

Nombre de joueurs : 1 ou plus.

Durée d'une partie : 10 à 60 minutes.

Matériel

Trois pyramides par joueur, un tube Treehouse et un dé Treehouse.

Préparation

Définissez une zone de tee à une extrémité d'une surface de jeu lisse, d'où chaque joueur effectuera son premier coup. Le dé d'un tube de Treehouse est placé de 30 cm à 1 m de la zone de tee, il s'agit du trou.

But du jeu

Pour chaque parcours, l'objectif est de faire toucher la pointe d'une pyramide au dé en la frappant avec le tube, à la manière d'un club de golf.

Une fois le nombre convenu de parcours terminé, le joueur qui a le score le plus bas remporte la partie.

Déroulement d'une partie

Le joueur dont le handicap est le plus bas joue en premier.

Le tube Treehouse est tenu par l'une de ses extrémités, à deux doigts, et est utilisé pour frapper une pyramide dressée, la balle d'IceGolf, vers le trou. Chaque joueur choisit la taille de la pyramide qu'il souhaite utiliser et peut changer de balle entre les trous.

La balle est considérée dans le trou lorsque la pointe de la pyramide touche le dé. Vous devez donc essayer de faire tomber la pyramide sur son flanc, pour qu'elle puisse toucher le dé avec la pointe. La pointe n'a pas besoin de rester en contact avec le dé après l'avoir touché.

Après chaque coup, si la balle est sur un flanc, le joueur peut choisir de la redresser en la faisant pivoter autour de l'arrête de base en contact avec la surface de jeu.

Chaque coup joué est compté et noté sur une feuille de score.

Une balle qui quitte la surface de jeu (par exemple en tombant de la table) est placée au point où elle est sortie, et le joueur reçoit un point de pénalité.

Parcours pour experts

Pour créer un parcours plus difficile, les joueurs peuvent y ajouter des Martian Coasters, représentant des bunkers, du « rough » et d'autres dangers. Une balle *au contact* de l'un de ces obstacles ne peut pas être redressée et doit être jouée telle qu'elle est. Le joueur peut choisir de recevoir un point de pénalité pour placer la balle à la limite de l'obstacle, sur la ligne séparant la balle et le trou.

Un trou peut comporter de zéro à cinq obstacles et deux trous successifs ne peuvent jamais contenir plus de 5 obstacles. Ainsi, un trou en suivant un autre à 5 obstacles ne peut pas en contenir, et un trou en suivant un autre ne contenant aucun obstacle peut en comporter de zéro à cinq.

Le joueur dont le handicap est le plus bas place le trou initial. Le joueur suivant, par ordre de handicap, place les obstacles sur ce trou. Ensuite, le meilleur joueur d'un trou place le dé pour le trou suivant, et le deuxième place les obstacles. En cas d'égalité, le placement revient au joueur au meilleur score sur l'ensemble du parcours, puis au plus jeune joueur.

Fin de la partie

Dans le jeu de base, le joueur qui termine le parcours convenu, qu'il s'agisse d'un trou, de dix-huit ou du grand chelem de 72, avec le moins de coups remporte la partie.

Variantes

Partie par trous

Pour les compétitions à deux joueurs, chacun joue avec un ensemble différent de trois pyramides : une petite, une moyenne et une grande. Après la mise en place de chaque trou, mais avant le premier coup, chaque joueur choisit secrètement une pyramide de sa réserve, qui sera la balle pour ce trou.

Sur chaque trou, le joueur dont le nombre total de coups est le plus bas marque les points pour sa balle et celle de son adversaire : 1 point pour une petite, 2 points pour une moyenne et 3 points pour une grande.

Un trou partagé (pour lequel les deux joueurs ont joué le même nombre de coups) ne rapporte de points à aucun des deux joueurs, et les balles retournent dans la réserve de chaque joueur.

Une balle ayant rapporté des points à un joueur ne peut plus être utilisée par son propriétaire avant que les points des autres pyramides de sa réserve aient été marqués.

Le joueur dont le nombre de points est le plus élevé après 18 trous gagne la partie. S'il y a une égalité après 18 trous, les joueurs s'opposent dans des playoffs pendant lesquels chaque joueur choisit une balle de sa réserve avec laquelle son adversaire jouera.

Parcours plus longs

Si vous vous sentez à l'étroit sur une table et voulez voir plus large, une pièce entière peut être utilisée pour créer chaque trou. La distance suggérée pour le trou est de 2,5 à 5 mètres. Faites des essais avec un par compris entre 6 et 15, en fonction du terrain, par exemple un tapis et une surface lisse.