
Jimmy Dorion
Mylène Villeneuve
Golfie
UNIGOAT
HUCH!

Golfie Spielregeln

Übersicht

Willkommen auf dem Golfplatz! In diesem vom Golfsport inspirierten Kartenspiel strebt ihr danach, die Clubmeisterschaft zu gewinnen.

Einfache und zugängliche Regeln sorgen dafür, dass alle Familienmitglieder mitspielen können – nicht nur die Golfprofis!
Möge der beste Golfer gewinnen!

Inhalt



126 Schlag-Karten



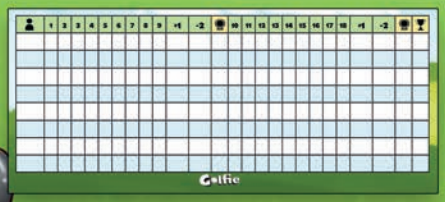
27 Aktionskarten



1 Karte „Letztes Loch“



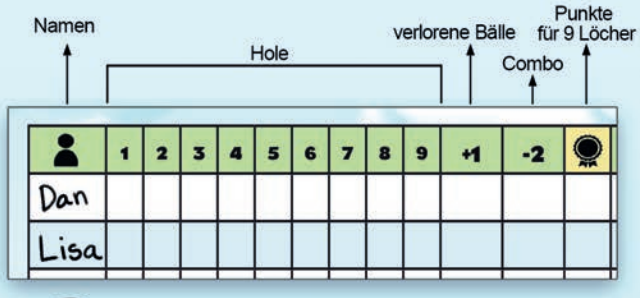
8 Karten „Golfprofis“



1 Wertungsblock, „Scorecard“ genannt

Vorbereitung

1 Schreibt die Vornamen aller teilnehmenden Personen auf die **Scorecard.**



2 Legt die **Karte „Letztes Loch“** in die Mitte des Tisches.

3 Mischt die Aktionskarten und legt sie auf die Karte „Letztes Loch“, um den **Aktionsstapel** zu bilden.

4 Mischt die **Schlag-Karten** und legt sie als verdeckten Stapel neben den Aktionsstapel.

5 Lasst auf beiden Seiten der Stapel Platz für abgelegte Karten.

6 Nehmt euch jeweils 9 verdeckte Schlag-Karten, die ihr vor euch in einem 3x3-Raster auslegt. Dies ist euer **Spielbereich**.

7 Deckt dann jeweils 1 Schlag-Karte eurer Wahl in der oberen Reihe* und 1 Karte in der unteren Reihe* eures Spielbereichs auf.

8 Wählt jeweils 1 Karte „**Golfprofi**“ für das Spiel aus.

**Reihen beziehen sich auf Karten, die horizontal nebeneinander liegen*



So gewinnst du

Schließe einen 9-Loch- oder 18-Loch-Platz mit der niedrigsten Zahl an Schlägen ab.

Erster Spieler

Wer zuletzt auf frisch geschnittenem Gras gelaufen ist, hat die Golf-Ehre.

Spielzug

Ein Spielzug besteht aus 4 Phasen:

1. Wer die Golf-Ehre hat, deckt die erste Karte vom **Aktionsstapel** auf und legt sie auf den **Aktionsablagestapel**.



2. Ihr müsst alle eine Aktion gemäß der aufgedeckten Karte ausführen.



3. Nach der Ausführung eurer Aktion überprüft ihr, ob ihr eine **Combo** gebildet habt oder ob sich ein **verlorener Ball** in eurem Spielbereich befindet.

4. Danach deckt die nächste Person im Uhrzeigersinn eine Aktionskarte auf.



Die Aktionskarten



Die **Einlochen-Karte** weist euch an, jeweils eine **Schlag-Karte** aus der obersten Reihe eures Spielfelds auszuwählen. Ihr könnt eine aufgedeckte oder verdeckte Karte auswählen. Der Wert der gewählten Karten notiert ihr dann auf der **Scorecard.**

Als Nächstes legt ihr die ausgewählten Karten ab und verschiebt dann die verbleibenden Karten in eurem Spielbereich von unten nach oben. Schließlich zieht ihr eine verdeckte Schlag-Karte, um den freien Platz zu füllen.

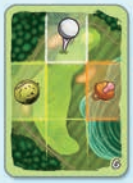
Beispiel:



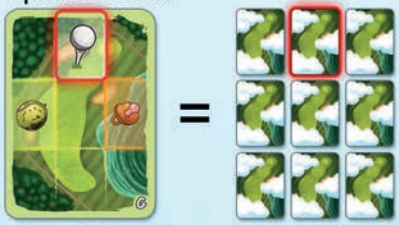


Letztes Loch

Die Karte **Letztes Loch** wird auf die gleiche Weise ausgeführt wie die Karten **Einlochen**. Sie markiert das Ende von 9 Löchern.



Zonenkarte
Das Raster auf einer **Zonenkarte** zeigt die neun Karten in eurem Spielbereich.



Der **Golfball** auf der Zonenkarte zeigt die Schlag-Karte an, mit der ihr in eurem Spielbereich eine Aktion ausführen müsst.

Wenn sich der Gegenstand () eures Golfprofis auf der Zonenkarte befindet, könnt ihr eine Aktion entweder auf der Karte ausführen, die durch diesen Gegenstand angezeigt wird, oder auf der Karte, die durch den Golfball angezeigt wird.

Die beiden möglichen Aktionen mit der Zonenkarte sind: **Aufdecken** oder **Verschieben**.

Aufdecken

Decke die Schlagkarte auf, die auf der Zonenkarte gekennzeichnet ist

Hinweis: Wenn die Karte bereits aufgedeckt ist, musst du die Aktion Verschieben ausführen.



Verschieben

Tausche die Schlagkarte, die auf der Zonenkarte gekenn- zeichnet ist, mit einer benachbarten Karte in deinem Spielbereich.
Dabei bleiben verdeckte Karten verdeckt und offene Karten offen.





Zonenkarte – Doppel
Führt auf beiden gekennzeichneten Zonen eine Aktion durch.
Die Reihenfolge dürft ihr selbst bestimmen.



Golf Cart
Führt eine Aktion Aufdecken oder Verschieben mit einer Schlagkarte eurer Wahl in eurem Spielbereich aus.



Verlorener Ball
Wenn du einen **verlorenen Ball** aufdeckst, legst du diese Karte ab, machst eine Markierung in das dafür vorgesehene Feld „+1“ auf der **Scorekarte** und ziehst dann eine Schlagkarte und legst sie **offen** auf das freie Feld in deinem Spielbereich. Wenn die gezogene Karte erneut ein **verlorener Ball** ist, wiederholst du diesen Vorgang.



Combo

Wenn 3 offene Karten mit demselben Wert in deinem Spielbereich horizontal oder vertikal nebeneinander liegen, entsteht eine **Combo**! Jede **Combo** reduziert deine Endpunktzahl um 2.

Nach einer **Combo musst du**:

1. die Karten, aus denen die **Combo besteht**, ablegen.



2. die Karten in deinem Spielbereich nach oben verschieben, um die Lücken zu füllen.

3. so viele Karten verdeckt ziehen, wie nötig sind, um die freien Felder zu füllen.



4. eine Markierung auf dem Feld "-2" **der Scorecard** anbringen.



Mitte des Kurses – 9 Löcher

Nach der Aktivierung der Karte für das letzte Loch habt ihr die Hälfte des Platzes geschafft.

- Berechnet die Punkte für die ersten 9 Löcher;
- Jeder Strich im Feld „+1“ erhöht die Punktzahl um 1;
- Jeder Strich im Feld „-2“ verringert die Punktzahl um 2;
- Tragt eure Punktzahl in die Spalte ein .

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	+1	-2	
Lisa	4	3	1	2	6	5	5	4	2	II	III	28

Spielende

Wenn ihr die kompletten 18 Löcher eines Golfplatzes spielen wollt, bleibt euer Spielbereich, wie er ist. Legt die Karte **„Letztes Loch“ wieder** in die Mitte. Mischt die Aktionskarten und bildet einen neuen **Aktionskartenstapel**. Mischt die abgelegten Schlag-Karten wieder in den entsprechenden Stapel.

Das Spiel endet, wenn ihr die Karte **„Letztes Loch“** ein zweites Mal aufdeckt.

Berechnet die Zwischensumme für den zweiten Teil des Parcours und tragt das Ergebnis in das entsprechende Feld der Scorecard ein.

Berechnet jeweils die Gesamtsumme der beiden Felder für jeden Spieler und tragt sie ein .

Wer die niedrigste Punktzahl, also die wenigsten Schläge, erzielt hat, gewinnt das Spiel!

Weitere Regeln

1. **Leerer Stapel:** Wenn der Stapel der Schlag-Karten aufgebraucht ist, nimm die abgelegten Schlag-Karten, mische sie und bilde einen neuen Stapel.
2. **Doppelte Combo:** Um eine Combo zu bilden, benötigst du 3 Karten mit demselben Wert. Hast du 2 potenzielle **Combos**, die sich **überschneiden**, musst du auswählen, ob du die horizontale oder vertikale Combo nutzen möchtest.
3. **Einlochen und Combo:** Wenn du beim Einlochen eine Karte aufdeckst, kann diese Karte **nicht Teil einer Combo** sein.



Solomodus

Dein Ziel ist es, auf 18 Löchern die bestmögliche Punktzahl zu erreichen.

61+ Punkte = Der Wind war definitiv nicht auf deiner Seite.
55-60+ Punkte = Übe weiter!
50-54 Punkte = Du bist auf dem Weg zum Erfolg. Bravo!
45-50 Punkte = Willkommen bei den Profis!
40-44 Punkte = Du gewinnst viele Preise. Unglaublich!
35-39 Punkte = Du bist eine Legende!
34 und weniger Punkte = Selbst der Schöpfer des Spiels hat diese Punktzahl noch nie mit eigenen Augen gesehen!

Kartenübersicht



Einlochen + Letztes Loch
Wähle eine sichtbare oder verdeckte Karte aus deiner obersten Reihe aus. Notiere ihren Wert auf der **Scorecard**. Lege diese Karte dann ab und verschiebe die Karten in deinem Spielbereich von unten nach oben. Lege auf das freie Feld in der unteren Reihe eine verdeckte Schlag-Karte vom Stapel.



Verlorener Ball
Mache eine Markierung auf der Scorekarte, lege die Karte dann ab und ersetze sie durch eine offene Schlag-Karte vom Stapel.



Zonenkarte
Führe die Aktion **Aufdecken** oder **Verschieben** auf der angegebenen Karte **deines Spielbereichs** aus.



Zonenkarte - Doppelt
Führe die Aktion **Aufdecken** oder **Verschieben** auf den angegebenen Karten **deines Spielbereichs** aus. Wähle selbst die Reihenfolge.



Golf Cart
Führe die Aktion **Aufdecken** oder **Verschieben** auf einer Karte deiner Wahl in **deinem Spielbereich** aus.



Golfie

Game rules

Game scenario

Welcome to the course! In this golf-inspired board game, each player aspires to win the course trophy.

Discover simple and fun mechanical, accessible to all members of the family. May the best golfer win!

Game components



126 Field cards



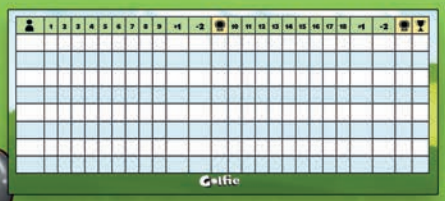
27 Action cards



1 Final hole card



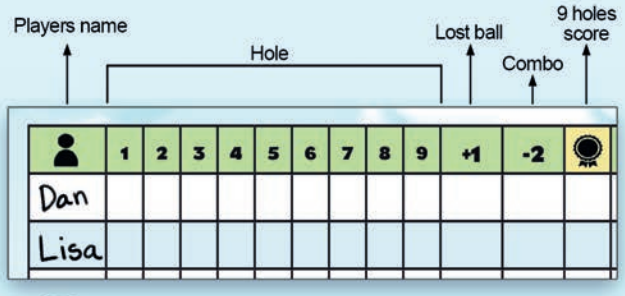
8 Character cards



1 Scorecard

Set up

1. Write the first name of each player on the **Scorecard.**



2. Place the **Final hole** card in the center of the table.

3. Shuffle and place the **Action** cards on top of the **Final hole** card to form the action deck.

4. Shuffle and place the **Field** cards next to the **Action** cards to form the **Field** deck.

5. Leave space on either side of the decks for discards.

6. Each player takes 9 face-down **Field** cards, which he places in front of him in a ratio of 3 horizontal cards for every 3 vertical cards. This is considered the playing area.

7. Each player then reveals 1 **Field** card of their choice in the top row* and 1 card in the bottom row*.

8. Each player selects a **Character** card for the game.

**Rows refer to cards that follow one another horizontally.*



How to win

Complete a 9-hole or 18-hole course with the lowest score.

First player

The last person to walk on freshly cut grass is designated the first player.

Game turn

A turn consists of 4 phases:

1. The first player reveals the first card from the **Action** pile and places it in the **Action** discard pile.



2. All players are obliged to perform an action according to the card revealed.



3. After performing their action, players check to see if they have formed a **Combo** or if a **Lost Ball** is in their playing area.

4. The next player, clockwise, begins the new turn.



Cards description

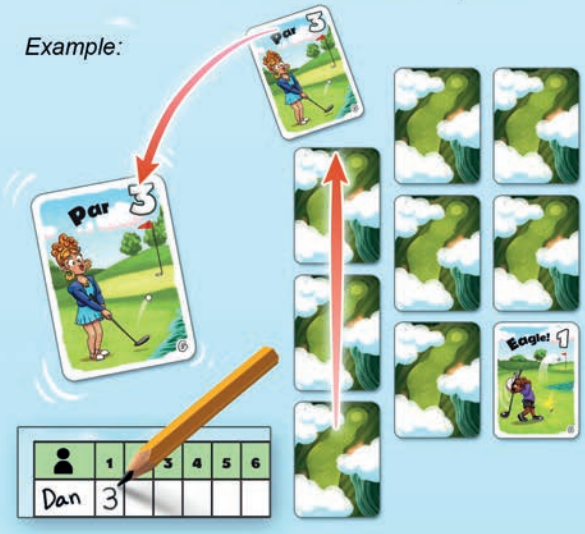


Action card - Hole

The **Hole** card tells players to select a **Field** card from the top row of their playing area. Players can select a revealed or face-down card. The value of the chosen card is then recorded on the **Scorecard**.

Next, players discard the selected card, then move the remaining **Field** cards in their playing area from bottom to top. Finally, they draw a face-down **Field** card to fill the vacant space.

Example:





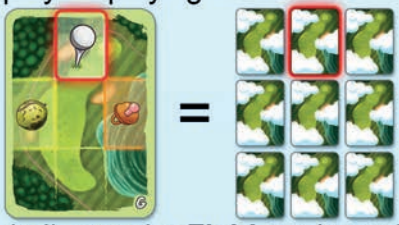
Action card - Final hole

The **Final hole** card is activated the same way as **Hole** cards. It marks the end of a mid-course or course.



Zone to Play

The grid on a **Zone to Play** card represents the **Field** cards in the players playing areas.



The golf ball indicates the **Field** card on which an action must be performed by the players in their playing area.

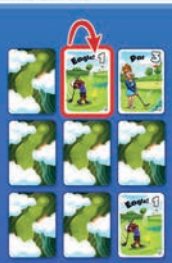
If your character's item ( ) is present on the card, you can perform an action either on the card indicated by your item or by the golf ball.

The two possible actions with the **Zone to Play** card are : **Unveil** or **Move**.

Unveil

Turn over a **Field** card to make it visible, respecting the row and column indicated.

Note: If the card is already face-up, you must perform the Move action.



Move

Swap the position of the card indicated by the golf ball with a neighboring card, whether visible or hidden, following the orthogonal directions.







Zone to play - Double

Perform an action on the two **Field** cards in the order of your choice.



Golf Cart

Perform an **Unveil** or **Move** action on the **Field** card of your choice.



Lost Ball

When you uncover a lost ball, discard it, write a mark in the "+1" space provided on the **Score-card**, then draw a **Field** card, face up, to fill the vacant space. If the card drawn is again a **Lost Ball**, repeat this procedure.



Combo

When 3 cards of the same value are aligned horizontally or vertically, a **Combo** is created!

Each **Combo** reduces your final score by **2**.

Following a **Combo**, the player must :

1. Discard the cards making up your **Combo**.



2. Move the **Field** cards in your playing area upwards.
3. Draw, face-down, as many cards as necessary to fill the vacant spaces.



4. Write a mark on the "-2" space of the **Scorecard**.



Mid-course - 9 holes

After the **Final hole** card activation, you have reached the halfway point.

- Calculate the points for the first 9 holes;
  - Each stroke in the "+1" box increases the score by **1**;
  - Each stroke in the "-2" box decreases the score by **2**;
- Write your score in the first column .

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	+1	-2	
Lisa	4	3	1	2	6	5	5	4	2	II	III	28

End of the game

Once you've completed the first half of the course, keep your deck as it is. Place the **Final hole** card in the center. Shuffle the **Action** cards to form the new **Action** deck. Shuffle the discarded **Field** cards with those in the deck to form the new **Field** deck.

The game ends when you reveal the **Final hole** card a second time.

Calculate the subtotal for the second part of the course and enter the result in the second box .

Calculate the total of the 2 boxes for each player and enter it in the box.

The player with the lowest score wins the game!

Point of rules

1. **Empty Field deck**: If the **Field** deck is empty, take the discarded **Field** cards, shuffle them and form a new **Field** deck.

2. **Crossed Combo**: To form a **Combo**, you need 3 cards of the same value. If you have 2 potential **Combos** that intersect, you must choose which 3 cards will be used to complete your **Combo**.

3. **Hole and Combo**: When you reveal a card for a **Hole**, you cannot use that card to make a **Combo**.



Solo mode (solitary golfer)

Your goal is to achieve the best possible score in 18 holes.

61+ points = The wind was definitely not on your side.
55-60+ points = Keep practicing!
50-54 points = You're on the road to success. Bravo!
45-50 points = Welcome to the pros!
40-44 points = You're winning lots of prizes. Incredible!
35-39 points = You're a legend!
34 and - = Even the game's creator never saw this score with his own eyes!

Card summary



Hole + Final hole
Select a visible or hidden card from your top row. Record its value on the **Scorecard**. Then discard this card and move the cards in your deck from bottom to top, adding a new face-down **Field** card.



Lost Ball
Write a mark on the scorecard, then discard it and replace it with a face-up **Field** card.



Zone to Play
Perform the **Move** or **Unveil** action on the indicated **Field** card.



Double Zone
Perform the **Move** or **Unveil** action on the indicated **Field** cards, in the order of your choice.



Golf Cart
Perform the **Move** or **Unveil** action on the **Field** card of your choice.



Golfie

Spelregels

Speloverzicht

Welkom op de golfbaan! In dit op golf geïnspireerde bordspel probeert elke speler de trofee in de wacht te slepen.

Ontdek eenvoudige en leuke spelmechanismen die toegankelijk zijn voor het hele gezin.
Moge de beste golfer winnen!

Speelmateriaal



126 Veld-kaarten



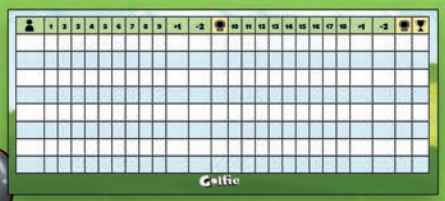
27 Actie-kaarten



1 Laatste hole-kaart



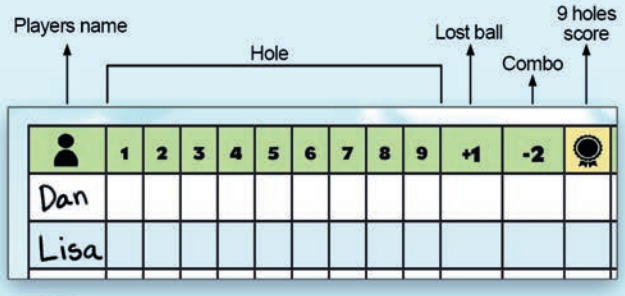
8 Personage-kaarten



1 Scorekaart

Voorbereiding

1. Noteer de voornaam van elke speler op de **Scorekaart**.



2. Leg de **Laatste hole-kaart** in het midden van de tafel.

3. Schud en leg de **Actiekaarten** boven op de **Laatste hole-kaart** om de **Actiestapel** te vormen.

4. Schud en leg de **Veldkaarten** naast de **Actiekaarten** om de **Veldstapel** te vormen.

5. Laat naast elke stapel ruimte vrij voor een **aflegstapel**.

6. Neem allemaal 9 gedekte **Veldkaarten** en leg deze voor je in rijen van 3. Dit is het speelveld.

7. Draai allemaal 1 willekeurige **Veldkaart** in de bovenste rij om en 1 in de onderste rij.

8. Kies allemaal een **Personagekaart** voor het spel.

**Een rij verwijst altijd naar een reeks horizontaal aangrenzende kaarten.*



Winnen

Behaal de laagste score aan het einde van een 9-holes of 18-holes wedstrijd.

Startspeler

Wie als laatste op vers gemaaid gras heeft gelopen, is de startspeler.

Spelbeurt

Een beurt bestaat uit 4 fases:



1. De startspeler draait de eerste kaart van de **Actiestapel** om en legt deze op de aflegstapel voor **Actiekaarten**.



2. Alle spelers moeten de actie uitvoeren die op deze kaart staat.

3. Nadat je de actie hebt uitgevoerd, controleer je of je een Combinatie hebt gevormd of dat er een Verdwaalde bal in je speelveld ligt.



4. Nu is de speler links van de startspeler aan de beurt.

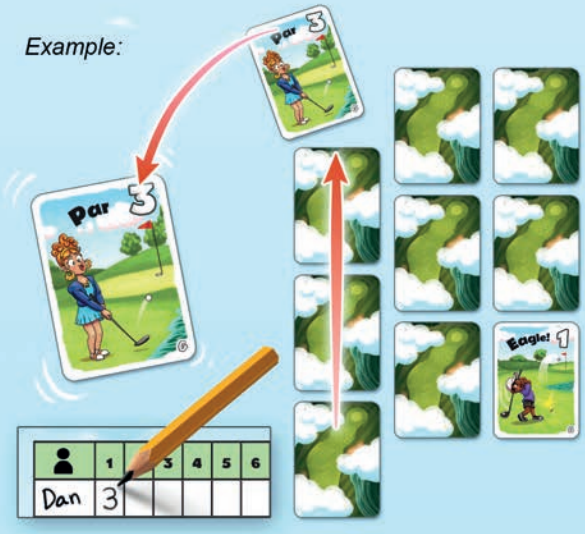
Kaartenoverzicht



Actiekaart - Hole
Kies een **Veldkaart** van de bovenste rij van je speelveld. Je mag een open of een gedekte kaart kiezen. Noteer de waarde van de gekozen kaart op de **Scorekaart**.

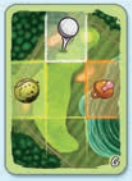
Leg de gekozen kaart af en schuif de resterende **Veldkaarten** in je speelveld naar boven. Trek tot slot een gedekte **Veldkaart**, zodat overal weer een kaart ligt.

Example:





Actiekaart - Laatste hole
Je activeert de **Laatste hole-kaart** op dezelfde manier als **Hole-kaarten**. Je bent nu aangekomen in het midden of aan het einde van de golfbaan.



Speelzone
The grid on a **Zone to Play** card represents the **Field** cards in the players playing areas.



De golfbal geeft aan op welke **Veldkaart** je een actie moet uitvoeren in je speelveld.

Als het voorwerp van je personage op de kaart staat ( ), mag je een actie uitvoeren op de kaart met jouw voorwerp erop of op de kaart met de golfbal.

De 2 mogelijke acties met de **Speelzone-kaart** zijn: **Onthullen** of **Verplaatsen**.

Onthullen

Draai een **Veldkaart** om in de vermelde rij en kolom.

Opmerking: Als de kaart al open ligt, moet je de **Verplaatsen**-actie uitvoeren.



Verplaatsen

Verwissel de kaart met de golfbal van plaats met een aangrenzende open of gedekte kaart. Je mag de kaarten omhoog, omlaag, naar links of naar rechts verplaatsen.





Speelzone - Dubbel
Voer, in een volgorde naar keuze, een actie uit op de 2 **Veldkaarten**.



Golfkarretje
Voer een **Onthullen**- of **Verplaatsen**-actie uit op een **Veldkaart** naar keuze.



Verdwaalde bal
Wanneer je een **Verdwaalde** bal vindt, leg je deze af. Zet een streepje in het '+1'-veld op de **Scorekaart**. Trek dan een **Veldkaart** en leg die open op de plek waar de afgelegde kaart lag. Als de kaart die je trekt opnieuw een **Verloren bal** is, doe je dit nog een keer.



Combinatie

Wanneer 3 kaarten met dezelfde waarde horizontaal of verticaal naast elkaar liggen, heb je een **Combinatie** gevormd! Voor elke **Combinatie** worden er 2 punten van je totale score afgetrokken.

Bij een **Combinatie** moet je het volgende doen:

1. Leg de kaarten uit je **Combinatie** af.



2. Schuif de **Veldkaarten** in je speelveld omhoog.



3. Trek kaarten en leg deze gedekt in je speelveld totdat je opnieuw 3 rijen met 3 kaarten hebt.

4. Zet een streepje in het '-2'-veld op je **Scorekaart.**



Midden van de golfbaan – 9-holes

Als de **Laatste hole-kaart** is geactiveerd, heb je het midden van de golfbaan bereikt.

- Tel je punten voor de eerste 9 holes bij elkaar op.

- Elk streepje in het '+1'-veld telt als 1 punt.

- Elk streepje in het '-2'-veld telt als -2 punten.

- Noteer je totale score in het eerste -veld.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	+1	-2	
Lisa	4	3	1	2	6	5	5	4	2	II	III	28

Einde van het spel

Wanneer je de eerste helft van de golfbaan hebt voltooid, behoud je je huidige speelveld. Leg de **Laatste hole**-kaart in het midden. Schud de **Actiekaarten** om een nieuwe **Actiestapel** te vormen. Schud de afgelegde **Veldkaarten** en de resterende kaarten van de **Veldstapel** om een nieuwe **Veldstapel** te vormen.

Het spel eindigt wanneer je de **Laatste hole**-kaart een 2e keer omdraait.

- Bereken het subtotaal voor de 2e helft van de golfbaan en noteer het resultaat in de het 2e -veld.

- Tel de scores van de 2 -velden bij elkaar op en noteer deze in het -veld.

De speler met de laagste score wint het spel!

Belangrijke regels

1. **Lege Veldstapel:** Als de **Veldstapel** leeg is, schud je de afgelegde **Veldkaarten** om een nieuwe **Veldstapel** te vormen.

2. **Kruisende combinatie:** Om een **Combinatie** te vormen, heb je 3 kaarten met dezelfde waarde nodig. Als je 2 mogelijke **Combinaties** hebt die elkaar kruisen, moet je kiezen met welke 3 kaarten je een **Combinatie** wilt vormen.

3. **Hole en Combinatie:** Als je een **Hole-kaart** omdraait, mag je met die kaart geen **Combinatie** vormen.



Solospel (Sologolfer!)

Je doel is om een zo laag mogelijke score te behalen in 18 holes.

61+ punten = Je had behoorlijk wind tegen.
55-60 punten = Blijven oefenen!
50-54 punten = Je bent succesvol aan het worden. Bravo!
45-50 punten = Je bent een echte prof!
40-44 punten = Je wint een heleboel prijzen. Geweldig!
35-39 punten = Je bent legendarisch!
34 of minder = Zelfs de maker van dit spel heeft deze score nog nooit gezien!

Samenvatting kaarten



Hole + Laatste hole
Kies een open of gedekte kaart van je bovenste rij. Noteer de waarde ervan op je Scorekaart. Leg deze kaart dan af, schuif de kaarten in je stapel omhoog, en voeg een nieuwe gedekte **Veldkaart** toe.



Verloren bal
Zet een streepje op je **Scorekaart**, leg deze kaart af en vervang hem door een open **Veldkaart.**



Speelzone
Voer de **Verplaatsen**- of **Onthullen**-actie uit op de aangeduide **Veldkaart**.



Dubbele zone
Voer, in een volgorde naar keuze, de **Verplaatsen**- of **Onthullen**-actie uit op de aangeduide **Veldkaarten**.



Golfkarretje
Voer de **Verplaatsen**- of **Onthullen**-actie uit op een door jou gekozen **Veldkaart**.



Golfie

Danksagung / Thanks / Dankwoord:
Stéphane Vachon, Jean-François Gauthier, Érick Fortin, Gilles Turbides, Martin Dupuis, Geneviève Dupuis, Martin Laplante, Audrey-Anne Tassé-Cyr, Nicolas Perron, Cédric Laforest, David Castonguay.

Autor: Jimmy Dorion
Illustratorin: Mylène Villeneuve
© 2024 UnigoatEdition,
All rights are reserved.
Made in China by Whatz Games

Deutsche Ausgabe:
Redakteur: Stefan Stadler
Grafik: Michael Mutschler
© 2025 HUCH!, Alle Rechte vorbehalten.

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND
www.Hutter-Trade.com

0-3