITÉ : JOUER ET/OU CRACHER UNE/DES CARTE(S)
- Fin de tour : Piocher une carte SI aucune carte jouée.

Garder un maximum de 7 cartes en main.

Cracher une/des carte(s) :

À TOUT MOMENT DE SA PHASE D'ACTIVITÉ EXCEPTÉ LORS D'UN COMBAT, LE JOUEUR PEUT CRACHER (DÉFAUSSER) AUTANT DE CARTES QU'IL LE SOUHAITE DANS SON CRACHOIR (défausse personnelle) ET AINSI S'AJOUTER 1 POINT D'ÉNERGIE POUR CHAQUE CARTE crachée.

ATTENTION : UNE CARTE CRACHÉE N'EST PAS CONSIDÉRÉE COMME JOUÉE.

Jouer une/des carte(s) :

POUR JOUER UNE CARTE, LE JOUEUR DOIT DÉPENSER AUTANT DE POINTS D'ÉNERGIE QUE LA valeur indiquée en haut à droite de la carte.

S'IL NE POSSÈDE PAS L'ÉNERGIE REQUISE, IL NE PEUT PAS JOUER LA CARTE EN QUESTION.

RAPPEL : IL EST POSSIBLE D'AUGMENTER SA JAUGE D'ÉNERGIE EN CRACHANT DES CARTES OU PAR L'EFFET DE CERTAINES CARTES RECUPERATION.

Il existe 4 types de cartes :

ATTAQUE, DÉFENSE, RIPOSTE, et RÉCUPÉRATION.

CES 4 TYPES DE CARTES PEUVENT ÊTRE JOUÉES PAR L'ATTAQUANT, ALORS QUE L'ADVERSAIRE ne peut répondre que par une carte DEFENSE ou RIPOSTE.



Cartes ATTAQUE (rouges) :



Elles initient un combat et PERMETTENT D'INFLIGER UN COUP À L'ADVERSAIRE, affectant ses points de vie.

ATTENTION : Pour la carte "Crochet" si ELLE N'EST PAS CONTRÉE, le joueur adverse doit perdre 2 points de vie et 1 carte DE SA MAIN QU'IL CHOISIT.

Cette carte est donc défaussée dans son crachoir face cachée sans récupération d'énergie.



Cartes DÉFENSE (bleues) :



Elles peuvent être jouées uniquement en réponse à une carte ATTAQUE ou RIPOSTE et permettent de parer un coup, annulant ou atténuant les dégâts reçus.



Carte de RIPOSTE (rouge et bleu) :



Les cartes de riposte peuvent soit être jouées comme une attaque (auquel cas, il n'y a pas d'effet de contre) ou comme une défense qui contre l'attaque et donne un coup qui peut être à son tour défendu par l'attaquant initial.



Cartes RECUPERATION (jaunes) :



Une seule carte de ce type peut être jouée par tour. Elle peut être jouée soit avant, soit après un combat, mais jamais pendant. Elle permet selon son effet de récupérer des points de vie ou D'ÉNERGIE, ou bien de piocher des cartes .



Combat :

Combat : Le combat est initié par une carte ATTAQUE ou RIPOSTE et prend fin LORSQUE L'ATTAQUANT ne peut/veut plus jouer de cartes.

DURANT UN COMBAT, C'EST TOUJOURS L'ATTAQUANT QUI À LA MAIN. L'ADVERsaire ne peut JOUER QU'EN RÉPONSE à ses attaques. A chaque carte ATTAQUE ou RIPOSTE de L'ATTAQUANT, L'ADVERSAIRE PEUT SOIT parer le coup (avec une carte DEFENSE ou RIPOSTE), soit ne rien faire et encaisser les dégâts.

L'ATTAQUANT PEUT, S'IL LE SOUHAITE, JOuer une carte DEFENSE sur une RIPOSTE du défenseur.

RAPPEL : Durant le combat, aucun joueur ne peut jouer de carte RECUPERATION ni CRACHER DE CARTE(S). IL FAUT DONC BIEN PRÉVOIR SA JAUGE D'ÉNERGIE AVANT D'INITIER un combat !

Cloche du Round :

Lorsque vous piochez la carte GONG, révélez-la immédiatement à côté du ring, et remplacez-la dans votre main par une nouvelle carte de la pioche.

Terminez votre tour de jeu normalement.

A la fin de ce tour de jeu, chaque joueur récupère au choix 1 point de vie ❤️ ou 2 pOINTS D'ÉNERGIE ⚡.

Ensuite, vous retirez la carte du dessus de la pioche face cachée pour indiquer le nombre de rounds en cours. (Premier GONG, 1 carte retirée, 2eme GONG, une nouvelle carte retirée, 3eme GONG, fin de la partie).

Enfin, mélangez la carte GONG avec toutes les cartes jouées présentes sur le ring et toutes les cartes des crachoirs. Cette nouvelle pioche est placée en dessous de la pioche restante.

ATTENTION : Au 3ème GONG pioché, terminez votre tour de jeu normalement, la partie prend fin immédiatement ensuite et le bonus de fin de round ne s'applique pas.



Fin de partie :

La partie peut prendre fin de deux manières différentes :

- L'UN DES JOUEURS EST MIS **KO** : Son adversaire remporte la partie.

- Le 3ème GONG **retentit** : Le joueur ayant le plus de points de vie à la fin du tour gagne la partie.

Remerciement et équipe :

Créateur : Léo Blandin

Illustrateur : Mickaël Ravin

Graphisme : Léo Blandin, ressource graphique Freepick

Règles : Léo Blandin, Maxime Blandin, Delphine robert

Correction : Claudie Lemasson, Delphine Robert

Testeur : César Beysang, Maxime Blandin, Cédric Vander, Clément Blaise, Fréderic Langlois du Vaisseau Nautilud, et tous les copains qui se reconnaitront, merci à vous !

