

LASST UNS NEUN SPIELEN!

Jedes Blatt ist ein Loch. Jede Runde ist ein Schlag.
2 bis 6 Spieler | Ab 8 Jahren



Benötigen Sie weitere Unterstützung?

Besuchen Sie uns online unter www.PlayNine.com, um zusätzliche Scorekarten herunterzuladen und auszudrucken oder für einen zusätzlichen Satz von Spielregeln.

Benötigen Sie Hilfe?

Für Rücksendungen, Fehldrucke und vieles mehr, wenden Sie sich an Bonfit America Inc. unter www.PlayNine.com!

Spielregeln

Wetteifern und gewinnen! Ziel ist es, die niedrigste Punktzahl zu erreichen. Nach neun Löchern schlägt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl ab, indem er zwei beliebige Karten aufdeckt. Nur beim Abschlag werden zwei Karten umgedreht. Punktestand gewinnt!

Lesen Sie die Spielregeln durch, bevor Sie Play Nine beginnen. Vergessen Sie nicht die letzte Seite, "Schläge einsparen."

Festlegen der Spielreihenfolge

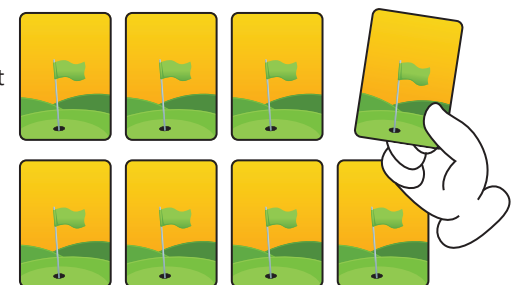
Die Spieler wählen eine Karte aus, die niedrigste Karte ist am Zug. Bei Gleichstand wird neu gewählt, bis der Gleichstand aufgehoben ist. Der Spieler, der links vom Kartengeber sitzt, beginnt und das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter.

Vorbereitung Ihres Kurses

Mischen Sie alle Karten (insgesamt 108). Die Kartenwerte reichen von 0 (Mulligan) bis 12 (Außerhalb der Reichweite), wobei es acht von jedem Kartenwert gibt. Außerdem gibt es vier Hole-In-One-Karten mit einem Wert von -5 Schlägen.

Geben Sie jedem Spieler acht verdeckte Karten. Halten Sie die Karten verdeckt. Jeder Spieler ordnet die Karten in zwei Reihen von je vier Karten an, so dass ein eigener Spielbereich entsteht.

Legen Sie die restlichen Karten als verdeckten Stoß in die Mitte. Drehen Sie die oberste Karte um, um einen Ablagestapel zu bilden.



Abschlagen

Alle Spieler schlagen ab, indem sie zwei beliebige Karten aufdecken. Nur beim Abschlag werden zwei Karten umgedreht.

Nach dem Abschlag (Aufdecken von zwei Karten) beginnt der Spieler links vom Kartengeber mit dem Spiel. Der Spieler kann wählen, ob er die oberste Karte vom Kartenstapel oder vom Ablagestapel zieht.

Wenn der Spieler vom Kartenstapel zieht:

- Der Spieler kann die gezogene Karte verwenden, um entweder eine offene oder verdeckte Karte zu ersetzen und die ersetzte Karte ablegen, oder
- der Spieler kann die gezogene Karte ablegen und dann eine beliebige verdeckte Karte aufdecken.

Wenn der Spieler die oberste Karte vom Ablagestapel zieht:

- Der Spieler kann die gezogene Karte verwenden, um entweder eine offene oder verdeckte Karte zu ersetzen und die ersetzte Karte ablegen.

Nach dem Ablegen geht das Spiel im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter.

Vorrücken auf dem Fairway

Das Spiel wird in der Reihenfolge fortgesetzt, in der alle Spieler eine Karte ziehen und dann umdrehen oder ersetzen, um die niedrigste Punktzahl zu erreichen.

Mit etwas strategischem Denken und ein wenig Glück bei der Kartenvergabe können Sie einen unglücklichen Schuss in einen Geniestreich verwandeln. (Siehe Schläge einsparen auf der letzten Seite.)

Die Spieler müssen in jeder Runde eine Karte umdrehen oder ersetzen. Ein Spieler darf eine eine aufgedeckte Karte wiederholt ersetzen, solange eine verdeckte Karte übrig bleibt.



Ausrichten des letzten Putts

Wenn ein Spieler nur noch eine verdeckte Karte auf der Hand hat, hat er die Möglichkeit eine Runde auszulassen, um den perfekten letzten Putt zu spielen.

Um einen Zug auszulassen, zieht der Spieler und legt dann ab, ohne die letzte verdeckte Karte zu ersetzen oder umzudrehen. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Auslegen

Wenn ein Spieler die letzte verdeckte Karte austauscht oder umdreht und acht offene Karten sichtbar sind, endet das Spiel für diesen Spieler. Alle anderen Spieler ziehen dann eine letzte Karte und machen einen letzten Versuch. Nachdem alle Spieler ihren letzten Schlag ausgeführt haben, werden alle verdeckten Karten umgedreht und die einzelnen Punkte gezählt und auf der Scorekarte eingetragen.

Auszählung einzelner Punkte

Zählen Sie die Schläge entsprechend dem Kartenwert der einzelnen Karten. (Der negative Wert der Hole-in-One-Karte wird von der Punktzahl abgezogen.) Überprüfen Sie vor dem Zählen unbedingt die Position aller Karten, um eventuelle Punktabzüge festzustellen. (Siehe Schläge einsparen auf der letzten Seite.)

Start des nächsten Lochs

Die Karten werden gemischt und von dem Spieler links vom letzten Kartengeber für das nächste Loch ausgegeben. Alle Spieler sind am Abschlag. Der Spieler zur Linken des Kartengebers beginnt das Spiel.

Beenden des Spiels

Das Spiel wird über neun Löcher fortgesetzt. Nach dem letzten Loch werden die Punkte für alle neun Löcher zusammengezählt und der niedrigste Gesamtpunktestand gewinnt. Unentschiedene Spiele können durch ein Entscheidungsspiel mit sofortigem Ausscheiden entschieden werden.



Schläge einsparen

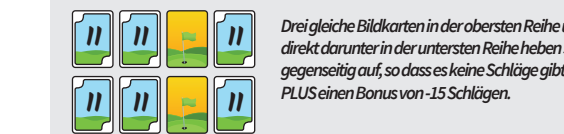
Verbessern Sie Ihre Punktzahl, indem Sie genau auf die Lage Ihrer Karten achten! Mit den folgenden Kombinationen können Sie Ihr Ergebnis um einige Schläge verbessern:

Passende Zweier-Karten



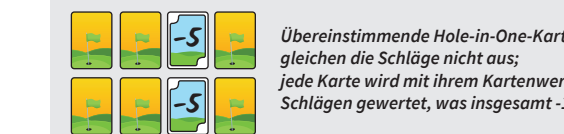
Gleiche Bildkarten in der oberen Reihe und direkt darunter in der unteren Reihe heben sich gegenseitig auf und ergeben 0 Schläge.

Passende Sechser-Karten



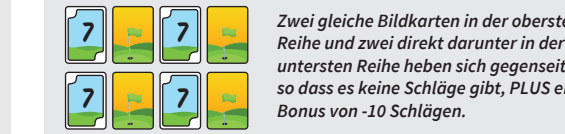
Drei gleiche Bildkarten in der obersten Reihe und drei direkt darunter in der untersten Reihe heben sich gegenseitig auf, so dass es keine Schläge gibt, PLUS einen Bonus von -15 Schlägen.

Hole-in-One Ausnahme



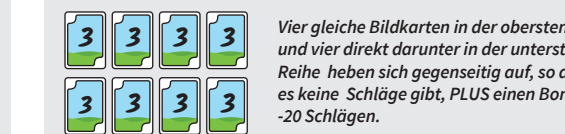
Übereinstimmende Hole-in-One-Karten gleichen die Schläge nicht aus; jede Karte wird mit ihrem Kartenwert von -5 Schlägen gewertet, was insgesamt -10 ergibt.

Passende Vierer-Karten



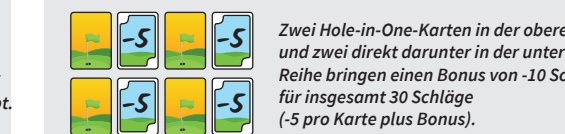
Zwei gleiche Bildkarten in der obersten Reihe und zwei direkt darunter in der untersten Reihe heben sich gegenseitig auf, so dass es keine Schläge gibt, PLUS einen Bonus von -10 Schlägen.

Passende Achter-Karten



Vier gleiche Bildkarten in der obersten Reihe und vier direkt darunter in der untersten Reihe heben sich gegenseitig auf, so dass es keine Schläge gibt, PLUS einen Bonus von -20 Schlägen.

Vier Hole-in-One Bonus



Zwei Hole-in-One-Karten in der oberen Reihe und zwei direkt darunter in der unteren Reihe bringen einen Bonus von -10 Schlägen für insgesamt 30 Schläge (-5 pro Karte plus Bonus).