

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

Golf à quatre-cartes

Préparation

On utilise un jeu de 52 cartes. Le nombre de joueurs peut-être de deux à huit ou plus. L'idéal est de jouer à quatre. Avec plus de participants, il est conseillé d'utiliser plusieurs paquets de cartes. La distribution et le jeu se déroulent en sens horaire.

Le donneur distribue quatre cartes à chaque joueur, une à la fois. Les cartes de chaque joueur doivent être disposés face cachée, en carré. Les cartes restantes sont placées en pile, face cachée, au centre de la table pour former une pioche. La carte supérieure de la pioche est retournée face visible et placé à côté de la pioche pour commencer la pile de défausse.

Avant le début du jeu, chaque joueur peut regarder une seule fois les deux cartes les plus proches de son carré, sans les montrer à quelqu'un d'autre. Après cela, les cartes ne pourront plus être examinées jusqu'à ce qu'elles soient défaussées ou décomptées à la fin de la partie.

Le jeu

Le joueur à la gauche du donneur commence, puis le jeu continue en sens horaire. À votre tour, vous devez soit prendre la première carte de la pioche, soit prendre celle du dessus de la défausse, soit frapper sur la table pour provoquer la fin de la manche.

- Si vous piochez une carte, vous pouvez l'utiliser pour remplacer l'un des quatre cartes de votre jeu, mais vous n'êtes **pas** autorisé à regarder vos cartes avant de décider laquelle doit être remplacée. Vous placez la carte face cachée dans votre jeu, en prenant soin de vous en rappeler, et vous jetez la carte qui occupait précédemment cet emplacement, en la mettant face visible sur la défausse. C'est alors au tour du joueur suivant.

- Si vous prenez une carte de la pioche et que vous ne voulez pas l'utiliser dans votre jeu, vous pouvez la défausser, et c'est alors au tour du joueur suivant. Mais si vous choisissez de prendre la première carte de la défausse, vous **devez** l'utiliser pour remplacer une de vos cartes - vous ne pouvez pas la remettre sur la pile de défausse, laissant la situation telle qu'elle était.
- Si vous frappez, vous ne faites rien d'autre à votre tour. Chacun des autres joueurs dispose d'un dernier tour normal – au cours duquel ils prennent une carte de la pioche ou de la défausse, mais ne peuvent pas frapper – puis la manche se termine.

Note : si, par mégarde, vous regardez une carte de votre jeu, cette carte **doit** être remplacée à votre prochain tour par une carte prise de la pioche. Un joueur ne peut jamais conserver une carte qu'il aurait regardée par mégarde.

Points

À la fin de la manche, le jeu de chaque joueur est révélé et le score est attribué :

- Chaque carte ordinaire rapporte sa valeur (As = 1, deux = 2, etc)
- Le Valet et la Dame valent 10 points.
- Le Roi vaut 0 point.

Le joueur qui a le plus faible score cumulé après neuf manche gagne la partie.

Règle française par François Haffner, d'après la règle anglaise de pagat.com