

Design d'Alban Nanty

Art de Vicente Sivera et Gul E Rana

EXTENSION EMPIRE DU MINIGOLF

MINIGOLF

LIVRE DE RÈGLES

DESIGNER





EXTENSION EMPIRE DU MINIGOLF

MINIGOLF

DESIGNER

Le couple de clients pour lequel vous avez conçu un parcours de minigolf a adoré votre travail ! Ils vous engagent pour ouvrir une chaîne de parcs de minigolf !

Avec cette extension, vous pouvez jouer une série de 5 parties de Minigolf Designer au sein d'une campagne. La difficulté du caprice des clients augmentera après chaque partie et votre performance aura un impact sur la prochaine partie que vous jouerez.

Outre un bloc-notes pour enregistrer vos progrès, cette extension contient principalement deux nouveaux jeux de cartes : l'un rempli de nouveaux défis de conception, et l'autre pour vous aider à atténuer le caractère aléatoire du jeu.

Designer: Alban Nanty

Illustrateurs: Vicente Sivera, Gul E Raana (règles, cartes de terrain)

Relecture: Hercules Matthijs Schaap

Testeurs: Justine, Alban



Copyright Thematic Games 2023

CONTENU



2 cartes de client
(1 femme et 1 homme)



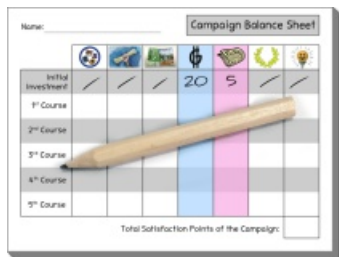
21 cartes de terrain



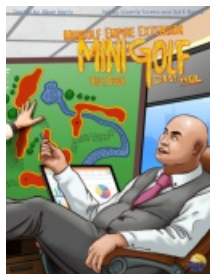
47 cartes de presse



64 cartes de renommée



Un carnet de feuilles de bilan avec un crayon



Ce livre de règles



EXTENSION DE CAMPAGNE

Qu'est-ce qu'une campagne ?

Cette extension apporte un mode de jeu campagne à votre jeu de société Minigolf Designer.


Une campagne permet d'enchaîner plusieurs parties du jeu en une seule histoire. Les résultats de chaque partie ont un impact sur les parties suivantes.


Grâce à deux nouveaux clients, vous pourrez jouer à 5 parties de Minigolf Designer liées entre elles.

Mêmes clients mais nouveaux défis !

L'essentiel de la variété et de la rejouabilité de Minigolf Designer vient de la combinaison des deux cartes client tirées au sort lors de la mise en place. Vous vous demandez peut-être ce qu'il adviendra de la variété si les deux clients ne changent pas au cours de la campagne ?

Eh bien, les défis de conception de minigolf rencontrés lors de la campagne proviennent d'une combinaison de nouvelles cartes appelées cartes de presse.





Chaque carte de presse propose aux joueurs un petit défi spécifique, et plus votre parcours de minigolf peut relever de défis, plus vous obtenez de points de victoire (voir les pages suivantes pour plus de détails).

Comment garder une trace de votre progression ?

Cette extension est livrée avec un bloc-notes de feuilles de bilan. Vous devez remettre une feuille de bilan à chaque joueur, qui peut alors inscrire son nom dans la case prévue à cet effet.

Cette feuille permet de lier le résultat des parties à la préparation de la partie suivante. Chaque joueur doit noter ses scores et suivre sa progression à la fin de chaque partie.

Certaines cartes du jeu vous accompagnent d'une partie à l'autre. Vous conservez vos cartes non jouées ainsi que le bilan dans le sac en plastique qui contient vos pions. Elles seront prêtes à être utilisées lors de la prochaine partie de la campagne.

MME PRESSCO

Pour établir la marque d'une chaîne de minigolf, il faut une bonne couverture médiatique, et Mme Pressco est une experte en marketing. Elle vous donnera des points de satisfaction pour chaque article publié dans la presse.

Chaque article de presse est représenté par une carte de presse. L'article n'est considéré comme publié que si votre parcours de minigolf répond au défi inscrit sur la carte.



Cette extension introduit une nouvelle icône (un mini-journal) pour représenter les points de presse. Pour Mme Pressco, un point de presse équivaut à un point de satisfaction, vous voudrez donc gagner le plus de points de presse possible. Les points de presse vous permettront également d'obtenir des cartes de renommée (voir les pages suivantes).

Pour scorer Mme Pressco, c'est donc très simple : comptez vos points de presse et marquez autant de points de satisfaction sur la piste de score.



M. PROFEET

Afin de devenir un magnat des parcs de minigolf, M. Profeet doit maximiser ses profits pour investir dans le prochain parcours de minigolf. C'est pourquoi M. Profeet vous donnera des points de satisfaction, en fonction du profit qu'il peut réaliser.

Cette extension introduit une monnaie fictive appelée Golfar, dont le symbole est $\$$. Le Golfar est utilisé pour acheter des terrains et d'éventuelles campagnes de marketing pendant la phase d'investissement (voir le chapitre "Changements dans les règles du jeu" pour plus de détails).

Les visiteurs de vos parcours de minigolf génèrent du Golfar : Chaque personnage dessiné sur votre terrain de minigolf à la fin de la partie ajoutera 1 $\$$ à votre revenu.

Le profit est donc le nombre de personnages sur votre terrain de minigolf moins le coût de la carte terrain et le coût des campagnes de marketing. (voir le chapitre sur les scores pour plus de détails).



CARTES DE PRESSE

Le nombre de points de presse que vous pouvez gagner si votre parcours de minigolf satisfait cette carte.

Un extrait de l'article de presse.



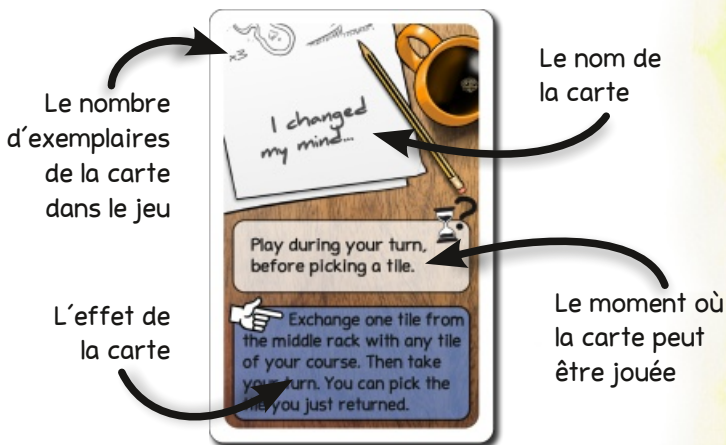
L'illustration du défi.

Une brève description du défi. La couleur du cadre peut vous aider à identifier le type de défi proposé par cette carte :

- **Violet** : Défi d'exigence minimale
- **Vert** : Défi de tuile d'herbe
- **Rouge** : défi de tuile de trou
- **Jaune** : Défi de tuile spéciale
- **Cyan** : défi de la forme du trou
- **Bleu** : Défi de conception du parcours

CARTES DE RENOMMÉE

Le couple de clients a tendance à être moins exigeant et plus indulgent avec les designers renommés. Pour accroître votre notoriété et votre expérience en matière de design au cours de la campagne, cette extension introduit des cartes de renommée.



La couleur du fond du deuxième cadre est un indice concernant le type d'action fourni par la carte :

- **Bleu foncé** : Cette action a un impact sur les tuiles de la réglette ou sur votre parcours de Minigolf, comme par exemple le tirage de nouvelles tuiles.
- **Gris** : Cette action a un impact sur l'ordre des joueurs, par exemple en vous plaçant en première position pour le prochain tour.
- **Orange** : Cette action concerne le score. Vous pouvez jouer ces cartes à la fin de la partie et vous n'avez pas besoin d'y prêter attention pendant le jeu.

NOUVELLE MISE EN PLACE

Modifications de la mise en place

La majeure partie de la mise en place reste inchangée : chaque joueur prend sa tuile de départ, sa feuille de score et ses autres composants. Placez le plateau de score et les 3 réglettes au centre de la table, et remplissez les 2 dernières réglettes, comme d'habitude.

Les modifications concernent les cartes de client, l'ordre initial des joueurs sur la réglette supérieure et les cartes de terrain (ne pas distribuer 3 cartes de terrain à chaque joueur). Il y a également des étapes supplémentaires pour la mise en place des cartes de presse et des cartes de renommée.

Mise en place des clients

Vous n'avez pas besoin des cartes client du jeu de base. À la place, disposez Mme Pressco et M. Profeet face visible sur la table (les deux nouvelles cartes client de cette extension).



Ordre des joueurs

Pour la première partie de la campagne, déterminez l'ordre des joueurs au hasard, selon les règles normales du jeu de base.

Au cours des parties suivantes de la campagne, placez les pions sur la réglette supérieure en fonction de l'ordre des vainqueurs (rang) de la dernière partie. Placez le vainqueur à gauche et ajoutez les pions en allant vers la droite en fonction de l'ordre des vainqueurs. Si plusieurs joueurs ont obtenu le même score lors de la partie précédente, tirez l'ordre au hasard parmi ces joueurs ex aequo.

The diagram shows a green track with six slots. The first slot contains a red token, the second a yellow token, and the third a purple token. Arrows point from these tokens to their respective Campaign Balance Sheets.

Yellow Campaign Balance Sheet:

Points	20-30	30-40	40-50	50-60	60-70	70-80	80-90	90-100
1st Course								
2nd Course								
3rd Course								
4th Course								
5th Course								

Red Campaign Balance Sheet:

Points	20-30	30-40	40-50	50-60	50-60	60-70	70-80	80-90
1st Course								
2nd Course								
3rd Course								
4th Course								
5th Course								

Purple Campaign Balance Sheet:

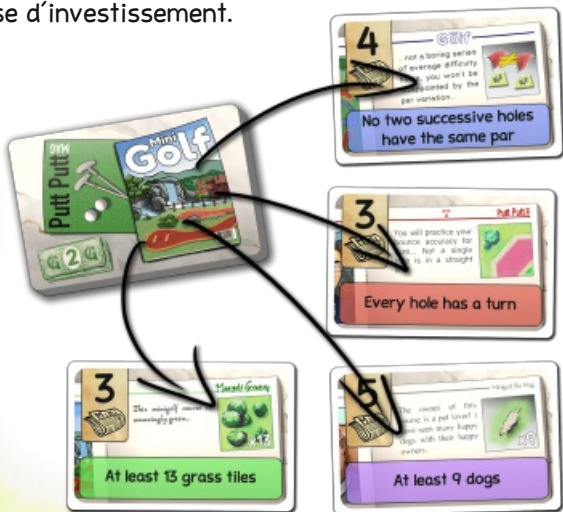
Points	20-30	30-40	40-50	50-60	50-60	60-70	70-80	80-90
1st Course								
2nd Course								
3rd Course								
4th Course								
5th Course								

Cartes de presse

Mélangez les cartes de presse. Pour chaque partie de la campagne, tirez et placez un certain nombre de cartes de presse face visible sur la table. Utilisez le tableau ci-dessous pour connaître le nombre de cartes dont vous avez besoin pour chaque partie de la campagne :

- Pour votre première partie, tirez 4 cartes
- Pour votre deuxième partie, tirez 5 cartes
- Pour votre troisième partie, tirez 6 cartes
- Pour votre quatrième partie, tirez 7 cartes
- Pour votre cinquième partie, tirez 8 cartes

Laissez la pioche sur la table pour l'instant, afin que les joueurs puissent acheter des cartes de presse supplémentaires pendant la phase d'investissement.



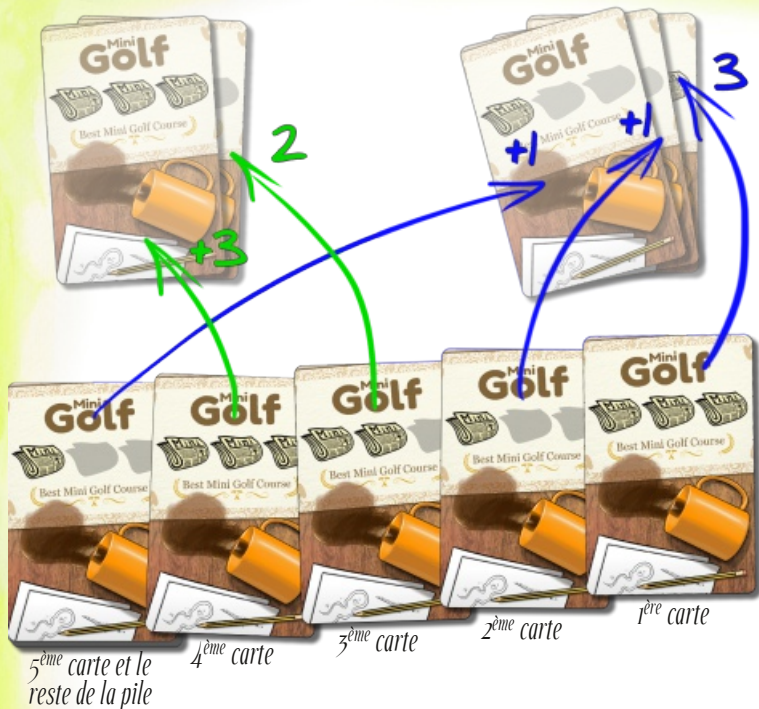
Cartes de renommée

Mélangez les cartes de renommée. Dans l'ordre des joueurs, distribuez un certain nombre de cartes de renommée à chaque joueur (un joueur à la fois), jusqu'à ce que le total des points de presse soit égal à leur couverture médiatique (qui est le nombre de points de presse gagnés au cours de la partie précédente). Pour votre première partie, chaque joueur a une couverture médiatique de 5.

Le montant de la couverture médiatique doit être distribué exactement. Utilisez les logos de journal au dos des cartes pour vous aider à trouver la dernière carte avec le bon numéro pour correspondre exactement à la couverture médiatique du joueur.



Le nombre de logos de mini-journal imprimés sur le diplôme au dos de la carte de renommée indique les points de presse de la carte. Dans l'exemple ci-contre, la carte vaut 2 points de presse.



Le joueur bleu a une couverture médiatique de 5. La première carte de la pile de renommée vaut 3 points et la seconde 1 point, soit un total de 4. Mais la carte suivante vaut 2 points, ce qui dépasserait la couverture médiatique (6 au lieu de 5). Ce n'est pas la carte que nous recherchons. La carte suivante vaut 3 points, ce qui est encore trop élevé. La carte suivante vaut 1 point, ce qui correspond parfaitement à la couverture médiatique du joueur bleu. Distribuez cette carte au joueur bleu. Le prochain joueur à recevoir des cartes de renommée (par exemple, le joueur vert) recevra les cartes qui ne convenaient pas au joueur bleu. Il reçoit un 2 et un 3 pour un total de 5 points de presse, ce qui correspond parfaitement à sa couverture médiatique de 5.

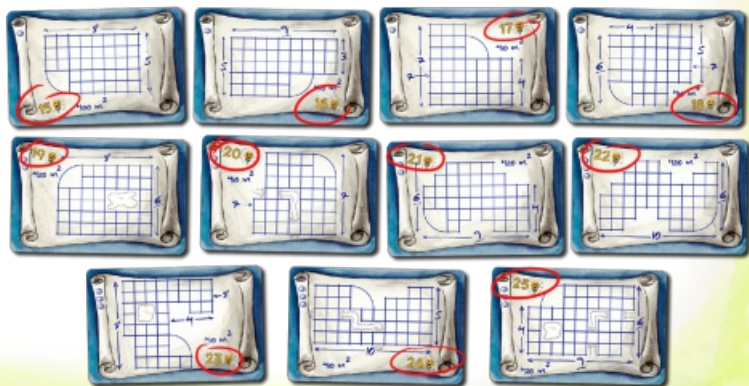
Une fois que tous les joueurs ont la quantité exacte de couverture médiatique en cartes de renommée, vous pouvez remettre les cartes de renommée restantes dans la boîte. Vous n'en aurez plus besoin pour le reste de la partie.

Dans les rares cas où un joueur ne peut pas obtenir le nombre exact de couverture médiatique en carte, il doit jouer avec moins de cartes de renommée. C'est pourquoi vous devez distribuer les cartes de renommée dans l'ordre des joueurs.

Ajoutez vos cartes de renommée nouvellement acquises aux cartes de renommée que vous n'avez pas jouées au cours de la partie précédente.

Cartes de Terrain

Triez toutes les cartes de Terrain par points de satisfaction et formez 11 piles face visible, une pile pour chaque valeur de points de satisfaction. Placez les piles dans l'ordre de 15 à 25 points de satisfaction.



MODIFICATIONS DES RÈGLES

Phase d'investissement

Achat de terrains

Dans l'ordre des joueurs, chaque joueur choisit une carte de terrain parmi celles disponibles dans les piles de cartes de terrain. Lorsque vous achetez votre carte de terrain, vous ne pouvez pas dépenser plus de Golfar que le profit que vous avez réalisé lors de la dernière partie (c'est votre budget de Golfar).

Pour la première partie de la campagne, chaque joueur commence avec un budget de 20 \$, qui est le montant que M. Profheet peut investir initialement.



Dans cet exemple, le joueur choisit d'acheter un terrain coûtant 22\$. Il regarde dans la pile de cartes de terrain avec 22 points de satisfaction et choisit une carte.

Si vous n'avez pas assez de budget pour acheter la moindre carte de terrain disponible, vous devez choisir une carte de terrain dans la pile la moins chère. Et bien sûr, vous ne pourrez pas acheter de cartes de presse supplémentaires, puisqu'il ne vous reste plus de Golfar pour le faire.

Achat de campagnes de marketing

Vous n'êtes pas obligé de dépenser tout votre budget pour acheter une carte de terrain. S'il vous reste des $\$$ à dépenser après avoir acheté votre carte de terrain, vous pouvez également acheter des cartes de presse en les piochant depuis la pile des cartes de presse. Chaque carte de presse coûte 2 $\$$.

Vous ne pouvez acheter des cartes de presse qu'après avoir acheté une carte de terrain. Tout $\$$ restant après cette phase est perdu.



Le joueur dispose d'un budget de 25\$. Après avoir acheté sa carte de terrain à 22\$, il achète une carte de presse pour 2\$ et perd les 1\$ restants.

Les cartes de presse que vous avez achetées sont résolues de la même manière que les cartes de presse publiques. Cependant, ces cartes de presse restent secrètes et ne peuvent être scorées que par le joueur qui les a achetées.

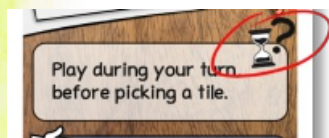
Une fois que le dernier joueur a terminé la phase d'investissement, vous pouvez remettre les piles de cartes de terrain dans la boîte, en conservant leur ordre. Lors de votre prochaine partie, la mise en place des cartes de terrain sera beaucoup plus rapide.

Jouer des cartes de renommée

La plupart du temps, ces cartes peuvent être jouées pendant votre tour et vous permettent de modifier l'ordre du tour, d'influencer le score ou d'atténuer le caractère aléatoire des tuiles tirées du sac.

Vos cartes de renommée ne sont pas une information publique, vous devez garder votre main de cartes de renommée face cachée.

Le cadre supérieur de la carte indique clairement quand vous pouvez jouer la carte.

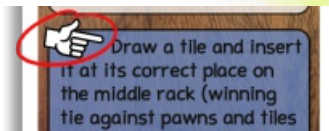


Cette icône indique quand la carte peut être jouée. Dans cet exemple, juste avant que vous ne choisissiez votre tuile.

Le deuxième cadre indique l'action spéciale que vous pouvez effectuer. Pour une description détaillée de chaque carte de

renommée, consultez la référence des cartes à la fin de ce livre de règles.

Cette icône indique ce qu'il faut faire lorsque l'on joue la carte.



Jouez la carte et effectuez l'action inscrite sur la carte, puis défaussez la carte. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez jouer pendant votre tour.

Il y a plusieurs copies de la même carte de renommée dans le jeu, indiquées par le numéro dans le coin supérieur gauche. Un joueur peut jouer plusieurs exemplaires de la même carte à la suite.

Exemple : Pendant le décompte des points, vous pouvez jouer deux cartes "I'm a bankable Designer" pour ajouter 8 visiteurs à votre score (si vous avez la chance d'avoir ces deux cartes en main).

Si deux joueurs veulent jouer une carte de renommée en même temps et le peuvent légitimement, utilisez l'ordre des joueurs pour décider qui peut jouer sa carte en premier.

Exemple : Le joueur bleu joue la carte "No Boring design, please!" qui indique : Piochez une nouvelle série complète de tuiles pour remplacer les tuiles de la réglette du bas. Mais au même moment, le joueur vert joue la carte "This was the worst idea in the world..." qui lui permet de remplacer n'importe quelle tuile de la réglette du bas. Ces deux cartes ne peuvent être jouées qu'après que la pile du bas ait été remplie.

Comme le joueur vert est le premier dans l'ordre des joueurs, il peut d'abord retirer et remplacer des tuiles, puis le joueur bleu peut décider de jouer sa carte pour remplacer complètement la réglette (ou peut ne pas jouer sa carte si les tuiles remplacées par le joueur vert sont intéressantes pour lui).

DÉCOMPTE DES SCORES








Première partie de la campagne

Pour le décompte des scores de votre première partie de la campagne, remettez à chaque joueur une feuille de bilan du bloc-notes. Chaque joueur inscrit son nom dans le coin supérieur de la feuille de bilan. Cette feuille leur appartient pour le reste de la campagne.

La majeure partie de la procédure de décompte des scores reste inchangée, mais il vous sera demandé d'inscrire certains scores clés sur votre feuille de bilan. Vous aurez besoin de ces scores pour la prochaine partie de la campagne.

Dans cet exemple, le joueur violet inscrit son nom "Léo" sur son bilan.

Name: Léo Campaign Balance Sheet

							
Initial Investment	/	/	/	20	5	/	/
1 st Course							
2 nd Course							
3 rd Course							
4 th Course							
5 th Course							

Total Satisfaction Points of the Campaigns:



Décompte de la popularité

Après avoir compté le nombre de personnages sur votre parcours de minigolf, inscrivez-le sur votre bilan. Ce sera votre revenu "Monsieur Profet" pour cette partie.

REQUISIT

- Design a popular Minigolf! (44)
- As fast as you can, (3)
- And also the whim of Mr. Giant, (1)
- Which satisfies the whim of Mrs. Giant, (1)
- With the 36 Par cubes in the green area, (2)
- Which fits inside the clients' land, (3)
- Which forms a circuit, (2)
- And which is playable (20 or per missing or odd shaped hole, 12 or per hole with 2 Putting Greens or 2 Tees, or forming a loop, 10 or per incorrect connection, 10 or per wrong direction Ho)

Campaign Balance Sheet

Initial Investment	1st Course	2nd Course	3rd Course	4th Course	5th Course	6th Course	7th Course	8th Course	9th Course	10th Course	11th Course	12th Course	13th Course	14th Course	15th Course	16th Course	17th Course	18th Course	19th Course	20th Course	21st Course	22nd Course	23rd Course	24th Course	25th Course	26th Course	27th Course	28th Course	29th Course	30th Course	31st Course	32nd Course	33rd Course	34th Course	35th Course	36th Course	37th Course	38th Course	39th Course	40th Course	41st Course	42nd Course	43rd Course	44th Course	45th Course	46th Course	47th Course	48th Course	49th Course	50th Course																
100	99	98	97	96	95	94	93	92	91	90	89	88	87	86	85	84	83	82	81	80	79	78	77	76	75	74	73	72	71	70	69	68	67	66	65	64	63	62	61	60	59	58	57	56	55	54	53	52	51	50	49	48	47	46	45	44	43	42	41	40	39	38	37	36	35	34

Dans cet exemple, le joueur violet a compté 44 personnages sur son parcours de minigolf. Il marquera 44 points de satisfaction sur la piste de score, mais il l'inscrit également sur son bilan.



Décompte de Mme Pressco

Dévoilez vos cartes de presse secrètes. Scorez les points de toutes les cartes de presse secrètes et les cartes de presse publiques que votre parcours de minigolf satisfait. Vous ne pouvez pas obtenir les points de presse d'une carte secrète d'un autre joueur, même si votre parcours de minigolf satisfait sa carte de presse. Vous ne pouvez obtenir des points de presse qu'à partir des cartes de presse communes ou de vos cartes secrètes personnelles.

Additionnez tous les points de presse des cartes de presse que vous avez accomplies. C'est votre score pour Mme Pressco.

Inscrivez ensuite ce score en tant que couverture médiatique sur votre bilan. Ce montant sera utilisé lors de votre prochaine partie de la campagne pour recevoir des cartes de renommée.

The image shows three secret press cards on the left, each with a circled number and a description:

- Card 2: "A 2x4 grass area" (score 2)
- Card 4: "At least 2 picnic blankets" (score 4)
- Card 3: "At least 6 Putting Greens with Par greater than 1" (score 3)

The central board is titled "CLUE REVEALED" and contains several clues:

- "Design a popular Minigolf" (score 1)
- "As fast as you can" (score 1)
- "Which satisfies the whim of Mrs. Client" (score 1)
- "And also the whim of Mr. Client" (score 1)
- "With the 30 Par cubes in the grass areas" (score 1)
- "Which fits inside the client's land" (score 1)

The "Campaign Balance Sheet" at the bottom shows a grid for recording scores. The name "Leo" is written in the top left. The grid has columns for "Score", "Points", "Par", "Holes", "Greens", and "Total". The "Points" column has a value of 10. The "Total" column has a value of 10. The "Score" column has a value of 10. The "Points" column has a value of 10. The "Par" column has a value of 10. The "Holes" column has a value of 10. The "Greens" column has a value of 10. The "Total" column has a value of 10.



Décompte de M. Profeet

Pour noter M. Profeet, vous devez d'abord calculer le bénéfice que votre parcours de minigolf a généré.

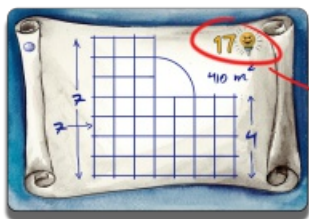
Le bénéfice est calculé en retirant vos coûts à vos revenus. Vos revenus sont générés par les visiteurs de votre parcours de minigolf et vos coûts sont ceux que vous avez dépensés pendant la phase d'investissement.



Votre bénéfice est égal au nombre de personnages sur votre parcours de minigolf moins le coût de la carte de terrain et le coût des campagnes de marketing.



Exemple
44



-

17



-

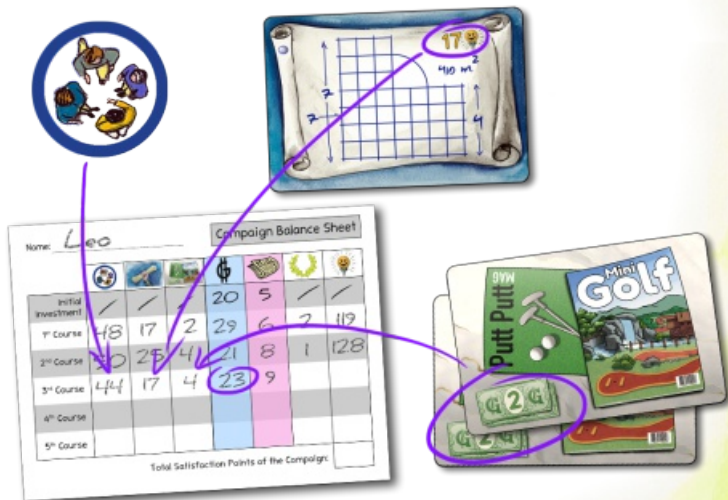
4
(2x2)

= Bénéfice \$ 23

Si vous avez oublié de noter le nombre de personnages que possède votre parcours de Minigolf, recomptez-les et inscrivez-les maintenant sur votre bilan.

Inscrivez ensuite le coût de la carte de terrain (égal aux points de satisfaction inscrits sur la carte de terrain), et le coût de votre campagne de marketing personnelle (2 \$ par carte de presse secrète achetée). Calculez ensuite votre bénéfice dans la colonne bleue.

Votre bénéfice, calculé de cette manière, peut être négatif (au cas où vous auriez trop dépensé pour le terrain et les campagnes de marketing et que vous n'auriez pas eu assez de visiteurs).



Regardez maintenant la carte de M. Profheet pour savoir combien de points de satisfaction vous pouvez obtenir (ou perdre).

Mr Profheet

The more dollars we get, the more cash we can make! Profit! Profit! I can invest in the new...

Profit = 23 (max 10 \$)

+4 🤖 if Profit > last One

+4 🤖 if It's your best Profit so far

$23 - 15 = 8$

CLIENT REQUIREMENT

Design a popular Minigolf. As fast as you can. And also the whim of Mr Client. Which fits inside the client's land.

With the 36 Flat cubes in the green area.

Campaign Balance Sheet

Name: Leo

Phase	Start	End	Points	Direction	Notes
1st course	4:15	17	20	5	2 119
2nd course	5:00	25	14	15	1 120
3rd course	4:47	17	4	25	
4th course					

Enter Subtotal Points of the Campaign

20 per minigolf connection
4 per wrong direction file

M. Profheet attend un retour sur ses investissements. Il attend un bénéfice minimum de 15 \$, sinon il perdra de l'argent lorsqu'il achètera un terrain pour son prochain parcours de minigolf, ce qui le rendra très insatisfait.

Les points de satisfaction attribués par M. Profheet sont donc le bénéfice que vous avez réalisé moins 15 (ce qui peut être positif, nul ou négatif).

Exemple : Si votre bénéfice est égal à 11, vos points sont $11 - 15 = -4$, vous perdez donc 4 points de satisfaction ! Si votre bénéfice est négatif, c'est encore pire. Par exemple, si votre bénéfice est égal à -3, vous perdrez $-3 - 15 = -18$ points ! Mais si votre bénéfice est égal à 22, vous gagnerez des points, puisque $22 - 15 = 7$ points de satisfaction.

Cependant, il y a une limite à ce que vous pouvez gagner (mais pas à ce que vous pouvez perdre). Vous ne pouvez gagner qu'un maximum de 10 points de satisfaction de cette façon.

Exemple : Si votre bénéfice est de 29, vous devriez théoriquement gagner $29 - 15 = 14$, mais en raison de la limitation, vous ne gagnerez que 10 points de satisfaction.

M. Profeet attribuera également des points de bonus si vous avez augmenté vos bénéfices pendant la campagne.

Vous obtiendrez 4 points de satisfaction supplémentaires si votre bénéfice est strictement supérieur au bénéfice de votre précédente partie (ou à l'investissement initial de votre première partie).

Et vous obtiendrez 4 points de satisfaction supplémentaires s'il s'agit de votre meilleur bénéfice jusqu'à présent (strictement supérieur à tous les chiffres de la colonne bleue).

Exemple : Supposons que l'exemple ci-dessous soit le calcul du bénéfice de votre troisième partie de la campagne, et que lors de vos deux premières parties, vous ayez réalisé un bénéfice de 29 et 21. Pour cette troisième partie, vous avez réalisé un bénéfice de 23, de sorte que votre nombre de points de satisfaction de base pour M. Profeet est de $23 - 15 = 8$. Cependant, 23 est mieux que 21 (votre bénéfice précédent), de sorte que vous pouvez obtenir 4 points de satisfaction supplémentaires. Mais ce n'est pas votre meilleur bénéfice absolu jusqu'à présent (parmi 20, 29, 21 et 23 dans la colonne bleue), vous n'obtenez donc pas les 4 points de satisfaction supplémentaires. Au total, vous obtiendrez $8 + 4 = 12$ points de satisfaction pour M. Profeet. Il est facile de marquer le maximum pour le premier ou le deuxième jeu, mais il devient difficile d'améliorer votre bénéfice à chaque fois.

Name: Leo

		Campaign Balance Sheet						
Initial Investment	/	/	/	20	5	/	/	
1 st Course	48	17	2	29	6	2	119	
2 nd Course	50	25	4	21	8	1	128	
3 rd Course	44	17	4	23	9	3	112	
4 th Course								
5 th Course								
Total Satisfaction Points of the Campaign:								

Jouer des cartes de renommée pendant le décompte des scores

Si vous avez des cartes de renommée qui peuvent être jouées pendant le décompte des scores (cartes à fond orange), vous pouvez les jouer au moment opportun pour modifier votre score, ce qui signifie que vous devez les défausser pour obtenir le bonus de score. Sinon, si vous ne souhaitez pas les jouer, vous pouvez les conserver pour votre prochaine partie.

Notez le score final

Enfin, une fois que vous avez terminé le décompte des points et déclaré le vainqueur, inscrivez votre score et votre Client sur votre feuille de bilan.

Il est important de noter votre rang, car c'est lui qui déterminera l'ordre du tour lors de la prochaine partie de la campagne.

Le score final sera également utilisé à la fin de la campagne : après la cinquième partie, additionnez tous les scores finaux des 5 parties pour déterminer le vainqueur de la campagne.

	1	2	3	4	5
M&S	17	2	29	6	2
S&S	25	4	21	8	22
H&H	17	4	23	9	124

Rangement

Une fois que vous êtes prêt à ranger le jeu dans sa boîte, vous devez donner un sac en plastique (du jeu de base) à chaque joueur qui y mettra son bilan, ainsi que ses jetons et ses cubes.

Les cartes de renommée qui restent aux joueurs seront stockées dans le sac. Ils pourront les récupérer gratuitement au début de la partie suivante. Cependant, chaque joueur ne peut conserver qu'un maximum de 3 cartes de renommée non jouées et devra se défausser des autres. Il peut choisir les 3 cartes qu'il souhaite conserver jusqu'à la prochaine partie.

Les cartes de terrain choisies par les joueurs seront également placées dans le sac plastique de chaque joueur. Ces cartes de terrain font désormais partie de l'empire de votre client et ne peuvent plus être choisies pendant le reste de la campagne.

À la fin de la campagne, vous pourrez contempler les 5 cartes de terrain dans votre sac plastique et vous souvenir de votre parcours en tant que célèbre concepteur de minigolf qui a fait de M. Profeet et de Mme Pressco des magnats des parcs de minigolf !





MODE SANS CAMPAGNE

Si vous souhaitez jouer avec Mme Pressco ou M. Profeet dans une partie indépendante, voici quelques modifications recommandées :

Mme Pressco

Pour Mme Pressco, nous recommandons de tirer 6 cartes de presse en commun pour les joueurs. Les joueurs ne pourront pas acheter de cartes de presse secrètes personnelles.

M. Profeet

Il n'est pas recommandé de jouer avec M. Profeet dans une partie indépendante, car les points de satisfaction qu'il donne dépendent des parties précédentes.

Toutefois, si vous souhaitez tout de même jouer avec lui dans une partie indépendante, votre bénéfice sera égal à votre nombre de visiteurs moins votre carte de terrain. Chaque joueur déduira le coût de la carte de terrain qu'il a choisie parmi les 3 cartes qu'il a reçues lors de la mise en place. Il n'y aura évidemment pas de coût pour les campagnes de marketing.

Lors du décompte des scores, chaque joueur doit considérer que son dernier bénéfice est égal à 25 \$ et que son meilleur bénéfice est égal à 30 \$.

A decorative border surrounds the page, featuring a repeating pattern of stylized figures holding red flags on a green hill against a light blue sky background.

AUTRES MODES DE JEU

Version avancée

Il est possible de jouer cette campagne avec la version avancée du jeu (c'est-à-dire avec les cartes de promesse). Dans ce cas, choisissez votre (vos) première(s) carte(s) de promesse(s) après la phase d'investissement. Si une carte de renommée vous fait piocher une tuile "visite du client", déclenchez la visite du client normalement.

Les positions des joueurs sur le tableau de classement des caprices des clients sont basées sur le nombre de points de satisfaction que M. Profeet et Mme Pressco leur donnent.

Campagne solo

Toutes les cartes de renommée ne sont pas jouables en solo. Certaines ont des effets adaptés au mode solo. Ces cartes ont des règles spécifiques marquées d'une icône "solo" dans les pages de référence des cartes de ce livre de règles.

Avant de commencer une campagne solo, retirez du jeu certaines cartes de renommée comme indiqué dans les pages de référence des cartes, en suivant les indications solo. Gardez ce livre de règles à côté de vous pendant le jeu pour voir l'effet modifié des autres cartes.

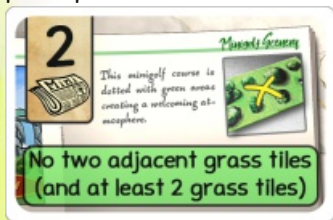
Les autres règles restent inchangées pour une campagne solo.

RÉFÉRENCE DES CARTES

Vous pouvez vous référer aux pages suivantes si vous avez des doutes sur l'interprétation d'une carte dans le cadre des règles. Ces pages contiennent également des changements de règles spécifiques pour les cartes de renommée pour le mode de jeu solo.

Cartes de presse "Minigolf Scenery"

Ces défis de conception concernent les tuiles d'herbe, c'est-à-dire pas les tuiles de trou rouges (Tee, Putting Green ou chemin). La couleur du cadre est verte, comme la couleur principale des tuiles d'herbe.



coins.



Pour scorer cette carte, votre parcours de minigolf doit comporter au moins 2 tuiles d'herbe, et chaque tuile d'herbe ne peut pas se trouver à côté d'une autre tuile d'herbe. Elles peuvent se toucher dans les

Pour scorer cette carte, votre parcours de minigolf doit comporter au moins une zone de 2x3 tuiles d'herbe contiguës. Les autres tuiles d'herbe peuvent toucher la zone de 2x3 dans les coins, mais nulle part ailleurs.

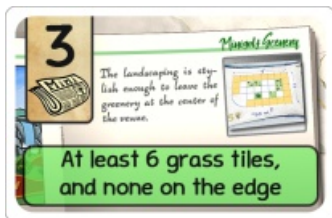


Pour scorer cette carte, votre parcours de minigolf doit comporter au moins deux zones séparées de 2x2 tuiles d'herbe. Les deux zones ne peuvent se toucher que par un coin, mais pas plus. Les autres tuiles d'herbe peuvent

toucher les zones de 2x2 aux coins, mais nulle part ailleurs.

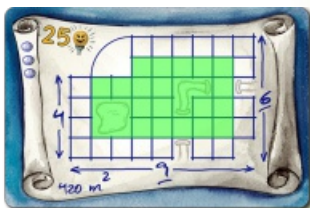
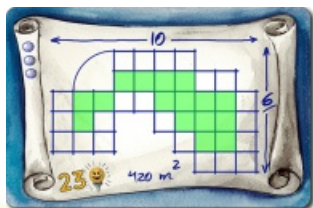


Pour scorer cette carte, votre parcours de minigolf doit comporter au moins 13 tuiles d'herbe. Il n'y a aucune restriction quant à la contiguïté de ces tuiles.

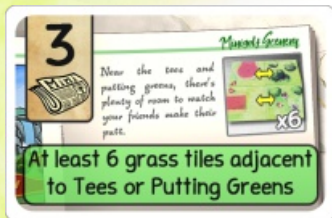


Pour scorer cette carte, votre parcours de Minigolf doit comporter au moins 6 tuiles d'herbe. De plus, aucune tuile d'herbe ne peut se trouver sur le bord ou à l'extérieur de votre terrain. Pour cette carte, la porte d'entrée, les tuiles de ruisseau

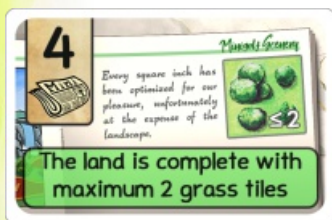
et d'étang ne comptent pas comme l'extérieur (une tuile d'herbe peut toucher ou être au-dessus d'une tuile de ruisseau ou d'étang tant qu'elle n'est pas sur le bord).



Exemple de carrés valides, représentés en vert



Les tuiles d'herbe placées en dehors de votre terrain et adjacentes à un Tee ou à une tuile de Putting Green peuvent être comptées.



Pour scorer cette carte, votre parcours de Minigolf ne peut pas avoir plus de deux tuiles d'herbe et vous devez avoir rempli tout votre terrain. Il est autorisé d'avoir des trous supplémentaires pour remplir les espaces vides du parcours.

Cartes de presse "Putt Putt Mag"

Ces défis de conception concernent les tuiles de trou rouges (Tee, Putting Green ou chemin). La couleur du cadre du texte est rouge comme la couleur principale des tuiles de trou.



Pour scorer cette carte, votre parcours de Minigolf ne doit pas comporter de tuile de trou rouge sans valeur de Par. Puisque les tuiles de Tee et de Putting Green ont un Par minimum de 1, cela signifie que toutes les tuiles de chemin doivent également avoir un Par. Vous pouvez ignorer les tuiles des trous supplémentaires que vous pourriez avoir.


3

Putt

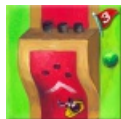
Putt PUTT

A hole in the ground? is it the goal? No, it's just a tunnel, a beloved trick of the course.

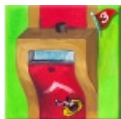
At least 2 tunnel entrances in the ground



Pour scorer cette carte, votre parcours de minigolf doit comporter au moins 2 entrées de tunnel plongeant dans le sol. L'orientation des tuiles n'a pas d'importance. Certaines tuiles ont plus d'une entrée de tunnel.



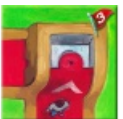
3 tunnels



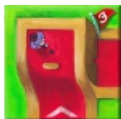
1 tunnel



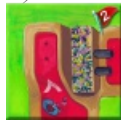
1 tunnel



1 tunnel



1 tunnel



2 tunnels



1 tunnel



2 tunnels

La tuile ci-dessus provient de "Putt of No Return Expansion"

3

Putt

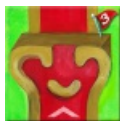
Putt PUTT

if you enjoy making your ball fly, you will be treated with numerous jumping ramps on this course.

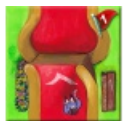
At least 2 jumping ramps



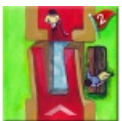
Pour scorer cette carte, votre parcours de minigolf doit comporter au moins 2 tremplins. L'orientation des tuiles n'a pas d'importance. Certaines tuiles ont plus d'un tremplin.



1 tremplin



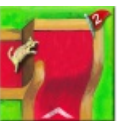
1 tremplin



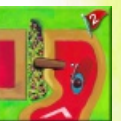
2 tremplins



1 tremplin



1 tremplin



1 tremplin



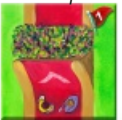
1 tremplin



1 tremplin

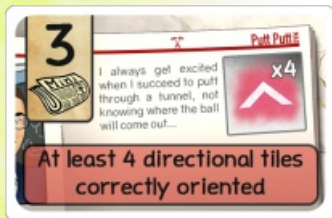


1 tremplin



1 tremplin

Les deux tuiles ci-dessus proviennent de "Putt of No Return Expansion"



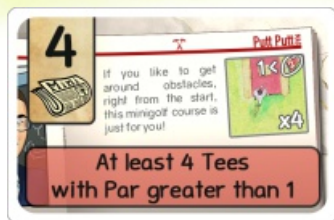
Pour scorer cette carte, votre parcours de Minigolf doit comporter au moins 4 tuiles de trou avec une flèche directionnelle et elles doivent être correctement orientées. Le fait d'avoir des tuiles directionnelles supplémentaires mal orientées ne vous empêchera pas de scorer cette carte.



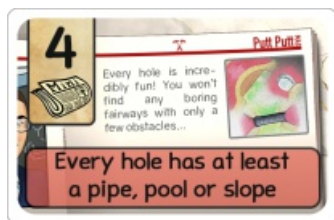
Pour scorer cette carte, votre parcours de Minigolf doit avoir au moins 6 Putting Greens avec une valeur de Par supérieure à 1 (ce qui signifie un Par de 2 ou 3 pour les tuiles qui ont été publiées jusqu'à présent).



Pour scorer cette carte, chaque trou (à l'exception des trous supplémentaires éventuels) doit comporter au moins une tuile de trou rouge sans valeur de Par. Puisque les tuiles de Tee et de Putting Green ont toujours un Par minimum de 1, cela signifie que chaque trou doit avoir au moins une tuile de chemin facile entre les deux. Il peut y avoir d'autres tuiles avec ou sans valeur de Par entre le Tee et le Putting green.



Pour scorer cette carte, votre parcours de Minigolf doit avoir au moins 4 Tees avec une valeur de Par supérieure à 1 (ce qui signifie un Par de 2 ou 3 pour les tuiles qui ont été publiées jusqu'à présent).



Pour scorer cette carte, chaque trou de votre parcours de Minigolf (à l'exception des trous supplémentaires) doit comporter au moins un tuyau, un bassin ou une élévation/pente.

Cartes de presse "Amazing Mini Putt"

Ces défis de conception concernent des tuiles spécifiques et emblématiques qui sont généralement rares. La couleur du cadre du texte est le jaune.



Pour scorer cette carte, votre parcours de minigolf doit comporter 2 personnes assises ou allongées sur un banc. Il ne suffit pas d'avoir un banc s'il n'y a pas de personnes dessus. Ne comptez pas les personnes

assises sur le sol ou sur d'autres éléments. Jusqu'à présent, aucune tuile avec plus d'une personne assise sur un banc n'a été publiée.

3

What would be a Mini-golf course without its traditional windmill? Rest reassured, you won't be disappointed.



At least 1 windmill

Pour scorer cette carte, votre parcours de minigolf doit comporter un moulin à vent. Il y a une tuile dans le jeu de base et une dans "Putt of no Return Expansion".

3

A Mini-golf course where you can play the wonderful Minigolf Designer board game, deserves respect...




Get the tile showing the Minigolf Designer players

Pour scorer cette carte, votre parcours de minigolf doit comporter au moins une des deux tuiles représentant des personnes jouant au jeu de société "Minigolf Designer".

3

This course is perfect for the family. Kids will love it, and not only because I spotted a balloon seller...




Get the tile showing the balloon seller

Pour scorer cette carte, votre parcours de Minigolf doit comporter au moins une des deux tuiles représentant le vendeur de ballons.

3

The venue even has playground equipments so that the kids can play here even longer...



Get the tile showing the seesaw

Pour scorer cette carte, votre parcours de Minigolf doit comporter au moins une des deux tuiles représentant la balançoire.

4

The venue has a large grassy area, and they even let you spread out your blanket to take a nap in the sun.

At least 2 picnic blankets

Pour scorer cette carte, votre parcours de minigolf doit comporter au moins 2 couvertures de pique-nique (qu'il y ait ou non des personnes dessus). Jusqu'à présent, les tuiles publiées n'ont qu'une seule couverture par tuile.

5

After your minigolf party, you will find tables to take a drink or a snack. How convenient...

At least 2 tables

Pour scorer cette carte, votre parcours de minigolf doit comporter au moins 2 tables (avec ou sans personnes autour). Jusqu'à présent, les tuiles publiées n'ont qu'une seule table par tuile.

Cartes de presse "Minigolf World"

Ces défis de conception concernent la forme des trous. La couleur du cadre du texte est le cyan.

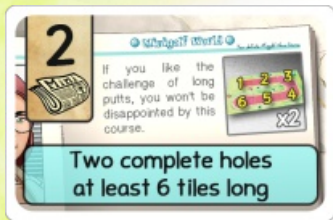
2

Sometimes a long straight hole can be as challenging as zigzaggy ones.

One hole with at least 3 straight tiles

Pour scorer cette carte, votre parcours de Minigolf doit comporter un trou complet contenant au moins 3 tuiles de chemin droit (à l'exclusion des tuiles de Tee et de Putting Green). Le trou peut comporter des tuiles

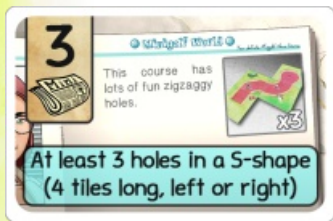
d'angle supplémentaires.



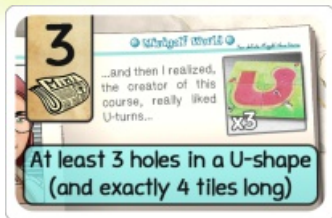
Pour scorer cette carte, votre parcours de Minigolf doit comporter au moins 2 trous complets d'une longueur d'au moins 6 tuiles (y compris les tuiles Tee et Putting Green). Cela n'a pas d'importance si les trous contiennent des tuiles directionnelles mal orientées.



Pour scorer cette carte, votre parcours de Minigolf doit comporter au moins un trou complet d'une longueur d'au moins 8 tuiles (y compris les tuiles Tee et Putting Green). Cela n'a pas d'importance si le trou contient des tuiles directionnelles mal orientées. Ce trou peut être utilisé pour scorer cette carte et celle ci-dessus (par exemple, si votre parcours de minigolf a un trou de 8 tuiles de long et un trou de 6 tuiles de long, vous pouvez scorer les deux cartes).

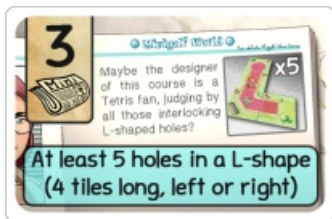


Pour scorer cette carte, votre parcours de minigolf doit comporter au moins 3 trous complets d'une longueur exacte de 4 tuiles avec deux tuiles de virage orientés dans des directions opposées (gauche puis droite ou droite puis gauche). Cela n'a pas d'importance si les trous contiennent des tuiles directionnelles mal orientées.



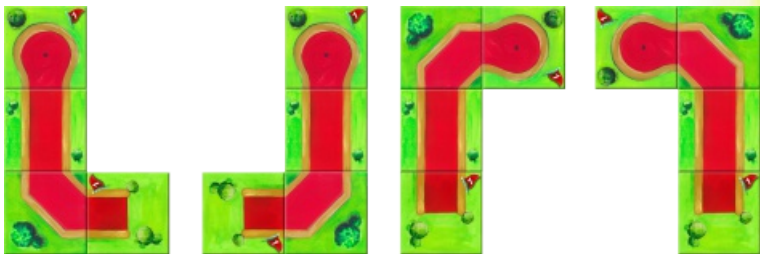
Pour scorer cette carte, votre parcours de minigolf doit comporter au moins 3 trous complets d'une longueur exacte de 4 tuiles avec deux tuiles de virage orientés dans la même direction (gauche-gauche ou

droite-droite). Cela n'a pas d'importance si les trous contiennent des tuiles directionnelles mal orientées.



Pour scorer cette carte, votre parcours de minigolf doit comporter au moins 5 trous complets d'une longueur exacte de 4 tuiles, avec un virage et un chemin droit. Le fait que les trous contiennent des tuiles

directionnelles mal orientées n'a pas d'importance. Toutes les configurations possibles sont valables :



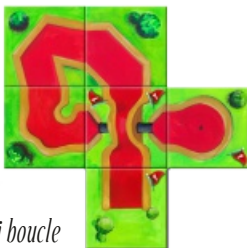


Pour scorer cette carte, votre parcours de Minigolf doit avoir un trou complet qui fait une boucle sur lui-même en utilisant l'une des 3 tuiles de croisement du jeu de base, illustrées ci-dessous. La boucle peut s'incurver vers la

gauche ou vers la droite. La longueur du trou n'a pas d'importance, mais il est évidemment plus facile d'utiliser la tuile de virage en boucle car vous pouvez obtenir un trou valide avec 3 tuiles. Les deux autres tuiles de croisement créeront un trou d'une longueur minimale de 7 tuiles.



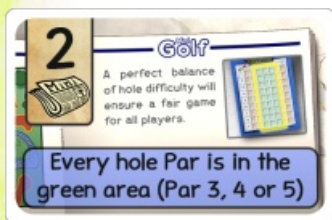
Exemples de trou qui boucle



Ci-contre se trouvent les 3 tuiles de croisement du jeu de base. L'extension "Putt of no Return" n'a pas de tuiles de croisement.

Cartes de presse "Mini Golf"

Ces défis concernent la forme du parcours. La couleur du cadre du texte est le bleu.



Pour scorer cette carte, tous vos Pars doivent être à 3, 4 ou 5. Le fait d'avoir des cubes noirs ou des cubes restants à la fin ne vous empêche pas de scorer cette carte, tant que tous les Pars se trouvent dans la zone verte.



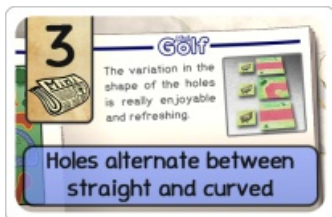
2 — Golf

This course won't confuse you, the sequence of holes is easy to follow.

=20 😊

The course forms a perfect circuit

Pour scorer cette carte, votre parcours de minigolf doit réaliser un circuit parfait, ce qui signifie que vous avez obtenu 20 points de satisfaction pour la condition de circuit.



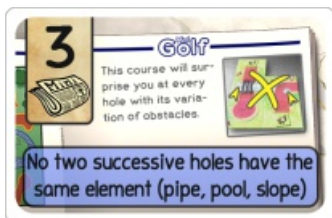
3 — Golf

The variation in the shape of the holes is really enjoyable and refreshing.

Holes alternate between straight and curved

Pour scorer cette carte, la forme des trous de votre parcours de minigolf doit alterner entre des trous droits et des trous courbes. Le parcours peut commencer par un trou droit ou courbe, peu importe, mais il ne peut pas avoir

deux trous droits consécutifs ou deux trous courbes consécutifs.



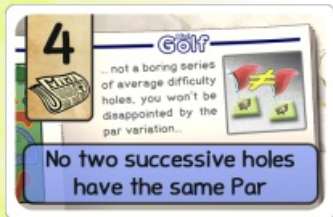
3 — Golf

This course will surprise you at every hole with its variation of obstacles.

No two successive holes have the same element (pipe, pool, slope)

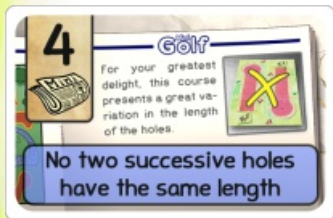
Pour scorer cette carte, votre parcours de minigolf ne peut pas avoir deux trous successifs avec le même type d'élément. Les types d'éléments sont le tuyau, le plan d'eau et la pente. Par exemple, si le trou n°3 a un tuyau

et un plan d'eau, les trous n°2 et n°4 ne peuvent pas avoir de tuyau ou de plan d'eau. Les trous 1 et 9 ne sont pas successifs, vous pouvez donc scorer la carte même s'ils ont le même élément.



Pour scorer cette carte, la valeur du Par de chaque trou de votre parcours de minigolf doit être différente de celle du trou suivant. Des trous non successifs peuvent avoir le même Par (par exemple le trou n°1 et le trou n°3).

Les trous n°1 et n°9 peuvent donc avoir le même Par. Si vous avez des trous incomplets, ne tenez pas compte des tuiles manquantes et ne prenez en considération que les valeurs de Par indiquées sur votre feuille de score personnelle.



Pour scorer cette carte, la longueur de chaque trou de votre parcours de minigolf doit être différente de celle du trou suivant. Les trous qui ne se suivent pas peuvent avoir la même longueur (par exemple le trou n°1 et le trou n°3). Les trous n°1 et n°9 peuvent donc avoir la même longueur. Si vous avez des trous incomplets, comptez les tuiles manquantes pour déterminer la longueur de ces trous.



Pour scorer cette carte, chaque Putting Green ne peut avoir plus d'un Tee adjacent appartenant à un autre trou. Le Tee appartenant au même trou que le Putting Green (par exemple dans le cas d'un trou de 2 tuiles de long) ne compte pas. Le fait que le Putting Green ne soit adjacent à

aucun Tee ne vous empêchera pas de scorer cette carte. Une tuile de Tee touchant une tuile de Putting Green par un coin n'est pas considérée comme adjacente. Si vous avez des trous incomplets, prenez également en compte les tuiles manquantes (Tee et Putting Green) pour vérifier la validité de cette carte. Vous pouvez ignorer les trous supplémentaires s'il y en a.

Cartes de presse "Minigolf Biz Mag"

Ces défis de conception fixent des exigences minimales pour certains éléments. La couleur du cadre du texte est le violet.



2

There are a decent amount of water pools on this course, which makes it nice to look at and fun to play.

x4

At least 4 pools

Pour scorer cette carte, votre parcours de minigolf doit comporter au moins 4 plans d'eau. Il y a 36 plans d'eau dans le jeu de base.



2

This minigolf course is perfect for snooker players, since there are many obstacles to overcome.

x5

At least 5 tiles containing obstacles

Pour scorer cette carte, votre parcours de minigolf doit comporter au moins 5 tuiles contenant des obstacles. Les obstacles sont les petites bordures jaunes en ciment ou les blocs de ciment que les golfeurs doivent contourner. Vous

devez compter les tuiles et non les obstacles eux-mêmes, car une tuile peut généralement comporter plusieurs obstacles. Vous pouvez vous référer aux pages de référence des tuiles dans le livre de règles du jeu de base (2e édition) pour savoir quelles tuiles contiennent des obstacles. Il y a 42 tuiles contenant des obstacles dans le jeu de base.



Pour scorer cette carte, votre parcours de minigolf doit avoir au moins 4 pentes/élévations. Il y a 25 pentes dans le jeu de base.



Pour scorer cette carte, votre parcours de minigolf doit comporter au moins 4 tuyaux. Il y a 39 tuyaux dans le jeu de base.



Pour scorer cette carte, votre parcours de minigolf doit comporter au moins 30 arbres. Vous pouvez compter l'arbre sur votre tuile de porte d'entrée (sur chaque tuile en forme de quart de cercle, il y a un arbre à côté du bâtiment d'entrée). Il y a 175 arbres dans le jeu de base.



Pour scorer cette carte, votre parcours de minigolf doit comporter au moins 5 bancs. Il y a 27 bancs dans le jeu de base.



Pour scorer cette carte, votre parcours de minigolf doit comporter au moins 5 chiens. Il y a 26 chiens dans le jeu de base.



Pour scorer cette carte, votre parcours de minigolf doit comporter au moins 8 parterres de fleurs. Il y a 32 parterres de fleurs dans le jeu de base.



Pour scorer cette carte, votre parcours de minigolf doit comporter au moins 9 bancs. Si vous scorez cette carte, vous pouvez également scorer la carte "At least 5 benches".




Pour scorer cette carte, votre parcours de minigolf doit comporter au moins 9 chiens. Si vous scorez cette carte, vous pouvez également scorer la carte "At least 5 dogs".

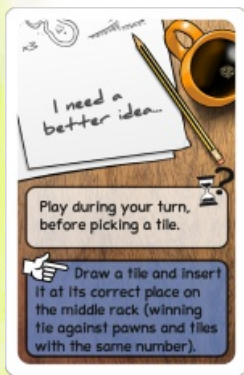


Pour scorer cette carte, votre parcours de minigolf doit comporter au moins 12 parterres de fleurs. Si vous scorez cette carte, vous pouvez également scorer la carte "At least 8 flower beds".

Cartes de renommée


Dans les pages suivantes, vous trouverez plus de détails et des cas de figure expliqués pour chaque carte de renommée.

L'icône solo  est également utilisée pour mettre en évidence le changement de règle pour le mode de jeu solo.




S'il y a des pions sur la réglette au moment de l'insertion, la tuile est ajoutée avant eux dans l'ordre.

Si la tuile tirée a le même numéro qu'une autre tuile de la réglette, la tuile tirée passe devant cette tuile dans l'ordre.

 : Tirez une tuile à ajouter à votre choix standard de 2 tuiles.



Après avoir vu la réglette du bas entièrement reconstituée, vous pouvez jouer cette carte pour défausser toutes les tuiles qui s'y trouvent et en piocher le même nombre du sac. Vous devez le faire avant que le premier joueur ne choisisse sa tuile, car le remplacement des tuiles de la réglette du bas peut avoir un impact sur son choix.


 : Pour chaque tuile que vous avez tirée, choisissez de la retirer du jeu ou

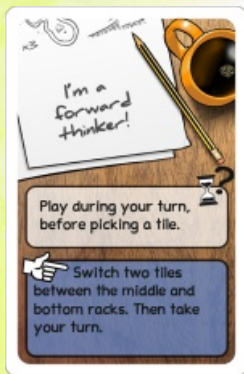
de la remettre dans le sac. Tirez ensuite 2 nouvelles tuiles avant de choisir votre tuile.



Jouez cette carte après le tour du dernier joueur pour sauver de la défausse les tuiles non choisies. Ajoutez toutes les tuiles non choisies de la réglette du haut à la réglette du milieu, à leur place selon leur numéro. Ces tuiles ajoutées sont placées devant les tuiles de même numéro déjà présentes. Les tuiles ajoutées conservent leur ordre entre elles. Cela peut faire déborder la réglette, surtout si de nombreux joueurs


ont passé leur tour.

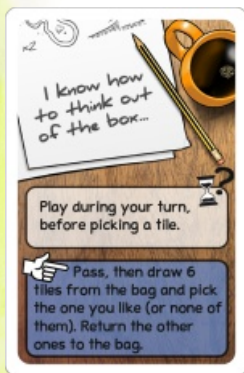
 : Vous pouvez garder la tuile que vous n'avez pas choisie comme choix possible pour votre prochain tour.




Choisissez une tuile de la réglette du milieu et une tuile de la réglette du bas. Intervertissez-les en plaçant celle du bas à la place de celle du milieu et vice versa.

Vous pouvez choisir la tuile que vous avez placée sur la réglette du milieu en tant qu'action normale de votre tour mais vous n'êtes pas obligé de le faire.

 : Retirer cette carte du jeu lors de la mise en place.



Jouez cette carte pour avoir votre propre choix de tuiles. Placez votre pion sur le banc en suivant les règles normales pour passer, puis tirez 6 tuiles du sac et choisissez-en une à placer sur votre parcours, ou alors n'en choisissez aucune. Remettez ensuite les autres tuiles dans le sac.

 : Tirez 6 tuiles au choix, mais faites reculer votre pion de 3 points sur la piste de score.



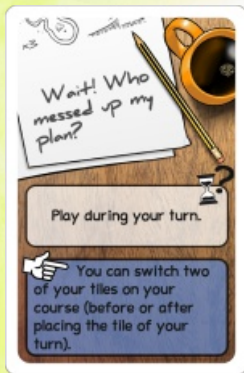
Jouez cette carte pour choisir les tuiles de la réglette du bas à retirer de la partie (pas de la campagne entière). Après avoir retiré ces tuiles du jeu, piochez autant de tuiles dans le sac pour réapprovisionner la réglette du bas. Insérez la ou les tuiles tirées à leur place en fonction de leur numéro de dos. Les nouvelles tuiles sont placées devant les anciennes tuiles portant le même numéro. Vous devez jouer cette carte

avant que le premier joueur ne choisisse sa tuile, car le changement de la réglette inférieure peut avoir un impact sur son choix.

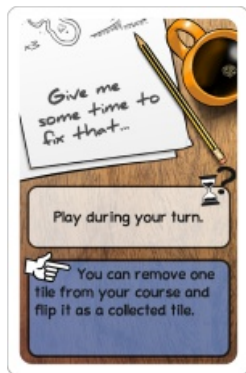
12 : Retirez du jeu une ou deux tuiles parmi celles que vous avez tirées, puis réapprovisionnez avant de choisir votre tuile.



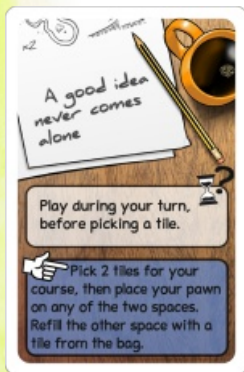
Lorsque vous placez une tuile sur votre parcours de minigolf, ignorez la contrainte de contiguïté. Vous pouvez placer la tuile n'importe où sans qu'elle soit à côté d'une tuile existante. Durant les tours suivants, vous pouvez agrandir votre parcours de minigolf à partir de cette tuile.



Pendant votre tour, avant ou après avoir placé votre tuile, vous pouvez intervertir les positions de deux tuiles quelconques sur votre terrain de minigolf. Les deux tuiles échangent leur place et vous pouvez les faire pivoter comme vous le souhaitez.

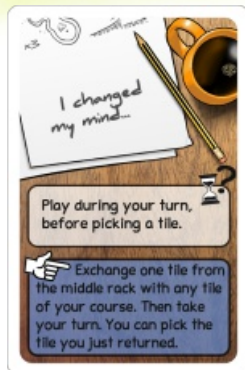


Pendant votre tour, avant ou après avoir placé votre tuile, vous pouvez retirer une tuile de votre parcours et la retourner pour qu'elle compte comme une tuile collectée pour la condition de rapidité.



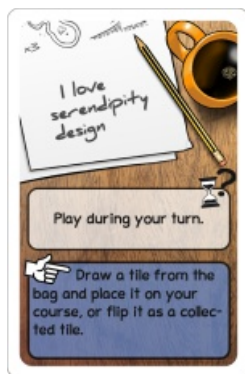
Pendant votre tour, prenez deux tuiles de la réglette du milieu au lieu d'une et placez votre pion sur l'un des deux emplacements. Tirez une nouvelle tuile que vous placerez sur l'autre emplacement. Vous devez placer les deux tuiles que vous avez choisies sur votre parcours de minigolf.

■ : Vous pouvez prendre et placer les deux tuiles que vous avez tirées au lieu d'une.



Pendant votre tour, avant de choisir votre tuile, échangez une tuile entre votre parcours de minigolf et la réglette du milieu. Effectuez ensuite votre tour normalement. Vous pouvez choisir la tuile que vous venez de remettre sur la réglette.

● : Échangez une tuile entre votre parcours de minigolf et une des deux tuiles que vous avez tirées. Ensuite, jouer votre tour. Vous pouvez choisir la tuile que vous venez de retourner.



Pendant votre tour, avant ou après avoir placé votre tuile, tirez une tuile du sac et placez-la sur votre parcours de minigolf, ou retournez-la face cachée comme tuile collectée pour la condition de rapidité.


● : Si vous collectez des tuiles face cachée grâce à une carte de renommée (celle-ci ou une autre), scorez-les lors de l'évaluation de la condition de rapidité.

Vous réussirez la promesse de rapidité


dans une partie solo en mode avancée si votre pion est sur la "case départ" ou plus loin sur la piste de score.

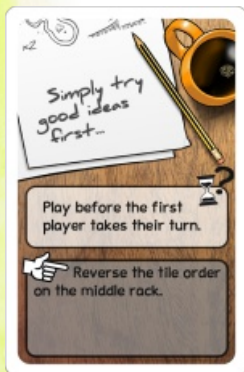
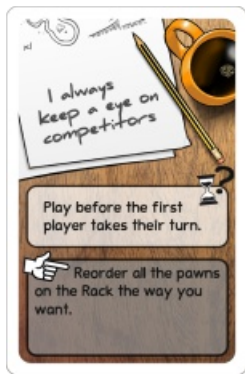


Jouez cette carte pour jouer en premier. Cependant, vous ne pouvez pas jouer avant un joueur placé devant la réglette parce qu'il a joué la carte "I always was the first in everything I did" durant le tour précédent.


 : Retirer cette carte du jeu lors de la mise en place.

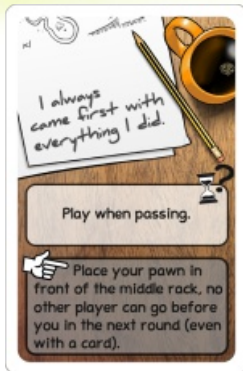
Jouez cette carte avant que le premier joueur ne prenne son tour. Réorganisez tous les pions comme vous le souhaitez sur la réglette du haut. Ne touchez pas le pion placé devant la réglette le cas échéant.

 : Retirer cette carte du jeu lors de la mise en place.




Jouez cette carte avant que le premier joueur ne prenne son tour. Inverser l'ordre des tuiles sur la réglette du milieu. Cela signifie que les tuiles les plus intéressantes seront devant, et les moins intéressantes seront en dernier.


 : Retirer cette carte du jeu lors de la mise en place.



Jouez cette carte pour vous assurer la première place au prochain tour. Pour montrer que personne ne peut passer devant vous, placez votre pion non pas sur le banc, mais devant la réglette.


 : Retirer cette carte du jeu lors de la mise en place.

Jouez lorsque vous choisissez une tuile. Mais au lieu de placer votre pion à l'emplacement de la tuile, placez-le sur le banc en suivant les règles normales pour passer.

 : Retirer cette carte du jeu lors de la mise en place.



Jouez lorsque vous passez. Placez votre pion sur le banc en suivant les règles normales pour passer, mais prenez une tuile de la réglette du milieu et retournez-la face cachée en tant que tuile collectée comptant pour la condition de rapidité.

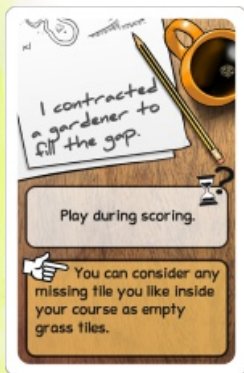
 : Si vous jouez cette carte lorsque vous passez, ne reculez pas votre pion de 3 points sur la piste de score.



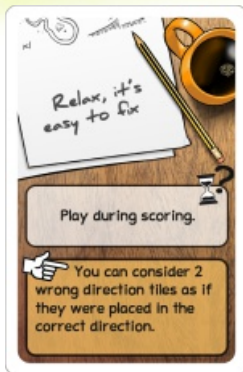
Jouez vers la fin de la partie pour protéger une tuile que vous voulez contre les joueurs qui ont cessé d'assembler leur parcours. Ces joueurs continuent à collecter des tuiles en attendant que les autres joueurs s'arrêtent, généralement en collectant des tuiles dont les autres joueurs ont besoin. Vous pouvez jouer cette carte pour les forcer à choisir une autre tuile. Cette carte ne peut pas être utilisée

contre un joueur qui est encore en train d'assembler son minigolf.

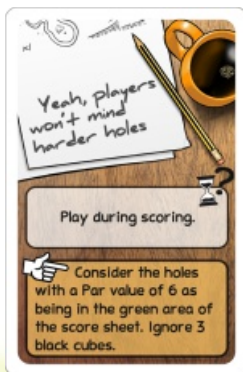
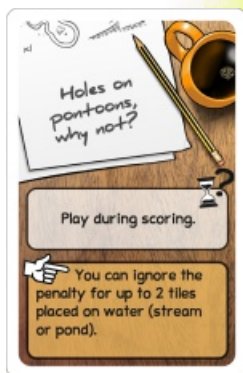
 : Retirer cette carte du jeu lors de la mise en place.



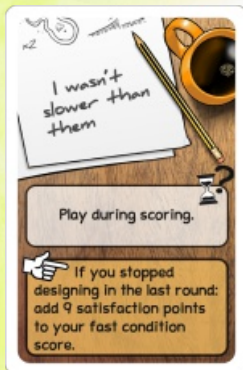
Pendant le décompte des points, vous pouvez indiquer aux autres joueurs les tuiles manquantes qui doivent être considérées comme des tuiles d'herbe (tuiles vides, sans personne ni autre élément). Ne considérez les tuiles manquantes qu'à l'intérieur de votre terrain, pas à l'extérieur. Ces tuiles d'herbe doivent être considérées comme des tuiles réelles lors de la résolution des défis des cartes de presse. Si vous créez des connexions inadéquates, vous perdrez des points.



Lors du décompte des points, vous pouvez ignorer la pénalité pour maximum 2 tuiles directionnelles mal orientées. De plus, considérez-les comme si elles étaient correctement orientées lorsque vous résolvez les défis des cartes de presse.

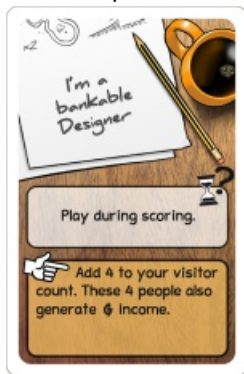


Lors du décompte des points, vous pouvez considérer tout trou ayant un Par 6 comme s'il se trouvait dans la zone verte de votre feuille de score personnelle. Cela signifie que vous pouvez obtenir 2 points de satisfaction pour ces trous lors de l'évaluation de la condition de Par. Ces trous seront également considérés comme étant dans la zone verte lors de l'évaluation des défis des cartes de presse.

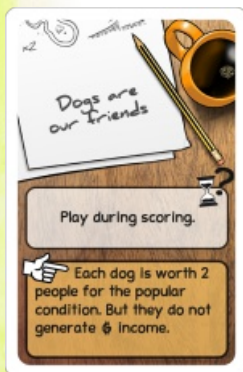


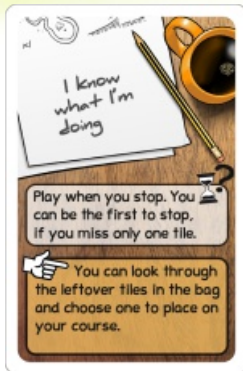
Lors de l'évaluation de la condition de rapidité, ajoutez 9 points de satisfaction si vous avez été le dernier joueur à vous arrêter (ou si vous vous êtes arrêté au cours du même tour que le dernier joueur). Ne vous basez pas sur le nombre de tuiles collectées pour déterminer si vous êtes parmi les derniers, car certaines tuiles peuvent être collectées en jouant des cartes. Ces 9 points doivent être considérés comme faisant partie de votre score de condition de rapidité.

Lors de l'évaluation de la condition de popularité, ajoutez 4 personnes à votre décompte. Ces 4 personnes compteront également pour votre revenu en Golfar.



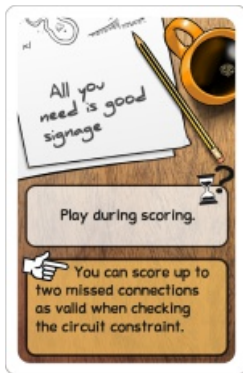
Lors de l'évaluation de la condition de popularité, chaque chien compte comme 2 personnes. Cependant, ces chiens ne seront pas pris en compte dans votre revenu en Golfar. Ces chiens restent considérés comme des chiens lorsque vous scorez les défis des cartes de presse.





Lorsque vous décidez de vous arrêter, vous pouvez regarder dans le sac pour choisir la tuile que vous voulez (sortez toutes les tuiles du sac pour choisir, puis remettez toutes les tuiles dans le sac). Si vous êtes le premier joueur à vous arrêter, vous ne pouvez déclencher la phase finale que s'il vous manque une tuile dans votre terrain (et la tuile que vous choisirez dans le sac complétera votre parcours de minigolf). Vous devez

choisir et placer une tuile même si elle crée de mauvaises connexions.

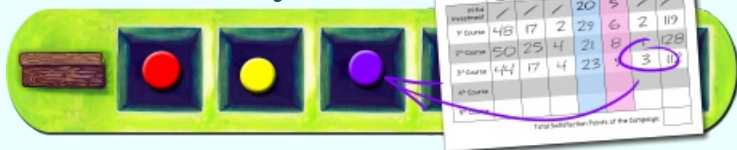


Lors de l'évaluation de la condition de circuit, vous pouvez considérer jusqu'à 2 connexions manquées comme valides. Une connexion manquée dans le circuit est lorsqu'un Putting Green n'est pas adjacent à son prochain Tee, ou lorsque le Tee #1 ou le Putting Green #9 ne sont pas adjacents à la tuile de la porte d'entrée. Jouer cette carte vous permet de marquer 2 points de satisfaction pour chacune de ces connexions

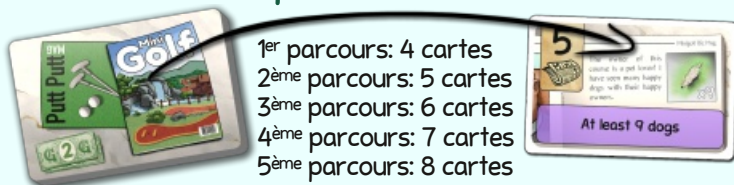
manquées (pour un maximum de 2 d'entre elles). Considérez-les également comme valables lorsque vous scorez les défis des cartes de presse.

MISE EN PLACE

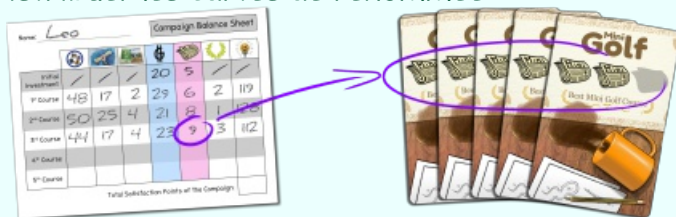
Définir l'ordre des joueurs



Tirer les cartes de presse



Distribuer les cartes de renommée



Phase d'investissement (dans l'ordre des joueurs)

