

Règle du Hockey

Découvrez la règle du jeu de cartes du Hockey. Le but est de faire des buts (points) en 3 périodes de jeu. Si c'est à égalité, il y a une période de prolongation.

Pour jouer au jeu de cartes du Hockey, il vous faut :

- Un jeu de cartes de 54 cartes
- Être 4 joueurs

Déroulement du jeu du Hockey

Retirer les Joker du jeu pour avoir 52 cartes (multiple de 4).

Tout comme au vrai Hockey, il y a 3 périodes. Une période correspond à un paquet de carte.

Ce jeu doit se jouer à 4 en équipe de 2. Le donneur distribue 4 cartes à chaque joueur, une par une. Il pose 4 cartes au centre de la table et les étale pour que les 4 joueurs les mémorisent.

Le jeu démarre dans le sens des aiguilles d'une montre par le joueur situé après le donneur. Chaque joueur doit poser sur le tas central une de ses cartes.

Pour faire un BUT, il faut qu'une PASSE ait été faite par son co-équipier préalablement. Il y a PASSE lorsqu'un joueur met une même carte sur le tas central OU met un valet sur le tas central.

Ex : Un joueur A1 met un 9 sur le 9 du tas central. => PASSE

Ex : Un joueur A1 met un Valet sur le tas central. => PASSE

Lorsqu'il y a une passe, le tas du centre est mis de côté (retiré). Le joueur suivant met une carte au centre. Il y a BUT lorsque le co-équipier met une même carte sur le tas central après que son co-équipier lui ait fait une passe.

Ex : Un joueur A1 met un Valet sur le tas central. => PASSE. Le tas central est retiré. Le joueur suivant (B1) met une carte au centre du jeu. Si B1 met une carte autre qu'un Valet suite à une passe, la passe de A1 est défaite; c'est une interception et B1 fait une PASSE à son co-équipier. Sinon, A2 met sa carte sur le tas (comportant une seule carte) et si c'est la même carte que B1, il y a BUT.

Ex : Un joueur A1 met un 8 sur le 8 du tas central (même carte). => PASSE. Le tas central est retiré. Le joueur suivant (B1) met une carte au centre du jeu. Si B1 met un Valet suite à une passe, la passe de A1 est défaite; c'est une interception et B1 fait une PASSE à son co-équipier. Sinon (ex : B1 a mis un As), A2 met sa carte sur le tas et si c'est la même carte que B1 (As sur As), il y a BUT.

Les joueurs mémorisent les cartes afin d'éviter le plus possible que le joueur suivant (adverse) ne fasse une passe ou un but. Ex : Si 2 As sur les 4 sont déjà passés, la chance de passe ou de but est moindre si on met un 3e As, car en n'en reste qu'un.

Quand tout le paquet a été distribué, la période est finie. Il y a vainqueur après 3 périodes. S'il y a égalité de but, on passe en prolongation.