



GIOCHIAMO A PLAYNINE!

Ogni mano corrisponde ad una buca. Ogni giro corrisponde ad un tiro.
Da 2 a 6 giocatori. Età: dagli 8 anni in su.



Ti occorre materiale aggiuntivo?
Visita il nostro sito www.PlayNine.com per scaricare e stampare altri segnapunti o un altro Regolamento.

Ti occorre aiuto?
Per resi, errori di stampa o altro, contatta Bonfit America Inc. collegandoti al sito www.PlayNine.com!

Le Regole del Gioco

Gareggia e vinci! L'obiettivo è ottenere il punteggio più basso possibile. Dopo nove buche vince il giocatore con il punteggio più basso! Nel tiro iniziale tutti i giocatori capovolgono due carte a scelta. Si capovolgono due carte soltanto al primo tiro.

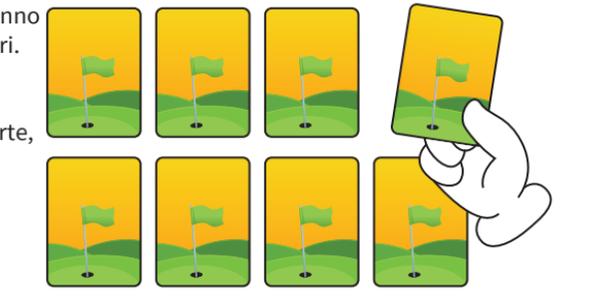
Leggete attentamente il Regolamento prima di iniziare a giocare a PlayNine. Non saltate l'ultima pagina "Risparmiare tiri".

Stabilire l'Ordine di Gioco

I Giocatori scelgono una carta, chi ha la più bassa sarà il mazziere. In caso di parità si provvederà ad una nuova selezione per lo spareggio. Si inizia dal giocatore seduto alla sinistra del mazziere e il gioco prosegue in senso orario.

Preparazione del proprio Percorso

Mescolare tutte le carte (108 in totale). I valori dei tiri delle carte vanno da 0 (Mulligan) a 12 (Fuori Limite) e le carte hanno otto diversi valori. Ci sono anche quattro carte Buca in un Tiro che valgono -5 tiri.



Tiro iniziale

Nel tiro iniziale tutti i giocatori girano due carte a scelta. Soltanto nel tiro d'inizio si girano due carte. Dopo il tiro iniziale (girando due carte) il giocatore a sinistra del mazziere inizia il gioco. Il giocatore potrà scegliere di pescare la carta superiore dal mazzo centrale coperto oppure dal mazzo di scarto.

Se il giocatore pesca una carta dal mazzo coperto:

- Il giocatore potrà utilizzare la carta che ha pescato per sostituire una carta coperta o scoperta scartando la carta sostituita, oppure
- il giocatore potrà scartare la carta pescata e poi girare una qualsiasi carta coperta.

Se il giocatore pesca la carta in cima al mazzo di scarto:

- Il giocatore potrà utilizzare la carta pescata per sostituire una carta coperta o una scoperta e scartare poi la carta sostituita.

Dopo lo scarto il gioco passa al giocatore successivo in senso orario.

Avanzare lungo il Fairway

Il gioco prosegue ordinatamente e ciascun giocatore pesca, gira oppure sostituisce una carta, cercando di ottenere il punteggio più basso possibile.

Con spirito strategico e un po' di fortuna pescando, si potrà trasformare un tiro sfortunato in un vero colpo di genio. (Vedi Risparmiare Tiri all'ultima pagina).

I giocatori potranno girare oppure sostituire una carta ad ogni turno. Un giocatore potrà sostituire ripetutamente una carta scoperta, a condizione che rimanga una carta coperta.



Predisporre il putt finale.

Quando un giocatore sostituisce oppure scopre l'ultima carta coperta e rimane con otto carte scoperte, per lui il gioco è finito. Tutti gli altri giocatori hanno un altro turno per pescare un'ultima carta.

Quando tutti i giocatori hanno terminato il loro ultimo turno si girano le carte coperte rimaste e si conteggiano i punti individuali, segnandoli sul segnapunti.

Il conteggio individuale

Contare i tiri secondo il valore di ciascuna carta. (Il valore negativo della carta Buca in un Tiro sottrae tiri al punteggio). Prima di contare, assicurarsi di controllare la posizione di tutte le carte per determinare eventuali riduzioni di punti. (Vedi Risparmiare Tiri in ultima pagina).

Iniziare la Buca successiva

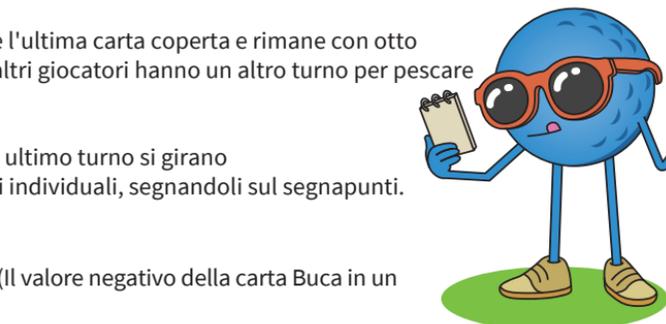
Il giocatore alla sinistra dell'ultimo mazziere mischia e dà le carte per la buca successiva. Tutti i giocatori effettuano il primo tiro. Inizia a giocare il giocatore a sinistra del mazziere.

La fine del gioco

Il gioco prosegue per nove buche. Dopo l'ultima buca si conteggiano i punti delle nove buche e il punteggio più basso in assoluto vince. Per i pareggi si decide con i playoff a oltranza.

Fare buca con il putt

Quando un giocatore sostituisce oppure scopre l'ultima carta coperta e rimane con otto carte scoperte, per lui il gioco è finito. Tutti gli altri giocatori hanno un altro turno per pescare un'ultima carta. Quando tutti i giocatori hanno terminato il loro ultimo turno si girano le carte coperte rimaste e si conteggiano i punti individuali, segnandoli sul segnapunti.



Risparmiare Tiri

Migliorate il punteggio facendo molta attenzione alla posizione delle vostre carte! Con queste configurazioni risparmierete tiri sul punteggio:

Abbinare due carte



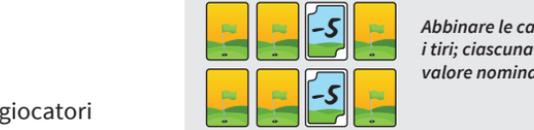
Le carte di pari valore nella fila superiore e direttamente sotto nella fila inferiore si annullano vicendevolmente e valgono 0 tiri.

Abbinare sei carte



Tre carte con lo stesso valore poste sulla fila superiore e tre direttamente sotto nella fila inferiore si annullano vicendevolmente senza accumulare tiri e inoltre valgono un bonus di -15 tiri.

Eccezione Buca in un Tiro



Abbinare le carte Buca in un Tiro non annulla i tiri; ciascuna carta varrà secondo il proprio valore nominale di -5 tiri per un totale di -10.

Abbinare quattro carte



Due carte con lo stesso valore sulla fila superiore e due direttamente sotto nella fila inferiore si annullano vicendevolmente senza accumulare tiri e aggiungendo un bonus di -10 tiri.

Abbinare otto carte



Quattro carte dello stesso valore nella fila superiore e quattro direttamente sotto nella fila inferiore si annullano vicendevolmente senza accumulare tiri e inoltre valgono un bonus di -20 tiri.

Bonus Buca in un Tiro



Due carte Buca in un Tiro sulla fila superiore e due direttamente sotto nella fila inferiore valgono un bonus di -10 tiri per un totale di -30 tiri (-5 per ciascuna carta, più il bonus).