

RINK RATS ALL STAR HOCKEY: Règles officielles

Ce qui est inclus dans le jeu

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



But du jeu

Marquez plus de buts que l'autre équipe. Une période dure jusqu'à ce que le paquet soit épuisé et que personne ne puisse plus jouer. Jouez trois périodes, puis comptez vos buts. En cas d'égalité, jouez en prolongation. Le prochain but l'emporte.

La période ne se termine pas au moment où le paquet se vide. Le jeu continue tant qu'un joueur peut encore jouer une carte de sa main.



1. PRÉPARATION

Placez quatre espaces côte à côte : le Banc (le paquet), le Centre de la glace (la surface de jeu), l'espace Rondelle (où va la rondelle libre) et le Banc des punitions (la défausse).

Brassez le paquet et déposez-le sur le Banc. Le Centre de la glace est l'endroit où les cartes sont jouées. L'espace Rondelle, à côté du Centre de la glace, est l'endroit où repose la carte Puck quand la rondelle est libre. Le Banc des punitions se trouve au bout, pour toutes les défausses.

Utilisez une vraie rondelle si vous en avez une. Plus facile à attraper dans une mêlée, et plus le fun.

Distribuez six cartes à chaque joueur : cinq patineurs et un gardien. Personne ne regarde ses cartes avant le « GO! »

2. MISE AU JEU ET CARTES PUCK BATTLE WIN

Tout le monde dit « GO! » Le premier joueur à jouer une Puck Battle Win, passe ou transport, gagne la mise au jeu et prend possession de la rondelle.

Les cartes Puck Battle Win sont mauve foncé et mauve pâle. Elles vous donnent la rondelle quand elle est libre. Une carte mauve ne fait jamais partie d'une chance de marquer.

Le joueur qui gagne la mise au jeu joue le premier tour. Si personne ne joue de Puck Battle Win, redistribuez et recommencez.

Le jeu se poursuit vers la gauche.

3. HIGHLIGHT ET REGULAR

Une carte Highlight bat une carte Regular. Une carte Regular ne bat pas une carte Highlight. Une carte Regular peut arrêter une autre carte Regular. Une carte Highlight peut arrêter un jeu Highlight ou Regular.

Pour arrêter un jeu Highlight, il vous faut une carte défensive Highlight, une carte Referee ou une carte Penalty.

Les cartes Puck Battle Win font exception. Elles peuvent être jouées sur des cartes Highlight comme Regular, à tout moment quand la rondelle est libre. Voir la section 5.

4. À VOTRE TOUR

4.1 Bench Jump (optionnel)

À n'importe quel moment avant la fin de votre tour, vous pouvez échanger une carte de votre main contre la carte du dessus du Banc des punitions.

4.2 Le jeu

Si votre équipe a la rondelle, utilisez Offensive. Si l'autre équipe l'a, utilisez Défensive.

OFFENSIVE. Choisissez une option :

A) Chance de marquer. Jouez Setup, Setup, Shot. Une Setup est une Pass ou une Carry.

La chance de marquer, c'est comme ça qu'on marque. Deux Setup amènent la rondelle en position, le Shot va au filet. Une fois les trois cartes déposées, l'ordre des tours s'arrête et la mêlée commence. Voir la section 6.

Vous n'avez pas à jouer les trois vous-même. Les cartes jouées par votre équipe s'additionnent, alors une chance de marquer peut se bâtir sur deux tours.

B) Jouez une ou deux cartes vertes offensives, n'importe quelle Pass ou Carry, pour garder la possession et faire avancer la rondelle.

Chaque carte compte pour une chance de marquer. Jouez une Setup et votre coéquipier aura besoin d'une Setup et d'un Shot pour la compléter. Jouez deux Setup et votre coéquipier n'aura besoin que du Shot.

Si votre jeu est arrêté, la chance de marquer tombe et la rondelle devient libre.

C) Dump In. Dites « Dump In! » La rondelle retourne au centre et vous perdez la possession.

Vous pouvez faire un Dump In à tout moment, même avec des Pass ou des Carry en main. Parfois il vaut mieux céder la rondelle pour les garder en vue d'une chance de marquer plus tard. Sans Pass ni Carry, le Dump In est votre seule option.

DÉFENSIVE. Répondez de l'une de ces quatre façons :

A) Arrêtez une chance de marquer. Jouez une Goalie Save, une Block Shot ou une Hit the Post, de même niveau ou plus élevé. Cela se passe pendant une mêlée, donc tout le monde peut jouer et la vitesse compte. Voir la section 6.

Si vous avez aussi une Puck Battle Win, jouez-la immédiatement pour prendre la possession, passez à l'offensive et continuez la mêlée. Sans Puck Battle Win, la rondelle reste libre et les deux équipes peuvent la prendre.

B) Arrêtez une Pass ou une Carry. Si vous avez la carte défensive qui contre la dernière carte jouée, de même niveau ou plus élevé, jouez-la. La rondelle retourne au centre.

Si vous avez aussi une Puck Battle Win, jouez-la immédiatement pour prendre la possession et passez à l'offensive. Un tour complet peut être une défensive, une Puck Battle Win et une chance de marquer. Cinq cartes d'un coup.

C) Pas capable d'arrêter une Pass ou une Carry? Passez à 4.3 et terminez votre tour. Le jeu reste actif au Centre de la glace et continue de se bâtir vers une chance de marquer pour l'autre équipe.

D) BUT!! Si le Shot n'est pas arrêté, c'est un but.

4.3 Changement de trio (optionnel)

Défaussez autant de cartes que vous voulez dans le Banc des punitions.

Le changement de trio, c'est votre façon de corriger une mauvaise main. Si vous avez des cartes que vous ne pouvez pas utiliser, laissez-les aller et repigez-en des nouvelles. Vous pourriez avoir trois cartes défensives et aucun moyen de bâtir une chance de marquer, ou seulement des Setup et aucun Shot. Se débarrasser de ce qui ne fonctionne pas vaut souvent mieux que de le garder.

4.4 Complétez votre trio et terminez votre tour

Repigez jusqu'à six cartes, ou cinq si vous êtes puni, ou quatre si vous avez reçu deux punitions. Si le Banc est vide, gardez ce que vous avez en main. Votre tour se termine.

5. RONDELLE LIBRE

La rondelle devient libre après :

- une carte défensive qui arrête un jeu
- une Goalie Save, une Block Shot ou une Hit the Post
- une carte Referee ou une carte Penalty, voir les sections 8 et 9
- un Dump In

Si personne ne prend la rondelle libre, elle reste libre et le jeu continue jusqu'à ce que quelqu'un le puisse.

6. LA MÊLÉE

Une chance de marquer suspend l'ordre des tours et une mêlée commence. Tout le monde peut jouer, aussi vite que possible.

C'est la même action et réaction qu'un tour normal, mais rapide. L'offensive joue, la défensive répond, et celui qui dépose sa carte en premier a fait le jeu.

Un arrêt ne met pas fin à la mêlée. Si le Shot est arrêté, la rondelle est libre et la mêlée continue. Les deux équipes peuvent jouer une Puck Battle Win et enchaîner directement avec une autre chance de marquer, sans ralentir. Votre équipe peut la bâtir ensemble. Un joueur dépose une Pass rapide, un autre joue une Pass et un Shot.

La mêlée se termine de trois façons :

- Un BUT!! est marqué.
- Une carte Referee ou une carte Penalty est jouée.
- Personne ne peut plus jouer.

Repiger. Dans une partie à deux joueurs, on peut repiger pendant une mêlée. Dans une partie à quatre joueurs ou plus, on ne repige pas pendant une mêlée. Tout le monde joue avec la main qu'il avait au moment de la chance de marquer.

Après la mêlée. Tout le monde repige. Le prochain tour commence avec le joueur à gauche de celui qui a joué la dernière carte.

Une chance de marquer inachevée reste en jeu. Si une Pass ou une Carry était la dernière carte jouée et n'a pas été arrêtée, la chance de marquer peut encore être complétée par l'équipe en possession.

7. HIGHLIGHT REBOUND

Une Highlight Rebound est un tir, mais elle ne peut être jouée qu'en réponse à une Save, une Block Shot ou une Hit the Post. Elle ne se produit donc que pendant une mêlée.

La rondelle ne devient jamais libre entre les deux. L'arrêt se produit et le retour repart directement vers le filet.

Comme les Rebound sont des cartes Highlight, une Goalie Save Highlight ou une Hit the Post peut l'arrêter. Une Block Shot, non.

Un retour est donc plus difficile à arrêter que le tir qui l'a créé. Une mêlée peut enchaîner arrêt, retour, arrêt, retour, tant que les deux équipes ont les cartes.

8. CARTES REFEREE

Les cartes Referee sont un arrêt de jeu. Une carte Referee ne vous donnera pas la rondelle, mais elle arrêtera une attaque que vous ne pouvez pas contrer autrement.

Une carte Referee met fin à votre tour. La rondelle retourne au centre et le jeu s'arrête. Vous ne pouvez pas la prendre. Le joueur suivant a la première chance de prendre la possession.

Une Icing ne peut être jouée que sur une Pass. Une Offside peut être jouée sur une Pass ou une Carry. Ni l'une ni l'autre ne peut être jouée sur un Shot.

Pour les cartes Penalty, voir la section 9.

9. PUNITIONS

Les cartes Penalty sont aussi un arrêt de jeu. N'importe quel joueur peut jouer une carte Penalty à tout moment. Le jeu s'arrête et la rondelle retourne au centre. Comme une carte Referee, une Penalty met fin à votre tour.

Si vous ou votre coéquipier avez joué une carte Penalty, chaque joueur de votre équipe prend une carte dans la main d'un adversaire. Défaussez-la dans le Banc des punitions, ou gardez-la et défaussez une des vôtres.

Chaque joueur de l'équipe punie repige à cinq cartes au lieu de six pour ses deux prochains tours.

Deux punitions. Jouez deux cartes Penalty en même temps et l'équipe punie repige à quatre cartes pour deux tours. Chaque joueur de l'équipe qui donne la punition prend deux cartes au lieu d'une. Gardez ou défaussez chacune séparément.

Tir de punition. Une carte Penalty peut être jouée contre un Shot, comme une Goalie Save. Le Shot devient un tir de punition.

Le joueur qui a fait le Shot retourne la carte du dessus du Banc. Toute carte verte est un but. Toute autre carte, pas de but.

Si cela se produit pendant une mêlée, la mêlée prend fin. Le tir de punition a lieu, puis le jeu revient à l'ordre normal des tours, en commençant par le joueur à gauche de celui qui a joué la carte Penalty.

10. JOUER À PLUS DE DEUX JOUEURS

Le jeu se joue toujours à deux équipes avec un nombre pair de joueurs : 2 contre 2, 3 contre 3, 4 contre 4, et ainsi de suite.

Utilisez un paquet pour un maximum de quatre joueurs. Utilisez deux paquets pour un maximum de dix.

Places à table. Les équipes alternent autour de la table, pour que vous ne soyez jamais assis à côté de votre coéquipier. L'ordre des tours va vers la gauche, comme d'habitude.

Échanges (optionnel). Une fois par tour, vous pouvez échanger une carte avec un coéquipier.

Possession. La carte Puck reste devant le joueur ou l'équipe qui a gagné la possession.

11. VARIANTES ET PRÉCISIONS

Variante avec chronomètre. Pour une partie plus rapide, réglez un chronomètre par période au lieu de jouer tout le paquet. Cinq minutes est un bon point de départ. Quand le temps est écoulé, la période se termine, peu importe ce qui se passe. Si une mêlée est en cours, elle s'arrête. Les buts marqués jusque-là comptent.

Ce qui fait une bonne main. Visez une chance de marquer, Setup, Setup et un Shot, au moins une carte défensive, une Goalie Save et une Puck Battle Win. Vous ne l'aurez pas toujours, mais savoir ce que vous visez vous dit quoi garder et quoi laisser aller lors d'un changement de trio.

Le code de couleurs. La couleur vous dit d'un coup d'œil ce que fait une carte.

- Le vert, c'est l'offensive. Pass, Carry, Shot.
- Le rouge, c'est la défensive.
- Le mauve foncé et le mauve pâle, ce sont les Puck Battle Win, carry et pass.
- Le noir, ce sont les cartes Referee et la carte Puck.

Trois couleurs sont des cartes uniques, chacune avec son propre rôle :

- Le rose foncé, c'est la Block Shot, une carte Regular.
- Le rose pâle, c'est la Hit the Post, une carte Highlight.
- Le bleu pâle, c'est la Highlight Rebound.

Les noms n'ont pas à correspondre. Une Saucer Pass, Regular verte, peut être contrée par n'importe quelle carte Regular rouge. Ce qui compte, c'est la couleur et le niveau, pas le nom. Vous pourriez répondre avec une Saucer Knockdown, mais ce n'est pas obligatoire.

Chaque carte montre des Rink Rats de l'équipe rouge qui exécutent des jeux offensifs et défensifs. Ils démontrent l'action, ils n'indiquent pas quelle équipe la fait. Les personnages de l'équipe jaune sont là seulement pour le contexte.