



### SUPER HABILITÉS



### MISE AU JEU

#### CHANCES DE RÉUSSITE %

	Socle joueur local À la mise au jeu	Socle joueur visiteur À la mise au jeu	% indiqué
A	Sans le jaune	Sans le jaune	50 %
B			50 %
C		Sans le jaune	70 %
D	Sans le jaune		30 %

#### TABLEAU DES CONSÉQUENCES

À partir de l'hexagone sous le joueur qui a gagné la mise au jeu, la rondelle franchit un maximum de 6 hexagones Vers un défenseur. Placez ensuite la rondelle dans un des trois hexagones avant de votre joueur.

Vous êtes l'équipe en attaque ! Allez à Déplacements. **2**

### PASSE

#### CHANCES DE RÉUSSITE %

##### 1 SANS INTERCEPTEUR

Choisissez A ou B selon votre socle	Votre joueur	% indiqué
A	Sans le vert	80 %
B		90 %

##### 2 AVEC INTERCEPTEUR À LA PORTÉE DE LA TRAJECTOIRE

Choisissez A, B, C ou D selon les socles qui s'affrontent	Votre joueur	Adversaire	% indiqué
A	Sans le vert	Sans le bleu	50 %
B			50 %
C		Sans le bleu	70 %
D	Sans le vert		30 %

##### 3 AVEC INTERCEPTEUR SUR LA TRAJECTOIRE

Choisissez A, B, C ou D selon les socles qui s'affrontent	Votre joueur	Adversaire	% indiqué
A	Sans le vert	Sans le bleu	30 %
B			30 %
C		Sans le bleu	50 %
D	Sans le bleu		10 %

#### TABLEAU DES CONSÉQUENCES

##### RÉSULTAT

Passé réussie	La rondelle se rend directement au receveur sur l'hexagone visé. Allez à Actions défensives <b>9</b> . Sinon; allez à Déplacement <b>2</b> ou Dégagement <b>6</b> ou Tir au but <b>7</b> .
Passé raté sans intercepteur	Imprécise, la passe est captée difficilement. Le receveur perd tous ses coups pour cette séquence, mais conserve la rondelle. Allez à Actions défensives. <b>9</b> Sinon, allez à Déplacement. <b>2</b>
Passé raté avec intercepteur	À partir de l'hexagone d'interception (le dernier s'il y a plusieurs intercepteurs), la rondelle dévie vers une direction aléatoire; allez à Direction aléatoire. <b>10</b>

### DÉGAGEMENT

#### CHANCES DE RÉUSSITE %

##### 1 SANS INTERCEPTEUR

Choisissez A ou B selon votre socle	Votre joueur	% indiqué
A	Sans le vert	80%
B		90%

##### 2 AVEC INTERCEPTEUR(S) À LA PORTÉE DE LA TRAJECTOIRE

Choisissez A, B, C ou D selon les socles qui s'affrontent	Votre joueur	Adversaire	% indiqué
A	Sans le vert	Sans le bleu	50 %
B			50 %
C		Sans le bleu	70 %
D	Sans le vert		30 %

##### 3 AVEC INTERCEPTEUR (S) SUR LA TRAJECTOIRE

Choisissez A, B, C ou D selon les socles qui s'affrontent	Votre joueur	Adversaire	% indiqué
A	Sans le vert	Sans le bleu	30 %
B			30 %
C		Sans le bleu	50 %
D	Sans le bleu		10 %

#### TABLEAU DES CONSÉQUENCES

##### RÉSULTAT

	PASSE CONSÉQUENCES
Dégagement réussie	Placez la rondelle directement sur l'hexagone visé qui est libre. Les deux équipes lancent le d% et celle avec le plus haut résultat déplace ses joueurs en premier. Allez à Actions défensives <b>9</b> si une action défensive est possible, Sinon allez à Tour offensif <b>4</b>
Dégagement raté	La rondelle dévie dans la foule, une séquence prend fin Allez à Mise au jeu <b>1</b> au point de mise au jeu le plus près du joueur qui a dégagé.

# TIR AU BUT

7

## CHANCES DE RÉUSSITE %

### 1 TRAJECTOIRE LIBRE

Choisissez A ou B selon votre socle

Votre joueur	% indiqué
A Sans le noir	80 %
B 	90 %

### 2 ADVERSAIRES SUR LA TRAJECTOIRE

Choisissez A, B, C ou D selon les socles qui s'affrontent

Votre joueur	Adversaire	% indiqué
A Sans le noir	Sans le bleu	60 %
B 		60 %
C 	Sans le bleu	80 %
D Sans le noir		40 %

## TABLEAU DES CONSÉQUENCES

### RÉSULTAT

Tir réussi

La rondelle se rend au gardien, il doit tenter de l'arrêter.  
Allez à Arrêt gardien **8**

Tir raté

La rondelle dévie dans la foule, une séquence prend fin.  
Allez à Mise au jeu **1** au point de mise au jeu du côté d'où le tir provenait.

# ARRÊT GARDIEN

8

## CHANCES DE RÉUSSITE %

### ARRÊT GARDIEN ZONE ROUGE

Choisissez A, B, C ou D selon les socles qui s'affrontent

Gardien	Tireur	% indiqué
A Sans le noir	Sans le noir	30 %
B 		30 %
C 	Sans le noir	50 %
D Sans le noir		10 %

### ARRÊT GARDIEN ZONE ORANGE

Choisissez A, B, C ou D selon les socles qui s'affrontent

Gardien	Tireur	% indiqué
A Sans le noir	Sans le noir	50 %
B 		50 %
C 	Sans le noir	70 %
D Sans le noir		30 %

### ARRÊT GARDIEN ZONE JAUNE

Choisissez A, B, C ou D selon les socles qui s'affrontent

Gardien	Tireur	% indiqué
A Sans le noir	Sans le noir	70 %
B 		70 %
C 	Sans le noir	90 %
D Sans le noir		50 %

### ARRÊT GARDIEN ZONE BLEUE

Choisissez A, B, C ou D selon les socles qui s'affrontent

Gardien	Tireur	% indiqué
A Sans le noir	Sans le noir	80 %
B 		80 %
C 	Sans le noir	90 %
D Sans le noir		70 %

## RÉSULTAT

Arrêt réussi

Le gardien fait l'arrêt. Il a 20 % de chances de contrôler la rondelle. S'il contrôle la rondelle, le gardien provoque un arrêt du jeu; allez à Mise au jeu. **1** Une séquence de jeu prend fin. S'il ne contrôle pas la rondelle, il donne un retour; allez à Direction aléatoire. **10**

Arrêt raté

C'est le but ! Une séquence prend fin. Allez à Mise au jeu **1** au centre de la glace.

## CHANCES DE RÉUSSITE %

### BLOQUER LE PASSAGE (DÉFENSEUR SEULEMENT)

Choisissez A, B, C ou D selon les socles qui s'affrontent

Votre joueur	Adversaire	% indiqué
A Sans le bleu	Sans le argent	70 %
B 		70 %
C 	Sans le argent	90 %
D Sans le bleu		50 %

### MISE EN ÉCHEC

Choisissez A, B, C ou D selon les socles qui s'affrontent

Votre joueur	Adversaire	% indiqué
A Sans le rouge	Sans le rouge	50 %
B 		50 %
C 	Sans le rouge	70 %
D Sans le rouge		30 %

### HARPONNER LA RONDELLE

Choisissez A, B, C ou D selon les socles qui s'affrontent

Votre joueur	Adversaire	% indiqué
A Sans le bleu	Sans le orange	50 %
B 		50 %
C 	Sans le orange	70 %
D Sans le bleu		30 %

### SOUTIRER LA RONDELLE

Choisissez A, B, C ou D selon les socles qui s'affrontent

Votre joueur	Adversaire	% indiqué
A Sans le orange	Sans le orange	30 %
B 		30 %
C 	Sans le orange	50 %
D Sans le orange		10 %

## TABLEAU DES CONSÉQUENCES

### VOTRE ACTION

Bloquer le passage



ALLEZ À DIRECTION ALÉATOIRE **10**

### RATÉE



ALLEZ À TOUR OFFENSIF **4**

Mise en échec



ALLEZ À DIRECTION ALÉATOIRE **10**



ALLEZ À TOUR OFFENSIF **4**

Harponner la rondelle



ALLEZ À DIRECTION ALÉATOIRE **10**



ALLEZ À TOUR OFFENSIF **4**

Soutirer la rondelle



IL S'EMPARÉ DE LA RONDELLE ET SON ÉQUIPE EST EN ATTAQUE. ALLEZ À TOUR OFFENSIF **4**



ALLEZ À TOUR OFFENSIF **4**

### LÉGENDE :



PORTEUR DE LA RONDELLE



JOUEUR DE L'ÉQUIPE DÉFENSIVE QUI A TENTÉ L'ACTION



LE JOUEUR PERD LA RONDELLE



LE OU LES JOUEURS INDICUÉS PERDENT LEURS COUPS, ENLEVEZ LEUR SOCLE. ILS NE PEUVENT TENTER AUCUNE ACTION DÉFENSIVE NI INTERCEPTER DANS CETTE SÉQUENCE.

# ACTIONS DÉFENSIVES

9