THE HOLE IN ONE™

JEU DE GOLF

THE HOLE IN ONE SCORE SHEET

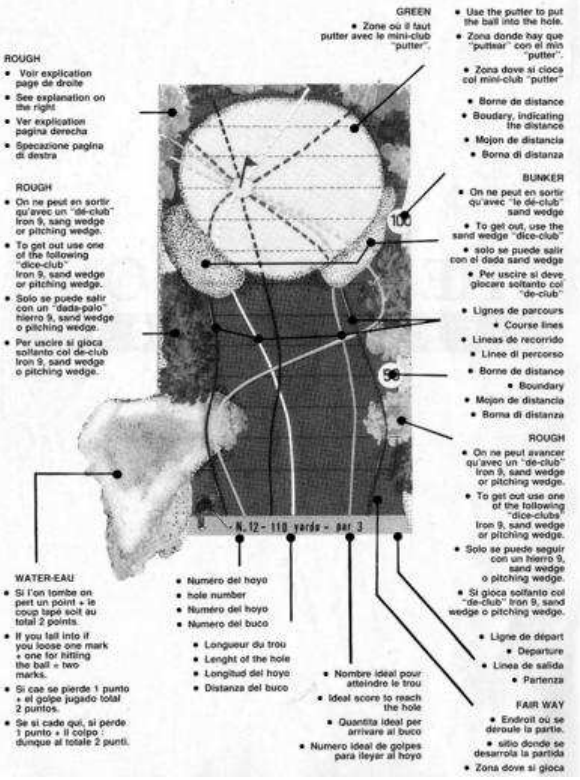
Hole Nbr.	PAR	Colour	Name : Score	Total	Colour	Name : Score	Total	Colour	Name : Score	Total	Colour	Name : Score	Total	Colour	Name : Score	Total	Colour	Name : Score	Total
1	4																		
2	3																		
3	3																		
4	4																		
5	4																		
6	5																		
7	5																		
8	4																		
9	4																		
	36																		
10	5																		
11	4																		
12	3																		
13	5																		
14	3																		
15	3																		
16	4																		
17	4																		
18	4																		
	35																		
	71	Total																	

EXPLICATION D'UN DES 18 TROUS

EXPLANATION OF ONE THE 18 HOLES

EXPLICATION DE UNO DE LOS 18 HOYOS

SPIEGAZIONE DI UNO DEI 18 BUCHI



PRESENTATION DU JEU

Ce jeu est conçu et composé de :

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

Un green, des bunkers, 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-club".

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 "dé de couleur".

Sur chaque green se trouve un trou permettant de réellement putter le pion-balle avec un club "putter".

Introduction

Ce jeu a été conçu pour vous distraire, tout en vous initiant au Golf. Nous allons essayer de vous donner les sensations réelles que vous éprouveriez dans une vraie partie de golf, en vous indiquant les règles 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.a.d s'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 dé, appelé "dé-club".
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 "putter".
Par = score de référence défini pour chaque trou en fonction de sa longueur (par ex. : le trou N° 1 est défini par 4 coups pour une longueur de 320 mètres).
Putter = faire rouler la balle sur le green, avec un club nommé "putter" pour la mettre dans le trou.
Rough = partie du terrain non tondue, située autour du "fairway".

Composition de la Boîte

1. 2 parcours consécutifs de 9 trous chacun.
2. Un dé avec sur chaque face une couleur.
3. 6 pions numérotés en forme de balles de golf.
4. 13 "dés-club".
5. Un putter.
6. 1 carnet de score.
7. 1 bloc porte-dés marqué des distances mini-maxi de chaque dé-club.

Usage des différents éléments de la Boîte

1. C'est sur les 2 parcours de 18 trous que se déroule une partie complète. Au cas où l'on désirerait faire une petite partie on utiliserait un seul parcours.
2. Le dé de couleur est lancé au début de chaqué 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 partie.
4. Les "dés-club" donnent la distance d'avancement.
5. Le putter est utilisé sur le green seulement, pour faire entrer le pion-balle dans le trou.
6. Le carnet de score sert à marquer le nombre de coups par trou, la couleur du parcours suivi par chaque joueur, (voir exemple sur la feuille).
7. Le bloc porte-dés-club est retiré de la boîte durant la partie, et mis sur la table de jeu, il faudra remettre le dé-club utilisé à chaque fois à sa place. Il est marqué devant chaque dé-club sa distance minima et maxima.

Règle du jeu

1. Le principe du jeu est simple; il consiste, du départ du trou, à mettre une balle dans le trou du green, et ceci en le moins de coups possibles.
2. Le club est remplacé par un dé qui déterminera la distance que la balle aura à 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 N° 1, sur laquelle est marquée la distance du trou et le "par" (nombre de coup idéal pour entrer dans le trou).
5. Jeter le dé-couleur afin de déterminer le tracé qui sera suivi durant le jeu du trou N° (x). Deux joueurs ou plus peuvent jouer sur la même couleur si le dé le désigne.
6. Choisir le dé-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 dé-club 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 balle.
- 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 pion.
  Tous les trous suivent les mêmes règles et la partie se terminera quand tous les trous seront joués.