

骰子推杆游戏

“骰子推杆游戏”是一个全新且机制独立的游戏，作为“迷你高尔夫设计师”的辅助配件。它是“迷你高尔夫连锁帝国”KS上的解锁项目。

这个迷你游戏能让您在创建的球场上模拟打高尔夫球。在这个迷你游戏中，每名玩家约花费10分钟。

游戏的目的是用最少的骰子投掷，完成9洞迷你高尔夫球场。

内容



4 个骰子



3 张奖励牌



这本说明书



设计：Alban Nanty 测试：Justine, Ludivine, Alban

校对：空心菜

设计师说明：特别感谢迷你高尔夫设计师的粉丝们启发我设计出这款迷你游戏！

Copyright Thematic Games 2023

开局设置

结束迷你高尔夫设计师游戏后，集体选出一个想要玩的球场，或随机抽取一名玩家的骰子来决定玩哪一个球场。

骰子推杆游戏需要一个完整且正确设计的9洞球场：如果有缺失的板块，使用布袋中剩余的板块来填满它。同样修正那些方向错误或连接错误的板块。移除多余的球洞，或者如果球场缺少球洞，就用布袋中的板块补建（补建的球洞没有地图边限制）。

每名玩家将他们的棋子放在1号球场的起始板块上。它既代表了高尔夫球手，也代表了他们的高尔夫球。

将个人的记分板放在迷你高尔夫球场旁边。将亚克力方粒从板上移掉，只留9个。



进行游戏

这个游戏中，骰子的投掷代表一次推杆。每次投掷就是一次推杆（算作一次击球）。您可以选择一次投掷骰子的数量，无论多少骰子，都算作一次击球。每根球道的击球数，用一个亚克力方粒标注在您的记分板上。



每次掷完骰子后，
将方粒向右移动一格。

如果您需要大于7杆来打进一个球洞，在同一行上使用一个黑色方粒表示（如上例中的1号球道）。如果您10杆后还没有进洞，在记分板上标注10杆，并进入下一根球道。

跟真实迷你高尔夫球场一样，每名玩家需要打进球洞后，再由下一名玩家开始投掷。这也方便计算击球数。每次投掷时，让您左侧的玩家帮您记录击球数（在您的记分板上），以免漏记。

由迷你高尔夫设计师的赢家开始，按顺时针进行。在接下来的回合中，第一个推杆的玩家是上一轮中击球数最少的玩家。在平局的情况下，由最后一名玩家在平局的玩家中选择谁先开始下一轮。

一旦您完成了一个球洞，将棋子移到下一根球道的起始块。当所有玩家都完成了当前球洞，按上述规则决定下一轮的首名玩家，并给他骰子。玩家们需完成9个球洞才算打完整场。



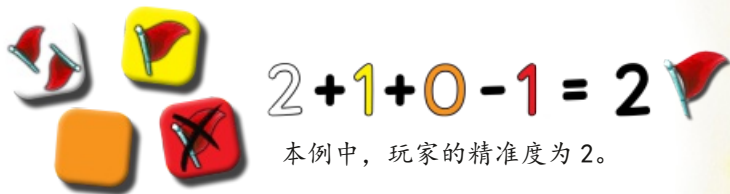
紫色玩家以4杆完成了1号球道。他将棋子放到2号球道的起始块上，现在轮到黄色玩家开始1号球道上的推杆。

如同真实游戏，赢家就是完成9洞的总击球数最少的玩家。如果有多名玩家杆数相同，平局的玩家们从1号球道开始新的淘汰赛：每个球洞上，如果一名玩家的击球数高于别的玩家，他就被淘汰。这样淘汰到只剩一名玩家，他就是最终赢家。

推杆

成功的推杆包含 2 方面：精准度和力度。您需要等同于板块杆数的精准度，才能从一块移到下一块板块，您还需要力度，让一杆能移动几个板块。

骰子上的旗子用来表示推杆的精准度。正常旗子能增加精准度，但是打叉的旗子会让它减少。掷出后，旗子总数减掉打叉旗子总数就是您推杆的精准度。

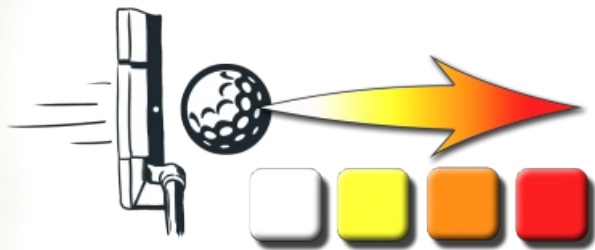


本例中，玩家的精准度为 2。

您能移动的板块数取决于推杆的力度。投掷的骰子数越多，您推杆的力度就越大。投掷前先考虑需要投几个骰子。白色骰子总会给您精准度（每次都会用到），但是其它骰子就很有可能减少您的精准度。

一记漂亮的推杆需要您在力度和精准度间找到完美的平衡。

骰子必须按照渐变色顺序取用：首先是白色（每次都会用到），然后黄色，橙色，最后红色。



推杆经过的最大板块数取决于使用的投掷数量。例如，您用到3个骰子，高尔夫球最多移动3块板块。



3个骰子=最多3块板块



这只是理论上的最远距离。如果遇到障碍物，您的高尔夫球可能更早地停下。这时就要看您的精准度。您需要等同于经过板块上杆数的精准度。从您的出发位置朝着球洞方向，一块一块计算。

$$3 + 1 + 2 = 3$$



本例中，紫色玩家使用3个骰子，得到精准度3。他用1个精准度离开了起始板块。经过有狗的板块不需要精准度，最后用剩下的2个精准度通过管道板块。

如果您没有足够的精准度离开板块，那你的高尔夫球就会停下。也就是说您的棋子必须停在这块板块上。

$$3 + 1 + 2 = 2$$



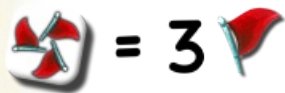
这次紫色玩家只扔到了2个精准度。他离开了起始板块，但没有足够的精准度通过管道阻碍。紫色棋子被移动到管道板块（剩下的精准度也没了）。下次推杆时，他必须获得2个精准度才能离开这个管道板块。

此外，任何剩余的精准度在达到最大移动距离后就不能使用了。剩余的精准度就被放弃了，下次推杆时不能使用。


$$\text{Die (4)} + \text{Flag} = 4 \text{ Flags}$$



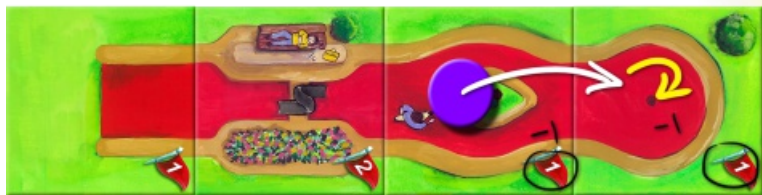
本例中，紫色玩家使用2个骰子，得到精准度4。他用1个精准度离开了起始板块。下一个板块是免费的，高尔夫球到达管道板块，还剩3个不得不放弃的精准度，因为击球力度不够。在下次推杆中，他必须有2个精准度才能离开管道板块。


$$\text{Die (3)} = 3 \text{ Flags}$$



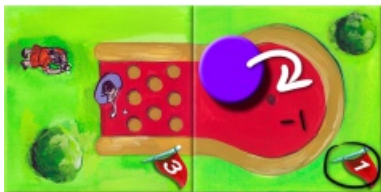
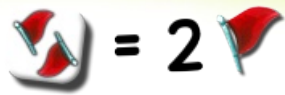
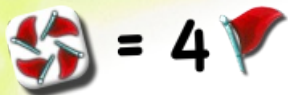
本例中，紫色玩家使用1个骰子作为第二次推杆。他获得3个精准度，让他能离开这个管道板块，但是必须放弃剩余的精准度，来到这个球道分离的板块。

为了离开结束板块，您需要足够的力度和精准度，才能把球打进中间的球洞。所以如果您要“离开”结束板块（也就是完成这根球道）您需要比到达结束板块更多一个的骰子，以保证足够的强度。只有这样，您才能使用您的精准度把结束板块上的球打进洞。击球入洞后剩余的精准度将被作废，不能用于下根球道。



在下一个推杆中，紫色玩家想完成这根球道。这就需要两个骰子，一个用于到达结束板块，另一个用于击球入洞。他将3个精准度中的1个用于离开目前的板块，到达结束板块。剩余的2个精准度足够击球入洞，因为结束板块的杆数为1。

通常，如果您仅用能到达结束板块的骰子数量，您就不能使用额外的精准度来完成球道。您需要再推一次杆，将球打进洞（一个骰子就够了）。



这个起始板块很难。紫色玩家想最大化通过起始障碍的机会，所以他只扔一个骰子。他获得了4个精准度，足够他离开这个起始板块，但是他不能用剩下的完成球道。他需要再推一杆才能完成这个球道。

所以，如果您想要“一杆进洞”，您需要使用等同于球道板块数量的骰子，并获得球道杆数需要的足够的精准度。



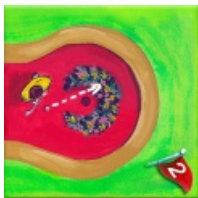
例如：这根3个板块长的球道，您需要2个骰子才能到达结束板块，并且还要1个才能击球入洞，所以总共需要3个骰子。本例中，玩家获得4个精准度，球道杆数为4，所以玩家顺利一杆进洞。

倒霉!



白色骰子的一面有一个惊叹号。如果您扔到这一面，您仍然能获得1个精准度，但是如果您正好遇到斜坡、水池或花坛，您就倒霉了！注意，如果您没能跳过它们，但是您也没扔到感叹号，那么倒霉的事也不会发生。

首先，用精准度跳过最多能离开的板块，然后如果您没有足够的精准度离开一块含有斜坡，水池或花坛的板块，那么倒霉的事就发生了：



如果板块的球道上包含水池或花坛（而不是水泥块阻碍），高尔夫球会掉进水池或花坛，球手就必须把它捡回来。然后把它放在障碍物后面，并受到一个罚杆。将您的棋子放在水池或花坛后的板块上，并在您的记分板上

增加一杆。

对于包含水池或花坛的结束板块，您仍会受到罚杆，但留在这块上，因为结束板块后面没有板块了。



如果板块上包含一个斜坡，球就会朝后滚下斜坡。将您的棋子放在斜坡之前的板块。没有罚杆。目前为止，还没有带斜坡的起始板块，万一今后的扩版中增加了这样的板块，您可以使用这个规则：如果您在含斜坡的起始板块上遇到了倒霉的感叹号，您仍从这里开始，也就是不必移动棋子。



如果板块既有斜坡，又有水池或花坛，玩家可以选择他们想要的惩罚。



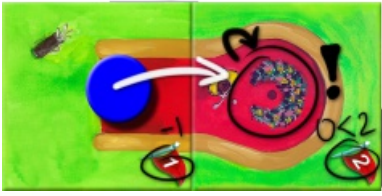
本例中，紫色玩家扔到了1个精准度和倒霉事件。1个精准度让他离开了起始板块，但是没有足够的精准度通过斜坡。因为没能通过斜坡，所以他们就倒霉了，球从斜坡上滚回去，也就是将的棋子后退一块。这样棋子又回到了起始板块。

$$\text{!} = 1$$



本例中，蓝色玩家在第二次推杆中试图通过水池阻碍，只扔一个骰子。很不幸，扔到了倒霉的感叹号，只有一个精准度。这不足以让他离开2杆的板块，所以他就倒霉了。水池上倒霉的事是球掉进了池子里。玩家必须将棋子放在下一块上（结束板块），并在计分板上另外记上一杆（总共3杆了）。如果他能在下一杆成功进球（白色骰子上 ≥ 2 个精准度），就能用4杆完成球道。这对于5杆难度的球道来说并不太差！

$$\text{!} \square = 1$$

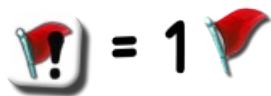


本例中，蓝色玩家尝试一杆进洞。他扔到了1个精准度和倒霉事件。精准度足以离开起始板块，但是不足以通过含有花坛的结束板块。这样他就得记一次罚杆（总共2杆了），并留在结束板块上。如果下杆进洞，这根球道就记3杆。


$$\text{Red Flag with !} + \text{Yellow Flag with Red Flag} = 2 \text{ Red Flags}$$



本例中，紫色玩家想要第一杆就到达结束板块。他不幸地扔到了感叹号。2个精准度让他离开了起始板块，但不足以通过中间那块。因为中间那块不含斜坡、水池或花坛，这个倒霉的事就可以忽略。棋子就停在中间那块上（依照基本规则）。

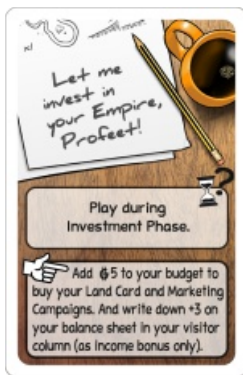

$$\text{Red Flag with !} = 1 \text{ Red Flag}$$



两杆后，紫色玩家到达了结束板块。这时的第三杆，他又扔到了感叹号。结束板块的杆数为3，所以1个精准度不够入洞。此外，由于结束板块包含一个斜坡，玩家就倒霉了，需要将棋子退回到前面一块上。

与帝国扩展的联系

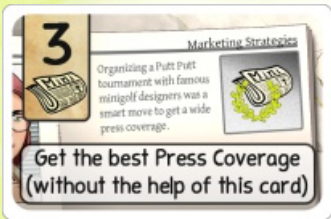
如同之前说的，“推杆骰子游戏”完全独立于基础的“迷你高尔夫设计师”游戏。但是，您可以将这个迷你游戏与“迷你高尔夫连锁帝国”联系起来，通过以下3张奖励牌。



在推杆骰子游戏最后，将“Let me invest in your Empire, Profleet!”（让我来投资你的帝国，利先生！）这张名人牌发给赢家。这名玩家可以在下局的投资阶段获得5个额外的Golfar（ $\$$ ），用来购买更贵的土地或做更多的营销。这张牌还能在同一局游戏中给到 $\$3$ 的收入（这个 $\$3$ 不作为人数算分时3个额外的人）。您可以在您的计分页上+3，作为算分阶段的

提醒，并在投资结束后弃掉这张牌。

把“Get the best Press Coverage”（获得最佳新闻报道）报道牌发给推杆骰子游戏的第二名。这是不公开的报道牌，只有这名玩家能在迷你高尔夫帝国扩展的下一局中使用。



要完成这个挑战，您需要获得最多的报道得分（或者并列最多）。您就能获得报太太的3个额外的满意度得分。在增加额外的3分之前，您必须获得最多的报道分（或平局）。如果您跟别人平局，加了着三分您就领先了（在高级版中，这会影影响排名）。

把“Putt Putt Training Coupon”（推杆培训券）牌发给推杆骰子游戏的第三名。这名玩家可以在下一次的推杆骰子游戏中减掉2杆的总杆数。

将获得的奖励牌放在塑料袋中，以备下局使用。这些奖励牌仅能用于下局游戏。它们将发给下一次推杆骰子游戏的前三名，不管当前的主人有没有使用它们。



在巡回赛的最后一局中，这些卡牌就没有用处了。除非赢家在网发表一篇优秀的游戏评论！开个玩笑 :-)