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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

POWERPLAY

Joueurs:
de 2 à 10

Age :
à partir de 8 ans

Durée :
environ 45 minutes

IDEE DU JEU

Powerplay est un jeu de hockey sur glace assez inhabituel. Chaque joueur est l'entraîneur d'un club de hockey et s'occupe d'un bien étrange équipe. Les équipes s'affrontent les unes après les autres. Entre les matchs, les entraîneurs peuvent renforcer leurs équipes. L'entraîneur qui sort victorieux du plus grand nombre de matchs remporte la partie.

Attention: Dans la suite de la règle, le joueur sera toujours dénommé « *l'entraîneur* » et les cartes du jeu seront toujours décrites comme « *les joueurs* ».

LES JOUEURS DE HOCKEY SUR GLACE

Contenu :
77 joueurs
3 cartes « Joueurs pro »
3 cartes « Transfert »
1 règle de jeu

Il y a dans le jeu 77 joueurs. 36 ***attaquants*** (bleu), 27 ***défenseurs*** (rouge) et 14 ***gardiens de but*** (noir). Chaque joueur de hockey a une valeur comprise entre 0 et 11, indiquée en haut de la carte. Plus sa valeur est élevée, plus le joueur est puissant. Pour six attaquants, la valeur indiquée sur la carte est présentée dans un rectangle sur fond rouge. Ces joueurs sont des «***bagarreurs***». Leur manière de jouer plus que maladroite leur vaut de sérieuses insultes de la part de leurs adversaires.

Il y a 77 joueurs avec une valeur comprise entre 0 et 11 :
36 attaquants (bleu)
27 défenseurs (rouge)
14 gardiens de but (noir)

Une ***équipe*** *de hockey* sur glace est composée de six joueurs: trois *attaquants*, deux *défenseurs* et un *gardien*. Cette disposition de base ne peut être modifiée. Des joueurs peuvent cependant être remplacés par des joueurs de même catégorie.

PREPARATION DE LA PARTIE

Les trois cartes sur lesquelles figurent les mots « Stürmer » [*Attaquants*], « Verteidiger » [*Défenseurs*], « Torwart » [*Gardien*] sont posées au centre de la table. C'est le marché des transferts. Les joueurs sont triés par catégorie (attaquants, défenseurs et gardiens) puis mélangés séparément. Ensuite chaque entraîneur reçoit trois *attaquants*, deux *défenseurs* et un *gardien*. Les autres joueurs constituent la pioche et sont posés, face cachée, sur la *carte « transfert »* de leur catégorie. Un entraîneur se munit d'une feuille de papier et d'un crayon afin de noter les résultats des rencontres.

Chaque entraîneur reçoit:
3 attaquants
2 défenseurs
1 gardien de but
= équipe de l'entraîneur

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus âgé commence. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque entraîneur doit obligatoirement, lors de son tour de jeu, exécuter l'**une** des actions suivantes :
a) un **échange** entre deux entraîneurs
b) un **transfert** sur le marché des joueurs
c) un **match** à disputer entre deux équipes

L'entraîneur dont c'est le tour doit exécuter l'une de ces trois actions :
a) échange
b) transfert
c) match

Les trois actions possibles :

a) L'échange
L'entraîneur choisit un autre entraîneur pour procéder à l'échange. Ce dernier ne peut pas refuser. L'entraîneur dont c'est le tour tire du jeu de l'autre entraîneur un joueur au hasard et l'ajoute à sa main. Ensuite il donne à l'autre entraîneur un joueur de la même catégorie (par exemple un *attaquant* contre un autre *attaquant*). Il n'a pas le droit de rendre le joueur qu'il vient de tirer au hasard.

a) Echange
Tirer un joueur de la main de l'autre entraîneur et l'échanger contre un autre joueur de même catégorie.

b) Le transfert
L'entraîneur choisit l'un de ses joueurs et le place face cachée sous le paquet de sa catégorie (par exemple un *gardien* en dessous du paquet «Torwart » [gardien]) sur le marché des transferts. Ensuite il pioche la carte du dessus du paquet concerné. Il doit conserver cette carte.

b) Transfert
Replacer un joueur sous le paquet « Transfert » correspondant, et piocher le joueur du dessus du paquet.

c) Match

L'entraîneur choisit un autre entraîneur comme adversaire. Ce dernier n'a pas le droit de refuser la rencontre. Chaque entraîneur sélectionne l'un de ses joueurs et le pose face cachée devant lui. Ensuite les joueurs sont retournés en même temps et comparés. Les résultats suivants sont possibles :

- les **deux** joueurs sont de valeur **différente** : le joueur qui a la plus grande valeur marque un but.
- les **deux** joueurs sont de **même** valeur : aucun but n'est marqué.
- l'un des deux joueurs est un **gardien** de but : aucun but n'est marqué.
- les **deux** joueurs sont des **gardiens** de but : le gardien qui a la plus grande valeur marque un but.
- l'un des deux joueurs est un « **bagarreur** » : le joueur qui a la plus grande valeur marque un but. L'adversaire du *bagarreur* est *blessé* et doit être mis de côté.
- les **deux** joueurs sont des « **bagarreurs** » : le joueur qui a la plus grande valeur marque un but. Les deux joueurs sont considérés comme *blessés* et sont provisoirement mis de côté.

Les joueurs joués sont mis de côté.

Les cartes jouées sont défaussées sur une pile à part.

Chaque entraîneur choisit ensuite dans sa main un second joueur et le pose face cachée sur la table. Les deux joueurs sont retournés en même temps et on évalue la rencontre comme indiqué précédemment. Le match se poursuit jusqu'à ce que les deux entraîneurs aient joué leurs six joueurs. Ensuite, les entraîneurs reprennent dans leur main leurs joueurs non blessés.

L'équipe qui a marqué le plus de points a gagné le match.

L'équipe qui a marqué le plus de buts gagne le match. Sur la feuille de papier, le résultat de la rencontre et le nom de l'équipe adverse est noté dans la colonne de l'entraîneur qui a provoqué la rencontre. On met ensuite une croix sous le nom du vainqueur de la rencontre.

Bertrand souhaite organiser une rencontre avec Antoine. Bertrand perd avec un score de 1 à 2. On inscrit le score de « 1 : 2 contre Antoine » dans la colonne qui correspond à Bertrand et on dessine une croix sous le nom d'Antoine.

Attention : avant de pouvoir provoquer une deuxième rencontre avec le même entraîneur, il faut d'abord avoir provoqué des rencontres avec tous les autres entraîneurs. C'est la raison pour laquelle il est si important de noter lequel des deux entraîneurs a provoqué la rencontre.

En cas de match nul, c'est la « sudden death » qui décide du vainqueur (le premier but marqué est décisif).

Sudden death (prolongations)

Si le résultat du match, au bout des six joueurs, est nul, on joue les prolongations. Les joueurs *blessés* sont remplacés par d'autres joueurs piochés dans le paquet « transfert » correspondant (voir ***Joueurs blessés***). Le match se poursuit. L'entraîneur qui marque le premier but est déclaré vainqueur.

Les joueurs blessés sont remplacés sur le marché des transferts.

Joueurs blessés

A la fin d'un match, tous les joueurs blessés doivent être remplacés. Le joueur blessé est placé, face cachée, sous le paquet « transfert » de sa catégorie et l'entraîneur tire un nouveau joueur du dessus du paquet. Si des joueurs sont blessés pendant les prolongations, ils sont remplacés comme indiqué dans ***Sudden death***.

Les joueurs « Bonus » et leurs caractéristiques

Certains joueurs sont marqués d'une étoile à côté du chiffre de leur valeur. Ce sont des joueurs « Bonus » avec des caractéristiques particulières. Ces caractéristiques particulières sont expliquées en *Annexe*.

Les joueurs « Bonus » ont une étoile à côté du chiffre de leur valeur. Ils possèdent des caractéristiques particulières. (Voir *Annexe*.

Fin de la partie

Pendant la saison, les entraîneurs font jouer leurs équipes les unes contre les autres jusqu'à ce qu'un entraîneur ait gagné son cinquième match (ou sixième, ou neuvième au choix). Il est alors déclaré vainqueur de la partie.

Celui qui a gagné son cinquième match est déclaré vainqueur de la partie.

©AMIGO Spiel 1997

Traduit pour ***JOCADE***
http://www.jocade.com

par Philippe Guilbert
guilbertph@wanadoo.fr

Février 2002

ANNEXE « POWERPLAY »

Les joueurs « Bonus »

Les joueurs « Bonus » sont au nombre de six et sont reconnaissables à l'étoile qu'ils portent à côté du chiffre de leur valeur, en haut de la carte.

Willy Winzig

Lorsque *Willy Winzig* est joué contre un gardien de but, il marque toujours un but, quelle que soit la valeur en points du gardien joué par l'adversaire.

Sitting Bully
L'entraîneur qui joue *Sitting Bully* a le droit de piocher une carte joueur du paquet de son choix et d'ajouter la valeur de la carte piochée à celle de *Sitting Bully*. La carte piochée est alors immédiatement remise sous le paquet concerné.

Hydra
Hydra ne jouit de toute sa force qu'au cours du match. Si elle est jouée comme première carte, sa valeur est de 1, si elle est jouée comme seconde carte, sa valeur est de 2, etc. Si elle est jouée comme septième carte (***Sudden Death*** / Prolongations), sa valeur est de sept, etc.

Jolly Judge
Si l'équipe de *Jolly Judge* a fait match nul, l'entraîneur qui possède Jolly Judge dans son équipe peut, au lieu de jouer les prolongations, décider du vainqueur du match.

Rosalinde
Si *Rosalinde* est tirée de la main d'un entraîneur adverse lors d'un échange, l'entraîneur qui procède à l'échange doit obligatoirement donner en retour le *défenseur* de sa main qui a la plus grande valeur.

Rumpelstöckchen
Lorsqu'un entraîneur joue *Rumpelstöckchen*, l'entraîneur adverse doit reprendre la carte qu'il avait jouée initialement et jouer à la place le joueur de sa main qui a la plus grande valeur.