

Tervezte Alban Nanty

Illusztrációk Gul E Raana és Vicente Sivera

PUTT OF NO RETURN KIEGÉSZÍTŐ
MINI GOLF
SZABÁLYFÜZET **DESIGNER**



PUTT OF NO RETURN KIEGÉSZÍTŐ

MINI GOLF

DESIGNER

Ebben a mini kiegészítőben mindenekelőtt 5 duplarétegű egyéni pontozótáblát találtok, amiért régóta rágjátok a fülem. Ebben jól elérnek a “par” jelölők, és így könnyebb lesz követni a pályák nehézségét. Emellett találtok a dobozban 4 új ügyfélkártyát (két férfit és két nőt), köztük egy-két olyat is, akikkel jó eséllyel meggyűlik majd a bajtók. Mivel egyikőjük, Mrs Noreturn, az egyirányban játszható pályaelemek szerelmese, ezért kaptok 9 új ilyen lapkát is a kiegészítőben. És ha mindez még nem lenne elég, kaptok emellett 9 új trükkös minigolf pálya lapkát is, amelyekkel gyönyörű, de rém komplikált pályákat építhettek majd. Mr. Long a tíz ujját is megnyalja majd az igyekezetetekért, de vigyázzatok velük, mert csúnyán el is tudjátok rontani ezekkel a pálya tervezését.

Tervezte: Alban Nanty

Illusztrátorok: Gul E Raana (lapkák), Vicente Sivera (karakterek)

Lektorálta: Hercules Matthijs Schaap

Tesztelők: Justine, Alban

Fordította: Dr Kánai Zoltán (www.kickstarterek.hu)



Copyright Thematic Games 2021

ÖSSZETEVŐK



4 új üzfékártya (2 férfi és 2 női)



5 kétrétegű egyéni pontozótábla



24 új minigolf pálya lapka



Ez a szabályfüzet

ÚJ ÜGYFÉLKÁRTYÁK

Mrs Noretun

Mrs Noretun az egyirányban játszható pályaelemek szerelmese. Emlékeztetőül, ezeken a lapkákon fehér nyíl jelzi labda (és így a beépítés) helyes irányát. Ilyen lapkákból az alapjátékban nem túl sok van, ezért ez a kiegészítő 9 új ilyen lapkát tartalmaz (amiket célszerű is bekeverni a húzózsákba, ha Mrs Noretun a megrendelő).

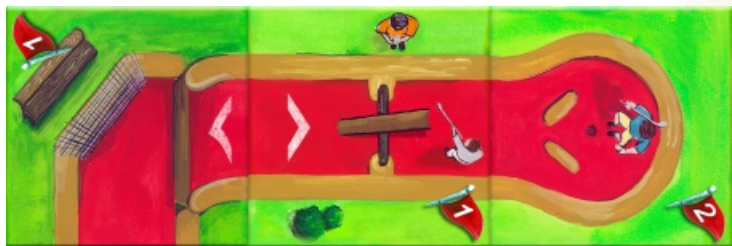


Pontozáskor 3 győzelmi pontot kaptok minden helyesen beépített, egyirányban játszható pályaelem után Mrs Noretun jóvoltából. Ha azonban fordítva építitek be az ilyen lapkát, azért nem ad pontot (sőt, az alapjáték szabályai miatt 1 pontlevonást kaptok majd a park végigjátszhatóságának pontozásakor).

Egy golfpálya akár több ilyen egyirányú lapkát is tartalmazhat, és 3 pont jár minden helyes irányban beépített lapkáért.



Ezért a pályáért Mrs Noretur 3 ponttal jutalmaz (egy darab, helyes irányban beépített egyirányú lapka miatt).



Ez a pálya két egyirányú lapkát tartalmaz, de a sarokelem fordított irányból játszható meg (a fehér nyíl visszafele mutat). Mrs Noretur így csak 3 ponttal gazdagít. Ha a sarokelem haladási iránya megfelelő lenne, 6 pontot érhetne a pálya.



Mr Intheway

Mr Intheway az akadályokat kedveli. Az akadályok olyan sárgás színű cement elemek, amelyek a pálya szélén vagy közepén vannak, és a játékosoknak a labdákkal kerülgetniük kell azokat. A medencék, csövek és virágágyások nem számítanak akadályoknak (Mr Intheway legalábbis így gondolja), csak a pálya szélével megegyező színű (barnássárga) nyúlványok.*



Pontozáskor Mr Intheway 2-2 ponttal jutalmaz minden olyan golfpálya után, ami 1 vagy több akadályt tartalmaz.

Figyelem, nem lapkánként, és pláne nem akadályonként jár a pont; egy golfpálya után legfeljebb 2 győzelmi pont szerezhető, bármennyi akadályt is tartalmazzon.



Az alábbiakban két olyan lapkát láthattok, amin akadály van.

(* Ha a kickstarter (első) kiadásával rendelkezel a játéknak, és nem vagy biztos benne, hogy egy bizonyos lapka tartalmaz-e akadályt vagy sem, töltsd le a bővített szabályfüzet magyar verzióját, abban megtalálod a lapkák leírását is:

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



Ez a golfpálya egy csomó akadályt tartalmaz (8 a kezdőelemen és 6 a zárón), de így is csak 2 pont ér Mr Intheway ízlésének. 2 pont jár minden olyan pálya után, ami akadályt tartalmaz, függetlenül attól, hány lapkán és hány akadály található.



Ezen a golfpályán nincsenek akadályok. A középső rész csak kettéválasztja a labda útját, nem számít akadálynak. A záróelemen a lyuk pedig a csöveken keresztül érhető el, itt sem áll akadály a labda útjába. Így Mr Intheway nem ad pontot ezért a pályáért.



A kezdőelemen van egy akadály, de a pálya befejezetlen. Az alapszabályoknak megfelelően nem jár pont érte.

Mrs Camper

Mrs Campert hidegen hagyja a golf, szíve szerint inkább kempinget nyitna, csak a férje erőlteti a golfparkot. Végül úgy egyeztek meg, hogy kombinálják a kettőt, így minél több hely marad a kempingezőknek, ő annál elégedettebb lesz. Mr Shorttal jó párost alkotnának, de Mr Longgal csúnya ajtócsapkodásokra készüljeteek.



A játék végén Mrs Camper 2-2 pontot ad minden olyan zöldmezős lapka után, ami golfpályát nem tartalmaz (=4 zöld széle van).



A kék játékos Mrs Campertől 12 győzelmi pontot kap a 6 db zöldmezős lapka után, amit beépített, beleértve azt is, ami a területkártyán kívüli helyre került.

Mr Perfect

Mr Perfect igényeinek nem lesz könnyű megfelelnetek, ő a tökéletesebbnél is tökéletesebb golfparkra vágyik. A játék végén akkor gazdagít benneteket többkevesebb győzelmi ponttal, ha a golfpark bizonyos pontozási kritériumainak a lehető legnagyobb mértékben megfeleltek.

Minél nehezebb ezeket a kritériumokat kimaxolni, annál több győzelmi pontot kaptok majd érte.



Hibátlan építkezés



Mr Perfect 3 győzelmi ponttal jutalmaz, ha nem veszítesz pontot a végigjátszhatóság pontozásakor. Azaz pontosan 9 pályát építettél, nincs köztük hasznavehetetlen pálya, nincs elrontott érintkezés és fordítva beépített lapka (alapjáték szabályfüzet 20-21. oldal).

A befejezetlen pálya nem rontja a végigjátszhatóságot, így ezt a 3 győzelmi pontot befejezetlen pálya mellett is megkaphatod, feltéve, hogy minden kritériumot teljesítesz.



Tökéletes tájrendezés



Mr Perfect 4 pontot ad, ha a területkártyádat pontosan beépíted, és sem a telek határain kívülre, sem a vizek területére nem építkezel.



Példa a tökéletes tájrendezésre: minden mező beépítve, nem nyúlik túl az építkezés a telekhatáron, és a vizek is érintetlenek. Mr Perfect ezt 4 ponttal díjazza.



Ideális nyomvonal



Mr Perfect 5 ponttal gazdagít, ha tökéletes kört alkotsz (minden pálya közvetlenül kapcsolódik a következőhöz, vagy a ki-bejáráshoz). Másképp fogalmazva, ha a kényelmes végigjátszás pontozása során (alapjáték szabályfüzet 18. oldal) 20 pontot szerzel, ehhez Mr Perfect ötöt tesz még hozzá.



Példa az ideális nyomvonalra: mivel a játékos tökéletes kört épített, 20 pontot szerez a kényelmes végigjátszás pontozásakor, és Mr Perfect megfejeleli ezt még 5 ponttal.



Precíz nehézség



Mr Perfect 6 pontot ad, ha a pályák nehézségét tökéletesre hangolod: minden pálya “par” értéke a zöld sávba esik, azaz 3 és 5 közötti, és az össz nehézség pontosan 36-ra sikerül. Más szavakkal, ha kimaxolod 18 pontosra a pályák nehézségének pontozását (alapjáték szabályfüzet 17. oldal), ehhez Mr Perfect további 6 pontot csap hozzá.

#	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	Blue	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	Green	Green	Orange	Orange

Példa a precíz nehézségre: a kék játékos mind a 36 „par” jelölőjét sikeresen felrakta az egyéni pontozótáblájára, és minden pályájának nehézsége a zöld sávon belül marad. A pontozás során az előbbieknél megfelelően 18+6 pontot kap.

Összességében, ha Mr Perfect minden elvárásnak meg tudsz felelni, összesen maximum 18 pontot szerezhetsz tőle (3+4+5+6).

AZ ÚJ LAPKÁKRÓL

Ebben a kiegészítőben 9 különösen érdekes lapkát is találtok:

- * 3 lapkán kezdőelem és egy egyenes vagy kanyarodó összekötő elem is van
- * 3 lapkán záróelem és egy egyenes vagy kanyarodó összekötő elem is van
- * 3 lapkán kezdő- és záróelemet is találtak

A két pályaelem tartozhat ugyanahhoz vagy két külön golfpályához is. Ha ugyanahhoz a golfpályához kapcsolódik mindkettő, akkor a lapkát kétszer kell számoljátok a pálya hosszának számításakor (ha Mr Short vagy Mr Long a férj). Miután két pályaelem is van rajtuk, az ilyen lapkák használatával helytakarékosan lehet hosszú pályákat kialakítani, ez különösen hasznos, ha Mr Long a megbízónk.



A bemutatott példában egy ilyen trükkös lapkát ugyanazon (egy) pályába építettük bele. A pálya hossza 6 lapkából áll így, ezért ha Mr Long a férj, megadja érte a 2 győzelmi pontot. A pálya „par” értéke egyébként 5.



*Két trükkös lapkát is beépítettünk:
Az 1-es pálya hossza így 3 lapka,
nehézsége 5 par ($3+1+1$). A 2-es
pálya hossza 4 lapka, nehézsége
 $1+1+1+1=4$ „par”.*

Ezeknek a lapkáknak a beépítésekor néha nehéznek tűnhet a pálya kényelmének pontozása, de az alapszabály változatlan: ha az előző pálya záróeleme szomszédos a következő pálya kezdőelemével, jár érte a 2 pont. Értelmszerűen abban az esetben, ha a záró- és következő kezdőelem ugyanarra a (trükkös) lapkára esik, ez is szomszédosnak számít.



*Itt az 1-es pálya záró- és a 2-es
pálya kezdőeleme szomszédos,
így jár érte a 2 pont a pálya
kényelmének pontozásakor.*



Az egyes pálya záró- és a kettes pálya kezdőeleme ugyanazon a (trükkös) lapkán van, így szomszédosnak számítanak. A pálya kényelmének pontozásakor 2 pontot kapsz érte. Ugyanakkor a vonalvezetésük is ugyanaz, ezért Mr Straightforward is 2 ponttal díjazná.



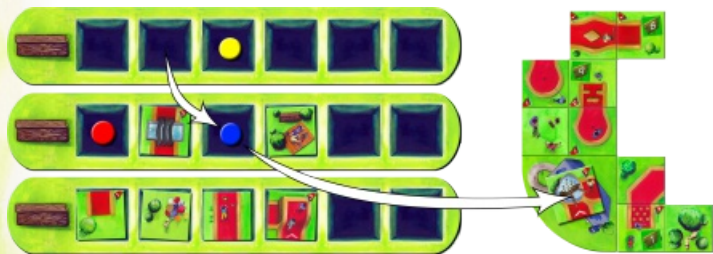
Elsőre nem könnyű átlátni, de ez itt 3 kényelmes csatlakozás. Az egyes pálya záró- és a kettes kezdőeleme szomszédos. A 2. záró- és 3. kezdőeleme azonos lapkára esik, így ezek is szomszédosak (bár a vonalvezetésük eltér, így Mr Straightforward – ha ő a férj – nem díjazná). Bár első ránézésre messze esik a 3. pálya záró- és a 4. kezdőeleme, valójában ezek is szomszédos lapkán vannak, ezért jár 2 pont a kényelem pontozásánál.

ÚJ SZABÁLY: FOGLALÁS

Néha előfordul, hogy elhúznátok egy számotokra nagyon fontos lapkát, de pillanatnyilag nem tudjátok ideálisan beépíteni. Az új kiegészítő és a trükkös lapkák használatakor mostantól majd még gyakrabban fordul elő veletek ilyesmi, ezt megígérhetjük nektek.

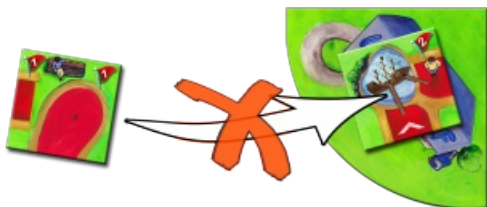
Ezért kitaláltunk nektek egy új szabályt, a foglalást. Könnyebb vele a kiegészítővel játszani, de rajtatok áll, hogy ezt az új szabályt használjátok-e vagy sem.

A foglalás rövid leírása: Ha el akarsz húzni egy lapkát, de nem tudod vagy akarod most beépíteni, akkor helyezd azt a minigolf pályád bejáratának lapjára. A játékosjelölődet pedig a normál szabályok szerint rakd a húzókeret azon mezejére, ahonnan a lapkát elhúztad.

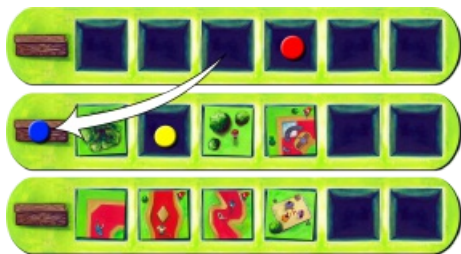


*A kék játékos nagyon szeretné ezt az összekötő lapkát megszerezni,
de nem tudja korrektül beépíteni, ezért lefoglalja azt.*

Egynél több lapkát nem tudsz foglalni. Ezért ha van már lapka a bejáratodon, nem foglalhatsz további lapkákat, amíg az előzőt be nem építet.



Később a játék folyamán, amikor a lapkát már be tudod (és akarod) építeni, a köröd során passzolnod kell - a játékosjelölőd a padra csücsül, balra az esetleges többi jelölőtől -, és most beépítheted a korábban lefoglalt lapkát, a szokásos beépítési szabályok betartásával.



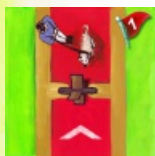
Három körrel később a kék játékos úgy dönt, beépíti a korábban lefoglalt lapkát.

A játék végén a pontozás során, ha még maradt beépítetlen lefoglalt lapkád a bejáraton, veszítesz 3 győzelmi pontot.

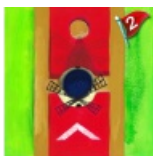
AZ EGYES LAPKÁK LEÍRÁSAI

Ebben a fejezetben az összes új lapka részletes leírását megtaláljátok. Ha kétség merülne fel, hogy az egyes lapkákon hány darab és milyen elemek találhatóak, akkor itt pontosan megtaláljátok.

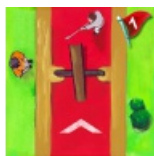
A lapkák mellett látható 1x jelzi, hogy minden új lapkából csak egy darab van. Jelöltük, hogy kezdőelem (tee) vagy záróelem (putting green) van-e rajta. Azután felsorolásszerűen az alábbi elemek: ember (people/person), kutya (dog), rekettyés (tree), pad (bench), medence (pool), cső/alagút (pipe/tunnel), lejtő (slope), virágágyás (flower). Az obstacle mutatja, ha a pályán akadály van. Végül pedig sárga nyíl jelöli Mrs Noretun kedvenceit, az egyirányban játszható pályaelemeket. ↑



x1 ↑
1 Person
1 Dog



x1 ↑
Obstacle



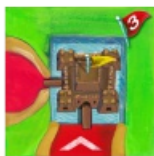
x1 ↑
2 People
1 Tree



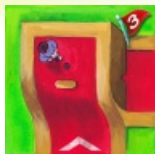
x1 ↶
1 Dog
1 Slope



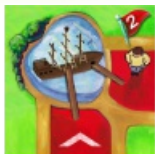
x1 ↶
1 Person
1 Flower



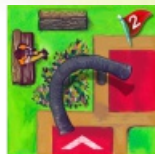
x1 ↶
1 Pool




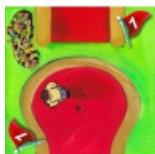
x1 
 1 Person
 1 Slope
 1 Pipe
 Obstacle



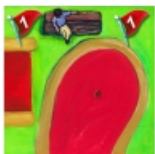
x1 
 1 Person
 1 Pool
 1 Tree



x1 
 1 Person
 1 Pipe
 1 Flower
 2 Benches



x1
 Tee
 Putting
 Green
 1 Person
 1 Flower



x1
 Tee
 Putting
 Green
 1 Person
 1 Bench



x1
 Tee
 Putting
 Green
 1 Dog
 1 Tree



x1 
 Tee
 1 Person
 1 Slope
 1 Pool



x1
 Tee
 1 Flower
 1 Bench



x1
 Tee
 1 Dog
 Obstacle



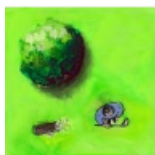
x1
 Putting
 Green
 2 People
 1 Pipe
 1 Pool



x1
 Putting
 Green
 1 Person
 1 Tree
 1 Slope



x1
 Putting
 Green
 1 Person
 1 Pipe
 Obstacle



x1
 1 Person
 1 Tree



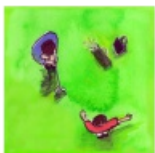
x1
 1 Person
 1 Tree



x1
 1 Tree



x1



x1
 2 People



x1
 3 People



Színes kérdések a játékkal kapcsolatosan

A minigolf pályák színe miért piros és nem zöld?

Az általunk használt színvilág az európai stílust tükrözi. Európában a minigolf pályákat általában pirosra építik, eltérően Amerikától, ahol az gyakran zöld színű.

Alapvetően azért választottuk a piros pályaelemeket, hogy kellően kontrasztosak legyenek a lapkák az őket körülvevő zöld növényzet körül. Ha a pálya színe lenne zöld, akkor nem igazán térne el a növényzettől a lapkán,




Minigolf pálya Fischbach, Ausztria területén.

vagy a fűvet kellene valami furcsa színűre színeznünk.

A lapkák hátoldalán lévő számokat mi alapján kalkuláljátok?

Az egyes lapkák hátoldalán lévő szám két dolognak a függvénye: hány ember található a lapkán, és milyen "par" értékű a rajta lévő pályaelem. Az itt bemutatott táblázat alapján, az említett két paraméterből számoltuk ki a lapkára kerülő értéket.

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