

# Golf

2 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Obtenir le score total le plus bas sur 9 manches.

## MISE EN PLACE

- 2 à 8 joueurs.
- Distribuez 6 cartes face cachée à chaque joueur.
- Chaque joueur retourne 2 de ses 6 cartes.

## SCORE

- As = 1, figures = 10, numérotées = valeur nominale.
- Joker = 0, 2 = -2 dans certaines variantes.
- Deux cartes identiques dans une colonne = 0 points.

Conseil: Retournez et mémorisez vos cartes cachées au plus vite.

## À VOTRE TOUR

- Piochez ou prenez la carte de défausse.
- Échangez-la avec une de vos cartes (retournez-la face visible).
- Ou défaussez la carte piochée.

Golf est un jeu de cartes charmant qui met les joueurs au défi d'obtenir le score le plus bas possible au cours de plusieurs manches. Golf est facile à apprendre et peut être apprécié par les joueurs de tous âges. Il peut se jouer avec 6 cartes ou 4 cartes face cachée.

## Mise en place à 6 cartes

1. **Mélanger et distribuer** : Rassemblez les joueurs en cercle et mélangez un jeu standard de 52 cartes (les jokers peuvent également être utilisés). Distribuez six cartes à chaque joueur face cachée. S'il y a quatre joueurs ou plus, combinez deux jeux ; pour huit joueurs ou plus, utilisez trois jeux.
2. **Pioche et défausse** : Placez les cartes restantes face cachée pour former la pioche. Retournez la carte du dessus face visible pour commencer la pile de défausse.
3. **Formation en grille** : Chaque joueur dispose ses cartes en une grille 3x2 devant lui sans les regarder.

## Déroulement du jeu à 6 cartes

1. **Retourner les cartes** : Les joueurs retournent deux cartes de leur grille face visible, une à la fois.
2. **Système de score** : Expliquez le système de score à tous les joueurs. Insistez sur le fait que les points faibles sont souhaitables.
3. **Jouer les tours** : Commencez par le joueur à gauche du donneur. À chaque tour, piochez une carte de la pioche ou de la défausse, puis décidez si vous remplacez l'une de vos cartes par la carte piochée.
4. **Décider de remplacer des cartes** : Vous avez la liberté de choisir n'importe quelle carte de votre grille à remplacer, qu'elle soit face visible ou face cachée. Si vous décidez de ne pas remplacer de carte, vous pouvez défausser la carte piochée face visible dans la pile de défausse. Lors du remplacement d'une carte, prenez la carte choisie et placez-la face visible dans la pile de défausse, puis placez la carte nouvellement piochée face visible à sa place. Si la carte piochée vient de la défausse, vous ne pouvez pas la défausser immédiatement.
5. **Former des paires** : Essayez de former des paires de même rang dans votre grille. Les paires s'annulent et valent zéro point. Les paires doivent être dans la même colonne, la première carte au-dessus de l'autre.
6. **Dernier tour** : Après qu'un joueur a entièrement retourné sa grille, chaque autre joueur effectue un dernier tour. Ensuite, tous les joueurs révèlent leurs cartes.
7. **Décompte** : Comptez les points de chaque joueur en fonction de la valeur de ses cartes restantes. Enregistrez les scores pour chaque manche.
8. **Manches multiples** : Mélangez et distribuez les cartes pour les manches suivantes. Continuez jusqu'à atteindre le nombre de manches ou de points convenu.
9. **Gagner** : Le joueur avec le score total le plus bas remporte la partie.

## Mise en place à 4 cartes

1. **Mélanger et distribuer** : Mélangez un jeu standard de 52 cartes et distribuez quatre cartes à chaque joueur. Si nécessaire, utilisez plusieurs jeux.
2. **Pioche et défausse** : Formez la pioche et la pile de défausse comme décrit dans les règles à 6 cartes.
3. **Formation en grille** : Chaque joueur dispose ses cartes en une grille 2x2 face cachée.

## Déroulement du jeu à 4 cartes

1. **Regarder ses cartes** : Les joueurs regardent secrètement deux cartes de leur grille sans les révéler aux autres.
2. **Système de score** : Assurez-vous que tous les joueurs comprennent le système de score, en se concentrant sur l'obtention du score le plus bas.
3. **Jouer les tours** : Les joueurs jouent à tour de rôle en piochant une carte et en décidant s'ils remplacent une carte de leur grille, en suivant les mêmes règles que la version à 6 cartes.
4. **Former des paires** : Les joueurs cherchent à créer des paires dans leur grille, les paires valant zéro point.
5. **Fin de la partie** : N'importe quel joueur peut signaler la fin de la partie en frappant sur la table. Après le dernier tour, les scores sont comptabilisés.
6. **Score et victoire** : Comptez les points de chaque joueur et déterminez le gagnant comme pour les règles à 6 cartes.

## Décompte des points

1. **Valeurs des cartes** : As : 1 point, 2-9 : valeur faciale, 10/Valet/Dame : 10 points, Roi : 0 point, Joker : -2 points (une paire de Jokers s'annule comme les paires normales, passant de -4 à 0)
2. **Former des paires** : Si deux cartes de même rang apparaissent dans la même colonne de la grille d'un joueur, elles s'annulent et valent zéro point.
3. **Fin de la partie** : En option, les joueurs peuvent recevoir des pénalités pour avoir terminé la partie prématurément. Si un joueur met fin à la partie en « frappant » ou en révélant sa dernière carte et qu'il n'a pas le score le plus bas de la manche, il peut recevoir une pénalité.
4. **Jokers ou cartes bonus** : S'ils sont inclus, les Jokers ou les cartes bonus désignées peuvent avoir des règles de score spéciales, généralement avec une valeur négative.

### Conseils et stratégie

Ciblez d'abord les cartes à haute valeur et utilisez les jokers pour zéro point.

Mémoriser vos propres cartes cachées est aussi important que remplacer les cartes visibles.