Livre des règles

Page	Section	Page	Section
2	But du jeu	8	Remplir sa main
2	Éléments du jeu et mise en place	8	Après un arrêt
3	Les cartes de jeu	9	Pénalités et tirs de pénalité
3	Fonctions des cartes	9	Retirer le gardien
4	Définitions des actions *Ice Breaker*	9	Temps morts
5	Aspect du jeu – La main la plus élevée l'emporte	9	Périodes
6	Aspect du jeu – Jouer plusieurs cartes	10	Prolongation
6	Aspect du jeu – Mains de puissance	10	Tirs de barrage
7	Cartes d'équipe	10	Notes, conseils et suggestions
7	Cases Break Away	11	Mode de jeu du match des étoiles
7	Commencer la partie	11	Mode de jeu en solitaire
		11	Mode de jeu à quatre joueurs
		12	Information additionnelle
		12	Équipe et remerciements

©2007 Card Sports & Entertainment Inc.
www.csegames.com

Voici ***LNH® Ice Breaker : Le jeu de cartes de hockey***, qui vous fait revivre toutes les émotions du hockey de la LNH® sous la forme d'un jeu rapide et facile à apprendre. ***LNH Ice Breaker*** se joue avec un paquet standard de 54 cartes à jouer et il utilise certains mécanismes de jeux de cartes classiques pour vous permettre de tirer la rondelle et de réaliser des arrêts afin d'être maître de votre destin.

Prêts à jouer?

But du jeu

L'objectif de LNH Ice Breaker, comme au hockey sur glace, est de compter plus de buts que votre adversaire pendant les trois (3) périodes de jeu. Les joueurs déplacent la rondelle sur la patinoire en gagnant des mains et ils tentent de l'apporter dans la Shooting Zone (zone de tir) pour tenter un tir au but. Une fois rendu dans la Shooting Zone, l'attaquant doit affronter le gardien de but.

Le présent livre des règles présente toutes les règles de jeu pour une partie à deux joueurs (un contre un).

Éléments du jeu et mise en place

Le jeu ***LNH Ice Breaker*** comprend les éléments suivants :



Paquet de cartes : Chacune des 54 cartes du paquet peut servir à exécuter toutes les fonctions du jeu (selon la situation), y compris les fonctions Passe/Patinage, Tir au but, Arrêt du gardien et Ice Breaker (brise glace). Lorsqu'une carte est jouée, défaussez-la à côté du plateau de jeu.

Le paquet représente aussi la minuterie. Chaque fois que le paquet de cartes s'épuise, une (1) période de jeu s'est écoulée.

Plateau de jeu : Le plateau comprend la surface de jeu (la glace), le tableau de pointage de chaque équipe et l'indicateur de période. Sur la glace se trouve une aire quadrillée qui permet de suivre les déplacements de la rondelle sur la patinoire ainsi que les Shooting Zones opposées.

Rondelle : La rondelle est placée au centre de la patinoire pour une mise au jeu au début de la partie, au début de chaque période subséquente et après chaque but compté. Lorsqu'un joueur gagne une main, on déplace la rondelle un certain nombre de cases dans la direction indiquées par la carte gagnante. Le but est de déplacer la rondelle jusque dans la Shooting Zone pour tenter un tir au but.

Marqueurs de pointage et de période : Trois (3) marqueurs sont inclus dans votre jeu. Ils servent à indiquer le pointage de chaque équipe et la période du jeu. Au début de la partie, placez les marqueurs de pointage de chaque équipe à zéro (0) et le troisième marqueur sur la case de la première période.

Les cartes de jeu

Chaque carte dans ***LNH Ice Breaker*** est divisée en quatre sections : Passe/Patinage, Tir au but, Arrêt du gardien et Ice Breaker. Voici un survol de chaque élément des cartes :



1 – l'enseigne (la couleur) et la valeur (rang) de la carte;
2 – le nombre de cases de déplacement, si la main est gagnée;
3 – le sens du déplacement, si la main est gagnée;
4 – le logo d'équipe de la section Tir au but;
5 – une description du tir (but), sir la main est gagnée;
6 – le logo d'équipe de la section Arrêt du gardien;
7 – une description de l'arrêt, si la main est gagnée;
8 – l'action spéciale Ice Breaker.

Fonctions des cartes

Passe/Patinage



Indique le nombre de cases dont le joueur doit déplacer la rondelle sur l'aire quadrillée de la patinoire après avoir gagné la main, ainsi que le sens du déplacement de la rondelle (diagonalement vers la gauche, diagonalement vers la droite ou en ligne droite orthogonalement). Cette fonction vise à simuler les luttes constantes pour prendre possession de la rondelle. On joue des mains de *Passe/Patinage* jusqu'à ce qu'un joueur pénètre dans la *Shooting Zone* adverse pour effectuer un tir au but. **NOTA :** En cas de nulle, jouez une main de plus pour déterminer le joueur qui prendra possession de la rondelle.

Tir au but



Cette section de la carte sert à décrire le type de tir à effectuer lorsque la rondelle pénètre dans la *Shooting Zone* adverse, ainsi que la manière dont le but est compté si vous gagnez la main. **NOTA :** En cas de nulle (c.-à-d. si les deux joueurs jouent une carte/main de même valeur), le gardien de but l'emporte (c.-à-d. il arrête la rondelle).

Arrêt du gardien



Lorsque votre adversaire pénètre dans votre *Shooting Zone*, cette section de la carte décrit le style de votre arrêt si vous remportez la main. **N'oubliez pas** que le gardien de but remporte les nulles.

Ice Breaker
Les cases à bordure orange sur le plateau sont des cases *Ice Breaker*. Lorsque la rondelle s'arrête sur une telle case, la fonction Ice Breaker est activée.



Si la rondelle s'arrête sur une case *Ice Breaker*, prenez la carte du dessus du paquet et lisez à voix haute le texte dans la section *Ice Breaker*, puis placez la carte dans la défausse. **NOTA :** Sauf indication contraire sur la carte, les actions *Ice Breaker* visent toujours le joueur qui vient de s'arrêter sur cette case.

Définitions des actions *Ice Breaker*

Voici une courte description de chaque action *Ice Breaker* :

PÉNALITÉ – Désavantage d'une carte. Mise au jeu dans votre zone.
Placez la rondelle sur la case la plus près dans votre zone contenant un cercle de mise au jeu rouge (aussi appelé « point » de mise au jeu). Puisque la pénalité est assignée au joueur qui s'est arrêté sur la case *Ice Breaker*, ce joueur ne remplit sa main que jusqu'à quatre (4) cartes, tandis que son adversaire remplit sa main à la taille habituelle de cinq (5) cartes. De plus, **le joueur pénalisé ne peut remplir sa main qu'après avoir joué ses quatre (4) cartes ou après un but de l'adversaire, selon la première des deux éventualités**; donc, même s'il y a un arrêt du jeu pendant l'avantage numérique de l'adversaire, le joueur pénalisé ne peut remplir sa main jusqu'à cinq (5) cartes. **NOTA :** Si la pénalité a lieu après que le joueur a rempli sa main de cartes pour la dernière fois de la période (voir la section « Remplir sa main »), le joueur pénalisé doit permettre à son adversaire de lui retirer une des cartes qui lui restent dans sa main (face cachée) et de la placer dans sa défausse.

MISE EN ÉCHEC MAJEURE – Votre adversaire peut jouer gratuitement jusqu'à 2 cartes.
Votre adversaire joue ***jusqu'à*** deux (2) cartes de suite de sa main sans réplique de l'adversaire pour se rapprocher librement de votre but (voir la section *Passe/Patinage*). La carte précise « jusqu'à 2 cartes » car il est possible que le joueur n'ait besoin d'en jouer qu'une (1) seule. Par exemple, s'il n'a besoin que d'une carte pour pénétrer dans la *Shooting Zone*, il n'en jouera pas deux; de plus, si votre adversaire s'arrête sur une case *Ice Breaker* après avoir joué gratuitement sa première carte, il doit jouer la nouvelle action *Ice Breaker* (c. à d. prendre une carte du paquet et effectuer l'action indiquée à la section *Ice Breaker*) **au lieu** de jouer une deuxième carte de déplacement sur la glace.

REVIREMENT – Votre adversaire peut jouer gratuitement une carte.
Votre adversaire joue une carte de sa main sans réplique pour se déplacer librement sur la patinoire vers votre but (voir la section *Passe/Patinage*).

RONDELLE HORS JEU – Mise au jeu dans le cercle le plus près.
Placez la rondelle sur la case la plus près contenant un cercle de mise au jeu rouge. Les deux (2) joueurs remplissent leur main jusqu'à ce qu'ils en aient cinq (5) chacun (au besoin), puis ils jouent la prochaine main.

BELLE PASSE – Jouez gratuitement une carte.
Vous jouez une carte de votre main sans réplique pour vous déplacer librement sur la patinoire vers le but de votre adversaire (voir la section *Passe/Patinage*).

PASSE ET AVANCE – Avancez 4 cases dans n'importe quelle direction.
Déplacez la rondelle de quatre (4) cases dans la direction de votre choix – vers l'avant, vers l'arrière ou de côté.

PASSE D'UN BÂTON À L'AUTRE – Avancez jusqu'à la Shooting Zone.
Déplacez la rondelle directement dans la Shooting Zone de votre adversaire. La ou les prochaines cartes que vous allez jouer vont vous permettre de tirer au but, tandis que votre adversaire tentera d'arrêter la rondelle avec ses cartes.

TIR DE PÉNALITÉ! – Arrêt du jeu. Tir au but. Comptez un but si vous gagnez 2 mains.
Vous allez tenter un tir de pénalité contre votre adversaire. Pour compter un but, vous devez gagner deux (2) mains consécutives.

- Si vous perdez la première main, le tir de pénalité a été arrêté. Les deux (2) joueurs remplissent leur main (au besoin) et une mise au jeu a lieu sur le point de mise au jeu à la droite ou à la gauche du but de votre adversaire. Vous ne jouez pas une seconde main si la première est arrêtée.
- Si vous gagnez la première main, mais que vous perdez la seconde, le tir de pénalité a été arrêté. Les deux (2) joueurs remplissent leur main (au besoin) et une mise au jeu a lieu sur le point de mise au jeu à la droite ou à la gauche du but de votre adversaire.
- Si vous remportez les deux (2) mains, vous avez comptez un but (hourra!). Les deux (2) joueurs remplissent leur main (au besoin) et une mise au jeu a lieu au centre de la patinoire.

La seule exception à la règle décrite ci-dessus (gagnez deux mains pour compter) a lieu si un joueur joue une Main de puissance à l'occasion d'un tir de pénalité. Dans ce cas, les cinq (5) cartes de la main peuvent être jouées pour compter sur un tir de pénalité (ou pour faire un arrêt). Voir la section « Aspect du jeu – Mains de puissance » pour plus de détails.

NOTA : Si vous vous arrêtez sur une case *Ice Breaker* et qu'il ne reste plus de cartes dans le paquet, mélangez toutes les cartes défaussées et jouez une carte du dessus du nouveau paquet.

Aspect du jeu – La main la plus élevée l'emporte

À ***LNH Ice Breaker***, chaque action repose sur la règle de base qui veut que la main la plus élevée l'emporte. Le joueur qui a joué la carte (ou la main, si plusieurs cartes sont jouées) avec la valeur la plus élevée effectue le jeu indiqué sur sa carte. Les joueurs jouent une (1) seule carte de leur main **en même temps**. La valeur des cartes se calcule comme suit : les deux (2) sont les plus faibles, les As sont forts et les Jokers sont les plus forts. **NOTA :** En mode de jeu normal, les Jokers ne sont pas des frimes.

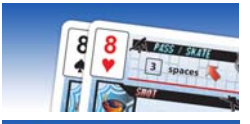
EXEMPLE : Le joueur A joue le Roi de trèfle; le joueur B joue le 9 de cœur. Le roi a une valeur supérieure, donc le joueur A gagne la main. Si la carte était jouée dans l'aire quadrillée de la patinoire, le joueur A déplacerait la rondelle jusqu'à cinq (5) cases en diagonale vers la gauche (selon les indications à la section *Passe/Patinage* de la carte). Si la carte était jouée dans la *Shooting Zone* pour effectuer un tir, le résultat serait un but. Si elle était jouée pour le gardien de but (aussi dans la *Shooting Zone*), la rondelle serait arrêtée.

Aspect du jeu – Jouer plusieurs cartes

À ***LNH Ice Breaker***, les cartes peuvent être jouées individuellement, par paire (deux cartes de même valeur) ou par brelan (trois cartes de même valeur), ce qui ajoute un certain degré de maîtrise et de stratégie et une touche de piquant qu'on ne retrouve pas dans les autres jeux de sport.

Vous devez toujours commencer en jouant une (1) seule carte en même temps que votre adversaire; par contre, vous pouvez « suivre » cette carte pour compléter une paire, deux paires ou un brelan, de sorte que même si vous avez l'intention de jouer une paire, votre adversaire ne connaît pas les cartes que vous avez en main. Vous évitez également de jouer une carte dont vous n'avez pas nécessairement besoin pour gagner la main.

Après avoir joué la première carte, vous pouvez ajouter des cartes additionnelles pour remporter la main. Vous pouvez continuer de le faire tant qu'un des deux joueurs peut compléter une main d'une valeur supérieure à celle de son adversaire.



Une paire (deux cartes de la même valeur) vaut davantage que n'importe quelle carte simple. L'action qui sera effectuée sera celle de la carte supérieure de la paire jouée (c. à d. la dernière carte ajoutée à votre défausse).



Deux paires (deux ensembles de deux cartes de la même valeur) valent davantage que n'importe quelle carte simple ou que n'importe quelle paire. L'action qui sera effectuée sera celle de la carte supérieure des deux paires jouées. **NOTA :** Si les deux joueurs jouent deux paires pendant la même main, le joueur avec la paire de la valeur la plus élevée gagne la main.



Un brelan (trois cartes de même valeur) vaut davantage que n'importe quelle carte simple, que n'importe quelle paire ou que n'importe quel groupe de deux paires. L'action qui sera effectuée sera celle de la carte supérieure du brelan joué.

EXEMPLE : Le joueur A joue le 10 de trèfle; le joueur B joue le 6 de pique. Si le joueur B a un deuxième 6, il peut l'ajouter à la main venant d'être jouée, et une paire de 6 l'emporte sur un 10. À son tour, si le joueur A a un deuxième 10, il peut l'ajouter à la main venant d'être jouée, et une paire de 10 l'emporte sur une paire de 6. La main se poursuit jusqu'à ce qu'un gagnant soit déterminé.

N'oubliez pas, en mode de jeu normal, le Joker n'est pas une « frime ». Il ne peut être utilisé avec des cartes d'une autre valeur pour créer une paire, deux paires ou un brelan.

Aspect du jeu – Mains de puissance

La possibilité de jouer des « Mains de puissance » est un autre aspect excitant à ***LNH Ice Breaker***. Les Mains de puissance sont de rares mains de cinq cartes et comprennent (par ordre croissant de valeur) les combinaisons suivantes :

Séquence (straight) – cinq cartes qui se suivent (p. ex. 2-3-4-5-6 ou 10-V-D-R-A);
Couleur (flush) – cinq cartes de la même enseigne ou couleur (p. ex. 3-5-6-10-D de cœur);
Main pleine (full house) – un brelan et une paire (p. ex. 4-4-7-7-7);
Carré – quatre cartes de même valeur (p. ex. 5-5-5-5 + n'importe quelle autre carte);
Quinte-couleur (straight flush) – cinq cartes qui se suivent de la même enseigne ou couleur (p. ex. 6-7-8-9-10 de pique);
Quinte royale (royal flush) – 10-V-D-R-A de la même enseigne ou couleur.

Si vous parvenez à obtenir une Main de puissance, vous pouvez jouer les cinq (5) cartes d'un seul coup **dans une situation *Passe/Patinage* ou *Tir au but*** pour compter automatiquement un but. Si vous jouez une Main de puissance dans une situation *Arrêt du gardien*, vous arrêterez le tir automatiquement plutôt que de compter un but.

N'oubliez pas, en mode de jeu normal, le Joker n'est pas une « frime ». Il ne peut être combiné à d'autres cartes pour former une Main de puissance. NOTA : Les as peuvent avoir une valeur élevée ou faible pour former une Main de puissance.

Cartes d'équipe



Chaque carte du jeu ***LNH Ice Breaker*** comporte le logo de deux (2) équipes de la LNH, le premier dans la section *Tir au but* et le deuxième dans la section *Arrêt du gardien*. Si vous jouez la Carte d'équipe appropriée dans une situation de *Tir au but* ou d'*Arrêt du gardien*, vous vaincrez la main de votre adversaire, ce qui vous permettra de compter un but ou de réaliser un arrêt et ce, même si la valeur de votre Carte d'équipe est inférieure à celle des cartes de votre adversaire. Les Cartes d'équipe ont une valeur supérieure à n'importe quelle carte simple, n'importe quelle paire, n'importe quel groupe de deux paires et n'importe quel brelan. Seule une Main de puissance de cinq (5) cartes peut battre une Carte d'équipe.

- Les Cartes d'équipe n'ont aucun pouvoir d'atout à l'extérieur des *Shooting Zones*.
- Une Carte d'équipe jouée en combinaison dans une paire, un groupe de deux paires, un brelan ou une Main de puissance n'a aucun pouvoir d'atout. Les Cartes d'équipe peuvent servir d'atout seulement lorsqu'elles sont jouées individuellement.
- Si les deux équipes jouent leur Carte d'équipe respective dans la *Shooting Zone*, la règle de base l'emporte, c'est-à-dire que la carte de valeur supérieure l'emporte (les nulles sont toujours gagnées par le gardien de but).

Cases Break Away

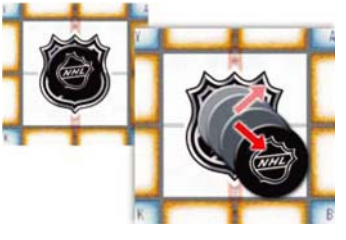


Quatre (4) cases à la bordure bleue sur le plateau de ***LNH Ice Breaker*** sont identifiées « BREAK AWAY » (échappée). Le joueur qui s'arrête sur une case Break Away déplace la rondelle directement dans la *Shooting Zone* adverse pour tenter un tir au but.

Commencer la partie

Vous connaissez maintenant les aspects principaux du jeu et il est temps d'enfiler vos patins. Voici les étapes de départ pour jouer une partie de *LNH Ice Breaker* :

1. Chaque joueur choisit son équipe. Cette étape est importante dans l'éventualité que vous prendrez une carte qui porte le logo de votre équipe. Les joueurs devraient aussi décider lequel d'entre eux jouera le rôle de l'équipe locale.
2. Mélangez le paquet de cartes de *LNH Ice Breaker*. Il formera à la fois le paquet et la minuterie du jeu.
3. Distribuez cinq (5) cartes à chaque joueur en alternant. Placez le paquet près du plateau.
4. Placez la rondelle au centre de la patinoire pour une mise au jeu.
5. Les deux joueurs commencent en jouant une seule carte en même temps dans leur défausse respective. Chaque joueur peut ensuite « suivre »



en ajoutant à sa première carte jouée, au besoin, pour déterminer le joueur qui gagnera la mise au jeu. Comme d'habitude, la main dont la valeur est la plus élevée l'emporte.
NOTA : En cas de nulle, chaque joueur joue une main supplémentaire jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

6. Le joueur qui a joué la main gagnante choisit la case de mise au jeu de gauche ou de droite (dans sa moitié du centre de la patinoire) pour commencer. Le joueur déplace ensuite la rondelle le nombre de cases indiquées à la section *Passe/Patinage* de la carte jouée.

La partie se poursuit en jouant continuellement des mains de cette façon, au fur et à mesure que les adversaires s'affrontent pour prendre possession de la rondelle sur la patinoire.

Remplir sa main

- Les joueurs remplissent leur main jusqu'à cinq (5) cartes après chaque arrêt de jeu (c. à d. après un but, lorsque la rondelle se retrouve hors jeu, etc.) **avant** de la remplir pour la dernière fois de la période (voir ci-dessous).
- Si le jeu est en cours et qu'il ne vous reste aucune carte en main, remplissez votre main jusqu'à cinq (5) cartes. En termes de hockey, cette règle représente un « changement de ligne volant ».
- S'il ne vous reste plus de cartes et vous vous arrêtez sur une case *Ice Breaker*, prenez la carte *Ice Breaker* du dessus du paquet avant de remplir votre main.
- Après un but, les deux joueurs remplissent leur main de cartes (au besoin) et le jeu se poursuit avec une mise au jeu au centre de la patinoire.
- Vers la fin de la période, si l'un ou l'autre des joueurs doit remplir sa main et qu'il ne reste plus assez de cartes dans le paquet, le joueur doit prendre les cartes restantes, puis mélanger les cartes défaussées pour enfin remplir sa main jusqu'à qu'il ait cinq (5) cartes. Ceci représente la dernière fois de la période que les mains sont remplies. Les joueurs ne remplissent plus leur main pour le reste de la période.

CONSEIL : Après avoir rempli votre main pour la dernière fois de la période (après avoir mélangé les cartes défaussées), prenez la moitié supérieure du paquet de cartes mélangées, faites-la pivoter de 90 degrés, puis déposez-la sur le dessus du paquet pour qu'il forme un « + ». Cette mesure sert d'aide-mémoire pour se rappeler de ne plus remplir sa main pour le reste de la période.



- Après avoir rempli votre main pour la dernière fois de la période, vous ne prenez une nouvelle carte du paquet que dans les situations suivantes :
  A. au besoin lorsqu'un joueur s'arrête sur une case *Ice Breaker*;
  B. lorsqu'un temps mort est annoncé (voir la section « Temps morts »);
  C. lorsqu'un joueur manque de cartes avant son adversaire. Dans ce cas, le joueur qui n'a plus de carte prend la carte du dessus du paquet.
- La période se termine lorsque **les deux (2)** joueurs n'ont plus de carte.

Après un arrêt

Après avoir arrêté la rondelle, le gardien de but a deux (2) choix :

A. Geler la rondelle pour entraîner une mise au jeu.
Le jeu s'arrête et recommence avec une mise au jeu dans l'un des deux cercles de mise au jeu les plus rapprochés du gardien de but. Si la rondelle a été frappée du côté droit du but, la mise au jeu aura lieu dans le cercle de mise au jeu de droite, et vice versa.
Les deux (2) joueurs remplissent alors leur main jusqu'à cinq (5) cartes (à moins d'avoir

déjà rempli leur main pour la dernière fois de la période, auquel cas aucun joueur ne remplit sa main). Le joueur qui a arrêté la rondelle remplit sa main en premier (le cas échéant).

B. Dégager la rondelle vers l'avant.
Le gardien de but peut frapper la rondelle jusque dans l'une des deux cases directement en avant du but (identifiées par les flèches rouges). La partie se poursuit avec les cartes en main. Les joueurs **ne remplissent pas** leur main.



Pénalités et tirs de pénalité

Pour plus de détails sur les pénalités et les tirs de pénalité, voir la section « Définitions des actions *Ice Breaker* ».

Retirer le gardien

À tout moment **de la troisième période uniquement**, un joueur peut « retirer le gardien » (c.-à-d. sortir le gardien de devant le filet pour ajouter un attaquant supplémentaire) pour ajouter une sixième carte (ou une carte supplémentaire) à sa main. Cette tactique vous donne l'avantage d'avoir une carte de plus en main, **mais votre adversaire comptera automatiquement un but s'il parvient à pénétrer dans votre *Shooting Zone***.

Pour retirer le gardien :

1. le joueur doit déclarer à voix haute qu'il « retire son gardien »;
2. le joueur prend une carte du dessus du paquet et l'ajoute à sa main jusqu'à un maximum de six (6) cartes;
3. le joueur continue à remplir sa main jusqu'à six (6) cartes (au besoin) jusqu'à ce qu'il déclare à voix haute que son « gardien retourne devant le filet » ou jusqu'à la fin de la troisième période.

Si un joueur qui possède six (6) cartes en main obtient une Main de puissance, il ne joue que les cinq (5) cartes qui composent la Main de puissance et conserve sa sixième carte.

Temps morts

Pour qu'un joueur puisse demander un temps mort, il doit déclarer « temps mort » à voix haute **pendant un arrêt du jeu**. Ce joueur peut alors défausser, puis remplacer, jusqu'à deux (2) cartes de sa main, une (1) carte à la fois. Si un temps mort est déclaré après que les joueurs ont rempli leur main pour la dernière fois de la période, le joueur n'a pas besoin de défausser de cartes, tant que le nombre de cartes dans sa main ne dépasse pas cinq (5). La ou les cartes défaussées doivent l'être face visible dans la défausse du joueur, et les cartes de remplacement sont prises sur le dessus du paquet. **NOTA :** Chaque joueur ne peut déclarer qu'**un (1) seul temps mort par partie**.

Périodes

Le paquet de 54 cartes représente une période de jeu à ***LNH Ice Breaker***. Lorsque la période est terminée, mélangez toutes les cartes et distribuez-en cinq (5) à chaque joueur. Déplacez le marqueur de période pour qu'il indique le début de la prochaine période, qui commence avec une mise au jeu au centre de la patinoire. Une partie régulière se joue en trois (3) périodes.

Prolongation

Si la marque est à égalité à la fin de la troisième période, la partie se poursuit pendant une période de prolongation à but unique :

1. mélangez les cartes et distribuez-en 20 face cachée. Ces 20 cartes représentent la durée de la période de prolongation;
2. en alternant, distribuez **quatre (4) cartes** à chaque joueur;
3. la période de prolongation débute par une mise au jeu au centre de la patinoire;
4. en période de prolongation, votre main se remplit à quatre cartes *plutôt que* cinq;
5. le premier joueur à compter un but gagne la partie.

Tirs de barrage

Si la partie est toujours nulle après la période de prolongation, elle se poursuit par des tirs de barrage :

1. mélangez les cartes;
2. en alternant, les joueurs tentent trois (3) tirs sur le but adverse, un à la fois, en prenant une carte sur le dessus du paquet;
3. l'équipe attaquante prend d'abord une (1) carte pour le tir au but. L'équipe en défensive prend ensuite une carte pour tenter de réaliser un arrêt. Comme d'habitude, la carte dont la valeur est la plus élevée détermine si un but est compté ou si la rondelle est arrêtée (le gardien de but gagne les nulles);
4. le joueur qui a compté le plus de buts après les trois (3) tirs de barrage est le gagnant;
5. si la partie est toujours nulle après les trois (3) tirs de chaque joueur, les tirs de barrage se poursuivent sous forme de mort subite (c.-à-d. une équipe doit compter un but et arrêter le tir de l'équipe adverse).

Notes, conseils et suggestions

- Un déplacement n'est pas terminé tant que votre doigt touche la rondelle.
- Une carte posée est une carte jouée.
- Si vous vous arrêtez sur une case *Ice Breaker* et que vous obtenez une carte avec l'action *Ice Breaker* « Jouez gratuitement une carte », vous **devez** jouer une carte de votre main.
- Il incombe au joueur d'indiquer qu'il a joué une Carte d'équipe. Si vous oubliez ou vous ne vous rendez pas compte que vous venez de jouer votre Carte d'équipe (avant de jouer la prochaine main), vous perdez la valeur « d'atout » de votre Carte d'équipe pour cette main.
- Le joueur qui a remporté la main précédente remplit sa main en premier.
- Si un joueur obtient une carte avec l'action *Ice Breaker* « Votre adversaire peut jouer gratuitement jusqu'à deux cartes » et que son adversaire s'arrête sur une seconde case *Ice Breaker* avant d'avoir joué sa deuxième carte, la nouvelle action *Ice Breaker* a priorité.
- Si le paquet de cartes est vide, mais qu'au moins un des deux joueurs a encore besoin de remplir sa main, prenez les deux défausses et mélangez-les. Prenez ensuite la moitié supérieure du paquet de cartes mélangées, faites-la pivoter de 90 degrés, puis déposez-la sur le dessus du paquet pour qu'il forme un « + ». Cette mesure sert d'aide-mémoire pour se rappeler de ne plus remplir sa main pendant le reste de la période.
- Si vous frappez la bande pendant un déplacement *Passe/Patinage* en diagonale et qu'il vous reste des cases de déplacement, avancez ce nombre de cases en ligne droite.
- Dans l'éventualité peu probable qu'une équipe en infériorité numérique reçoive une deuxième pénalité, le joueur pénalisé ne remplit sa main qu'à un maximum de trois (3) cartes (ce qui représente un désavantage de 3 contre 5). Le joueur pénalisé ne peut remplir sa main de nouveau tant qu'il n'a pas joué ses trois (3) cartes ou que l'adversaire n'a pas marqué de but, selon la première des deux éventualités.

Mode de jeu du match des étoiles

Avez-vous maîtrisé les règles de base de ***LNH Ice Breaker***? Êtes-vous prêts à affronter un nouveau défi légèrement différent? Le mode de jeu du match des étoiles est une variante qui ajoute un peu plus de stratégie et de gestion de votre main de cartes au jeu. Toutes les règles du jeu normal s'appliquent, avec les exceptions importantes suivantes :

1. les joueurs remplissent leur main à cinq (5) cartes après chaque main jouée à l'extérieur de la *Shooting Zone* (dans l'aire quadrillée);
2. les joueurs ne remplissent pas leur main lorsqu'ils pénètrent dans la *Shooting Zone*, où ils doivent tirer au but (et tenter d'arrêter la rondelle) avec les cartes qu'il leur reste en main.

Mode de jeu en solitaire

La plus grande différence du mode de jeu en solitaire par rapport au mode de jeu normal est que le joueur ne possède une main que de deux (2) cartes *au lieu* de cinq (5). Jouez une carte de votre main d'abord, puis jouez une carte pour votre adversaire (c.-à-d. « le système ») en prenant une carte sur le dessus du paquet.

Voici les règles en mode de jeu solitaire (toutes les autres règles de jeu s'appliquent) :

1. choisissez-vous une équipe et choisissez-en une pour « le système »;
2. à chaque main jouée pour prendre possession de la rondelle, vous devez toujours jouer votre carte avant d'en prendre une sur le dessus du paquet pour « le système »;
3. il n'y a aucune pénalité ni aucun temps mort;
4. vous devez jouer les deux (2) cartes de votre main avant de remplir votre nouvelle main à deux (2) cartes.

Mode de jeu à quatre joueurs

Ce mode de jeu vous permet de former deux équipes de deux joueurs chacune. Vos cartes sont toujours jouées contre l'adversaire situé directement en face de vous. Toutes les règles habituelles du jeu s'appliquent, avec les exceptions suivantes :

1. le jeu alterne entre vous et votre coéquipier. Après avoir joué votre main, votre coéquipier joue la suivante, et vice versa;
2. la période se termine une fois que le paquet de cartes est épuisé et que les quatre (4) joueurs ont joué toutes leurs cartes.

Information additionnelle

Avez-vous besoin d'un nouveau paquet de cartes, avez-vous perdu votre rondelle de jeu, ou avez-vous des questions? Nous vous invitons à consulter notre site Internet à l'adresse **www.csegames.com** où vous pourrez commander des pièces de remplacement et soumettre vos commentaires ou vos questions. Surveillez le site pour être à l'affût des exclusivités à télécharger pour ***LNH Ice Breaker***.

Pour lire des analyses et participer à des discussions sur ***LNH Ice Breaker*** ainsi que d'autres excellents jeux, visitez le site Internet **www.boardgamegeek.com**.

Équipe et remerciements

Conception et développement : Card Sports & Entertainment Inc. (CSE Games)

Président, CSE Games : Fabio Del Rio
Vice-président, CSE Games : Paolo Del Rio

Graphisme et conception des éléments du jeu : Matthew Wellman, Rory Montgomery

Traduction : Cedric Billette

Collaborateurs : Corey Abbott, Fred Abbott, Michael Beckley, Baron Bedesky, Colleen Best, Jeremy Bower, Joey Bower, Wayne Bower, Suzanne Boyd, Greg Chialtas, Gavin Crump, Marco Del Rio, Mike DiTraini, Jess Dixon, Elsa Gomes, Jimmy Howlett, Kevin Kandaharian, Vitali Kolodny, Marc LePage, Dennis May, Ros Modilevski, Rory Montgomery, James Ramsay, Andrew Tinnish

Nous souhaitons remercier spécialement toute l'équipe de Ludo Outaouais – **www.ludo-outaouais.com**.

NHL is a registered trademark and the NHL Shield is a trademark of the National Hockey League. NHL and team marks are the property of the NHL and its teams. © NHL 2007. All Rights Reserved.

NHL est une marque de commerce déposée, et LNH, l'emblème NHL, et l'emblème LNH sont des marques de commerce de la Ligue Nationale de Hockey. Les marques de la LNH et celles des équipes appartiennent à la LNH et à ses équipes. © LNH 2007. Tous droits réservés.