

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

DECOMPTE DES POINTS

Le boxeur qui a obtenu le plus de points marque 5 dans la colonne arbitrage, l'autre 4.

- En cas d'égalité, 5 points chacun.
- Si un boxeur est allé à terre (knock down), son adversaire marque 5 points dans la colonne arbitrage et lui 3 seulement.

Le boxeur qui mène aux points commence le premier au round suivant. En cas d'égalité, c'est le boxeur qui a commencé initialement qui recommence le premier.

FIN DE COMBAT

Si le combat atteint la limite, tous les rounds prévus ont été joués, l'arbitre fait le compte des points marqués dans chaque colonne arbitrage.

- Le boxeur qui a marqué le plus de points est déclaré *vainqueur aux points*.
- En cas d'égalité : *match nul*.
- Un boxeur 3 fois pénalisé dans un match pour coup bas est *disqualifié* (n'oubliez pas de noter les coups bas donnés par les boxeurs sur la fiche de pointage).
- un boxeur qui sur un ou plusieurs rounds creuse une différence égale ou supérieure à 12 points (colonne "points") est déclaré vainqueur par *arrêt de l'arbitre*.
- Si les deux boxeurs épuisent la "pioche" au cours d'un round sans terminer celui-ci, le *no-contest* est prononcé (sans décision) en cas d'égalité de points (colonne arbitrage), mais au cas où l'un des deux boxeurs mènerait aux points, son adversaire est disqualifié pour *non-combativité*.

BOXEURS				
ROUNDS	POINTS	ARBITRAGE	POINTS	ARBITRAGE
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
TOTAL				

MODELE DE FICHE DE POINTAGE



© Copyright 1975. ROBERT LAFONT.



La boxe, a dit Prévost, est un sport qui laisse une place au génie. Les anglais, à qui l'on doit ses règles modernes, l'ont baptisée "Noble Art" parce qu'elle fait appel aux plus belles qualités de l'homme : courage, intelligence, persévérance.

La boxe, sport difficile entre tous, passionne les foules depuis un siècle.

K.O. recrée pour vous l'ambiance des grands combats et vous fait connaître toutes les émotions des pugilistes entre les 12 cordes d'un ring.

ELEMENTS DU JEU

- 1 jeu de 45 cartes comprenant :
 - 12 cartes de style portant des surnoms de boxeurs.
 - 33 cartes de jeu réparties en 2 sortes : offensives (cartes bleues, jaunes, rouges et vertes) et défensives (cartes blanches).
- 1 plateau en carton représentant un ring de boxe.
- 1 boxeur de couleur noire.
- 1 boxeur de couleur blanche.

K.O., comme le "jeu de dames" ou les "échecs", n'oppose que 2 adversaires. Toutefois, le nombre des joueurs n'est pas limité. La partie peut se dérouler sous forme de tournoi triangulaire (à trois joueurs) ou par élimination (quatre, cinq, six joueurs ou plus), le vainqueur de la finale prenant le titre de *champion*. Dès lors, celui-ci peut mettre son titre en jeu devant ses challengers successifs, en négociant éventuellement un match de revanche.

Les combats peuvent être conclus en 3, 4, 6, 8, 10, 12 ou 15 rounds. Les adversaires en fixent la durée avant de commencer. En toutes occasions, l'un des joueurs fait fonction d'arbitre. Il tient la *fiche de pointage* des deux boxeurs en lice (voir dessin de la fiche en fin de règle).

LA PARTIE

CHOIX DU STYLE :

Avant de commencer une partie, les joueurs doivent sortir du paquet les 12 cartes de style et en tirer chacun une au hasard qui déterminera son style (puncher, battant ou scientifique); la valeur des coups indiquée sur chaque carte est différente suivant le coup porté et le style du boxeur. Les 10 autres cartes sont écartées du jeu jusqu'à la partie suivante.

Le style des boxeurs est fonction de leurs qualités physiques et de leur tempérament.

Le Puncher table essentiellement sur sa force de frappe naturelle pour abattre son adversaire.

Le Battant allie généralement robustesse, courage et générosité. C'est l'athlète du ring qui, pour vaincre, accepte de prendre tous les risques.

Le Scientifique enfin pratique l'art de donner des coups sans (trop) en recevoir, ce qui est la définition même de la boxe. Véritable escrimeur du poing, il utilise avec intelligence tout le registre des coups permis.

DISTRIBUTION :

Avant chaque round, les joueurs reçoivent chacun 5 cartes du paquet contenant les 33 cartes d'attaque et de défense. Les cartes restantes sont disposées face cachée sur la table et constituent le talon.

MISE EN PLACE DES BOXEURS :

Les joueurs prennent chacun un boxeur et les placent l'un sur la case bleue du ring, et l'autre sur la case rouge. La disposition choisie devra être respectée pour chaque début de round.

On tire au sort le joueur qui commence le premier.

DEBUT DE PARTIE

Chaque joueur opérant à son tour peut :

soit **A) ATTAQUER L'ADVERSAIRE** en pénétrant dans la case de celui-ci et en abattant une ou plusieurs cartes offensives de la *même couleur que la case occupée par l'adversaire*, tout en veillant néanmoins au bon enchaînement des coups (voir chapitre "attaque");

soit **B) JETER UNE CARTE** et en tirer une autre dans la pioche, tout en restant dans la case qu'il occupe;

soit **C) SE DEPLACER LATÉRALEMENT** sans changer de carte. Dans ce cas, le boxeur peut entrer dans la case de son adversaire sans pour autant abattre de cartes. On dit qu'il fait le **FORCING**, c'est-à-dire qu'il force l'adversaire soit à *l'attaquer à son tour*, soit à *se déplacer latéralement*, soit à *jeter une carte sans la remplacer*. Cette dernière éventualité place le joueur qui fait le forcing dans l'alternative d'attaquer vraiment en abattant une ou plusieurs cartes de la couleur de la case occupée par les 2 boxeurs, ou de rompre en se déplaçant toujours latéralement.

DANS LE CAS "B" l'adversaire peut à son tour soit prendre l'initiative de l'attaque, se déplacer latéralement, faire le forcing ou rester sur place et tirer lui-même une autre carte après en avoir jeté une.

DANS LE CAS "A" l'adversaire peut :

• **REMISER**, c'est-à-dire répliquer par un ou plusieurs coups de *même couleur que la case dans laquelle se trouvent les deux boxeurs*.

• **ESQUIVER** en plaçant une carte "**esquive**" sur la dernière carte jouée par l'adversaire et qui annule son effet. Si celui-ci a joué plusieurs cartes, les points des cartes *non couvertes* sont portés à son avantage.

• **BLOQUER** en plaçant une carte "**blocage**" sur la dernière carte jouée par l'adversaire, comme dans le cas précédent.

• **FAIRE DE L'OBSTRUCTION** en plaçant une carte "**obstruction**" sur la dernière carte jouée par l'adversaire. Dans ce cas, la dernière carte de celui-ci n'est pas comptabilisée, mais le boxeur qui a pratiqué l'obstruction est pénalisé en donnant un point à son adversaire (les pénalités et les bonus sont indiqués sur les cartes).

• **FAIRE UN PAS DE COTE** en plaçant une carte "**pas de côté**" qui annule la dernière carte jouée par l'adversaire, et en se déplaçant effectivement dans une case voisine, toujours latéralement.

• **PRETEXTER LE COUP BAS** en plaçant la carte "**coup bas**" sur la dernière carte jouée par l'adversaire à la condition que *celle-ci corresponde à un coup placé au corps*.

Le coup bas pénalise de 2 points celui qui en est l'auteur. De plus, celui-ci reçoit 1 avertissement et doit obligatoirement changer de case latéralement (lorsqu'au cours du combat un joueur a reçu 3 avertissements, il est disqualifié).

• **ESQUIVER ET CONTRER** en plaçant à la suite d'une carte "**esquive**" la carte "**contre**" ou une carte "**C**" de même couleur que la case sur laquelle se trouvent les 2 boxeurs.

• **ESQUIVER ET REMISER** en plaçant à la suite d'une carte "**esquive**" une ou plusieurs cartes de même couleur que la case occupée par les deux boxeurs. *On ne peut enchaîner de coups offensifs sur les blocages, pas de côté, obstruction et coup bas.*

N.B. : les cartes de défense (cartes blanches) peuvent être jouées dans les 4 portions du ring.

ATTAQUES

Les attaques s'effectuent indifféremment de façon latérale ou diagonale. Le boxeur qui attaque peut enchaîner :

	mais pas
Un coup B sur un coup A	Un coup A sur un coup A
Un coup C sur un coup A	Un coup B sur un coup B
Un coup C sur un coup B	Un coup C sur un coup C

• **UNE SERIE A + B + C** entraîne le jet de l'éponge (arrêt de l'entraîneur) de l'adversaire si celui-ci ne peut couvrir la carte **C** par une carte **obstruction**, un **blocage**, un **coup bas** (en cas de coup au corps) ou **répliquer** par un coup de même couleur que la case dans laquelle se trouvent les deux boxeurs.

• **UN ENCHAÎNEMENT B + C** peut entraîner :

• un **K.O.** (knock out) si l'adversaire ne peut couvrir la carte **C** par une carte de défense (**esquive**, **blocage**, **pas de côté**, **obstruction**, **coup bas** en cas de coup au corps).

• un **K.D.** (knock down) pour les mêmes raisons

• la superposition des cartes indique les sigles **K.O.** ou **K.D.** selon le style du boxeur.

• un boxeur qui réussit un **K.O.** est déclaré vainqueur du combat.

• un boxeur qui réussit un **K.D.** marque 9 points à son avantage (dans la colonne "points") et son adversaire doit obligatoirement se rendre dans une autre case, sans jouer de carte.

• **UN ENCHAÎNEMENT ESQUIVE + CONTRE ou CARTE C** dans la couleur correspondante à la case sur laquelle se trouvent les 2 boxeurs peut également entraîner un **K.O.** ou un **K.D.** si l'adversaire ne peut couvrir la carte **C** ou la carte **CONTRE** par une carte de défense.

Il va de soi que l'adversaire peut, à son tour, renverser la situation si son jeu lui permet d'esquiver et d'enchaîner.

FIN DE ROUND

Quand un boxeur joue la dernière de ses 5 cartes, le round est terminé, mais seulement après réplique de son adversaire.

Un joueur qui a utilisé 4 cartes peut, après jeu de son adversaire, jeter sans la montrer sa cinquième et dernière carte et mettre fin au round (dans ce cas, l'adversaire ne peut répliquer).

L'arbitre fait alors le compte des points obtenus par les deux boxeurs et les porte sur la fiche de pointage dans la colonne des points.