

Golfie

Règles de jeu



Pour voir les
règles en vidéo :



Présentation du jeu

Bienvenue sur le terrain! Dans ce jeu de société inspiré du golf, chaque joueur aspire à remporter le trophée du parcours. Découvrez des mécaniques simples et amusantes, accessibles à tous les membres de la famille.

Que le meilleur golfeur l'emporte!

Contenu



126 cartes
Terrain



27 cartes
Action

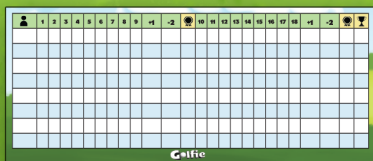


1 carte
Trou final



8 cartes
Personnage

1 carnet
de pointage



Mise en place

- 1 Inscrivez 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	
Dan												
Lisa												

- 2 Placez la carte **Trou final** au centre de la table.

- 3 Mélangez les cartes **Action**, puis placez-les sur la carte **Trou final** pour former la pioche action.

- 4 Mélangez les cartes **Terrain**, puis placez-les à côté des cartes **Action** pour former la pioche terrain.

- 5 Laissez de l'espace de chaque côté des pioches pour les défausses.

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

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

- 8 Chaque joueur sélectionne une carte **Personnage** pour la partie.



But du jeu



Compléter un parcours de 9 ou 18 trous avec le pointage le plus bas.

Premier joueur

La dernière personne à avoir marché sur du gazon fraîchement coupé est désignée comme premier joueur.

Tour de jeu

Un tour se déroule en 4 phases :

- 1 Le premier joueur révèle la première carte de la pioche **Action** et la dépose dans la défausse **Action**.



- 2 Tous les joueurs sont dans l'obligation d'effectuer une action suivant la carte révélée.



- 3 Après avoir effectué leur action, les joueurs vérifient s'ils ont formé un **Combo** ou si une **Balle perdue** est dans leur jeu.

- 4 Le prochain joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, débute le nouveau **Tour de jeu**.



Description des cartes

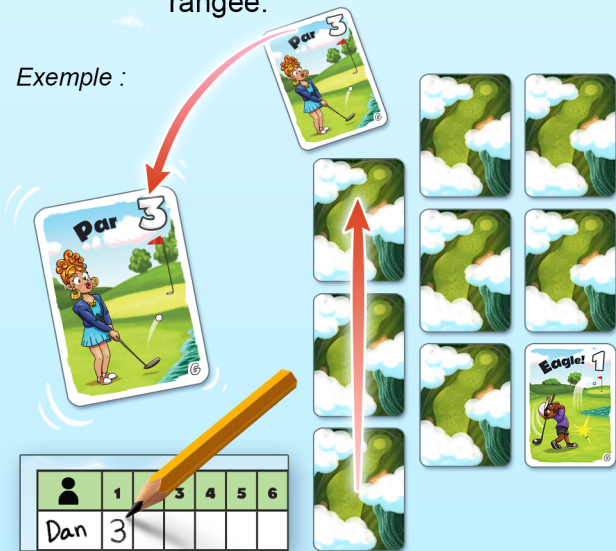


Carte Action - Trou

La carte **Trou** indique aux joueurs qu'ils doivent choisir une carte **Terrain** de la rangée supérieure de leur jeu. Les joueurs peuvent sélectionner une carte révélée ou face cachée. La valeur de la carte choisie est alors notée sur le **Carnet de pointage**.

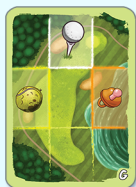
Ensuite, les joueurs défaussent la carte sélectionnée, puis déplacent les cartes **Terrain** restantes dans leur colonne du bas vers le haut. Enfin, ils piochent une carte **Terrain** face cachée pour remplir l'espace laissé vacant dans leur dernière rangée.

Exemple :



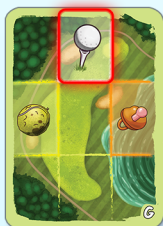
Carte Action - Trou Final

La carte **Trou Final** s'active comme les cartes **Trou**. Elle marque la fin d'un mi-parcours ou parcours.



Zone à jouer

Le quadrillage d'une carte **Zone à jouer** représente les cartes **Terrain** dans le jeu des joueurs.



=



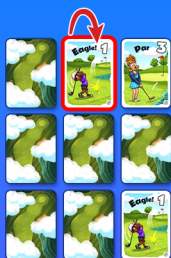
La balle de golf indique la carte **Terrain** sur laquelle une action doit être effectuée par les joueurs dans leur jeu. Si l'objet de votre **Personnage** (🌰 🍌 🐙 🍌) est présent sur la carte, vous pouvez effectuer une action soit sur la carte indiquée par votre objet soit par la balle de golf.

Les deux actions possibles avec la carte **Zone à jouer** sont : **Dévoiler** ou **Déplacer**.

Dévoiler

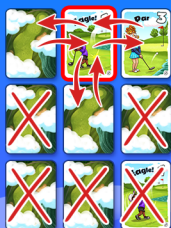
Retournez une carte **Terrain** pour la rendre visible, en respectant la rangée et colonne indiquée.

Remarque : Si la carte est déjà face visible, vous devez alors effectuer l'action **Déplacer**.



Déplacer

Échangez la position de la carte indiqué par la balle de golf ou l'objet du personnage avec une carte voisine, qu'elle soit visible ou cachée, en suivant les directions orthogonales.





Zone à jouer - Double

Dans l'ordre de votre choix, vous devez faire l'action **Dévoiler** ou **Déplacer** sur les cartes représentées par les balles de golf OU par l'objet de votre personnage.



Voiturette de golf

Vous devez faire l'action **Dévoiler** ou **Déplacer** sur la carte **Terrain** de votre choix.



Balle perdue

Lorsque vous dévoilez une **Balle perdue**, défaussez-la, faites un trait en face de votre nom dans la colonne "+1" du **Carnet de pointage**. Ensuite, piochez une carte et placez-la face visible pour combler l'espace vacant.



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**, vous devez :

- 1 Défausser les cartes composant votre **Combo**.



- 2 Déplacer vers le haut les cartes **Terrain** de votre jeu.



- 3 Piocher 3 cartes **Terrain** et les placer face cachée de sorte à remplir les espaces vacants.



- 4 Faire un trait en face de votre nom dans la colonne "-2" du **Carnet de pointage**.



Mi-parcours - 9 trous

Après avoir inscrit votre pointage à la suite de la carte **Trou final**, vous êtes à mi-parcours.

Calculez le total des points de chaque joueur :

- Additionnez les points des 9 premiers trous;
- Ajoutez 1 point par trait présent dans la case "+1";
- Soustrayez 2 points par trait présent dans la case "-2".
- Inscrivez votre score dans la première colonne .

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	+1	-2	
Lisa	4	3	1	2	6	5	5	4	2	11	11	28



Fin de la partie



Une fois que vous avez terminé la première moitié du parcours, gardez votre jeu tel qu'il est. Placez la carte **Trou final** au centre.

Mélangez les cartes **Action** pour former la nouvelle pioche **Action**. Poursuivez votre parcours.

La partie se termine à la fin du 18e trou, soit après avoir résolu une seconde fois la carte **Trou final**.

 Calculez votre pointage pour la seconde moitié du parcours et inscrivez votre pointage dans la seconde colonne .

 Additionnez les deux pointages des colonnes  et inscrivez le résultat dans la colonne .

Le joueur ayant le pointage le plus bas remporte la partie!

Point de règles

1. **Pioche terrain vide** : Si la pioche terrain se vide, prenez les cartes **Terrain** défaussées, mélangez-les et formez une nouvelle pioche terrain.
2. **Combo croisé** : Pour former un **Combo**, vous avez besoin de trois cartes ayant la même valeur. Si vous avez deux **Combos** potentiels qui se croisent, vous devez choisir quelles trois cartes seront utilisées pour compléter votre **Combo**.
3. **Trou et Combo** : Lorsque vous dévoilez une carte pour un **Trou**, vous ne pouvez pas utiliser cette carte pour faire un **Combo**.



Mode Solo (Golfeur solitaire)

Votre objectif est d'avoir le plus petit pointage possible en 18 trous.

61 points et + = Le vent n'était définitivement pas de votre côté.

55-60 points et + = Continuez de vous entraîner!

50-54 points = Vous êtes sur le chemin de la réussite.
Bravo!

45-50 points = Bienvenue chez les professionnels!

40-44 points = Vous remportez de nombreux prix.
Incroyable!

35-39 points = Vous êtes une légende!

34 et - = Même le créateur du jeu n'a jamais vu ce pointage de ses propres yeux!

Remerciements :

Stéphane Vachon, Jean-François Gauthier, Érick Fortin,
Gilles Turbides, Martin Dupuis, Geneviève Dupuis, Martin
Laplanche, Audrey-Anne Tassé-Cyr, Nicolas Perron,
Cédric Laforest et David Castonguay.



Unigoat Edition Enr.
84, rue des Nobles, Québec,
Québec, Canada, G2A 2P6
info@unigoat-edition.com



Distribué au Canada par :
Groupe Randolph Inc
433 rue Chabanel O, suite 1109
H2N 2J9, Montréal (QC)
Canada



Distribué en Europe par :
Riviera Games
1 rue Louison Bobet
06130 GRASSE, France
info@rivieragames.com



FR



+



Résumé des cartes



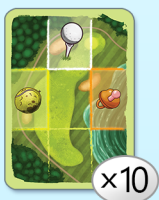
Trou + Trou final

Sélectionnez une carte visible ou cachée de votre rangée du haut. Inscrivez sa valeur sur le **Carnet de pointage**. Ensuite, défaussez cette carte et déplacez les cartes de cette colonne d'une rangée vers le haut. Ajoutez une carte **Terrain**, face cachée, à l'emplacement vacant.



Balle perdue

Faites un trait sur le **Carnet de pointage**, puis défaussez cette carte pour la remplacer par une carte **Terrain** face visible.



Zone à jouer

Faites l'action **Déplacer** ou **Dévoiler** sur la carte **Terrain** indiquée.



Zone à jouer «double»

Faites l'action **Déplacer** ou **Dévoiler** sur les cartes **Terrain** indiquées, dans l'ordre de votre choix.



Voiturette de golf

Faites l'action **Déplacer** ou **Dévoiler** sur la carte **Terrain** de votre choix.

