

# JEU DES DÉS DE PUTT

Le "Jeu des dés de Putt" est une expérience de jeu totalement nouvelle et séparée, conçue pour fonctionner avec les composants du jeu "Minigolf Designer". Il a été proposé dans le cadre de la campagne Kickstarter pour l'extension "Minigolf Empire".

Ce mini-jeu vous permet de simuler une partie de minigolf sur un parcours de minigolf que vous avez créé lors d'une partie de "Minigolf Designer". Ce mini-jeu dure environ 10 minutes par joueur.

**Le but du jeu est de terminer un parcours de minigolf de 9 trous en effectuant le moins de jets de dés possible.**

## CONTENU



4 dés



3 Cartes Bonus



Ce livre de règles



Designer: Alban Nanty

Testeurs: Justine, Ludivine, Alban

Relecture: Hercules Matthijs Schaap

Note du Designer: Merci tout particulier aux fans de Minigolf Designer qui m'ont inspiré ce mini-jeu !

Copyright Thematic Games 2023

# MISE EN PLACE

Après une partie de Minigolf Designer, choisissez collectivement le parcours de minigolf avec lequel vous voulez jouer ou tirez au hasard un pion de joueur pour jouer avec le parcours de ce joueur.

Pour commencer le jeu des dés de putt, vous devez avoir un parcours de 9 trous complet et correctement conçu : s'il manque des tuiles, utilisez les tuiles restantes du sac pour remplir les espaces vides. Réparez également les tuiles qui sont placées dans le mauvais sens ou dont les connexions ne correspondent pas. Retirez les trous supplémentaires ou, si le parcours compte moins de 9 trous, ajoutez les trous manquants en tirant des tuiles du sac (vous pouvez ajouter ces trous à l'extérieur du terrain).

Chaque joueur place son pion sur la tuile Tee #1. Il représente à la fois son golfeur et sa balle de golf.

Placez votre feuille de score personnelle à côté du parcours de minigolf. Retirez les cubes de par de votre feuille et ne conservez que 9 d'entre eux.



# COMMENT JOUER

Dans ce jeu, vous lancez des dés pour simuler un putt. Chaque lancer est un putt (qui compte comme un coup). Vous pouvez choisir le nombre de dés à lancer en même temps, et cela comptera comme un coup quel que soit le nombre de dés. Utilisez votre feuille de score pour marquer vos coups avec un cube pour chaque trou.



**À chaque fois que vous lancez les dés,  
déplacez votre cube d'une case.**

S'il vous faut plus de 7 coups pour terminer un trou, utilisez un cube noir sur la même ligne (comme pour le trou n° 1 dans l'exemple ci-dessus). Si vous n'avez toujours pas terminé le trou après 10 coups, marquez 10 coups sur votre feuille et passez au trou suivant.

Comme lorsque vous jouez au minigolf dans la vraie vie, chaque joueur terminera son trou avant de donner les dés au joueur suivant. Cela facilite le suivi des coups. Laissez le joueur à votre gauche enregistrer vos coups (sur votre feuille de score personnelle) à chaque fois que vous lancez les dés, afin de vous assurer qu'aucun coup n'a été oublié.

En commençant par le vainqueur de Minigolf Designer, les joueurs se succèdent dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors des tours suivants, le premier joueur à putter est celui qui a réalisé le moins de coups pour le trou du tour précédent. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a joué en dernier qui choisit qui commencera le tour suivant, parmi les joueurs à égalité.

Une fois que vous avez terminé un trou, déplacez votre pion sur le Tee suivant. Une fois que tous les joueurs ont terminé le trou en cours, déterminez le premier joueur du tour suivant comme expliqué ci-dessus et donnez-lui les dés. Jouez 9 tours pour que les joueurs terminent le parcours.



*Le joueur violet a terminé le trou n°1 en 4 coups. Il déplace son pion sur le Tee #2, et c'est maintenant au tour du joueur jaune de putter sur le trou #1.*

Comme dans le vrai jeu de minigolf, le gagnant est le joueur qui a utilisé le moins de coups au total pour terminer les 9 trous. Si plusieurs joueurs sont à égalité, ils doivent commencer un nouveau tour d'élimination à partir du trou n° 1 : après chaque trou, si un joueur a plus de coups que l'autre ou les autres, il est éliminé. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur, qui devient alors le vainqueur.

# COMMENT PUTTER

Un putt réussi dépend de deux facteurs : La précision et la force. Vous avez besoin d'une précision égale à la valeur nominale de la tuile pour vous déplacer de cette tuile à la suivante, et vous avez besoin de force pour vous déplacer de plusieurs tuiles en un seul putt.

Les drapeaux sur les dés sont utilisés pour calculer la précision de votre putt. Les drapeaux augmentent votre précision, tandis que les drapeaux barrés la diminuent. Après avoir lancé les dés, additionnez les drapeaux et soustrayez les drapeaux barrés pour obtenir la valeur totale de la précision de votre putt.



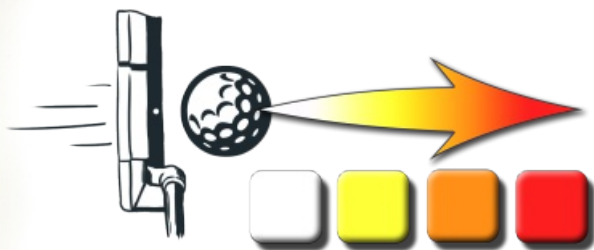
$$2 + 1 + 0 - 1 = 2$$

*Dans cet exemple, le joueur obtient une valeur de précision de 2.*

Le nombre de tuiles sur lesquelles vous pouvez vous déplacer dépend de la force de votre putt. Plus vous lancez de dés, plus votre putt est fort. Vous décidez du nombre de dés que vous voulez lancer avant de les lancer. Le dé blanc vous donnera toujours de la précision (et sera toujours lancé), mais les autres diminueront votre précision la plupart du temps.

Pour réussir un bon putt, vous devez trouver le bon équilibre entre la force nécessaire et vos chances d'obtenir la précision attendue.

Les dés doivent être pris dans l'ordre du dégradé de couleurs : d'abord le blanc (toujours lancé), puis le jaune, l'orange et enfin le rouge.



La distance maximale de votre putt en termes de tuiles est égale au nombre de dés que vous avez lancés. Par exemple, si vous lancez 3 dés, la balle peut s'arrêter au maximum à 3 tuiles de la position actuelle de votre pion.



**3 dés = 3 tuiles max**



Il s'agit d'un maximum théorique. Votre balle peut s'arrêter plus tôt si elle est bloquée par l'obstacle qu'elle doit traverser. C'est ici que votre valeur de précision est utilisée. Vous devez dépenser la même quantité de précision que la valeur nominale de la tuile que vous quittez. Effectuez cette opération tuile par tuile à partir de la position de votre pion, en vous dirigeant vers le Putting Green.

$$1 + 2 + 0 = 3$$



*Dans cet exemple, le joueur violet décide de lancer 3 dés et obtient une précision de 3. Il dépense 1 précision pour quitter la tuile de Tee. Quitter la tuile avec le chien est gratuit et enfin, il dépense les 2 points de précision restants pour passer la tuile avec l'obstacle du tuyau.*

Si vous n'avez pas assez de précision pour quitter votre tuile, votre balle est bloquée. Cela signifie que votre pion doit rester sur cette tuile.

$$1 + 1 + 0 = 2$$

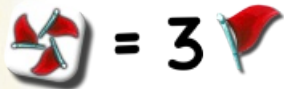


*Cette fois, le joueur violet n'a obtenu que 2 de précision. Il quitte la tuile de Tee, mais il ne lui reste pas assez de précision pour passer l'obstacle du tuyau. Le pion violet est déplacé sur la tuile de l'obstacle du tuyau (et la précision restante est perdue). Pour son prochain putt, il aura besoin d'au moins 2 de précision pour passer l'obstacle et quitter la tuile.*

De plus, toute précision restante après avoir atteint la distance maximale ne peut pas être dépensée. La précision restante doit être défaussée et ne peut pas être utilisée pour votre prochain putt.



Dans cet exemple, le joueur violet a lancé deux dés. Il a obtenu 4 points de précision, il peut donc en dépenser un pour quitter la tuile de Tee. La tuile suivante étant libre, sa balle arrive sur la tuile avec l'obstacle du tuyau avec 3 points de précision restants qu'il doit abandonner parce qu'il n'a pas frappé la balle assez fort. Pour son prochain putt, il aura besoin de 2 points de précision pour quitter la tuile avec l'obstacle du tuyau.



Dans cet autre exemple, le joueur violet décide de ne lancer qu'un seul dé pour son deuxième putt. Il obtient 3 points de précision, ce qui lui permet de quitter la tuile avec l'obstacle du tuyau, mais il doit abandonner le reste de sa précision lorsqu'il arrive sur la tuile du chemin qui se sépare en deux.

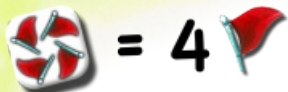


Pour quitter la tuile du Putting Green, vous devez avoir suffisamment de force et de précision pour rentrer la balle dans le trou du milieu. Par conséquent, si vous voulez "quitter" le Putting Green (c'est-à-dire si vous voulez essayer de terminer le trou), vous devez ajouter un dé supplémentaire en plus de ceux nécessaires pour atteindre le Putting Green, afin d'avoir suffisamment de force. Ce n'est qu'à ce moment-là que vous pouvez utiliser votre précision sur la tuile de Putting Green pour rentrer la balle. Toute précision restante après le trou est perdue, vous ne pouvez pas l'utiliser pour le trou suivant.

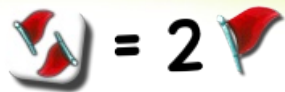


*Pour son prochain putt, le joueur violet veut essayer de compléter le trou. Pour ce faire, il doit lancer deux dés, l'un pour atteindre le Putting Green et l'autre pour rentrer la balle. Avec ses 3 points de précision, il peut dépenser un point de précision pour quitter sa tuile et atteindre le Putting Green. Les 2 précisions restantes sont suffisantes pour rentrer la balle, car le Putting Green a une valeur de Par de 1.*

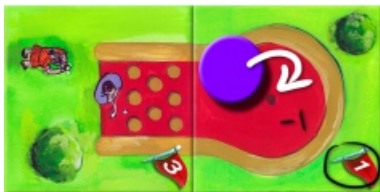
Comme d'habitude, si vous lancez juste assez de dés pour atteindre la tuile Putting Green, vous ne pouvez pas utiliser la précision supplémentaire pour compléter le trou. Vous aurez besoin d'un autre putt pour rentrer la balle (un seul dé suffira).



= 4

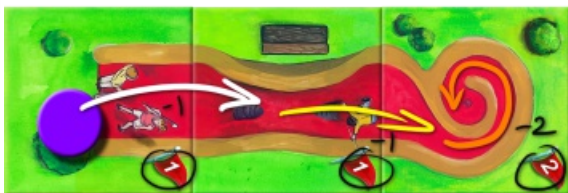


= 2



Le Tee de ce trou est difficile. Le joueur violet préfère maximiser ses chances de passer les obstacles du Tee, il lance donc un seul dé. Il obtient 4 de précision, ce qui est suffisant pour quitter la tuile du Tee, mais il ne peut pas utiliser la précision restante pour rentrer la balle. Il aura besoin d'un deuxième putt pour terminer le trou.

Par conséquent, si vous voulez tenter un "trou en un", vous devez lancer autant de dés que la longueur du trou et obtenir autant de précision que le Par du trou.



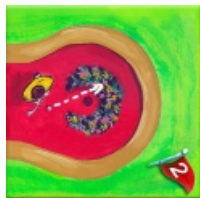
Exemple : si le trou est long de 3 tuiles, vous aurez besoin de deux dés pour atteindre le Putting Green et d'un autre dé pour rentrer la balle, soit 3 dés au total. Dans cet exemple, le joueur a obtenu une précision de 4 et le Par du trou est de 4, le joueur a donc réussi un trou en un.

# PAS DE BOL !



L'une des faces du dé blanc comporte un point d'exclamation. Si le résultat de votre jet montre cette face, vous obtiendrez quand même une précision, mais vous subirez une mésaventure du style pas de bol ! si vous ne réussissez pas à franchir un obstacle de type pente, plan d'eau ou parterre de fleurs. Notez que si vous ne réussissez pas à passer ces obstacles, mais que vous n'avez pas obtenu le point d'exclamation, le manque de bol ne se produira pas.

Dépensez d'abord votre précision pour quitter autant de tuiles que vous le pouvez, puis si vous n'avez pas assez de précision pour quitter une tuile contenant une pente, un plan d'eau ou un parterre de fleurs, appliquez le manque de bol suivant :



Si la tuile contient un plan d'eau ou un parterre de fleurs sur le chemin (non entouré de bordures en ciment), la balle tombe dans le plan d'eau ou les fleurs et le golfeur doit la récupérer. Il doit ensuite la placer après l'obstacle et ajouter un coup de pénalité.

Placez votre pion sur la tuile située après le plan d'eau ou le parterre de fleurs et comptez un coup supplémentaire sur votre feuille de score.

Pour un Putting Green avec un plan d'eau ou un parterre de fleurs, vous subissez toujours le coup de pénalité mais vous restez sur la tuile, puisqu'il n'y a pas d'autre tuile après un Putting Green.



Si la tuile contient une pente, la balle roule à reculons le long de la pente. Placez votre pion sur la tuile précédant la tuile en pente. Ne comptez pas de coup supplémentaire. Aucune tuile de Tee avec une pente n'a été publiée jusqu'à présent, mais si une extension future

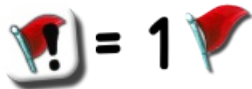
ajoute ce type de tuile, vous pouvez utiliser cette règle : si vous avez un manque de bol! sur un Tee avec une pente, vous commencerez toujours au Tee, donc vous n'avez pas besoin de déplacer votre balle.



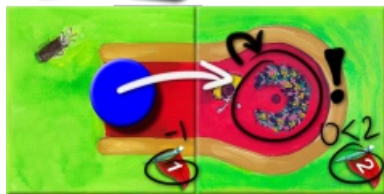
Si la tuile comporte à la fois une pente et un plan d'eau ou un parterre de fleurs, le joueur peut choisir la pénalité qu'il préfère.



*Dans cet exemple, le joueur violet obtient 1 précision et un manque potentiel de bol!. Une précision lui permet de quitter la tuile Tee, mais il ne lui reste pas assez de précision pour passer la pente du tremplin. Parce qu'il a échoué sur une tuile de pente, il doit subir le manque de bol!, qui, pour une pente, consiste à déplacer le pion d'une tuile vers l'arrière. Le pion revient donc sur la tuile de Tee.*



Dans cet exemple, le joueur bleu tente de franchir l'obstacle du plan d'eau avec son deuxième putt, en lançant un seul dé. Malheureusement, il obtient la face avec le point d'exclamation, ce qui ne lui donne qu'une précision. Ce n'est pas suffisant pour quitter la tuile qui a un Par 2, et il subit donc le manque de bol du plan d'eau qui est : La balle tombe dans l'eau. Le joueur doit placer son pion sur la tuile suivante (qui est la tuile de Putting Green), et ajouter un coup à son score (pour un total de 3). S'il réussit à terminer le trou avec son prochain putt (en obtenant 2 ou plus de précision avec le dé blanc), il terminera le trou en 4 coups. Ce n'est pas si mal pour un trou qui a un Par 5 !



Dans cet exemple, le joueur bleu tente le trou en un. Il obtient une précision de 1 et un manque de bol. La précision est suffisante pour quitter la tuile de Tee, mais il échoue ensuite sur la tuile de Putting Green qui comporte un parterre de fleurs. Pour cela, il reçoit 1 coup de pénalité (pour un total de 2) et reste sur la tuile de

Putting Green. S'il réussit son prochain putt, il terminera le trou en 3 coups.

$$\text{!} + \text{!} = 2$$



Dans cet exemple, le joueur violet veut atteindre la tuile de Putting Green avec son premier putt. Malheureusement, il obtient le point d'exclamation. Il obtient 2 de précision, ce qui lui permet de quitter la tuile de Tee, mais ce n'est pas suffisant pour quitter la tuile du milieu. Cependant, comme la tuile du milieu ne contient pas de pente, de plan d'eau ou de parterre de fleurs, le manque de bol peut être ignoré. Le pion s'arrête simplement sur la tuile du milieu (en suivant les règles de base).

$$\text{!} = 1$$

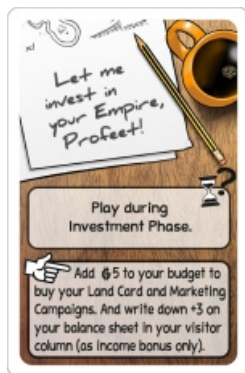


Le joueur violet a réussi à atteindre le Putting Green avec son deuxième putt. Pour le troisième putt illustré ici, il obtient à nouveau le point d'exclamation. Le Putting Green a un Par de 3, donc 1 précision n'est pas suffisante pour terminer le trou. En outre, comme le Putting Green contient une pente, le joueur doit subir le manque de bol et déplacer son pion d'une tuile vers l'arrière.

# LIEN AVEC L'EMPIRE

Comme indiqué précédemment, ce "Jeu des dés de Putt" est totalement indépendant du jeu original "Minigolf Designer". Cependant, vous pouvez lier ce mini-jeu à vos parties de "Minigolf Empire Extension" avec les 3 cartes bonus suivantes.

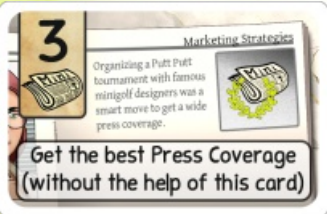
A la fin du jeu de dés, donnez la carte de renommée "Let me



invest in your Empire, Profeet!" au vainqueur. Ce joueur pourra jouer cette carte de renommée lors de sa prochaine phase d'investissement pour obtenir 5 Golfar (G) supplémentaires à dépenser pour une carte de terrain plus chère et/ou des campagnes de marketing. Cette carte lui permet également d'ajouter 3 G à son revenu dans la même partie (ces 3 G ne comptent pas comme des visiteurs supplémentaires pour la condition de

popularité). Vous pouvez inscrire +3 sur votre feuille de bilan pour vous en souvenir lors du décompte des points, et défausser cette carte à la fin de votre phase d'investissement.

Donnez la carte de presse "Get the best Press Coverage" au deuxième joueur classé du jeu de dés. Il s'agit d'une carte de presse privée que seul ce joueur pourra utiliser lors de sa prochaine partie de Minigolf Empire Extension.



Pour relever ce défi, vous devez obtenir la meilleure couverture médiatique (ou être à égalité avec le meilleur joueur). Vous pouvez ensuite obtenir 3 points de satisfaction supplémentaires

pour Mme Pressco. Vous devez obtenir la meilleure couverture (ou être à égalité) AVANT d'ajouter ces 3 points supplémentaires. Si vous étiez à égalité avec un autre joueur, vous n'êtes plus à égalité (ce qui a un impact dans la version avancée du jeu).

Donnez la carte "Putt Putt Training Coupon" au troisième joueur classé du jeu de dés. Ce joueur pourra réduire son score total de 2 coups lors de son prochain jeu de dés.

Placez la carte bonus que vous avez gagnée dans votre sac en plastique pour la prochaine partie. Ces cartes bonus ne peuvent être utilisées que lors du prochain jeu. Elles seront transférées aux trois premiers joueurs du prochain jeu de dés, que le propriétaire actuel les ait utilisées ou non.



Pour le dernier jeu de la campagne, ces cartes n'ont pas d'effets, mais le gagnant remporte le droit d'écrire une belle critique du jeu en ligne ! Je plaisante :-)