



"la saison régulière" de Directeur de Ligue Majeure. Mais ici il y a une grande différence: jouer la Carte de Coupe Stanley<sup>MC</sup>.

Pour les règlements sur la façon de jouer ces cartes, allez à la SECTION UN de ces règlements et lisez les étapes 4 à 9.

Si vous êtes un joueur de Directeur Général de la Ligue Majeure, vous remarquerez quelques différences clés: lors des séries on utilise un système de "plus 50". En d'autres mots, pour chaque cote de puissance au-delà de 50, vous avez un but.

Deuxièmement, vous vous demandez peut-être à quoi réfèrent les désignations "Recrue" et "Super vedette". Lorsque vous utilisez ceci comme jeu d'expansion, considérez tout joueur de puissance "10" une "super vedette" et tout choix de première ronde une "recrue".

Nous nous intéressons toujours à votre feedback et à vos suggestions. Comment est-ce que vous jouez le Jeu de Challenge pour la Coupe Stanley<sup>MC</sup>? Y avez-vous ajouté d'intéressants "règlements maison"? Nous allons en afficher quelques-uns des plus intéressants sur notre site web et nous pourrions même en incorporer quelques-uns dans la prochaine édition de notre jeu.

Nous fournissons également du support de jeu cinquant-deux semaines par année. Comme certains de vous le savez déjà, Matt le "Gamemaster" est à toujours là pour vous répondre!

Envoyez vos commentaires et vos questions par courriel à: [gamemaster@digleaguemanager.com](mailto:gamemaster@digleaguemanager.com)



9

Vous connaissez déjà les règlements pour un match de

## SIXIÈME ÉTAPE: LA FINALE DE LA COUPE STANLEY<sup>MC</sup>:

(Vous pouvez télécharger une version plus grande de la fiche de finale sur notre site web : [www.bigleaguemanager.com](http://www.bigleaguemanager.com))

Troisièmement, vous pouvez ranger le tableau du Directeur de Ligue Majeure pour sortir la fiche de la Coupe Stanley<sup>MC</sup>.

Deuxièmement, le DG ayant terminé premier choisit deux autres Cartes de Coupe Stanley<sup>MC</sup> alors que celui ayant terminé deuxième en choisit une.

Premièrement, toutes les Cartes de Coupe Stanley<sup>MC</sup> retenues par les DG qui ne participent pas à la finale doivent être retournées face vers le bas à la pile des Cartes de Coupe Stanley<sup>MC</sup>.

## CINQUIÈME ÉTAPE: SE PRÉPARER POUR LA FINALE:

*Règle alternative: En hommage à l'époque des six équipes originales, vous pouvez décider que les DG qui se classent de un à quatre participent aux séries éliminatoires. Lors des demi-finales, le DG qui s'est classé premier joue contre celui qui s'est classé quatrième et les deux autres s'affrontent dans l'autre demi-finale. Les deux gagnants des demi-finales disputent la Coupe Stanley<sup>MC</sup>.*

Si, par miracle, les deux DG sont toujours ex aequo, ils jouent un autre match l'un contre l'autre. Le gagnant avance.

Sinon – admettons qu'ils ont gagné un match chacun -, ce sera le total des buts comptés dans tous leurs matchs qui déterminera le gagnant. Le DG qui a le plus grand nombre de buts avance en finale.



8

**TROISIÈME ÉTAPE:** Date Limite pour les Echanges. Dès qu'un Directeur Général a gagné quatre matchs, la date limite pour les échanges s'impose. Aucun Directeur Général ne peut faire d'échanges ou d'autres transactions qui se font entre directeurs. Vous pouvez cependant continuer à traiter avec la ligue (repêcher des joueurs, racheter des contrats, etc.)

Conseil avancé: N'oubliez pas que le but ultime du jeu n'est plus de se classer premier pendant la saison régulière. La clé est de se classer au moins deuxième pour avancer en finale. On doit aussi calculer la meilleure façon de préparer la formation pour gagner la coupe. Étudiez les Cartes de Coupe Stanley<sup>MC</sup> avant le match afin d'anticiper ce qu'il faut faire pour vous préparer.

**QUATRIÈME ÉTAPE:** Pour déterminer les Directeurs Généraux qui se classent premier et deuxième: le premier Directeur Général à gagner cinq matchs se classe premier. La saison régulière prend fin après qu'il gagne son 5<sup>e</sup> match. Le Directeur Général qui a le plus grand nombre de victoires parmi les autres DG est le deuxième finaliste de la Coupe Stanley<sup>MC</sup>. Cela paraît simple, mais qu'est-ce qui arrive si les autres sont à égalité?

## RÈGLEMENTS EN CAS D'ÉGALITÉ:

Si plus de deux DG se classent deuxième ex aequo pour le plus de matchs gagnés, ils continuent à jouer au Directeur Général de Ligue Majeure jusqu'à ce que l'un d'entre eux gagne un match. On n'accorde pas de Cartes de Coupe Stanley<sup>MC</sup> pour ce match.

Si l'il n'y a que deux DG qui se classent deuxième ex aequo, la première égalité est déterminée selon le nombre de matchs gagnés quand ils se sont affrontés directement. En d'autres termes, est-ce que l'un d'entre eux a battu l'autre plus souvent lors de leurs matchs l'un contre l'autre?



7

**Êtes-vous prêt à élever vos talents de Directeur Général d'une équipe de la LNH<sup>MC</sup> à un niveau supérieur? Ce Jeu d'expansion pour la Coupe Stanley<sup>MC</sup> vous permettra de disputer le trophée le plus prestigieux du monde des sports d'équipe, la chape convoitée du Lord Stanley<sup>MC</sup>.**

**PREMIÈRE ÉTAPE:** Placez la réplique de la Coupe Stanley<sup>MC</sup> au centre du tableau du Directeur de Ligue Majeure. Battez les 32 Cartes de Coupe Stanley<sup>MC</sup> et placez-les face vers le bas près de la caisse.

**DEUXIÈME ÉTAPE:** Chaque fois qu'un Directeur Général gagne un match pendant la saison régulière (pas en séries), il reçoit une Carte de Coupe Stanley<sup>MC</sup>. Les Cartes de Coupe Stanley<sup>MC</sup> entrent en jeu pendant la finale pour la Coupe Stanley<sup>MC</sup>.

Ne montrez pas vos cartes aux autres DG.

Quand on se sert du jeu d'expansion pour la Coupe Stanley<sup>MC</sup>, le Directeur Général qui se classe premier est celui qui gagne cinq matchs pendant la saison régulière.

*Règle alternative: On peut décider de jouer la Cartes de Coupe Stanley<sup>MC</sup> pendant les matchs de la "saison régulière", c'est-à-dire les matchs de Directeur de Ligue Majeure. Pour se renseigner sur la façon dont on joue la Cartes de Coupe Stanley<sup>MC</sup>, consultez ÉTAPE SIX. Après avoir joué la Cartes de Coupe Stanley<sup>MC</sup>, on la met en-dessous de la pile de Cartes de Coupe Stanley<sup>MC</sup>.*

Avant la "date limite pour les échanges", (voir ÉTAPE TROIS) vous pouvez échanger ou vendre les Cartes de Coupe Stanley<sup>MC</sup>. Pourtant, si vous le faites, vous serez peut-être obligé de révéler le contenu de la carte et cette révélation pourrait réduire votre avantage compétitif quand vous déciderez de jouer la carte.



6

## SEPTIÈME ÉTAPE: PROLONGATION?

10. Si le pointage est égal, on passe en prolongation où la première équipe qui compte gagne. Les cartes de Coupe Stanley<sup>MC</sup> ne se jouent plus. Les deux adversaires continuent à jeter leur dé jusqu'à ce que l'un d'entre eux gagne.

## HUITIÈME ÉTAPE: APRÈS CHAQUE MATCH

11. Après chaque match, remettez les Cartes de Coupe Stanley<sup>MC</sup> dans la pile des cartes qui n'ont pas été utilisées. Battez-les et posez-les face vers le bas. Le gagnant du dernier match en choisit sept puis le perdant en choisit six.

## NEUVIÈME ÉTAPE: GAGNER LA COUPE STANLEY<sup>MC</sup>

12. Comme vous le savez, il faut gagner quatre matchs pour gagner la Coupe. Avancez votre jeton d'équipe vers le haut du tableau après chaque victoire. Le premier entraîneur à gagner quatre matchs doit soulever la Coupe Stanley<sup>MC</sup> et faire le tour de la salle en courant (prudemment).

## DEUXIÈME PARTIE:

Comme on l'a mentionné précédemment, ce jeu est aussi un jeu d'expansion qui peut ajouter un élément excitant au jeu populaire Directeur de Ligue Majeure de la LNH<sup>MC</sup>. (Vous pouvez en apprendre davantage en visitant notre site web: [www.digleaguemanager.com](http://www.digleaguemanager.com)).



5

9. Calculez le total pour les trois périodes et le +50. Le total est le pointage final, à moins qu'on fasse match nul!

## SIXIÈME ÉTAPE: LE SCORE FINAL

8. Après les trois périodes, calculez le total de la cote de puissance de vos six joueurs partants. Il se peut qu'il y en ait moins de six si votre adversaire a joué une carte de Coupe Stanley<sup>MC</sup> qui vous a obligé d'en retirer un pour le match. Si le total est plus de 50 pour les joueurs partants, écrivez ce chiffre dans la colonne "plus de cinquante". Par exemple, si c'est 54, écrivez "4" dans la colonne "plus de 50". Cela représente l'avantage qu'a votre équipe, sur papier, basé sur la qualité des joueurs.

## CINQUIÈME ÉTAPE: TENIR LE SCORE

Le stratagème consiste à décider quand il faut jouer certaines cartes. Admettons que votre adversaire ait trois recrues parmi ses six joueurs partants. En jouant la carte "faute commise par une recrue", vous pouvez ajouter trois buts à votre pointage pour la période. Mais si votre adversaire joue la carte "bel arrêt", il peut annuler votre dernière carte. Ou si vous comptez beaucoup de buts, vous aurez joué la carte inutilement. Tout cela fait partie de la pression que l'on connaît en tant qu'entraîneur pendant la finale pour la Coupe Stanley<sup>MC</sup>!

L'impact des cartes apparaît sur la carte en soi. La plupart ont un impact sur le pointage de la période en question mais d'autres auront un impact sur le pointage du match entier. Par exemple, un joueur se blesse ET EST SORTI du match. Si ça arrive, vous pouvez immédiatement le remplacer dans vos six joueurs partants si vous avez un joueur de la même position. Sinon, vous continuerez le match sans une formation complète de six joueurs partants.



4

Chaque entraîneur jette alors son dé pour cette période.

1. L'entraîneur qui joue à domicile ne joue pas de carte.
2. Son adversaire en joue une.
3. Le premier décide d'en jouer une.
4. Le deuxième n'en joue pas une.
5. Le premier en joue une autre.
6. Le deuxième n'en joue pas une.
7. Le premier n'en joue pas une.

Exemple:

7. Chaque match consiste de trois périodes. Les deux entraîneurs jettent chacun un dé de match en même temps. Le résultat de chaque jet est le score pour chaque période pour chaque entraîneur. Cependant, avant de jeter les dés, on peut jouer une ou toutes les cartes de Coupe Stanley<sup>MC</sup>. Voici la marche à suivre: avant de jeter le dé, l'entraîneur de l'équipe qui joue à domicile déclare s'il veut jouer une carte de Coupe Stanley<sup>MC</sup>. Puis, c'est le tour de l'autre entraîneur. Il peut jouer une carte de Coupe Stanley<sup>MC</sup> même si son adversaire n'en joue pas une. A tour de rôle, chaque entraîneur peut jouer autant de cartes qu'il veut avant n'importe quelle période. La possibilité de jouer une carte prend fin quand les deux entraîneurs décident de ne plus jouer de cartes lors de deux tours consécutifs. Ensuite, on jette les dés, on calcule le score pour cette période et on passe à la prochaine période.

## QUATRIÈME ÉTAPE: JOUER LE MATCH

6. On est maintenant prêt à disputer la Coupe Stanley<sup>MC</sup>. Notez les buts de chaque match sur la fiche de pointage (on peut télécharger d'autres fiches de pointage en visitant [www.blmgames.com](http://www.blmgames.com))

le bas. Chaque entraîneur choisit sept cartes de Coupe Stanley<sup>MC</sup> EN PRENANT SOIN DE NE PAS LES MONTRER.



3

5. Battez les cartes de Coupe Stanley<sup>MC</sup> et posez les face vers

## TROISIÈME ÉTAPE: CHOISIR LES CARTES DE COUPE STANLEY

**Designe une recrue**

**Position du joueur**  
Gardien  
Défenseur  
Attaquant

**Cote de puissance**  
Plus la cote est élevée, plus vos chances de gagner s'améliorent  
Plus élevée: 10  
Plus basse: 6

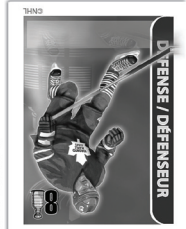
**Espace pour le nom**  
On peut y écrire le nom du joueur et l'effacer par la suite.

À part la position et la cote de puissance, quelques joueurs sont dotés de la désignation recrue (R) ou super vedette (\*). Par la suite, on verra qu'il y a deux cartes de Coupe Stanley<sup>MC</sup> qui vous accordent un but pour chaque recrue que votre adversaire a parmi ses six joueurs partants. Il y a aussi deux cartes qui vous donnent un but pour chaque super vedette (cote de dix) qui fait partie de vos six joueurs partants. Pourtant, ces deux cartes n'auront aucun effet si votre adversaire joue une carte qui annule votre carte. (On expliquera cela plus tard).

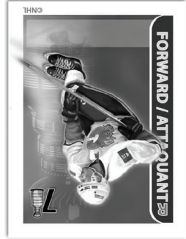
En choisissant les six joueurs partants, il faut choisir ceux qui vous donnent la cote de puissance la plus élevée. (Chaque joueur a une cote de puissance entre six et dix).



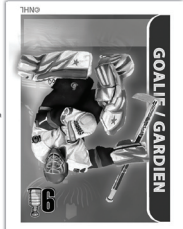
## DÉFENSEURS



## ATTAQUANT



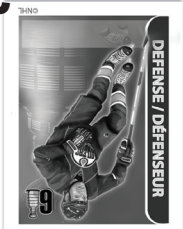
## GARDIEN



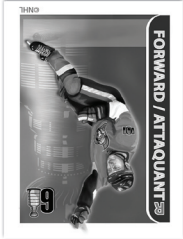
## ATTAQUANT



## DÉFENSEURS



## ATTAQUANT



2

2. Jetez les dés. L'entraîneur dont le résultat est le plus haut aura l'équipe qui a terminé la saison en première position. Cela veut dire qu'il jouera à domicile pour la première, la deuxième (et si nécessaire), la cinquième et la septième partie. L'équipe qui joue à domicile sera la première à jouer les cartes de Coupe Stanley<sup>MC</sup>.

**DEUXIÈME ÉTAPE: CHOISIR LES CARTES DE JOUEURS**

3. Arrangez les cartes de joueurs selon leurs positions (gardien, défenseur, attaquant) et battez-les. Placez les cartes, face vers le bas, dans des piles selon leur position. Chaque entraîneur, en débutant par l'équipe en première position, prend à tour de rôle un gardien, deux défenseurs et trois attaquants. On peut aussi choisir deux joueurs supplémentaires de n'importe quelle position.

4. Gardez vos joueurs face vers le haut. Placez vos "six joueurs importants", un gardien, deux défenseurs et trois attaquants comme suit:





1

1. Vous êtes l'entraîneur adverse choisissez un jeton représentant une équipe de la LNH<sup>MC</sup>. Au fur et à mesure que vous gagnez des matchs, vous avancez votre jeton sur le tableau de la finale pour la Coupe Stanley<sup>MC</sup>.

## PREMIÈRE ÉTAPE: CHOISIR UNE ÉQUIPE

3	Fiches de score
1	Livre de règles du jeu en anglais et en français
30	Jetons représentant les équipes de la LNH <sup>MC</sup>
2	Dés de match sur mesure
36	Cartes de Coupe Stanley <sup>MC</sup>
22	Cartes de joueurs
1	Tableau pour la finale de la Coupe Stanley <sup>MC</sup>
1	Réplique de la Coupe Stanley <sup>MC</sup>

## CONTENU:

## LE BUT DU MATCH:

Voici les règlements pour le jeu de Challenge pour La Coupe Stanley<sup>MC</sup>:  
 d'expansion dans la deuxième partie de ce livret.

Le jeu de Challenge Pour La Coupe Stanley<sup>MC</sup> de la LNH<sup>MC</sup> est en fait deux jeux en un seul: dans cette boîte, on trouvera tout ce dont on a besoin afin de tenter de gagner le trophée légendaire (ou du moins, une petite réplique en plastique). On peut aussi se servir de quelques parties de ce jeu en tant que jeu d'expansion pour le jeu de société acclamé, Directeur de Ligue Majeure LNH<sup>MC</sup>. On expliquera les règlements du jeu de l'expansion dans la deuxième partie de ce livret.

Bienvenue à ce nouveau produit excitant de BLM Games. Voici l'occasion de disputer le trophée le plus convoité du monde des sports d'équipe, la Coupe Stanley<sup>MC</sup>. Chaque année, la chape légendaire du Lord Stanley inspire les joueurs, les entraîneurs les directeurs généraux et les partisans. Maintenant, elle peut vous inspirer.

RÈGLEMENTS  
OFFICIELS  
DU JEU



**BIG LEAGUE MANAGER**  
*Challenge*

