

A dynamic, stylized illustration of hockey players in action on an ice rink. The scene is rendered in a high-contrast, painterly style with splatters and motion lines. In the foreground, a player in a blue jersey is skating towards the viewer, with a hockey stick and puck visible. Behind them, other players in various jerseys (white, blue, red) are engaged in play. The background features a large, stylized '110' logo in blue and white, with the word 'HOCKEY' in black and red below it. The overall atmosphere is energetic and competitive.

110^{MC} HOCKEY

L'AVANT-MATCH

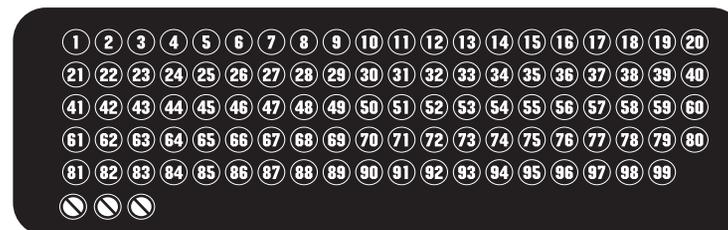
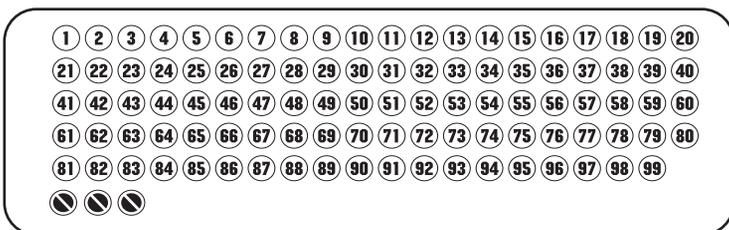
**GEEK
SPORTS
GAMES**

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

ÉQUIPEMENT DE JEU



AUTOCOLLANTS Numéros de chandails et pictogrammes de défenseurs



30 SOCLE DE SUPER HABILITÉ



1 ÉLASTIQUE DE TRAJECTOIRE POUR LA PASSE



Les formes et les couleurs peuvent être différentes.

Afin de faciliter la lecture des livrets de règles, nous avons employé le masculin comme genre neutre pour désigner aussi bien les femmes que les hommes.

DÉROULEZ LA PATINOIRE

VOUS NE POUVEZ PAS PLACER LA RONDELLE OU UNE FIGURINE SUR CES PETITES POINTES

PUNITIONS

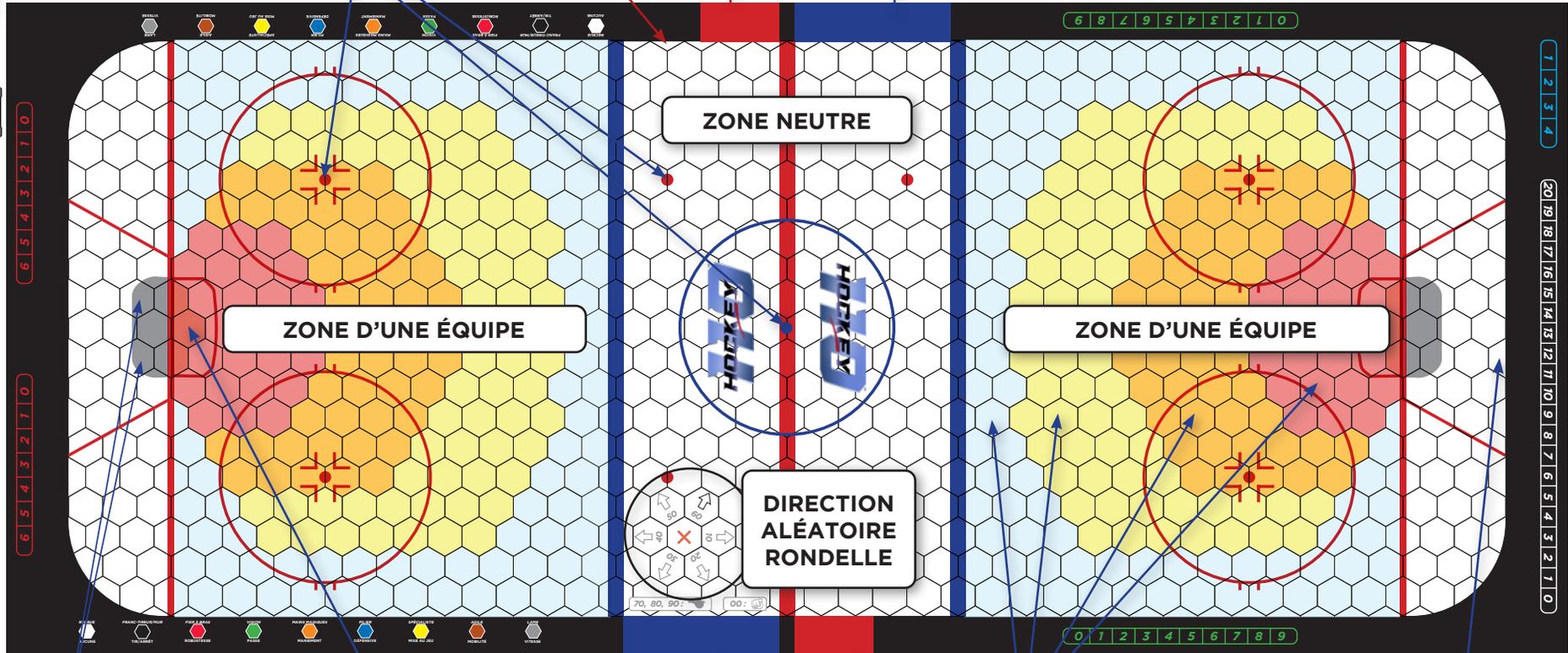
POINTS DE MISE AU JEU

BANC DES PUNITIONS

BANC DES JOUEURS

POINTAGE

PÉRIODES



ZONE D'UNE ÉQUIPE

ZONE NEUTRE

ZONE D'UNE ÉQUIPE

DIRECTION ALÉATOIRE RONDELLE

CES DEUX HEXAGONES DERRIÈRE LE BUT NE PEUVENT ÊTRE UTILISÉS POUR PLACER LA RONDELLE OU UNE FIGURINE.

CES TROIS HEXAGONES ROUGES FONCÉS SONT RÉSERVÉS AU GARDIEN DE BUT.

BANC DES JOUEURS

BANC DES PUNITIONS

ZONES DE TIR AU BUT : BLEU, JAUNE, ORANGE ET ROUGE

LES DOUZE DEMI-HEXAGONES DE LA BANDE DU FOND PEUVENT ÊTRE UTILISÉS SEULEMENT POUR PLACER LA RONDELLE, PAS POUR Y PLACER UNE FIGURINE.

LES 20 MINUTES DE LA PÉRIODE

MOTS CLÉS DU MATCH

Participant : C'est vous.

Joueur : Figurine de joueur de hockey (attaquant ou défenseur).

Gardien : Figurine de gardien de but.

Porteur de la rondelle : Joueur qui transporte la rondelle ou en prend possession.

Équipe en attaque : Équipe qui possède la rondelle.

Équipe en défense : Équipe qui ne possède pas la rondelle.

Coup : Un coup équivaut à un déplacement vers un autre hexagone ou à une rotation sur place de la figurine.

Séquence de jeux : Une partie dure 3 périodes. Chaque période dure 20 séquences de jeux. Une séquence de jeux prend fin lorsque les deux équipes ont déplacé leurs joueurs ou lorsqu'il y a un arrêt du jeu. Le curseur du temps est alors déplacé d'une minute.

Malus : Un malus est le contraire d'un bonus. Dans HOCKEY 110^{MC}, un malus est un pourcentage que le gardien doit soustraire de ses chances d'arrêt. C'est le cas par exemple si le tir est voilé ou dévié.



Nombre de participants : 2 à 10

Séparez les participants en deux équipes. D'un commun accord, décider qui est l'équipe locale, l'autre sera visiteur. Vous pouvez aussi tirer à pile ou face. L'équipe locale choisit les noirs ou les blancs. Chaque équipe place ses 7 figurines de son côté. Si vous êtes deux participants ou plus dans une même équipe, partagez-vous les 3 attaquants et les 2 défenseurs. Un volontaire s'occupera en plus du gardien et du 6^e attaquant s'il est utilisé.



Durée de la partie

Durée officielle : 3 périodes de 20 séquences chacune. Vous pouvez décider de jouer seulement une période.
Fin d'une période : une fois le temps zéro d'une période atteint, une dernière passe et/ou un dernier tir au but sont possibles si les conditions sont remplies.

1 2 3 4

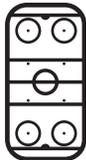
Période supplémentaire

10 séquences à 3 contre 3. L'équipe qui compte un but gagne la partie.



Tirs de barrage

Si, après la période supplémentaire il n'y a pas de gagnant, vous allez en tirs de barrage. À tour de rôle approchez un joueur près du gardien et tirez au but. Si les deux joueurs comptent, choisissez deux autres joueurs et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un seul joueur compte un but.



Mise en place

Videz le compartiment des accessoires. **Remettez-y seulement les 30 socles de super habileté (que vous pigerez plus tard).** Placez ensuite un curseur vis-à-vis le chiffre 1 bleu (période actuelle), vis-à-vis le chiffre 20 blanc (temps de la période) et vis-à-vis les chiffres 0 verts du pointage de chaque équipe. Placez une rondelle au centre de la patinoire.



REPÊCHAGE DES SUPER HABILITÉS

1 À tour de rôle, chaque équipe pige au hasard, dans le compartiments des accessoires, 7 socles de super habileté. Chaque socle de couleur correspond à une super habileté, un talent incroyable qui permet à un joueur ou un gardien de réussir plus facilement une action.

BLANC



AUCUNE

NOIR



TIR AU BUT
OU ARRÊT

ROUGE



ROBUSTESSE

VERT



PASSE

ORANGE



MANIEMENT

BLEU



DÉFENSIVE

JAUNE



MISE AU JEU

CUIVRE



MOBILITÉ

ARGENT



VITESSE

2 Gestion d'équipe.
Vous devez réfléchir sous quelle figurine vous fixerez chaque socle : 3 attaquants, 2 défenseurs, 1 gardien et le 6^e attaquant. Pour vous aider, consultez la page suivante.

6^e attaquant : si vous tirez de l'arrière en fin de match ou si une punition à retardement est annoncée pour l'adversaire, vous pouvez remplacer votre gardien par votre 6^e attaquant. C'est un joueur qui ne jouera que très rarement.

Numéros de chandails: Collez vos numéros préférés dans le dos de vos figurines.

 Pictogrammes de défenseurs: Choisissez deux figurines qui seront vos défenseurs. Collez un pictogramme de défenseur sur le devant. Ces pictogrammes indiquent qu'ils sont les seuls à pouvoir tenter l'action défensive Bloquer le passage.

3 Fixez maintenant un socle sous chacun de vos joueurs et sous votre gardien en le glissant sous la figurine.

CLIC !

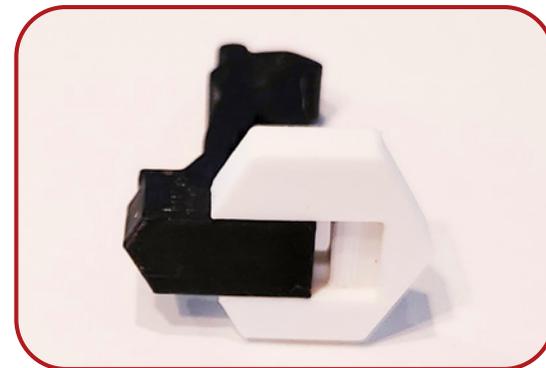


TABLEAU DES SUPER HABILITÉS

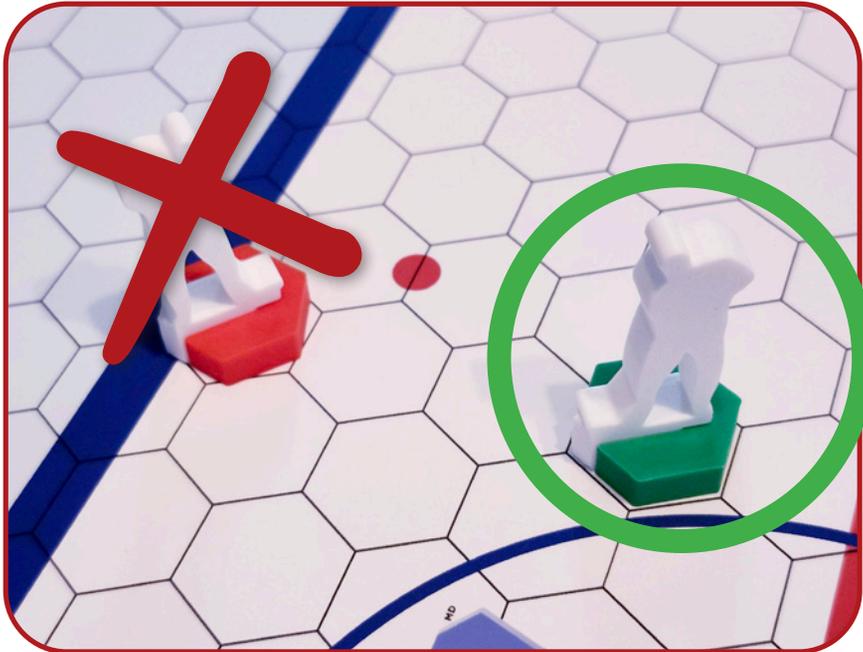
SUPER HABILITÉ	NOM	SPÉCIALITÉ(S)
Aucune  Blanc	LA RECRUE	Aucune spécialité particulière
Tir au but  Noir	LE FRANCO-TIREUR	Tir au but dévastateur (Joueurs seulement)
Arrêt  Noir	LE MUR	Chances d'arrêt élevées (Gardien seulement)
Robustesse  Rouge	LE FIER À BRAS	Mettre en échec Difficile de le mettre en échec
Passe  Vert	LA VISION	Passe précise difficile à intercepter
Maniement  Orange	LES MAINS MAGIQUES	Difficile de le harponner Difficile de lui soutirer la rondelle Soutirer la rondelle
Défensive  bleu	LE PILIER	Bloquer le passage (Défenseurs seulement) Harponner Intercepter une passe Bloquer un tir au but (Joueurs seulement)
Mise au jeu  Jaune	LE SPÉCIALISTE	Mise au jeu (Attaquants seulement)
Mobilité  Cuivre	L'AGILE	1 rotation gratuite La rotation ne compte pas pour 1 coup. Il est le seul à avoir accès au power skating même s'il fait une rotation avant son déplacement. Déplacement latéral si rapide qu'il annule le malus d'arrêt lors d'un tir sur réception. (Gardien seulement).
Vitesse  Argent	LA LAME	Déplacement : 1 coup de plus que vous pouvez ajouter au maximum permis. Difficile de lui bloquer le passage

ORIENTATION DE LA FIGURINE



Règle importante : Déposez toujours une figurine face à un des 6 côtés de l'hexagone.

La base hexagonale de la figurine doit toujours épouser parfaitement l'hexagone sous elle, jamais entre deux côtés.



À NOTER DÉPLACEMENTS

Pendant la phase des déplacements, si vous changez l'orientation d'une figurine (rotation complète ou partielle), cela compte pour un coup.

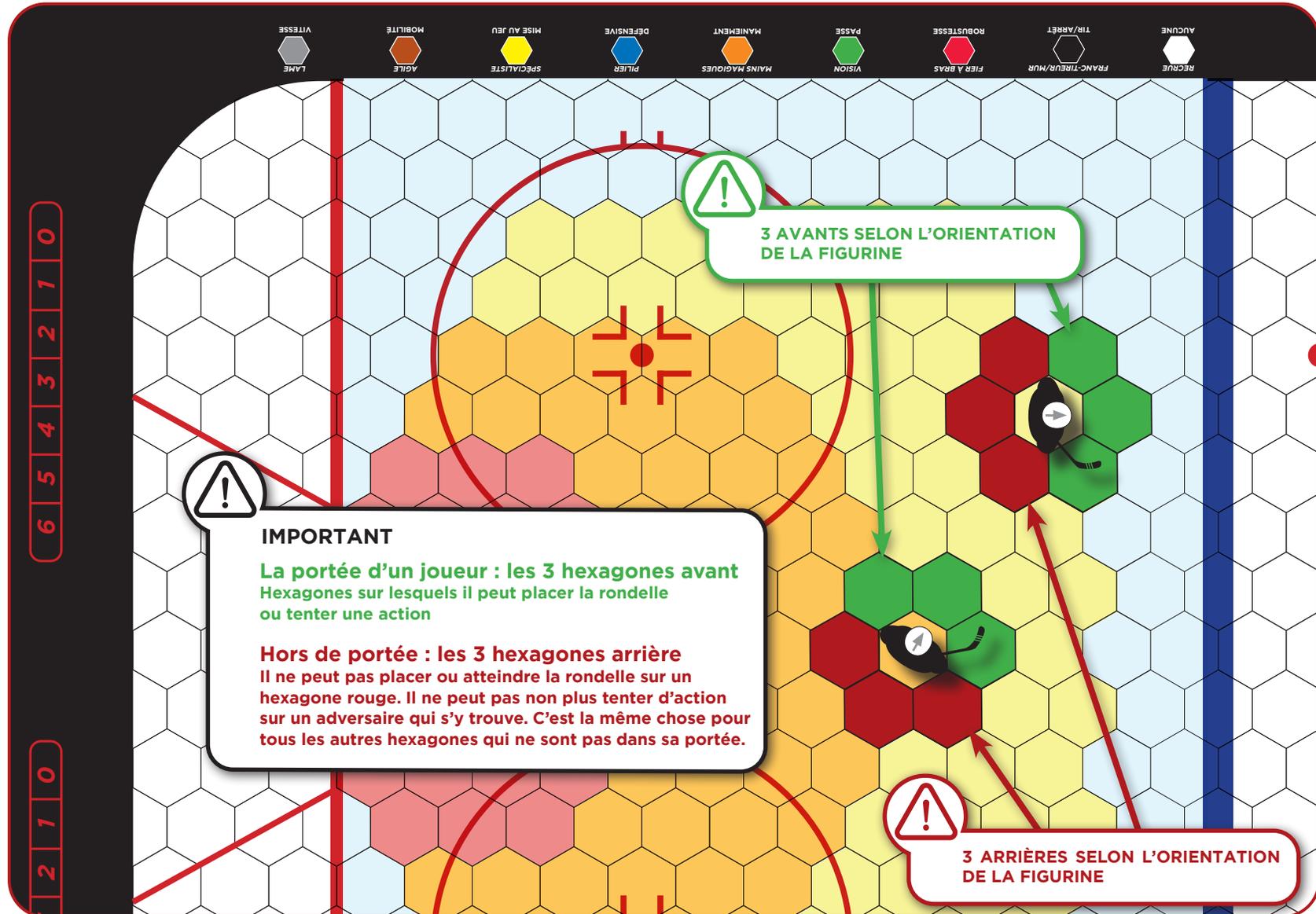


À NOTER FACE ET DOS

Le côté sans numéro est le devant de la figurine. Le côté avec le numéro représente le dos de la figurine.



PORTÉE D'UNE FIGURINE



ALLEZ AU LIVRET LE MATCH