

Jimmy Dorion

Golfie



Règles de jeu

Pour voir les règles en vidéo, c'est par ici :



Mise en place

1. Inscrire le prénom des joueurs sur le **Carnet de pointage**.

Nom du joueur	Trou									Balle perdue	Combo	Pointage mi-parcours		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	+1	-2	10	11	12

2. Placez le **Plateau** au centre de la table et placez-y la carte **Trou final**.

3. Mélangez et placez les cartes **Action** sur la carte **Trou final** afin de former une pile.

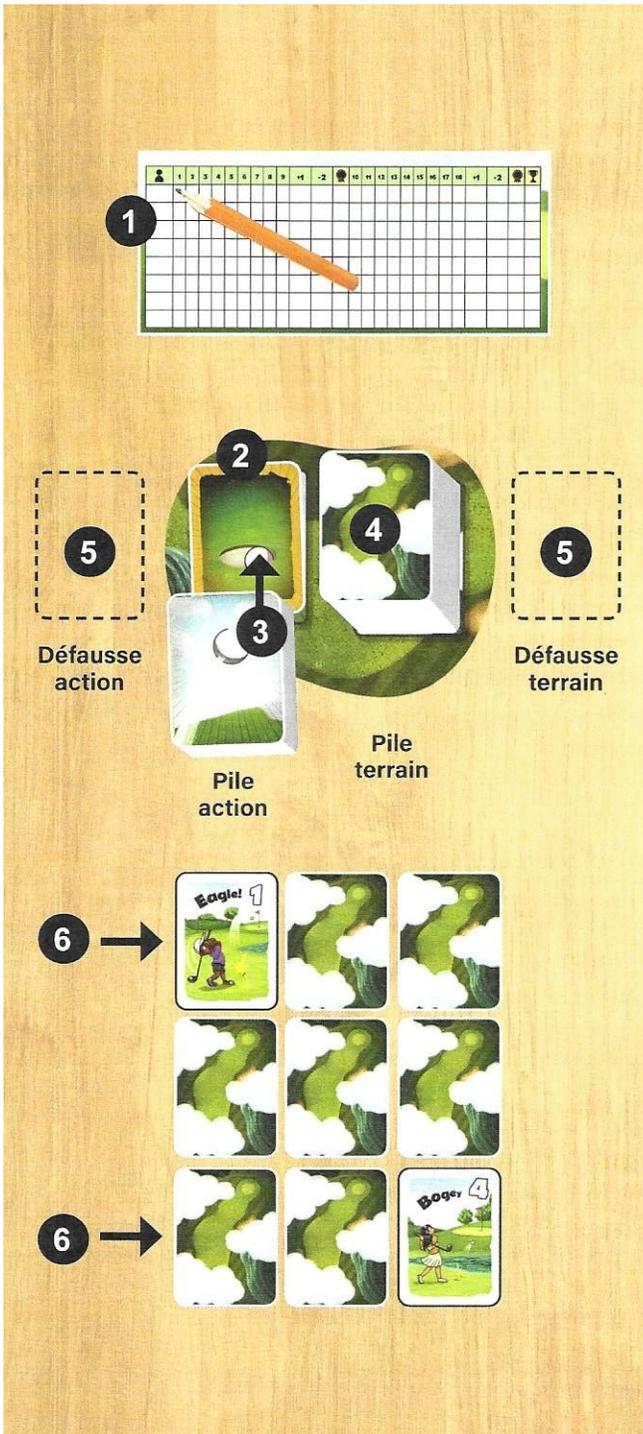
4. Mélangez et placez les cartes **Terrain** sur le **Plateau** afin de former une pile.

5. Laissez de l'espace de chaque côté du **Plateau** pour les défausses.

6. Chaque joueur prend 9 cartes **Terrain** faces cachées qu'il positionne devant lui à raison de 3 cartes horizontales par 3 cartes verticales.

Chaque joueur dévoile 1 carte **Terrain** au choix dans la rangée* du haut et 1 carte dans la rangée du bas.

* Rangée désigne les cartes qui se suivent de manière horizontale.



But du jeu

Obtenir le pointage le moins élevé en dévoilant et en déplaçant vos cartes afin de faire des combos qui diminuent votre pointage. Tentez d'avoir des cartes de petites valeurs dans le haut de votre jeu afin de compléter vos trous.

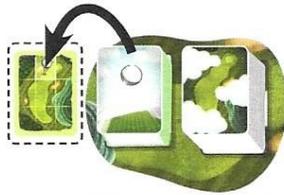
Premier joueur

Le joueur qui explique les règles aux autres joueurs joue en premier. Il est considéré comme le joueur actif.

Tour de jeu

Le jeu se joue en 4 phases :

1. Le joueur actif dévoile la première carte de la **Pile action** et la dépose dans la **Défausse action**.
2. Tous les joueurs doivent effectuer l'effet de la carte **Action** dévoilée.
3. Les joueurs vérifient s'ils ont un **Combo** ou une **Balle perdue**.
4. Le joueur actif devient la personne à la gauche du précédent.



4

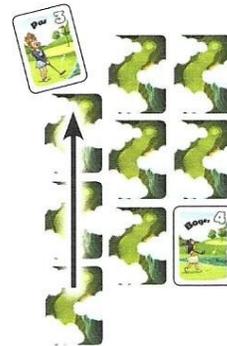
Carte action - Trou



La carte **Trou** indique aux joueurs qu'ils doivent sélectionner une carte **Terrain**, dans la rangée du haut de leur **Zone de jeu**, qui sera comptabilisée sur le **Carnet de pointage**. Les joueurs doivent prendre une carte dévoilée ou faire appel à la chance et prendre une carte face cachée. La valeur de la carte sélectionnée est inscrite sur le **Carnet de pointage**.

Par la suite, les joueurs doivent défausser la carte comptabilisée et avancer les cartes **Terrain** de leur **Zone de jeu** du bas vers le haut et piocher une carte **Terrain** face cachée pour combler la **Zone de jeu** libre.

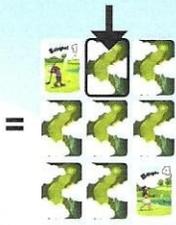
Exemple :



	1	2	3	4	5	6
JP	3					



Carte action - Zone à jouer



Le quadrillé d'une carte **Zone à jouer** représente la **zone de jeu** des joueurs. La balle indique la carte que les joueurs doivent jouer.

Exemple : Tous les joueurs doivent jouer la carte centrale dans la rangée du haut.

Il est possible de jouer la carte de 2 façons : soit la **Dévoiler** ou la **Déplacer** :

Dévoiler

Retourner face visible une carte **Terrain** en respectant la rangée et la colonne indiquée sur la carte **Action**.

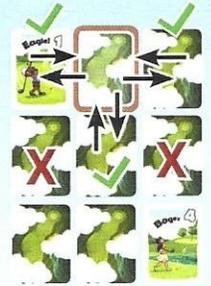
À noter : Si la carte est déjà dévoilée, vous devrez faire l'action **Déplacer**.



Déplacer

Interchanger la position de la carte indiquée par la balle avec une carte adjacente.

- Il n'est pas possible de déplacer en diagonale.
- Il est possible de déplacer une carte cachée ou dévoilée.



Zone double

Jouez les cartes indiquées dans l'ordre de votre choix.



Voiturette de Golf

Jouez la carte de votre choix. **Dévoilez** ou **déplacez** là.

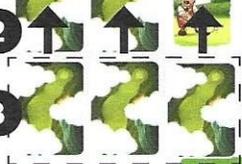
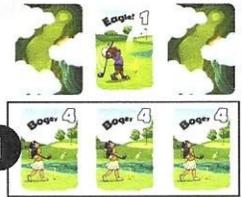
Combo

Lorsque 3 cartes de même valeur sont alignées horizontalement ou verticalement, un **Combo** est créé!

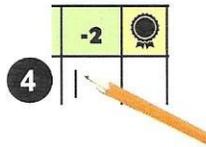
Chaque **Combo** diminue votre pointage final de 2 coups.

À la suite d'un **Combo**, le joueur doit :

- Retirer les cartes composant son **Combo** et les défausser.
- Avancer les cartes **Terrain** de sa **Zone de jeu** du bas vers le haut.
- Piocher, face cachée, autant de carte que nécessaire pour remplir les zones libres de sa **Zone de jeu**.
- Inscrire un | sur le **Carnet de pointage**.



5



Balle perdue



Lors du dévoilement d'une **Balle perdue**, défaussez celle-ci, inscrivez | à l'endroit désigné sur le **Carnet de pointage** et piochez une carte **Terrain** pour remplir la **Zone de jeu** libre, face dévoilée. Si la carte piochée est une carte **Balle perdue**, le joueur inscrit | et pioche à nouveau.

Si le joueur retourne une **Balle perdue** lors de l'action **Trou**, ce joueur prend la carte sur le dessus de la **Pile Terrain** pour compléter son **Trou**.

2	3	4	5	6	7	8	9	+1	-2	☀️
4	3	1								

Mi-parcours - 9 trous

Lorsque la carte **Trou final** est dévoilée, vous êtes à mi-parcours.

Calculez le total des points de chaque joueur et inscrivez-le sur la 1^{re} case ☀️ :

- Chaque barre dans la case +1 augmente le pointage de 1.
- Chaque barre dans la case -2 diminue le pointage de 2.

👤	1	2	3	4	5	6	7	8	9	+1	-2	☀️
JP	4	3	1	2	6	5	5	4	2			25



Fin de la partie

Une fois que vous avez complété la première partie du parcours, placez la carte **Trou final** sur le plateau. Mélangez les cartes **Actions** pour composer la **Pile action**. Mélangez les cartes **Terrain** défaussées avec les cartes de la pile et composez une nouvelle **Pile terrain**. Vous êtes prêt à continuer votre parcours.

La partie se termine lorsque la carte **Trou final** est dévoilée et jouée pour une seconde fois :

- Calculez le total des points de chaque joueur pour la section 10 à 18 et inscrivez-le sur la 2^e case ☀️
- Calculez le total des 2 cases ☀️ de chaque joueur et inscrivez-le dans la case 🏆.
- Le joueur ayant le pointage le plus bas remporte la partie!

👤	1	2	3	4	5	6	7	8	9	+1	-2	☀️	10	11	12	13	14	15	16	17	18	+1	-2	☀️	🏆
JP	4	3	1	2	6	5	5	4	2			25	6	3	4	2	4	3	2	7		1	26	67	

Point de règles

1. Pile terrain vide : Si la **Pile terrain** se vide, prenez les cartes **Terrain** défaussées, mélangez-les et composez une nouvelle **Pile terrain**.

2. Combo L, + ou T : Il n'est pas possible de réaliser un **Combo** horizontal et vertical en même temps. Si le joueur a plusieurs **Combo** possibles, il doit choisir lequel résoudre en premier.

3. Trou et Combo : Lorsque vous dévoilez une carte pour un **Trou**, vous ne pouvez pas utiliser cette carte pour faire un **Combo**.

Variante de jeu - En équipe

Jouez en équipe de 2vs2 ou 3vs3 ou 4vs4 ou 2vs2vs2vs2.

Le jeu se déroule de la même manière que les règles de base à l'exception que lorsqu'une carte **Action Trou** est dévoilée, l'équipe décide quelle carte dans l'équipe sera inscrite sur le **Carnet de pointage**. Profitez du bon coup de votre coéquipier pour défausser votre mauvaise carte.

De plus, tous les **Combo** et les **Balles perdues** sont inscrits sur le **Carnet de pointage**.

Variante de jeu - Solo (1 joueur)

Le jeu se déroule de la même manière que les règles de base. Tentez de faire mieux que 54 points.

CRÉDIT

Auteur :

Jimmy Dorion

Direction artistique et
conception graphique :

Stéphane Vachon

Illustratrice :

Mylène Villeneuve

Remerciements :

Stéphane Vachon, Érick Fortin, Gilles Turbides, Martin Dupuis, Geneviève Dupuis, Martin Laplante, Stéphane Fournier, Donald Provost, Audrey-Anne Tassé-Cyr, Nicolas Perron

Produit et distribué par



30, rue Brissette
Sainte-Agathe-des-Monts
(Québec) J8C 1T4
info@distributionmomentum.ca

Résumé des cartes



Trou

Choisissez une carte dans votre rangée du haut. Inscrivez sa valeur sur le **Carnet de pointage**. Puis, défaussez cette carte. Déplacez les cartes de votre jeu du bas vers le haut et placez une nouvelle carte **Terrain** face cachée.



Balle perdue

Défaussez et remplacez par une carte **Terrain** face visible. Puis inscrivez 1 sur le **Carnet de pointage**.



Zone à jouer

Dévoilez ou Déplacez la carte indiquée.



Zone à jouer « double »

Jouez les cartes indiquées dans l'ordre de votre choix.



Voiturette de golf

Jouez la carte de votre choix. Dévoilez ou déplacez là.



Combo

Trois cartes de mêmes valeurs alignées horizontalement ou verticalement équivalent à un **Combo**. Défaussez les cartes composant le **Combo**, avancez les cartes de votre jeu du bas vers le haut. Inscrivez | sur le **Carnet de pointage**.

8

Statistique - Cartes Terrain



9 cartes 15 cartes 18 cartes 21 cartes

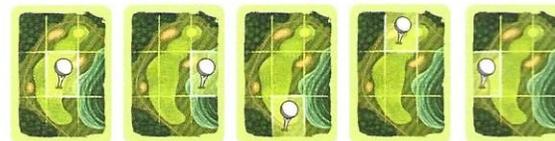


24 cartes 27 cartes 12 cartes

Statistique - Cartes Action



1 carte 8 cartes 5 cartes 2 cartes 2 cartes



2 cartes 2 cartes 2 cartes 2 cartes 2 cartes