

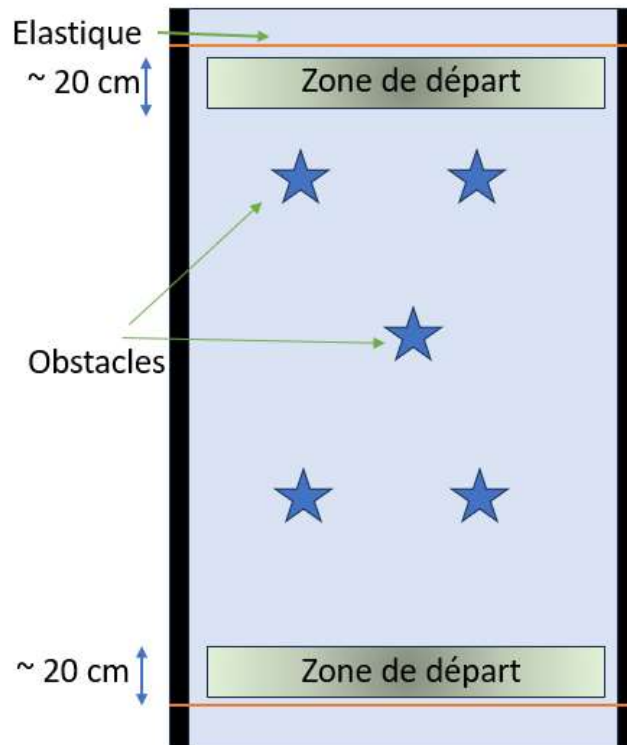


## Pitch out



Chaque joueur dispose de 5 pions :  
Pirate  
Astronaute  
Viking  
Horloger  
Sorcière

Il y a 2 façons de gagner :  
Éjecter la **sorcière** adverse dans la rigole.  
Éjecter tous les pions adverses dans la rigole, en laissant seule la sorcière adverse



### Mise en place :

Mettez les 5 obstacles approximativement comme indiqué sur le schéma.

Le premier joueur positionne ses 5 pions dans sa zone de départ, puis le second joueur fait de même.

À coups de pichenettes, les joueurs jouent chacun leur tour n'importe quel pion de leur équipe, dans n'importe quelle direction, **une fois**. Tout pion qui sort de l'aire de jeu est éliminé. Les joueurs peuvent bien évidemment faire des rebonds sur les élastiques.

En plus du déplacement, chaque pion dispose d'un pouvoir spécial.



L'**horloger steam punk**, grâce à ses inventions à vapeur, peut accélérer : il peut jouer deux fois s'il n'a pas touché de pion lors de son premier déplacement



Grace à ses fusées, l'**astronaute** peut se sortir de la rigole si vous l'y avez-vous même envoyé ! Il est éliminé par contre si c'est l'adversaire qui l'a projeté dans la rigole.



Si un de vos pions est éliminés, vous pouvez sacrifier le **viking** à la place, qui aura fait garde du corps. Le pion remis en jeu est remplacé dans votre zone de départ



Redoutable combattant, le **pirate** n'a besoin que de toucher l'adversaire pour l'éliminer. Le pion touché est mis dans la rigole



La **Sorcière** n'a pas de pouvoir spécial... mais peut prendre ceux des pions éliminés de son équipe ! Avant de jouer la sorcière, le joueur annonce quel pouvoir il copie