

An artistic illustration of a hockey game. In the center, a goalie in a blue and white uniform is in a ready stance. To the left, a player in a white jersey is looking forward. In the foreground, a hockey stick is shown with a puck on the ice. The background features a large, stylized eye graphic and a hexagonal pattern representing the ice rink. The overall style is dynamic and energetic, with splatters and motion lines.

HOCKEY^{MC} 110

LE MATCH

**GEEK
SPORTS
GAMES**

WWW.HOCKEY110.COM
© 2024, GEEK SPORTS GAMES Tous droits réservés



EXCITANT ET STRATÉGIQUE

110^{MC}
HOCKEY

SOYEZ PRÊT À DONNER VOTRE 110%

Remerciements : Stéphane Fradette, Jeff Morais, Jean-François Hudon, Michel Bisson, René Buron, Johane Freire, Jefferson Laferrière, Sophie Decaen, Patricia, Michel et Mathieu, Judith Boivin-Robert, Dyane et Louis, Jean Allard, Carl Trudeau, Jean-François Pépin, Marie-Ève Tardif, Sandra Maheux et Eric Robillard.



Après la mise au jeu, suivez simplement les rondelles numérotées

Mise au jeu	1
Déplacements	2
Début d'une nouvelle séquence de jeux	3
Tour offensif	4
Passe	5
Dégagement	6
Tir au but	7
Arrêt gardien	8
Actions défensives	9
Directions aléatoires	10



LES DOUBLES FLÈCHES POINTENT
LES INSTRUCTIONS À LIRE EN PREMIER

Règles du hockey sur glace :
<https://www.hockeycanada.ca/fr-ca/hockey-programs/officiating/downloads>

1 LA MISE AU JEU



PLACEZ VOS JOUEURS

- Les deux équipes placent 3 attaquants, 2 défenseurs et 1 gardien de but sur la patinoire, prêts pour la mise au jeu. Placez votre 6e attaquant sur le banc des joueurs.
- Pour déterminer le gagnant de la mise au jeu, allez à la page suivante.



Le gardien doit toujours être placé sur un de ces 3 hexagones rouge foncé pour chaque mise au jeu.

Pendant le jeu il ne peut pas les quitter, sauf pour aller récupérer une rondelle libre ou revenir au banc pour un 6^e joueur.

EXEMPLE POUR PLACER LES JOUEURS À LA MISE AU JEU

Pour une mise au jeu ailleurs qu'au centre de la patinoire, inspirez-vous de ce schéma pour placer vos joueurs..



À NOTER

La rondelle ne franchira pas plus de 6 hexagones à partir du joueur qui gagne la mise au jeu. Placez au moins un défenseur près de la ligne bleue.





GAGNEZ LA MISE AU JEU

Choisissez la ligne A, B, C ou D ci-dessous qui correspond aux socles des deux joueurs qui s'affrontent au point de mise au jeu.

Pour gagner la mise au jeu, l'équipe locale lance le d% et doit obtenir le % indiqué **OU MOINS**. Ensuite, allez au Tableau des conséquences.

Si, par exemple, le % indiqué était 50%, pour gagner la mise au jeu l'équipe locale devrait obtenir 50, 40, 30, 20 ou 10. Appliquez cette logique du % indiqué ou moins pour toutes les autres actions dans le 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 %

EXEMPLE : LE JOUEUR LOCAL À LA MISE AU JEU A UN SOCLE JAUNE et le joueur visiteur un socle rouge (donc sans le jaune), Vous allez à la ligne C. Pour gagner la mise au jeu, l'équipe locale devrait obtenir 70 ou moins avec le d%. Si elle obtenait un résultat supérieur au % indiqué (80, 90 ou 00), c'est l'équipe visiteur qui gagnerait la mise au jeu.

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 coéquipier de votre choix sans adversaire autour de lui, habituellement vers un défenseur. En s'y rendant, la rondelle ne doit pas passer dans la portée d'un adversaire.

Placez ensuite la rondelle dans un des trois hexagones avant de votre joueur.

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

DÉPLACEMENTS



Le gardien ne peut pas foncer sur le porteur de la rondelle. Le seul moment où il peut quitter un de ses trois hexagones rouge foncé, c'est pour aller récupérer une rondelle libre ou pour revenir au banc afin d'être remplacé par un 6^e joueur.

DÉPLACEZ VOS JOUEURS

A. L'équipe en attaque déplace ses joueurs.
Voir plus bas: Comment compter les coups.

La rondelle est déplacée avec le porteur.
À la fin de son déplacement, placez la rondelle dans un des trois hexagones de sa portée. (Voir L'avant-match)
Elle ne pourra plus être déplacée pendant cette séquence.

B. Ensuite, l'équipe en défense déplace elle aussi ses joueurs

C. Une séquence de jeux prend fin, déplacez le curseur d'une minute. Remettez les socles enlevés à la séquence précédente le cas échéant.

ALLEZ À DÉBUT D'UNE NOUVELLE SÉQUENCE DE JEUX

3

COMMENT COMPTER LES COUPS

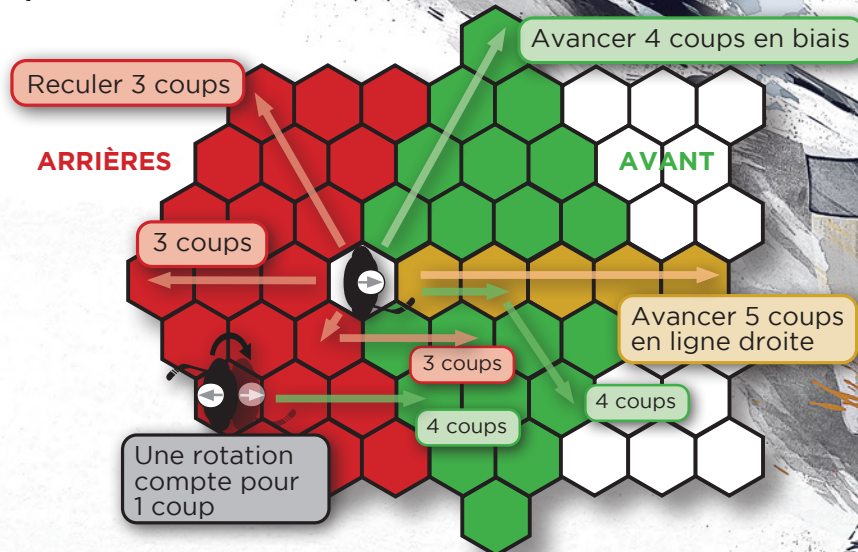
Vous n'êtes pas obligé de déplacer tous vos joueurs, ni d'utiliser le maximum de coups permis

RECULER : 1 coup ou plus vers l'arrière réduit le total à 3 coups maximum.

AVANCER : 1 coup ou plus vers les avant permet 4 coups maximum.

POWER SKATING : Tous les coups en ligne droite sans rotation permettent 5 coups maximum.

ROTATION : Une rotation complète ou partielle compte pour 1 coup et permet ensuite 2 coups si vous reculez ou 3 coups si vous avancez



À NOTER

- Pendant le déplacement des joueurs, aucune action n'est possible.
- Le porteur peut laisser la rondelle sur place et continuer sans elle pour qu'un coéquipier la reprenne.
- Un coéquipier peut aussi prendre la rondelle de son coéquipier s'il passe à la portée de la rondelle.
- Un joueur ne peut pas passer sur l'hexagone où se trouve un autre joueur.
- Vous pouvez déplacer un joueur sur l'hexagone où se trouve la rondelle, cela ne provoque rien tant qu'aucune action défensive ne sera tentée.

DÉ DE VITESSE OPTIONNEL



À l'étape des déplacements, chaque participant a le choix de lancer ou non le dé de vitesse juste avant. Cela pourrait, par exemple, vous permettre de démarquer un de vos joueurs ou de rattraper un joueur de l'équipe adverse.

Il y a un risque à utiliser le dé de vitesse !

Résultats possibles :

+1 ou +2 = Coups supplémentaires

-1 = Perte d'un coup



= Votre joueur perd tous ses coups, retirez son socle jusqu'à la prochaine séquence de jeux.



EST-CE QU'UNE ACTION DÉFENSIVE EST POSSIBLE ?

SI OUI, ALLEZ À ACTIONS DÉFENSIVES 9

BLOQUER LE PASSAGE
Le porteur en blanc et le défenseur en noir sont face à face (Défenseur seulement)



MISE EN ÉCHEC
Le porteur en blanc est dans la portée du joueur en noir



HARPONNER OU SOUTIRER LA RONDELLE
La rondelle est dans la portée du joueur en noir



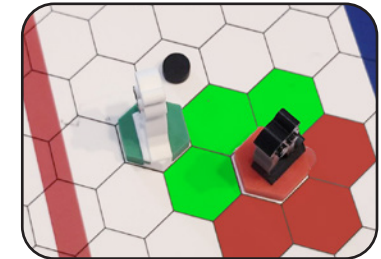
SINON, ALLEZ À TOUR OFFENSIF 4

Dans ces deux exemples, aucune action défensive n'est possible.

Le porteur en blanc est hors de portée car il est dans les arrières du joueur en noir



La rondelle est hors de portée du joueur en noir







4



CHOISISSEZ VOTRE TACTIQUE

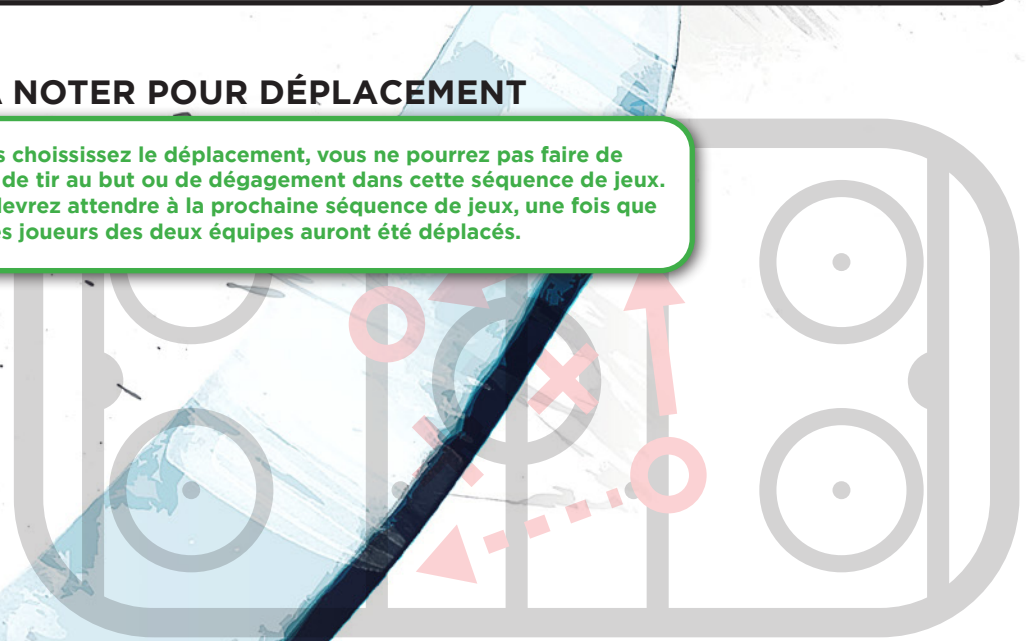
L'équipe en attaque (qui possède la rondelle) choisit une option possible :

- 1. Déplacement des deux équipes 
- 2. Passe 
- 3. Dégagement 
- 4. Tir au but si vous êtes dans la zone adverse 



À NOTER POUR DÉPLACEMENT

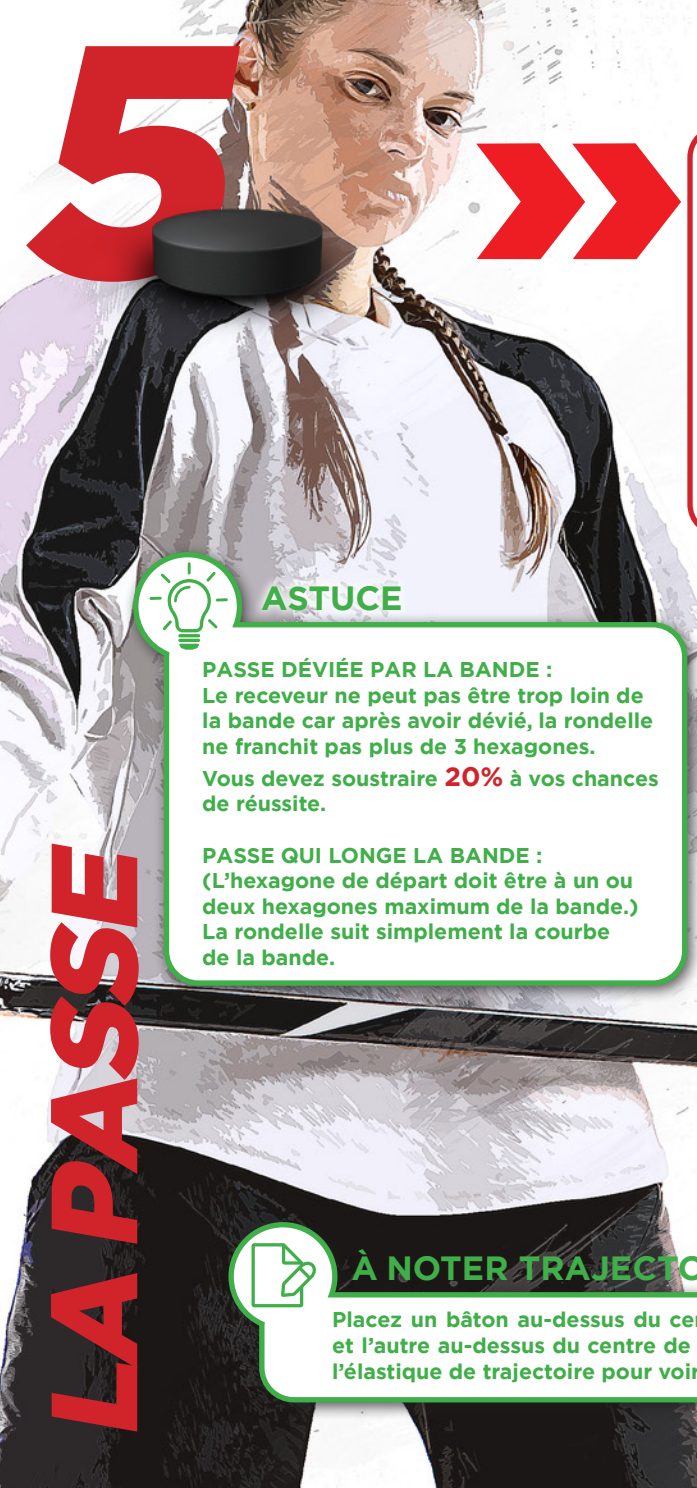
Si vous choisissez le déplacement, vous ne pourrez pas faire de passe, de tir au but ou de dégagement dans cette séquence de jeux. Vous devrez attendre à la prochaine séquence de jeux, une fois que tous les joueurs des deux équipes auront été déplacés.



5



LA PASSE



DÉTERMINEZ LA TRAJECTOIRE

Distance maximum: 30 hexagones

- Annoncez l'hexagone visé dans la portée du receveur.
- Trajectoire : la rondelle doit partir du centre de l'hexagone où elle se trouve (vous ne pouvez pas la déplacer juste avant) et se rendre au centre de l'hexagone annoncé.
- Identifiez votre situation 1, 2 ou 3.
- Pour tenter la passe, allez à la page suivante.



ASTUCE

PASSE DÉVIÉE PAR LA BANDE :

Le receveur ne peut pas être trop loin de la bande car après avoir dévié, la rondelle ne franchit pas plus de 3 hexagones. Vous devez soustraire **20%** à vos chances de réussite.

PASSE QUI LONGE LA BANDE :

(L'hexagone de départ doit être à un ou deux hexagones maximum de la bande.) La rondelle suit simplement la courbe de la bande.



La trajectoire ne peut pas passer sous le passeur ou sous le receveur.



SOUS LE PASSEUR



SOUS LE RECEVEUR



À NOTER TRAJECTOIRE

Placez un bâton au-dessus du centre de l'hexagone de départ et l'autre au-dessus du centre de l'hexagone d'arrivée et étirez l'élastique de trajectoire pour voir la trajectoire exacte.



VOTRE SITUATION

1 SANS INTERCEPTEUR



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

LA TRAJECTOIRE TOUCHE UN HEXAGONE AVANT DE L'ADVERSAIRE



3 AVEC INTERCEPTEUR(S) SUR LA TRAJECTOIRE

LA TRAJECTOIRE TOUCHE À L'HEXAGONE SOUS L'ADVERSAIRE



TENTEZ LA PASSE




- Pour connaître vos chances de réussite, allez à la situation 1, 2 ou 3 qui correspond à la vôtre
- Choisissez la ligne A, B, C ou D qui correspond au socle du passeur et de l'intercepteur s'il y en a un.
- Lancez le d% ! Pour réussir la passe vous devez obtenir le % indiqué ou moins.
- Ensuite allez au Tableau des conséquences

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 %



À NOTER

Plusieurs intercepteurs :
Qu'il y ait un ou plusieurs intercepteurs, la chance de réussite est la même.

TABLEAU DES CONSÉQUENCES

RÉSULTAT

PASSE CONSÉQUENCES

Passe réussie

La rondelle se rend directement au receveur sur l'hexagone visé

Si un adversaire est à côté du receveur ou de la rondelle,

Allez à Actions défensives 

Sinon Allez à Déplacements  ou dégagement  ou Tir au but 

Passe ratée sans intercepteur

La passe imprécise est captée difficilement.

Le receveur perd tous ses coups pour cette séquence mais conserve la rondelle.

Retirez temporairement son socle et remplacez-le à la prochaine séquence pour le déplacer. Le receveur ne peut rien tenter pour cette séquence.

Si un adversaire est à côté du receveur ou de la rondelle,

Allez à Actions défensives. 

Sinon Allez à Déplacements 

Passe ratée 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 

6



DÉGAGEMENT



ASTUCE

DÉGAGEMENT DÉVIÉ PAR LA BANDE : la rondelle ne peut pas s'éloigner de plus de 3 hexagones de la bande. Vous devez soustraire **20%** à vos chances de réussite.

DÉGAGEMENT QUI LONGE LA BANDE : la rondelle suit simplement la courbe de la bande.

PASSE PLACÉE : Un dégagement réussi est considéré comme une passe placée si vous réussissez à reprendre la rondelle libre par la suite.

DÉTERMINEZ LA TRAJECTOIRE

Distance maximum : 40 hexagones

- Annoncez l'hexagone visé dans la portée d'aucun joueur.
- Trajectoire : la rondelle doit partir du centre de l'hexagone où elle se trouve (vous ne pouvez pas la déplacer juste avant) et se rendre au centre à de l'hexagone annoncé.
- Identifiez votre situation 1, 2 ou 3.
- Pour tenter le dégagement, allez à la page suivante.



Dégagement refusé car le porteur n'a pas traversé la ligne rouge du centre.



La trajectoire ne peut pas passer sous le porteur.

SOUS LE PORTEUR

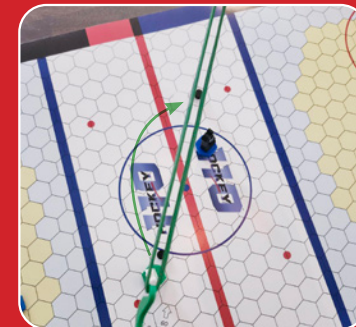


VOTRE SITUATION

1 SANS INTERCEPTEUR



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



3 AVEC INTERCEPTEUR(S) SUR LA TRAJECTOIRE





TENTEZ LE DÉGAGEMENT

- Pour connaître vos chances de réussite, allez à la situation 1, 2 ou 3 qui correspond à la vôtre.
- Choisissez la ligne A, B, C ou D qui correspond au socle du porteur et de l'intercepteur s'il y en a un.
- Lancez le d% ! Pour réussir le dégagement vous devez obtenir le % indiqué ou moins.
- Ensuite allez au Tableau des conséquences



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, et ensuite c'est à l'autre équipe. Elle peut donner son tour si elle constate qu'elle ne se rendra pas à la rondelle en premier.

Si la rondelle est encore libre, une séquence de jeux prend fin, relancez le d% à nouveau.

Si la rondelle est reprise pendant le déplacement d'une figurine, le porteur et tous les joueurs des deux équipes terminent leur déplacement.

Allez à Actions défensives  si une action défensive est possible,

Sinon allez à Tour offensif 

Dégagement raté

La rondelle dévie dans la foule, une séquence prend fin

Allez à Mise au jeu  au point de mise au jeu le plus près du joueur qui a dégagé.



DÉTERMINEZ VOTRE LIGNE DE TIR

- La rondelle que le porteur transporte doit déjà être dans une zone de tir (bleue, jaune, orange ou rouge).
- La trajectoire du tir est une ligne droite entre l'hexagone où la rondelle se trouve et le centre du but (vous ne pouvez déplacer la rondelle avant de tirer).
- Identifiez votre situation.
- Pour tenter le tir au but, allez à la page suivante.



ASTUCE

TIR SUR RÉCEPTION : Si votre joueur reçoit une passe réussie et qu'il tire au but immédiatement, le gardien doit soustraire **10%** à ses chances d'arrêt si le tir est réussi.

TIR DÉVIÉ : Si un coéquipier est à la portée ou sur la trajectoire du tir il fait dévier la rondelle. Le gardien a donc un malus de **10%** à ses chances d'arrêt.

TIR VOILÉ : Si un ou plusieurs adversaires sont sur la trajectoire du tir, ils obstruent la vue du gardien. Si le tir est réussi, le gardien a un malus de **10%** sur ses chances d'arrêt.

Calcul: Si par exemple un gardien recevait un tir sur réception dévié et voilé, son malus total serait de **30%**. Il devrait donc soustraire **30%** à ses chances d'arrêt..



Le tireur ne peut pas être dos au but



VOTRE SITUATION :

1 TRAJECTOIRE LIBRE



La trajectoire du tir ne passe pas sous un joueur

2 ADVERSAIRE(S) SUR LA TRAJECTOIRE



TENTEZ LE TIR AU BUT




- Allez à la situation 1 ou 2 qui correspond à la vôtre. Choisissez la ligne A, B, C ou D qui correspond au socle du tireur ou de ceux qui s'affrontent.
- Lancez le d% ! Pour réussir le tir, vous devez obtenir le % indiqué ou moins.
- Ensuite, allez au tableau des conséquences.

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 %



Vous lancez le dé une seule fois, même s'il y a plusieurs joueurs sur la trajectoire.

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.

8



PLACEZ VOTRE GARDIEN

- Placez le gardien du côté d'où la rondelle arrive, au centre, à gauche ou à droite dans son but.
- POUR TENTER L'ARRÊT, ALLEZ À LA PAGE SUIVANTE.



À NOTER

Si le gardien n'est pas devant son but (un des trois hexagones rouge foncé) et qu'un tir, une passe ou un dégagement vers le but est réussi, c'est un but automatique.



ARRÊT GARDIEN





TENTEZ L'ARRÊT

- De quelle zone la rondelle est partie ? Rouge, orange, jaune ou bleue ? Choisissez la ligne A, B, C ou D qui correspond au socle du gardien et du tireur.
- Lancez le d% ! Pour réussir l'arrêt, vous devez obtenir le % indiqué ou moins.
- Ensuite, allez au tableau des conséquences.

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 %



À NOTER

CHANCES D'ARRÊT MINIMUM : peu importe les malus, le gardien ne peut jamais avoir moins que 10 % de chances d'arrêt.

TABLEAU DES CONSÉQUENCES

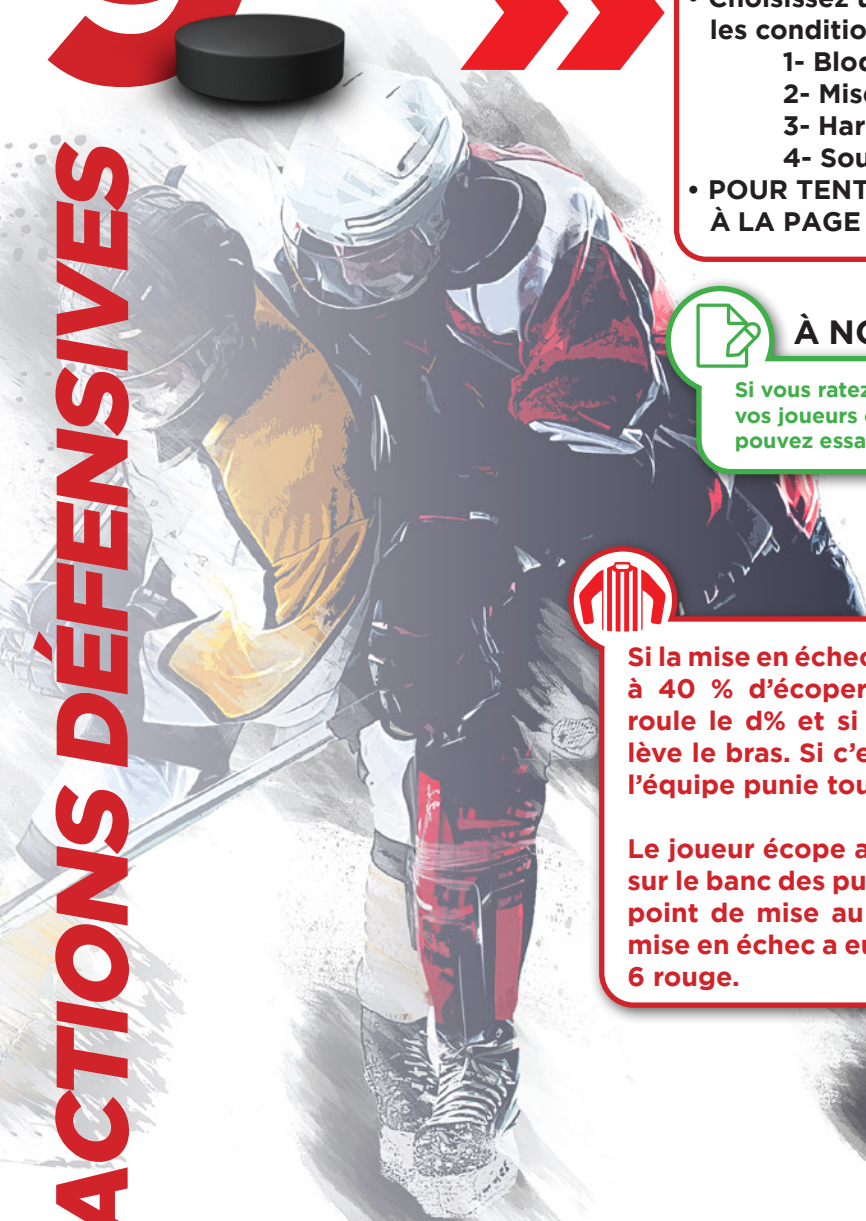
Arrêt réussi

Le gardien fait l'arrêt. Il a 20 % de chances de contrôler la rondelle; lancez le dé et contrôlez la rondelle si vous avez obtenu 20 ou moins. S'il contrôle la rondelle, le gardien provoque un arrêt du jeu; **allez à Mise au jeu.**  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.





CHOISISSEZ VOTRE ACTION

- Choisissez une des 4 actions dont vous respectez les conditions
 - 1- Bloquer le passage (défenseur seulement)
 - 2- Mise en échec
 - 3- Harponner la rondelle
 - 4- Soutirer la rondelle
- POUR TENTER VOTRE ACTION, ALLEZ À LA PAGE SUIVANTE.




À NOTER:

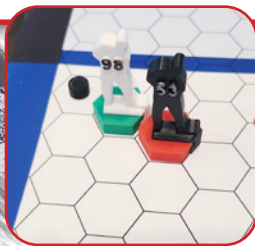
Si vous ratez une action défensive, mais qu'un autre de vos joueurs est en bonne position pour en tenter une, vous pouvez essayer à nouveau.



MISE EN ÉCHEC ILLÉGALE PAR DERRIÈRE

Si la mise en échec réussie a lieu par derrière, le joueur à 40 % d'écooper d'une punition. L'équipe adverse roule le d% et si elle obtient 40 ou moins, l'arbitre lève le bras. Si c'est le cas, il y a arrêt du jeu lorsque l'équipe punie touche à la rondelle.

Le joueur écope alors d'une punition de 6 séquences sur le banc des punitions. Allez à Mise au jeu  au point de mise au jeu le plus près de l'endroit où la mise en échec a eu lieu. Placez le curseur sur le chiffre 6 rouge.



CONDITIONS DES ACTIONS :



1 BLOQUER LE PASSAGE (DÉFENSEURS SEULEMENT)



Le défenseur (en noir) doit être face à face avec l'adversaire qui possède la rondelle EXACTEMENT COMME DANS CET EXEMPLE

2 MISE EN ÉCHEC



Le porteur de la rondelle (en blanc) doit être dans la portée du joueur en noir.

3 HARPONNER LA RONDELLE



La rondelle doit être à la portée du joueur en noir

4 SOUTIRER LA RONDELLE



La rondelle doit être à la portée du joueur en noir

TENTEZ VOTRE ACTION

- Allez à l'action choisie.
- Choisissez la ligne A, B, C ou D qui correspond au socle des joueurs qui s'affrontent.
- Lancez le d% ! Pour réussir l'action défensive, vous devez obtenir le résultat indiqué ou moins.
- Ensuite, allez au Tableau des conséquences.







Gardien : à cause de son équipement, le gardien enlève 20 % sur toutes ses actions défensives tentées ou subies. S'il rate son action défensive et qu'un tir au but est réussie, un but est ensuite automatiquement accordé.

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

ACTION

RÉUSSIE

RATÉE

Bloquer le passage

Le porteur perd la rondelle et les deux joueurs perdent leurs coups. Enlevez leur socle et remettez-le au début de la prochaine séquence de jeux. Ils ne peuvent tenter aucune action défensive ni intercepter dans cette séquence de jeux. **ALLEZ À DIRECTION ALÉATOIRE. 10**

Le joueur qui rate l'action perd tous ses coups. Enlevez son socle et remettez-le au début de la prochaine séquence de jeux. Il ne peut tenter aucune action défensive ni intercepter dans cette séquence de jeux. **ALLEZ À TOUR OFFENSIF. 4**

Mise en échec

Le porteur perd la rondelle et perd ses coups. Enlevez son socle et remettez-le au début de la prochaine séquence de jeux. Il ne peut tenter aucune action défensive ni intercepter dans cette séquence de jeux. **ALLEZ À DIRECTION ALÉATOIRE. 10**

Le joueur qui rate l'action perd tous ses coups. Enlevez son socle et remettez-le au début de la prochaine séquence de jeux. Il ne peut tenter aucune action défensive ni intercepter dans cette séquence de jeux. **ALLEZ À TOUR OFFENSIF. 4**

Harponner la rondelle

Le porteur perd la rondelle et les deux joueurs perdent leurs coups. Enlevez leur socle et remettez-le au début de la prochaine séquence de jeux. Ils ne peuvent tenter aucune action défensive ni intercepter dans cette séquence de jeux. **ALLEZ À DIRECTION ALÉATOIRE. 10**

Le joueur qui rate l'action perd tous ses coups. Enlevez son socle et remettez-le au début de la prochaine séquence de jeux. Il ne peut tenter aucune action défensive ni intercepter dans cette séquence de jeux. **ALLEZ À TOUR OFFENSIF. 4**

Soutirer la rondelle

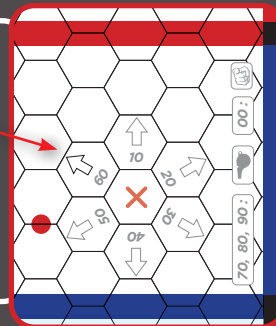
Le joueur qui réussit l'action s'empare de la rondelle. L'adversaire est si surpris qu'il perd ses coups. Enlevez son socle et remettez-le au début de la prochaine séquence de jeux. Il ne peut tenter aucune action défensive ni intercepter dans cette séquence de jeux. **ALLEZ À TOUR OFFENSIF. 4**

Le joueur qui rate l'action perd tous ses coups. Enlevez son socle et remettez-le au début de la prochaine séquence de jeux. Il ne peut tenter aucune action défensive ni intercepter dans cette séquence de jeux. **ALLEZ À TOUR OFFENSIF. 4**



LANCEZ LE D%

1. Repérez ce diagramme sur la patinoire
2. Les 6 flèches représentent les directions possibles que prendra la rondelle.
3. L'équipe qui a tenté l'action lance le d% et va au tableau ci-dessous.



RÉSULTAT

CONSIGNES

10, 20, 30, 40, 50, 60 :
Le résultat au d% correspond à une des 6 flèches du diagramme sur la patinoire. Le X représente l'hexagone de départ.

La rondelle franchit 5 hexagones en direction de la flèche à partir de cet hexagone : Hexagone où elle était possédée dans le cas d'une action défensive réussie. Hexagone d'interception dans le cas d'une passe ratée avec intercepteur. Hexagone sous le gardien dans le cas d'un arrêt avec un retour.

Allez ensuite à la situation A, B ou C qui correspond à la vôtre.

Règles à noter :

Les joueurs impliqués dans l'action : pendant que la rondelle franchit ses hexagones, le ou les joueurs impliqués dans l'action ne peuvent pas la capter même si elle passe là où ils se trouvent. Ils peuvent s'en emparer seulement si elle termine sa course et s'immobilise à leur portée. Si c'est le cas, allez à la situation A ou B.

Le gardien : après un arrêt, si la direction obtenue va derrière le gardien, la rondelle passe par-dessus son but et poursuit son parcours. Allez à la situation A, B ou C qui correspond à la vôtre.

La bande ou l'arrière du but : si la rondelle va vers un hexagone adjacent à la bande ou à l'arrière du but, elle s'immobilise sur celui-ci. Allez ensuite à la situation A, B ou C qui correspond à la vôtre.

70, 80, 90 : 

Arrêt du jeu, la rondelle dévie dans la foule. Allez à Mise au jeu  1

La mise au jeu a lieu au point de mise au jeu le plus près d'où la rondelle a dévié. Une séquence de jeux prend fin. Déplacez le curseur d'une minute.

00 : 

La rondelle franchit 5 hexagones dans la direction de votre choix : soit à partir d'où elle était possédée, de l'hexagone d'interception, ou de l'hexagone sous le gardien, selon ce qui a provoqué la direction aléatoire.

Allez ensuite à la situation A, B ou C qui correspond à la vôtre.

*Les règles à noter du premier encadré ci-haut sont aussi applicables.

SITUATION A, B OU C

A

La rondelle passe ou s'immobilise à la portée d'un joueur ou du gardien. Il la capte automatiquement s'il n'était pas impliqué dans l'action qui vient de se produire. Allez à tour offensif **4**. Aucune action défensive ne peut être tentée pour le moment, car la situation s'est déroulée trop rapidement.

Si c'est le gardien qui la capte, il a le choix de provoquer un arrêt du jeu (Allez à mise au jeu **1** au cercle le plus près) ou d'aller à Tour offensif **4**.



B

La rondelle arrive en même temps à portée de deux joueurs ou plus : Les deux équipes lancent le d%, et celle qui obtient le résultat le plus élevé la capte. Allez à Tour offensif **4**. Aucune action défensive ne peut être tentée pour le moment, car la situation s'est déroulée trop rapidement. Le ou les autres joueurs impliqués dans cette situation ne pourraient pas intercepter une passe ou un dégagement.

Si c'est le gardien qui la capte, il a le choix de provoquer un arrêt du jeu (allez à Mise au jeu **1** au cercle le plus près et une séquence de jeu prend fin.) ou d'aller à **4** Tour offensif.



C

La rondelle est libre : les deux équipes lancent le d% et celle qui obtient le résultat le plus élevé déplace ses joueurs en premier; ensuite, c'est à l'autre équipe. Cependant, l'équipe qui obtient le résultat le plus élevé pourrait donner son tour à l'autre équipe si elle constate qu'elle ne se rendra pas à la rondelle en premier. Si la rondelle est encore libre après le déplacement des deux équipes, lancez à nouveau le d%.

Une séquence prend fin chaque fois.

La rondelle est reprise pendant le déplacement d'un joueur: si elle est à sa portée, il s'en empare, la place dans ses avants et termine son déplacement. Ensuite, les deux équipes terminent le déplacement des autres joueurs. Une séquence de jeux prend fin. Déplacez le curseur d'une minute, et remettez les socles enlevés à la séquence précédente, le cas échéant.

Allez à Début d'une nouvelle séquence de jeux. **3**




EXCITANT ET STRATÉGIQUE

HOCKEY^{MC}

SOYEZ PRÊT À DONNER VOTRE 110%





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 %

CHANCES DE RÉUSSITE %

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. Si un adversaire est à côté du receveur ou de la rondelle, **Allez à Actions défensives. 9**

Sinon; allez à Déplacement **2** ou Dégagement **6** ou Tir au but **7**

Passé ratée sans intercepteur

Imprécise, la passe est captée difficilement. Le receveur perd tous ses coups pour cette séquence, mais conserve la rondelle. Retirez temporairement son socle et remplacez-le à la prochaine séquence pour le déplacer. Le receveur ne peut rien tenter pour cette séquence.

Si un adversaire est à côté du receveur ou de la rondelle, **Allez à Actions défensives. 9**





Sinon, allez à Déplacement. **2**

Passé ratée 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. 10**





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



RÉUSSIE



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'EMPARA 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.