

Poc poc

Un jeu de Marie et Wilfried FORT

De 4 à 8 joueurs de 8 ans et +

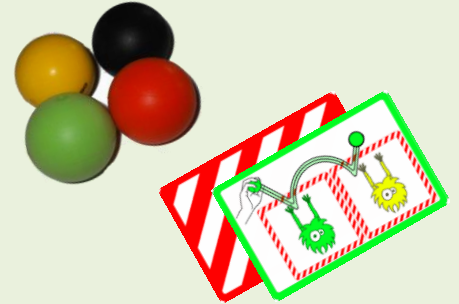
Matériel de jeu



4 balles
(verte, orange, jaune et noire)

32 cartes « monstre » en 4 couleurs
(8 vertes, 8 orange, 8 jaunes et 8 noires)

28 cartes « défi » / « lignes de zones »

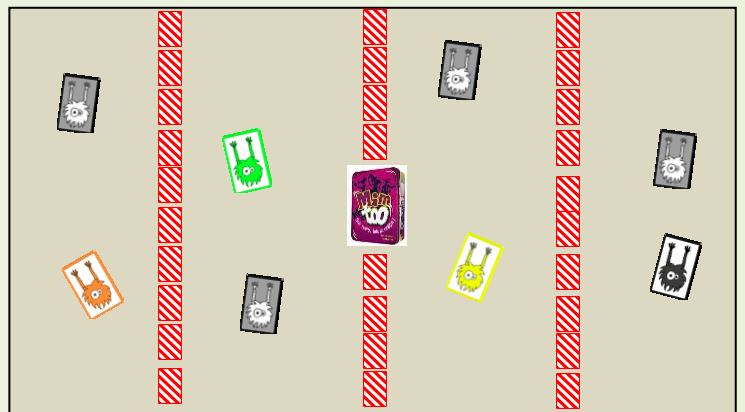
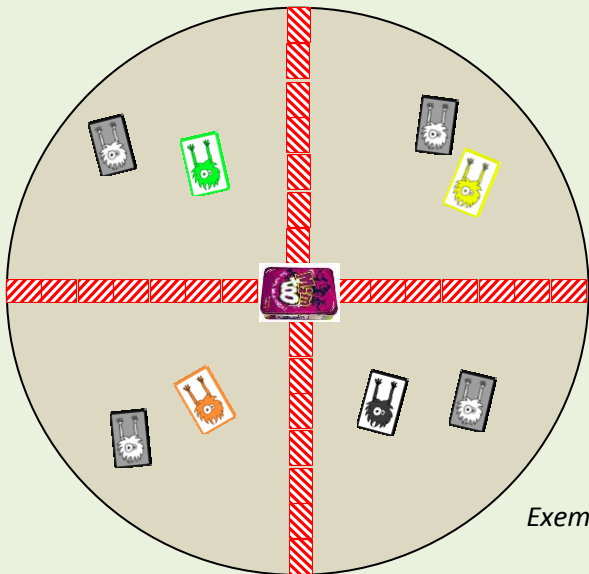


Mise en place

La table doit être libérée de tout objet. La boîte de jeu est déposée à l'envers au centre de la table. On crée 4 zones différentes délimitées par les cartes « défi » retournées, face « ligne de zone » apparente. On peut créer des zones de tailles différentes, la périphérie de la table servant aussi de limite à chaque zone. Dans chacune des 4 zones, on dépose en un tas, les 8 monstres de la même couleur, face cachée. On retourne ensuite une carte monstre par zone face visible.

Chaque couleur de monstre dispose ainsi de sa propre zone.

Le joueur le plus âgé prend en main les 4 balles.



Exemples de mises en place équilibrées sur table ronde ou rectangulaire

But du jeu

Les joueurs vont devoir réaliser des défis à l'aide des balles qu'ils auront préalablement attrapées.

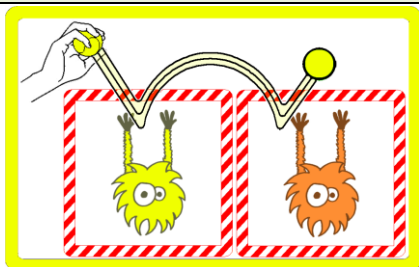
S'il réussit un défi, un joueur remportera une ou des cartes monstres.

Le joueur possédant à la fin de la partie, le plus de cartes monstre sera déclaré vainqueur.

Déroulement d'une partie

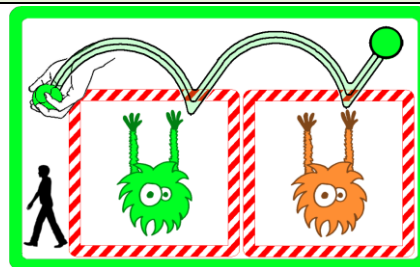
Le joueur le plus âgé tend ses mains au-dessus de la table et lâche simultanément les 4 balles. Après 1 rebond, tous les joueurs peuvent alors essayer d'attraper des balles. Un maximum de 2 balles par joueur est autorisé.

Le joueur qui a en main la balle noire retourne une carte « ligne de zone » afin de découvrir un défi :



DEFI REBOND ENTRE 2 ZONES :

Le joueur possédant la balle de la couleur indiquée (ici jaune) doit lancer sa balle, qui doit lors de ses 2 premiers rebonds, toucher 2 zones définies (ici zone des monstres jaunes et ensuite zone des monstres orange). Lors de son lancer, le lanceur de balle doit respecter une distance minimale entre la table et lui, de la valeur de son bras tendu. Si le joueur réussit son défi, il remporte toutes les cartes monstres apparentes à la même couleur que la balle lui ayant servi à réaliser son défi (ici les monstres jaunes).



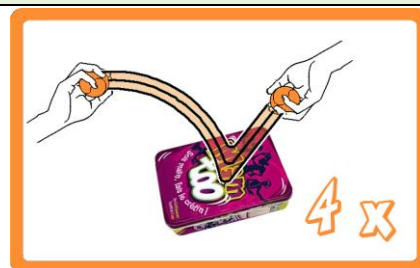
DEFI REBOND ENTRE 2 ZONES EN LANÇANT EN ARRIERE :

Le joueur possédant la balle de la couleur indiquée (ici vert) doit se positionner dos à la table et lancer sa balle en arrière par-dessus son épaule. La balle doit lors de ses 2 premiers rebonds, toucher 2 zones définies (ici zone des monstres verts et ensuite zone des monstres orange). Lors de son lancer, le lanceur de balle doit respecter une distance minimale entre la table et lui, de la valeur de son bras tendu. Si le joueur réussit son défi, il remporte toutes les cartes monstres apparentes à la même couleur que la balle lui ayant servi à réaliser son défi (ici les monstres verts).



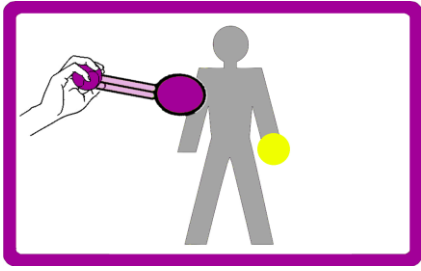
DEFI REBOND ENTRE LA BOITE ET UNE ZONE :

Le joueur possédant la balle de la couleur indiquée (ici noir) doit lancer sa balle, qui doit lors de ses 2 premiers rebonds, toucher la boîte de jeu et une zone définie (ici zone des monstres noirs). Lors de son lancer, le lanceur de balle doit respecter une distance minimale entre la table et lui, de la valeur de son bras tendu. Si le joueur réussit son défi, il remporte toutes les cartes monstres apparentes à la même couleur que la balle lui ayant servi à réaliser son défi (ici les monstres noirs).



DEFI COOPERATIF SUR LA BOITE:

Le joueur possédant la balle de la couleur indiquée (ici orange) doit choisir un autre joueur (ayant au moins une main libre) afin qu'il fasse équipe avec lui pour la réalisation du défi. Les 2 joueurs devront alors s'échanger la balle en effectuant entre chaque passage, un rebond sur la boîte. Lors de ces échanges, les joueurs doivent respecter une distance minimale entre la table et eux, de la valeur de leur bras tendu. Si les joueurs réussissent leur défi, ils se partagent alors toutes les cartes monstres apparentes à la même couleur que la balle leur ayant servi à réaliser le défi (ici les monstres orange). Dans le cas d'un nombre de monstre(s) impair, le lanceur choisit alors un monstre apparent dans une autre zone de son choix afin de partager équitablement les gains.



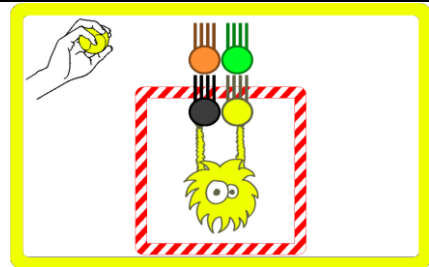
DEFI DE RAPIDITE SUR UN JOUEUR :

N'importe quel joueur possédant une balle essaie d'être le premier à lancer sa balle sur le joueur possédant la balle de la couleur indiquée (ici jaune). Si un des joueurs réussit à toucher ce joueur, il remporte toutes les cartes monstres apparentes à la même couleur que la balle lui ayant servi à réaliser ce défi. Si le joueur cible n'a pas été touché, c'est lui qui remporte le défi et il remporte alors toutes les cartes monstres apparentes à la même couleur que la balle faisant de lui la cible. Un seul « tir » par balle est autorisé. Si le joueur cible attrape la balle en vol, il n'est pas considéré comme touché et peut garder la balle en main.



DEFI DE RAPIDITE SUR LA BOÎTE :

N'importe quel joueur possédant une balle essaie d'être le premier à lancer sa balle sur la boîte. Le joueur réussissant le défi remporte toutes les cartes monstres apparentes à la même couleur que la balle lui ayant servi à réaliser ce défi. Un seul « tir » par balle est autorisé.



DEFI COLLECTIF DANS UNE ZONE :

Le joueur possédant la balle de la couleur indiquée (ici jaune) récupère les 4 balles et doit les lâcher au-dessus de la zone indiquée (ici zone jaune), de la même manière qu'au début de la partie. Après 1 rebond, tous les joueurs luttent alors pour attraper des balles. Le joueur ayant attrapé la balle de la couleur de la zone remporte toutes les cartes monstres apparentes dans la zone (ici les monstres jaune).

A l'issue d'un défi, chaque balle lancée pourra être récupérée par n'importe quel autre joueur en laissant toutefois la balle réaliser l'objectif demandé (ex. laisser la balle effectuer 2 rebonds minimum lors d'un défi « Rebond entre 2 zones »). Tout joueur ayant touché une balle trop tôt sera pénalisé et devra (s'il en possédait) rendre une carte monstre et la remettre face visible dans la zone correspondante. De plus, le lanceur pourra récupérer la balle afin de retenter le défi.

Rappel : Un maximum de 2 balles par joueur est autorisé. A tout moment si un joueur est surpris avec plus de 2 balles, il doit en lâcher immédiatement afin d'en avoir au maximum 2 en mains.

Une fois un défi terminé (réussi ou non), le lanceur (ou le joueur victorieux lors des défis de rapidité) doit retourner face visible 2 cartes monstres de la ou des zone(s) de son choix en veillant néanmoins à toujours repeupler les zones sans monstres.

Fin de partie

La partie s'arrête dès qu'une des 4 zones est complètement vidée de ses monstres. Les joueurs comptent alors le nombre de monstres qu'ils ont remporté ; le joueur ayant le plus de monstre remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de monstres noirs remporte la partie