

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.*

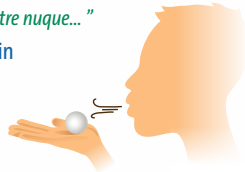
Puis, il joue son tour normalement.



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.

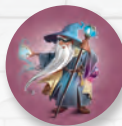
Note : si les 2 balles rentrent toutes les 2 dans des Tours adverses, leur propriétaire choisit quelle Tour détruire.



Le Canonnier

“ Canooooon prèèèèèèè !!! ”

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.

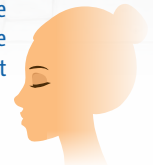


Le Magicien aveugle

“ Ressentez l'étendue de mon pouvoooooir... 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

“ Aouuyyaaaaaaaaah.... 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.

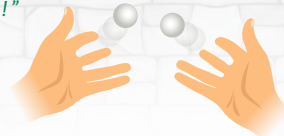


Le Chevalier aux deux épées

“ 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.

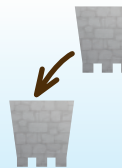
Note : s'il restait uniquement les Tours du Dragon et des 2 couronnes vulnérables, le camp touché est vaincu.



Le Garde

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

Au lieu de détruire la Tour du Garde, le défenseur l'empile par-dessus 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 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).

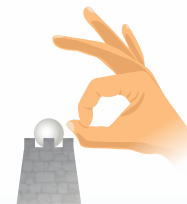
En attendant il place le jeton piège devant lui pour bien signifier son handicap.



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 !

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

237554

Ravensburger



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

