设计：Alban Nanty　　美术：Vicente Sivera, Gul E Raana

迷你高尔夫帝国扩展

MINI GOLF DESIGNER

迷你高尔夫帝国扩展

MINI GOLF DESIGNER

让您设计迷你高尔夫球场的客户很满意您的工作！他们又要雇佣您开发迷你高尔夫连锁球场！

在这个扩中，您可以尝试迷你高尔夫设计师的 5 局巡回赛。每局游戏后客户的要求都会提升，您在这局中的表现将影响下局的得分。除了一本记分本，这个扩主要包含两叠卡牌：一叠牌包含所有新的设计挑战，另一叠牌帮助您应对游戏的不确定性。

设计：Alban Nanty
美术：Vicente Sivera, Gul E Raana (说明书，地图)
校对：空心菜
测试：Justine, Alban

THEMATIC GAMES Copyright Thematic Games 2023

内容

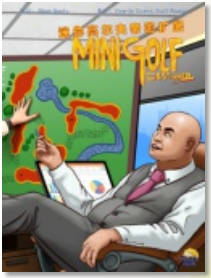
2 张客户牌
（1 位太太，1 位先生）

23 张地图牌

49 张报道牌

68 张名人牌

一本记分本和
一支铅笔



规则说明书

巡回赛扩展

什么是巡回赛？

这个扩展给迷你高尔夫设计师这款桌游引入了巡回赛模式。

一场巡回赛将多局游戏串成了一个故事。每局游戏的结果都会给下局造成影响。

有了这两位客户，您可以将 5 局迷你高尔夫设计师串在一起。

同样的客户夫妇，全新的挑战！

迷你高尔夫设计师这款游戏的大多数变化和重开性来自于设置阶段抽取的客户夫妇组合。您可能会好奇如果巡回赛中两位客户始终不变，会有什么样的变化呢？

巡回赛中迷你高尔夫球场设计的挑战将来自于新闻报道卡牌的组合。

每张报道牌都是一个小小的特定的挑战，您的高尔夫球场满足的挑战越多，就能获得越多的分数（详见之后的页面）。

如何计分？

扩展包含一本记分本。您需要给每位玩家发一张记分页，各人将名字写上。

这张记分页将每局的结果和下局的设置联系起来。游戏结束后，每名玩家须记录他们的得分，并跟踪他们的进展。

一些卡牌也将跟随您从一局保留到下一局。您可以将未玩过的卡牌和记分页保存在装玩家棋子的塑料袋中。准备下局再战。

报太太

要建立一个迷你高尔夫球场的连锁品牌，就需要全方位的宣传，报太太就是一名营销专家。对于每一篇见诸媒体的文章，她都会给您得分。

每一篇媒体文章都是一张报道牌。只有您的迷你高尔夫球场设计满足了报道牌上的要求，文章才会发表。

扩展版引入了一个新的图标（一张 Mini 报纸），代表新闻报道得分。对于报太太来说，一个报道分就是一个最终的满意度得分，您需要获得尽量多的报道分。报道得分还会给您名人牌（见之后的页面）。

所以，计算报太太的得分非常简单：就是您获得的报道分，并将他们加到您的计分轨道上。

利先生

为了成为迷你高尔夫球场连锁的大亨，利先生需要最大化他的盈利，以投资下一个球场。于是，利先生会根据他获得的利润，给您满意度得分。

这个扩版中引入了一个名为 Golfar 的虚拟的货币符号。在投资阶段，₲被用来购买土地和进行宣传报道（详见“游戏规则改变”章节）。

迷你高尔夫球场的游客会带来 Golfar：游戏结束后，球场上的每个人头都会给您增加₲1 的收入。

盈利就是球场上的人数减掉土地成本和市场营销成本（详见算分章节）。

= ₲1

报道牌

如果您的迷你高尔夫球场满足条件，您可以获得的报道牌得分。

报道的宣传文章概述。

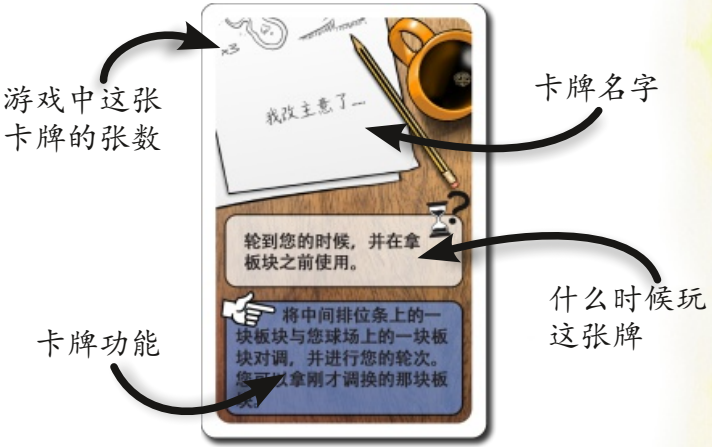
挑战的图片描述。

挑战的简短描述。边框的背景颜色帮助您区分挑战类型：

- 紫色：最低数量的要求
- 绿色：绿化板块的要求
- 红色：球道板块的要求
- 黄色：特殊板块的要求
- 青色：球道形状的要求
- 蓝色：球道设计的要求

名人牌

面对著名设计师，客户夫妇会放低要求并且更加宽容。为了在巡回赛中增加您的知名度和设计经验，这个扩版引入了名人牌。



第二个框的背景颜色暗示这张牌的功能类型：

- 深蓝色：此类功能影响排位条上或迷你高尔夫球场上的板块，例如抽取新的板块。
- 灰色：此类功能影响玩家顺序，例如让您位于下一轮的首位。
- 橙色：此类功能有关算分。您只能在游戏结束后使用这些牌，而无需在游戏中太过关注。

新的开局设置

设置更改

大多数设置保持不变：每名玩家获得起始板块，记分板和其它配件。将记分棋盘和 3 根排位条放在桌子中央，照常填满后面 2 根排位条。

改变涉及客户卡牌，第 1 根排位条上的起始玩家顺序，以及地图牌（并不是给每名玩家发 3 张地图牌）。还有额外的关于报道牌和名人牌的设置步骤。

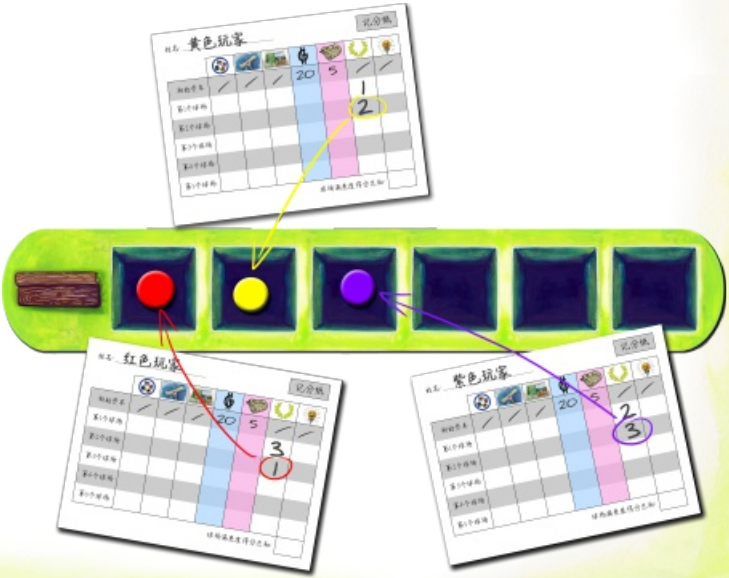
客户设置

您不会用到基本游戏中的客户牌。只需将报太太和利先生面朝上放在桌上（这个扩版中的两名新客户）。

玩家顺序

巡回赛的第一局中，随机决定玩家顺序，就跟基本版中规则一样。

在接下来的巡回赛局中，根据上一局的输赢顺序在第一根牌位条上摆放玩家棋子。上局获胜者放做左边，依次向右排放。如果有多人得分相同，则将这几人随机摆放顺序。



报道牌

将报道牌堆洗牌。巡回赛中的每一局开始，抽取一些报道牌，并面朝上放置。每局的报道牌数量依据下表：

- 首局，抽取 4 张
- 第 2 局，抽取 5 张
- 第 3 局，抽取 6 张
- 第 4 局，抽取 7 张
- 第 5 局，抽取 8 张

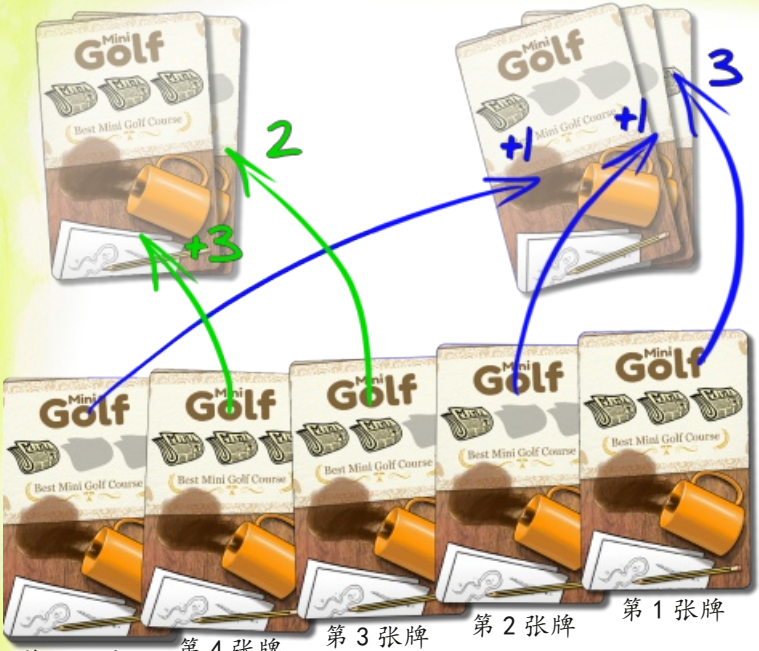
现在将剩下的牌堆放在桌上，玩家们可以在投资阶段购买额外的报道牌。

名人牌

将名人牌堆洗牌。依照玩家顺序，依次给每名玩家发放一定数量的名人牌，直到报道分总和等于他们的报道得分（上一局中赢得的报道分）。巡回赛第一局中每名玩家的报道分均为 5。

报道分对应的名人牌发放必须准确。使用名人牌背面的报纸 logo 数量，找到匹配玩家报道分值的最后一张牌。

名人牌背面的 Mini 报纸 logo 数量代表了获得这张牌的需要报道分。旁边的例子中，这张牌值 2 个报道分。



第 5 张牌及剩下的牌堆　第 4 张牌　第 3 张牌　第 2 张牌　第 1 张牌

蓝色玩家的报道分值为 5。名人牌堆的首张牌值 3 个报道分，第 2 张值 1 个，总数为 4。但是下一牌值 2，超出报道分值（6 而非 5）。这就不是那张我们要的牌。后面一张牌值 3，仍然太高。再后面一张值为 1，正好凑到蓝色玩家的报道分值。将这张牌发给蓝色玩家。后面一名玩家（比如绿色玩家）将收到那些不适合蓝色玩家的名人牌。他将收到报道分值为 2 和 3 的名人牌，总共 5 个报道分，正好凑够。

一旦所有玩家都获得了准确对应报道分值的名人牌后，您就可以将剩余的名人牌放回游戏盒。此局游戏中将不会再用到它们。

在极少数情况下，玩家可能凑不到正正好好的报道分值，这样玩家就只能获得不到分值的名人牌。这就是为什么必须按玩家顺序发放名人牌的原因。

将您新获得的名人牌加入您上局未玩的名人牌中。

地图牌

将地图牌按分值排序，面朝上排成 11 堆，每一堆代表一个满意度分值。将地图牌堆从 15 分到 25 分依次排开。

游戏规则改变

投资阶段

购买土地

按照顺序，每名玩家从任一地图牌堆中选择一张地图牌。购买土地的开支不能超过您上一局中赚到的 Golfar 盈利（这就是您的 Golfar 预算）。

巡回赛的第一局中，每名玩家开始都有₵20 的预算，也就是利先生的初始投资本金。

在本例中，玩家选择购买一块₵22 的土地。他在价值 22 满意度分值的牌堆里选了一张。

如果您没有足够的预算购买任何一块土地，您必须从最便宜的地图牌堆里选择一张。当然，您也不能购买报道牌了，因为没有剩下的 Golfar 了。

购买媒体宣传

您不必将所有的预算都用来购买土地。如果您在购买地图牌后还有₵，您还可以从报道牌堆里购买报道牌。每张报道牌值₵2。

购买地图牌后您只能购买报道牌。这个阶段之后，您所有剩下的₵都将归零。

玩家有₵25 的预算。在购买了一张价值₵22 的地图牌后，还购买了一张₵2 的报道牌，然后失去了剩下的₵1。

您购买的报道牌跟桌面上公共的报道牌一样计分。但是这些购买的牌是不公开的，只能为购买它的玩家计分。

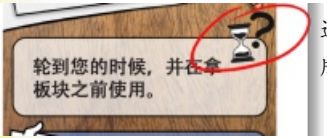
一旦最后一名玩家完成了购买，就可以将地图牌堆按顺序整理并放回游戏盒，以便于下一局的设置。

使用名人牌

大多数时候，名人牌可以在您的回合中使用，帮助您改变玩家顺序，影响算分，或减少从袋中抽取板块的不随机性。

您的名人牌是不公开的，拿在手里或面朝下放置。

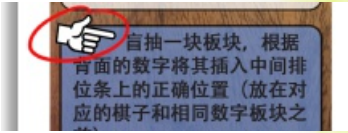
卡牌上第一个框中清楚描述了什么时候您可以玩这张牌。



这个图标表示什么时候可以使用这张牌。本例中是在您拿板块之前。

第二个框告诉您可以执行的特殊动作。每张名人牌的具体描述，请参照本说明书后面的卡牌索引。

这个图标表示这张牌执行的动作。



使用这张牌，执行上面的动作，然后丢弃它。您的回合中没有使用牌数的限制。牌堆里有多张重复的名人牌，卡牌左上方有标注。一名玩家可以连续玩多张相同的牌。

例如：算分时，您可以使用两张“我是一个赚钱的设计师”，这样就能增加 8 个打球人数（如果您有幸获得两张这样的牌）。

如果两名玩家可以在同一时间使用名人牌，由玩家顺序决定谁能先玩。

例如：蓝色玩家使用“我不要无聊的设计”卡牌：抽取一整排板块，替换掉底部排位条上的板块。与此同时，绿色玩家要使用“这一定是世界上最糟糕的想法…”这张牌：替换底部排位条上的任意板块。两张牌都是在底部排位条摆满后使用。

由于绿色玩家顺序在先，他可以首先替换掉板块，然后蓝色玩家可以决定是否使用替换整排的名人牌（或许不需要，因为绿色玩家替换的牌正合心意）。

算分

巡回赛的首局

巡回赛的首局算分时，给每名玩家一张记分页。每名玩家在记分页左上方写下名字。这张记分页在巡回赛余下比赛中都会用到。

大多数计分规则没有变化，但是您需要把一些关键得分记录下来。这些得分将用于下一局比赛。

此例中，紫色玩家把他的名字写在记分页上。

人数算分

数完迷你高尔夫球场上的人数后，把它记录在记分页上。这将是“利先生”此局中的收入。

此例中，紫色玩家在他的球场上数到 44 个人头。他将在计分轨道上加 44 个满意度分，同时他也得把这记录在记分页上。

报太太算分

揭示您的报道牌。为您球场满足的所有秘密的和公开的报道牌计分。您不能获得别人秘密报道牌上的得分，即便您的球场满足他们报道牌上的要求。您只能从公共的报道牌和您专属的报道牌上得分。

将所有完成的报道牌上的得分加起来，就是报太太的得分。

然后将这个分数写在记分页的新闻报纸栏里。巡回赛的下一局中您将用到这个分数，用来获得名人牌。

利先生算分

给利先生算分，您需要首先计算您的球场的盈利。

利润等于您的收入减掉成本。打球的人数是您的收入，成本是您在投资阶段的花费。

您的利润等于球场上的人数减掉购买土地和市场营销的费用。

举例

44

−

17

−

4
(2X2)

=

利润 ₿23

如果您忘了记录您球场上的人数，需要重新数一下，并记录在记分页上。

然后记录下土地成本（就是地图牌上的满意度分值），以及市场营销的花费（您购买的每张报道牌花费₵2）。然后就能在蓝色栏中算出您的盈利。

这样算出来的利润有可能是负数（如果您在购买土地和宣传上投入太多，而没有带来足够的人数）。

现在看一下利先生的卡牌，就能知道如何计算利先生的满意度得分。

利先生期待投资回报，他希望至少₵15 的盈利，否则购买下一块迷你高尔夫球场土地就会亏本，这会让他非常不高兴。

所以，利先生的满意度得分为您的利润减掉 15（可以是正数，零或负数）。

例如：如果您的盈利是 11，11−15=−4，您将损失 4 个满意度得分！如果您的盈利本来就是负数，那将更糟。比如您的利润是−3，您将失掉−3−15=−18 分！但是如果您的利润是 22，您将获得 22−15=7 个满意度得分。

但是，得分是有上限的（失分没有下限）。您在人数上最多只能获得 10 分。

例如：如果您的盈利是 29，理论上您应该获得 29-15=14 分，但是由于上限，您只能获得 10 个满意度得分。

利先生还会给您奖励分，如果您在巡回赛中有进步。

如果您的利润比您上一局的利润高（或者首局中高于初始投资），您将得到 4 个满意度得分。

如果这局利润是您巡回赛中利润的最高纪录（比所有蓝色栏中的记录都高），您还能获得额外的 4 个满意度得分。

例如：下图是巡回赛第三局中您的得分，在前两局中您获得的利润是 29 和 21。第三局中您的利润是 23，所以利先生的基础满意度得分是 23-15=8。因为 23 大于 21（您上一局的利润），所以您能得到额外 4 分。但是它不是您最好的盈利（蓝色栏中有 20,29,21 和 23），所以您得不到另外的 4 分。您在利先生上的总得分为 8+4=12 分。对于第一第二局来说，能获得最佳盈利分还比较容易，但是每次都提升盈利会变得很难。

在算分阶段使用名人牌

如果您有在算分阶段使用的名人牌（有橙色背景的牌），您可以在适当的时候更改您的得分，也就是说您必须丢弃它们才能获得奖励得分。或者，您也可以不使用它们，留到下局再用。

记下最终得分

最后，算分完毕，产生了赢家，也要将总分和排名写在记分页上。

记录排名也很重要，因为这将决定巡回赛下局中的玩家顺序。

记录的总分会在巡回赛最后用到：五局过后，将5局总分相加，就得出了巡回赛的冠军。

收拾

在把游戏收拾回盒中时，您应该给每名玩家一个塑料袋（基础游戏中自带的），将记分页，棋子和亚克力方粒等放在其中。

玩家剩下的名人牌也将放在塑料袋中，也就是下一局开始这些牌是免费的。但是每名玩家最多只能保留 3 张未玩的名人牌，并丢弃其它的。他们可以在下一轮时再决定选择哪 3 张。

玩家们购买的地图牌也保留在每个塑料袋中。这些土地现在是您客户迷你高尔夫帝国的资产，不能在巡回赛接下来的比赛中再次购买。

在巡回赛最后，您可以回顾塑料袋中的 5 块球场，回忆您作为著名的迷你高尔夫设计师是怎样让利先生和报太太成为迷你高尔夫球场连锁大亨的！

非巡回赛模式

如果您想在单独一局游戏中尝试利先生和报太太，这里有几点修改建议：

报太太

对于报太太，我们建议抽取 6 张公共报道牌。玩家们不能购买自己的报道牌。

利先生

并不是十分建议在单独一局中尝试利先生，因为他的满意度得分取决于上一局的表现。

但是，如果您非得在单独一局游戏中使用他，利先生的得分就是球场人数减掉土地成本。每名玩家在开局设置中获得 3 张地图牌，在其中选择一张，算分时扣除这张的成本。当然，他们没有市场宣传费用。

算分时，每名玩家默认上局的利润为₵25，最佳的利润为₵30。

其它游戏模式

高级版本

可以将巡回赛玩成高级版（使用承诺牌）。这种情况下，投资阶段后选择您的承诺牌。如果有名人牌让您抽取到客户来访板块，就会正常触发客户来访。

玩家在排名表上关于先生和太太的位置取决于利先生和报太太的满意度得分。

单人模式

并不是所有的名人牌都能在单人模式下使用。有些动作适合单人模式。这些牌在本说明书的卡牌索引页上有特定规则，以及“solo”图标。

在开始单人巡回赛前，按照卡牌索引中对单人模式的解释，移除对应的名人牌。将这本说明书放在手边，随时查看其它的变更规则。

单人模式中的其它规则不变。

卡牌索引

如果您在解释卡牌规则上有疑问，可以参看后面的页。这里也包含了单人模式下一些名人牌特定的规则改变。

"Minigolf Scenery"报道牌

这些设计挑战涉及绿化板块，也就是非红色球道板块（起始、结束或中间球道板块）。文字为绿色边框，就像绿化板块的主色调。

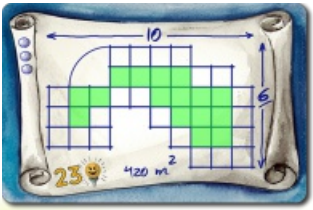
这项得分，需要您的迷你高尔夫球场必须至少有 2 块绿地，每块绿地不相连。它们可以对角相连。

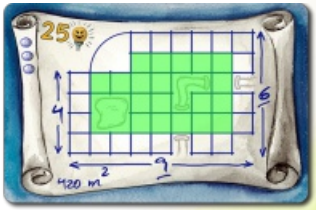
这项得分，需要您的球场至少有一块 2x3 相连的绿地板块。其它绿地板块可以与这块绿地对角相连，但不能以其它方式相连。

这项得分，需要您的球场至少有 2 块分开的 2x2 绿地。这两块绿地间最多只能对角相连。其它绿地板块可以与 2x2 的绿地对角相连，但不能以其它方式相连。

这项得分，需要您的球场至少有 13 块绿地板块。这些板块没有连接上的限制。

这项得分，需要您的球场至少有 6 块绿地板块。而且没有一块是在您的地图边缘或外面。对于这张牌，您的入口板块，河流池塘都不算作边缘（绿地板块可以碰到甚至建在河流和池塘上面，只要它不在地图边缘）。





例如绿色为有效区域

这项得分，需要您的球场至少有 6 块连接起始板块或结束板块或兼而有之的绿地板块。对角相连不算连接。如果绿地板块出界了，但是连接了起始或结束板块，也算有效。

这项得分，需要您的球场最多只有 2 块绿地板块，并且您必须填满这个地图。用额外的球道来填满空缺的地方也是可以的。

"Putt Putt Mag"报道牌

这些设计挑战涉及红色球道（起始，结束或中间球道板块）。文字为红色边框，就像球道的颜色。

这项得分，需要您球场的每块球道板块都有杆数分值。由于起始和结束板块的杆数值至少为 1，您的每块中间球道也要有杆数值。您可以忽略多出的球道上的板块。

这项得分，需要您球场至少有 2 个暗管入口。板块的方向没有关系。这些板块含 1 个或以上的暗管入口。

3 根管道

1 根管道

1 根管道

1 根管道

1 根管道

上面这块来自于“一去不回的推杆”扩展

2 根管道

1 根管道

2 根管道

这项得分，需要您球场至少有 2 个跳坡。板块的方向没有关系。这些板块含 1 个或以上的跳坡。

1 个跳坡

1 个跳坡

2 个跳坡

1 个跳坡

1 个跳坡

1 个跳坡

1 个跳坡

1 个跳坡

1 个跳坡

1 个跳坡

以上两个板块来自于“一去不回的推杆”扩展

这项得分，需要您球场至少有 4 个球道板块含方向箭头，且方向正确。额外的方向错误板块不影响此项得分。

这项得分，需要您球场至少有 6 个球道结束板块的杆数值大于 1（就是杆数值为 2 或 3）。

这项得分，需要您球场的每根球道（不含多余的，如有的话）必须包含至少 1 块没有杆数值的板块。由于起始和结束板块至少有 1 杆，每根球道必须有一块简单的板块。可以有多块含杆数或不含杆数的中间球道。

这项得分，需要您球场至少有 4 个球道开始板块的杆数值大于 1（就是杆数值为 2 或 3）。

这项得分，需要您球场的每根球道（不含多余的，如有的话）必须包含至少 1 根管道，或 1 个水池，或 1 个斜坡。

"Amazing Mini Putt"报道牌

这些设计挑战涉及特定的标志性板块，一般比较稀有。文字为黄色边框。

这项得分，需要您球场上至少有 2 个人坐在或躺在长凳上。只有长凳而没有人不算分。不算坐在地上或别的地方的人。至今还没有长凳上坐了多人的板块。

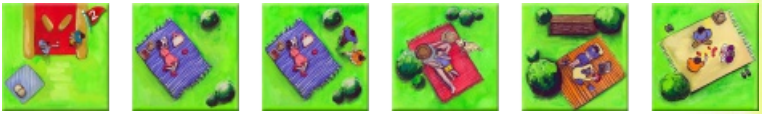
这项得分，需要您球场上至少有 1 个风车。在基础游戏中有一个风车，在“一去不回的推杆”扩展中有一个风车。

这项得分，需要您球场上至少有 1 块人们正在玩“迷你高尔夫设计师”的板块。这个板块共有 2 块。

这项得分，需要您球场上至少有 1 块售卖气球的板块。这个板块共有 2 块。

这项得分，需要您球场上至少有 1 块跷跷板板块。这个板块共有 2 块。

这项得分，需要您球场上至少有 2 块野餐毯板块（不管上面是否有人）。目前板块上最多只有一块野餐毯。



所有这些板块都包含一块野餐垫

这项得分，需要您球场上至少有 2 张桌子（不管周围有没有人）。目前板块上最多只有一张桌子。

"Minigolf World"报道牌

这些设计挑战涉及球道形状。文字为青色边框。

这项得分，需要您球场有一根完整的包含 3 块直道板块的球道（不算起始和结束板块）。球道可以有转弯板块。

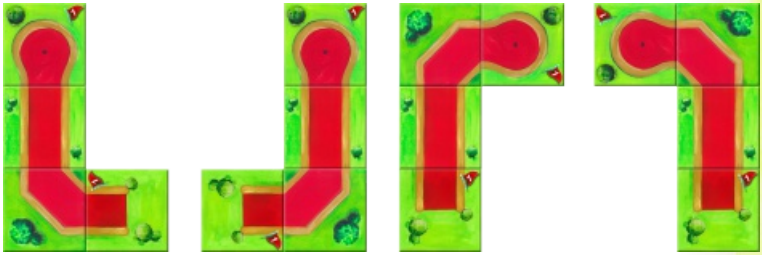
这项得分，需要您球场有一根完整的包含 3 块转弯板块的球道（不算起始和结束板块）。球道可以有直道板块。

这项得分，需要您球场至少有 2 根完整的，长度不少于 6 个板块的球道（包含起始和结束块）。不管球道中板块的方向是否正确。

这项得分，需要您球场至少有 1 根完整的，长度不少于 8 个板块的球道（包含起始和结束块）。不管球道中板块的方向是否正确。这根球道同样可以给上一张牌算分（比如您的球场有一根 8 块球道，一根 6 块球道，您两张都能得分）。

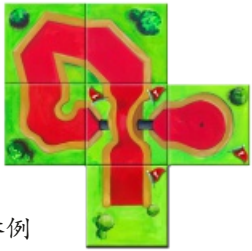
这项得分，需要您球场至少有 3 根完整的，长度正好为 4 的球道，并且包含两个方向相同的转弯（可以是向左-向左，也可以向右-向右）。不管球道中板块的方向是否正确。

这项得分，需要您球场至少有 5 根完整的，长度正好为 4 的球道，并且包含一个转弯和一个直道板块。不管球道中板块的方向是否正确。所有可能的有效设置：



这项得分，需要您球场至少有 3 根完整的，长度正好为 4 的球道，并且包含两个方向相反的转弯（可以是向左然后向右，也可以向右然后向左）。不管球道中板块的方向是否正确。

这项得分，需要您球场至少有 1 根完整的绕圈的球道，使用下面基础游戏中的 3 个叠交板块之一。可以向左或向右绕圈，球道长度不管。显而易见，使用绕圈的转弯板块更容易，因为只需 3 块就能建成一根球道。另外两个叠交板块至少需要 7 块才能完成一根球道。



绕圈球道举例

旁边是 3 块基础游戏中的叠交板块。“一不去回的推杆”扩展中没有叠交板块。

"Mini Golf" 报道牌

这些设计挑战涉及球道设计。文字为蓝色边框。

这项得分，需要所有的球道杆数均为 3，4 或 5。补充了黑色亚克力块或有剩余的亚克力块，不影响此项得分，只要所有的杆数都落在绿色区间。

这项得分，需要您球道做到完美的首尾相连，也就是您获得了 20 分的球道布局得分。

这项得分，需要您的球道形状弯直相间。首根球道可以是直的或是弯的，但是不能有两根连续直的或者弯的球道。

这项得分，需要您两根相邻的球道上不包含相同的元素。元素类型有管道，水池和斜坡。例如，如果您的 3 号球道有一根管道和一个水池，那么您的 2 号球道和 4 号球道就不能有管道或水池。1 号球道和 9 号球道不相邻，所以即便它们有相同元素，这张牌也能得分。

这项得分，需要您相邻球道有不同的杆数值。不相邻的球道可以有相同的杆数值（比如 1 号球道和 3 号球道）。1 号球道和 9 号球道可以有相同的杆数。如果您的球道不完整，忽略缺少的板块，只考虑每人计分板上的杆数值。

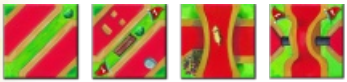
这项得分，需要您相邻球道有不同的长度。不相邻的球道可以有相同的长度（比如 1 号球道和 3 号球道）。1 号球道和 9 号球道可以有相同的长度。如果您的球道不完整，将缺失的板块也作为球道的长度。

这项得分，需要每个球道结束板块不能连接超过一个相邻的起始板块。同属于一根球道的起始板块不算（例如一根 2 个板块长度的球道）。一个不连接任何起始板块的结束板块不影响此项得分。起始和结束板块对角相连不算。如果您的球道不完整，以缺失的板块（起始和结束板块）来检查这张牌的有效性。可以忽略多余的球道，如果有的话。

这项得分，需要球场上至少有 2 根球道分享同一块板块。这 2 根球道必须是完整的。也就是说，这块板块必须 3 边或 4 边都是红色球道，这样才能够用它创建 2 根单独的球道。如果用这块特殊的板块创建 1 根球道，这项上将不记分。

例如：如果用一块板块做成 1 根绕圈球道，这一项上不得分。同样，“一去不回的推杆”扩中有一些包含起始和结束两端的板块，如果做成了 1 根球道，这项上也不得分。

例：两根球道分享 1 块板块



上面 4 块是基础游戏中可以用来创建 2 根球道的板块。右边是“一去不回的推杆”扩中可用于同样目的的板块。

"Minigolf Biz Mag" 报道牌

这些设计挑战涉及一些元素的最低数量要求。文字为紫色边框。

此项得分，需要您球场至少有 5 个板块包含阻碍。阻碍就是相同的黄色水泥块，高尔夫球手需要绕开的。您需要清点板块数，而非阻碍块本身，通常，一个板块上有多块阻碍。您可以参考基础游戏说明书（第 2 版）上的板块索引，了解哪些板块包含阻碍。基础游戏中有 42 个板块包含阻碍。

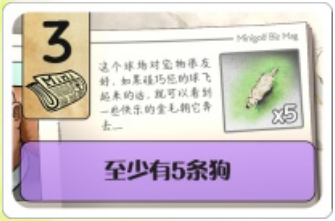
此项得分，需要您球场至少有 4 个水池。基础游戏中共有 36 个水池。

此项得分，需要您的球场至少有 4 个斜坡。基础游戏中共有 25 个斜坡。

此项得分，需要您的球场至少有 4 根管道。基础游戏中共有 39 根管道。

此项得分，需要您的球场至少有 30 堆树。您可以将入口板块上的树计算在内（在扇形入口板块的俱乐部房子旁边有棵树）。基础游戏中有 175 堆树。

此项得分，需要您的球场至少有 5 条长凳。基础游戏中共有 27 条长凳。



此项得分，需要您的球场至少有 5 条狗。基础游戏中共有 26 条狗。

此项得分，需要您的球场至少有 7 个花坛。基础游戏中共有 32 个花坛。

此项得分，需要您的球场至少有 8 条长凳。如果您这张得分，5 条长凳的那张也能得分，如果您有的话。

此项得分，需要您的球场至少有 8 条狗。如果您这张得分，5 条狗的那张也能得分，如果您有的话。

此项得分，需要您的球场至少有 10 个花坛。如果您这张得分，7 个花坛的那张也能得分，如果您有的话。

名人牌

在以下页中，您能了解每张名人牌的详细说明和极端情况解释。

同样，这个单人模式图标 用于突显单人模式中规则的变更。

从布袋里抽取一块板块，看下它背面的数字，再看中间排位条上板块背面的数字，将抽取的板块放在正确的位置。

如果排位条上要插入的位置上有棋子，抽取的板块按顺序加在前面。

如果抽取的板块与牌位条上的板块有相同的数字，抽取的板块放在前面。

：抽取一块板块，加到您的 2 块标准可选板块中。

在见到最后一根排位条上的板块后，您可以使用这张牌将这根排位条上的所有板块换掉，从布袋中重新抽取并填满。您必须在第一名玩家挑选板块之前使用，因为最后一根排位条上的板块可能影响他们的选择。

●
■：对于您抽取的板块，选择从游戏中移除，或是放回布袋。然后从布袋中重新抽取 2 块新的。

在最后一名玩家结束回合后，拯救没有被选择的板块。将所有第一根排位条上未被选择的板块，按正确数字位置放到中间的排位条上。如果是相同的数字，这些被加入的板块放在前面。被加入的板块之间保持原先的顺序。这有可能超出排位条的位置，尤其是当多名玩家跳过时。

●
■：您可以保留您没有选择的板块，作为下一轮的一个选择。

在中间和最下面的排位条上各选一块板块，并将他们的位置互换。

您可以选择您放在中间排位条上的板块，但也不是必须选它。

●
■：在开局设置中移除。

使用这张牌来选择您自己的板块。将您的棋子按照正常跳过的规则放在凳子上，然后从布袋中抽取 6 块板块，并挑选一块（或者一块都不要）放在您的球场上。将剩余的板块放回布袋。

●
■：抽取 6 块板块作为选择，但需要将您的棋子在计分轨道上退后 3 格。

使用这张牌，在最下面的排位条上选择任何板块，将它们从本局游戏中移除（不是整个巡回赛）。然后从布袋中抽取同样数量的板块，按照背后的数字，按顺序将那根排位条填满。数字相同时，新抽取的放在老的板块前面。您必须在第一名玩家挑选板块之前使用这张牌，因为最后一根排位条上板块改变可能影响他的选择。

:移除您抽取的一块或两块板块，然后重新抽取。

当您在您的球场上放置板块时，忽略连接限制。您可以将板块放在任何位置，而不需放在已有的板块旁边。在您接下来的回合中，您可以从这块上开始拓展迷你高尔夫球场。

您的回合中，在放置板块之前或之后，您可以将您球场上的两个板块互换位置。除了互换位置，您还可以任意旋转板块。

您的回合中，从当中一根排位条上拿两块板块，而不是一块，并将您的棋子放到其中一个空位上。从布袋中抽取一块新的放在另一个空位上。您必须将您拿的两块都放到您的球场上。

●■：您可以拿两块并放到您的球场上，而不是一块。

您的回合中，在拿板块之前，将您球场上现有的一块板块与中间排位条上的一块互换。然后正常进行您的回合。您可以拿那块您刚换上去的板块。

●
■：将您球场上现有的一块板块和您抽取的两块中的一块互换。然后进行您的回合。您可以拿那块您刚换过的板块。

您的回合中，在放置板块之前或之后，从布袋中抽取一块板块，要么将它放置到您的球场上，要么将它翻过来作为收集的用于速度计分的板块。

●
■：如果由于名人牌（这张或其它的），您收集了面朝下的板块，在速度计分时用它们加分。在单人高级版中，如果您的棋子在计分轨道的“零”位置或更高，您就算成功完成了速度承诺。

您的回合中，在放置板块之前或之后，您可以从您的球场上移除一块，并将它翻过来，作为收集的用于速度计分的板块。

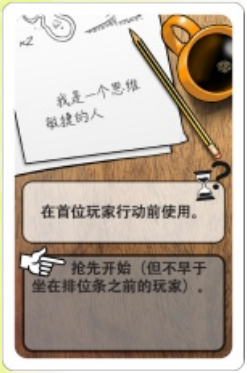
您的回合中，在放置板块之前或之后，您可以将一块已经放置的板块移动到球场的另一位置。首先拿起要移动的板块，然后放到您球场上一个可以放置板块的有效位置。您可以放置在相同的位置，如果您只是想旋转它。在拿起后必须马上放置，而不能留做后用，也不能丢弃它。

在游戏结束前使用它，阻止已经停工的玩家拿走您需要的板块。那些已停工的玩家在等待别人完成时，会继续收集板块，通常是那些别人需要的板块。您可以使用这张牌迫使他们选择别的板块。这张牌不能阻止还没完成设计的玩家。

●:在开局设置中移除。

在最下面的排位条被填满，而首位玩家还未行动前使用它。将中间和底下的排位条对调，排位条上板块位置不变。因为最底下那根变成了中间那根，刚抽出来的板块这一轮可以拿了。

●:在抽取两块板块后使用。将两块板块放在旁边，然后重新抽取两块新的板块以供挑选，并开始您的回合。然后使用刚才放在旁边的两块板块开始下一轮。



使用这张牌，变成第一个玩家。但是您不能超过坐在排位条前面的玩家，因为他们在上局玩了名叫“我做的每件事都是第一名”的名人牌。

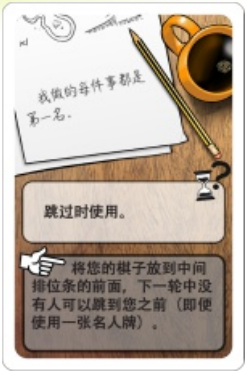
●■：在开局设置中移除。

在第一名玩家开始回合前使用这张牌。将第一根排位条上的所有棋子按您的想法重新排序。不涉及坐在排位条前面的棋子。

●■：在开局设置中移除。

在第一名玩家开始回合前使用这张牌。将中间排位条上的板块颠倒排序，也就是把数字最大的放最前面，数字最小的放最后。

●■：在开局设置中移除。



使用这张牌确保下一轮中您在首位。为了显示没人能跑到您前面，将您的棋子放在排位条前面，而不是放在排位条的凳子上。

●:在开局设置中移除。

当您拿板块的时候使用它。不要将您的棋子放到板块的空位上，而是按照跳过的规则，将您的棋子放到长凳上。

●:在开局设置中移除。

在跳过的时候使用它。按照跳过的规则，将您的棋子放到长凳上，同时在中间的排位条上拿一块板块，并将它翻过来作为收集的用于速度计分的板块。

●:如果您跳过的时候使用它，不必将您的棋子在计分轨道上倒退 3 格。

在算分时，您可以声称任何缺失的板块为绿地板块（空的绿地，没有人或其它元素）。仅针对您地图中缺失的板块，而不超出地图。应对报道牌任务时，这些绿地板块就跟真的一样。当然，如果有连接错误，您也将失分。

在算分时，您可以忽略最多 2 块方向错误的板块。而且在应对报道牌任务时，可以认为它们方向正确。

在算分时，可以将 6 杆的球道认为是落在您计分板的绿色区域中。也就是说这些球道可以获得杆数计分时的 2 分。同样，在应对报道牌任务时，这些球道被认为是在绿色区域。

在算分时，您可以忽略最多 2 块错误地建在河流和池塘上的板块。这些板块不被认为是出界。

如果您是最后一个完成设计的玩家（或者是在最后一轮完成设计的玩家之一），在速度计分时，可以增加 9 分。不要仅看收集的板块数决定速度排名，因为一些卡牌也能收集板块。这 9 分必须被认为是您的速度得分。

在人数计分时，给您的球场增加 4 人。这 4 人同样产生 Golfar 收入。

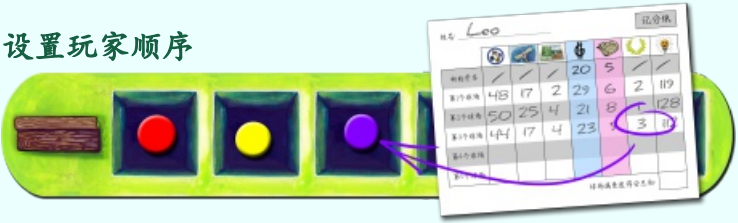
在人数计分时，每条狗能当做 2 个人。但是这些狗不能产生 Golfar 收入。在应对报道牌任务时，这些狗还是狗。

当您决定停止时，您可以在布袋中挑选您要的板块（将布袋中所有的板块拿出来挑选，然后再放回去）。如果您是第一个停止的玩家，只有当您的地图上只缺一块时才能触发最后阶段（您从布袋中挑选的那块能帮您完成版图）。您必须挑选并放置一块，即便它有错误连接。

当球道布局计分时，您可以忽略最多 2 个错误的相连。起始和结束板块的首尾连接，或 1 号球道的起始块或 9 号球道的结束块没有与入口板块相连。使用这张牌可以给这些错误连接计 2 分（最多 2 个）。在应对报道牌任务时，仍然认为这些连接有效。

开局设置

设置玩家顺序



抽取报道牌

第 1 局：4 张
第 2 局：5 张
第 3 局：6 张
第 4 局：7 张
第 5 局：8 张

发放名人牌

投资阶段（按照玩家顺序）