

RÈGLES

TABLE DES MATIÈRES

CONTENU DE LA BOÎTE

ÉTABLISSEMENT DU TEE-SHOT

PRÉSENTATION

DU TEE BOX AU GREEN

MISE EN PLACE

JOUER UN TOUR

JOUER À PARTIR DU ROUGH

CHIPPING

CARTES SUPER, COURT, MÉLANGE ET JOKER

OBSTACLES ET AUTRES TUILES

APTITUDES DES GOLFEURS

DIFFÉRENTES FAÇONS DE JOUER

CONTENU DE LA BOÎTE



49 tuiles de parcours



21 tuiles d'ajustement



5 golfeurs



8 cartes de golfeur



34 cartes de club



74 cartes de coups



24 cartes de Chaos Golf en solo



18 jetons à 1 point



18 jetons à 2 points



18 jetons à 5 points



18 jetons « trou en un »



Marqueur de tour de jeu



18 drapeaux et stands



14 arbres



Ce manuel



Livret du parcours

Certains modes de jeu nécessitent un stylo et une feuille pour marquer les points (non inclus).

ÉTABLISSEMENT DU TEE-SHOT

Une réunion du conseil d'administration se tient au siège social du géant international du sport, Golf Corp. Cette réunion déterminera l'avenir du golf.

Chers membres du conseil d'administration, les choses semblent désastreuses. La fréquentation est en baisse, les progrès de la technologie des clubs ont rendu notre jeu trop facile. Avec une concurrence accrue qui attire leur attention, les gens ne peuvent plus passer quatre heures à jouer au golf. La faible fréquentation des greens exerce une pression sur nos parcours qui ont du mal à se maintenir à flots. Des groupes de promoteurs immobiliers ont commencé à traquer les propriétaires pour convertir nos précieux fairways en domaines sans âme.

Mais tout n'est pas perdu. Une équipe composée de nos plus brillants esprits a conçu la prochaine itération de notre grand jeu. L'équipe a apporté quelques modifications aux règles qui nous permettront de sortir du rough et de nous envoler vers le drapeau du green.

Les propriétaires de parcours de golf ont besoin de plus de clients, et nous n'avons pas réussi à améliorer le nombre d'heures pleines dans la journée. Nous avons changé notre approche et introduit le jeu simultané. Plus de personnes jouant au golf en même temps signifie plus d'argent. Notre technologie brevetée HOLOBALL™ permettra à tous les membres d'un groupe de jouer au golf en toute sécurité et en même temps.

C'est une technologie fantastique. Je pensais que la flottille de drones qui suivent et arrêtent les balles de golf allait gagner. Mais ceci... C'est beaucoup plus intelligent de faire de la balle de golf un drone. Des balles de golf qui ne se perdent jamais. Des balles de golf qui peuvent s'arrêter avant de toucher quelqu'un et reprendre leur envol après. Des balles de golf qui suivent votre score.

J'admets néanmoins qu'il y a eu quelques blessures. On pourrait dire que la technologie est encore un peu rudimentaire. Mais je pense que nous pouvons commencer à l'appliquer sur certains des parcours qui ont du mal à rester sous le par.

Nous avons de bonnes relations avec les fabricants de clubs. Cependant, ces derniers temps, chaque nouvelle avancée technologique dans le domaine du golf réduit le défi, qu'il s'agisse des super-drivers ou des sand wedges magnétiques récemment mis sur le marché.

Afin de riposter contre les fabricants de clubs qui profitent de la disparition de la grandeur de notre jeu, nous avons apporté quelques changements qui ne les cibleront pas directement, mais qui réduiront leur influence.

Le golf n'a jamais été qu'une question d'exécution de coups, la sélection des coups à une grande importance elle aussi. Nous allons réduire la limite des clubs de 14 à 5, ce qui obligera les joueurs à réfléchir davantage aux clubs qu'ils prennent et au moment où ils les utilisent. Le golf est aussi une question de planification et d'élaboration de votre approche, pour cela nous ne permettrons pas aux joueurs de réutiliser le même club tant qu'ils n'auront pas utilisé tous leurs autres clubs.

Chers membres du conseil d'administration. Bienvenue dans la nouvelle ère du golf !

Un tonnerre d'applaudissements éclate dans la salle du conseil d'administration.

PRÉSENTATION

Dix ans se sont écoulés depuis cette réunion du conseil d'administration. Le golf n'a jamais été aussi populaire. Avec l'invention de la technologie HOLOBALL™, de nouvelles façons de jouer au golf ont été créées, et ce sport est en plein essor. Vous êtes un golfeur en cet âge d'or du golf. Vous pouvez piochez vos clubs, puis vous affronter sur le parcours grâce à une sélection minutieuse des coups et à une navigation intelligente en fonction des obstacles.

Le jeu se déroule sur les 18 trous d'un parcours de golf, chaque trou nécessitant l'utilisation d'un ou plusieurs clubs. Après avoir joué un club, les joueurs ne peuvent plus utiliser ce club avant d'avoir joué tous les autres clubs. Les golfeurs marquent des points en arrivant les premiers sur les greens. Le gagnant est le golfeur qui a marqué le plus de points.

Ce livre contient des règles pour de nombreux modes différents, notamment le solo, le jeu à deux, le Golf Racing et le Chaos Golf. Chaque mode de jeu vous permet d'adapter l'expérience à votre groupe de joueurs. La première partie de ce livre couvre l'ensemble de règles standard appelé Match Play.

LES TUILES DE PARCOURS

Utilisez ces tuiles pour construire le parcours sur lequel vous jouez. Il y a 49 tuiles double face que vous pouvez utiliser pour créer un nouveau parcours à chaque fois que vous jouez.

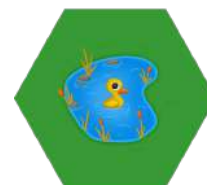
Les tuiles possèdent un des trois niveaux de difficulté indiqués par des étoiles dans le coin de chaque tuile. Chaque tuile comporte un numéro et une flèche qui pointe dans la direction principale.

Consultez le livret pour connaître les plans des parcours et les instructions pour les construire.



TUILES D'AJUSTEMENT

Ces mini-hexagones peuvent être placés sur les tuiles du parcours pour modifier la difficulté du parcours. Pour un jeu plus détendu, couvrez les obstacles avec des tuiles à l'envers. Si vous cherchez un défi, utilisez le côté des obstacles pour ajuster ceux qui existent déjà ou en ajouter de nouveaux.



CARTES DE GOLFEUR

Les joueurs choisissent des cartes de golfeur qui leur offrent une capacité spéciale unique. Les capacités de la face A réduisent le défi tandis que la face B contient souvent certaines restrictions. À vous de choisir soit la face A, soit la face B lorsque vous jouez.



CARTES DE CLUB

Chaque club a une capacité unique et vous dit dans quel paquet vous devez piocher. Vous ne pouvez emporter que cinq clubs sur le parcours. Une fois que vous en avez utilisé un, vous ne pouvez pas le réutiliser tant que vous n'avez pas utilisé tous vos autres clubs.



CARTES DE COUPS

Ces cartes sont organisées en cinq paquets et représentent les différentes distances et directions pour vos coups. Chacune contient des cartes qui envoient la balle à gauche, à droite et, dans certains cas, dans la direction de votre choix.

Un plan de vol sur chaque carte vous aide à tracer le mouvement de votre balle. L'hexagone orange marque l'endroit où votre balle atterrit. Lorsque vous frappez la balle depuis le rough, elle parcourt un hexagone de moins. Voir [« JOUER DEPUIS LE ROUGH »](#).

Vous utilisez également des cartes de coups pour sortir des bunkers. L'icône de sortie du bunker se trouve dans le coin inférieur droit. Voir [« SORTIR DES BUNKERS »](#).



MARQUEURS DE GREEN / JETONS DE SCORE

Les jetons circulaires ont un double objectif. La face avant comporte des greens numérotés de 1 à 18. Comme les tuiles du parcours n'ont pas de numéros sur les greens, le fait de placer les jetons face numérotée vers le haut permet de suivre l'ordre des trous.

Dans la plupart des modes de jeu en 18 Holes, vous utilisez l'envers des jetons pour marquer les points. Ces faces indiquent des valeurs de 5, 2 et 1. Voir [« DIFFÉRENTES FAÇONS DE JOUER »](#).

Il existe des marqueurs de 1pt, 2pt et 5pt supplémentaires. Ceux-ci n'ont pas de chiffres de green. Veuillez les mettre en lieu sûr au cas où vous en auriez besoin.



JETONS « TROU EN UN »

Ils sont collectés lorsque vous réussissez un trou en un coup. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de marqueurs de trou en un est le gagnant.



CARTES DE CHAOS GOLF EN SOLO

Utilisez ce jeu de cartes pour organiser le déroulement du Chaos Golf en solo et pour ajuster la difficulté. Ces cartes ont deux symboles différents. Des cercles de couleur unique qui représentent des tours où seul le joueur marque et des cercles à deux tons où vous et vos adversaires automatisés marquez simultanément. Voir [« CHAOS GOLF EN SOLO »](#).



MARQUEUR DE TOUR DE JEU

Utilisez-le pour savoir à quel tour vous êtes lors d'une partie de chaos golf en solo.



DRAPEAUX

Ces drapeaux sont placés sur les greens pour indiquer où vous visez. Il y en a un pour chaque trou numéroté de 1 à 18 et trois drapeaux supplémentaires (non numérotés). Rangez les drapeaux supplémentaires en lieu sûr.



ARBRES

Ces arbres sont des décorations que vous pouvez mettre sur votre parcours. Placez-les au-dessus des obstacles pour les rendre plus visibles. Il n'y a que 14 arbres, vous devrez donc les déplacer le long du parcours pendant que vous jouez.



GOLFEURS

Chaque joueur a un golfeur qui le représente sur le parcours. Il n'y a pas de différence entre eux, alors choisissez la couleur que vous préférez.



DU TEE BOX AU GREEN

Un jeu de 18 Holes se joue sur un parcours composé d'un ou plusieurs trous. La plupart des parcours ont 18 trous, bien qu'il soit courant d'avoir des parcours de 9 trous plus courts et plus rapides. Vous marquez un point pour chaque trou que vous gagnez. Vous gagnez un trou en atteignant le green avant vos adversaires. En cas d'égalité, plusieurs joueurs marquent des points.

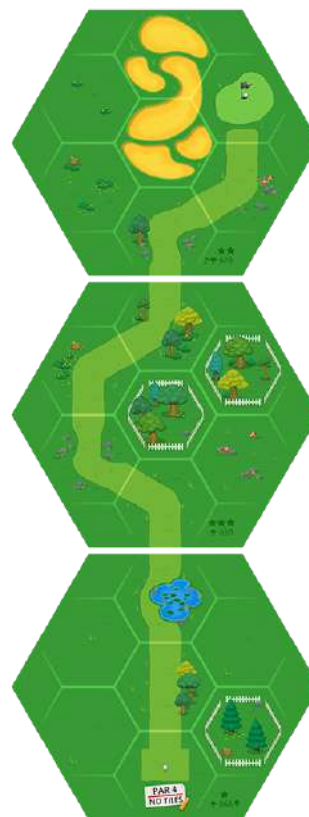
Le green est le petit hexagone sur lequel se trouve un petit drapeau noir. Nous avons un trou unique composé de trois tuiles de parcours. La tuile du haut contient le green. Le tee box se trouve sur la tuile du bas. Le fairway s'étend du tee box au green.

Vous devez commencer avec votre golfeur sur le tee box et la tâche consiste à atteindre le green. Vous jouez avec des clubs qui feront bouger votre golfeur. Vous n'êtes pas obligé de suivre le fairway jusqu'au green. Cela peut cependant être une bonne idée, car vos coups iront plus loin si vous jouez depuis le fairway.

Il n'y a que quelques tuiles sur lesquelles vous ne pouvez pas atterrir. Il s'agit des obstacles d'arbres et du club-house. Une clôture blanche entoure l'obstacle d'arbres. [Vous trouverez le clubhouse à la page 15.](#) Vous pouvez atterrir sur les fairways et les greens d'autres trous et vous pouvez atterrir sur des tuiles qui contiennent d'autres golfeurs. Tout cela grâce à HOLOBALL™.

Si vous pouvez atterrir sur la plupart des tuiles du jeu, toutes ne sont pas recommandées. Certaines contiennent de l'eau qui vous fera perdre un tour et d'autres contiennent des bunkers dont vous devrez sortir avant de continuer. Le vert foncé qui se trouve sur une tuile sur deux est le rough et cela réduira la distance de vos coups. Voir « [OBSTACLES ET AUTRES TUILES](#) ».

Il existe de nombreuses façons de personnaliser votre expérience des 18 Holes. Les différents modes de jeu vous offrent des expériences et des défis différents. Vous pouvez ajuster les parcours pour les rendre plus faciles ou plus difficiles. Les huit golfeurs qui entrent dans le jeu vous permettent de rendre le jeu plus facile ou plus difficile en fonction des joueurs. En essayant les différentes options, nous sommes convaincus que vous trouverez une expérience de jeu que vous apprécierez.



MISE EN PLACE

CONSTRUIRE LE PARCOURS

Vous pouvez mettre en place le parcours en utilisant l'un des dessins du livret ou en concevoir un vous-même. La dernière page du livret de parcours contient des instructions sur la manière de créer des parcours.

Une fois que vous avez construit votre parcours, placez un drapeau sur chaque trou. Placez le 1er drapeau sur le green (à droite) pour le premier trou et continuez jusqu'au 18e green. Si vous jouez avec des arbres, placez-les sur les 14 premiers obstacles d'arbres du parcours. Les arbres sont les hexagones entourés de petites clôtures blanches.



Il est temps pour tout le monde de choisir un golfeur et de piocher ses clubs.

VOTRE PREMIER

JEU



[Essayez Starting course à la page 5 du livret de parcours.](#)

CHOISIR UN GOLFEUR

Chaque joueur choisit une carte de golfeur à jouer. Vous pouvez laisser les joueurs choisir la carte et la face qu'ils veulent ou distribuer au hasard.

Chaque carte de golfeur a une face A et une face B. Les golfeurs de la face A ont tendance à rendre le jeu plus facile, et les golfeurs de la face B ont tendance à rendre le jeu plus difficile.

La sélection des golfeurs a lieu avant la sélection des clubs, car certains golfeurs influencent la phase de sélection des clubs.

VOTRE PREMIER

JEU



Sélectionnez les cartes de golfeur jusqu'à ce que vous soyez prêt à relever le défi.

SÉLECTION DES CLUBS

Les joueurs recevront 5 clubs chacun.

Mélangez les cartes des clubs. Si vous jouez en solo ou à deux, retirez les clubs qui affichent 3+ ou 5+ dans le coin inférieur droit. Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, retirez les cartes 5+.



Distribuez le même nombre de cartes à chaque joueur. Les cartes restantes ne sont pas utilisées et sont replacées dans la boîte à l'abri des regards.

Chaque joueur choisit un club parmi les cartes distribuées et le place devant lui, face cachée. Il passe ensuite les cartes restantes à la personne qui se trouve à sa gauche. De nouveau, chaque joueur choisit une carte parmi les quatre restantes et la place devant lui, face cachée, et passe le reste à la personne de gauche. Continuez jusqu'à ce que tous les joueurs aient cinq clubs. Ce sera leur main. Chaque joueur aura également besoin d'espace devant lui pour défausser les clubs utilisés.

Si un joueur a The Shark, Iron Jane ou Slugger, consultez la section « [COMPÉTENCES DES GOLFEURS](#) » pour connaître les règles qui modifient la sélection des clubs.

La sélection des clubs est votre première chance d'obtenir un avantage. Les caractéristiques du parcours déterminent l'efficacité de certains clubs. Examinez le parcours pour voir quels clubs seront les plus utiles.

VOTRE PREMIER JEU



Sur la face de certaines cartes de club se trouve un A, B, C, D ou E. Au lieu de sélectionner les clubs, donnez les A au joueur 1, les B au joueur 2, etc.

COMMENCER À JOUER

Vous êtes maintenant prêt pour commencer à jouer. Placez tous les golfeurs sur le tee box du premier trou. Tous les joueurs doivent avoir leurs clubs en main, cachés des autres joueurs.

Prenez les 5 paquets de coup, ceux-ci ont un C, 2, 3, 4 ou 5 au dos. Mélangez et placez-les à la portée de tous les joueurs.

JOUER UN TOUR

JOUER UN TOUR

Chaque tour de 18 holes est divisé selon les étapes suivantes.

SÉLECTION DES CLUBS

1. Réinitialisez votre main si elle est vide
2. Sélectionnez et révélez les clubs
3. Déterminez l'ordre de jeu

À VOTRE TOUR

4. Réalisez une action
 - A. Déplacez-vous d'un hexagone
 - B. Jouez une carte de club
 - C. Tentez un gros coup
 - D. Sortez du bunker
 - E. Réinitialisez votre main
5. Défaussez le club.

ATTEINDRE LE GREEN

6. Drapeaux de score
7. Jetons de score « trou en un »
8. Déplacer tous les joueurs vers le prochain trou
9. Supprimer tous les effets des obstacles

SÉLECTION DES CLUBS

1. RÉINITALISEZ VOTRE MAIN

Si vous n'avez pas de club dans votre main, reprenez tous vos clubs défaussés dans votre main.

Si vous avez en main un club que vous ne pouvez pas utiliser, vous pouvez également réinitialiser votre main. Par exemple, vous avez le driver et vous n'êtes pas sur un tee box.

Si vous jouez la face A de Dorian, vous ne pouvez réinitialiser vos clubs qu'au départ du trou.

2. SÉLECTIONNER UN CLUB

Chaque joueur sélectionne un club de sa main et le place face cachée devant lui.

Lorsque tous les joueurs ont sélectionné leur club, révélez simultanément tous les clubs. Une fois cette opération terminée, les joueurs ne peuvent plus changer d'avis.

Le joueur avec Bunjil doit utiliser son pouvoir avant de placer un club face cachée. Si Bunjil est sur sa face B et expose une carte coup, les joueurs qui ont placé un club face cachée peuvent changer d'avis.

Le joueur avec Slick Rikesh sur sa face A peut utiliser son pouvoir après la révélation et désigner le club d'un autre joueur à utiliser.

3. DÉTERMINER L'ORDRE DE JEU

Utilisez l'ordre d'initiative de chaque club pour déterminer l'ordre de jeu. Le club ayant le moins d'initiative joue en premier. Vous pouvez trouver l'initiative dans le coin supérieur gauche de la carte du club.

Si Slick Rikesh utilise le club d'un autre joueur, Slick Rikesh joue immédiatement après l'autre joueur.

Si Swift est sur la face A, elle remporte les éventuelles égalités d'initiative. Si Swift est sur sa face B, elle perd toute égalité d'initiative.

Si Swift est à égalité avec Slick Rikesh qui emprunte un club, elle gagne sur sa face A et perd sur sa face B.

Si l'on regarde les clubs ci-dessous, le 8 Hybride a une initiative de 5, et ce joueur joue son tour en premier. Le joueur suivant est celui qui a le fer 6 (12 d'initiative). Le dernier joueur à jouer son tour est la personne qui a le Bois 5 (20 d'initiative).



À VOTRE TOUR

Chaque joueur joue son tour en suivant l'ordre de jeu.

4. RÉALISER UNE ACTION

Lorsque c'est votre tour, effectuez **l'une** des actions suivantes :

- A. Déplacez-vous d'un hexagone
- B. Jouez une carte de club
- C. Tentez un gros coup
- D. Sortez du bunker
- E. Réinitialisez votre main

Une fois que vous avez terminé votre tour, vous devez défausser votre club.

4.A) SE DÉPLACER D'UN HEXAGONE

Vous avez la possibilité de vous déplacer d'un hexagone, sauf si vous êtes dans un bunker. Placez votre golfeur dans l'un des hexagones adjacents. Vous ne pouvez pas vous déplacer sur un hexagone comportant un arbre ou hors du plateau. Voir [« OBSTACLES ET AUTRES TUILES »](#).

4.B) JOUER UNE CARTE DE CLUB

Selon le club, vous pourrez faire l'une des choses suivantes :

- Piocher 1 carte du paquet de coup indiqué sur la carte
- Piocher une carte de l'un des deux paquets de coup indiqués
- Piocher 2 cartes du paquet de coup indiqué sur la carte
- Déplacer votre golfeur du nombre d'hexagones indiqués en ligne droite

L'inscription sur chaque club est l'option dont vous disposez. Jouer une carte de club comporte trois étapes : piocher, décider, bouger.

Pour la plupart des clubs, vous piochez vos cartes de coups, décidez de la direction dans laquelle vous voulez frapper et déplacez ensuite votre golfeur dans cet ordre. Lorsque vous tirez une carte à partir du paquet « chip », vous devez décider de la direction avant de piocher une carte. Voir [« CHIPPING »](#). Lorsque vous jouez un bois, vous ne tirez aucune carte car votre club se déplace toujours sur une distance déterminée en ligne droite.

PIOCHER UNE CARTE COUP

La plupart des clubs vous permettent de piocher une carte coup d'un seul paquet de cartes. Certains clubs vous permettent de choisir parmi plusieurs paquets de cartes, mais vous ne pouvez toujours piocher qu'une seule carte.

Choisissez le paquet de cartes et piochez la carte du dessus. Si la carte piochée a des effets spéciaux (super, court ou mélange), suivez alors les instructions écrites sur la carte. Placez chaque carte supplémentaire que vous piochez sur la carte précédente. Une fois que vous avez fini de piocher, utilisez la carte du coup pour déterminer où déplacer votre golfeur.

Pour plus d'informations sur les cartes spéciales, voir [« LES CARTES SUPER, COURT, MÉLANGE ET JOKER »](#).

Si le paquet est vide lorsque vous souhaitez piocher, mélangez la pile de défausse et retournez la pour former un nouveau jeu. Ne mélangez pas les cartes que vous avez piochées ce tour-ci dans le nouveau jeu.

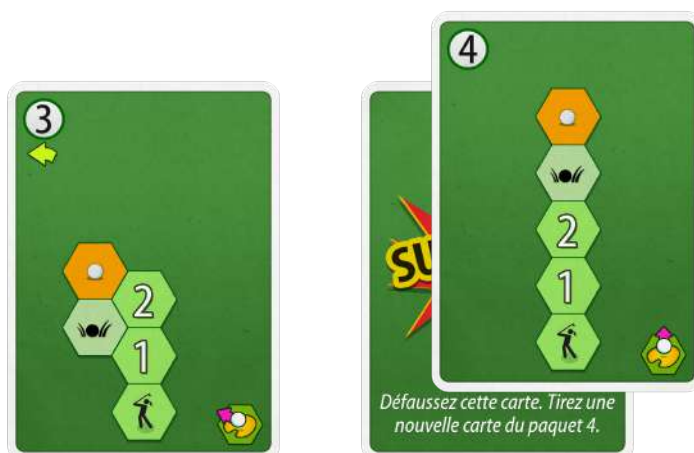
Si vous jouez Lucky vous pouvez utiliser votre capacité et piocher une nouvelle carte à ce stade.

PIOCHER PLUSIEURS CARTES DE COUPS

Lorsque vous piochez deux cartes de coups, vous devez choisir celle que vous voulez utiliser.

Placez chaque carte coup côte à côte. Si l'une des cartes vous demande d'en piocher d'autres (super, court, mélange), vous pouvez choisir de suivre les instructions de cette carte et de placer les nouvelles cartes sur la carte qui a demandé la pioche. Lorsque vous avez fini de piocher, vous devez en choisir une parmi les cartes du haut visibles. Vous utilisez la carte choisie pour déplacer votre golfeur.

Dans l'exemple ci-dessous, Gustav a fini par piocher 3 cartes. Il doit donc choisir l'une des deux cartes visibles du dessus.



DÉPLACEZ VOTRE GOLFEUR

Le plan de vol indiqué sur votre carte coup indique le trajet de la balle. L'icône du golfeur sur la carte coup indique l'endroit où se trouve votre golfeur au début du coup. Déplacez votre golfeur le long des hexagones numérotés jusqu'à ce que vous atteigniez l'hexagone d'arrivée orange. Vous n'êtes pas obligé de frapper la balle vers le green ou le long du fairway.

Si votre plan de vol traverse un hexagone avec des arbres clôturés, vous devez vous arrêter avant. Votre balle a touché les arbres et s'est arrêtée.

Si vous avez atterri dans un obstacle (bunker, lac), suivez les règles de la page [« OBSTACLES ET AUTRES TUILES »](#).

Si vous avez commencé votre tour dans l'hexagone du rough (à droite), voir : [« JOUER À PARTIR DU ROUGH »](#).



CHANGER D'AVIS

Si vous n'avez pas encore retiré vos doigts de votre golfeur, vous pouvez modifier la direction dans laquelle vous avez frappé la balle.

Clare se retrouve dans une position où elle ne peut pas atteindre le green en un seul coup. Elle joue un fer 2 et tire une seule carte du paquet de coup n°4.

La carte coup piochée tend vers la gauche. Sa meilleure option est de tirer en dehors du parcours et d'utiliser l'effet du coup pour atterrir au-delà de l'obstacle d'eau adjacent au green, dans une excellente position pour son prochain tour.



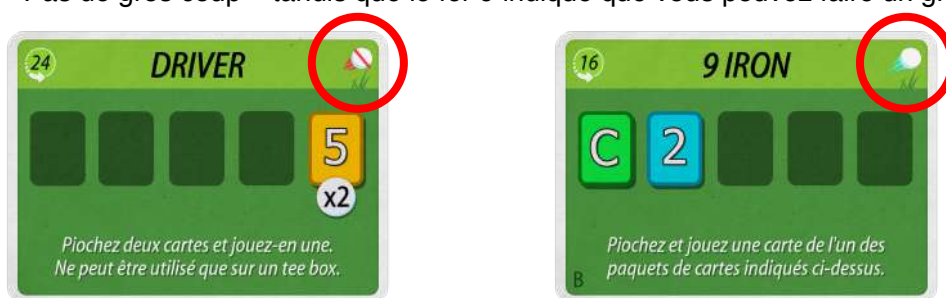
4.C) TENTER UN GROS COUP

Parfois, il faut prendre un peu de distance. Vous pouvez frapper votre club plus loin que les options affichées sur la carte du club. Pour ce faire, à votre tour, annoncez au groupe que vous effectuez un GROS COUP. Vous piochez alors une carte de plus que d'habitude, et toutes les cartes doivent être du paquet supérieur d'un point au paquet le plus élevé indiqué sur votre carte de club.

Après avoir pioché vos cartes, donnez-les au joueur qui se trouve à votre gauche. Il défausse ensuite une des cartes piochées. Vous choisissez alors une carte à jouer parmi les cartes restantes.

Toutes les cartes super, court ou mélange sont jouées comme d'habitude. Une carte « super » signifie que votre gros coup sera encore plus important que prévu et une carte « court » vous décevra probablement en ce moment crucial.

Tous les clubs ne vous permettent pas de tenter un gros coup, par exemple les clubs qui demandent déjà de piocher dans le paquet de cartes n°5. Dans le coin supérieur de chaque club se trouve un symbole qui indique si vous pouvez l'utiliser pour un gros coup. Dans l'exemple ci-dessous, le driver a une icône « Pas de gros coup » tandis que le fer 9 indique que vous pouvez faire un gros coup.



GROS COUPS

Si votre club vous permet de piocher dans les paquets de coup n°3 et n°4, alors vous pouvez tirer deux cartes du paquet de coup n°5. Vous ne pouvez pas tirer deux cartes du paquet de coup n°4.



Si votre club vous permet de piocher deux cartes, alors vous devez en piocher trois. Dans ce cas, l'autre joueur défausse une carte et vous choisissez parmi les deux restantes.



4.D) SORTIR D'UN BUNKER

Lorsque vous atterrissez dans un bunker, vous devez en sortir avant de continuer à jouer. Avant de piocher une carte coup, vous devez décider de la direction dans laquelle vous souhaitez vous déplacer. Cette règle est la même que celle du « chipping » (voir « [CHIPPING](#) »). L'hexagone dans lequel vous avez choisi de vous déplacer est votre hexagone ciblé.

Piochez une seule carte coup à partir d'un des paquets de cartes indiqués sur la carte. Au lieu de regarder la trajectoire de vol de la carte coup, regardez l'icône de résultat du bunker dans le coin inférieur droit.

Il y a quatre résultats indiqués ci-dessous. De gauche à droite, voici les résultats :

- restez dans le bunker
- déplacez-vous vers la gauche de l'hexagone ciblé
- déplacez-vous vers l'hexagone ciblé
- déplacez-vous vers la droite de l'hexagone ciblé



Si vous sortez du bunker, déplacez votre golfeur vers l'hexagone déterminé par l'icône du bunker.

Lorsque le club que vous avez choisi de jouer est le sand wedge, vous considérez le bunker comme le rough. Vous n'avez pas besoin d'effectuer l'action de sortie du bunker. Si votre sand wedge est dans votre main ou dans votre pile de défausse, il ne vous protège pas des bunkers.

Sébastien se retrouve dans un bunker (A). Il déclare qu'il tire vers le green (flèche).

Il pioche une carte coup, et le résultat du bunker montre que la balle va vers la droite.

Il suit l'icône du bunker et se déplace vers la droite (B) de la direction qu'il a déclarée.



4.E) RÉINITIALISER SA MAIN

Vous pouvez choisir de ne pas frapper la balle et de réinitialiser votre main. Reprenez tous les clubs que vous avez défaussés dans votre main. Si vous jouez la face A de Dorian, vous ne pouvez pas réinitialiser votre main à ce stade.

5. DÉFAUSSER UNE CARTE

Votre tour s'arrête ici. Placez le club que vous avez utilisé sur votre pile de défausse. Si vous jouez une carte qui n'expire jamais, remettez-la dans votre main, par exemple Slugger's Driver ou le club de Dorian sur la face A. Si vous jouez la face B de Slick Rikesh ou la face B de Dorian, ignorez cette étape.

ATTEINDRE LE GREEN

6. DRAPEAUX

Lorsqu'un joueur atteint le green, il prend le drapeau. Si plusieurs joueurs atteignent le green au cours du même tour, un joueur prend le drapeau et les autres un jeton de 1 point.

7. JETONS DE SCORE « TROU EN UN »

Si vous avez fait un trou en un coup, prenez un jeton de trou en un. Un trou en un est marqué lorsque vous frappez depuis le tee box et atterrissez sur le green lors du premier coup pour ce trou.

8. PASSER AU TROU SUIVANT

Une fois que les joueurs ont reçu leurs jetons de green, déplacez tous les joueurs vers le tee box du trou suivant.

9. SUPPRIMER LES EFFETS DES OBSTACLES

Tout joueur qui était sur le point de perdre un tour à cause d'un obstacle d'eau se voit retirer ce statut.

GAGNER LA PARTIE

A la fin du parcours, chaque joueur compte le nombre de drapeaux et de jetons à 1 point qu'il possède. Chaque drapeau et chaque jeton vaut 1 point. Le joueur qui a le plus de points gagne.

En cas d'égalité, comptez les jetons « trou en un ». Le joueur qui a le plus de jetons « trou en un » remporte la partie. Si les joueurs sont toujours à égalité, ils se partagent la victoire.

JOUER À PARTIR DU ROUGH

Lorsque vous commencez votre tour sur une tuile de rough, votre coup parcourt une distance réduite.

Pour les clubs qui parcourent une distance fixe (bois), c'est représenté par un deuxième hexagone sur votre club avec un symbole de rough. Ci-dessous : le Bois n°5 envoie la balle à 2 hexagones lorsqu'il est joué depuis le rough et 3 depuis un fairway.



Pour les clubs qui piochent dans un paquet de cartes de coups, il y a un symbole de rough sur votre carte coup (voir à droite). Utilisez-le à la place de l'hexagone orange pour déterminer la destination finale pour votre golfeur.

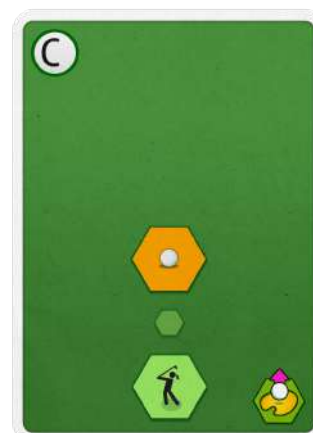


Le rough est considéré comme toute autre tuile qui ne comporte pas de fairway. Un obstacle d'eau est considéré comme rough (une fois que vous avez passé un tour). Un obstacle d'eau sur un fairway ([« OBSTACLES ET AUTRES TUILES »](#)) est considéré comme un fairway. La majeure partie d'un terrain de golf est composé de rough. Il est généralement conseillé de ne pas s'y aventurer.

Tous les clubs hybrides (Hybride 3, Hybride 5 et Hybride 8) ne sont pas pénalisés lorsqu'ils frappent depuis le rough.



Toutes les cartes piochées du paquet chip ne peuvent pas être pénalisées lorsqu'elles tirent depuis le rough. Ces cartes ne comportent pas de symbole de rough (elles parcourent toujours 2 cases).



Mackenzie (disque blanc) se retrouve dans le rough.



Elle joue un fer 2, ce qui lui permet de tirer à partir du jeu de cartes de coups n°4.



La carte coup va vers la gauche. Lorsqu'elle trace son mouvement, elle utilise le symbole du rough sur la carte coup pour calculer la trajectoire de la balle.

En raison de la réduction de la distance, elle se déplace de deux hexagones en ligne droite, puis d'un hexagone vers la gauche pour atterrir là où le marqueur de rough de la carte coup indique. Dans cet exemple, elle est retombée sur le fairway, une bonne position pour son prochain coup.



CHIPPING

Le paquet « chip » est différent des autres paquets de coup. Ces cartes de coups vous donnent la possibilité de passer par-dessus les arbres, ne subissent pas de pénalité de rough et sont assorties d'une contrainte. Vous devez déclarer la direction dans laquelle vous allez utiliser la carte chip avant de piocher une ou plusieurs cartes.



DÉCLARER UNE DIRECTION

Cette règle signifie qu'il faut choisir l'une des six directions autour de l'hexagone et en informer les autres joueurs. Vous pouvez soit la décrire tel que : « je tire vers l'eau » ou la pointer du doigt. Vous ne pouvez pas changer de direction après avoir pioché une carte coup.

PIOCHER DES CARTES DE COUPS

Une fois que vous avez déclaré votre direction, vous piochez vos cartes comme d'habitude.

DÉPLACEZ VOTRE GOLFEUR

La principale modification de la phase de déplacement de votre golfeur est que vous avez déjà déclaré la direction dans laquelle vous frappez la balle. Déplacez votre golfeur comme d'habitude, à une exception près.

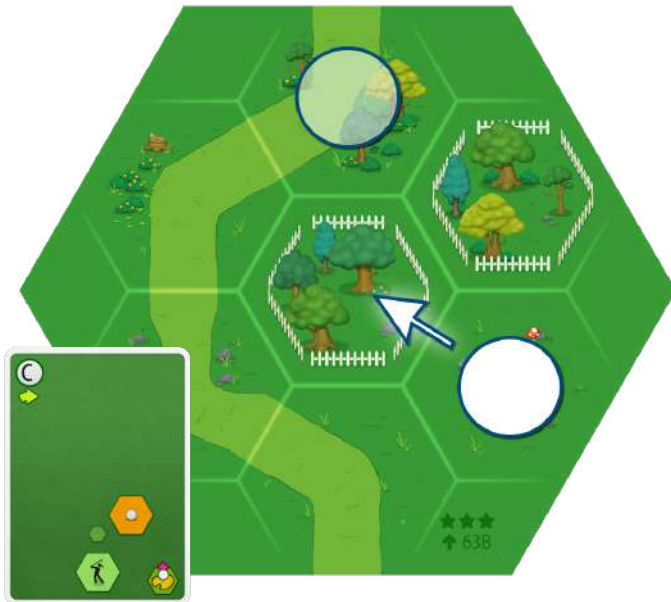
Si l'hexagone adjacent à votre golfeur est un arbre, vous sautez par-dessus et atterrissez dans l'hexagone de destination orange. Vous ne pouvez pas atterrir sur des arbres, si l'hexagone prédéfini est un arbre, alors vous atterrissez sur l'hexagone suivant, comme si vous l'aviez sauté. S'il s'agit également d'un arbre, votre golfeur ne bouge pas.

Le Lob Wedge est un club unique car vous n'avez pas besoin de déclarer la direction dans laquelle vous allez frapper la balle avant de le jouer.



Brock se retrouve dans une position délicate avec des arbres qui bloquent sa progression sur le fairway. Il joue son fidèle fer 9 et pointe la tuile où il a l'intention d'atterrir (flèche). C'est un jeu sûr, car la plupart des cartes du paquet chip le placeront sur le fairway.

Il tire ensuite une carte du paquet de chip pour voir ce que le destin lui a réservé. Cela paye et il reçoit une carte coup qui va vers la droite, le remettant sur le fairway et en excellente position pour son prochain coup.



CARTES SUPER, COURT, MÉLANGE ET JOKER

SUPER ET COURT

Si vous jouez une carte « super » ou « court », vous la posez sur la table, puis vous tirez une carte coup de remplacement et la placez sur la carte super ou court. Tirez une carte de remplacement dans le jeu de cartes indiqué sur la carte super ou la carte court.

Ces cartes s'enchaînent, il est possible de revenir au paquet de cartes de départ ou de passer du paquet de cartes n°2 au paquet de cartes n°5.

Un super coup du paquet chip qui demande à piocher dans un autre paquet de coup que le paquet chip perd sa capacité à passer par-dessus les arbres.



MÉLANGE

Lorsque vous tirez une carte « mélange », remettez toutes les cartes défaussées de ce paquet de cartes en jeu et mélangez-les. Placez cette carte sur la table et piochez une carte de remplacement que vous placerez sur le dessus. Piochez toujours la carte de remplacement dans le même paquet de cartes.

Les cartes que vous avez pioché jusqu'à présent ce tour-ci, par exemple les cartes super ou d'autres cartes de clubs qui vous permettent de piocher 2 cartes, ne sont pas remises dans le paquet.

Si vous piochez une carte mélange et qu'il n'y a pas de pile de défausse, vous n'avez pas besoin de mélanger la pioche. Vous devez quand même piocher une carte de remplacement.



JOKERS

Lorsque vous piochez une carte avec plusieurs résultats, vous pouvez choisir celui que vous voulez utiliser. Si l'une des options est hors-jeu, vous devez alors prendre la seule option qui reste en jeu.

Voir « [OBSTACLES ET AUTRES TUILES](#) » pour plus d'informations sur les options hors-jeu.



Lorsque vous piochez et jouez cette carte, gardez-la. Cette carte vous rappelle que vous avez frappé le plus long coup du jeu, et si vous ne gagnez pas aujourd'hui, au moins vous rentrerez chez vous avec quelque chose. Pas la carte, vous comprenez... elle reste dans la boîte, mais la sensation de satisfaction d'avoir fait le plus long coup.

Cette carte coup parcourt 6 hexagones en ligne droite. Elle s'arrête aux obstacles d'arbres comme les autres cartes de coups.



OBSTACLES ET AUTRES TUILES

BUNKER

Les contraintes des bunkers s'appliquent à tous les tours où vous commencez dans cet hexagone. Lorsque vous êtes dans le bunker, vous devez en sortir. Voir [« 4.D\) SORTIR D'UN BUNKER »](#).

Vous pouvez utiliser le Sand Wedge pour traiter les bunkers comme un rough.



LE GREEN

Votre destination. Selon le mode de jeu, les joueurs qui atteignent le green en premier remportent le tour. Lorsque vous jouez depuis le green d'un autre trou considérez la tuile comme un fairway.



LE ROUGH

Les coups de cet hexagone parcourent un hexagone de moins que prévu. Après avoir pioché votre carte coup, cherchez l'icône du rough sur celle-ci. Ce symbole indique l'endroit où votre balle atterrit. Voir [« JOUER À PARTIR DU ROUGH »](#).



HORS LIMITE & CLUBHOUSE

Chaque fois qu'une balle quitte le terrain, elle est hors-jeu. La balle est également hors-jeu lorsqu'elle sort du terrain partiellement lors de sa course vers une tuile. Lorsque vous êtes hors-jeu, votre golfeur reste à l'endroit où il a tiré le coup. Il reprend le club dans sa main ; son tour est terminé.



L'atterrissage sur le club-house est également considéré comme hors-jeu, sauf si, bien sûr, vous jouez le 19ème.

Remarque : les angles extérieurs des hexagones du parcours font partie du parcours, vous pouvez atterrir dessus.



VARIATION

Nous avons conçu la règle du hors-jeu parce qu'il était difficile pour la plupart des joueurs de savoir où ils étaient en dehors du parcours sans une grille. Mais certains joueurs le peuvent. Si les joueurs sont tous d'accord pour utiliser cette variante, vous pouvez alors permettre aux joueurs de frapper en dehors des limites du parcours. Les atterrissages en dehors du parcours sont toujours hors-jeu.

TEE BOX

Le tee box est le point de départ de chaque trou. Ces tuiles indiquent le par et le nombre de grandes tuiles du parcours à ajouter avant le green. Pour plus d'informations sur la construction des parcours, allez voir la dernière page du livret de parcours.



ARBRES

Les arbres arrêtent le vol de votre balle. Déplacez votre balle d'un hexagone vers l'arrière le long de sa trajectoire de vol. Si l'hexagone précédent est un obstacle, suivez les règles de cet obstacle.



Remarque : seuls les arbres entourés d'une clôture arrêtent la balle.

L'EAU (ET LES FAIRWAYS AVEC DES LACS)

Les obstacles d'eau s'appliquent lorsque la balle termine son vol sur cet hexagone. Vous passez votre prochain tour. Allongez votre golfeur. Au prochain tour, levez votre golfeur et sautez le tour. Vous pourrez jouer au tour suivant.

Vous jouez votre prochain coup à partir de la tuile d'eau. Jouez la tuile d'eau comme si elle était un rough, sauf s'il s'agit d'un fairway avec un lac. Dans ce cas, on considère qu'il s'agit d'un fairway.



The Shark ignore ce danger et joue la tuile sous-jacente.

APTITUDES DES GOLFEURS

Il y a huit golfeurs différents sur 18 Holes, et chacun d'eux apporte une expérience différente. Chaque golfeur a une face A et une face B. La face A facilite le jeu et la face B le rend plus difficile. Il y a un A ou un B dans le coin inférieur droit.

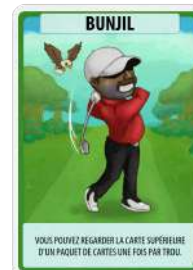
BUNJIL

FACE A

Immédiatement avant que Bunjil ne choisisse son club pour jouer, il peut regarder une fois la carte supérieure d'un paquet de cartes de coups. Tournez Bunjil sur le côté (à l'horizontale) pour indiquer que son pouvoir a été utilisé. Le joueur ne doit pas montrer la carte aux autres joueurs. Retournez la carte face cachée sur le dessus du paquet de carte coup.

Lorsque le trou est terminé, retournez Bunjil verticalement.

Bunjil ne peut que regarder les paquets de cartes dans lesquels il pourrait légitimement piocher.



FACE B

Comme la face A, de plus Bunjil peut décider soit de garder la carte coup et de l'utiliser lors de son prochain coup, soit de la remettre sur le dessus du paquet de cartes de coups, face vers le haut, pour que tous les joueurs puissent la voir.

Si Bunjil souhaite garder la carte, le joueur doit alors jouer avec un club qui peut accéder à ce paquet de cartes de coups.



DORIAN

FACE A

Après le tirage des cartes, avant le premier trou, le joueur avec Dorian dit au reste du groupe lequel de ses clubs n'expire jamais. Chaque fois que vous utilisez ce club, remettez-le dans votre main au lieu de le jeter.

Dorian ne peut pas réinitialiser sa main pendant un trou mais peut le faire à la fin du trou si sa main ne contient que le club qui n'expire jamais (et qu'il respecte les règles de réinitialisation de la main).



FACE B

Dorian ne jette jamais ses clubs après usage. Dorian ne peut prendre que trois clubs lors de la sélection.



IRON JANE

FACE A

Avant la sélection des clubs, le joueur avec Iron Jane sélectionne ses clubs parmi les clubs disponibles. Il mélange les cartes restantes et les distribue aux autres joueurs.



FACE B

Même pouvoir que la face A mais Iron Jane ne peut porter que quatre clubs. Iron Jane ne peut pas prendre deux clubs de la même couleur.



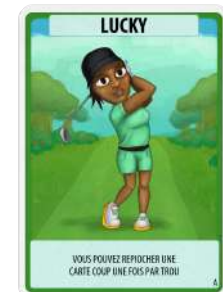
LUCKY

FACE A

Pendant le jeu, une fois par main, Lucky peut re-piocher une carte coup. Pour ce faire, le joueur avec Lucky le dit au groupe et tourne ensuite Lucky sur le côté (à l'horizontale) pour indiquer que son pouvoir a été utilisé. Le joueur pioche alors une nouvelle carte coup du même jeu que le précédent. Lucky doit jouer la nouvelle carte.

Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir quand Lucky est à l'horizontale.

Lorsque vous réinitialisez votre main, remettez Lucky à la verticale.



FACE B

Lors de l'utilisation de la capacité de la face A de Lucky, le joueur écarte un de ses autres clubs. Si le joueur n'a pas d'autres clubs, il ne peut pas utiliser le pouvoir de Lucky.

Vous ne pouvez utiliser le pouvoir de Lucky qu'une seule fois par trou.



SLICK RIKESH

FACE A

Une fois que tous les joueurs ont révélé leurs cartes de club, Slick Rikesh peut utiliser le club choisi par un autre joueur. L'initiative du club de Slick Rikesh est la même que celle du club du propriétaire d'origine et il joue immédiatement après. Slick Rikesh ne peut utiliser son pouvoir qu'une seule fois par trou.

Faites pivoter Slick Rikesh sur le côté (à l'horizontale) pour indiquer que son pouvoir est utilisé. Remettez en position verticale après chaque trou.



FACE B

Le joueur avec Slick Rikesh ne choisit qu'une seule carte pendant la sélection et peut choisir ce club à n'importe quel tour de pioche.

Pendant le jeu, Slick Rikesh joue son club comme d'habitude (pour déterminer l'initiative) et peut ensuite choisir d'utiliser n'importe quel club défaussé d'un autre joueur. S'il n'y a pas de clubs défaussés, Slick Rikesh doit jouer son club.



SLUGGER

FACE A

Slugger doit porter le driver. Retirez cette carte du paquet avant la phase de sélection des clubs et donnez-la au joueur qui a Slugger. Le joueur sélectionnera quatre clubs pendant la phase de sélection, en sautant le dernier tour.

Pendant le jeu, vous ne vous défaussez jamais du driver. Remettez-le dans votre main après avoir joué.



FACE B

Comme la face A mais Slugger doit utiliser un bois ou un driver sur tous les départs. Oui, y compris les par-3.



SWIFT

FACE A

Lors de l'étape « Déterminer l'ordre de jeu », soustrayez un à l'initiative du club joué par Swift. Si l'initiative de Swift est identique à celle d'un autre joueur, Swift passe en premier.



FACE B

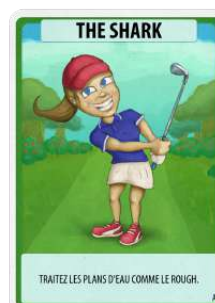
Lors de l'étape « Déterminer l'ordre de jeu », soustrayez un à l'initiative du club joué par Swift. Si l'initiative de Swift est identique à celle d'un autre joueur, Swift passe après ce joueur.



THE SHARK

FACE A

Les obstacles d'eau ne concernent pas The Shark, y compris sur les fairways. Traitez-les comme la tuile sous-jacente.



FACE B

Comme la face A mais The Shark ne peut pas porter de wedges.

Les wedges incluent le Pitching Wedge, le Sand Wedge et le Lob Wedge.

Pendant la phase de sélection des clubs, un joueur qui a The Shark doit passer son tour si les seuls clubs disponibles sont des wedges. The Shark peut ensuite choisir parmi les cartes restantes après la sélection.



DIFFÉRENTES FAÇONS DE JOUER

Les 18 Holes, comme le golf, ont plusieurs modes de jeu différents. La principale méthode décrite dans ce livre permet à tous les joueurs de s'affronter pour chaque trou. Le golf est un jeu difficile où il peut être difficile de rattraper son retard. Si vous aimez ce genre de jeu ou si vous souhaitez vivre une expérience de golf plus réaliste, vous pouvez vous intéresser au golf racing, au Stroke Play ou Stableford.

Si votre groupe préfère les jeux où tout le monde se bat pour chaque point, essayez Match Play et Skins.

Certaines variantes s'éloignent un peu plus du fairway. Elles s'adressent aux personnes qui souhaitent une expérience de golf moins traditionnelle. Les variantes Chaos Golf et Kelly Golf correspondent à cette description.

Si vous voulez vivre une expérience en solo, essayez le Chaos Golf, le Stableford ou le Stroke Play.

Si vous voulez jouer à deux, essayez Chaos Teams : notre expérience dédiée à deux joueurs. Vous pouvez aussi jouer en Match Play, Skins, Stroke Play, Stableford ou Golf Racing.

Chaque mode de jeu est accompagné d'une section qui décrit le mode de jeu, le nombre de joueurs qu'il supporte et le moment où vous pourriez être intéressé par ce jeu. À droite, nous avons la section pour le Match Play, la règle décrite jusqu'à présent.

[Index des variations :](#)

- [Chaos Golf](#)
- [Chaos Teams](#)
- [Golf Racing](#)
- [Kelly Golf](#)
- [Match Play](#)
- [Skins](#)
- [Chaos Golf Solo](#)
- [Stableford](#)
- [Stroke Play](#)