

Les présentent le GOLF

Nombre de joueurs 2 à 6

Compétences nécessaires Mémoriser des cartes.

Durée 5 à 10 minutes pour une manche – 20 à 30 minutes pour une partie.

Matériel Un jeu de 54 cartes



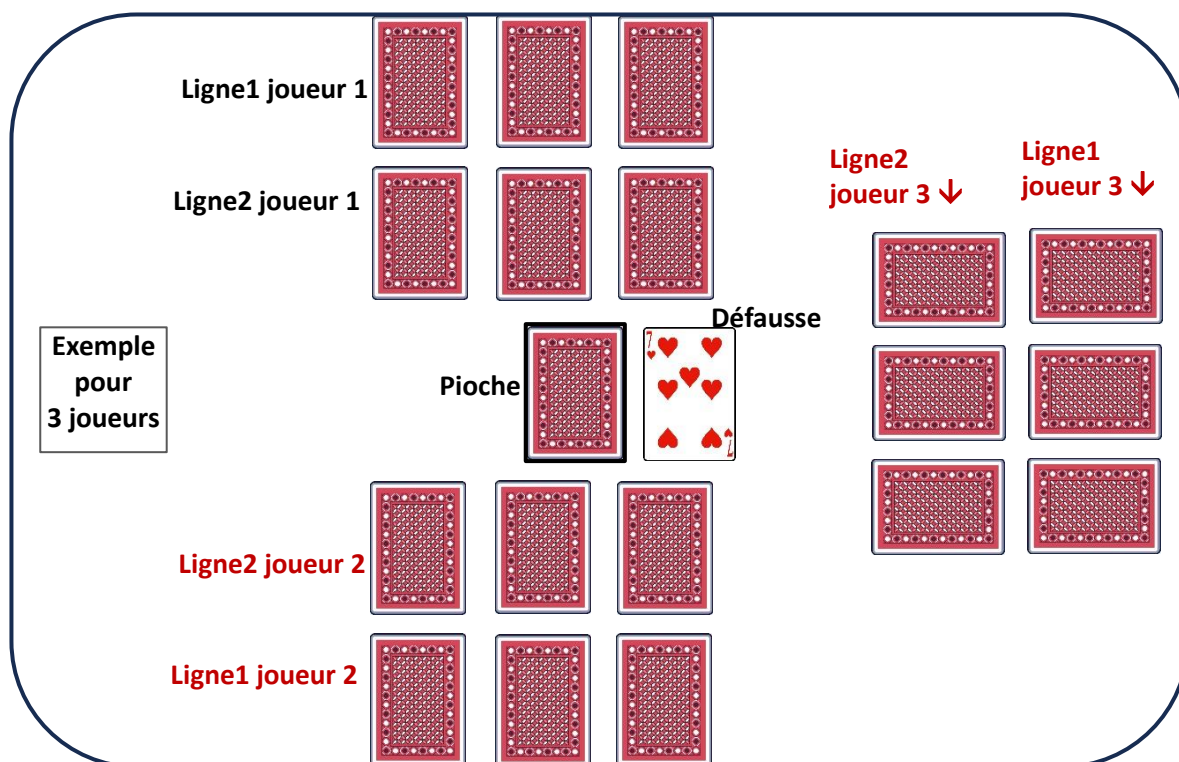
► But du GOLF

Le jeu se déroule en plusieurs manches. Au cours d'une manche, il faut essayer d'avoir le moins de points possible dans les cartes posées devant soi.

► Préparation

Un joueur distribue une par une, face cachée, **6 cartes** à chaque joueur. Quand les 6 cartes sont distribuées, chaque joueur, sans les regarder les place en deux lignes de 3 cartes.

Le reste des cartes est placé en un tas au milieu de la table, il constituera la « pioche ». La première carte de la pioche est retournée et placée à côté de la pioche.



► Déroulement d'une manche

1 Les joueurs regardent les cartes de la ligne 1 qui est devant eux. Ils le font, une seule fois. Les cartes sont soulevées une par une sans qu'elles puissent être vues de leurs adversaires.

2 Le joueur qui a distribué commence et peut choisir de piocher une carte ou de prendre la carte visible à côté de la pioche.

- S'il ne garde pas la carte prise sur la pioche, il la dépose face visible sur l'autre carte face visible au milieu de la table. Cela va commencer le tas de « défausse ».

- S'il décide de garder cette carte il va la poser, face visible, en remplaçant une de ses 6 cartes. La carte remplacée est jetée face visible sur la « défausse ».

► Il va organiser ses deux lignes pour que la somme de points de ses 6 cartes soit la plus faible possible. Le tour continue ensuite de la même manière dans le sens des aiguilles d'une montre.

► Le joueur suivant aura le choix entre la carte de la pioche ou celle de la « défausse ».

■ **Valeur des cartes** : As, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 et 10 : valeur numérique (de 1 à 10 points)

Valet, Dame : 10 points **Roi** : 0 point **2** : - 2 points

▶ Une **paire** de cartes, deux cartes de même valeur dans une même colonne : 0 point pour la colonne (même s'il s'agit d'une paire de 2)

▶ Un **joker** peut être associé à n'importe quelle carte pour constituer une paire. Cette colonne vaudra moins 5 points avec une seul joker / moins 10 si elle est constituée de 2 jokers.

3 Lorsqu'un joueur a remplacé la dernière de ses 6 cartes « face cachée », les autres joueurs ont encore un tour de jeu. Quand le dernier joueur a jeté sa carte, la manche se termine. Les cartes « face cachée » de chaque joueur sont alors retournées pour le décompte des points. Le total des points des 3 colonnes est réalisé pour chaque joueur. Le joueur qui a le moins de points remporte la manche.

▶ **Déroulement et fin de la partie**

On réalise autant de manches nécessaires pour qu'un joueur atteigne 51 points.

Dans ce cas, c'est le joueur qui aura le moins de points qui remportera la partie.

▶ **Variantes**

- A la mise en place, plutôt que de regarder les 3 cartes de la ligne devant soi, chaque joueur pourra retourner deux cartes de son choix et les laisseres faces visibles.

- On peut compter **moins 10** points pour quatre cartes de même valeur disposées en deux colonnes (par exemple, deux colonnes contenant chacune deux reines).

- Vous pouvez augmenter ou diminuer le nombre de points pour terminer la partie.

▶ **Mise en place et conseils pour jouer avec les enfants**

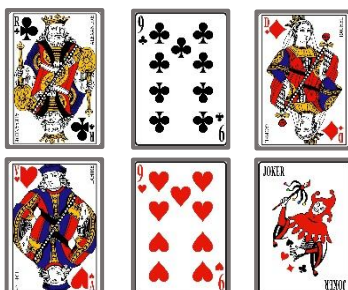
- Pour une première partie prenez le temps de rappeler que

une fois que l'on décide de garder la carte piochée et que l'on remplace une carte dans son jeu :

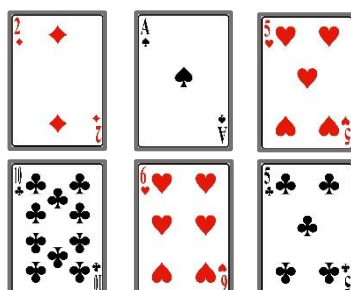
- On ne peut pas bouger les autres cartes. Même si on a retourné une très bonne carte on est obligé de la jeter sur la pile de Défausse.
- Si on n'aime pas la carte que l'on vient de piocher, on peut la rejeter sur la pile de défausse au lieu de remplacer une de ses cartes.

Exemple de comptage de points pour 2 joueurs

Joueur 1
10 + 0 + -5
Total : 5



Joueur 2
8 + 7 + 0
Total 15



Amusez-vous bien !



Création et diffusion de la fiche : LUDICITY.FR

D'autres fiches de présentation de jeux

