

Play Nine^{MC}

Jeu de Carte de golf pour 2 à 6 joueurs, AGE 8 ans et plus.

Jouez de finesse et gagnez!

Chaque main est un trou de golf. Chaque tour est un coup.

L'objectif est d'atteindre le plus bas pointage. Après neuf trous, le plus bas pointage gagne!

Règles du jeu

Bien lire les règles du jeu avant de commencer la partie de Play Nine^{MC}.

Assurez de consulter "Sauver des coups."

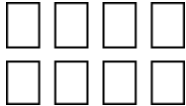
Établissez l'ordre de jeu

Les joueurs choisissent une carte, la plus faible carte devient le donneur. En cas d'égalité, choisir à nouveau jusqu'à ce que l'égalité soit brisée. Le joueur assis à la gauche du donneur débute et le jeu se poursuit dans les sens des aiguilles d'une montre.

Préparez votre parcours

Brassez toutes les cartes (108 au total). Le nombre de coup sur la carte varie de 0 (Mulligan) à 12 (Hors des limites) avec huit exemplaires de chacune de ces cartes. Il y a aussi quatre cartes Trou d'un coup équivalant à un coup de -5.

Le donneur distribue huit cartes à chaque joueur face inversée. Conservez les cartes face inversée, chaque joueur disposant les cartes en deux rangées de quatre cartes créant ainsi sa propre zone de jeu.



Placer le reste des cartes face inversée dans une pile au centre. Retourner la carte du dessus pour former une pile de débarras.

Coup de départ

Tous les joueurs débutent en retournant deux cartes de leur choix. Le coup de départ est le seul moment où deux cartes sont retournées.

Après avoir pris le départ (retourner deux cartes), le joueur à la gauche du donneur commence à jouer. Le joueur peut choisir de tirer une carte provenant de son jeu ou de la pile de débarras.

Si le joueur tire à partir de son jeu:

- Le joueur peut utiliser la carte tirée pour remplacer soit une carte face en haut ou inversée et éliminer la carte remplacée, ou
- Le joueur peut éliminer la carte tirée et alors retourner n'importe quelle carte inversée. Si vous choisissez cette option, n'oubliez pas de retourner une carte inversée.

Si le joueur tire la carte sur le dessus de la pile de débarras:

- Le joueur peut utiliser la carte tirée pour soit remplacer une carte face en haut ou inversée et éliminer la carte remplacée.

Après l'élimination de carte, le jeu se poursuit selon le sens des aiguilles d'une montre.

Avancez dans l'allée

Le jeu se poursuit dans l'ordre avec tous les joueurs qui tirent une carte et qui par la suite retournent ou remplacent une carte comme ils visent le plus bas pointage. Mauvais coup? Ne soyez pas découragés. Avec une bonne stratégie et un peu de chance au tirage, vous pouvez transformer un mauvais coup en une magnifique frappe. (Consultez Sauver des coups à la dernière page.)

Les joueurs doivent tourner ou remplacer une carte à chaque tour. Un joueur peut remplacer des cartes face en haut de façon répétitive, à condition qu'une carte demeure face inversée.

Enlèvement pour le coup roulé final

Lorsqu'il reste une seule carte inversée à retourner, le joueur a la possibilité de sauter un tour afin de faire un coup roulé parfait. Pour sauter un tour, le joueur tire et élimine par la suite sans remplacer ou retourner la dernière carte inversée. Continuez avec le joueur suivant. Un joueur peut sauter plusieurs fois à condition qu'au moins une carte demeure inversée.

Faire le coup roulé

Lorsqu'un joueur remplace ou retourne la dernière carte inversée et qu'il y a dans son jeu huit cartes face en haut, le jeu est terminé pour ce joueur. Tous les autres joueurs effectuent alors leur coup final en tirant une dernière carte. Après que tous les joueurs ont effectué leur coup, toutes les cartes inversées sont retournées et les pointages individuels sont comptés et inscrits sur la carte de pointage.

Lister les pointages individuels

Compter les coups selon la valeur retrouvée sur chaque carte. (La valeur négative de la carte Trou d'un coup enlève des coups au pointage.) Avant de compter, soyez certains de la position de toutes les cartes afin de déterminer toutes le cas de réduction de points. (Consulter Sauver des coups à la dernière page.)

Partir le prochain trou

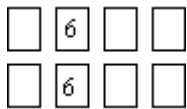
Les cartes sont mélangées et distribuées par le joueur à la gauche du dernier donneur pour le prochain trou. Tous les joueurs prennent le départ. Le joueur à la gauche du donneur commence à jouer.

Fin de la partie

Le jeu se poursuit jusqu'au neuvième trou. Après le dernier trou, les pointages des neuf trous sont listés et le plus faible dans l'ensemble est le gagnant. Des égalités peuvent être départagées par une partie de prolongation par trou.

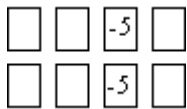
Sauver des coups

Améliorez votre pointage en portant une attention particulière à la disposition de vos cartes! Les configurations suivantes vous permettront de sauver des coups :



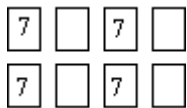
Combinaison de deux cartes

Deux cartes identiques une dans la rangée du haut et l'autre directement dessous s'annulent l'une et l'autre pour 0 coup. Retourner les combinaisons avant d'ajouter le pointage.



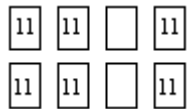
Exception Trou d'un coup – la combinaison de cartes

Trou d'un coup n'annulent pas les coups; comptabilisez chaque carte pour sa valeur de -5 coups.



Combinaison de quatre cartes

Deux cartes identiques dans la rangée du haut et deux directement en dessous s'annulent entre elles pour une valeur de 0 coup, PLUS un bonus de -10 coups.



Combinaison de six cartes

Trois cartes identiques dans la rangée du haut et trois directement en dessous s'annulent entre elles pour une valeur de 0 coup, PLUS un bonus de -15 coups.

3	3	3	3
---	---	---	---

Combinaison de huit cartes

Quatre cartes identiques dans la rangée du haut et quatre directement en dessous s'annulent entre elles pour une valeur de 0 coup, PLUS un bonus de -20 coups.

3	3	3	3
---	---	---	---

-5			-5
----	--	--	----

Bonus Quatre Trou d'un coup

Deux cartes Trou d'un coup dans la rangée du haut et deux directement en dessous compte pour un bonus de -10 coups et pour un total de -30 coups. (valeur de -5 coups par carte, plus le bonus).

-5			-5
----	--	--	----