

Play Nine®

Card Game for 2 to 6 players/Ages 8 and up

Match wits and win!

Each hand is a hole. Each turn is a shot.

Object is to shoot the lowest score. After nine holes, the lowest score wins!

Rules of the Game

Read rules through before starting Play Nine.* Be sure to see "Shaving Off Strokes."

Setting the Order of Play

Players select a card, lowest card deals. For ties, reselect until tie is broken. Player seated to the dealer's left starts and play continues to pass clockwise.

Preparing Your Course

Shuffle all cards (108 total). Card stroke values range from 0 (Mulligan) to 12 (Out of Bounds) with eight of each card value. There are also four Hole-in-One cards valued at -5 strokes.

Deal each player eight cards, face down. Keeping cards face down, each player arranges cards into two rows of four cards across, creating an individual playing area.



Place remaining cards in a face-down stack in the center. Turn over top card to form a discard pile.

Teeing Off

All players tee off by turning over any two cards. The tee shot is the only time two cards are turned over.

After teeing off (turning over two cards), the player to the left of dealer starts play. The player may choose to draw the top card from the deck or from the discard pile.

If the player draws from the deck:

- Player may use the drawn card to replace either a face up or facedown card and discard the replaced card, or
- Player may discard the drawn card and then turn over any facedown card. If choosing this option, don't forget to turn over a facedown card.

If the player draws the top card from the discard pile:

- Player may use the drawn card to replace either a face up or facedown card and discard the replaced card.

After discarding, play passes clockwise to the next player.

Advancing Down the Fairway

Play continues in order with all players drawing, then turning over or replacing a card as they shoot for the lowest score. Have a bad shot? Don't despair. With some strategic thinking and a little luck of the draw, you can turn a wayward shot into a stroke of genius. (See Shaving Off Strokes on last page.)

Players must turn over or replace a card on every turn. A player may replace face up cards repeatedly, as long as one facedown card remains.

Lining Up the Final Putt

When a player has only one facedown card remaining, that player has the option of skipping a turn in order to line up that perfect final putt. To skip a turn, the player draws, then discards without replacing or turning over the last facedown card. Play moves to the next player. A player may skip turns repeatedly, as long as one facedown card remains.

Putting Out

When a player replaces or turns over the last facedown card, showing eight face up cards, play ends for that player. All other players then take one last shot, drawing one last card. After all players have taken their last shot, all remaining facedown cards are turned over and individual scores are counted and posted on the score card.

Tallying Individual Scores

Count strokes according to the face value of each card. (The negative value of the Hole-in-One card removes strokes from the score.) Before counting, be sure to check the position of all cards to determine any point reduction situations. (See Shaving Off Strokes on last page.)

Starting the Next Hole

Cards are shuffled and dealt, by the player to the left of the last dealer, for the next hole. All players tee off. The player to the left of the dealer starts play.

Ending the Game

Play continues for nine holes. After the last hole, scores for all nine holes are tallied and the lowest overall score wins. Ties may be decided by a sudden death playoff.

Shaving Off Strokes

Improve your score by paying close attention to the lie of your cards! The following configurations will shave strokes off your score:



Matching Two-cards

Same face cards in top row and directly below in bottom row cancel each other out for 0 strokes. Turn matching sets facedown before adding score.



Hole-in-One exception - matching Hole-in-One cards do not cancel out the strokes; score each card at its face value of -5 strokes.



Matching Four-cards

Two same face cards in top row and two directly below in bottom row cancel each other out for no strokes, PLUS a -10 stroke bonus.



Matching Six-cards

Three same face cards in top row and three directly below in bottom row cancel each other out for no strokes, PLUS a -15 stroke bonus.



Matching Eight-cards

Four same face cards in top row and four directly below in bottom row cancel each other out for no strokes, PLUS a -20 stroke bonus.



Four Hole-in-One Bonus

Two hole-in-one cards in top row and two directly below in bottom row score a -10 stroke bonus for a total of -30 strokes (-5 each card, plus bonus).



www.PlayNine.com

© 2006 Double A Productions, Inc.
Distributed Exclusively under license by Bonfit America, Inc.

Play NineMC

Jeu de Carte de golf pour 2 à 6 joueurs, ÂGE 8 ans et plus.
Jouez de finesse et gagnez!
Chaque main est un trou de golf. Chaque tour est un coup.
L'objectif est d'atteindre le plus bas pointage. Après neuf trous, le plus bas pointage gagne!

Règles du jeu

Bien lire les règles du jeu avant de commencer la partie de Play NineMC.
Assurez-vous de consulter "Sauver des coups."

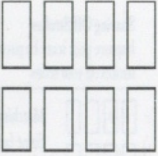
Établissez l'ordre de jeu

Les joueurs pigent une carte, le joueur avec la carte la plus faible devient le donneur. En cas d'égalité, piger à nouveau jusqu'à ce que l'égalité soit brisée. Le joueur assis à la gauche du donneur débute et le jeu se poursuit dans les sens des aiguilles d'une montre.

Préparez votre parcours

Brassez toutes les cartes (108 au total). Le nombre de coup sur la carte varie de 0 (Mulligan) à 12 (Hors des limites) avec huit exemplaires de chacune de ces cartes. Il y a aussi quatre cartes Trou d'un coup équivalant à un coup de -5.

Le donneur distribue huit cartes à chaque joueur face inversée. Conservez les cartes face inversée, chaque joueur disposant les cartes en deux rangées de quatre cartes créant ainsi sa propre zone de jeu.



Placer le reste des cartes face inversée dans une pile au centre. Retourner la carte du dessus pour former une pile de débarras.

Coup de départ

Tous les joueurs débudent en retournant deux cartes de leur choix. Le coup de départ est le seul moment où deux cartes sont retournées.

Après avoir pris le départ (retourner deux cartes), le joueur à la gauche du donneur commence à jouer. Le joueur peut choisir de prendre une carte provenant de la pile inversée ou de la pile de débarras.

Si le joueur prend une carte de la pile inversée:

- Le joueur peut utiliser la carte tirée pour remplacer soit une carte face en haut ou inversée et éliminer la carte remplacée, ou
 - Le joueur peut éliminer la carte tirée et alors retourner n'importe quelle carte inversée.
- Si vous choisissez cette option, n'oubliez pas de retourner une carte inversée de votre jeu.

Si le joueur prend la carte sur le dessus de la pile de débarras:

- Le joueur peut utiliser la carte pigée pour soit remplacer une carte face en haut ou inversée et éliminer la carte remplacée.

Après l'élimination de son jeu de carte, le jeu se poursuit selon le sens des aiguilles d'une montre.

Avancez dans l'allée

Le jeu se poursuit dans l'ordre avec tous les joueurs qui pigent une carte et qui par la suite retournent ou remplacent une carte comme ils visent le plus bas pointage. Mauvais coup? Ne soyez pas découragé. Avec une bonne stratégie et un peu de chance au tirage, vous pouvez transformer un mauvais coup en une magnifique frappe. (Consultez Sauver des coups à la dernière page.)

Les joueurs doivent tourner ou remplacer une carte à chaque tour. Un joueur peut remplacer des cartes face en haut de façon répétitive, à condition qu'une carte demeure face inversée.

Enlèvement pour le coup roulé final

Lorsqu'il reste une seule carte inversée à retourner, le joueur a la possibilité de sauter un tour afin de faire un coup roulé parfait. Pour sauter un tour, le joueur tire et élimine par la suite sans remplacer ou retourner la dernière carte inversée. Continuez avec le joueur suivant. Un joueur peut sauter plusieurs fois à condition qu'au moins une carte demeure inversée.

Faire le coup roulé

Lorsqu'un joueur remplace ou retourne la dernière carte inversée et qu'il y a dans son jeu huit cartes face en haut, le jeu est terminé pour ce joueur. Tous les autres joueurs effectuent alors leur coup final en tirant une dernière carte. Après que tous les joueurs ont effectué leur coup, toutes les cartes inversées sont retournées

et les pointages individuels sont comptés et inscrits sur la carte de pointage.

Lister les pointages individuels

Compter les coups selon la valeur indiquée sur chaque carte. (La valeur négative de la carte Trou d'un coup enlève des coups au pointage.) Avant de compter, soyez certains de la position de toutes les cartes afin de déterminer tous les cas de réduction de points. (Consultez Sauver des coups à la dernière page.)

Partir le prochain trou

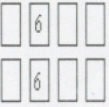
Les cartes sont mélangées et distribuées par le joueur à la gauche du dernier donneur pour le prochain trou. Tous les joueurs prennent le départ. Le joueur à la gauche du donneur commence à jouer.

Fin de la partie

Le jeu se poursuit jusqu'au neuvième trou. Après le dernier trou, les pointages des neuf trous sont listés et le plus faible dans l'ensemble est le gagnant. Des égalités peuvent être départagées par une partie de prolongation d'un trou.

Sauver des coups

Améliorez votre pointage en portant une attention particulière à la disposition de vos cartes! Les configurations suivantes vous permettront de sauver des coups :



Combinaison de deux cartes
Deux cartes identiques une dans la rangée du haut et l'autre directement dessous s'annulent l'une et l'autre pour 0 coup. Retourner les combinaisons avant d'ajouter le pointage.



Exception Trou d'un coup – la combinaison de cartes Trou d'un coup n'annule pas les coups; comptabilisez chaque carte pour sa valeur de -5 coups.



Combinaison de quatre cartes
Deux cartes identiques dans la rangée du haut et deux directement en dessous s'annulent entre elles pour une valeur de 0 coup, PLUS un bonus de -10 coups.



Combinaison de six cartes
Trois cartes identiques dans la rangée du haut et trois directement en dessous s'annulent entre elles pour une valeur de 0 coup, PLUS un bonus de -15 coups.



Combinaison de huit cartes
Quatre cartes identiques dans la rangée du haut et quatre directement en dessous s'annulent entre elles pour une valeur de 0 coup, PLUS un bonus de -20 coups.



Bonus Quatre Trou d'un coup
Deux cartes Trou d'un coup dans la rangée du haut et deux directement en dessous compte pour un bonus de -10 coups plus un total de -20 coups. (valeur de -5 coups par carte, plus le bonus). Pour un total de -30 coups.