

设计: Alban Nanty

美术: Gul E Raana, Xiaolong Wang

MINI GOLF

DESIGNER



MINI GOLF DESIGNER

游戏目标

一对夫妇要在他们买下的一块土地上建一个迷你高尔夫球场。为此，他们请了多位设计师来设计。这对夫妇将选择他们最喜欢的方案来实现他们的梦想。

每位玩家都是一名迷你高尔夫球场设计师。游戏的目标是设计一个最能满足客户期望的9洞迷你高尔夫球场。

客户有一长串设计要求需要满足（也就是得分清单），玩家需要尽最大努力满足这些要求，来获得客户满意度得分。胜利者就是最后获得最高满意度得分的玩家。



这是客户满意度图标，
您在可以加分的地方都
能看到它。

设计: Alban Nanty

美术: Gul E Raana, Xiaolong Wang (盒面和人物卡牌)

测试: Pascal, Justine, Léonard, Ludivine, Florian, Jean-Luc, Amaury, Gauthier, Tiphaine, Oliver, Gul, Ubaid, Monika, Ali, Carolina, Alex, Sophie Cho, Riccardo Cavaglia, Dylan Coyle.

特别感谢: Gul E Raana 和 Hercules Matthijs Schaap 的付出，以及 Justine 的耐心和帮助。



Copyright Thematic Games 2020

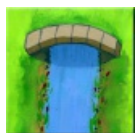
内容



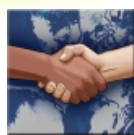
264 块迷你
高尔夫板块



28 块
池塘板块



20 块
河流板块



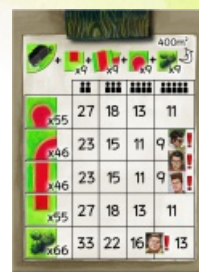
7 块客户
来访板块



5 块
分数板块

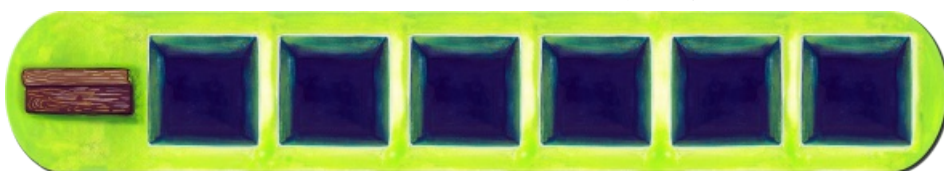


1 个布袋



1 块统计板

(这不是功能性的板，在游戏中不会使用。它只是显示了不同玩家数量下，每名玩家平均可获得的球道板块数。)



3 根排位条



14 张客户卡牌
(7 张先生 & 7 张夫人)



47 张地图卡牌



说明书



1 块记分棋盘



5x7 张承诺卡牌
(5 种颜色)



5 块记分板
(5 种颜色)



5 个圆角入口板块
(5 种颜色)



5 个玩家棋子
(5 种颜色)



5x7 个承诺棋子
(5 种颜色)



5x36 颗
彩色方粒
(5 种颜色)



30 颗
黑色方粒



5x9 个
球道标记

家庭版和高级版

此游戏有两个版本。家庭版适合初学者和小朋友。高级版竞争更激烈，需要玩家更加关注其它玩家的设计。

在高级版中，玩家使用承诺卡牌，代表他们向那对客户夫妇所做的承诺。实现承诺将大大提升客户满意度，而未能实现承诺也将严重影响客户满意度。

在接下来的章节中，高级版的规则将像这样以绿框显示。第一次玩，我们建议先尝试家庭版本，现在可以跳过绿框的章节。

开局设置

您可以参照说明书最后一页，进行开局摆盘设置。

1 随机抽取一位“先生”卡牌和一位“夫人”卡牌，将他们放在桌子中央让大家都看到。他们就是本局的客户夫妇，针对所有的玩家（设计师）。



2 每个玩家使用各自颜色相应的附件，包括球道标号（数字1-9），一个入口板块，一块记分板，杆数标记方粒，高级版中还有承诺卡牌和承诺棋子。



3 每位玩家随机获得3张地图卡牌，并选取1张，将其正面朝上摊开，然后将另外2张放回。

剩余的客户和地图卡牌也要放回，因为游戏中将不再会用到。



4 将双面的池塘与河流板块叠放在一边，供所有玩家使用。

将迷你高尔夫板块放进布袋，在布袋中打乱它们。由一名玩家负责在袋中抽取迷你高尔夫板块。



5 把3根排位条置于桌子中央。将所有玩家棋子随机放于第一根排位条上。可以在手中打乱它们，并逐个放出。



左图最上面一根排位条上放置了3名玩家，红色玩家最先玩，其次黄色玩家，最后是蓝色玩家。

然后负责布袋抽取的玩家填放后面两根排位条，每根上放置的板块数比玩家数目多一个。

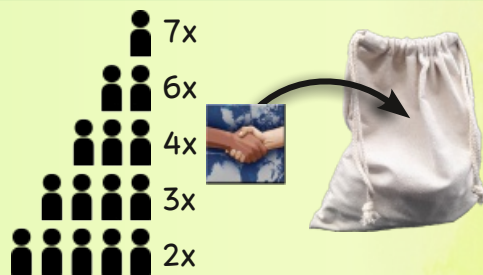
6 将首次抽取的迷你高尔夫板块放置在第二和第三根排位条上（下章有介绍如何按照板块背后的数字填放排位条）。抽取的板块数需比玩家数多一块。



7 根据家庭版或是高级版，将记分棋盘的对应面放在桌上。在家庭版中不会用到承诺卡牌和承诺棋子。

高级版中：

8 根据玩家数，在布袋中放入对应数目的“客户来访”板块。



9 每位玩家需至少选择一张（可以多选）承诺卡牌，并将它们正面朝下放于各自的记分板下面。承诺卡牌代表了玩家的秘密承诺和目标。其它承诺卡牌也正面朝下叠放在玩家面前，以免暴露他们的选择。



在一开局就抽取很多承诺卡牌并不明智，因为在客户来访时还可以承诺（见 P8），但是并不保证一定会有客户来访。

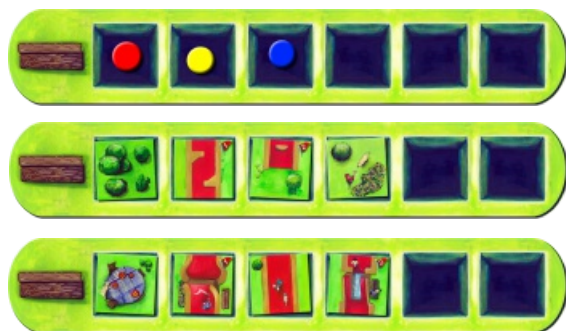
玩家可以随时查看自己的承诺卡牌，以提醒自己需要关注的项目。但需要注意将已承诺和未承诺的卡牌分开。

游戏规则

拿牌顺序

排位条上玩家棋子的先后代表了每轮的顺序。左边第一位的玩家就是下一轮的首名玩家。

在每一轮中，您只有两种选择：从中间的排位条上拿一块牌，或者放弃。



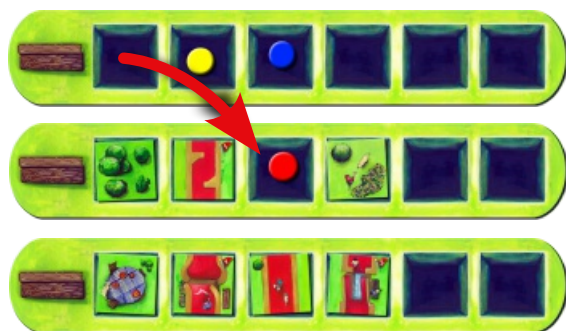
红色玩家第一个玩，因为他的棋子在最左面，其次是黄色玩家，最后是蓝色玩家。

拿牌

当您拿了牌后，就将棋子填在这个位置。您棋子的位置决定了您在下一轮中的拿牌顺序。您只能从中间的排位条上拿牌，而不能从最底下的排位条上拿牌。

最底下的排位条告诉玩家后面一轮有哪些牌。如果您非常想要最底下排位条上的牌，您可以选择在这一轮上拿一块尽量靠左的牌，或直接放弃。这样就可以在后面一轮的选牌上处于有利位置。

拿牌后，您必须马上将它放置到您的迷你高尔夫球场（见 P10，放牌规则）。



红色玩家拿了第三块牌，并将棋子放在第三块牌的位置。

放弃

您不必非得拿牌。如果中间的排位条上没有您需要的牌，您可以放弃本轮，将自己的棋子放在中间排位条左端的长凳上，比其它棋子都靠前。

如果别的玩家在您之后也选择放弃，那他的棋子将放在更左面。所以，最后放弃的玩家总是下一轮的第一名玩家。



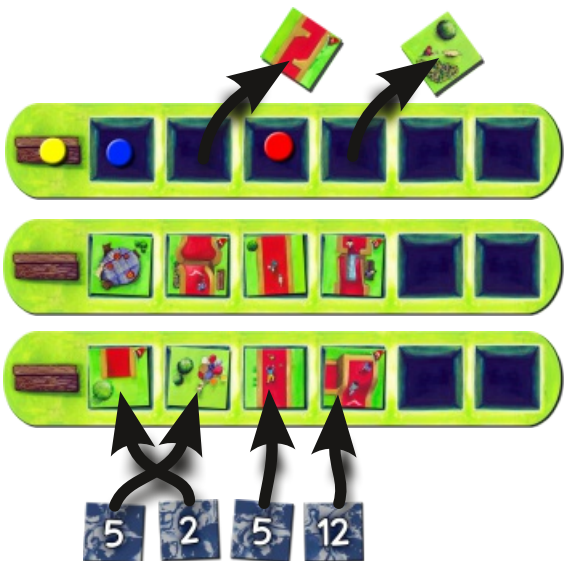
后一名是黄色玩家。因为他不喜欢中间一行的任何一块牌，他选择放弃，将棋子放在长凳上。



蓝色玩家拿了第一块牌。他是最后一个玩的，现在我们需要准备下一行牌。



玩家们现在可以将最上面空了的排位条移动最底下。



负责布袋的玩家抽取了背面数字是5的牌，接着是数字2，5和12。将它们正面朝下放在桌上后，按从小到大的顺序放上最底下那根排位条。然后将刚才剩下2块牌放入布袋。

黄色玩家将开启新一轮。

每轮过程

一旦一名玩家结束了他那一轮（或者拿牌或者放弃），按照棋子排位顺序，轮到下一名玩家。当所有玩家都结束了本轮，最上面的排位条就空了。

空了的排位条接着被移到最下面，将另外两根顶上去，这样刚才中间的那根现在变成了最上面的那根。

然后在布袋中抽取新的牌填充新空出的排位条。

抽取新牌

填充一根排位条时，负责布袋的玩家需要抽取比玩家数目多一块的牌。抽到的牌需要正面朝下放在空出的排位条下方，这样人人都能看到背后的数字。抽放的顺序很重要，因为可能多块牌背面都有着相同的数字。

然后，按照背面的数字从小到大，从左到右，将牌正面翻上最底下的排位条。如果有多块牌背面的数字相同，就按抽取的顺序放置。

如果抽到了“客户来访”，告知所有的玩家，并抽取另一块（见下页的“客户来访”）。

当新的排位条被填满，将最上面那根上剩下的牌放入布袋。

新一轮

当最下面那行被填满，新一轮就开始了，照例由最左边的玩家开始。

游戏一直进行直到所有的玩家都决定停止（见P9“游戏结束”章节），或当布袋中没有牌了。

高级版：客户来访

当抽到一块“客户来访”牌（握手的图案）时，就意味着客户夫妇要考察每个人到目前为止的进度。作为迷你高尔夫球场设计师，这时您可以承诺客户最终球场的质量，这通常是我们消除客户担心的时刻...

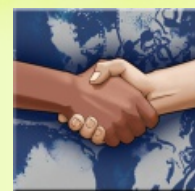
当抽到了一块“客户来访”牌，将它放在布袋外面，抽取另一块牌补充它的位置。确保每位玩家都看到了“客户来访”牌，因为这是他们选择一张或多张承诺卡牌的机会。并不是必须要选，您可以保留先前的承诺不变，不追加任何新的承诺。您也可以追加多张承诺卡牌。即便您已经停止建设您的迷你高尔夫球场，您仍然可以在“客户来访”时追加承诺。

注意，您不能撤销或改变已作出的承诺。一旦承诺就必须兑现... 不然就会影响到客户满意度。

您可以从剩下的承诺卡牌中挑选一张或多张您觉得可以实现的承诺。然后将选择的牌正面朝下放在记分板下，避免与剩下的承诺卡牌混淆。剩下未选的承诺牌也正面朝下放在旁边。

有7张不同的承诺卡牌，每张对应一个必须完成的满意度项目。每张承诺牌上都有一个图标，对应记分棋盘上的图标。选择一张承诺卡牌意味着您需要特别关注这个满意度项目，并争取比别的玩家做得更好。

另一种规则：如果您不喜欢这种随机的“客户来访”，您可以忽略以上规则，在游戏中间设置客户来访。这样的话，将每一轮中未被选中的牌放在旁边，而不是放回布袋。您可以将它们围绕在棋盘周围，当棋盘的3条边被排满时（也就是围了21块牌），客户就会来访，然后将这21块牌重新放回布袋。



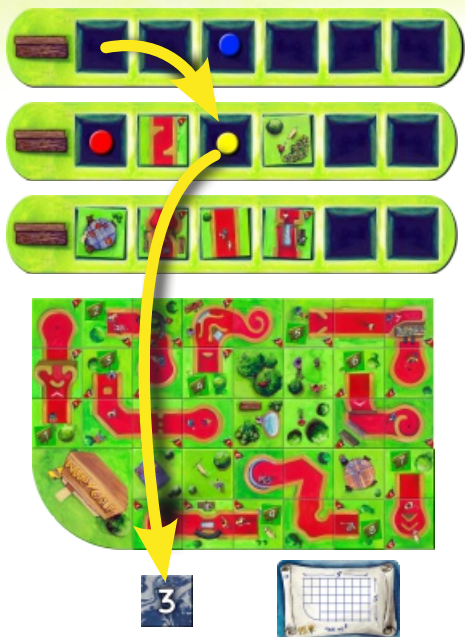
承诺卡牌代表了玩家扮演的设计师。正面的卡牌名称是7种满意度项目之一，下面是相应的图标，也对应棋盘上的图标。



将您选择的承诺卡牌放在您的记分板下面，与未选择的承诺牌分开。



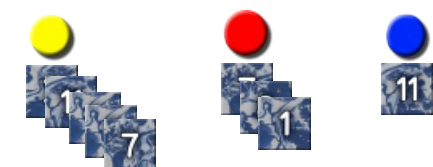
另一种客户来访的规则：每轮中未被拿掉的牌被移到记分棋盘边缘。



黄色玩家在上一轮中第一个完成迷你高尔夫球场地图的建设。这一轮中（他在红色玩家后第二个玩），他拿了一块牌并面朝下放在他的球场旁边。



三轮之后，红色玩家决定停止（即使还有一块没有填满）。他也开始集牌，但是蓝色玩家还想继续建造。



又两轮过后，蓝色玩家最终决定停止，并集了一块牌正面朝下放在一边。一旦所有玩家都在这轮集了牌，游戏就结束了。

游戏结束

触发最后阶段

玩家们建造各自的迷你高尔夫球场直到有人完成了他的球场地图（不管有没有超出地图的板块）。第一名完成的玩家触发了游戏的最后阶段，使得其它玩家可以选择停止建造或继续建造。

选择停止

在这个最后阶段，还没完工的玩家可以继续建造他们的迷你高尔夫球场，或者决定停止。如果选择停止（或者已经完工），您可以按照正常顺序继续拿牌，等待其他玩家停止或完成他们的球场地图。

在接下去的每轮中，结束的玩家不能放弃，必须每轮拿牌并照常放置棋子。拿到的牌不再放到球场上，而是收集起来正面朝下放成一堆。这样拿到的每块牌都值3分。在这个阶段，您仍然可以骚扰别的玩家，有机会拿掉他们想要的牌。所以其他玩家必须评估继续建造迷你高尔夫球场的得失，或者停止建造即便它还未全部完成。

停止了就不能更改

一旦您决定停止，并开始集牌，就不能再给您的球场添砖加瓦了。

从现在开始，将未被选择的板块移除

一旦进入最后阶段，就不必将未被选择的板块放回布袋，除非仍然在建的玩家要求将某一块或几块放回布袋。移除未被选择的板块可以减少玩家等到所需板块的时间。

游戏结束

当所有玩家都结束了，也就是最后一个建造的玩家决定停止，并拿了第一块正面朝下的牌，这时本轮结束，游戏结束。现在玩家们开始计算他们的得分（见计分章节）。

放牌

放牌规则

游戏开始时，您可以任意方向放置您的圆角入口，建议按照地图方向放置，便于识别和比较。

从排位条上拿牌后，就必须放在您的迷你高尔夫球场上（不能留着之后放置）。放牌时，必须贴着已有的板块或入口。只碰到一个角也是允许的。

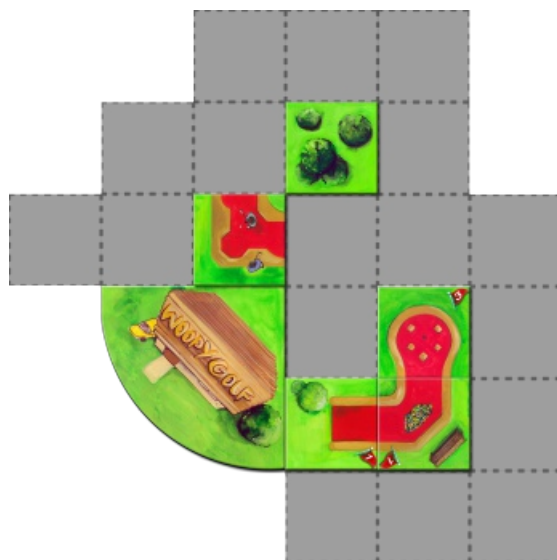
板块边缘的颜色应与相邻的板块一致。有两种基本的连接类型：绿色草地或者红色迷你高尔夫球道。绿色草地必须连着绿色草地，红色球道必须接着红色球道。

如果您在放牌时违规了，也没被及时发现，不用改变球场布局，继续建设。您将在最后失掉一些满意度得分，以示惩罚。

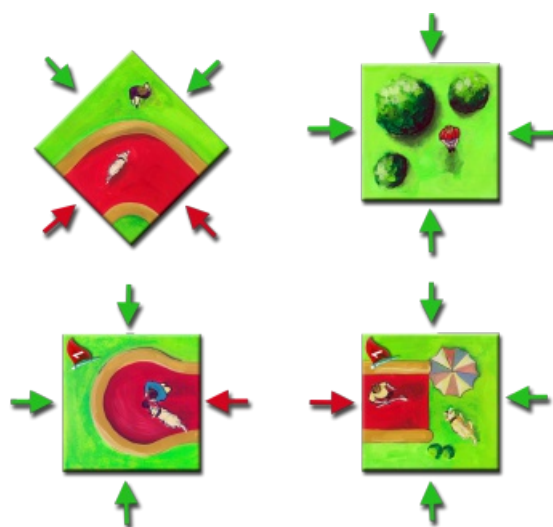
球道设计

每根球道都有一个“Tee”（起始块，3边绿草地1边红球道），一个“Putting Green”（结束块，一大块圆形球道，中间有一个球洞，同样也是3边绿草地1边红球道），以及中间任意数量的红色球道（2边红球道2边绿草地）。也可以起始块直接连接结束块构成一条球道。

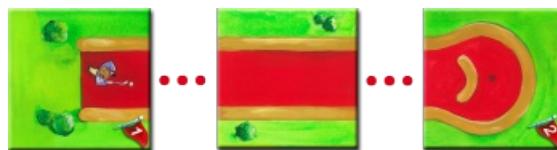
如果您的球道不符合这样的设计，游戏结束时，每一根不合规的球道都会让您丢失3分（见计分章节）。



上例中，玩家可以第6块牌放在任意灰格中。

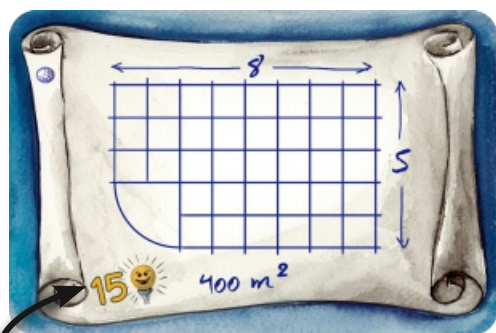


绿色箭头指示绿草地，红色箭头指示红球道。



一条球道以“Tee”块开始（类似左边那块），接着任意数量的球道，以“PuttingGreen”块结束。

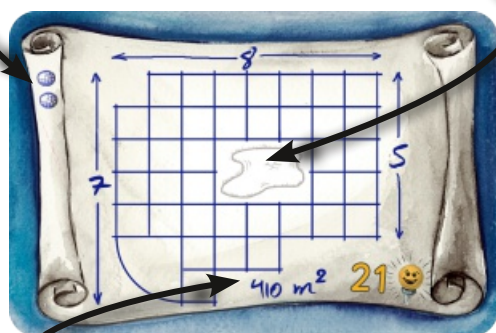
建造迷你高尔夫球场时需要遵守的地图布局。代表板块数的球场面积也标注在上面。



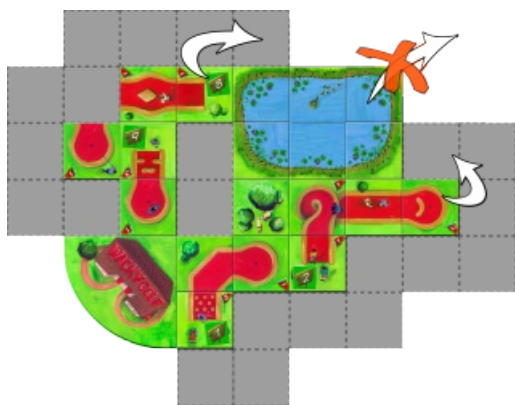
您在完成球场建设后能够获得的满意度得分。

高尔夫球数代表了难度。

地图中间的池塘。



球场面积：这张地图面积为 410 m^2 ，表示您需要 41 块牌来填满它（包括占据 4 块面积的入口）。



红色玩家放置了池塘，为了看得更清楚。他可以在上图的灰格中连着已有的球场板块放牌。但是不能只连着池塘放牌。

地图

客户在周边考察了一番，为了挑选一块适合的场地以建造迷你高尔夫球场，他们委托您来设计。有几块场地可供选择，地图上的满意度分数代表了客户的喜欢程度，但是他们还是让您来选择适合的地图。

游戏开局时，您可以从三张地图中任意选择一张（在开局设置时随机发给每名玩家）。将您选择的地图摊开放在前面，让每名玩家都能看到，将另外两张放回盒中。

游戏中，您要在所选地图上的蓝线格子内建造迷你高尔夫球场。

窍门：地图上同时标明了球场面积。选择一个小的球场让您可以早点结束（如果不考虑放弃），这让您在建造速度上占得先机。

窍门：一些地图会比较难建造。地图上标注了难易度（高尔夫球越多的地图越难建）。您最好在学习游戏的时候先挑简单的，逐步挑战困难的。

池塘和河流

有些地图上有池塘或河流。如果选择了这样的地图，您需要绕开它们建造迷你高尔夫球道。您不能在池塘或河流中放牌，如果放了，这些牌相当于出界，您将在地图环节上失分。为了便于分辨，您可以随时将池塘或河流板块放在地图上相应的位置。

但是，您不能只靠着池塘或河流边放牌。放牌时请忽略这些水源板块。

球道号

开局时，每名玩家都有9个小标记，从1到9。这些是应放在球道起始块上的标记，以标明球道号。它们将地图上的球道和记分板关联起来。

游戏中您随时都能放置或调整这些球道号。您也可以随时改变主意，更改球道号，尤其是犯错的时候。但是在最后算分时，每条球道都需要被标好。



球道号标记。



标记3和4被放置于两根球道的起始块上。当心不要遮挡球道上的人。

球道杆数

每条球道都有一个难度值，叫做“杆数”，表示通常需要打几次球才能进洞。

因为球道的杆数取决于它的难易程度，直接与您在球道上设计的障碍有关。这个杆数值显示在板块的小旗子上。

要知道整条球道的杆数，需要将组成球道的所有板块的杆数相加。注意有些板块（通常上面没有障碍物）没有任何杆数，这些板块可以使球道更长而不会影响球道的总杆数。

球道的杆数最好在3-5之间。杆数为2的球道太容易，杆数超过5的球道又太难。

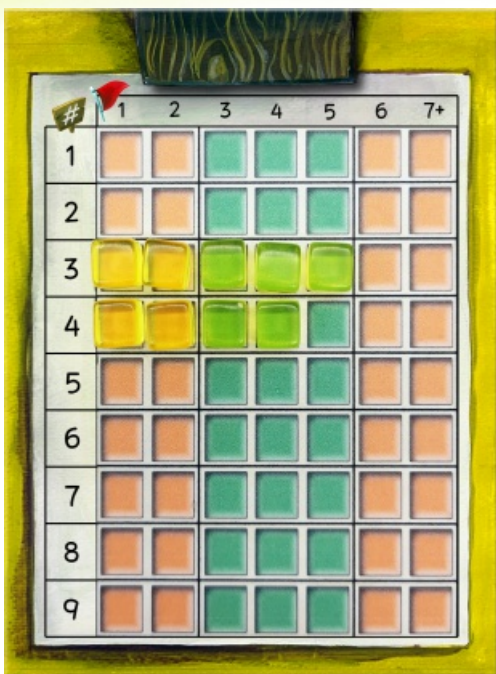
注意起始块和结束块至少杆数为1。



杆数图标是一面小红旗，里面的数字从1到3，位于板块角落上。



3号球道的总杆数是5：起始块杆数为1，转角无杆数，第三块带花和管道的杆数为2，结束块同样是2杆（ $1+2+2=5$ ）。4号球道已有4杆（ $3+1=4$ ）。



在记分板上，黄色玩家用5颗方粒标记第3根球道的杆数，4颗方粒标记第4根球道。

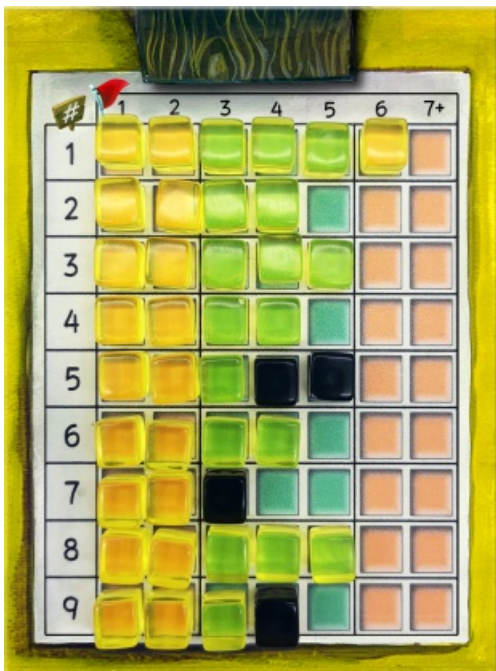
记分板

一旦您有了整条球道的杆数，您就可以用亚克力方粒标记在您的记分板上。记分板上列出了需要设计的9根球道，让您方便地跟踪整个迷你高尔夫球场的总杆数，以及查看单根球道的杆数是否落在绿色区域中。

一个设计良好的迷你高尔夫球场需要每根球道的杆数在3-5之间。4杆是平均值，由于有9根球道，整个迷你高尔夫球场应为 $9 \times 4 = 36$ 杆。所以每个人有36颗代表杆数的亚克力方粒。

如果您用完了36颗方粒，还需要方粒来补充球道的杆数，您就需要使用公用的黑色方粒来标记您的记分板。

按照您的球场设计以及球道号的分配，您可以随时更新记分板，但是在游戏最后，记分板需标注完成以计算杆数满意度的得分。



游戏结束后，黄色玩家用完了36颗方粒，并补充黑色方粒标记了所有球道的杆数。

迷你高尔夫球场设计总览

您可以发挥创造力自由设计您的迷你高尔夫球场，但是为了赢得比赛，您需要提前了解所有您客户的限制和需求。

我们建议在玩之前（尤其对于新玩家），您应该了解棋盘上的满意度得分列表，然后专注于您的设计。



计分

当所有玩家都结束了建造，也就是说最后一名玩家拿了一块正面朝下的牌时，游戏结束，玩家们可以开始计算满意度得分了。按照满意度列表从上往下算分。

在每个满意度得分项上，计算每位玩家的得分，并在棋盘上移动他们的棋子。计算所有玩家这个项目上的得分，然后进入下一个满意度得分项。

使用“100/200”板块标记得分超过 100 的玩家，然后在棋盘上重新开始计分。

满意度项目列表
每个项目的得分排行（高级版）



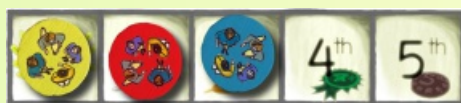
得分排行说明

满意度项目在家庭版和高级版中都是相同的。然而棋盘上高级版那面每个满意度项目右边都有一个排行表，按得分顺序排列玩家们的承诺棋子。从上到下逐个计分每个满意度项目。

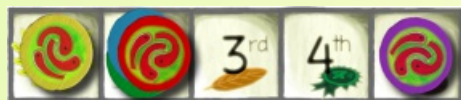
项目计时时，每名玩家各自安静地计算得分，并将相应的承诺棋子放在得分条上。当所有玩家都计完该项得分后，从得分最高的玩家开始：将承诺棋子的分数加到同色的得分棋子上，然后把承诺棋子放到排行表的首位。同样将其他玩家的承诺棋子按各自顺序放到排行表上，并将分数加到各自的得分棋子上。

相同得分：如果几名玩家在同一个项目上得分相同，他们的排名也相同，获得同样的加分或减分。这样剩下的排位就会空缺，见示例。

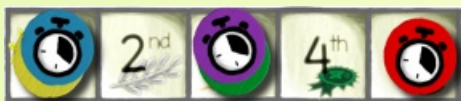
当所有该项目的承诺棋子都放在排行表上后，进入下一个计分项目。排行表会在最后根据承诺卡牌算分。



在这三名玩家中，黄色玩家在人数项目上占优，红色其次，蓝色最后。



在这五名玩家中，黄色玩家在球道布局中占优，绿色，蓝色和红色玩家同为第二，紫色最后。



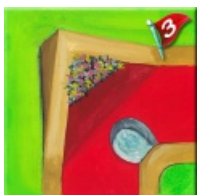
最后这个示例中，蓝色和黄色玩家在建造速度上同为第一，紫色和绿色同为第二，红色最后。



人数

迷你高尔夫球场上的人数反映了球场的受欢迎程度。打高尔夫的人越多，说明球场建造得越好。数一数您球场上的总人数（不算狗），加起来就是这项的得分。

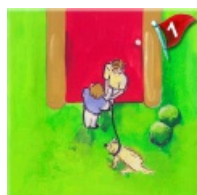
人数最多的玩家占据首位，以此类推。



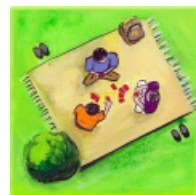
没有任何人数分。



人数 1 分。



人数 2 分。



人数 3 分。



建造速度

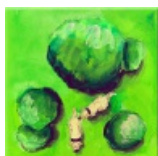
您球场完工后拿的正面朝下的牌，每块 3 分。数一数您拿了几块，乘以 3，在计分条上移动您的棋子。

获得牌数最多的玩家占据首位，以此类推。

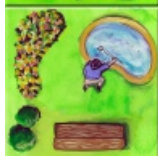


夫人的偏好

客户夫人会关注一些事物，写在了客户夫妇卡牌上。数一数您球场上满足夫人要求的物件数（夫人卡牌上的每件事物能得 1-3 分不等）。少数板块上，这种事物会出现多次（如一块牌上有 2 条狗，或 3 根管道），这种板块能给您更多得分。将此项获得的总分添加到您的棋子上。



这块牌有 2 条狗，3 堆树，汪太太能得 6 分 (2×3)，林太太能得 3 分 (3×1)。



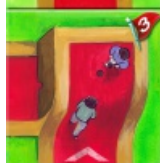
这块牌有 1 个池塘，1 个花坛，1 条长凳，1 堆树，池太太和花太太能得 2 分，懒太太能得 3 分，林太太能得 1 分。



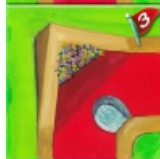
这块牌有 2 个花坛，花太太能得 4 分 (2×2)。



这块牌有 3 根管子，1 个池塘，管太太能得 6 分 (3×2)，池太太能得 2 分。



这块牌有 1 根暗管，1 个斜坡，管太太能得 2 分 (1×2)，高太太能得 3 分。



这块牌有一个斜坡，1 个花坛和 1 个池塘，花太太能得 2 分，池太太能得 3 分，高太太能得 3 分。

得分最多的玩家占据首位，以此类推。



先生的偏好

先生更关注球道的布局特点。每根正确建造完成并能满足这些特点的球道得2分。未完成或未正确建造的球道不记分。将此项获得的总分添加到您的棋子上。

这里5个球道示例告诉您哪个能得到2分。



丁先生	2分			2分	2分
龙先生	2分		2分		
直先生	2分	2分		2分	2分
曲先生	2分			2分	2分
季先生	2分	2分	2分	2分	2分
玄先生					

丁先生 丁先生喜欢短球道，每根只有两块牌组成的球道都能得2分，也就是起始块直接连着结束块。

龙先生 龙先生喜欢长球道，每根4块或以上牌组成的球道都能得2分。

直先生 直先生喜欢直道，每根直球道，也就是没有拐弯的球道都能得2分。

曲先生 曲先生喜欢弯道，每根有一个或多个拐弯的球道都能得2分。注意是每根球道2分，而不是球道上的每个弯2分。

季先生 季先生喜欢杆数为4的球道，每根杆数正好是4的球道都能得2分。

玄先生 玄先生不喜欢4，除了第4根球道，每根杆数不为4的球道都能得2分。而第4根道如果杆数为4才能得2分。其它球道只要杆数不为4都能得2分。

齐先生 齐先生方向明确，如果球道的起始方向与上根球道的结束方向一致，就能得2分。如果8根球道都满足这个方向要求，还能额外获得2分。



这里只有第一种情况才能得到齐先生的2分。

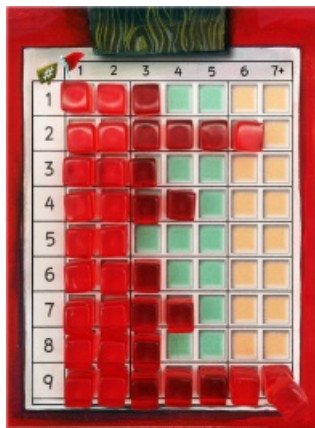
得分最多的玩家占据首位，以此类推。



杆数

如果游戏结束时您还没有在记分板上放好每根球道的杆数方粒，那就把它们放好。即使是未建完的球道（计算未完工球道上的总杆数）。

数一数记分板上杆数落在绿色区域的球道数（杆数为3, 4或5）。每根这样的球道得2分（也就是说您最多能得18分）



红色玩家有6根球道落在绿色区域内（球道#1, #3, #4, #6, #7, #8）。其它球道的杆数都在记分板的红色区域（球道#2为6杆，球道#5为2杆，球道#9为8杆）。对于这些太容易或太难的球道都不得分。

此外，每名玩家都有36颗方粒，最好用完它们，不多也不少。

如果您正好用完它们，那您就不会失分！如果您到最后还有剩下的，或补充的黑色方粒，那它们的总数就得从您的杆数分值中扣除。

然后将杆数的最后得分加到您的棋子总分上（也就是绿色区域的球道得分减去未用完的或补充的方粒数）。



这里蓝色玩家只用掉34颗方粒，剩余的2颗将使她失掉2分）。

她有7根绿色区域的球道，所以整个球场的杆数得分为 $2 \times 7 - 2 = 12$ 分。



黄色玩家使用了40颗方粒，4颗补充的黑色方粒将扣掉他4分。

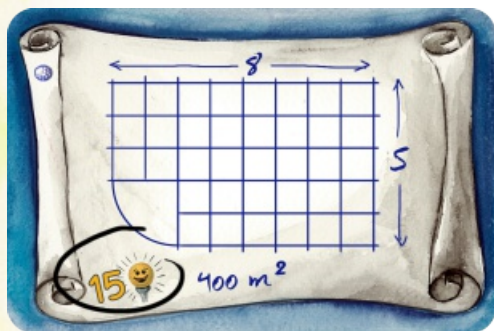
他有8根球道在绿色区域，所以整个球场的杆数得分为 $2 \times 8 - 4 = 12$ 分。

杆数得分最多的玩家（绿色区域的球道得分减去未用完或黑色补充方粒数）占据首位。



地图

地图项目的计分由两部分组成。首先您获得开局时选择的地图上的分值。然后每一块建在地图之外或池塘河流上的牌都要扣3分，每块没有填满地图的空位都要扣1分。将您的地图项目分数（地图分值减去错误分值）加到总分棋子上。



这名玩家试图建造左图上的球场，但是建造的7号球道有点问题。他先获得地图上的15分，然后比较建好的球场和地图。有2块牌位于地图以外，要扣6分。1块未完成，扣1分。总得分： $15-6-1=8$ 分。

得分最多的玩家（地图分值减去错误失分）占据首位，以此类推。



球道布局

为了打球的流畅性，迷你高尔夫球场的设计需要球道绕一圈后回到入口。1号球道的起始块必须挨着入口，2号球道的起始块需要靠着1号球道的结束块，以此类推首尾相连。这样，高尔夫玩家可以一直顺着球道打球，并在打完第9号球道后回到入口。



这是一个完美的球道布局。

每个首尾相连的板块都能获得 2 分（一根球道的结束块连着下一根球道的起始块）。仅对角相连不算首尾相连。如果起始块和结束块缺位，也不得分。

如果 1 号球道的起始块靠着入口块也能得 2 分，如果 9 号球道的结束块靠着入口也能得 2 分。

根据您的球道得分移动您的棋子。因为有 10 个接口，所以您最多可得 20 分。



这个迷你高尔夫球场布局有很多错误。白色箭头显示了正确的首尾相连，一根球道的结束块连着下根球道的起始块，每个这样的连接得 2 分。黄色箭头显示结束块没有连着下一个开始块。

#1 球道：起始块没有靠着入口，玩家不得 2 分。

#2 球道：1 号道的结束块和 2 号道的起始块之间隔着 1 块牌，玩家不得 2 分。

#3 球道：2 号道的结束块连着 3 号道的起始块，玩家得 2 分。注意 2 号道的结束块同样连着 4 号道的起始块，但是由于球道标号不连续，所以这个接口不算分。

#4 球道：3 号道的结束块与 4 号道的起始块仅对角相连，没有挨着，所以玩家不得分。

#5 球道：即使 4 号道空缺的结束块连着 5 号道的起始块，玩家也不得分，因为结束块缺位。

#9 球道：9 号道的结束块与入口板块间隔了一块，也就是说 9 号道的结束块没有连到入口块，所以玩家不得分。

总得来说，这里有 2 个正确的首尾相连，玩家获得 4 分。

球道布局得分最高的玩家（正确的首尾相连接口数）占据首位，以此类推。



错误检查

最后，在统计完所有的得分项目后，您需要检查迷你高尔夫球场设计的合理性。错误放置的板块导致球道不能打，影响客户夫妇的满意度。如果是初次玩这个游戏，或者有小朋友玩，您可以忽略这些错误。

球道数

玩家们需要设计一个9道迷你高尔夫球场。少一根或多一根球道都要扣10分。如果在9根球道外，有一块单独的红色球道，或多块组成的一根球道，将被视作是一根多造的球道。如果您的地图没有建完（因为您决定停止建造），向其他玩家解释您将如何完成未建完的球道，就像您可以拥有任何您需要的板块一样（前提是在现有板块的基础上，不创造新的错误连接），然后再计算因少造或多造球道的失分。

对于未完成的球道，您可以解释如何用任何存在的板块完成它，甚至超出地图，如果有这种完成的可能，就不被视作少造。但您不能假设建造不存在的球道。

蓝方玩家在游戏结束时并没有完成他的地图。最初他计划将第7道的起始块与已经放置的结束块连接起来，但在游戏结束时，他正好可以假设用两个板块分别建造第7和第8条道。他也可以假设用一块转角板块完成第5道，即使它已超出了地图。但第9道的板块一块都没建，因此第9道被认为是缺失的，玩家将失去10分。请注意，如果第9道中建造了任何一块，它就只是不完整，而不会被认为是少造的，于是蓝方玩家就不会失去10分。

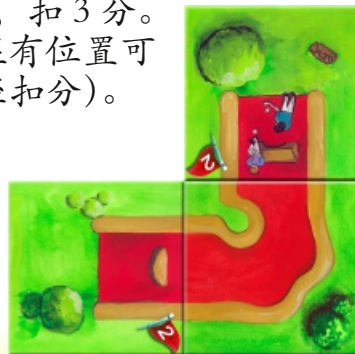


建错的球道

每根正确的球道都要有一个起始块和一个结束块。没有这两个板块的球道（比如球道两头都是起始块或结束块，或者一个闭环），扣3分。如果因为球场没有建完，球道的起始块或结束块缺位，明显有位置可以放置它们的，这里无需扣分（因为它们在地图项目里已经扣分）。



左边是两头都是结束块的球道，右边是两头都是起始块的球道，每根这样的球道扣3分。



错误连接

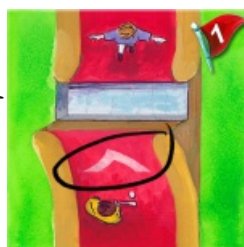
如果玩家错误地连接了两块牌，比如将绿色的草地与红色的球道相连，每个这样的错误连接扣3分。地图边界包括池塘和河流都被看作是绿色草地。



在这个球场中，有3处连接错误，玩家将被扣9分（每处错误扣3分）。

方向错误

有些球道板块有方向（比如有斜坡的板块）。这个方向以白色箭头标在了红色球道上。方向放错的板块会被扣1分。



图例中球道上的箭头标明了这块牌的方向。



上图的所有4根球道中都有一块方向放错。

#1#2 球道：斜坡放错，如果从起始块开打，高尔夫玩家不可能将球打上斜坡。

#3#4 球道：管道的出口对着起始块，而不是斜坡面。球应在斜坡上落入管口，再从管道里滚出。斜坡上的管口总是管道的入口，所以这一面应朝着起始块。

设计这个迷你高尔夫球道的玩家将被扣4分（每个方向错误的板块扣1分）。

每名玩家计算错误的总罚分，然后在棋盘后退棋子。

球场的合理性对客户来说是显而易见，必须遵守的，没有承诺卡牌。来吧！难道您真要交给甲方一个不能玩的迷你高尔夫球场吗？

承诺卡牌

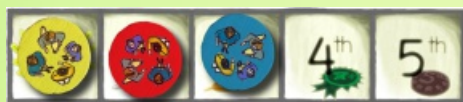
在高级版中，一旦所有项目计分完毕，玩家们就要翻开各自所选的承诺卡牌。

对于每个您所作的承诺，您将根据您在排行表中的位置和游戏人数，获得或损失相应的得分。参考右侧图例（同样也印在了棋盘上），了解得失分数。

	1st	2nd	3rd	4th	5th
2 名玩家:	10	-10			
3 名玩家:	10	-2	-10		
4 名玩家:	10	1	-4	-10	
5 名玩家:	10	2	-1	-5	-10

即使您没有选择承诺卡牌，您仍然会被排在排行表上。但是您不会获得承诺带来的奖励或惩罚。您只获得您所选的承诺项目对应的得分。

例如，即便您在某个项目中占据首位，但是您没有选择相应的承诺卡牌，您就不会有加分。同样，如果您是最后一位，但是您没有做出相应的承诺，您也不会被扣分。



第一例中，黄色和蓝色玩家做出了人数承诺。为此，黄色得10分（因为黄色第一），蓝色扣10分（因为蓝色是3人游戏中的第三名）。红色玩家没有承诺人数，不得分也不扣分。



第二例中，蓝色、紫色和绿色玩家承诺了建造速度。蓝色得10分，因为他是5人游戏的第一名。紫色和绿色各失1分，因为他们都是第三。黄色和红色不得分也不扣分，因为他们没有在这项上承诺。

胜利者

所有项目计分完毕后，胜利者就是：满意度得分最多的玩家。如果得分相同，第一个建完球场（获得第一张正面朝下的牌）的玩家获胜。

单人游戏规则

开局设置

在规则上做出一点调整，您就能独自玩这个游戏。首先您无需排位条，可以将它们放回盒中。将您的棋子放在棋盘的初始 0 位。

拿牌和放牌

每轮中，您抽取 2 块牌，并放置一块在您的球场上。您不必将另一块牌放回布袋，当然您想放回去也可以。

如果两块牌都不合适，您可以选择放弃。如果您放弃，您将失掉 3 分，需将棋子后退 3 格（如果您首轮放弃，您的棋子将退到 97，然后 94，91...）。游戏结束后，在您现在的位置上添加您的得分。忽略“速度”项，您因放弃而倒退的分就是“速度”得分。依照下表评估您的满意度分值：

客户满意度:	不满意	失望	一般般	高兴	被惊艳到
家庭版:	<70	70-89	90-109	110-149	≥150
高级版:	<80	80-99	100-119	120-169	≥170

高级版单人游戏

单人游戏也有高级版，高级版的规则没有任何改变。如果您没有出错，承诺被认为完成。这时您就加 10 分，相反，如果您没有兑现承诺，您就失掉 10 分。更多细则：

- 人数承诺：如果超过 50 人，就成功了。
- 速度承诺：如果一次都没放弃，就成功了（也就是您的棋子到游戏结束都在“0”位）。
- 夫人的偏好：如果您在这个项目上获得至少 20 分就成功了。
- 先生的偏好：如果每根球道都满足他的偏好就成功了（也就是在这个项目上获得了 18 分）。
- 杆数承诺：如果您的 36 颗方粒都在绿色区域就成功了（也就是在这个项目上获得 18 分）。
- 地图承诺：如果您没有差错地填满地图就成功了。
- 球道承诺：如果您的球道布局完美就成功了（也就是在这个项目上获得 20 分）。

记录个人得分:

家庭版	高级版

板块索引

这里有游戏中所有不同的板块。在玩之前，您可以忽略这些页面，因为游戏的部分乐趣在于观察板块，发现其他玩家没有注意到的细节。然而，当对某些板块的特性有疑问或在算分阶段有分歧时，玩家可以翻阅这里。

在每种板块旁边，您首先会看到游戏中这种板块的数量（x1、x2、x3 等），接着，它是起始块还是结束块。然后是人、狗、树、凳子、水池、管道或暗管、坡道和花坛的数量列表。最后，每块有方向性约束的板块（如跳跃坡道的板块）旁边都有一个像这样的黄色箭头 。

此外，如果板块中含障碍物，也会被标注，但这只针对扩展版（Putt of No Return - "一去不还的推杆"）中的客户卡牌有用。

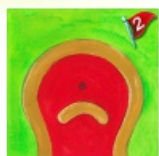




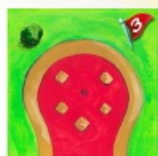
x3
结束
1树



x1
结束
1树
障碍



x1
结束
障碍



x1
结束
1树
障碍



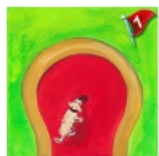
x1
结束
障碍



x1
结束
2树
障碍



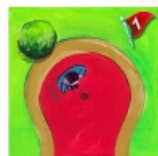
x1
结束
1坡
障碍



x1
结束
1狗



x2
结束
1人
1树



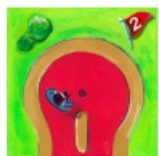
x2
结束
1人
1树



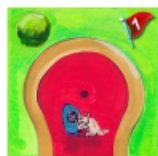
x2
结束
1人



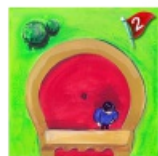
x2
结束
1人



x1
结束
1人
1树
障碍



x1
结束
1人
1狗
1树



x1
结束
1人
1树
障碍



x1
结束
1人
1花



x1
结束
1人
2管



x1
结束
1人
1树
1坡



x1
结束
1人
障碍



x1
结束
1人
1狗



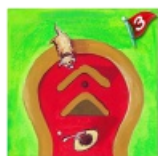
x1
结束
1人
1花



x1
结束
1人
1树
1管



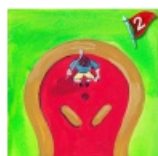
x1
结束
1人
1树
障碍



x1
结束
1人
1狗
1坡



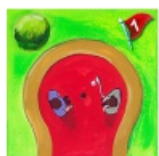
x1
结束
1人
障碍



x1
结束
1人
障碍



x1
结束
1人
3池



x2
结束
2人
1树



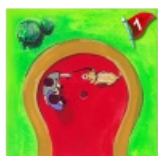
x2
结束
2人
1树



x2
结束
2人



x1
结束
2人



x1
结束
2人
1狗
1树



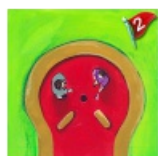
x1
结束
2人
1树



x1
结束
2人
1池



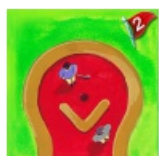
x1
结束
2人
障碍



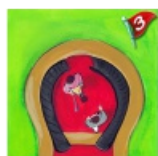
x1
结束
2人
障碍



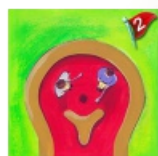
x1
结束
2人
障碍



x1
结束
2人
障碍



x1
结束
2人
2管



x1
结束
2人
障碍



x1
结束
2人
1池



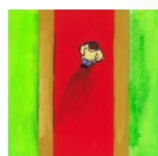
x1
结束
2人
1树
障碍



x2
2树



x2
1狗



x2
1人



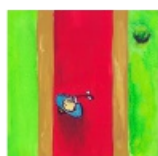
x1
障碍



x1
障碍



x1
1狗
1树
障碍



x2
1人
1树



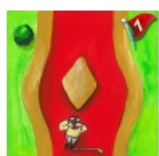
x1
1人



x1
1人
1狗



x1
1人
障碍



x1
1人
1树
障碍



x1
2花



x1
2人
1树



x1
2人
1狗
1树



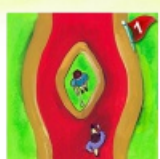
x2
2人
1树



x1
2人



x1
2人



x1
2人



x1
1人
1狗
1管



x1
1人
1树
1凳
1管
1花



x1
1人
1树
1池
2管
1花



x1
1池
3管



x1
1树
1凳
1坡



x1
1花
2管



x1
1人
1凳
1管



x1
1人
1凳
1管
1坡



x1
2人
1树
1凳
1管
1池



x1
2人
2池



x1
2人
1花
2池
1坡



x1
2人
1凳
1坡
1池



x1
1坡
障碍



x1
1人
1树
1坡
3管



x1
1人
1坡
1管
1池



x1
2人
1花
1坡
1管



x1
2人
1花
1坡



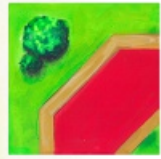
x1
2人
1池
1坡



x1
1人
1花
1凳
1坡



x1
1树



x1
1树



x1
1树



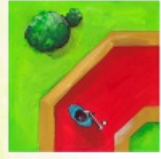
x1
1狗



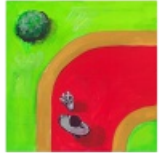
x1
1狗
1花



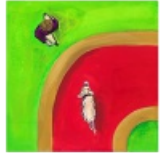
x1
1人



x1
1人
1树



x1
1人
1树



x1
1人
1狗



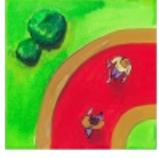
x1
1人
1狗



x1
1人
1凳



x2
2人
1树



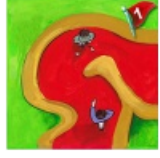
x2
2人
1树



x1
2人



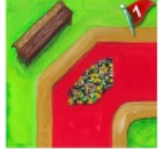
x1
2人
障碍



x1
2人
障碍



x1
1人
障碍



x1
1凳
1花



x1
2人
1凳
2花
障碍



x1
1树
3管
1花



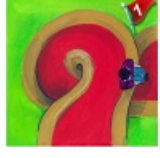
x1
1人
1凳
2管



x1
1人
1凳
1管
1花



x1
2人
1树
1管



x1
1人
1坡



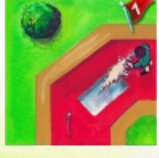
x1
2人
1坡
障碍



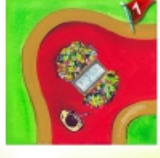
x1
1池



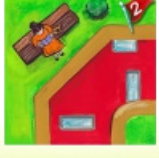
x1
1池
1坡
1花



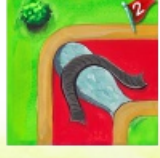
x1
1人
1狗
1树
1池



x1
1人
1池
2花



x1
1人
1树
1凳
3池



x1
1树
1池
1管



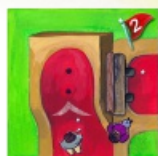
x1
1人
3池
1管
1花



x1
2人
2树
1凳
1池
1管



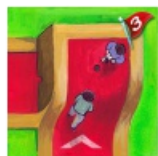
x1
2人
1凳
2池
1坡



x1
2人
1凳
2管
1坡



x1
1人
1花
2管
1坡



x1
2人
1坡
1管



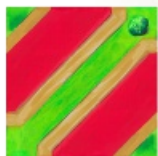
x1
1人
1坡
1管
1池



x1
1坡
1花



x1
1坡
1凳



x1
1树



x1
1树
1凳
1池
障碍



x1
1管
1坡



x1
1狗
1花
1坡



x3
1树



x2
2树



x3
3树



x3
4树



x1
2狗
3树



x2
2树
1凳



x1
1人
1树



x2
1人
3树



x2
1人
3树



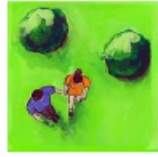
x2
2人
2树



x2
2人
2树



x2
2人
1树



x2
2人
2树



x2
3人
2树



x2
3人
1树



x2
3人
2树



x2
3人
2树



x2
3人
2树



x2
1人
1树



x2
2人
1树



x1
1人
1狗
2树



x1
2人
1狗
2树



x1
2树



x1
1人
1树



x1
1狗
1树



x2
3人
1树



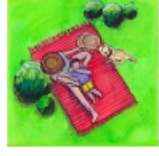
x1
1人
2树



x1
3人
2树



x2
3人
1树



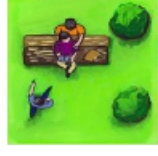
x1
2人
1狗
2树



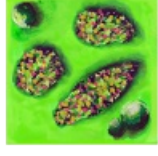
x1
2人
3树
1凳



x1
1人
1树
1凳



x1
3人
2树
1凳



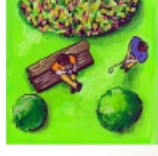
x1
2树
3花



x1
1狗
2树
1凳
1花



x1
1人
1狗
1树
1花



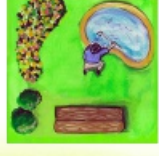
x2
2人
2树
1凳
1花



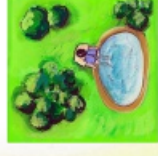
x1
1树
1池
1花



x1
1树
1池
1凳



x1
1人
1树
1池
1凳
1花



x1
1人
3树
1池



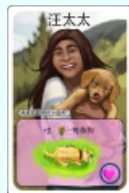
x1
1人
2树
1池
1凳



开局设置



记分棋盘翻到家庭版或高级版。



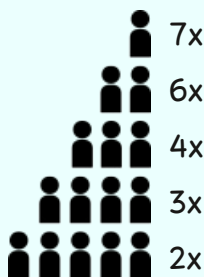
随机抽取一张客户先生和一张客户夫人卡牌，放在记分棋盘旁边让所有玩家看到。



将黑色方粒，池塘和河流板块放在记分棋盘旁边。



打乱并分发3张地图给每名玩家，然后每人选取1张。



一名玩家负责布袋抽牌。



将3根排位条放在桌子中央。随机放置玩家棋子在第一根排位条上，然后将第二根和第三根填满。



玩家们拿好各自的材料（入口，记分板，亚克力方粒，球道标记，承诺卡牌，和承诺棋子）。

每名玩家选择至少一张承诺卡牌（高级版）。