

RINK RATS HOCKEY TOUTES ÉTOILES : Règles officielles

Ce qui est inclus dans le jeu

- Pile de cartes de 83 cartes
- 1 carte Rondelle
- 1 livret de règles de démarrage rapide



Objectif du jeu

Marquez plus de buts que l'équipe adverse pour gagner. Une période, c'est quand vous jouez à travers toute la pile de cartes. Jouez 3 périodes, puis comptez vos buts. En cas d'égalité, jouez en mort subite : jouez des périodes supplémentaires jusqu'à ce que le prochain but décide du gagnant.

Une période ne se termine pas au moment où la pile de cartes est épuisée. Une fois épuisée, le jeu continue tant qu'un joueur peut encore jouer une carte de sa main. La période se termine seulement quand la pile est vide et que personne ne peut plus jouer.

1. MISE EN PLACE



Sur votre table de jeu, disposez 4 emplacements en ligne : le Banc, le Centre de la glace, l'Emplacement de la rondelle et le Banc des punitions.

Brassez la pile de cartes et placez-la au Banc. Le Centre de la glace est la zone de jeu où les cartes sont jouées durant la partie. L'Emplacement de la rondelle, à côté du Centre de la glace, est l'endroit où la carte Rondelle repose quand elle est libre. Le Banc des punitions se trouve à l'extrémité, à côté de l'Emplacement de la rondelle.

Vous pouvez utiliser une vraie rondelle de hockey à la place de la carte Rondelle comme outil de possession, si vous en avez une sous la main.

Distribuez 6 cartes à chaque joueur : 5 patineurs, 1 gardien. Personne ne regarde ses cartes avant le signal « PARTEZ ! »

Qu'est-ce qui constitue une bonne main ? Une main idéale contient une Occasion de marquer (une carte Préparation, une carte Préparation et une carte Tir), au moins une carte de défense pour arrêter un jeu entrant, une carte Arrêt du gardien (Vedette de préférence) pour défendre une Occasion de marquer, et une carte GB pour gagner la possession après une rondelle libre. Vous n'obtiendrez pas toujours cette combinaison, mais savoir quoi viser vous aide à décider quelles cartes garder et lesquelles défausser lors de votre étape Changement de ligne.

2. VEDETTE CONTRE RÉGULIER

Vedette bat Régulier. Régulier ne bat pas Vedette. Vos cartes vous indiquent comment jouer chacune. Pour arrêter un jeu Vedette, vous avez besoin d'une carte de défense Vedette correspondante, ou d'une carte d'Arbitre ou d'une carte Puntition valide.

3. MISE EN JEU

Tout le monde dit « PARTEZ ! » Le premier joueur à jouer une carte Gain de bataille violet (GB) remporte la mise en jeu et gagne la possession. Ce joueur peut immédiatement jouer une Occasion de marquer s'il a les cartes nécessaires (carte Préparation, carte Préparation, carte Tir). Sinon, il complète sa main à 6 cartes et son tour se termine.

Si personne ne joue une carte GB, redistribuez 6 cartes à chaque joueur et recommencez.

Après la mise en jeu, on passe au joueur suivant à gauche.

4. VOTRE TOUR

4.1 SAUT DU BANC (Optionnel)

Action distincte du Changement de ligne et de Compléter votre ligne : à n'importe quel moment de votre tour, avant ces étapes, vous pouvez échanger 1 carte de votre main contre la carte du dessus du Banc des punitions, un échange 1 pour 1. Passez cette étape si le Banc des punitions est vide.

Si vous tenez la carte Rondelle, utilisez 4.2 ATTAQUE. Si votre adversaire la tient, utilisez 4.3 DÉFENSE.

4.2 ATTAQUE

Choisissez 1 :

A) Jeu d'une carte : jouez 1 carte Passe ou 1 carte Déplacement du porteur de rondelle pour avancer la rondelle et conserver la possession.

B) Occasion de marquer : jouez carte Préparation, carte Préparation, carte Tir (une carte Préparation est une carte Passe ou une carte Déplacement du porteur de rondelle). Ceci déclenche une Mêlée générale.

C) Dégagement (ne peut pas jouer l'option A ou B) : dites « Dégagement. » La carte Rondelle retourne au centre. La rondelle est maintenant libre.

4.3 DÉFENSE

Répondez :

A) Défendre le jeu : si vous tenez la carte de défense contrainte pour la carte Passe ou la carte Déplacement du porteur entrant, correspondant à son statut Vedette ou Régulier, jouez-la. Si votre défense réussit, la carte Rondelle retourne au centre. Si vous tenez également une carte GB, vous pouvez la jouer immédiatement pour prendre possession, sans attendre votre propre tour.

B) Défendre une Occasion de marquer : jouez une carte Arrêt du gardien, une carte Tir bloqué ou une carte Coup de poteau. Ceci déclenche une Mêlée générale (voir Section 6). Si vous tenez également une carte GB, vous pouvez la jouer immédiatement pour prendre possession. Pas de carte GB, la rondelle reste libre.

C) But : si la carte Tir n'est pas arrêtée, c'est un but.

4.4 CHANGEMENT DE LIGNE

Défaussez n'importe quel nombre de cartes, y compris zéro, au Banc des punitions. Optionnel.

4.5 COMPLÉTER VOTRE LIGNE

Piochez jusqu'à 6 cartes, ou jusqu'à 5 si vous êtes en punition, ou jusqu'à 4 si vous recevez Deux punitions. Si le Banc est vide, cette étape ne fait rien : gardez les cartes que vous avez en main. Le tour se termine.

5. RONDELLE LIBRE

Une carte Arrêt du gardien, une carte Tir bloqué, une carte Coup de poteau ou une carte Défense qui arrête un jeu, une carte d'Arbitre jouée, ou un Dégagement offensif rend la rondelle libre. Le prochain joueur admissible peut jouer une carte GB pour prendre la carte Rondelle et gagner la possession.

Exception : lorsqu'une carte d'Arbitre crée la rondelle libre, le joueur qui l'a jouée ne peut pas immédiatement jouer une carte GB pour récupérer la possession. Le prochain joueur admissible dans l'ordre de jeu obtient la première opportunité.

6. OCCASION DE MARQUER : MÊLÉE GÉNÉRALE

Une Occasion de marquer suspend l'ordre de jeu normal. N'importe quel joueur peut répondre immédiatement s'il tient la bonne carte. Vous n'attendez pas votre tour durant une Mêlée générale.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'il y ait un but, ou qu'un but soit évité et que la rondelle soit contestée.

Dans les parties à 2 joueurs, vous pouvez compléter votre ligne durant la Mêlée générale au fur et à mesure.

Dans les parties à 4 joueurs ou plus, compléter votre ligne est interdit durant la Mêlée générale. Tout le monde joue avec les cartes déjà en main au moment où l'Occasion de marquer est déclarée. Vous pouvez compléter votre ligne seulement après la fin de la Mêlée générale.

Si personne ne peut jouer une carte GB, la rondelle reste libre au centre. Tout le monde complète ensuite sa ligne. Le prochain tour commence avec le joueur après celui qui a joué la dernière carte.

7. CARTES D'ARBITRE

Les cartes d'Arbitre ne sont pas des cartes de défense. Elles interrompent simplement le jeu. Elles peuvent sembler favoriser la défense, mais ce ne sont pas des jeux défensifs.

N'importe quel joueur peut jouer une carte d'Arbitre. La carte Rondelle retourne au centre et le jeu s'arrête. Le joueur qui a joué la carte d'Arbitre ne peut pas immédiatement jouer une carte GB. Le prochain joueur admissible doit d'abord contester la possession.

Les cartes Dégagement refusé ne peuvent être jouées que sur une carte Passe. Les cartes Hors-jeu peuvent être jouées sur n'importe quelle carte Passe ou carte Déplacement du porteur de rondelle. Ni l'une ni l'autre ne peut être jouée sur une carte Tir.

8. PUNITIONS

N'importe quel joueur peut jouer une carte Punition en tout temps. Le jeu s'arrête et la carte Rondelle retourne au centre. L'équipe punie joue ses 2 prochains tours complets avec une main de 5 cartes. L'équipe qui a puni prend ensuite 1 carte au hasard du joueur puni, soit échangée contre une des siennes, soit simplement défaussée.

Deux punitions : jouer 2 cartes Punition à la fois punit l'équipe pour 2 tours avec une main de 4 cartes, mais l'équipe qui a puni prend 2 cartes au hasard du joueur puni au lieu d'une seule.

Tir de punition : si une carte Punition est jouée durant une Occasion de marquer, l'attaque effectue un Tir de punition au lieu de répondre avec sa main. Retournez la carte du dessus du Banc. Carte offensive Vert régulier ou Vert vedette = but. N'importe quelle autre carte = pas de but. Tout le monde complète ensuite sa ligne. Le prochain tour commence avec le joueur après celui qui a joué la carte Punition.

9. JOUER À PLUS DE 2 JOUEURS

Le jeu se joue toujours en 2 équipes, avec un nombre pair de joueurs : 2 contre 2, 3 contre 3, 4 contre 4, et ainsi de suite. Les groupes en nombre impair doivent ajouter, retirer ou faire tourner un joueur.

Utilisez 1 pile de cartes pour jusqu'à 4 joueurs. Utilisez 2 piles de cartes pour jusqu'à 10 joueurs.

Placement : les équipes alternent tout autour de la table, de sorte que vous ne soyez jamais assis à côté d'un coéquipier. L'ordre de jeu se déplace vers la gauche comme d'habitude.

Une fois par tour, vous pouvez échanger 1 carte avec un coéquipier, échangée en même temps pour que les mains restent équilibrées.

La possession appartient à l'équipe. La carte Rondelle reste avec le coéquipier qui l'a remportée.

Punitions en équipe : les vols de cartes se font au hasard dans l'autre équipe, aussi équitablement que possible.

10. VARIANTES AVANCÉES ET PRÉCISIONS

Variante avec minuterie

Pour une partie plus rapide et plus intense, les joueurs peuvent régler une minuterie par période au lieu de jouer toute la pile de cartes. Une période de 5 minutes est un bon point de départ. Quand la minuterie sonne, la période se termine immédiatement, peu importe où en est la pile. Les buts marqués jusqu'à ce moment sont comptés. Cette variante récompense la réflexion rapide et le jeu décisif.

Code de couleur des cartes

Toutes les cartes offensives sont vertes. Toutes les cartes défensives sont rouges. La règle de correspondance est niveau de couleur contre niveau de couleur : les cartes offensives Vert régulier sont contrées par les cartes de défense Rouge régulier, et les cartes offensives Vert vedette sont contrées par les cartes de défense Rouge vedette.

Les noms spécifiques des cartes n'ont pas besoin de correspondre exactement. Une carte Passe soucoupe (Vert régulier) est contrée par n'importe quelle carte de défense Rouge régulier, comme une carte Blocage de soucoupe. Les noms reflètent la même action effectuée des deux côtés du jeu, mais ce qui compte pour le gameplay, c'est toujours la couleur et le niveau, pas le nom.

Illustrations des cartes et les personnages Rink Rats

Toutes les cartes du jeu mettent en vedette des personnages Rink Rats de l'équipe rouge. Cela comprend les cartes offensives et défensives. Les personnages illustrent l'action sur la carte, pas l'équipe qui l'effectue durant votre partie.

Puisque c'est un jeu alternatif, chaque carte peut être jouée par l'un ou l'autre côté selon qui tient la carte Rondelle à ce moment. Les personnages de l'équipe jaune qui apparaissent sur certaines cartes sont là uniquement pour fournir un contexte de scénario et une clarté visuelle, montrant à quoi ressemble le jeu en action. Ils ne constituent pas une équipe jouable distincte et n'ont aucun effet sur le gameplay.

Quand vous voyez un Rink Rat de l'équipe rouge sur une carte de défense, cela signifie simplement qu'un Rink Rat illustre ce jeu défensif. Votre rôle dans la partie, attaque ou défense, est déterminé entièrement par le fait que vous teniez ou non la carte Rondelle, pas par les personnages sur les cartes.