

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



RÈGLE DU JEU

1. Le jeu est composé de 2 plateaux représentant le détail du parcours, d'un jeu de cartes, de pions de différentes couleurs, d'un dé numéroté de 7 à 12, de quatre dés numérotés de 1 à 6 (2 bleus et 2 rouges), de cartes de score, d'une girouette, de crayons, d'un dé représentant les 3 opérations (x, +, -). L'usage d'une calculatrice peut être utile pour éviter tout malentendu sur le score !

2. Chacun des joueurs choisira une couleur de pion le représentant, recevra 9 cartes, et devant le trou n°1, à son tour lancera les 4 dés « 2 bleus et 2 rouges » pour évoluer sur le parcours.

3. Au départ de chaque trou* sont indiquées les difficultés du terrain (bunker*...), la distance ainsi que le Par*. A chaque portion de terrain matérialisée par des pointillés sur le plateau, correspond un mode de calcul visible à proximité de l'échelle graduée. Chaque groupe de dés formé (par couleur, par groupe de 2...) se comptabilise comme indiqué sur le plateau. Au terme du calcul, le total obtenu correspond à la distance parcourue en mètres. Le joueur, pour placer son pion, s'aidera de l'échelle graduée située en marge. Le mode de calcul indiqué sur la zone s'impose à tout pion s'y trouvant.

4. Le tableau « légende » regroupe les difficultés du terrain, obstacles, bunkers, mare., les particularités topographiques (talus, pentes...) et présente les solutions pour les contourner.

5. Les 9 cartes distribuées vont s'avérer utiles tant pour aider le joueur que pour pénaliser ses adversaires. Le tableau « Cartes » joint en annexe, vous les présente brièvement. Le joueur les emploie à sa guise au long du parcours et peut en utiliser plusieurs sur un même trou. Toute carte non exploitée au terme du parcours (fin du trou n°9) est comptabilisée en pénalité contre le joueur. Les éventuelles cartes destinées contre le lanceur de dés sont déposées, en respectant l'ordre des joueurs, avant le lancé. Le lanceur déposera la sienne après le lancé, si besoin. Il est utile de noter, tout comme dans la pratique du golf réel, qu'un point sur le Green est aussi important qu'une bonne prestation sur le Fairway*. L'appui d'une bonne carte sur le Green peut donc être considérée comme un réel atout !

6. Lancés particuliers :

Bunker: 2 lancés de 4 dés pour le double. Pour le triple, lancé de 4 dés, sélection, et ensuite 2^e lancé des dés restants.

Mare/ etc... : 1 lancé de 4 dés, sélection ; et ensuite 2^e lancé des dés restants.

Green: 1 lancé de 4 dés, sélection ; et ensuite 2^e lancé des dés restants.

NB : information reprise dans le tableau « Légende ».

7. Bonus (en dehors du Green et des obstacles) :

- Deux paires (ex: 3,3;5,5) : 10m

- Une suite (ex: 1,2,3,4) : 30m

- Un carré (ex: 4,4,4,4) : 50m

8. Pénalités :

- Les pointillés rouges perpendiculaires au terrain représentent les limites de zones. Tout franchissement est synonyme d'une pénalité, et le retour au point d'origine pour le joueur. Ne sont pas concernés par cette règle les joueurs qui mettent en jeu les cartes « Hole in one » ou « Le Green en un coup ». Egalement les joueurs dont l'origine du lancé est située dans la zone de proximité des 30, 40 ou 50m, matérialisées par les pointillés jaunes.

- La limite de zone en bout de Green, en pointillés rouges, indique l'extrême limite des terrains. Si, au départ du green vous franchissez cette limite, une pénalité sera appliquée et votre balle sera repositionnée un mètre en retrait sur le pointillé noir.

NB : attention aux modes de calcul applicables !!

Si, en dehors du green vous franchissez cette limite, une pénalité sera appliquée et votre balle sera repositionnée à son point d'origine.

- Relancer le dé pour changer un signe opératoire : Cela n'est possible qu'une fois la 1^{ère} limite de zone franchie (ex : 195m pour le trou n°1) et doit s'analyser pour le lanceur de dés comme une option qui remplace le dépôt de carte. Une fois le dé lancé, le résultat s'impose au joueur. Une pénalité est appliquée. Le cumul dépôt de carte et le changement de signe n'est pas admis.

9. Fair play :

Lorsqu'un joueur est bloqué sur le Fairway en dehors de tout obstacle ou difficulté, et qu'aucune solution ne s'offre à lui (carte, changement de signe) il lui sera possible, une seule fois, plutôt que d'inscrire 0 sur la feuille de score, de comptabiliser son dernier lancé et d'appliquer la combinaison valable sur le Green.

10. Chaque joueur n'a droit qu'à 10 lancés par trou et doit donc opérer des choix stratégiques pour ne pas dépasser ce chiffre. La comptabilisation des résultats (total des lancés + pénalités) est reportée pendant la partie sur la carte de score (ex : la carte de SAM). En fin de partie, le vainqueur sera le joueur qui a obtenu le résultat le plus petit.

LÉGENDE

Trou n°1 :

1. **Bunker** : entre 125/130m et 137/142m faire un double pour sortir avec 2 lancés de 4 dés. Entre 131 et 136m faire un triple (1 lancé de 4 dés ; sélection). Le chiffre total obtenu correspond au déplacement de la balle .

2. **Mare** : entre 201/208m double 2 = 1 pénalité, sinon 2 pénalités (1 lancé de 4 dés ; sélection) et retour à 200m dans les 2 cas.

Trou n°2 :

1. **Talus** : entre 65 /95m moins 10m

2. **Pente** : entre 125 /155m plus 15m

3. **Bunker** : entre 175 /180m et 188/193m faire un double pour sortir avec 2 lancés de 4 dés. Entre 181 et 187m faire un triple (1 lancé de 4 dés ; sélection). Le chiffre total obtenu correspond au déplacement de la balle .

Trou n°3 :

1. **Etang** : entre 203/232m, double 5 = 1 pénalité, sinon 2 pénalités (1 lancé de 4 dés ; sélection) et retour à 202m dans les 2 cas.

Trou n°4 :

1. **Pente** : entre 163/185m plus 15m.

2. **Bunker** : entre 191/197m, faire un double pour sortir avec 2 lancés de 4 dés. Le chiffre total obtenu correspond au déplacement de la balle .

Trou n°5 :

1. **Bunker** : entre 301/306m et 311/316m faire un double pour sortir avec 2 lancés de 4 dés .

Entre 307 et 310m faire un triple (1 lancé de 4 dés ; sélection). Le chiffre total obtenu correspond au déplacement de la balle .

Trou n°6 :

1. **Talus** : entre 145/190m, moins 10m.

2. **Bunker** : entre 210/215m et 230/235m, faire un double pour sortir avec 2 lancés de 4 dés .

Entre 216 et 229m faire un triple (1 lancé de 4 dés ; sélection). Le chiffre total obtenu correspond au déplacement de la balle .

3. **Pente** : entre 255/295m plus 15 m.

4. **Bosquet** : entre 310/325m faire un double pour sortir et un total inférieur à 15m (2 lancés de 4 dés).

Le chiffre total obtenu correspond au déplacement de la balle. Au delà de 15m, déplacement en sens inverse (opposition d'obstacle)

Trou n°7 :

1. **Bosquet** : entre 125/140m, faire un double pour sortir et un total inférieur à 15m (2 lancés de 4 dés) .

Le chiffre total obtenu correspond au déplacement de la balle. Au delà de 15m, déplacement en sens inverse (opposition d'obstacle).

2. **Etang** : entre 145/165m, double 6 = 1 pénalité, sinon 2 pénalités (1 lancé de 4 dés ; sélection) et retour à 144m dans les 2 cas.

3. **Bosquet** : entre 170/185m faire un double pour sortir et un total inférieur à 15m (2 lancés de 4 dés).

Le chiffre total obtenu correspond au déplacement de la balle. Au delà de 15m, déplacement en sens inverse (opposition d'obstacle).

4. **Bunker** : entre 321/326m et 333/338m, faire un double pour sortir avec 2 lancés de 4 dés.

Entre 327 et 332m faire un triple (1 lancé de 4 dés ; sélection). Le chiffre total obtenu correspond au déplacement de la balle .

Trou n°8 :

1. **Rivière** : entre 102/107m, double 5, 1 pénalité, sinon 2 pénalités (1 lancé de 4 dés ; sélection) et retour à 101m.

2. **Bunker** : Avant 172m, faire un double pour sortir avec 2 lancés de 4 dés.

Au delà, faire un triple (1 lancé de 4 dés ; sélection). Le chiffre total obtenu correspond au déplacement de la balle .

3. **Bunker** : Après 228m, faire un double pour sortir avec 2 lancés de 4 dés.

Au delà, faire un triple (1 lancé de 4 dés ; sélection) . Le chiffre total obtenu correspond au déplacement de la balle .

Trou n°9 :

1. **Bunker** : entre 188/193m et 201/206m, faire un double pour sortir avec 2 lancés de 4 dés .

Entre 194 et 200m, faire un triple (1 lancé de 4 dés ; sélection) . Le chiffre total obtenu correspond au déplacement de la balle .

2. **Bunker** : entre 373/378m et 386/391m faire un double pour sortir avec 2 lancés de 4 dés .

entre 379 et 385m faire un triple (1 lancé de 4 dés ; sélection). Le chiffre total obtenu correspond au déplacement de la balle .

3. **Traversée d'eau** : entre 413/424 m, double 3 = 1 pénalité, sinon 2 pénalités (1 lancé de 4 dés ; sélection) et retour à 412m dans les 2 cas.



GLOSSAIRE

Air-shot : Coup dans le vide.
Birdie : Un coup sous le par.
Bogey : Un coup au-dessus du par.
Bunker : Obstacle sablonneux.
Clubs : Cannes du golfeur lui permettant de lancer sa balle.
Drive : Coup joué avec le bois n° 1, en général au départ d'un trou.
Eagle : Deux coups sous le par.
Étiquette : Ensemble des usages pour la bonne conduite sur le parcours.

Fairway : Zone herbeuse, entre le départ et le Green.
Green : Surface gazonnée sur laquelle se trouve le trou.
Green-fee : Forfait à payer pour avoir accès au parcours.
Index : Niveau des joueurs (anciennement handicap).
Par : Nombre de coups théorique fixé pour un parcours ou un trou.
Putt : Coup exécuté sur ou à proximité du Green.
Rough : Partie du parcours où l'herbe est plus haute.
Score : Nombre de coups joués pour réaliser le parcours.
Tee : Petit support sur lequel se pose la balle.
Trou en un : Fait de rentrer sa balle en un seul coup.
 (Syn : Ace, Hole in one)

CARTES

LES CARTES DE DÉPLACEMENT :

Pour le Green :



Pour le Fairway :



Pour les deux :



LES CARTES AVEC INCIDENCES :



Météo :
 Faites tourner la girouette
 (½ tour minimum) :



Hole in One :
 Dans les 300m, pour le 1^{er} drive, un double et c'est Le Hole in one !



Le Green en 1 coup :
 Le total obtenu est égal à la distance qui sépare votre balle du trou ; dans les 300m, pour le 1^{er} drive.



Chance :
 Bonne pioche ! Vous allez sur la limite de zone suivante et vous reprenez une carte.



Air Shot :
 Synonyme de pénalité pour son destinataire.



Pas de pénalité :
 Dispense de pénalité et vous n'êtes pas obligé de retourner au point d'origine.



Le golf du "p'tit Sam"
9 trous - 3018m - Par 48

Carte de score

Nom : SAM

Trous	1 271m Par 5	2 233m Par 4	3 427m Par 6	4 215m Par 5	5 362m Par 5	6 402m Par 6	7 421m Par 6	8 209m Par 4	9 478m Par 7
1	120	66	150	48	72	60	175	225	64
2	72	110	27	150	212	180	12	0	60
Cumul	192	176	177	198	284	240	187	225	124
3	48	22	18	24	60	56	60	0	24
Cumul	240	198	195	222	344	296	247	225	148
4	12	54	50	7	28	45	144	0	0/23
Cumul	252	252	245	215	372	341	391	225	171
5	10	12	108		10	60	30	22	54
Cumul	262	240	353		362	401	421	203	225
6	9	7	45			1		6	72
Cumul	271	233	398			402		209	297
7			26						136
Cumul			424						433
8			3						51
Cumul			427						484
9									6
Cumul									478
10									
Cumul									
Pénalité(s)	0	0	0	0	0	1	0	0	0
Score	6	6	8	4	5	7	5	6	9
									56

