SPORTS DICE™

HOCKEY

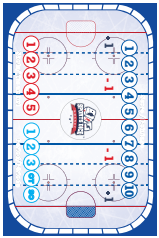
Rules - Règles

FunWiz

SPORTS DICE™
Roll your way to Victory with the entire series!
Roule jusqu'à la victoire avec la série complète!
SPORTS DICE FOOTBALL
SPORTS DICE SOCCER
SPORTS DICE BASEBALL
www.foxmind.com

By Andy Geremia Number of players: 2+ Duration: 15 minutes

Components



1 ICE RINK BOARD

6 BLUE PLAYER DICE

6 WHITE PLAYER DICE

1 RED GOALTENDER DIE

1 BRIGHT BLUE & 1 RED TRACKING TOKENS

1 POWER CHIP

1 HOCKEY PUCK TOKEN

1 BLUE & 1 WHITE SCORING TOKENS

Game Objective

Achieve the highest score after 3 periods of play.

Note : Players are referred to as teams throughout the rulebook.

Setting Up the Game

1 Each team gets a set of 6 dice of one color (white or blue). Place the red die aside.

2 Place the Ice Rink board at the center of the table.

3 Place the white and blue tokens near the SCORE track. Place the red token near the PERIODS' track and the bright blue token near the SHOTS' track.

4 Place the Puck token at center ice.

5 Flip the Power Chip. The team that wins the toss wins the Power Chip to start the game.

How to Play

Both teams simultaneously roll all their dice. The symbol that appears the most on each team's set of dice becomes their play. The team that rolled the most dice with the same symbol wins the roll. Apply the outcome of the winning play as described in the Dice Chart. See the Dice Chart for a description of each symbol.

Offense

Defense

Example: Offense team has the Hockey stick as the most with the same symbol. Defense has the Puck as the most with the same symbol. Since the Offense has more dice with the same symbol (4 verses 3) they win the roll and refer to the Dice Chart to perform their winning action.

Note: When there is a tie within a team's own dice roll, they select the best play.

Offense/Defense

- A team is on OFFENSE when the Puck token is on the opponent's side of the rink.
- A team is on DEFENSE when the Puck token is on their side of the rink.
- When the puck is at center ice (at start of game and after every Shot on Goal), both teams roll as the Offense.

Tie Breaker and Power Chip

When there is a tie in the roll between the opposing teams, the team with the Power Chip may use it to win the roll. If they decide to use the Power Chip, they must hand it over to the opposing team. If the team with the Power Chip prefers to keep it for a future use, then their opponent wins the roll.

Dice Chart

WINNING ACTION	IF OFFENSE WINS	IF DEFENSE WINS
Hockey Stick	**Advance Puck** Advance 1 section OR take a Shot on Goal* (see below). 6 hockey sticks is an automatic goal!	**Push Puck Back** Push back 1 section. 6 hockey sticks is an automatic goal!
Puck	**Saucer Pass** Advance Puck 2 sections. If you reach the goal, also take a Shot on Goal* (see below).	**Clear Puck** Push back 2 sections.
Check	**Free Reroll** Reroll the dice showing the Check symbol. Apply the resulting winning outcome of the entire roll (the opponent's roll is ignored).	
Referee	**Penalty** The opposing team rolls 1 less die until after the next goal is attempted or scored.	

Shot on Goal*

Your team must be past the solid blue line to take a Shot on Goal.

The Offense rolls all their available dice and totals up the number of Hockey sticks they rolled. If they are on a rink section with +1 or -1, they add or substract 1 from their total. The Defense rolls the red Goaltender die only. The team with the higher number wins:

- If Offense has more Hockey sticks than the number on the Goaltender Die, a goal is scored and they move their Scoring token one spot.
- If Defense rolls a higher number than the Hockey sticks in the opponent's roll, the shot is blocked.
- If Defense rolls a mask, it is an automatic save. No goal is scored.
- If there is a tie, use the Power Chip as the tie breaker.

Continued on the next page

No matter the result, the Puck token goes back to the center ice and the Shots token (bright blue) is moved one spot. After 5 Shots on Goal, move the Periods token (red) up one spot and reset the Shots token.

Advanced Rule - Power Chip ReRoll

As per the rules, you may use the Power Chip anytime to win a tie, however you may also use the Power Chip to reroll any of your dice.

Example: if you roll 3 Hockey sticks when shooting at the goal, you may wish to reroll the 3 dice not showing stick to try to get more Hockey sticks to beat the Goaltender die to score a goal. After you reroll, if there is a tie with your opponent, you lose the tie. Your opponent keeps the Power Chip and their play wins.

End of Game

The game ends after 3 periods (15 shots). The highest scoring team wins. If there is a tie, move the Periods token to OT and play an Overtime Period.

Overtime Period

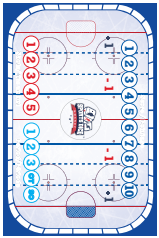
The game ends as soon as a player scores a goal. If no goal is scored after 5 Shots on Goal, then move the Periods token to SO and have a Shoot Out.

If no goals were scored during the Overtime Period, each team takes 3 Shots on Goal. The team with the most goals wins. If there is a tie, each team alternately takes one Shot on Goal until they score one more goal than their opponent.

Note: If situations occur not covered by these rules, apply standard Hockey rules to resolve.

Par Andy Geremia Nombre de joueurs: 2+ Durée: 15 minutes

Contenu



1 PLATEAU PATINOIRE

6 DÉS BLEUS

6 DÉS BLANCS

1 DÉ GARDIEN DE BUT ROUGE

JETONS MARQUEURS (1 BLEU PÂLE ET 1 ROUGE)

1 JETON POUVOIR

1 JETON RONDELLE

JETONS MARQUEURS (1 BLEU ET 1 BLANC)

But du jeu

Marquer le plus de points en 3 périodes de jeu.

Note : Le terme équipe fait référence à un joueur dans le livret.

Mise en place

1 Chaque équipe reçoit un ensemble de 6 dés d'une couleur (blanc ou bleu). Placez le dé Gardien de but à la portée des équipes.

2 Placez le Plateau Patinoire au centre de la table.

3 Placez les Marqueurs de points bleu et blanc près de la zone de Pointage. Placez le Marqueur rouge près des Périodes et le bleu pâle près des Tirs.

4 Placez le Jeton Rondelle au centre de la patinoire.

5 Tirez à pile ou face avec le Jeton Pouvoir pour connaître l'équipe qui commence la partie avec la possession du jeton.

Jouer à Sports Dice Soccer

Les deux équipes roulent simultanément tous leurs dés. Le symbole qui apparaît le plus souvent sur l'ensemble des dés de chaque équipe devient leur jeu. L'équipe qui a obtenu le plus grand nombre de symboles identiques remporte le lancer de dés. Appliquez l'issue du jeu gagnant en bougeant le Jeton Rondelle en suivant les indications sur la Charte des dés.

Offense

Défense

Exemple: L'offense a lancé 4 bâtons, 1 rondelle et 1 mise en échec. La défense a lancé 3 rondelles, 1 arbitre et 1 mise en échec. L'offense a 1 bâton de plus que la défense (3 rondelles) et gagne le lancer. Le Jeton Rondelle est déplacé d'une section vers le but adverse.

Note : Les équipes décident le symbole gagnant dans leur jeu s'il y a égalité dans leur propre ensemble de dés.

Offense/Défense

- Lorsque le Jeton Rondelle franchit la ligne médiane de la patinoire (côté adverse), l'équipe prend le rôle de l'offense.
- Lorsque le Jeton Rondelle franchit la ligne médiane de la patinoire (côté de l'équipe), l'équipe prend le rôle de la défense.
- Lorsque le Jeton Rondelle se trouve au centre de la patinoire (au début de la partie et après chaque tir au but), le rôle de chaque équipe est l'offense.

Bris d'égalité et Jeton de Pouvoir

Lorsqu'il y a égalité entre deux équipes adverses, l'équipe possédant le Jeton Pouvoir peut en faire usage pour remporter le lancer. Si l'équipe utilise le Jeton Pouvoir, elle doit le remettre à l'équipe adverse. Si l'équipe préfère garder le Jeton Pouvoir pour un usage ultérieur, l'équipe adverse remporte alors le lancer.

Charte des dés

LANCER GAGNANT	SI L'OFFENSE GAGNE	SI LA DÉFENSE GAGNE
Bâton	**Avancez le Jeton Rondelle** d'une section OU faites un tir au but* (voir section plus bas). 6 bâtons est un but automatique!	**Repoussez le Jeton Rondelle** d'une section. 6 bâtons est un but automatique.
Rondelle	**Passe soulevée:** Avancez le Jeton Rondelle de 2 sections. Si la rondelle se rend à la zone des buts, c'est un tir au but* (voir section plus bas).	**Repoussez le Jeton Rondelle** de 2 sections.
Mise en échec	**Relancez les dés** avec le symbole Mise en échec seulement. Appliquez le résultat sur votre jeu entier de dés.	
Arbitre	**Pénalité:** L'équipe adverse lance 1 dé de moins jusqu'au prochain tir ou but marqué.	

Tir au but*

Votre équipe doit dépasser la ligne bleue pour effectuer un tir au but. L'offense compte le nombre de bâtons obtenus. Si le Jeton Rondelle se trouve dans une section +1 ou -1, l'offense ajoute ou soustrait 1 du total obtenu. L'équipe adverse roule le dé rouge du Gardien de but seulement. L'équipe avec le nombre le plus grand gagne:

- Si l'offense obtient un total de bâtons plus élevé que le nombre figurant sur le dé Gardien de but, un but est marqué et le Jeton Pointage est déplacé d'un espace.
- Si la défense roule un nombre plus grand que le nombre de bâtons de l'équipe adverse, le tir est bloqué.
- Si la défense roule un masque de gardien, le tir est bloqué automatiquement.
- En cas d'égalité, utilisez le Jeton Pouvoir pour déterminer l'équipe gagnante.

Voir la suite

Peu importe le résultat, l'équipe en défense passe à l'offense et place le Jeton Rondelle au centre de la patinoire. Le Marqueur de Tirs est avancé d'une case.

Après 5 tirs au but, avancez le Marqueur de Période d'une case, et remettez le Marqueur de Tirs à son point de départ.

Règles avancées du Jeton Pouvoir

En plus de pouvoir utiliser le Jeton Pouvoir lors d'une égalité, il est possible de l'utiliser pour relancer un ou plusieurs dés. Au moment de relancer ses dés, le joueur doit céder son Jeton Pouvoir à l'adversaire.

Exemple: Le détenteur du Jeton Pouvoir qui obtient 4 bâtons peut rouler à nouveau les deux autres dés pour tenter d'obtenir six bâtons pour un but automatique. En cas d'une égalité après avoir relancé les dés, le joueur perd son Jeton Pouvoir et perd le tir.

Fin de la partie

La partie prend fin après 3 périodes, quand 15 tirs ont été effectués ou réussis. L'équipe qui remporte le plus de points est victorieuse! Dans le cas d'une égalité, avancez le Marqueur de Périodes sur OT et jouez une période de prolongation.

Période de prolongation (OT)

La partie se termine dès qu'une équipe fait un but. Si aucun but n'a été fait après 5 tirs au but, avancez le Marqueur de Période sur SO et jouez une Fusillade (SO).

Si aucun but n'a été fait durant la période de prolongation, chaque équipe a droit à 3 tirs au but. L'équipe avec le plus grand nombre de buts gagne la partie. Dans le cas d'une égalité, chaque équipe, à son tour, tente un tir au but jusqu'à ce qu'une équipe compte 1 but de plus que l'équipe adverse.

Note : Si une situation qui n'est pas mentionnée dans les règles survient durant la partie, appliquez les règles standards du hockey.

SPORTS DICE™
Roll your way to Victory with the entire series!
Roule jusqu'à la victoire avec la série complète!
SPORTS DICE FOOTBALL
SPORTS DICE SOCCER
SPORTS DICE BASEBALL
www.foxmind.com

©2023 FoxMind Group LTD
All rights reserved.
©2023 FunWiz is a TM of FoxMind Group LTD

Published by/Publié par FoxMind Group LTD
1104-5530 St. Patrick
Montreal, Qc, H4E 1A8, CANADA

Distributed in North America by/Distribué en Amérique du Nord par
FoxMind Canada Enterprises LTD
1104-5530 St. Patrick
Montreal, Qc, H4E 1A8, CANADA

A game concept by/Un jeu de Andy Geremia.
USA and Canadian Concept and Design