



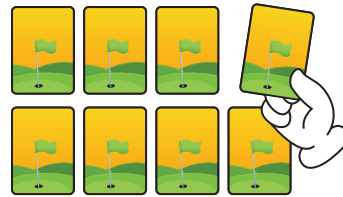
Règles du jeu

Soyez le plus malin et remportez la victoire ! Le but est de comptabiliser le moins de coups possibles. Après les neuf trous, le joueur ayant le plus petit score gagne !

Lisez bien toutes règles avant de commencer Play Nine. N'oubliez pas la dernière page, "Réduire son nombre de coups."

Déroulement du jeu

Chaque joueur pioche une carte, celui qui tire la plus petite, distribue. En cas d'égalité, repiocher autant de fois que nécessaire pour les départager. Le joueur assis à gauche du donneur commence, puis ainsi de suite, dans le sens des aiguilles d'une montre.



Préparer son parcours

Mélanger toutes les cartes (108 au total). Les cartes de frappe peuvent avoir une valeur comprise entre 0 (Mulligan) et 12 (Hors-limites) coups. Il y a 8 cartes de chaque valeur dans le jeu. Il y a aussi quatre cartes Trou-en-un qui valent -5 coups.

Distribuer huit cartes par personne, face cachée. Sans les regarder, chaque joueur devra former deux lignes de quatre cartes afin de définir son aire de jeu personnelle. Disposer le paquet restant, face cachée, au centre de la table. Retourner la première carte du talon pour constituer la pile de défausse.

Démarrer avec un Tee shot

Pour effectuer un Tee shot, chaque joueur retourne deux cartes de son choix. Le Tee shot est le seul moment où l'on peut retourner deux cartes à la fois.

Après le Tee shot (deux cartes retournées à la fois), le joueur à la gauche du donneur commence à jouer. Le joueur peut choisir entre piocher la première carte du talon ou prendre la carte visible de la pile de défausse.

Si le joueur pioche une carte du talon :

- Le joueur peut utiliser cette carte pour remplacer une carte (face visible ou face cachée) de son jeu, ou
- Le joueur peut se défausser de la carte tirée puis retourner une des ses cartes face cachée.

Si le joueur prend la carte visible de la pile de défausse :

- Le joueur peut utiliser cette carte pour remplacer une carte (face visible ou face cachée) de son jeu.

Après s'être défaussé, c'est au tour du joueur suivant (sens des aiguilles d'une montre).

Progresser dans le Fairway

Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur tirant, puis retournant ou remplaçant une carte, tout en essayant de réaliser le score le plus petit possible.

Avec un peu de stratégie et un soupçon de chance avec les cartes, vous pourrez transformer une frappe ratée en coup de maître. (Voir Réduire son nombre de coups en dernière page.)

Les joueurs doivent retourner ou remplacer une carte à chaque tour. Il est possible de remplacer inlassablement la même carte face visible à chaque tour, à condition qu'il vous reste au moins une carte face cachée.

Préparer l'alignement du Putt final

Lorsqu'un joueur n'a plus qu'une seule carte face cachée, ce joueur a la possibilité de sauter son tour pour préparer l'alignement idéal de son Putt final. Pour sauter un tour, le joueur tire, puis jette une carte sans remplacer ni retourner sa dernière carte cachée.

Puis c'est au tour du joueur suivant. Un joueur peut sauter des tours à plusieurs reprises, tant qu'il lui reste au moins une carte face cachée.

Finaliser le Putt

Quand un joueur remplace ou retourne sa dernière carte face cachée, dévoilant ainsi ses huit cartes, la partie s'arrête pour lui. Tous les autres joueurs, effectuent alors leur dernière frappe en piochant une dernière carte. Une fois que tous les joueurs ont effectué leur dernière frappe, retourner toutes les cartes face cachées restantes, puis compter et noter les points pour chaque joueur.

Comptabiliser les points pour chaque joueur

Compter les coups selon la valeur de chaque carte. (La valeur négative de la carte Trou-en-un soustrait des coups au score.) Avant de compter, il faut s'assurer de la position de chaque carte afin de déterminer tous les cas possibles de réduction de points. (Voir Réduire son nombre de coups en dernière page.)

Passer au trou suivant

Les cartes sont mélangées et distribuées par le joueur à la gauche du dernier donneur pour le trou suivant. Tous les joueurs effectuent leur Tee shot. Le joueur à la gauche du donneur commence à jouer.

Terminer la partie

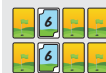
Continuer à jouer jusqu'à avoir effectué les neuf trous. Après le dernier trou, les scores des neuf trous sont comptabilisés, et celui qui obtient le résultat final le plus petit, remporte la partie. Les égalités se départagent au cours d'un play-off en mort subite.

Réduire son nombre de coups

Faites bien attention à la position de vos cartes pour améliorer votre score ! Les configurations suivantes vous permettront de réduire votre nombre total de coups :



Aligner deux cartes de même valeur



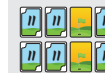
Si vous alignez verticalement deux cartes de même valeur, leurs valeurs s'annulent et comptent pour 0 coups.

Aligner quatre cartes de même valeur



Si vous combinez quatre cartes de même valeur (deux cartes identiques sur la ligne supérieure et les mêmes juste en dessous), leurs valeurs s'annulent et comptent pour 0 coups, PLUS un bonus de -10 coups.

Aligner six cartes de même valeur



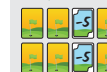
Si vous combinez six cartes de même valeur (trois cartes identiques sur la ligne supérieure et les mêmes juste en dessous), leurs valeurs s'annulent et comptent pour 0 coups, PLUS un bonus de -15 coups.

Aligner huit cartes de même valeur



Si vous combinez huit cartes de même valeur (quatre cartes identiques sur la ligne supérieure et les mêmes juste en dessous), leurs valeurs s'annulent et comptent pour 0 coups, PLUS un bonus de -20 coups.

Cas particulier de la carte Trou-en-un



Les cartes Trou-en-un alignées verticalement ne s'annulent pas, leurs valeurs (-5 coups) s'additionnent simplement et vous permettent d'obtenir -10 coups.

Bonus pour quatre cartes Trou-en-un



Si vous combinez quatre cartes Trou-en-un (deux cartes sur la ligne supérieure et les mêmes juste en dessous), vous obtenez un bonus supplémentaire de -10 coups, soit au total -30 coups (-5 coups par carte, plus le bonus).