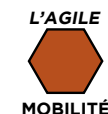




SUPER HABILITÉS



MISE AU JEU

CHANCES DE RÉUSSITE %

	Socle joueur local À la mise au jeu	Socle joueur visiteur À la mise au jeu	% indiqué
A	Sans le jaune	Sans le jaune	50 %
B			50 %
C		Sans le jaune	70 %
D	Sans le jaune		30 %

TABLEAU DES CONSÉQUENCES

À partir de l'hexagone sous le joueur qui a gagné la mise au jeu, la rondelle franchit un maximum de 6 hexagones Vers un défenseur. Placez ensuite la rondelle dans un des trois hexagones avant de votre joueur.

Vous êtes l'équipe en attaque ! Allez à Déplacements. **2**

PASSE

CHANCES DE RÉUSSITE %

1 SANS INTERCEPTEUR

Choisissez A ou B selon votre socle	Votre joueur	% indiqué
A	Sans le vert	80 %
B		90 %

2 AVEC INTERCEPTEUR À LA PORTÉE DE LA TRAJECTOIRE

Choisissez A, B, C ou D selon les socles qui s'affrontent	Votre joueur	Adversaire	% indiqué
A	Sans le vert	Sans le bleu	50 %
B			50 %
C		Sans le bleu	70 %
D	Sans le vert		30 %

3 AVEC INTERCEPTEUR SUR LA TRAJECTOIRE

Choisissez A, B, C ou D selon les socles qui s'affrontent	Votre joueur	Adversaire	% indiqué
A	Sans le vert	Sans le bleu	30 %
B			30 %
C		Sans le bleu	50 %
D	Sans le bleu		10 %

TABLEAU DES CONSÉQUENCES

RÉSULTAT

Passé réussie La rondelle se rend directement au receveur sur l'hexagone visé. Allez à Actions défensives 9 Sinon; allez à Déplacement 2 ou Dégagement 6 ou Tir au but 7
Passé raté sans intercepteur Imprécise, la passe est captée difficilement. Le receveur perd tous ses coups pour cette séquence, mais conserve la rondelle. Allez à Actions défensives. 9 Sinon, allez à Déplacement. 2
Passé raté avec intercepteur À partir de l'hexagone d'interception (le dernier s'il y a plusieurs intercepteurs), la rondelle dévie vers une direction aléatoire; allez à Direction aléatoire. 10

DÉGAGEMENT

CHANCES DE RÉUSSITE %

1 SANS INTERCEPTEUR

Choisissez A ou B selon votre socle	Votre joueur	% indiqué
A	Sans le vert	80%
B		90%

2 AVEC INTERCEPTEUR(S) À LA PORTÉE DE LA TRAJECTOIRE

Choisissez A, B, C ou D selon les socles qui s'affrontent	Votre joueur	Adversaire	% indiqué
A	Sans le vert	Sans le bleu	50 %
B			50 %
C		Sans le bleu	70 %
D	Sans le vert		30 %

3 AVEC INTERCEPTEUR(S) SUR LA TRAJECTOIRE

Choisissez A, B, C ou D selon les socles qui s'affrontent	Votre joueur	Adversaire	% indiqué
A	Sans le vert	Sans le bleu	30 %
B			30 %
C		Sans le bleu	50 %
D	Sans le bleu		10 %

TABLEAU DES CONSÉQUENCES

RÉSULTAT

	PASSE CONSÉQUENCES
Dégagement réussie Placez la rondelle directement sur l'hexagone visé qui est libre. Les deux équipes lancent le d% et celle avec le plus haut résultat déplace ses joueurs en premier. Allez à Actions défensives 9 si une action défensive est possible, Sinon allez à Tour offensif 4	
Dégagement raté La rondelle dévie dans la foule, une séquence prend fin. Allez à Mise au jeu 1 au point de mise au jeu le plus près du joueur qui a dégagé.	


TIR AU BUT

7

CHANCES DE RÉUSSITE %

1 TRAJECTOIRE LIBRE

Choisissez A ou B selon votre socle

Votre joueur	% indiqué
A Sans le noir	80 %
B 	90 %

2 ADVERSAIRES SUR LA TRAJECTOIRE

Choisissez A, B, C ou D selon les socles qui s'affrontent





Votre joueur	Adversaire	% indiqué
A Sans le noir	Sans le bleu	60 %
B 		60 %
C 	Sans le bleu	80 %
D Sans le noir		40 %

TABLEAU DES CONSÉQUENCES

RÉSULTAT

Tir réussi

La rondelle se rend au gardien, il doit tenter de l'arrêter.
Allez à Arrêt gardien **8**

Tir raté

La rondelle dévie dans la foule, une séquence prend fin.
Allez à Mise au jeu **1** au point de mise au jeu du côté d'où le tir provenait.





ARRÊT GARDIEN

8

CHANCES DE RÉUSSITE %





ARRÊT GARDIEN ZONE ROUGE

Choisissez A, B, C ou D selon les socles qui s'affrontent

Gardien	Tireur	% indiqué
A Sans le noir	Sans le noir	30 %
B 		30 %
C 	Sans le noir	50 %
D Sans le noir		10 %





ARRÊT GARDIEN ZONE ORANGE

Choisissez A, B, C ou D selon les socles qui s'affrontent

Gardien	Tireur	% indiqué
A Sans le noir	Sans le noir	50 %
B 		50 %
C 	Sans le noir	70 %
D Sans le noir		30 %





ARRÊT GARDIEN ZONE JAUNE

Choisissez A, B, C ou D selon les socles qui s'affrontent

Gardien	Tireur	% indiqué
A Sans le noir	Sans le noir	70 %
B 		70 %
C 	Sans le noir	90 %
D Sans le noir		50 %

ARRÊT GARDIEN ZONE BLEUE

Choisissez A, B, C ou D selon les socles qui s'affrontent

Gardien	Tireur	% indiqué
A Sans le noir	Sans le noir	80 %
B 		80 %
C 	Sans le noir	90 %
D Sans le noir		70 %

RÉSULTAT

Arrêt réussi

Le gardien fait l'arrêt. Il a 20 % de chances de contrôler la rondelle. S'il contrôle la rondelle, le gardien provoque un arrêt du jeu; allez à Mise au jeu. **1** Une séquence de jeu prend fin. S'il ne contrôle pas la rondelle, il donne un retour; allez à Direction aléatoire. **10**





Arrêt raté

C'est le but ! Une séquence prend fin. Allez à Mise au jeu **1** au centre de la glace.

CHANCES DE RÉUSSITE %





BLOQUER LE PASSAGE (DÉFENSEUR SEULEMENT)

Choisissez A, B, C ou D selon les socles qui s'affrontent

Votre joueur	Adversaire	% indiqué
A Sans le bleu	Sans le argent	70 %
B 		70 %
C 	Sans le argent	90 %
D Sans le bleu		50 %





MISE EN ÉCHEC

Choisissez A, B, C ou D selon les socles qui s'affrontent

Votre joueur	Adversaire	% indiqué
A Sans le rouge	Sans le rouge	50 %
B 		50 %
C 	Sans le rouge	70 %
D Sans le rouge		30 %

HARPONNER LA RONDELLE

Choisissez A, B, C ou D selon les socles qui s'affrontent

Votre joueur	Adversaire	% indiqué
A Sans le bleu	Sans le orange	50 %
B 		50 %
C 	Sans le orange	70 %
D Sans le bleu		30 %

SOUTIRER LA RONDELLE

Choisissez A, B, C ou D selon les socles qui s'affrontent





Votre joueur	Adversaire	% indiqué
A Sans le orange	Sans le orange	30 %
B 		30 %
C 	Sans le orange	50 %
D Sans le orange		10 %

TABLEAU DES CONSÉQUENCES

VOTRE ACTION

Bloquer le passage



ALLEZ À DIRECTION ALÉATOIRE **10**

RATÉE



ALLEZ À TOUR OFFENSIF **4**

Mise en échec



ALLEZ À DIRECTION ALÉATOIRE **10**



ALLEZ À TOUR OFFENSIF **4**

Harponner la rondelle



ALLEZ À DIRECTION ALÉATOIRE **10**



ALLEZ À TOUR OFFENSIF **4**

Soutirer la rondelle



IL S'EMPARA DE LA RONDELLE ET SON ÉQUIPE EST EN ATTAQUE. ALLEZ À TOUR OFFENSIF **4**



ALLEZ À TOUR OFFENSIF **4**

LÉGENDE :



PORTEUR DE LA RONDELLE



JOUEUR DE L'ÉQUIPE DÉFENSIVE QUI A TENTÉ L'ACTION



LE JOUEUR PERD LA RONDELLE



LE OU LES JOUEURS INDICUÉS PERDENT LEURS COUPS, ENLEVEZ LEUR SOCLE. ILS NE PEUVENT TENTER AUCUNE ACTION DÉFENSIVE NI INTERCEPTER DANS CETTE SÉQUENCE.

ACTIONS DÉFENSIVES

9