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 ** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.





escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com







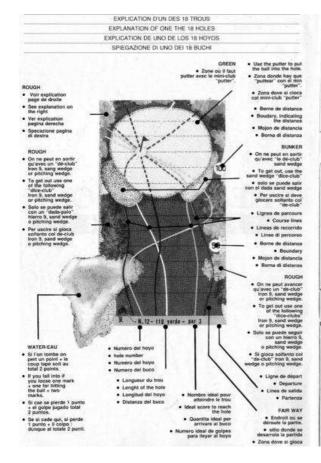


THE HOLE IN ONE

JEU DE GOLF

THE HOLE IN ONE SCORE SHEET

Hole Nbr.	PAR	Colour	Name : Score	Total	Colour	Name : Score	Total	Colour	Name : Score	Total	Colour	Name : Score	Total	Colour	Name : Score	Total	Colour	Name : Score	Total
	4		n i																П
2	3																		E
3	3																		П
4	4			П															
5	4													Н		\vdash			\forall
6	5																		
7	5																		Н
В	4								_		-								Н
9	4	Н			\vdash														\vdash
	36															\vdash			Н
10	5			\vdash	\vdash				-		Н	_		-		\vdash	-		Н
11	4	Н						\vdash				-		-	-		-		\vdash
	3													-		-	-		Н
12 13	5	H		H	+			Н	-										
14	3	\vdash		Н	\vdash	-								-		H	-	- 12	H
15	3			H	\vdash	-	-					-		-	_		-		Н
16	4			H	\vdash	-		H	_					-		\vdash	-		Н
17	4	\vdash			-	-		Н						_					
	-		-	-				-	-	-	-			_	-11				\vdash
18	4			-	-			-	-						-			-1-7-1	
	35																	100	Ш
	71	Total																	



PRESENTATION DU JEU

Ce jeu est concu et composé de :

un parcours compute de golf de 18 trous, selon les normes réelles du Golf.

Un parcours complet de golf de 18 trous, selon les normes réelles du Golf.

Un green, des bunivers, des obstacles (eau, arbustes, hors-terrain y sont définis).

Des lignes noires donnent les distances de 10 en 10 m., qui sont obtenues par des "dés-cubb".

A chaque dés-cet de treus.

A chaque départ de trou sont marqués, son

numéro, sa distance, et son "par". Des tracés de différentes couleurs indiquant les circuits que doivent suivre les joueurs; ceux-ci étant déterminés par un "de de

ouleur: Sur chaque green se trouve un trou iermettant de réellement putter le pion-balle ivec un club "putter".

Introduction

Le jeu a été conçu pour vous distraire, tout
en vous initiant au Golff. Nous allons essayer de
vous donner les sensations réelles que vous
éprouvenez dans une vrale partie de golff, en
vous indiquant les régles de base de ce sport.

Terminologie

Ce vocabulaire golfique est propre à ce jeu et vous sera utile pour vos débuts. Il est donné par ordre alphabétique.

Bunker obstacle en dépression, recouvert de sable et situé sur le parcours, ou à proximité des "green".

Birdy - C'est le "par" moins 1 (c. al. d' il faut faire le trou en 4 et que vous le faites en 3).

Club - Canne utilisée pour envoyer la balle, Substituée dans ce jeu par un de, appele "déclub".

Eagle = faire le trou au nombre défini par le

par Fairway = partie du parcours tondue entre le départ et le trou où se déroule principalement la

partie.

Green = partie du terrain entourant le trou, où le gazon est tondu très à ras pour "potter".

Par = score de reférence défini pour chaque trou en fonction de sa tonqueur (par ex . : le trou N° 1 est défini par 4 coups pour une longueur de 320

est defini par * scone) mêtres).

Putter = faire rousier la balle sur le green, avec un cubn normé "putter" pour la mettre dans le trou.

Rough = partie du terrain non tondue, située aufour du "farway",

- composition de la Boîte.

 2. Parcours consécutifs de 9 trous chacun.

 1. Un de avec sur chaque face une couleur.

 2. Brions ruierrotés en forme de balles de golf.

 13 "dés-club".

 Un putter.

 1 carrier de score.

- 1 bloc porte-des marqué des distances mini-maxi de chaque dé-club.

Usage des différents éléments de la Roite

Boîte
1. C'est sur les 2 parcours de 18 frous que se déroule une partie compléte. Au cas où l'on déparerait faire une petite partie on utiliserait un

seul parcours.

2. Le dé de couleur est fancé au début de chaque trou par chaque joueur, pour savoir quel parcours il aura à suivre.

3. Les pions sont choisis au début de la partie, et le joueur conservera le même numéro durant la nactie. la partie. 4. Les "dés-club" donnent la distance

4. Les "des-club" donnend la distance d'avanciernant.

5. Le putter est utilisé sur le greon seulement, pour faire entre le pion-baile dans le trou.

6. Le carnet de score sert à marquer le nombre de coupe par trou, la couleur du parcours suvi par chaque pount, vier exemple sur la feuille.

7. Le bloc porte-des-club est retiré de la boîte durant la partie, et mis sur la fable de jeu, il faudra remettre le dé-club utilisé à chaque fois à a place. Il est marque devant chaque de-club sa distance minima et maxima.

negre du jeu

1. Le principe du jeu est simple: il consiste, du
dépant du trou, à mettre une balle dans le trou du
green, et ceci en le moins de coups possibles.

2. Le club est remplace par un de qui
determinere la distance que la balle aura à
parocure.

2. Concer.

parcourir.

3. Chaque joueur choisira un numéro de "pion-balle" qu'il gardera durant toute la partie.

4. Se placer sur la case de départ du trou P1, sur l'aquelle est marquée la distance du trou P1, "par" (nombre de coup idéal pour entrer dans le troui).

trou). So jets le dé-couleur afin de déterminer le tracé qui sera suivi durant le jeu du trou $N^{\circ}(x)$. Deux joueurs ou plus peuvent jouer sur la même couleur si le dè le désigne. 6. Choisir le de-club avec lequel on désire jouer,

le lancer et avancer à la distance qui aura été indiquée ; ainsi de suite jusqu'à ce que l'on arrive au green. A chaque fois, on peut utiliser un déclub différent en fonction des distances que l'on veut atteindre. Une fois sur le green vous puttez votre pion-balle avec le club "putter".

7. Le joueur qui est en dernier est celui qui joue toujours. Une fois qu'un joueur arrive sur le green, ça sera toujours à lui de jouer jusqu'à ce qu'il entre dans le trou. Après lui rejouera celui qui est en dernière position.

8. Les décomptes :

- Chaque coup joué vaut 1 point.
- Si l'on jette le dé-club et l'on tombe sur la face où il n'y a pas de distance, l'on compte un point et l'on rejette le dé. Cela s'appelle un "air-shot".
- · Si l'on tombe dans l'eau, on compte le coup ; soit 1 point + 1 point de pénalité, et au prochain coup l'on repart de là où l'on est tombé dans l'eau.
- · Si l'on tombe hors du "fairway" (c.a.d. derrière les arbres), on compte le coup soit 1 point + 1 point de pénalité, et on retourne à l'endroit d'où l'on a tapé le coup. (Pas au début du trou).

- Si on tombe dans le rough (c.a.d. sur les arbres), pour en sortir on ne peut utiliser que les "dés-club", Iron 9 ou P.W. (pitching wedge) ou S.W. (sand wedge). Il n'y a aucun point de pénalité.
- Si en "puttant" l'on tombe dans un bunker où l'on n'a pas sa couleur de sortie sur le green, on choisit la couleur que l'on croit la meilleure.
- · Si en puttant votre balle sort du green, vous marquez le point tapé plus 1 point de pénalité et vous rejouez de là où vous avez tapé votre
- Si la distance donnée par le dé dépasse le tracé à la fin du trou, on compte le coup, soit un point + 1 point de pénalité, et l'on retourne à l'endroit d'où l'on a tapé le coup. Une fois tous les joueurs ayant joué ce trou, ils se placent au départ du prochain trou et reprennent l'ordre de départ selon leur N° de

Tous les trous suivent les mêmes règles et la partie se terminera quand tous les trous seront joués.