

 1 à 8 joueurs
 A partir de 7 ans
 15 - 45 minutes

Version
PRINT & PLAY

par MICKAEL KNOP

Challenge ton golf

Le parcours
s'invite chez toi !



Approuvé par



www.challengetongolf.com

Designed by Mickaël Knop © 2020



*Vous tenez entre les mains un jeu de société gratuit qui a la particularité de pouvoir être imprimé soi-même. Afin de contribuer au respect de l'environnement, imprimez **uniquement le plateau de jeu**. Les pages « les règles du jeu » et « les challenges » peuvent être utilisés à partir d'un smartphone ou d'une tablette tactile.*



Pour voir les tutoriels vidéos, scanner avec un smartphone le QR-code à droite

par MICKAEL KNOP

Les règles du jeu



Les bases du jeu

But du jeu :

Le but est de réaliser le score le plus bas possible sur le parcours, en relevant une série de challenges golifiques.

Mise en place (1 à 8 joueurs) :

Se munir d'un marque balle par joueur en guise de pion, d'un dé 6 faces, et d'un crayon pour noter les scores. Préparer le matériel requis pour réaliser les challenges correspondant au mode de jeu retenu pour la partie. Pour cela, se référer à la **fiche des challenges**.

Déroulement d'une partie :

A partir du départ, lancez le dé pour faire avancer votre pion de case en case sur le parcours 18 trous. Un tour se compose de 3 phases :

- 1 - Lancer le dé et avancer le pion
- 2 - Relever un challenge
- 3 - Noter le score

Attention : Certaines cases du parcours déclenchent des actions qui influenceront votre progression (voir ► le parcours).

A tout moment, avant ou pendant un challenge, vous pouvez choisir de le **déclarer injouable** et ne pas aller au terme de sa réalisation. Reculez alors d'une case, **prenez une pénalité** (voir ▼ le score) et relevez le challenge correspondant en décomptant également toutes les tentatives effectuées sur le challenge déclaré injouable.

Fin de la partie :

La partie se termine lorsque chaque joueur aura réalisé le challenge du trou n°18. Le gagnant est celui qui aura réalisé le score le plus bas (voir ▼).

Le score

Chaque challenge réalisé donne lieu à un score de -1 à +4, qui est fonction du nombre de tentatives (**maximum 5**) nécessaires pour le réussir :

1 tentative = notez -1 (Birdie)	4 tentatives = notez +2 (Double-bogey)
2 tentatives = notez 0 (Par)	5 tentatives = notez +3 (Triple-bogey)
3 tentatives = notez +1 (Bogey)	Après la 5ème tentative, notez +4.

Pour les trous sans challenge réalisé, notez 0 (PAR).

Nota : Une pénalité est comptabilisée comme une tentative ratée à décompter de votre prochain challenge.

Comptage du score final :

A la fin des 18 trous, faites la somme des scores de tous vos challenges.

Le parcours



Bunker (cases 3, 10 et 15) :

Au prochain lancer, la valeur du dé est divisée par 2, arrondie à l'entier supérieur (exemple : $3 \div 2 = 1,5 =$ avancez de 2 cases).



Rivière avec pont :

Une rivière ne peut être traversée qu'à partir d'un lancer effectué d'une des deux cases situées juste avant celle-ci (4, 5 ou 11, 12).



Zone à pénalité :

Si après un lancer de dé, votre pion ne s'arrête pas sur une case avant la zone à pénalité, repositionnez le sur la case située juste avant celle-ci (5 ou 12) et **prenez une pénalité**.

Exemple : Vous obtenez un 6 à votre premier lancer. Ne pouvant traverser la rivière, votre pion termine dans la zone à pénalité. Repositionnez le sur la case n°5, relevez le challenge correspondant en comptant votre première tentative comme ratée.



Rough (cases 7 et 14) :

Quelle que soit la valeur du dé, votre pion est arrêté sur la case où se trouve le rough. La seule manière de ne pas être arrêté, est d'éviter cette case en **coupant le dog-leg** (voir ▼).



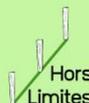
Dog-leg :

Suite à un lancer de dé, vous pouvez couper un dog-leg (= un virage) et un seul, c'est à dire sauter la case à l'angle de celui-ci (5, 7, 12, 14), uniquement si ce lancer s'effectue d'une case à partir de laquelle débute une flèche (4, 6, 11, 13).



Avant green (cases 16 et 17) :

Au prochain lancer, la valeur du dé **peut**, en l'annonçant avant, être divisée par 2 ou 3, arrondi à l'entier supérieur (**minimum 1**).



Hors Limites (case 18) :

Si un lancer de dé conduit votre pion au delà de la case n°18, repositionnez-le sur la case à partir de laquelle vous avez lancé le dé, **prenez une pénalité et relevez le challenge**.

CRÉDITS

Auteur : Mickaël KNOP

<< Cela faisait longtemps que j'avais en tête de créer un jeu qui donnerait tout leur sens aux mots "jeu de golf" pour une approche plus ludique de l'entraînement. >>

www.challengetongolf.com

Designed by Mickaël Knop © 2020

Recommandations pour votre première partie

- 1 – Prenez connaissance des règles du jeu
- 2 – Jouez en mode découverte
- 3 – Suivez le tutoriel vidéo en scannant le QR-CODE ou visitez le site www.challengetongolf.com
- 4 – Aidez à améliorer l'expérience de jeu en faisant un retour d'expérience par e-mail à : challengetongolf@gmail.com

Bonne partie !



Les Challenges

Pour voir les tutoriels vidéos, scanner avec un smartphone le QR-code ci-contre



Les challenges sont des défis à réaliser à chaque arrêt sur une case du parcours. Il existe trois modes de jeu :

MODE DÉCOUVERTE : Choisissez un seul thème (PUTTING, HABILITÉS ou CHIPPING) et réalisez ses challenges en les tirant au sort de 1 à 6.

MODE COMBINÉ : Les challenges sont à réaliser parmi les 3 thèmes ci-dessus en suivant la numérotation des cases de 1 à 18.

MODE SPORTIF : En découverte ou combiné, rajoutez une dimension physique en tirant au sort un exercice de 1 à 6 à faire avant chaque challenge.

PUTTING



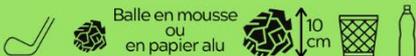
- 1 18 Faire tomber un tee situé à 1m50 sans le dépasser de plus de 50cm.
- 2 11 Faire tomber 3 tees à la suite, situés à 50 cm, 1m et 1m50, sans dépasser le tee suivant.
- 3 16 Passer entre 2 tees situés à 50cm et espacés de 5 cm, sans les dépasser de plus de 50 cm.
- 4 5 Arrêter la balle dans une zone située à 1m70 et mesurant 30 cm de profondeur.
- 5 9 Faire tomber 3 fois de suite un tee situé à 1m, sans le dépasser de plus de 50 cm.
- 6 3 Faire tomber 3 fois de suite un tee situé à 1m50, sans le dépasser de plus de 50 cm.

HABILITÉS



- 1 14 Réussir 5 jongles entre les jambes
- 2 8 Réussir 5 jongles main gauche
- 3 2 Réussir 5 jongles main droite
- 4 15 Lancer un tee au centre d'un rouleau de papier toilette situé à 50cm et reposant à la verticale.
- 5 12 Lancer une boule de papier, les yeux fermés, dans une poubelle située à 3m.
- 6 6 Faire tomber un tee situé à 1m, en faisant rouler une balle à la main.

CHIPPING



- 1 13 Dégommer une grosse boule de papier posée sur une bouteille située à 1m.
- 2 7 Dégommer une grosse boule de papier posée sur une bouteille située à 1m50.
- 3 1 Dégommer une grosse boule de papier posée sur une bouteille située à 2m.
- 4 17 Envoyer la balle au fond d'une poubelle ou d'un seau, situé à 3m et positionné à l'horizontal.
- 5 10 Faire voler la balle au dessus d'une bouteille située à 1m et la faire atterrir à moins d'1m50 de celle-ci.
- 6 4 Envoyer la balle à l'intérieur d'une poubelle ou d'un seau, situé à 2m et positionné à la verticale.

EXERCICES PHYSIQUES

A combiner avec un challenge

- 1 Faire 10 squats
- 2 Tenir 30" de gainage
- 3 Faire 10 abdos
- 4 Faire 10 pompes
- 5 Tenir en équilibre pendant 10" sur le pied gauche, les yeux fermés.
- 6 Tenir en équilibre pendant 10" sur le pied droit, les yeux fermés.



www.challengetongolf.com

Designed by Mickaël Knop © 2020

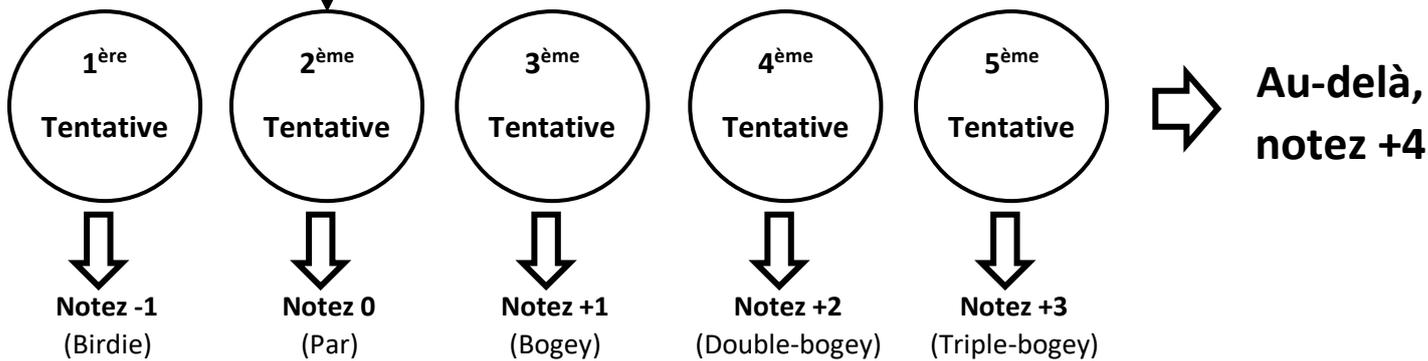


S'il y a des challenges que vous ne comprenez pas, écrivez à : challengetongolf@gmail.com

Carte de scores : Challenge ton golf

(à imprimer)

Si vous avez écopé d'une pénalité, commencez votre challenge ici



Date	Joueur	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aller	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Retour	Total

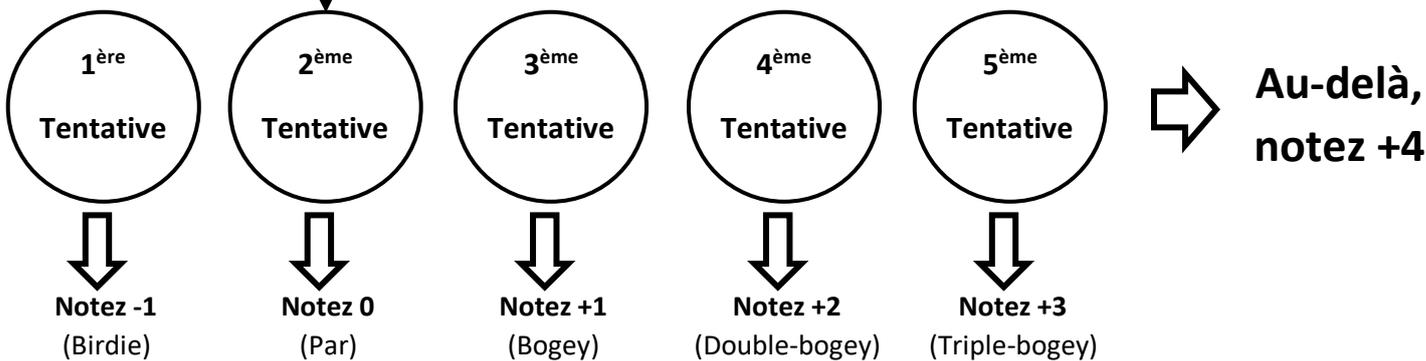
www.challengetongolf.com



Carte de scores : Challenge ton golf

(à imprimer)

Si vous avez écopé d'une pénalité, commencez votre challenge ici



Date	Joueur	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aller	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Retour	Total

www.challengetongolf.com