

Design d'Alban Nanty

Art de Gul E Raana et Vicente Sivera

EXPANSION PUTT DE NON RETOUR  
**MINI GOLF**  
LIVRE DE RÈGLES **DESIGNER**





# EXPANSION PUTT DE NON RETOUR

# MINI GOLF

## DESIGNER

Dans cette mini-expansion, vous trouverez la fameuse feuille de score à double couche qui a été longuement réclamée. Elle vous aidera à suivre votre Par tout en gardant les cubes à leur place. Côté gameplay, vous trouverez également quatre nouveaux Clients (deux femmes et deux hommes) pour renouveler la variété des caprices des clients. L'une des nouvelles clientes, Mrs Noreturn, souhaite des tuiles directionnelles, c'est pourquoi vous trouverez également 9 nouvelles tuiles avec une contrainte directionnelle. Enfin, pour pimenter la difficulté, il y a aussi 9 tuiles délicates, certaines avec 3 bords rouges et 1 bord vert. Ces tuiles peuvent s'avérer pratiques lorsque vous dessinez pour Mr. Long, mais elles peuvent perturber votre parcours si vous ne les utilisez pas avec prudence !

Designer: Alban Nanty

Illustrateurs: Gul E Raana (tuiles), Vicente Sivera (personnages)

Relecture: Hercules Matthijs Schaap

Testeurs: Justine, Alban



Copyright Thematic Games 2021

# CONTENU



4 nouvelles cartes client (2 hommes et 2 femmes)



5 feuille de score  
à double couche



24 nouvelles tuiles  
de minigolf



Ce livre de règles

# NOUVEAUX CLIENTS

## Mrs Noretturn

Mrs Noretturn aime les obstacles à sens unique : on obtient des points pour toute tuile comportant une flèche blanche qui indique une direction sur le chemin du trou. Il n'y avait pas assez de tuiles de ce type dans le jeu original. C'est pourquoi cette extension ajoute 9 tuiles avec une flèche directionnelle. Si vous voulez jouer avec Mrs Noretturn, vous devez ajouter ces tuiles dans le sac.



Lorsque vous scorez Mrs Noretturn, gagnez 3 points de satisfaction par flèche blanche visible et correctement orientée sur votre parcours de minigolf. Si la flèche blanche est orientée dans la mauvaise direction (vers la tuile de Tee, au lieu de la tuile de Putting Green), alors vous ne gagnez pas de points de satisfaction pour cette flèche. Il est donc inutile de choisir une tuile directionnelle si vous ne pouvez pas la placer dans la bonne orientation (sauf pour empêcher un autre joueur de la choisir).

Chaque trou peut avoir plusieurs flèches, et vous gagnez 3 points pour chaque flèche correctement orientée.



*Pour ce trou, Mrs Noretturn vous donnera 3 points pour la tuile centrale, puisqu'elle comporte une flèche directionnelle qui est correctement orientée.*



*Ce trou contient deux flèches directionnelles, mais la tuile d'angle va dans la mauvaise direction. Seule la tuile rectiligne est correctement orientée, donc Mrs Noretturn vous donnera 3 points pour ce trou. Si la tuile d'angle avait été dans la bonne direction, vous auriez gagné 6 points.*

## M. Intheway

Mr. Intheway aime les obstacles. Les obstacles sont les petites bordures jaunes en ciment ou les blocs de ciment que les golfeurs doivent contourner. Les bassins d'eau, les tuyaux et les parterres de fleurs ne sont pas considérés comme des obstacles lors du décompte de points de Mr Intheway. Les obstacles sont toujours dessinés dans la même couleur (brun jaunâtre) que les deux bordures du chemin rouge\*.



Lors du décompte, Mr Intheway vous donne 2 points de satisfaction pour chaque trou qui contient au moins un obstacle. Notez qu'il ne donne pas 2 points par obstacle, mais 2 points par trou contenant un ou plusieurs obstacles, quel qu'en soit le nombre.



*Here are two examples of tiles with obstacles.*

(\* ) Si vous avez l'édition Kickstarter du jeu original, et que vous avez un doute sur le fait qu'une tuile spécifique contienne un obstacle ou non, veuillez télécharger le livre de règles PDF mis à jour sur notre site web :

<https://www.thematicgames.com/?page=minigolfdesigner>



*Ce trou comporte de nombreux obstacles (8 sur la tuile de Tee et 6 sur la tuile de Putting Green), mais il ne donne que 2 points de satisfaction. M. Intheway donne 2 points par trou avec obstacle(s), pas par tuile avec un obstacle ni par obstacle.*



*Ce trou ne comporte pas d'obstacles. La tuile centrale est une bifurcation, et le Putting Green est accessible par l'un des deux tuyaux, mais ce n'est pas un obstacle que les golfeurs peuvent contourner. M. Intheway ne donne aucun point pour ce trou.*



*Ce trou a un obstacle sur la tuile de Tee, mais n'est pas complet. Selon la règle normale, Mr Client ne score pas les trous incomplets.*

## Mrs Camper

Mrs Camper ne voulait pas ouvrir un parcours de minigolf, c'était l'idée de son mari. Elle voulait plutôt ouvrir un terrain de camping ! Finalement, ils ont accepté de combiner les deux sur leur terrain. Plus vous laisserez d'espace pour les campeurs, plus elle sera heureuse. Nul doute qu'elle formera un beau couple avec Mr Short, et probablement un couple moins paisible avec Mr Long.



Lors du décompte, Mrs Camper vous donnera 2 points de satisfaction pour chaque tuile d'herbe, c'est-à-dire une tuile avec 4 bords verts et sans chemin de minigolf.



*Pour ce parcours de minigolf, le joueur bleu marquera 12 points pour Mrs Camper, car il dispose de 6 tuiles d'herbe (peu importe qu'elles soient à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain).*



## Mr Perfect

Mr Perfect éprouve un réel sentiment de satisfaction en appréciant la perfection. Lors du décompte, il vous donnera différentes valeurs de points de satisfaction pour chaque contrainte que minigolf respecte parfaitement. Nous vous suggérons

d'utiliser le disque de promesse de Mr Perfect pour scorer Mr Perfect après avoir vérifié chaque contrainte, afin d'éviter de vérifier deux fois toutes les contraintes.

Plus la contrainte est difficile à respecter, plus il donnera de points :



### Parfaitement jouable



Mr Perfect vous donnera 3 points si vous n'avez perdu aucun point pour la contrainte de Jouabilité. Cela signifie que vous avez exactement 9 trous, que toutes vos tuiles directionnelles sont correctement orientées, qu'il n'y a pas de connexions de tuiles mal assorties et qu'il n'y a pas de trous avec deux Tees ou deux Putting Greens, ni de trous faisant une boucle.

Les trous inachevés ne vous font pas perdre de points pour la contrainte de jouabilité. Vous pouvez donc obtenir ces 3 points de satisfaction, même si votre minigolf comporte des trous inachevés.





## Terrain parfait

4



Mr Perfect vous donnera 4 points si votre parcours de minigolf remplit parfaitement la parcelle de votre carte de terrain, ce qui signifie qu'il ne manque aucune tuile à l'intérieur de la parcelle, et qu'il n'y a aucune tuile à l'extérieur de la parcelle.



*Exemple d'un terrain parfait : aucune tuile ne manque à l'intérieur du terrain, et aucune tuile n'est placée à l'extérieur du terrain. Pour ce parcours de minigolf, Mr Perfect vous donnera 4 points de satisfaction.*



## Circuit parfait

5



Mr Perfect vous donnera 5 points si votre circuit de 9 trous est parfait, incluant le Tee #1 et le Putting Green #9 en contact avec la tuile de départ. En d'autres termes, si vous avez obtenu 20 points pour la contrainte Circuit, vous en obtenez 5 de plus avec Mr Perfect.



*Exemple de circuit parfait : les 10 transitions sont respectées, le joueur bleu gagne donc 20 points pour la contrainte de Circuit. Pour ce parcours de minigolf, Mr Perfect vous donnera 5 points de satisfaction supplémentaires.*



## Par parfait

6



Mr Perfect vous donnera 6 points si vous avez un Par parfait, ce qui signifie que tous les pards des trous sont dans la zone verte de la feuille de score et que le par total est de 36. En d'autres termes, si vous avez obtenu 18 points avec la contrainte du Par, vous en obtenez 6 de plus avec Mr Perfect.

#	1	2	3	4	5	6	7+
1	Blue	Blue	Blue	Green	Green	Orange	Orange
2	Blue	Blue	Blue	Blue	Green	Orange	Orange
3	Blue	Blue	Blue	Green	Green	Orange	Orange
4	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Orange	Orange
5	Blue	Blue	Blue	Blue	Green	Orange	Orange
6	Blue	Blue	Blue	Blue	Green	Orange	Orange
7	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Orange	Orange
8	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Orange	Orange
9	Blue	Blue	Blue	Blue	Green	Orange	Orange

*Exemple de par parfait : Le joueur Bleu a utilisé tous ses 36 cubes et chaque trou a son par dans la zone verte. Le joueur Bleu a obtenu 18 points pour la contrainte du Par, par conséquent, Mr Perfect lui donnera 6 points de satisfaction supplémentaires.*

Au total, Mr Perfect peut vous donner un maximum de 18 points ( $3+4+5+6$ ).

# SCORING DES TUILES

Cette extension apporte 9 tuiles délicates :

- 3 tuiles contenant un Tee et un chemin droit ou en coin.
- 3 tuiles contenant un Putting Green et un chemin droit ou en coin.
- 3 tuiles contenant à la fois un Tee et un Putting Green.

Les deux chemins dessinés sur ces tuiles peuvent appartenir à des trous différents ou au même trou. Si elles appartiennent au même trou, comptez la tuile deux fois lorsque vous vérifiez la longueur du trou pour Mr Long ou Mr Short. Évidemment, puisque vous avez deux chemins sur une seule tuile, cela permet d'augmenter la longueur d'un trou tout en utilisant moins d'espace du terrain. C'est particulièrement pratique si vous jouez avec Mr Long.

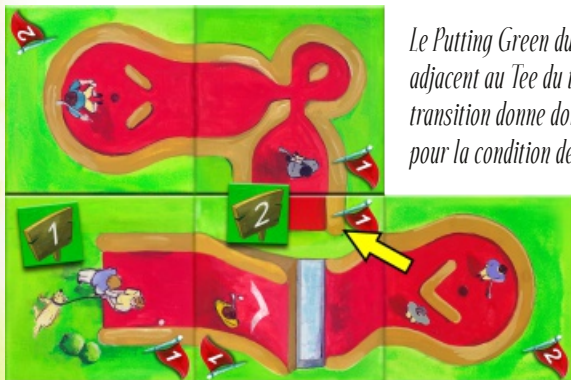
*Dans cet exemple, la tuile délicate est utilisée pour un seul trou. Lorsque vous comptez le nombre de tuiles pour Mr Long, ce trou est compté comme faisant 6 tuiles de long, ce qui est suffisant pour que Mr Long vous donne 2 points. Son par est de 5.*





Ces deux trous utilisent deux autres tuiles délicates. Le trou n°1 est long de 3 tuiles et a un par de 5 ( $3+1+1$ ). Le trou n°2 est long de 4 tuiles et a un par de 4 ( $1+1+1+1$ ).

Vérifier la condition du circuit avec ces tuiles délicates peut parfois sembler complexe, mais la règle reste la même : si la tuile représentant le Putting Green et celle représentant le Tee sont adjacentes, vous marquez 2 points. Et évidemment, si le Tee et le Putting green sont sur la même tuile, vous pouvez également marquer 2 points pour la condition de circuit.



Le Putting Green du trou n°1 est adjacent au Tee du trou n°2, cette transition donne donc 2 points pour la condition de circuit.



*Le Putting Green du trou n°1 et le Tee du trou n°2 sont sur la même tuile, ils sont donc bien sûr considérés comme adjacents. Par conséquent, cette transition vous donnera 2 points pour la condition de Circuit. De plus, comme ils sont alignés, Mr Straightforward vous donnera également 2 points pour cette transition.*



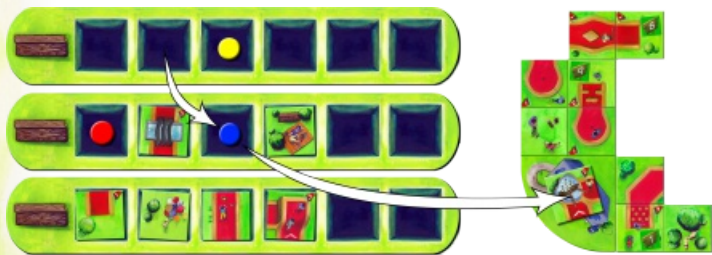
*Ces quatre trous forment un circuit. Le Putting Green du trou n°1 est adjacent au Tee du trou n°2. Le Putting Green du trou n°2 est sur la même tuile que le Tee du trou n°3 (bien que non aligné, M. Straightforward ne donnera pas de points pour cette transition). Enfin, bien que le Putting Green du trou n°3 semble éloigné du Tee du trou n°4, ils sont toujours sur des tuiles adjacentes. Par conséquent, cette transition donnera également 2 points pour la condition de circuit (6 points au total pour 3 transitions valides).*

# RÉSERVATION DE TUILE

Parfois, une tuile que vous voulez vraiment utiliser est sorti du sac alors que vous n'avez pas encore de place pour la placer sur votre minigolf. C'est plus souvent le cas avec les nouvelles tuiles plus complexes de cette expansion et les deux tuiles de croisement du jeu original.

Cette expansion introduit une nouvelle règle, appelée Réserve de tuile, qui vous permet de choisir une tuile mais de ne pas la placer immédiatement dans votre minigolf. Cette règle est facultative. Si vous préférez, il est tout à fait possible de jouer cette expansion sans elle.

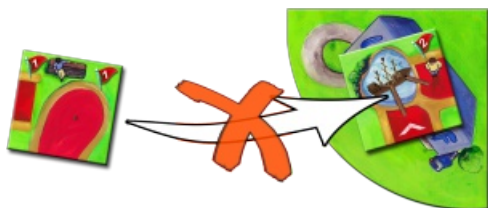
Lorsque vous voulez réserver une tuile, il suffit de la choisir et de laisser votre pion à sa place sur la réglette comme d'habitude, mais au lieu de placer la tuile dans votre minigolf, placez-la sur la tuile en quart de disque de votre porte d'entrée.



*Le joueur bleu veut vraiment la tuile directionnelle, mais ne peut pas la placer correctement maintenant, il décide donc de la réserver.*



Vous ne pouvez pas réserver plus d'une tuile à la fois, ce qui signifie que si vous avez déjà une tuile sur votre porte d'entrée, vous ne pouvez pas y placer une autre tuile.



Plus tard au cours de la partie, lorsque vous voulez placer votre tuile réservée, vous devez passer (placer votre pion sur la position la plus à gauche sur le banc de la réglette comme d'habitude) et ensuite placer la tuile réservée, depuis votre porte entrée vers votre minigolf, en suivant les règles de placement normales.



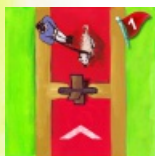
*Trois tours plus tard, le joueur bleu décide de passer afin de placer sa tuile réservée.*

À la fin de la partie, lors du décompte des points, si vous avez encore une tuile réservée sur votre porte d'entrée, vous perdez 3 points de satisfaction.

# RÉFÉRENCE DES TUILES

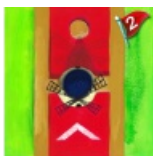
Dans ce chapitre, vous trouverez toutes les tuiles disponibles dans cette expansion. Vous pouvez vous y référer si vous avez des doutes sur certaines caractéristiques des tuiles ou si vous devez résoudre un désaccord pendant la phase de décompte des points.

À côté de chaque tuile, vous verrez d'abord un x1 car elles sont toutes uniques, puis une indication si la tuile comporte un Tee ou un Putting Green. Suit une liste du nombre de **Golfeurs**, de **Chiens**, d'**Arbres**, de **Bancs**, de **Bassins** d'eau, de **Tuyaux** ou de tunnels, d'élévations (**Pentes**) et de parterres de **Fleurs**. Il est également mentionné s'il y a des **Obstacles** sur la tuile pour Mr Intheway. Enfin, chaque tuile avec une contrainte directionnelle appréciée par Mrs Noretturn, a une flèche jaune comme celle-ci ↑ imprimée à côté d'elle.



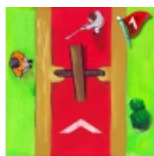
x1 ↑

1 Golfneur  
1 Chien



x1 ↑

Obstacle



x1 ↑

2 Golfneurs  
1 Arbre



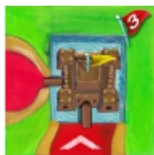
x1 ↶

1 Chien  
1 Pente



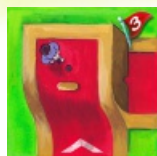
x1 ↶

1 Golfneur  
1 Fleur

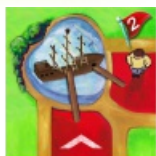


x1 ↶

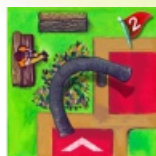
1 Bassin




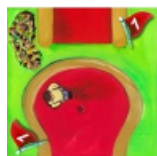
x1   
 1 Golfeur  
 1 Pente  
 1 Tuyaux  
 Obstacle



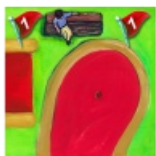
x1   
 1 Golfeur  
 1 Bassin  
 1 Arbre



x1   
 1 Golfeur  
 1 Tuyaux  
 1 Fleur  
 2 Bancs



x1  
 Tee  
 Putting  
 Green  
 1 Golfeur  
 1 Fleur



x1  
 Tee  
 Putting  
 Green  
 1 Golfeur  
 1 Banc



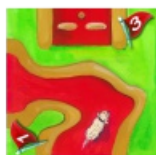
x1  
 Tee  
 Putting  
 Green  
 1 Chien  
 1 Arbre



x1   
 Tee  
 1 Golfeur  
 1 Pente  
 1 Bassin



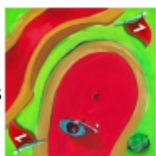
x1  
 Tee  
 1 Fleur  
 1 Banc



x1  
 Tee  
 1 Chien  
 Obstacle



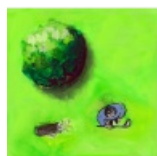
x1  
 Putting  
 Green  
 2 Tuyaux  
 1 Bassin



x1  
 Putting  
 Green  
 1 Golfeur  
 1 Arbre  
 1 Pente



x1  
 Putting  
 Green  
 1 Golfeur  
 1 Tuyaux  
 Obstacle



x1  
 1 Golfeur  
 1 Arbre



x1  
 1 Golfeur  
 1 Arbre



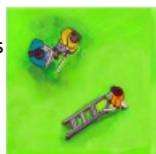
x1  
 1 Arbre



x1



x1  
 2 Golfeurs

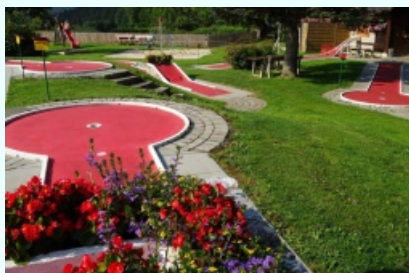


x1  
 3 Golfeurs

## Anecdotes de Game Design

### Pourquoi les pistes de minigolf sont-elles rouges, et non vertes ?

En fait, nous avons choisi de représenter un minigolf de style européen. En Europe, les parcours de minigolf en plein air sont souvent créés avec du béton teinté en rouge, et non avec de l'herbe artificielle/tapis vert comme on peut le trouver aux États-Unis. La raison principale de ce choix de conception de jeu était de fournir un bon contraste de couleur entre les chemins de minigolf et l'herbe



*Parcours de Minigolf de Fischbach, Autriche.*

environnante. Si nous avions coloré le chemin de minigolf en vert, la zone environnante n'aurait pas pu être de l'herbe, et aurait dû être d'une couleur différente (gris ? blanc ?).

### Comment sont attribués les numéros figurant au dos des tuiles ?

Les numéros des tuiles dépendent uniquement de deux facteurs, la valeur du par et le nombre de personnes dessinées sur la tuile. Vous pouvez vous référer au tableau pour trouver le numéro de la tuile en fonction du par et du nombre de personnes dessinées sur la tuile.

 0	1	2	3	
0	1	5	9	13
1	2	6	10	14
2	3	7	11	15
3	4	8	12	16