



RÈGLEMENTS DU JEU HOCKEY FORUM

BUT DU JEU: Compter un plus grand nombre de buts que votre adversaire.

NOMBRE DE JOUEURS : a) 2 b) 2 et + , en vue de former une ligue, chaque joueur ayant toutefois sa propre équipe.

CLUB RECEVEUR : Celui qui brasse et distribue les cartes pour la 1ère et la 3ème période.

CLUB VISITEUR : Celui qui brasse et distribue les cartes pour la 2ème période de jeu.

LA PARTIE: Se compose de 3 périodes.

LA PÉRIODE: La période consiste à la mise de côté ou à l'épuisement des 52 cartes du jeu.

PÉRIODE SUPPLÉMENTAIRE: Advenant une égalité dans le pointage au terme des 3 périodes, il y aura une période supplémentaire. La première équipe qui compte un but remporte la partie. Au classement, l'équipe victorieuse obtient 2 points et l'équipe perdante 1 point puisqu'il s'agit d'une défaite en prolongation.

LA DISTRIBUTION DES CARTES: On distribue les cartes une à la fois. Chaque joueur doit recevoir 4 cartes. On dépose le reste du paquet, face fermée sur la table pour les données subséquentes. En somme, pour chaque période, il y aura 5 données de 8 cartes (4 cartes à chaque joueur à chaque donne) et la 6ème donnée comportera 12 cartes (6 cartes à chaque joueur).

LE JEU: Le club visiteur prend une carte de sa main et la dépose face ouverte sur la table. L'adversaire doit fournir une carte ayant le même numéro, pour remporter la levée et ainsi compter un but. Ces cartes jouées sur la table sont mises de côté pour le restant de la période. Il y a but à la condition que la levée contienne seulement 2 cartes ayant le même numéro.

Le joueur adverse qui ne peut fournir le même numéro que la carte jouée dépose n'importe quelle carte. Les cartes s'empilent et le jeu se déroule normalement jusqu'à l'arrivée de 2 cartes de même numéro ou encore, si la carte blanche est utilisée. Ces cartes empilées et au nombre de plus de 2 sont mises de côté et inutilisables pour le restant de la période. Il n'y a pas de but car cette levée contient plus de 2 cartes. Donc, lorsque 2 cartes identiques se rencontrent sur des cartes empilées, ceci a pour effet de libérer la table et de donner ainsi une opportunité de marquer un but sur le jeu suivant.

LES 2 CARTES BLANCHES (Zambonis): La carte blanche permet de libérer la mise et peut être utilisée: a) en tout temps dans le but de s'offrir une opportunité de compter un but. b) si on ne peut pas fournir le numéro demandé, elle peut être placée sur les cartes empilées alors celles-ci sont mises de côté et inutilisables pour le reste de la période.

LA CARTE FRIMÉE: Avec la carte frimée, vous pouvez lui attribuer un numéro de 1 à 12 pour ainsi libérer la mise ou compter un but.

LA CARTE PUISSANCE: Avec la carte puissance, vous pouvez libérer la mise et après la période, vous pigez une carte du paquet de 52 cartes; si votre carte pignée est un 10, un 11 ou un 12, vous comptez alors automatiquement un but.

CONTACTEZ NOUS

Téléphone : 1 514 881-6726

Courriel : annuairecommercial@hotmail.ca

Courrier : 7533 Jacques Rousseau, Montréal, QC, Canada, H1E 6C7