

# RINK RATZ

## Le jeu de cartes de hockey

Les instructions par vidéoclip et la version française des règles du jeu sont publiées à [www.rinkratzhockey.com](http://www.rinkratzhockey.com)

Le jeu de hockey Rink Ratz™ est un jeu de cartes rapide, facile et amusant. Le jeu combine la chance et la stratégie pour en faire une expérience de jeu excitante et exigeante. Le jeu est joué par 2 ou 4 joueurs âgés de 8 ans et plus. Une partie complète peut être jouée dans 20 à 25 minutes.

### PAQUET DE 69 CARTES

#### Il y a 60 cartes numérotées :

- 40 cartes CHANDAIL (*Jersey*) portant #1-10
- 20 cartes BÂTON (Stick) portant #11-15

#### Il y a 9 cartes spéciales :

- 4 cartes TIR AU BUT / TIR BLOQUÉ (Shot/Blocked Shot)
- 2 cartes AVANTAGE NUMÉRIQUE / DÉFENSE DE FERMETURE (Power Play / Shutdown Defence)
- 1 carte DEUX-SUR-UN / ARRÊT MIRACULEUX (Two-On-One / Miraculous Save)
- 1 carte ÉCHAPPÉE / ARRÊT MIRACULEUX (Breakaway / Miraculous Save)
- 1 carte DEUX-SUR-UN / DÉFENSE DE FERMETURE (Two-On-One / Shutdown Defence)

### NIVEAUX 'RECRUE', 'JUNIOR' et 'EXPERT'

Rink Ratz™ a 3 niveaux de jeu : Recrue, Junior et Expert (Rookie, Junior and Pro)

### OBJECTIF DU JEU

Compter plus de buts que l'équipe opposée.

### DÉBUT DU JEU

La partie est jouée par 2 équipes de 1 ou 2 joueurs. Une « mise au jeu », avec chaque joueur pigeant une carte, détermine le donneur (dealer). La carte numérotée la plus haute décide le gagnant de la mise au jeu. Pour commencer la partie, distribuer 8 cartes par joueur. Le joueur à la gauche du donneur joue en premier, puis chaque joueur prend son tour à jouer une carte, à face ouverte, par-dessus la dernière carte jouée au centre de la table. Quand la dernière carte de chaque joueur est jouée, le premier changement (*Shift*) est terminé. Le donneur distribue alors 8 autres cartes à chaque joueur. Quand tous les changements sont joués, la période est terminée. Le joueur à la gauche du donneur bat les cartes et est le donneur pour la prochaine période. Il y a 3 périodes par partie et si nécessaire, des périodes de prolongation.

**Note :** Durant chaque période, la dernière carte jouée pendant un changement (**Shift**) reste en jeu pour le début du prochain changement.

### REGLES DU NIVEAU 'RECRUE'

Au niveau Recrue, on utilise 60 cartes numérotées et 4 cartes spéciales TIR AU BUT / TIR BLOQUÉ. Les 5 autres cartes spéciales ne sont pas utilisées pour le niveau Recrue.

**Note :** Les cartes BÂTON (#11-15) jouent un rôle spécial au niveau Junior et Expert.

### UTILISATION DES CARTES NUMÉROTÉES

Les cartes numérotées sont utilisées pour produire des tirs au but, compter des buts et créer des tirs avec rebond.

### Tirs au but

Un tir au but est produit en jouant une carte identique à la carte numérotée précédente.

**Exemple :** L'équipe A joue la carte #8. L'équipe B joue une carte #8

**Résultat :** L'équipe B produit un tir au but.

### Buts

Suite à un tir au but, un but est compté en jouant une carte identique à la prochaine carte numérotée jouée (2 paires consécutives = tir au but + but compté).

**Exemple :** L'équipe B produit un tir au but. L'équipe A joue un #11. L'équipe B joue un #11.

**Résultat :** L'équipe B compte un but. Les équipes continuent la partie pour produire un autre tir au but.

Après un but, le prochain tir au but doit être produit avec une nouvelle paire de cartes numérotées identiques. Ne pas inclure la carte numérotée utilisée pour compter le but.

### Tir de rebond (Rebound Shot)

Après un tir au but, un tir de rebond est produit quand une carte numérotée jouée a une valeur de +/- 1 de la carte numérotée précédente.

**Exemple :** L'équipe B produit un tir au but. L'équipe A joue la carte #3. L'équipe B joue une carte #2 ou #4.

**Résultat :** L'équipe B produit un tir de rebond et une chance additionnelle de copter un but.

Plusieurs tirs de rebond peuvent être produits après un tir au but.

**Note :** Il y a 2 chances de tir de rebond avec toutes les cartes numérotées sauf #1 et #15. Il y a une chance pour un tir de rebond pour #1 (i.e. #2) et pour #15 (i.e. #14).

### JEU AVEC CARTES SPECIALES

Les cartes spéciales donnent aux joueurs des options offensives et défensives. Quand une carte spéciale est jouée, une seule option est choisie.

#### Cartes TIR AU BUT / TIR BLOQUÉ (Shot/Blocked Shot)

(1) « Tir au but » : Joué pour produire un tir au but.

**Exemple :** L'équipe A joue un « Tir au but ». L'équipe B joue la carte #4. L'équipe A joue la carte #4.

**Résultat :** L'équipe A produit un tir au but, puis compte un but. Les équipes continuent le jeu pour produire un autre tir au but.

**Note :** Les tirs au but doivent être joués au complet ; un « tir au but » ne peut pas être joué immédiatement après un tir au but de l'équipe opposée.

(2) « Tir bloqué » : Joué après que l'équipe opposée a produit un tir au but ou un tir de rebond.

**Exemple :** L'équipe A produit un tir au but. L'équipe B joue la carte « Tir bloqué » (Blocked Shot).

**Résultat :** Le tir au but est bloqué, donc pas de but compte. Les équipes continuent le jeu pour produire un autre tir au but.

### REGLES DU NIVEAU « JUNIOR »

Au niveau junior, les cartes spéciales suivantes sont ajoutées :

- 1 carte ÉCHAPPÉE / ARRÊT MIRACULEUX (Breakaway / Miraculous Save)
- 1 carte DEUX-SUR-UN / DÉFENSE DE FERMETURE (Two-On-One / Shutdown Defence)

Les 3 autres cartes spéciales ne sont pas utilisées au niveau junior. Après avoir battu les cartes, le donneur enlève les 2 cartes du dessus du paquet avant de distribuer les cartes du premier changement (*Shift*) de chaque période. Les 2 cartes enlevées sont mises de côté, tournées vers le bas pour la durée de la période et

désignées comme « Cartes de banc » (bench cards). Voir la section « Tirs de pénalité ci-dessous pour leur utilisation.

### Carte ECHAPPEE / ARRET MIRACULEUX (Breakaway / Miraculous Save)

(1) « **Echappée** » Joue pour produire un tir au but avec une meilleure chance de copter. Quand une « échappée » est jouée un but est compte quand une carte numérotée est identique ou a une valeur de +1 de la valeur de la dernière carte jouée

**Exemple :** L'équipe A joué une « échappée ». L'équipe B joué une carte #9. L'équipe A joué une carte #9 ou #10.

**Résultat :** L'équipe A compte un but avec #9 ou #10. Il n'y pas de tir de rebond sur une échappée.

(2) « **Arrêt miraculeux** » Joue pour prévenir un but.

**Exemple :** L'équipe A compte un but. L'équipe B joue la carte « Arrêt miraculeux ».

**Résultat :** Un arrêt miraculeux est effectué et aucun but n'est compte. Les équipes continuent de produire un autre tir au but.

### Carte DEUX-SUR-UN / ARRET MIRACULEUX (Two-On-One / Miraculous Save)

(1) « **Deux-sur-un** » : Joué pour produire un tir au but avec une meilleure chance de compter un but. Après qu'une carte « Deux-sur-un » est jouée, un but est compte quand une carte numérotée est identique ou a une valeur de +1 par rapport a la carte précédente. Les rebonds sont permis après un deux-sur-un. Un « tir bloqué » prévient un « deux-sur-un mais pas une « échappée ».

(2) « **Arrêt miraculeux** » : (voir ci-dessus: Arrêt miraculeux)

### TIR DE PÉNALITÉ

Il peut y avoir des occasions (par ex. à la fin d'un changement » où une équipe ne peut pas faire un jeu légal avec une carte spéciale. Dans ces situations, un tir de pénalité est accordé.

**Exemple :** L'équipe A joue un « ÉCHAPPÉE ». L'équipe B a uniquement la carte « TIR AU BUT / TIR BLOQUE » à jouer. Cette carte ne peut pas être jouée légalement.

**Résultat :** L'équipe B joue la carte et l'équipe A est accordée un « **Tir de pénalité** ». L'équipe A tire la carte de banc sur le dessus. Si une carte « bâton », un but est compté. Si aucune autre carte est tirée, il n'y a pas de but et le jeu continue. La carte de banc tirée est placée au-dessous du paquet des « cartes de banc ».

### REGLES DU NIVEAU « EXPERT » (PRO)

Au niveau Expert, les 3 dernières cartes spéciales sont ajoutées:  
- 2 carte AVANTAGE NUMERIQUE / DÉFENSE DE FERMETURE (Power Play / Shutdown Defence)  
- 1 carte DEUX-SUR-UN / DÉFENSE DE FERMETURE (Two-On-One / Shutdown Defence)

Après avoir battu les cartes, le donneur enlève les 5 cartes du dessus du paquet avant de distribuer les cartes du premier changement (*Shift*) de chaque période. Les 5 cartes enlevées sont mises de côté, tournées vers le bas pour la durée de la période et désignées comme « Cartes de banc » (bench cards).

### Carte AVANTAGE NUMÉRIQUE / DÉFENSE DE FERMETURE (Power Play / Shutdown Defence)

(1) « **Avantage numérique** » (AN) : Joué pour déclencher un avantage numérique avec un tir au but immédiat. Quand une équipe joue un « Avantage numérique », les cartes numérotées #11 a #15 (cartes BÂTON) produisent un tir au but. Un tir au but

est aussi produit en jouant une carte identique à la dernière carte jouée.

**Exemple :** L'équipe A joue un avantage numérique (AN) et produit un tir au but. L'équipe B joue #5. Si l'équipe A ne peut pas copter un but (avec la carte #5) ou créer un tir de rebond (#4 ou #6), alors l'équipe A peut jouer n'importe quelle carte BÂTON (#11-#15).

**Résultat :** L'équipe A produit un autre tir au but.

**Note :** Quand une équipe produit u tir au but avec une carte BATON pendant un AN, elle doit être jouée au complet ; l'équipe opposée ne peut pas produire un tir au but (en jouant une carte identique a la carte BÂTON).

Quand un AN est joué, l'AN dure pour 8 cartes (4 cartes par équipe en incluant la carte jouée e premier). L'AN finit si un but AN est compte ou si 8 cartes ont été jouées. En plus l'AN est annulé si l'équipe opposée joue une carte. « Avantage numérique » (AN) pendant l'avantage numérique. Le jeu continue alors à forces égales.

**Note :** Un avantage numérique (AN) peut continuer dans le prochain changement (*Shift*) mais pas dans la prochaine période. Lorsque vous jouez un AN, suivre le nombre de cartes jouées en espaçant séparément les cartes sur la table. Quand l'AN est termine, placer les cartes de l'AN sur au-dessus des cartes jouées. La dernière carte jouée reste en jeu.

**Note :** Les tirs au but d'un AN doivent être joués au complet, donc les tirs au but de l'équipe opposée ne peuvent pas être joués après un tir au but de l'AN.

Un avantage numérique de 2 joueurs est produit quand une équipe joue un deuxième (2<sup>e</sup>) AN. Avec un avantage numérique de 2 joueurs, les chances de compter augmentent. Après un tir au but un but est compte quand une carte numérotée est identique ou a une valeur de +/-1 de la carte précédente. Le 2<sup>e</sup> AN se termine en même temps que le premier (1<sup>er</sup>) AN.

(2) « **Defense de fermeture** » (Shutdown Defence) : Joue après que l'équipe opposée a produit n'importe quel genre de tir au but, incluant une échappée. Un jeu défensif magnifique prévient l'opportunité de compter un but et les équipes continuent le jeu pour produire un tir au but.

### Carte Deux-sir-un / Defense de fermeture (Two-On-One / Shutdown Defence)

(1) « **Deux-sur-un** » : voir la définition ci-dessus

(2) « **Defense de fermeture** » : voir la définition ci-dessus

### RETIRER LE GARDIEN

Si une équipe perd par un but ou plus en 3<sup>e</sup> période, l'équipe peut retirer son gardien pendant le dernier changement (après que l'équipe a joue 2 cartes). Quand le gardien d'une équipe est retire et qu'un tir au but est produit, un but est compte quand une carte numérotée est identique ou a une valeur de plus un (+1) comparée a la carte précédente. Le gardien est retire jusqu'à la fin du changement (*Shift*) ou si un but est compte par une des équipes. Quand le gardien est retire, l'équipe opposée peut compter un « but dans un filet désert ». Si l'équipe opposée produit un tir au but u but dans un filet désert est compte quand une carte numérotée est identique ou a une valeur de plus ou moins deux (+/- 2) de la carte numérotée précédente jouée.

**Note :** Quand le gardien d'une équipe est retire pendant un avantage numérique, un carte BATON produit un tir au but et un but est compte avec une valeur identique ou de plus un (+1).

# VOCABULAIRE DE SPORTS

## HOCKEY

## Le HOCKEY

**Hockey player**

**hockeyeur/euse**

**Joueur/euse de hockey**

Goalie

gardien de but

Opponent

adversaire

**Rink**

**Patinoire**

Goal

But, cage

Goal Crease

territoire de but

**Equipment**

**Matériel**

Hockey Stick

Crosse de Hockey

Puck

Palet

Helmet

Casque Protecteur

Face Mask

Protecteur Facial

Glove

Gant

Skate

Patin

**To play hockey**

**Jouer au hockey**

To check

mettre en échec

To clear the puck

dégager le palet

To score a goal

Marquer un but

To shoot

Lancer, tirer