

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# HYSTERIC COACH HOCKEY

## Aperçu du jeu

Chaque entraîneur doit communiquer à ses joueurs leurs déplacements en même temps que l'entraîneur adverse. Mais pour l'entraîneur débutant que vous êtes les noms des joueurs sont super difficiles à prononcer et les joueurs ne comprennent pas toujours les instructions. À vous d'être clair et net si vous voulez marquer plus vite que votre adversaire.

## Préparation du jeu

1. Faire deux équipes. Dans chaque équipe, l'un des joueurs deviendra l'entraîneur tandis que les autres joueurs déplaceront les hockeyeurs.
2. Assembler la patinoire et la placer au centre de la table. Les joueurs de chaque équipe s'installent derrière leur but. Les entraîneurs se placent derrière les joueurs de l'équipe adverse afin de faire face à leurs propres joueurs.
3. Une équipe jouera avec les pions jaunes et noirs, l'autre avec les blancs et rouges (Fig. 1). Chaque équipe place son gardien dans une des 2 cases de son enclave et met la rondelle de la couleur correspondant à son équipe sur cette case.
4. Placer les cinq autres hockeyeurs dans leur propre zone de la patinoire, un par case au choix.
5. Chaque équipe choisit une équipe nationale. Il y a deux cartes équipe par pays : une doit être conservée par l'entraîneur et l'autre doit être placée sur la table face visible. Remettre les cartes équipe non utilisées dans la boîte de jeu.
6. Chaque équipe mélange ses six cartes hockeyeur et les distribue, si possible, de manière uniforme, aux joueurs (mais aucune à l'entraîneur). Chaque joueur doit déplacer uniquement le ou les joueurs de hockey correspondant aux cartes hockeyeur qui lui ont été attribuées.
7. Les arbitres servent de marqueurs de points. Placer les 2 arbitres sur chacune des 2 cases 0 de la patinoire.
8. Mélanger les cartes-Jeu et poser le paquet face cachée sur le côté de la patinoire.
9. Chaque entraîneur pioche une carte-Jeu qu'il garde dans sa main (elle doit rester secrète). Cette carte indique la position finale que chaque joueur doit occuper avant qu'une équipe essaie un tir au but. Elle indique aussi l'ordre dans lequel l'entraîneur doit déplacer ses joueurs en commençant par le gardien de but.

## Contenu de la boîte:

- 1 Patinoire composée de 4 pièces
- 12 figurines hockeyeur, 6 jaunes et noirs - 6 blancs et rouges
- 2 arbitres
- 14 bases en plastique pour les figurines
- 2 rondelles de hockey
- 1 dé
- 55 cartes divisées comme suit:
  - 12 cartes hockeyeur numérotées. 6 jaunes et noirs et 6 blancs et rouges
  - 23 cartes-Jeu tactique
  - 20 cartes équipe nationale avec le nom des joueurs, 2 identiques pour chaque pays - version junior pour débutant (recto) et version pro (verso).

## 3 RÈGLES D'OR



SE MUNIR DE PASTILLES POUR LA GORGE



ÊTRE TRÈS ATTENTIF À VÔTRE ENTRAÎNEUR



GARDER L'ESPRIT SPORTIF!

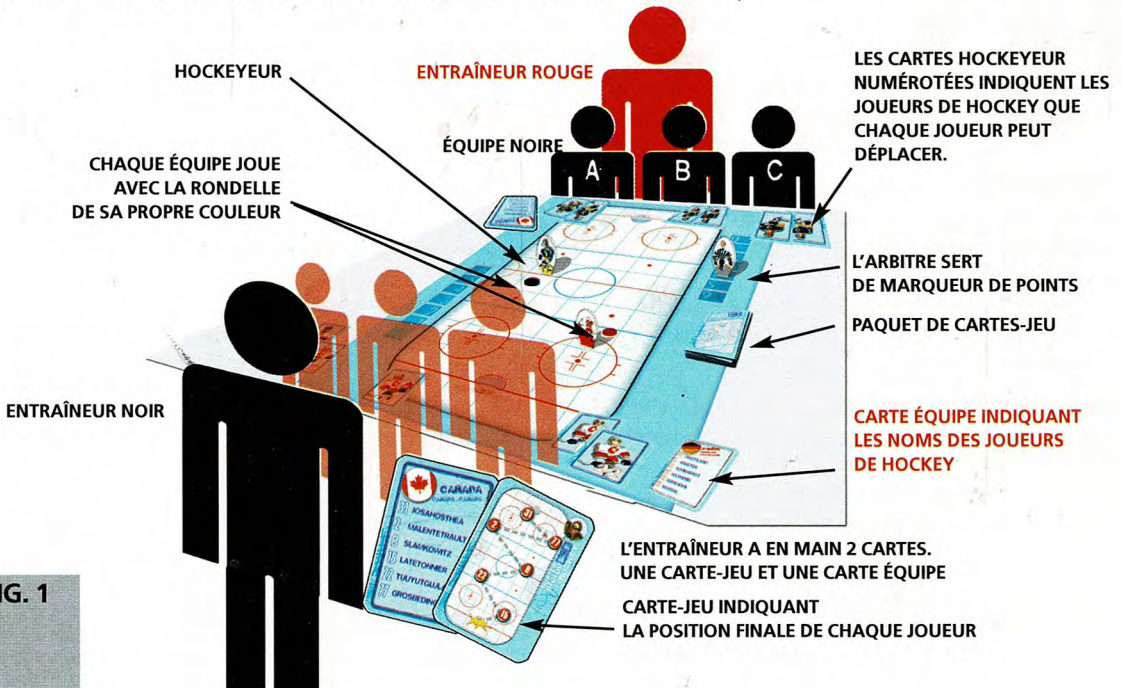


FIG. 1

# HYSTERICCOACH HOCKEY

## Mise en jeu

Les deux équipes jouent en même temps et le plus vite possible. Les entraîneurs crient leurs instructions afin de déplacer leurs joueurs. Pour indiquer le hockeyeur à déplacer, l'entraîneur doit utiliser le nom indiqué sur la carte équipe et seulement ce nom, aucune abréviation ou surnom, surtout pas le vrai nom du joueur en chair et en os et encore moins le numéro du chandail!!

Pour indiquer le mouvement à exécuter afin d'obtenir la position indiquée sur la carte-Jeu, l'entraîneur peut gesticuler, hurler... mais il n'a pas le droit de prononcer des mots tels que

« en avant », « à gauche », « à droite », « derrière » ou « en arrière » (les joueurs peuvent rajouter d'autres mots tabous AVANT de commencer à jouer); il ne doit pas toucher aux pions, ni montrer du doigt un hockeyeur ou une case. Seul le joueur interpellé peut déplacer son hockeyeur. Cependant, les autres joueurs peuvent l'aider à trouver sa bonne position.

Lorsque le hockeyeur est enfin dans sa position finale, l'entraîneur doit crier : « PASSE ! » et le joueur déplace la rondelle de son équipe jusqu'à la case où il se trouve. L'entraîneur doit alors passer au joueur suivant sur sa carte-Jeu. Lorsque tous les hockeyeurs ont été placés dans la bonne position, l'entraîneur doit crier : « PASSE et TIRE ! ».

Le jeu s'arrête immédiatement et l'entraîneur adverse doit effectuer le CONTRÔLE en s'assurant que les hockeyeurs placés sur la patinoire se trouvent tous dans la bonne position telle qu'indiquée sur la carte-Jeu de l'adversaire. ( la rondelle doit alors se trouver dans la case du hockeyeur qui va tirer). Si tout est en règle le hockeyeur peut tenter un tir au but.



### Pour un tir au but

Un joueur lance le dé : si le résultat obtenu est supérieur au score actuel de l'équipe, il y a but (remarque : « 1 » correspond toujours à un arrêt par le gardien et « 6 » correspond toujours à un but). Exemple : si une équipe a un score de 3, lors du tir au but elle devra lancer un « 4 », un « 5 » ou un « 6 » pour marquer un but.

### But refusé

L'entraîneur qui manque son tir au but doit jeter sa carte-Jeu, en piocher une nouvelle et remettre sa rondelle dans l'enclave de son gardien ; tous les hockeyeurs restent à leur place et la partie peut recommencer. Il est donc évident que l'équipe adverse est avantagée puisqu'elle continue à jouer selon les indications de sa carte-Jeu en cours.

### Il lance et compte!

On avance d'une case l'arbitre de l'équipe qui vient de marquer. Les deux entraîneurs doivent jeter leur carte-Jeu et piocher une nouvelle carte; les rondelles sont remises dans l'enclave de leur gardien et tous les autres hockeyeurs retournent dans leur zone (voir Préparation du jeu 3 et 4). Le jeu peut donc reprendre.

**PÉNALITÉ :** si l'on découvre qu'un hockeyeur ne se trouve pas à la bonne position au moment du CONTRÔLE, l'entraîneur qui a commis l'erreur devra jeter sa carte-Jeu et en piocher une nouvelle. Cette règle est valable pour toutes les fautes « graves », comme par exemple, lorsqu'un entraîneur ne cesse de répéter « en avant » ou « à gauche » ou encore le numéro de chandail des joueurs, et ce, malgré plusieurs rappels. Note: Dans les tournois on recommande un arbitre...

**VICTOIRE :** la première équipe qui arrive à 4 points gagne la partie ! Vous pouvez aussi choisir de jouer une partie de 15 minutes (divisée en trois périodes de 5 minutes chacune). Au début de chaque période, les hockeyeurs retournent dans leur zone et les entraîneurs piochent une nouvelle carte-Jeu. L'équipe avec le plus haut score gagne.

Un mauvais entraîneur peut être remplacé en cours de partie ; après un but, l'un des joueurs peut devenir entraîneur. Pour ne pas rendre la vie trop facile au nouvel entraîneur, mélanger les cartes hockeyeur de cette équipe et les redistribuer.

### RÈGLES OPTIONNELLES PENDANT UN TIR AU BUT :

- 1) Si le gardien adverse ne se trouve pas dans une des 2 cases de son enclave, ajoutez 1 au nombre obtenu au lancer de dé.
- 2) Mise en échec : si 2 joueurs adverses se trouvent sur la même case il y a mise en échec. Soustrayez 1 au nombre obtenu au lancer de dé pour chaque mise en échec sur la patinoire.

