

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

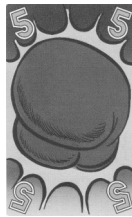
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



KNOCK OUT

Qui sera le maître de toutes les c[l]a(i)sses ?



Un jeu de Wolfgang Panning

Pour 3 à 5 joueurs dès 12 ans

A IDÉE DU JEU

En tant que manager d'une équipe de boxe, vous envoyez deux jeunes prometteurs sur le ring. Lorsque vos boxeurs gagnent le combat, vous récupérez des primes. Des paris subtils rajoutent des billets supplémentaires dans votre poche. Avec le destin, de la tactique et du bluff mais également avec les revers de fortune des autres, vous volez la vedette à tous et êtes à la fin le maître de toutes les c(l)a(i)sses et donc le joueur le plus riche !

Le jeu couvre une saison complète de boxe. Une saison se compose de plusieurs combats, durant chacun desquels deux boxeurs s'affrontent.

Mais: tous les joueurs peuvent parier sur l'issue d'un combat et donc augmenter leurs gains !

B MATÉRIEL DE JEU

- 1 plateau de jeu
- 2 pions représentant les boxeurs
- 1 tableau de paris rouge le Challenger
- 1 tableau de paris bleu pour le Défenseur
- 30 cartes Boxeurs (10 Boxeurs pour chacune des trois couleurs)
- 60 cartes de combat (à chaque fois 12 cartes dans 5 couleurs)
- 1 feuille de jetons (séparer avec précautions avant la première partie)
 - 15 jetons de pari
 - 1 trophée
 - 1 steak
 - 2 marqueurs de début*
 - 5 couronnes de laurier "Superchampion"*
 - 3 ceintures de champion du monde*

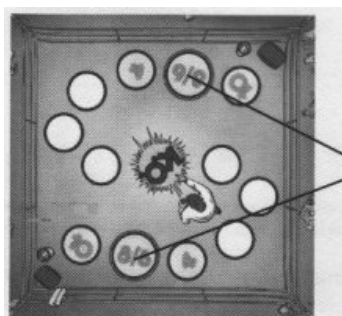
** ces objets ne sont utilisés que pour la version pro !*

- 1 set d'argent de jeu (monnaie: "Schmelings")
- 4 reconnaissances de dettes [*Schuldurkunden*]
- 5 cartes d'informations

C LE PLATEAU DE JEU

Sur le plateau de jeu est dessiné un ring de boxe, dans lequel les combats vont avoir lieu. Dans la version de base, les deux boxeurs commencent sur la **grosse case de départ avec un bord double**.

Dans la version pro, les boxeurs commencent sur **une ou l'autre case de départ**. C'est uniquement dans la version pro que les nombres sur les cases ont un sens.



cases de départ

D LES CARTES DE BOXEURS

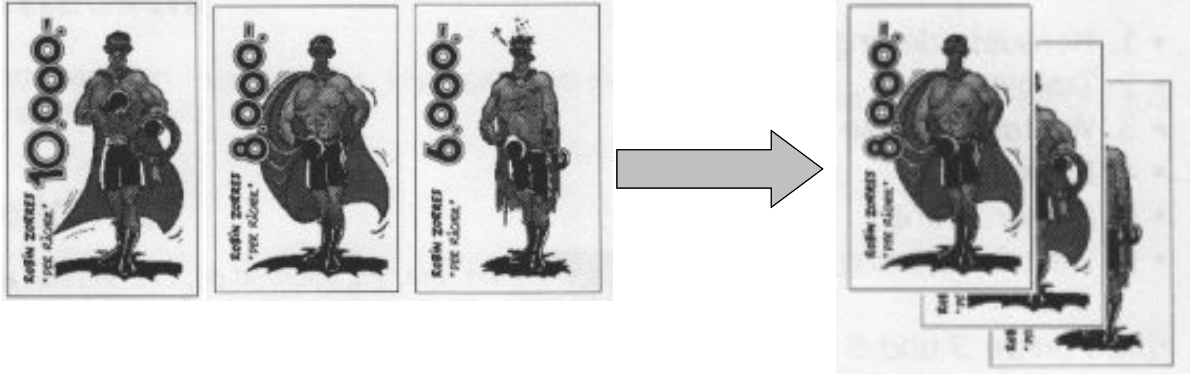
Il y a 10 boxeurs différents, pour chaque couleur de jeu des grands et des petits. Pour chaque Boxeur, il y a trois cartes – chaque carte correspondant à une catégorie précise.

La plus forte montre le boxeur comme **Champion** (symbole: Ch), la deuxième comme **Professionnel** (symbole: P) et la troisième comme **Amateur** (symbole: A).

Pour les 5 "grands" boxeurs, l'argent de départ est de 10'000 (Champion), 8'000 (Professionnel) ou 6'000 (Amateur) Schmelings.

Pour les 5 "petits" boxeurs, l'argent de départ est de 8'000, 6'000 ou 4'000 Schmelings.

Exemple pour Robin Zorres:
Zorres:



La catégorie:	Champion	Professionnel	Amateur
L'argent de départ:	(10'000)	(8'000)	(6'000)

Un boxeur

Dans la suite des règles, lorsqu'il s'agit d'un boxeur, c'est toujours les trois cartes ensemble qui sont utilisées, les trois différentes catégories.

E PRÉPARATION

Le **plateau de jeu** est placé au **milieu de la table**, avec les 2 pions de jeu, le trophée, le steak et les deux tableaux de paris.

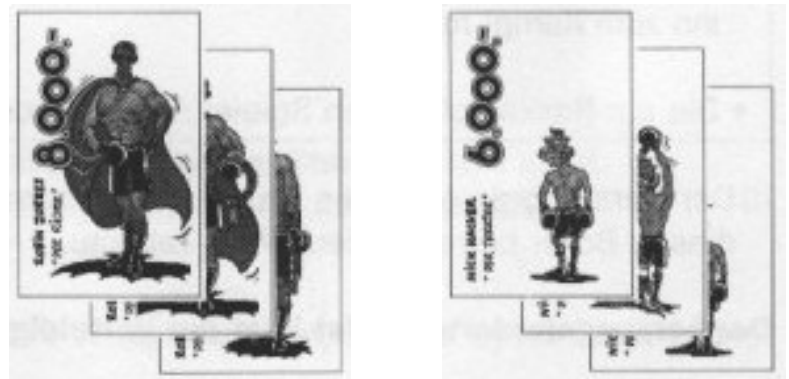
Chaque **joueur choisit une couleur de jeu** et reçoit son équipe de boxe dans cette couleur:

2 boxeurs – un grand et un petit.

Il place les 2 piles (chacune de 3 cartes) face visible devant lui:

Au début du jeu, chaque joueur range ses cartes de boxeurs de telle manière que la carte "Professionnel" (P), celle du milieu, soit sur le dessus de la pile.

Exemple: un joueur choisit la couleur noire. Il reçoit Robin Zorres et Nick Hacker. La carte supérieure de chaque pile doit montrer le professionnel, avec une somme de départ de 8'000 pour Robin Zorres et de 6'000 pour Nick Hacker.



Chaque joueur reçoit en outre:

- 12 cartes de combat dans la couleur de son équipe (suffisant pour 4 combats de chacun 3 rounds)
- 3 jetons de pari dans la couleur de son équipe
- un capital de départ de 100'000 Schmelings
- une carte d'information

Un joueur s'occupe de la banque et des reconnaissances de dettes

Lorsque trois ou quatre joueurs jouent à Knock Out, il reste des cartes de Boxeurs, de combat, et des jetons de pari. Ce matériel est replacé dans la boîte du jeu. Il n'est pas utilisé pour le jeu.

Finalement, le joueur de départ est choisi selon n'importe quelle méthode.

F LA SAISON DE BOXE

KNOCK OUT se déroule sur une **saison de boxe** complète, qui est constituée de nombreux **rounds**. À chaque **round**, un **combat** à lieu. La saison se termine lorsqu'aucun combat de boxe ne peut plus avoir lieu, par exemple parce qu'aucun joueur n'a suffisamment de cartes de combat.

Spécial: à chaque round, deux **boxeurs** combattent l'un contre l'autre – c'est-à-dire que deux joueurs envoient chacun un de leurs boxeurs sur le ring. **Mais:** tous les joueurs parient sur l'issue du combat.

Chaque round de jeu est divisé en six phases:

1. Défi
2. Entraînement
3. Placement des paris
4. Combat de boxe
5. Détermination du vainqueur
6. Paiement des paris

(les points 3 et 6 sont expliqués plus bas. La carte d'informations aide à suivre le déroulement durant le jeu. Pour comprendre le jeu, nous recommandons de faire un round de combat de boxe sans paris).

1. Le défi

Le joueur dont c'est le tour doit prendre le rôle du challenger.

- a) Il prend le tableau de pari **rouge**. Au début du jeu, c'est le premier joueur qui est le challenger. Il place le tableau de paris rouge devant lui sur la table, au bord du plateau de jeu.
- b) Sur la case **gauche** du tableau, il pose le boxeur qu'il souhaite envoyer sur le ring (les trois cartes de la pile, avec la liguier actuelle sur le dessus).
- c) Puis il défie un boxeur d'un adversaire.

Conditions pour le défi:

- Ni le boxeur challenger, ni celui défié ne peuvent avoir participé au **précédent combat**.
(au début du jeu, aucun boxeur n'a participé à un combat. Mais dès le second round, les boxeurs du combat précédent sont reconnaissables au trophée (vainqueur) ou au steak (perdant))
- le boxeur défié doit avoir une **somme de départ égale ou supérieure** à celui du joueur qui le défie.
- Les joueurs participant au combat de boxe doivent avoir encore au moins **trois cartes de combat** chacun.

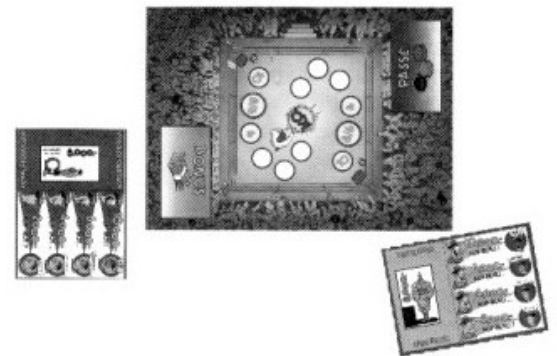
- d) le challenger indique le boxeur qu'il invite au combat en énonçant clairement son nom, et donne au joueur qui possède ce boxeur le tableau de paris bleu.

Le joueur défié est maintenant le défenseur.

- e) le défenseur place alors son boxeur sur le tableau de paris.

Un exemple: au début du jeu, le joueur noir envoie Robin Zorres (somme de départ 8'000 s.) comme challenger sur le ring. Il a défié "Arnold Blackndecker" (somme de départ 8'000 s.), contrôlé par le joueur vert.

Le challenger peut demander au défenseur de lui indiquer le nombre de cartes de combat en sa possession.



2. L'entraînement

- **Challenger et défenseur prennent leur set de cartes de combat encore disponibles** (toutes les cartes restantes, au début du jeu donc 12).
- **Chacun en choisit 4, avec lesquelles il va mener le combat et les prend en main** (3 ou 4 cartes de combat vont être utilisées au maximum. À la fin du jeu, il peut arriver que le joueur n'ait plus que trois cartes de combat. Dans ce cas, son dernier combat est mené avec seulement trois cartes).
- **Les cartes restantes sont à nouveau placées en pile face cachée sur la table.**
- **Celui qui a moins de trois cartes de combat ne peut plus participer aux combats.**

3. Prendre les paris

Chaque joueur parie sur l'issue des combats. En trois séries, chaque joueur doit avoir placé ses 3 jetons de pari. Pour plus de détails voir plus loin.

4. Le combat de boxe

- Le challenger prend le pion rouge et le place dans le ring – sur une des deux cases de départ. Il choisit pour cela le coin le plus proche de lui.
- Le défenseur prend le pion bleu et le place sur la case de départ de son coin du ring.

Ring libre pour le premier round. Un combat de boxe dure en règle générale trois rounds !

- À chaque round, les deux joueurs choisissent **une de leurs quatre cartes de combat dans leur main** et la posent face **cachée** devant eux.
- Les deux cartes sont **retournées en même temps** et le résultat **appliqué**.
- Puis les cartes ainsi utilisées sont retirées du jeu et replacées dans la boîte. Ces cartes ne peuvent plus non plus être regardées.

a) Les deux joueurs ont choisi des cartes de combat de valeurs différentes:

Le boxeur avec la carte de plus petite valeur a perdu le round ! Il déplace son pion de la différence de points entre les cartes en direction de la case K.O.

Exception: "1" bat "5"

Si un joueur utilise la carte "1" et l'autre le "5", c'est que le joueur avec la carte "1" a réussi à placer un brusque crochet du gauche. Dans ce cas, c'est le joueur qui a utilisé le "5" qui doit déplacer son pion de 4 cases en direction de la case K.O.

b) Les deux joueurs ont choisi des cartes de combat même valeur:

Le round se termine en match nul, et les deux pions restent où ils sont.

Le combat se termine de toute façon après 3 rounds:

a) Victoire aux points:

- Après trois rounds, c'est le joueur dont le pion est **le plus éloigné de la case de départ** qui perd le combat.
- Si les deux pions sont à **même distance** de la case de départ, **c'est le challenger qui perd**.

b) Victoire par K.O.:

- si durant l'un des trois rounds, un des pions atteint la case K.O., ce joueur a perdu le combat immédiatement par K.O.

Dans tous les cas, les joueurs replacent leur(s) **carte(s) de combat non utilisée(s)** sur leur pile de réserve. Elles pourront être utilisées dans de futurs combats.

Exemple: Robin Zorres comme Challenger, et Arnold Blacknedecker comme défenseur se rencontrent: (jouez cet exemple sur le plateau de jeu)

1° Round: Zorres => 4, Blacknedecker => 2. Le pion bleu Blacknedecker se déplace de 2 cases en direction de la case K.O.

2° Round: Zorres => 5, Blacknedecker => 1 (le crochet du gauche masqué est passé). Le pion rouge Zorres est déplacé de 4 cases en direction du K.O.

3° Round: Zorres => 4, Blacknedecker => 5. Le pion rouge Zorres doit être déplacé sur la case K.O. Donc le boxeur est K.O. Si au 3° round, il y avait eu un 4 pour Zorres et un 2 pour Blacknedecker, Zorres aurait perdu aux points, puisqu'à même distance de la case de départ, c'est le challenger qui perd.

5. Remise des prix

a) A la fin d'un combat de boxe, la banque paie les primes:

- Au joueur du boxeur **vainqueur**, la banque paie le **double** de sa somme de départ.
- Au joueur du boxeur **perdant**, la banque paie **une fois** la somme de départ.

b) La catégorie de chaque boxeur est modifiée selon l'issue du combat:

- Le vainqueur monte d'une classe.
- Le perdant perd une classe.

Le joueur modifie l'ordre des trois cartes de boxeur pour mettre au sommet de la pile celle de la nouvelle catégorie.

Cependant:

- Si un boxeur est déjà dans la plus haute catégorie (Champion), il ne peut pas monter plus loin.
- Si un boxeur est déjà dans la catégorie la plus basse (Amateur), il ne peut pas descendre plus bas.

Dans les deux cas, la carte déjà sur le dessus de la pile reste en place.

Si un boxeur a été mis K.O., c'est l'entier de la pile qui est retiré. Il termine sa carrière et est sorti du jeu.

- c) Finalement, le **vainqueur** reçoit le **trophée**, qui est posé sur la pile de trois cartes.
- b) Le **perdant** peut panser ses blessures avec un **steak**. Le steak est placé sur la pile de trois cartes.

6. Résolution des paris

Pour le détail de la résolution des paris, voir plus bas.

G FIN D'UN TOUR DE JEU / D'UN COMBAT

- a) Finalement, le challenger et le défenseur reprennent leurs boxeurs dans leur nouvelle catégorie et les replacent devant eux sur la table.
- b) Maintenant, le challenger passe le tableau vide à son **voisin de gauche**. Ce sera le nouveau challenger et il commence un nouveau tour.
- Il peut arriver que le nouveau challenger ne puisse pas défier quelqu'un, parce que les prérequis ne sont pas remplis (de son côté ou chez l'adversaire). Dans ce cas, il passe le tableau de pari au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

H FIN DU JEU

Dès que plus aucun joueur ne peut en défier un autre, le jeu est terminé.

- a) Le joueur qui possède le boxeur avec la plus forte somme de départ reçoit tout l'argent qui se trouve sur la case Bonus. Si plusieurs boxeurs remplissent cette condition, ils se partagent la somme.
- b) Chaque joueur reçoit **pour chaque carte de combat** qu'il possède encore **5'000 schmelings** de la banque (*Il ne faut pas sous-estimer cette prime. Chacun devrait faire attention durant le jeu que chaque joueur soit impliqué dans les combats aussi souvent que les autres*).
- c) Chaque **reconnaissance de dette** réduit la fortune d'un joueur de 50'000 schmelings (reconnaissance de dette voir plus bas).

Celui qui après cela possède le plus d'argent est le vainqueur et maître de toutes les c(l)a[i]sses.

I PRENDRE LES PARIS

Le jeu vit des différentes possibilités de pari que chacun devrait connaître en détail avant le début du jeu. Pour expliquer un exemple, c'est le tableau rouge du challenger qui va être utilisé. Mais toutes les informations suivantes sont également valables pour le tableau bleu du défenseur.

C'est en plaçant les jetons de pari que les joueurs prennent et valident ceux-ci. Sur chaque tableau de pari se trouvent 4 cases de pari, et les 4 cases correspondantes de gains pour 4 résultats de paris. Sur **chaque case** ne peut être posé **qu'un seul jeton**, donc il ne peut y avoir que 8 paris conclus pour chaque combat.

1. Placer les jetons de pari

- **Placer un pari:**

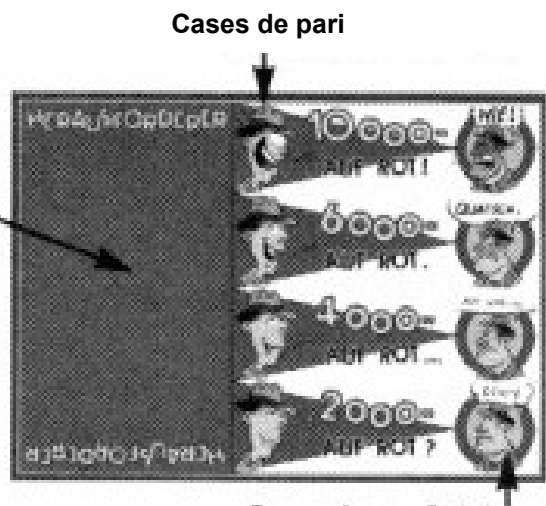
Celui qui pense que le challenger va gagner place son jeton sur une **case de pari rouge sur le tableau rouge**.

- **Suivre un pari:**

Celui qui est d'avis que le **challenger va perdre** peut **retirer un pari déjà placé**. Pour cela, il place son jeton de pari avec la face vide sur le dessus sur la case correspondante sur le **tableau de pari bleu**.

Fondamentalement, cela veut dire qu'un jeton de pari doit être placé sur le tableau de pari rouge avant que le pari puisse être suivi sur le tableau bleu.

Case pour les boxeurs (cartes)



Cases de suivi de pari

*Une alternative est bien sûr qu'il est possible de parier sur la **victoire du défenseur** ! Le joueur place alors son jeton sur la case de pari du tableau bleu.*

Il arrive fréquemment que le pari proposé ne soit suivi par aucun joueur. C'est alors la banque qui suit dans ce cas, et la case correspondante reste vide dans ce cas.

• **Passer:**

Celui qui ne veut pas parier place son jeton sur la case Passe du plateau de jeu. Il peut y avoir autant de jetons que désiré sur cette case.

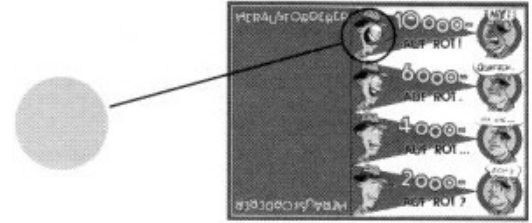
2. Les manières de parier

Avec les jetons de paris, il y a trois possibilités de parier et d'influencer la hauteur des paris:

a) **Le pari de victoire simple**

Le joueur qui parie sur la victoire d'un boxeur place un jeton face **vide** sur le dessus sur la case de pari correspondante. La somme concernée est indiquée sur la zone concernée par le montant en chiffres.

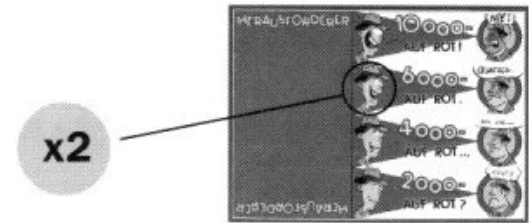
Un exemple: le joueur place un pari de 10'000 schmelings sur la victoire du Challenger.



b) **Le pari de victoire double**

Chaque joueur peut, deux fois par combat, parier sur une double victoire (2 jetons disponibles). Le joueur qui veut parier ainsi sur la victoire d'un boxeur place son jeton avec la face "**x 2**" vers le haut sur la case choisie. La somme pariée est alors celle indiquée sur la case **x 2**.

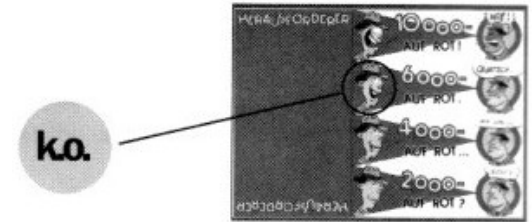
Un exemple: Le joueur parie 12'000 schmelings sur la victoire du challenger.



c) **Cas spécial: le pari de K.O.**

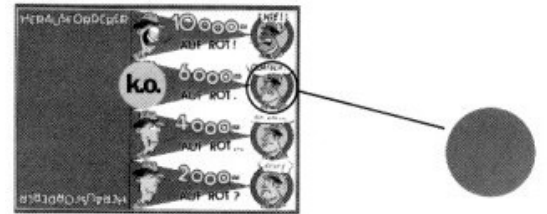
Chaque joueur peut, une fois par combat, parier que le boxeur va être mis K.O. (un jeton disponible). Le joueur qui veut parier sur le fait qu'un boxeur va être mis K.O. place son jeton face "**K.O.**" sur le dessus sur la **case de la somme concernée du boxeur dont il pense qu'il va être mis K.O.** La somme de pari est alors du montant indiqué sur la case **x 3**.

Un exemple: Le joueur parie 18'000 schmelings que le challenger va perdre pas K.O.



Rappel: les joueurs ne peuvent poser de jetons sur la case de suite de pari que si la case qui lui fait face est remplie.

Un exemple: un autre joueur ne croit pas que le challenger puisse être battu par K.O., et suit le pari de K.O. La somme de pari pour lui est aussi de 18'000 schmelings.



3. L'ordre des paris

Après que Challenger et défenseur ont choisi leurs cartes de combat, les paris se font en **trois tours**.

4. Les manières de parier

Tour 1: D'abord, le challenger **et** le défenseur **doivent parier (et non suivre)** sur une victoire ou un K.O. !

a) Le challenger commence.

b) Puis c'est le tour du défenseur, et il doit aussi **poser** un paris

c) Maintenant, les autres joueurs peuvent parier, suivre ou passer:

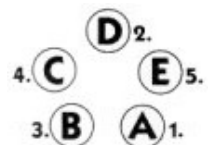
De gauche depuis le challenger, les paris continuent dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur qui n'a pas encore parié place un jeton.

Un exemple:

Anja = Challenger.

Doris = Défenseur

Ordre de pose: Anjha, Doris, Bernd, Chris, Eike.



2° + 3° tours: après que chacun ait placé un jeton, il y a un second et un troisième tour. À chaque tour c'est toujours le challenger qui commence. Puis, chaque joueur dans le sens des aiguilles d'une montre place un second jeton. Le challenger et le défenseur ne sont pas obligés de parier durant ce second tour de paris, ils peuvent suivre ou passer.

Un exemple pour les tours 2 et 3:

Anja = Challenger.

Doris = Défenseur

Ordre de pose des second et troisième tours:

Anja, Bernd, Chris, Doris, Eike



Après le troisième tour de paris, tous les jetons sont placés et le combat peut commencer.

Il faut encore faire attention à deux règles spéciales:

1. Il est permis et pour des raisons tactiques souvent utilise pour le même joueur de poser le pari et dans un tour suivant de suivre son propre pari. De tels paris se complètent !

2. Les jetons de paris placés avec le côté vide sur le dessus peuvent être échangés durant un tour de paris suivant. Mais le nouveau jeton doit être également placé avec le côté vide dessus, le pari de base ne peut pas être modifié.

Un tel échange est nécessaire lorsqu'un joueur veut par exemple parier sur un K.O. et remarque alors qu'il a déjà utilisé le jeton K.O. pour un pari simple (avec la face vide vers le haut).

J PAYEMENT DES PARIS

Durant la septième phase d'un tour de jeu, il faut régler les paris. Pour cela, il faut suivre les possibilités suivantes:

a) Pari entre deux joueurs:

(Un joueur a parié, un autre a suivi le pari)

Le perdant paye la somme concernée au gagnant, indiquée par le jeton sur la case de pari et la somme imprimée sur le tableau.

b) Pari entre un joueur et la banque:

Dans ce cas, la case de suivi de pari (cercle) n'a pas été remplie.

• Le joueur a gagné. Il reçoit **la moitié de la somme de pari** payée par la banque.

• Le joueur a perdu. Il paye **la somme complète de pari** sur la case bonus du plateau de jeu.

Si les joueurs ne sont pas certains d'eux-mêmes, il est recommandé de prendre chaque pari un par un sur un tableau à la fois et de le résoudre. Si les joueurs possèdent une certaine pratique du jeu, les paris peuvent être résolus simultanément.

Après que les paris ont été réglés, les joueurs récupèrent leurs jetons.

K POSSIBILITÉS DE PAYEMENT

Si un joueur ne peut pas fournir les sommes qu'il doit, il reçoit 50'000 schmelings de la banque ainsi qu'une reconnaissance de dette.

LES RÈGLES POUR LES PROS

Avec les règles suivantes, KNOCK OUT est encore plus intéressant !

Le matériel supplémentaire entre ici en jeu:

2 marqueurs de début*

5 couronnes de laurier "Superchampion" (x 2)

3 ceintures de champion du monde*

Il y a deux groupes de règles qui étendent la version de base des règles. Les deux peuvent être insérées indépendamment dans le jeu.

POSITIONS DE DÉPART VARIABLES

La somme de départ indiquée sur la carte de chaque boxeur indique sur quelle case le pion va commencer.

Les "petits" et "grands" boxeurs peuvent ainsi encaisser plus ou moins, c'est-à-dire qu'ils vont plus ou moins rapidement être K.O.:

- Un "petit" boxeur commence en tant qu'Amateur sur la case avec le 4, en tant que Professionnel ou Champion (ou Superchampion ou Champion du monde) sur la case avec le 6/8.
- Un "grand" boxeur commence en tant qu'Amateur ou Professionnel sur la case avec le 6/8, en tant que Champion (ou Superchampion ou Champion du monde) sur la case avec le 10.

Pour reconnaître la case de départ de chaque pion, il faut utiliser les **marqueurs de début**. Ils sont placés sur le plateau de jeu de façon à indiquer les **cases de départ concernées**.

Exemple: Pour un boxeur avec une somme de départ de 6'000 le marqueur est placé sur la case 6/8, pour un boxeur avec une somme de 10'000, sur la case 10.

Comme auparavant, c'est la position respective des deux pions par rapport à leur case de départ qui détermine gagnant et perdant. Le boxeur avec la plus grande distance par rapport à sa case de départ perd. En cas d'égalité, le challenger perd.

DEUXIÈME SAISON DE BOXE

Après la première saison de boxe, comme elle est décrite dans la version de base de KNOCK OUT, une deuxième saison a immédiatement lieu. Les modifications suivantes aux règles sont à observer:

1. La fin de la première saison de boxe

- Il n'y a **pas de décompte** à la fin de la première saison.
- L'argent sur la case bonus n'est **pas** partagé.
- Les reconnaissances de dettes restent chez les joueurs.
- **Mais:** chaque joueur reçoit 5'000 schmelings de la banque pour chaque carte de combat qu'il n'a pas utilisée.

2. Préparation de la deuxième saison

- Chaque joueur reçoit à nouveau son **jeu complet de cartes de combat** pour la deuxième saison.
- **Le couronnement du champion:**
Les boxeurs qui, à la fin de la première saison, ont atteint la **catégorie de champion**, sont récompensés avec le titre de **Superchampion**. Ils reçoivent un **marqueur de Superchampion (x 2)**, qui est placé sur la pile de cartes boxeur.

La somme de départ d'un superchampion est le double de la valeur marquée sur la carte, soit 16'000 ou 20'000 schmelings.

- Les boxeurs qui ont été mis **K.O.** durant la première saison peuvent revenir en jeu. Ils commencent dans la plus basse catégorie – **comme Amateurs**.
- Les autres boxeurs (Professionnels et Amateurs) commencent dans leur catégorie du moment, celle qu'ils ont atteinte à la fin de la première saison.
- Trophée et Steak sont replacés près du plateau de jeu.
Même les boxeurs qui ont participé au dernier combat de la première saison peuvent prendre part au premier combat de la deuxième saison.
- Le voisin de gauche du joueur qui était challenger durant le dernier combat de la première saison commence cette deuxième saison.

3. Déroulement du jeu

- Toutes les règles du déroulement du jeu décrites dans la version de base sont valables pour la deuxième saison. Les extensions suivantes sont à prendre en compte:

Le combat pour le titre

Les combats pour le titre sont des combats auxquels participent au moins **1 superchampion ou champion du monde**, qui concourent comme défenseur du titre.

- Si **deux Superchampions** boxent l'un contre l'autre, le vainqueur obtient le titre de **Champion du monde**. Le vainqueur et le perdant rendent leur marqueur. Le vainqueur obtient pour cela une **Ceinture de Champion (x 3)**.

En conséquence: si un **Superchampion vainc le Champion du monde**, il obtient la ceinture de champion du monde. Si **deux champions du monde** combattent l'un contre l'autre, seul le vainqueur conserve sa **ceinture de champion du monde**.

La somme de départ d'un champion du monde est respectivement de 24'000 et 30'000 schmelings, soit 3 x la somme indiquée sur la carte.

- Les superchampions et champions du monde peuvent, comme décrit dans la règle de base, être challengers ou défenseurs.

De cela découle la règle suivante: un Champion du Monde avec une somme de départ de 30'000 schmelings ne peut défier qu'un autre Champion du monde avec la même somme de départ.

Les conditions pour les challenges sont modifiées selon la règle suivante: **les Amateurs ne peuvent défier ni les Champions du monde ni les Superchampions !**

- Si un Superchampion ou un Champion du monde est défié par un **boxeur sans titre** (sont autorisés Champions et Professionnels) et vaincu, le titre est passé au vainqueur. Il reçoit le **titre du vaincu** pour cette victoire.

Si le challenger était de la catégorie Professionnel, il monte naturellement à la catégorie de Champion (voyez les règles de victoire dans la version de base, ci-dessus).

Pour tous les titres de combattants, ce qui suit est valable:

- Si le porteur du titre gagne le combat, il conserve son titre (et son marqueur).

Un **Champion du monde** (Superchampion) vaincu aux points descend à la catégorie Professionnel et rend sa ceinture (couronne de lauriers). Lors d'une défaite par K.O., le boxeur est éliminé du jeu.

Conseil de jeu:

Les plus hautes sommes de départ de la deuxième saison agissent (en termes de jeu) sur les primes et le jeu:

- Les hautes sommes de départ conduisent à de hautes primes !

Exemple 1: Si un Champion du monde avec une somme de départ de 30'000 gagne un combat, il reçoit 60'000 schmelings de prime: 10'000 (somme de départ) x 3 (champion du monde) x 2 (prime de victoire).

Exemple 2: S'il perd contre son challenger (par exemple un professionnel avec une somme de départ de 6'000 schmelings), sa somme de départ de 30'000 est assurée, alors que le vainqueur ne reçoit "que" 12'000 schmelings. Mais en contrepartie, ce dernier est maintenant champion du monde avec une somme de départ de 24'000 pour le prochain combat.

4. Fin du jeu

- L'**argent sur la case bonus** va chez le joueur avec le boxeur ayant le mieux réussi (avec la plus haute somme de départ). En règle générale, c'est le champion du monde.
- À la fin de la deuxième saison également, chaque joueur reçoit 5'000 schmelings de la banque pour chaque **carte de combat** qu'il n'a pas utilisée.
- Chaque reconnaissance de dette diminue la fortune du joueur de 50'000 schmelings.

© 1994 par TM-Spiele GmbH, Postfach 80 08 06, D-70508 Stuttgart