

Design de Alban Nanty

Art de Gul E Raana et Xiaolong Wang

MINI GOLF

LIVRE DE RÈGLES DESIGNER



MINI GOLF

DESIGNER

BUT DU JEU

Un couple d'entrepreneurs veut ouvrir un mini golf sur l'un des terrains possibles qu'ils ont repérés. Ils ont demandé à différentes sociétés de design de leur soumettre une proposition de terrain de mini-golf, afin de sélectionner celui qui leur plaît le plus.

Chaque joueur incarne l'un de ces concepteurs de minigolf. Le but du jeu est de remporter l'appel d'offres en concevant un parcours de minigolf de 9 trous qui satisfasse au mieux le couple de clients.

Le couple de clients dispose d'une liste d'exigences (également appelée liste de conditions de satisfaction) que les joueurs doivent essayer de satisfaire au mieux de leurs capacités, car cela leur fera gagner ou perdre des points de satisfaction. Le gagnant est le joueur qui obtient le plus de points de satisfaction à la fin.



Ceci est l'icone de satisfaction du client, vous pouvez la voir partout où l'on fait référence aux points de victoire.



Designer: Alban Nanty

Illustrateurs: Gul E Raana, Xiaolong Wang (pour la couverture de la boîte, et les personnages)

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

Remerciements: à Gul E Raana et Hercules Matthijs Schaap pour leur contribution, à Justine pour son aide et sa patience.



Copyright Thematic Games 2020

CONTENU



264 tuiles carrées de minigolf



28 tuiles d'étang



20 tuiles de ruisseau



7 tuiles de visite du client



5 tuiles de score

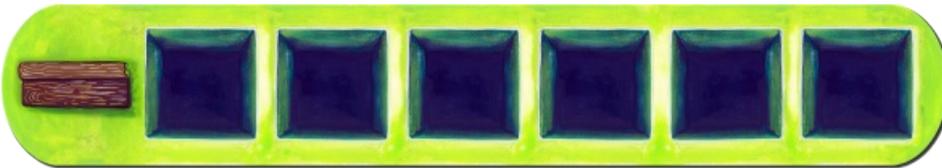


1 sac



1 fiche statistique

(Il ne s'agit pas du nombre de tuiles pour la mise en place. Cela indique le nombre de tuiles que chaque joueur peut espérer obtenir au cours de la partie, en fonction du nombre de joueurs.)



3 réglettes



14 cartes de client (7 hommes et 7 femmes)



47 cartes de terrain



ce livre de règles



1 plateau de score commun



5x7 cartes de Promesse (en 5 couleurs différentes)



5 feuilles de score personnelles (en 5 couleurs différentes)



5 tuiles en quart de cercle avec porte d'entrée (en 5 couleurs différentes)



5 pions de joueur en bois (en 5 couleurs différentes)



5x7 disques de Promesse (en 5 couleurs différentes)



5x36 cubes de Par en acrylic (en 5 couleurs différentes)



30 cubes noirs en acrylic



5x9 jetons de numéro de trou

VERSION FAMILIALE OU AVANCÉE

Ce jeu peut être joué en deux versions. La version familiale est destinée aux joueurs occasionnels et conviendra aux jeunes enfants, tandis que la version avancée est plus compétitive et obligera le joueur à faire plus attention à ce que font les autres joueurs.

Dans la version avancée, les joueurs utilisent des cartes de promesse qui représentent les engagements qu'ils prennent auprès du couple de clients. Les promesses sont faciles à faire, mais plus difficiles à tenir. Bien qu'une promesse tenue puisse grandement améliorer la satisfaction du couple de clients, si vous ne les tenez pas, la déception est encore plus grande, ce qui a un impact important sur la satisfaction des clients.

Dans les chapitres suivants, les règles se référant à la version avancée seront encadrées comme ce paragraphe. Pour votre première partie, nous vous suggérons de jouer la version familiale et vous pouvez donc sauter la lecture de ces paragraphes encadrés.

MISE EN PLACE

Pour un aperçu rapide de la mise en place, vous pouvez vous référer à la dernière page de ce livre.

1 Tirez au hasard une seule carte "M. Client" et une carte "Mme Cliente" et placez-les au centre de la table pour que tout le monde puisse les voir. Elles représentent le couple de clients pour cette partie et sont communes à tous les joueurs.



2 Chaque joueur prend devant lui les éléments du jeu qui correspondent à sa couleur préférée. Cela comprend un ensemble de jetons de numéro de trou (numérotés de 1 à 9), une tuile de porte d'entrée, une feuille de score, tous les cubes de Par, ainsi que les cartes et disques de Promesse pour la version avancée.



3 Distribuez au hasard 3 cartes de terrain à chaque joueur. Chaque joueur doit en choisir une qu'il place face visible devant lui et remettre les deux autres dans la boîte.



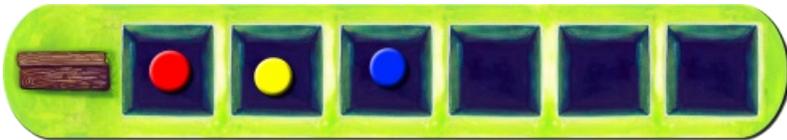
Notez que les cartes de terrain ont un niveau de difficulté indiqué. Pour votre première partie, ou si vous jouez avec de jeunes enfants, nous vous suggérons de retirer les cartes les plus difficiles avant de les distribuer aux joueurs.

4 Arranger les tuiles d'étang et de ruisseau à double face en une pile accessible à tous les joueurs.

Placez les autres tuiles de mini golf dans le sac. Secouez le sac pour les mélanger. Un joueur est désigné pour tirer les tuiles de mini-golf, et ce joueur prend le sac à côté de lui.



- 5** Placez les 3 réglettes au centre de la table. Tirez au hasard les pions des joueurs en les mélangeant dans vos mains sous la table, et placez-les dans leur ordre de tirage sur la première réglette.



La première réglette est configurée pour 3 joueurs, le joueur rouge jouera le premier, le jaune le second, et le bleu sera le dernier.



Ensuite, le joueur en charge du sac remplit les deux réglettes suivantes avec une tuile de plus que le nombre de joueurs.



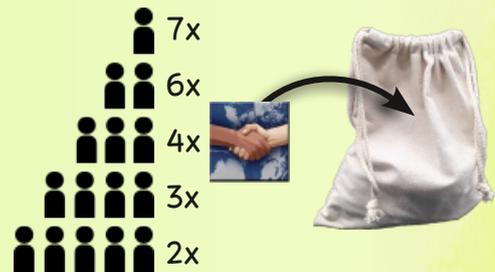
- 6** Tirez les premières tuiles de mini-golf pour remplir les deuxième et troisième réglettes (voir le chapitre suivant pour savoir comment remplir une réglette selon l'ordre des numéros au dos des tuiles). Vous tirerez une tuile de plus que le nombre de joueurs.

- 7** Décidez si vous voulez jouer à la version familiale ou à la version avancée du jeu et placez le plateau de score du bon côté, au centre de la table. Dans la version familiale du jeu, les joueurs n'utilisent pas les cartes de Promesse ni les disques de Promesse.



Pour la version avancée du jeu :

- 8** Si vous jouez à la version avancée, ajoutez un certain nombre de tuiles "Visite du client" dans le sac en fonction du nombre de joueurs.



- 9** Chaque joueur sélectionne au moins une (vous pouvez en sélectionner plus d'une) de ses cartes de promesse et glisse ces cartes face cachée sous sa feuille de score (ou sa carte de terrain). Ces cartes précisent votre objectif secret et personnel. Les autres cartes de promesse sont gardées devant le joueur dans une pile face cachée, afin de ne pas révéler ce qu'il a sélectionné.



Il n'est pas judicieux de prendre trop de cartes de promesse maintenant, car vous pourrez en prendre davantage plus tard lors des visites des clients (voir page 8), cependant, il n'y a aucune garantie qu'une visite des clients aura lieu.

Un joueur peut toujours regarder ses propres cartes de promesse pour l'aider à se rappeler sur quoi il doit se concentrer. Mais vous devez veiller à bien séparer les cartes de promesse sélectionnées et non sélectionnées pendant le jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

Ordre du Tour

Les pions des joueurs sur la réglette du haut indiquent l'ordre du tour des joueurs. Le joueur dont le pion se trouve sur la première case en partant de la gauche prend son tour en premier.

Pendant votre tour, vous ne pouvez faire que deux choses : choisir une tuile de la réglette du milieu ou passer.

Choisir une tuile

Lorsque vous choisissez une tuile, vous la prenez dans votre main et placez votre pion exactement au même endroit où se trouvait la tuile. L'endroit où se trouve votre pion indique l'ordre du tour pour le prochain round. Vous ne pouvez prendre une tuile que sur la réglette du milieu, jamais sur celle du bas.

La réglette du bas n'est là que pour montrer aux joueurs quelles tuiles viendront au prochain round. Par conséquent, si vous voulez désespérément une tuile qui se trouve sur la réglette du bas, vous pouvez choisir une tuile près de l'extrémité gauche de la réglette du milieu ou passer. De cette façon, vous serez en bonne position au prochain round pour choisir la tuile que vous voulez.

Ensuite, vous devez immédiatement placer la tuile choisie sur votre terrain de minigolf (voir les règles de placement des tuiles, page 10).

Passer

Vous n'êtes pas obligé de prendre une tuile. Si vous n'aimez pas ce qui est disponible sur la réglette du milieu, vous pouvez passer à la place, en plaçant votre pion sur l'extrémité gauche de la réglette du milieu devant tous les autres pions, sur le banc qui est imprimé.

Si un autre joueur décide de passer après vous, il placera alors son pion encore plus à gauche, devant vous et tous les autres joueurs. Par conséquent, le dernier joueur à passer sera toujours le premier à jouer le round suivant.



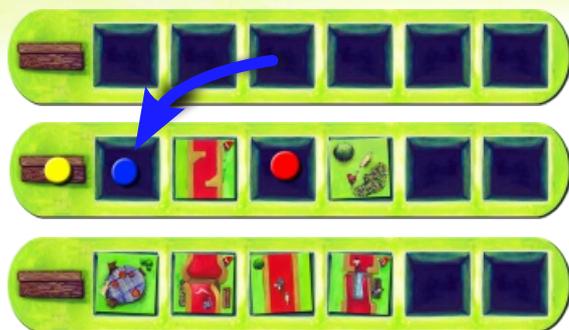
Le joueur rouge est le premier à jouer car son pion est le plus à gauche. Le joueur jaune est ensuite le deuxième et le joueur bleu sera le dernier à jouer.



Le joueur rouge décide de prendre la troisième tuile et déplace son pion au même endroit.



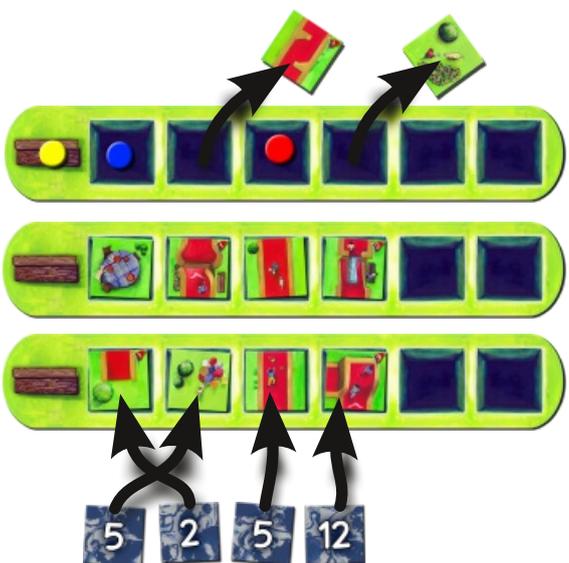
Le joueur suivant est le joueur jaune. Comme il n'aime aucune tuile disponible sur la réglette du milieu, il décide de passer en déplaçant son pion sur le banc.



Le joueur bleu choisit de prendre la première tuile. Il est le dernier joueur à jouer, il faut maintenant préparer une nouvelle réglette.



Les joueurs peuvent maintenant déplacer la réglette du haut qui est vide, vers le bas de la pile.



Le joueur en charge du sac tire une tuile numérotée 5 au dos, suivie d'un 2, d'un autre 5 et d'un 12 pour finir. Après les avoir posées face cachée sur la table, il les place en ordre croissant sur la réglette du bas. Puis il peut remettre les deux tuiles restantes dans le sac.

Le joueur jaune commence le nouveau tour.

Tous les joueurs prennent leur tour

Une fois qu'un joueur a pris son tour (soit en choisissant et en plaçant une tuile, soit en passant), le joueur suivant selon l'ordre des pions sur la réglette du haut, prend son tour. Lorsque tous les joueurs ont pris leur tour, la réglette du haut devient alors vide.

Vous devez alors déplacer la réglette vide du haut à la fin de la pile de réglettes, de sorte que la réglette du milieu devienne celle du haut, et ainsi de suite.

Ensuite, tirez de nouvelles tuiles du sac pour remplir la réglette du bas qui est vide.

Tirer de nouvelles tuiles

Pour remplir une réglette, le joueur responsable du tirage des tuiles doit tirer une tuile de plus que le nombre de joueurs. Les tuiles tirées doivent être placées face cachée sur la table, juste sous la réglette du bas, de sorte que chacun puisse voir le nombre écrit au dos des tuiles. L'ordre de tirage est important pour le cas où des tuiles portant le même numéro au dos sont tirées plusieurs fois.

Ensuite, vous devez placer les tuiles face visible de gauche à droite, en fonction de leur numéro au dos, dans un ordre croissant. Si deux tuiles ont le même numéro au dos, vous les placez dans l'ordre où elles ont été tirées.

Si vous tirez une tuile "visite du client", informez les autres joueurs et tirez une autre tuile (voir le chapitre "Visite du client").

Une fois que la nouvelle réglette est remplie, prenez toutes les tuiles qui restent sur la réglette du haut et remettez-les dans le sac.

Round suivant

Lorsque la réglette du bas a été remplie, un nouveau round peut commencer, comme d'habitude en commençant par le joueur dont le pion est le premier sur la réglette du haut.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs décident de s'arrêter (voir le chapitre "Fin du jeu" à la page 9), ou se termine s'il n'y a plus de tuiles dans le sac.

Jeu avancé: Visite des clients

Lorsque vous tirez une tuile "Visite du client", cela signifie que le couple de clients rend visite à chacun d'entre vous pour évaluer les progrès réalisés jusqu'à présent. C'est le moment, en tant que designer de minigolf, de rassurer le client sur votre produit final, et c'est généralement le moment où nous faisons plus de promesses pour calmer ses inquiétudes...

Lorsqu'une tuile "visite d'un client" est tirée, laissez-la à l'extérieur du sac pour le reste de la partie, tirez une autre tuile pour la remplacer et assurez-vous que tous les joueurs l'ont vue car elle leur donne la possibilité de sélectionner une ou plusieurs cartes de promesse. Cela dit, ce n'est pas une obligation, vous pouvez vous en tenir à ce que vous avez promis jusqu'à présent. Et vous pouvez prendre plus d'une carte de Promesse si vous le souhaitez. Même si vous avez cessé d'ajouter des tuiles à votre parcours de mini-golf, vous pouvez toujours prendre plus de cartes de Promesse lorsqu'une tuile "visite du client" est tirée.

Attention, vous ne pouvez pas retourner ou échanger une carte de Promesse déjà prise. Une promesse faite doit être tenue et satisfaite... ou bien il faudra en subir les conséquences sur la satisfaction des clients.

Pour choisir une carte de promesse, prenez votre jeu de cartes de Promesse disponibles, regardez-les et choisissez celle(s) que vous voulez. Placez ensuite les cartes choisies face cachée, sous votre feuille de score ou votre carte de terrain pour éviter de les mélanger avec les cartes disponibles. Les cartes non sélectionnées peuvent alors retourner face cachée, à côté de vous.

Il y a 7 cartes de Promesse. Chacune d'entre elles correspond à une des conditions de satisfaction que vous devez remplir pour obtenir des points de satisfaction. Une icône est imprimée sur chaque carte et sur le plateau de score pour une consultation rapide entre les cartes et le plateau. Choisir une carte de Promesse signifie que vous allez essayer de vous concentrer spécifiquement sur cette condition de satisfaction, et essayer d'être le joueur qui la satisfait le mieux.

Règle alternative : si vous n'aimez pas le caractère aléatoire de la tuile "visite du client", vous pouvez ne pas les utiliser, et déclencher une seule visite de client en milieu de partie. Pour cela, mettez de côté les tuiles non prises au lieu de les remettre dans le sac. Vous pouvez les aligner le long du plateau de score et, lorsque 3 côtés du plateau sont remplis (c'est-à-dire lorsqu'il y a 21 tuiles), déclarez une visite de client et remettez toutes les tuiles dans le sac.



Les cartes de Promesse représentent le designer que le joueur incarne. Au recto, le nom de chaque carte fait référence à l'une des 7 conditions de satisfaction, avec l'icône associée que vous pouvez également trouver sur le plateau de score.



Faites glisser les cartes de Promesse choisies sous votre feuille de score (ou votre carte de terrain) et gardez celles qui n'ont pas été choisies dans une pile séparée.



Autre moyen de déclencher une visite du client : Les tuiles non prises sont déplacées de la réglette vers le pourtour du plateau de score.

Fin du jeu

Déclenchement de la phase finale

Les joueurs doivent continuer à assembler leur parcours de minigolf jusqu'à ce que quelqu'un remplisse complètement sa carte de terrain (peu importe s'il y a des tuiles supplémentaires en dehors de sa carte de terrain ou non). Le premier joueur à remplir son parcours de minigolf en fonction de sa carte de terrain, déclenche la phase finale du jeu et donne la possibilité aux autres joueurs d'arrêter s'ils le souhaitent.

Choisir d'arrêter

Pendant cette phase finale, les joueurs qui n'ont pas terminé leur parcours de minigolf peuvent continuer à jouer normalement ou décider d'arrêter. Si vous décidez d'arrêter (ou si vous avez fini votre parcours de minigolf), vous continuerez à prendre des tuiles, en suivant la règle normal de l'ordre des tours, en attendant que les autres joueurs arrêtent ou finissent leur carte de terrain.

Pendant leur tour, les joueurs qui se sont arrêtés n'ont pas le droit de passer et doivent prendre une tuile et la remplacer par leur pion comme d'habitude. Au lieu de les placer sur leur terrain de minigolf, ils empilent les tuiles ramassées face cachée. Chaque tuile prise de cette façon vaut 3 points de satisfaction. Pendant cette phase, vous pouvez encore ennuyer les autres joueurs en fonction de la tuile que vous prenez. Les autres joueurs doivent évaluer leurs gains et leurs pertes s'ils continuent à construire leur parcours de minigolf ou s'ils s'arrêtent avant d'avoir fini.

L'arrêt est définitif

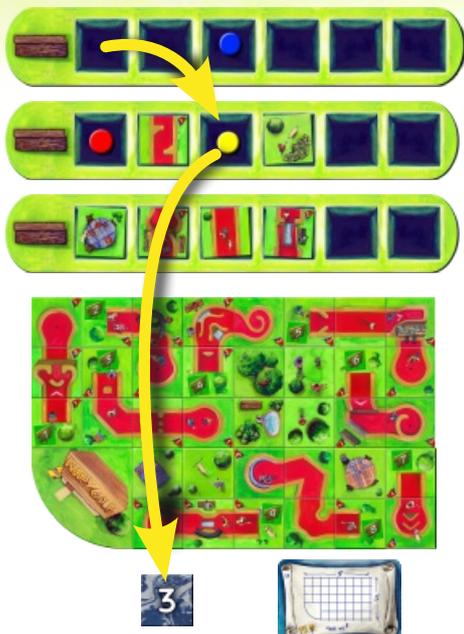
Une fois que vous avez décidé d'arrêter et de commencer à collecter des tuiles, vous ne pouvez plus ajouter de tuiles à votre minigolf.

Dorénavant, défaissez les tuiles non choisies

Une fois la phase finale déclenchée, ne remettez pas les tuiles non choisies dans le sac, sauf si un joueur toujours en train de designer demande expressément de remettre une ou plusieurs tuiles dans le sac. Le fait de retirer les tuiles non choisies du jeu augmentera les chances des joueurs d'obtenir les tuiles qu'ils attendent.

Fin de la partie

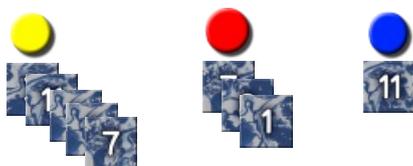
Lorsque tous les joueurs se sont arrêtés, c'est-à-dire lorsque le dernier joueur décide de s'arrêter et de ramasser sa première tuile, le jeu se termine à la fin du tour en cours. Les joueurs doivent alors compter leurs points de satisfaction (voir le chapitre sur les scores).



Le joueur jaune est le premier joueur à avoir terminé son parcours de minigolf selon sa carte de terrain, lors du tour précédent. À son tour (il est deuxième après le joueur rouge), il prend une tuile et la place face cachée à côté de sa carte de mini golf.



Après 3 autres tours, le joueur rouge décide également de s'arrêter (même s'il lui manque une tuile pour terminer son parcours de minigolf). Il commence aussi à collecter des tuiles, mais le joueur bleu veut continuer.



Deux tours plus tard, le joueur bleu décide enfin de s'arrêter en ramassant une tuile face cachée. Une fois que tous les joueurs ont collecté leur tuile pour le tour en cours, le jeu se termine.

PLACEMENT DES TUILES

Règles de placement

Au début du jeu, vous pouvez placer et orienter votre porte d'entrée comme vous le souhaitez devant vous. En règle générale, vous pouvez la placer dans la même orientation que celle de votre carte de terrain, pour faciliter la consultation et la comparaison.

Dès que vous prenez une tuile de la réglette, vous devez la placer sur votre parcours de minigolf (vous ne pouvez pas la garder de côté pour la placer plus tard). Lorsque vous placez une tuile, vous devez la faire toucher une autre tuile ou le portail d'entrée. Le contact par un seul coin est autorisé.

En outre, lorsque vous placez des tuiles, vous êtes censé respecter les raccords sur le bord de la tuile. Il existe essentiellement deux types de connexions : soit le côté vert de l'herbe, soit le chemin rouge du minigolf. Les bords verts doivent être connectés avec des bords verts, et les bords rouges avec des bords rouges.

Si vous avez fait une erreur de placement de tuile qui n'est pas immédiatement repérée, ne changez pas le terrain et continuez à jouer. Vous perdrez des points de satisfaction à la fin du jeu pour non respect de la condition de jouabilité.

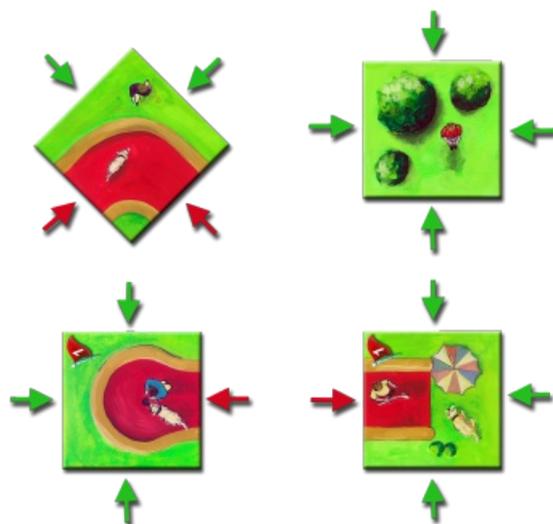
Conception des trous

Un trou est toujours composé d'un "Tee" (une tuile de départ qui a un bord rouge et 3 bords verts), d'un "Putting Green" qui est la grande zone rouge ronde (la tuile de fin avec le trou final au milieu, qui a également un bord rouge et 3 bords verts), et d'un nombre quelconque de tuile(s) de chemin rouge entre les deux (qui sont des tuiles avec 2 bords rouges et 2 bords verts). Il est également possible de relier directement un Tee avec un Putting Green pour former un trou.

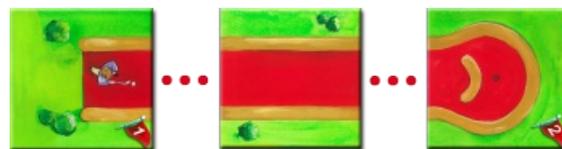
Si votre trou ne respecte pas cette conception, vous perdrez 3 points de satisfaction par trou malformé à la fin du jeu (voir le chapitre sur les conditions de jouabilité pour plus de détails).



Dans cet exemple, le joueur peut placer sa 6ème tuile dans l'un des emplacements gris.

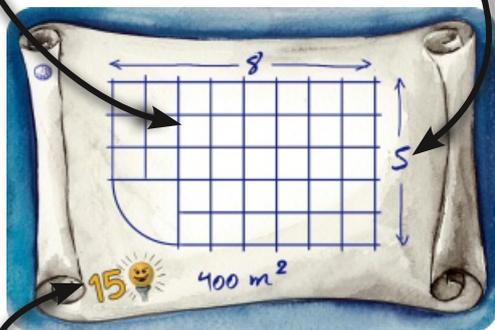


La flèche verte indique les bords verts, et les flèches rouges les bords rouges.



Un trou commence par une tuile "Tee" (comme à gauche), suivie d'un nombre quelconque de tuiles de chemin, et se termine par une tuile "Putting Green" (comme à droite).

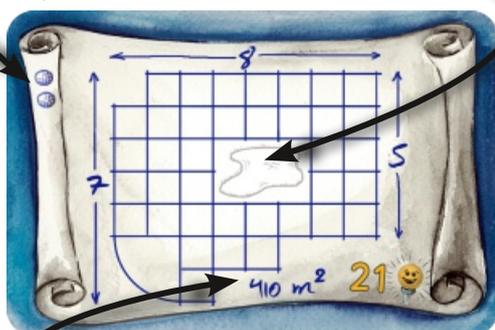
Le tracé du terrain que vous devez essayer de respecter lors de la conception de votre parcours de minigolf. Les dimensions en termes de nombre de tuiles sont également indiquées sur le côté.



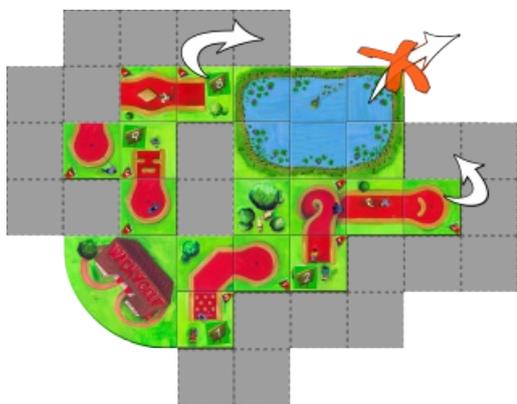
Les points de satisfaction que vous obtiendrez si vous choisissez de concevoir votre parcours de minigolf à l'intérieur de ce terrain.

Le nombre de balles de golf indique le niveau de difficulté.

Un étang au centre du terrain.



La surface totale du terrain : ce terrain mesure 410 m², ce qui signifie que vous aurez besoin de 41 tuiles pour le remplir (y compris la porte d'entrée qui prend la surface de 4 tuiles carrées).



Le joueur rouge a placé des tuiles d'étang pour mieux visualiser l'arrangement de son minigolf. Il peut étendre son minigolf en plaçant une tuile sur les emplacements gris adjacents aux tuiles de minigolf. Mais il ne peut pas s'étendre à partir des tuiles d'étang.

Carte de terrain

Le couple de clients a fait des recherches dans la région pour trouver un terrain approprié à acheter afin de construire le minigolf que vous concevez. Ils ont repéré plusieurs terrains possibles qu'ils aiment plus ou moins. Les points de satisfaction inscrits sur la carte du terrain représentent leur préférence, mais ils vous laissent choisir celui pour lequel vous proposerez un projet.

Au début de la partie, vous pouvez choisir librement l'une des trois cartes de terrain que vous avez reçues (distribuées au hasard à chaque joueur lors de la mise en place). Laissez la carte de votre choix face visible devant vous et visible par les autres joueurs, et remettez les deux cartes non choisies dans la boîte.

Au cours de la partie, vous devez essayer de concevoir votre parcours de minigolf dans les limites du terrain, comme indiqué sur le plan de la carte que vous avez choisie.

Astuce : La carte de terrain indique également la surface du terrain. En choisissant un terrain plus petit, vous pourrez donc terminer plus tôt (si vous ne passez pas), ce qui vous placera en bonne position pour la condition de satisfaction de rapidité.

Astuce : Certains terrains sont plus difficiles à remplir que d'autres. Il y a un niveau de difficulté imprimé sur la carte de terrain (plus il y a de balles de golf et plus c'est difficile). Vous devriez vous familiariser avec le jeu en jouant avec les cartes les plus faciles et ensuite introduire les plus difficiles.

Étang et ruisseau

Certains terrains ont un étang ou un ruisseau au milieu. Si vous avez choisi ce terrain, vous devez composer avec cette contrainte et concevoir votre minigolf autour de l'eau. Vous devez essayer de ne pas placer une tuile dans l'étang ou le ruisseau. Une tuile sur un étang ou un ruisseau sera considérée comme une tuile en dehors du terrain et vous perdrez des points de satisfaction pour la condition de terrain.

Pour vous aider, vous pouvez à tout moment prendre des tuiles d'étang ou de ruisseau et les placer sur votre terrain de mini-golf.

Toutefois, vous ne pouvez jamais prolonger votre minigolf à partir d'une tuile d'étang ou de ruisseau. Ignorez ces tuiles d'eau lorsque vous envisagez un endroit légitime pour placer une nouvelle tuile.

Numéro de trou

Au début du jeu, vous recevez 9 petits jetons numérotés de 1 à 9. Il s'agit de petits panneaux qui doivent être placés sur la tuile du Tee pour indiquer le numéro du trou. Ils vous permettent d'établir un lien entre votre parcours de minigolf et votre feuille de score.

Vous pouvez placer et réarranger ces jetons de numéros de trous à tout moment pendant le jeu. Vous pouvez même changer d'avis à tout moment, et réétiqueter un trou avec un numéro différent, surtout si vous avez fait une erreur. Toutefois, pour pouvoir compter les points de satisfaction, tous les trous doivent être étiquetés à la fin du jeu.



Les jetons de numéro de trou.



Exemple de jetons pour les trous 3 et 4 placés sur deux tuiles de Tee. Veillez à ne pas cacher les personnages avec les jetons de numéro de trou.

Valeur de Par du trou

Chaque trou de golf a une valeur de difficulté appelée "Par" qui représente le nombre typique de coups qu'un golfeur devrait jouer pour mettre sa balle dans le trou.

Étant donné que le Par d'un trou dépend de sa difficulté, cela signifie qu'il dépend du nombre d'obstacles que vous mettez dans le design du trou. C'est pourquoi, sur les tuiles de minigolf, vous pouvez voir un petit drapeau avec une valeur de Par.

Pour connaître le Par de votre trou, il vous suffit d'additionner toutes les valeurs de Par de chaque tuile composant le trou. Notez que certaines tuiles (généralement sans obstacle) n'ont pas de valeur de Par imprimée, donc ces tuiles peuvent allonger le trou sans que la valeur de Par totale ne soit affectée.

La valeur de Par d'un trou varie généralement entre 3 et 5. Un trou avec un Par 2 serait trop facile, et un trou avec un Par supérieur à 5 commence à être assez difficile.

Notez que le Tee et le Putting Green ont une valeur minimale du Par de 1.



L'icône du Par ressemble à un petit drapeau rouge avec un chiffre entre 1 et 3, et est situé dans un coin des tuiles de minigolf.



Le trou n°3 a un Par total de 5 : la tuile de Tee a un Par de 1, puis le virage est gratuit, la troisième tuile avec fleurs et tuyaux a un Par de 2, et enfin la tuile Putting Green a également un par de 2 (donc $1 + 2 + 2 = 5$). Le trou n°4 a déjà un Par de 4 ($3 + 1$).

Feuille de score

Une fois que vous avez calculé la valeur totale du Par de votre trou, vous devez utiliser les cubes de Par pour marquer le Par sur votre feuille de score personnelle. Votre feuille de score énumère les 9 trous que vous êtes censé concevoir. Cela vous permet de suivre facilement le Par total de votre parcours de minigolf et de suivre le Par de chaque trou pour voir s'ils restent dans la zone verte idéale de la feuille de score.

Pour une conception équilibrée du minigolf, vous devez essayer de maintenir le Par de chaque trou entre 3 et 5. Le Par 4 est la moyenne, et comme vous devez concevoir 9 trous, le Par total du parcours de minigolf doit être de $9 \times 4 = 36$. C'est pourquoi vous avez 36 cubes de Par de votre couleur.

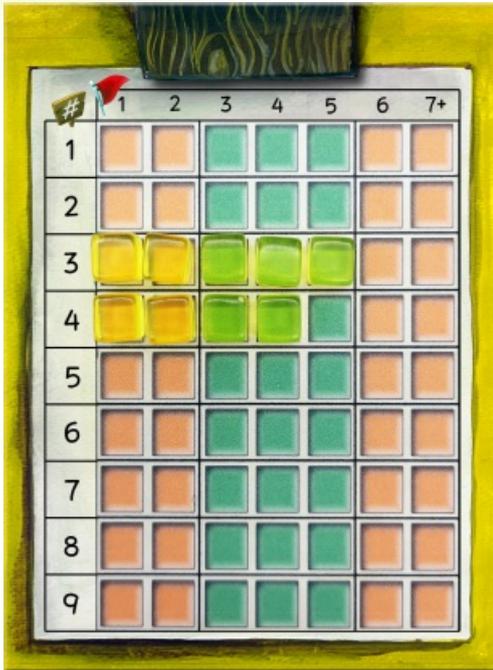
Si vous avez utilisé tous vos 36 cubes de Par, et que vous avez encore besoin de quelques cubes pour marquer le Par de vos trous, vous devez alors utiliser les cubes de Par noirs communs pour compléter le marquage sur votre feuille de score.

Vous pouvez mettre à jour votre feuille de score à tout moment, en fonction de la façon dont vous concevez votre parcours de minigolf et dont vous marquez les trous avec leur numéro, mais à la fin de la partie, votre feuille de score doit être complète afin de compter les points de satisfaction concernant les conditions de satisfaction du Par.

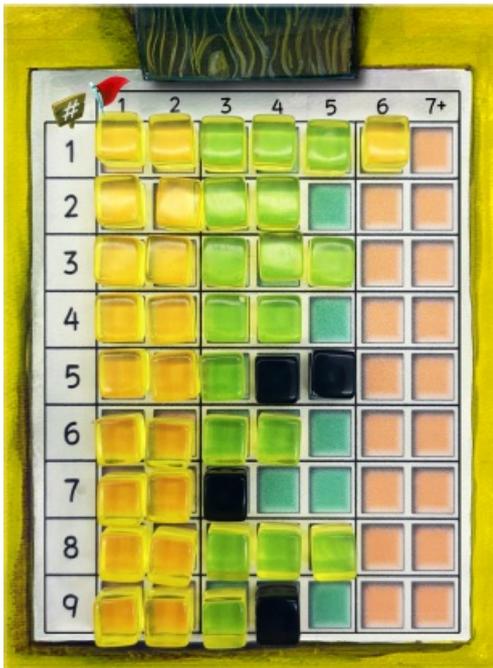
Design générale du minigolf

Vous êtes libre de concevoir votre parcours de minigolf comme vous le souhaitez, en ne respectant aucune règle mais en faisant preuve de créativité. Mais si vous voulez gagner la partie, vous devez comprendre à l'avance toutes les contraintes, restrictions et exigences attendues par le couple de clients.

C'est pourquoi nous vous recommandons, avant de jouer (en particulier avec les nouveaux joueurs), de revoir ensemble la liste des conditions de satisfaction inscrite sur le plateau de score, afin de donner un objectif à votre design.



Sur sa feuille de score, le joueur jaune utilise cinq cubes pour marquer le par 5 de son troisième trou, et quatre cubes pour marquer le par 4 de son quatrième trou.



Vers la fin du jeu, le joueur jaune a utilisé tous ses 36 cubes de par, il a donc dû utiliser des cubes noirs pour marquer correctement le par de ses trous.

COMPTAGE DU SCORE



Une fois que tous les joueurs se sont arrêtés, c'est-à-dire à la fin du round où le dernier joueur décide de ramasser une tuile face cachée, la partie se termine et les joueurs peuvent maintenant commencer à compter leurs points de satisfaction, en commençant par le haut de la liste des conditions de satisfaction, jusqu'en bas.

Pour chaque condition de satisfaction, il faut compter les points de chaque joueur et déplacer son pion sur la piste des scores. Marquez les points de tous les joueurs avant de passer à la condition de satisfaction suivante.

Utiliser les tuiles "100/200" pour repérer les joueurs ayant plus de 100 points en leur en donnant une, lorsque leur pion a bouclé la piste de score.

La liste des conditions de satisfaction

Les tableaux de classement pour chaque condition (version avancée)



tuiles de score
100/200

La piste de score

Tableau de classement

La liste des conditions de satisfaction est la même pour le mode familial et le mode de jeu avancé.

Toutefois, dans la version avancée du plateau de score, chaque condition de satisfaction comporte un tableau de classement à sa droite pour recevoir les disques de promesse des joueurs, classés selon les performances des joueurs. Nous vous conseillons de parcourir la liste de haut en bas.

Pour chaque condition de satisfaction, chaque joueur compte son score en silence et place son disque de promesse correspondant sur la piste de score. Une fois que tous les joueurs l'ont fait, commencez par le disque le plus éloigné sur la piste de score : ajoutez les points indiqués par le disque au pion de la même couleur, puis déplacez le disque vers le tableau de classement sur la première place. Continuez à déplacer tous les disques de promesse vers le tableau de classement en conservant leur ordre, et en transférant leurs points au pion de la couleur correspondante.

Les égalités sont amicales : si les joueurs ont le même nombre de points pour une condition de satisfaction, ils occupent la même position dans le classement avec exactement les mêmes avantages. Ce faisant, il y aura un ou plusieurs espaces vides, cf. exemples.

Une fois que tous les disques ont été déplacés vers le tableau de classement, passez à la condition de satisfaction suivante. Ces tableaux de classement seront utilisés à la fin pour compter les points des cartes de promesse.



Dans cet exemple à trois joueurs, le joueur jaune a été le meilleur pour la condition de popularité, le joueur rouge est deuxième, et le joueur bleu est le dernier.



Dans cet exemple à cinq joueurs, le joueur jaune a été le meilleur pour la condition de circuit, puis les joueurs vert, bleu et rouge sont à égalité et enfin le joueur violet a réalisé la pire performance.



Dans ce dernier exemple, le bleu et le jaune sont à égalité pour la première place pour la condition de rapidité, le violet et le vert sont à égalité pour la deuxième place. Le joueur rouge a réalisé la plus mauvaise performance.



Comptage de la condition de popularité

L'aspect amusant de votre design dépend de la popularité de votre terrain de minigolf. Plus vous recevez de visiteurs, plus il doit être amusant. Il suffit de compter le nombre de personnes (à l'exclusion des chiens) imprimées sur votre parcours de minigolf, et d'ajouter ce chiffre à votre score.

Le joueur qui obtient le plus de personnes prend la première place, et ainsi de suite.



Cette tuile ne donne aucun point.



Cette tuile donne 1 point.



Cette tuile donne 2 points.



Cette tuile donne 3 points.



Comptage de la condition de rapidité

Chaque tuile de minigolf que vous avez collecté après vous être arrêté de modifier votre parcours de minigolf, vaut 3 points de satisfaction. Comptez les tuiles que vous avez collectées, multipliez-les par 3 et déplacez votre pion en conséquence sur la piste de score.

Le joueur qui a collecté le plus de tuiles prend la première place, et ainsi de suite.



Comptage du caprice de Mme Cliente

Mme Cliente est concernée par un certain type d'éléments. Comme inscrit sur la carte de Mme Cliente, comptez les points indiqués pour chaque élément attendu par Mme Cliente, et visible sur votre minigolf (les cartes de Mme Client donnent entre 1 et 3 points par élément). Sur certaines tuiles rares, cet élément peut apparaître plusieurs fois (comme par exemple une tuile avec deux chiens, ou trois tuyaux), dans ce cas, cette tuile vous rapportera plus de points. Déplacez votre pion du nombre total de points gagnés de cette façon.



Cette tuile a deux chiens et trois bosquets, elle vaut 6 points pour Mme Hotdog (2x3) et trois points pour Mme Evergreen (3x1).



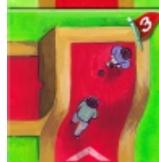
Cette tuile a un plan d'eau, un parterre de fleurs, un banc et un bosquet, elle vaut 2 points pour Mme Sprinkle et Mme Bloom, 3 points pour Mme Lazy, et 1 point pour Mme Evergreen.



Cette tuile a deux parterres de fleurs, elle vaut 4 points pour Mme Bloom (2x2).



Cette tuile a trois tuyaux et un plan d'eau, elle vaut 6 points pour Mme Plumber (3x2), et 2 points pour Mme Sprinkle.



Cette tuile a un tunnel et une pente, elle vaut 2 points pour Mme Plumber (1x2), et 3 points pour Mme Sloppy.



Cette tuile a une pente, un parterre de fleurs et un plan d'eau, elle vaut 2 points pour Mme Bloom et Mme Sprinkle, et 3 points pour Mme Sloppy.

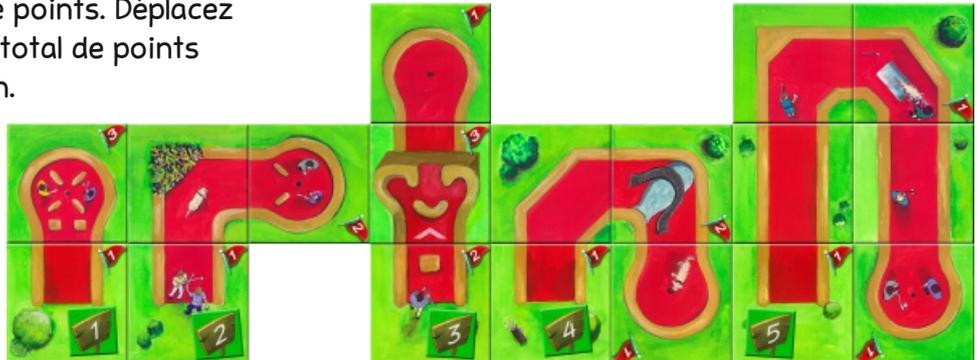
Le joueur qui obtient le plus de points prend la première place, et ainsi de suite.



Comptage du caprice de M. Client

M. Client est plus préoccupé par certaines caractéristiques des trous. Vérifiez quel trou complet et bien formé de votre parcours de minigolf respecte cette caractéristique et obtenez 2 points pour chacun. Les trous non complets et/ou injouables ne peuvent pas donner de points. Déplacez votre pion du nombre total de points obtenus de cette façon.

Voici cinq exemples de trou pour lesquels vous pouvez voir qui vous donnerait 2 points.



M. Short	2 pt			2 pt	2 pt
M. Long			2 pt		
M. Linear	2 pt				
M. Turner		2 pt		2 pt	2 pt
M. Luckyfor	2 pt			2 pt	2 pt
M. Überstitious		2 pt	2 pt	2 pt	2 pt

M. Short M. Short vous donnera deux points pour chaque trou constitué de deux tuiles seulement, c'est-à-dire la tuile du Tee et celle du Putting Green directement reliées entre elles.

M. Long M. Long vous donnera deux points pour chaque trou faisant 4 tuiles ou plus.

M. Linear M. Linear vous donnera deux points pour chaque trou droit, c'est-à-dire un trou ne contenant pas de virage.

M. Turner M. Turner vous donnera 2 points pour chaque trou qui contient au moins une tuile avec un virage. Notez qu'il ne donne pas 2 points par tuile tournante, mais 2 points par trou, quel que soit le nombre de virages que comporte le trou.

M. Luckyfor M. Luckyfor vous donnera deux points pour chaque trou dont le Par égale 4.

M. Überstitious M. Überstitious vous donnera deux points pour chaque trou dont la valeur du Par n'est pas égale à 4, sauf pour le trou n°4. Pour le trou n°4, il vous donnera deux points si le Par est exactement égal à 4. Les autres trous peuvent avoir n'importe quel Par sauf 4 pour obtenir deux points.

M. Straight-forward M. Straightforward vous donnera deux points si la tuile du Tee est alignée avec le Putting Green du trou précédent (les deux tuiles doivent être en contact). Plus un bonus supplémentaire de 2 points si les 8 transitions sont alignées.



La première configuration est la seule qui vous donne 2 points pour Mr Straightforward.

Le joueur qui obtient le plus de points prend la première place, et ainsi de suite.



Comptage de la condition de Par

Si vous n'avez pas placé de cubes de Par pour tous vos trous à la fin du jeu, placez-les maintenant sur votre feuille de score, même pour les trous incomplets (additionnez ce que vous pouvez pour le Par des trous incomplets).

Ensuite, regardez votre feuille de score, et comptez le nombre de trous dont le Par se trouve à l'intérieur de la zone vert (c'est-à-dire dont la valeur du Par est égale à 3, 4 ou 5). Pour chacun de ces trous, vous gagnez deux points (ce qui signifie que vous pouvez obtenir un maximum de 18 points).



Le minigolf conçu par le joueur lui rapportera 12 points pour les 6 trous de la zone verte (les trous n°1, n°3, n°4, n°6, n°7 et n°8). Vous pouvez remarquer que les autres trous ont des cubes de Par dans la zone rouge de la feuille de score (le trou n°2 a un Par 6, le trou n°5 un Par 2, et le trou n°9 un Par 8). Pour ces 3 trous trop faciles ou trop difficiles, il ne gagnera aucun point.

De plus, chaque joueur a reçu 36 cubes de Par au début du jeu. Vous devez essayer de les utiliser tous, ni plus, ni moins.

Si vous les avez tous utilisés sur votre feuille de score, vous ne perdrez aucun point. Sinon, s'il vous reste un ou plusieurs cubes, ou si vous avez utilisé un ou plusieurs cubes noirs, comptez-les et retirez ce nombre de votre score de Par.

Ensuite, vous pouvez déplacer votre pion sur la piste de score en fonction de votre score final de Par (qui correspond donc aux points obtenus pour les trous dans la zone verte moins le nombre de cubes inutilisés ou noirs).



Pour toute la conception de son minigolf, le joueur bleu n'a utilisé que 34 cubes Par. Les 2 cubes restants lui coûteront 2 points.

Il a 7 trous dans la zone verte. Le score total du Par sera donc de $2 \times 7 - 2 = 12$ points.



Le joueur jaune a dû utiliser 40 cubes pour compter le Par de tous ses trous. Les 4 cubes noirs supplémentaires lui coûteront 4 points.

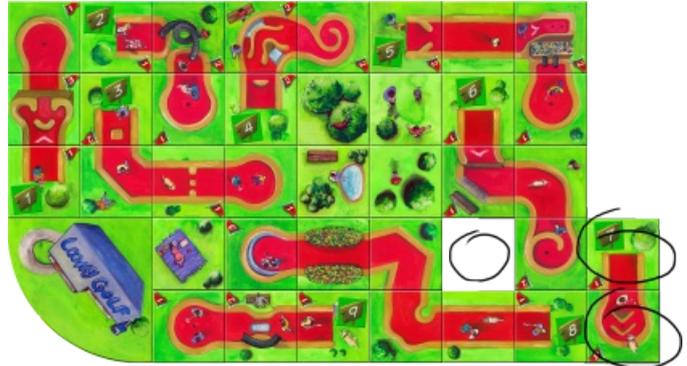
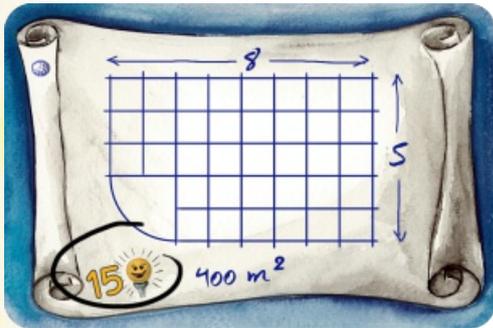
Il a 8 trous dans la zone verte. Le score total du par sera donc de $2 \times 8 - 4 = 12$ points.

Le joueur ayant le meilleur score de Par (nombre de trous dans la zone verte moins le nombre de cubes noirs ou inutilisés) obtient la première place, et ainsi de suite.



Comptage de la condition de terrain

La condition de terrain est noté en deux parties. Tout d'abord, obtenez les points qui sont inscrits sur la carte de terrain que vous avez choisie au début du jeu. Ensuite, à ce score, soustrayez trois points pour chaque tuile de votre parcours de mini-golf qui ne rentre pas à l'intérieur de la carte de terrain (c'est-à-dire une tuile à l'extérieur de la carte). Soustrayez également un point pour chaque tuile manquante qui n'est pas présente dans votre parcours de minigolf mais qui est imprimée sur la carte. Déplacez votre pion sur la piste de score en fonction de votre score de terrain (points sur la carte moins les points pour les erreurs).



Ce joueur a essayé de suivre la carte de terrain ci-dessus pour concevoir son minigolf, mais semble avoir eu des problèmes pour faire son trou n°7. Il obtient d'abord les 15 points de la carte de terrain, puis il compare la carte terrain avec le plan de son minigolf. Les deux tuiles encadrées sont à l'extérieur de la carte et lui feront perdre 6 points, et il manque une tuile au centre pour laquelle il perdra 1 point. Au total : $15 - 6 - 1$, le joueur gagne 8 points de satisfaction.

Le joueur ayant le meilleur score de terrain (points inscrits sur la carte de terrain moins les points dus aux erreurs) obtient la première place, et ainsi de suite.



Comptage de la condition de circuit

Pour être facilement jouable, les trous de votre minigolf doivent être disposés en circuit et former ainsi un parcours de golf. Le Tee du trou n°1 doit être proche de la porte d'entrée, puis le Tee du trou n°2 doit être proche du Putting Green du trou n°1, et ainsi de suite, afin que le golfeur puisse suivre un circuit tout au long, jusqu'au Putting Green n°9 qui doit ramener les golfeurs près de la porte d'entrée.

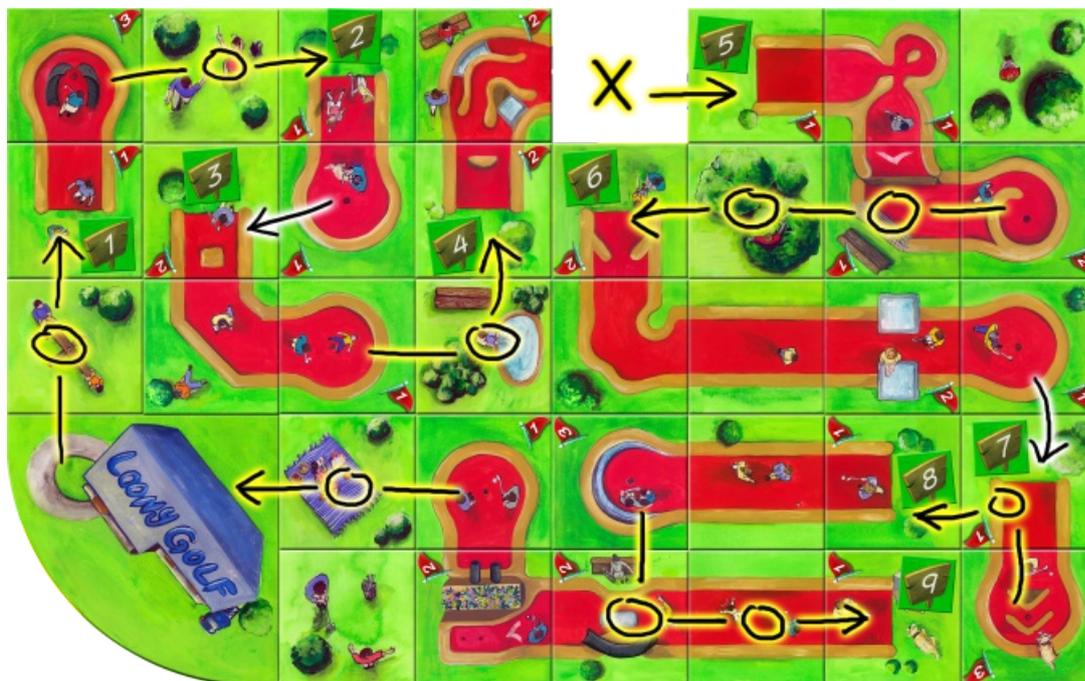


Ceci est un exemple de circuit parfait.

Les joueurs gagneront deux points pour chaque tuile Putting Green ("tuile de fin" du trou) adjacente à la tuile Tee ("tuile de début") du trou suivant (c'est-à-dire le trou qui a le numéro suivant). Les tuiles ne sont pas considérées comme adjacentes si elles se touchent par un seul coin. De plus, ne comptez pas les points si la tuile Tee ou Putting Green est manquante (pour les trous incomplets).

Comptez également deux points si le Tee #1 est adjacent à un bord de la porte d'entrée, et deux autres points si le Putting Green #9 est adjacent à la porte d'entrée.

Déplacez votre pion sur la piste de score en fonction du score de votre circuit. Comme il y a 10 connexions, vous pouvez gagner un maximum de 20 points.



Le design de ce mini golf contient de nombreux exemples d'erreurs de circuit. Une flèche blanche indique une situation correcte où un Putting Green est directement relié à son Tee suivant, et donnera donc deux points au joueur. Une flèche jaune indique une situation dans laquelle un Putting Green n'est pas adjacent à son Tee suivant.

Trou n°1 : Le Tee n°1 n'est pas adjacent à la porte d'entrée, le joueur n'obtiendra donc pas de points pour ce trou.

Trou n°2 : il y a une tuile entre le Putting Green n°1 et le Tee n°2, le joueur n'obtiendra donc pas de points pour ce trou.

Trou n°3 : le Putting Green n°2 est adjacent au Tee n°3, le joueur recevra donc deux points pour ce trou. Notez que le Putting Green #2 est également adjacent au Tee #4, mais comme ces numéros de trous ne se suivent pas, cela n'a pas d'importance et cela ne donne pas de points au joueur.

Trou n°4 : le Green n°3 et le Tee n°4 se touchent par leurs coins, mais ils ne sont pas adjacents, donc le joueur n'obtiendra aucun point pour cela.

Trou n°5 : même si la zone réservée du Putting Green n°4 est adjacente au Tee n°5, comme il manque la tuile du Putting Green, le joueur n'obtiendra aucun point pour cette connexion.

Trou n°9 : il y a une tuile entre le Putting Green n°9 et la porte d'entrée, ce qui signifie que le Putting Green n°9 n'est pas adjacent à la porte d'entrée, le joueur n'obtiendra donc aucun point pour cette connexion.

Au total, le joueur gagnera 4 points pour les 2 flèches blanches indiquant une connexion correcte.

Le joueur ayant le meilleur score de circuit (nombre de tuiles Putting Green/Tee correctement connectées) obtient la première place, et ainsi de suite.



Vérification de la condition de jouabilité

Enfin, après avoir obtenu de nombreux points pour tous les aspects de design de votre parcours de minigolf, vous devez vérifier si vous avez fait des erreurs. Les erreurs rendent votre parcours de minigolf injouable pour les golfeurs et ont donc un impact négatif sur la satisfaction du couple de clients. Pour votre première partie, ou si vous jouez avec de jeunes enfants, vous pouvez ignorer ces erreurs.

Nombre de trous

Les joueurs doivent avoir conçu un minigolf de 9 trous exactement. Pour chaque trou manquant ou pour chaque trou supplémentaire (même incomplet), le joueur perdra 10 points. On considère que vous avez créé un trou supplémentaire, s'il y a une tuile rouge isolée ou un groupe isolé de tuiles rouges connectées, sans rapport avec vos 9 trous. Si votre terrain est incomplet (parce que vous avez décidé de vous arrêter avant de le terminer), expliquez aux autres joueurs comment vous auriez terminé les trous incomplets comme si vous pouviez avoir n'importe quelle tuile (sans créer de mauvaises connexions), avant de compter et de perdre des points pour les trous manquants ou supplémentaires.

Les trous incomplets ne sont pas considérés comme manquants. Vous pouvez prétendre compléter des trous incomplets même en dehors du terrain, mais vous ne pouvez pas prétendre construire des trous non existants.

Le joueur bleu n'a pas rempli son terrain à la fin de la partie. Au départ, il avait prévu de relier le 7^{ème} Tee au Putting Green déjà placé, mais à la fin de la partie, il peut prétendre compléter ses trous en construisant les 7^{ème} et 8^{ème} trous avec deux tuiles chacun. Il peut également prétendre de compléter le 5^{ème} trou avec une tuile d'angle, même si elle est en dehors du terrain. Mais aucune des tuiles du 9^{ème} trou n'est présente, le 9^{ème} trou est donc considéré comme manquant et le joueur perd 10 points. Notez que si l'une des trois tuiles du 9^{ème} trou était présente, le 9^{ème} trou serait devenu incomplet, donc pas manquant, et le joueur bleu n'aurait donc pas perdu 10 points.



Trou malformé

Un trou correct doit avoir exactement une tuile "Tee" (tuile de départ) et une tuile "Putting Green" (tuile avec le trou final). Pour chaque trou complet qui n'a pas respecté cette condition (c'est à dire un trou avec deux Putting Greens, deux Tees, ou rebouclant sur lui-même), les joueurs perdent 3 points. Ne pénalisez pas les joueurs si le Putting Green ou le Tee est manquant parce que le trou est incomplet. Il aurait évidemment été possible d'ajouter le Putting Green ou le Tee plus tard, mais le joueur n'a pas pu terminer le trou avant la fin du jeu (pour cela, il a déjà perdu des points concernant la condition du terrain).



À gauche, vous pouvez voir un exemple de trou avec deux Putting Greens, et à droite un exemple de trou avec deux Tees. Les deux font perdre 3 points au joueur.



Mauvaises connexions

Si un joueur mélange deux connexions de tuiles, c'est-à-dire s'il a connecté un bord vert avec un bord rouge, il perdra 3 points par mauvaise connexion. Toutes les limites du terrain, y compris les lacs et les rivières, sont considérées comme des bords verts.



Dans ce mini-golf, le joueur a fait 3 erreurs de connexion, il perdra alors 9 points (3 points pour chaque erreur)

Mauvaise orientation des tuiles

Certaines tuiles de minigolf ne peuvent être jouées que dans un sens (par exemple une tuile avec une rampe de saut). Cette direction est indiquée par un chevron peint en blanc sur le chemin rouge de la tuile de minigolf. Le joueur perdra un point pour chaque tuile placée dans le mauvais sens.



Ci-contre se trouve un exemple de tuile avec un chevron directionnel peint sur le chemin.



Les quatre trous ci-dessus ont tous leur tuile centrale placée dans la mauvaise direction.

Trou n°1 et 2 : La rampe de saut est inversée, le golfeur ne pourra pas monter la rampe s'il part de la tuile du Tee.

Trou n°3 et 4 : la sortie du tunnel fait face à la tuile du Tee, au lieu de la rampe. La balle est censée tomber dans le trou en haut de la rampe, puis sortir du tunnel sur le côté. Un trou sur le sol au sommet d'une élévation est toujours l'entrée d'un tunnel, donc ce côté doit faire face au Tee.

Pour cette conception de mini-golf, le joueur perdra 4 points (un point pour chacune de ces tuiles mal orientées).

Pour chaque joueur, additionnez toutes les pénalités pour erreur, et faites reculer son pion sur la piste du score en fonction du nombre total de points perdus.

La condition de jouabilité est tellement obligatoire pour le couple de clients, et si facile à remplir qu'aucune carte de Promesse n'est disponible pour cette condition. Allons donc ! Aviez-vous vraiment l'intention de livrer un minigolf injouable ?

Comptage des cartes de Promesse

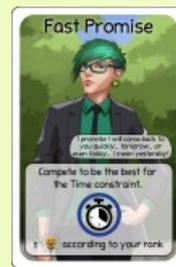
Si vous jouez à la version avancée du jeu, une fois que vous avez compté toutes les conditions, chaque joueur révèle maintenant les cartes de Promesse qu'il a choisies.

Ensuite, pour chacune de vos cartes de Promesse, vous gagnez ou perdez des points selon votre position dans le classement et selon le nombre de joueurs. Consultez le tableau ci-contre (également imprimé sur le plateau de score) pour connaître le nombre de points gagnés ou perdus.

	1er	2ème	3ème	4ème	5ème
2 joueurs :	10	-10			
3 joueurs :	10	-2	-10		
4 joueurs :	10	1	-4	-10	
5 joueurs :	10	2	-1	-5	-10

Même si vous n'avez pas sélectionné de carte de promesse, vous occupez toujours une place dans le tableau de classement. Mais pour les cartes de Promesse que vous n'avez pas choisies, vous ne perdez ni ne gagnez aucun point. Vous ne déplacez votre pion sur la piste de score que pour les cartes de Promesse que vous avez choisies.

Par exemple, même si vous êtes premier pour une condition de satisfaction, si vous n'avez pas pris la carte de Promesse correspondante, vous ne pouvez pas réclamer les points. De même, si vous êtes dernier pour une autre condition de satisfaction pour laquelle vous n'avez pas pris la carte de Promesse correspondante, vous ne perdrez aucun point.



Dans ce premier exemple, Jaune et Bleu ont pris la carte "Fun Promise". Par conséquent, Jaune gagnera 10 points (parce qu'elle est à la première place) et Bleu perdra 10 points (parce qu'il est à la troisième place pour un jeu à trois joueurs). Rouge ne gagnera ni ne perdra de points parce qu'il n'a pas pris la carte "Fun Promise".



Dans ce deuxième exemple, les Bleu, Violet et Vert ont pris la carte "Fast Promise". Bleu gagnera 10 points parce qu'il s'assoit à la première place pour une partie à 5 joueurs. Violet et Vert perdent tous deux 1 point parce qu'ils sont tous deux à la troisième place. Jaune et Rouge ne verront pas leur score changé, parce qu'ils n'ont pas pris la carte "Fast Promise".

Déclarer le vainqueur

Une fois que vous avez fini de compter tous les points de satisfaction, vous pouvez déclarer le vainqueur : le joueur qui a le plus de points de satisfaction remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a terminé le premier (celui qui a pris une tuile face cachée en premier) gagne la partie.

VARIANTE SOLO

Réglette et Pion

Avec une petite adaptation des règles, vous pouvez jouer seul à ce jeu. Tout d'abord, vous n'avez pas besoin des réglettes, vous pouvez les laisser dans la boîte. Ensuite, placez votre pion directement sur le point "zéro" du plateau de score, au moment de la mise en place.

Tirer des tuiles et Passer

À chaque tour, vous devez tirer 2 tuiles et en choisir une entre les deux. Vous n'êtes pas obligé de remettre la tuile non choisie dans le sac, mais vous pouvez le faire si vous le souhaitez. Sinon défaussez la.

Il est également possible de passer au cas où vous ne voulez aucune des deux tuiles, mais dans ce cas, vous perdrez 3 points, et pour cela reculez votre pion de 3 points sur la piste des scores (votre pion ira sur 97, puis 94, 91, etc.). À la fin de la partie, ajoutez les points que vous gagnez à partir de la position de votre pion. Ignorez le comptage de la condition "Rapide", les points que vous avez perdus en passant remplacent le comptage de cette condition. Évaluez votre score à l'aide de cette échelle de satisfaction :

Satisfaction du Client :	Mécontent	Déçu	Bof	Content	Impressionné
Version familiale :	<70	70-89	90-109	110-149	≥150
Version avancée :	<80	80-99	100-119	120-169	≥170

Jeu solo avancé

Il est également possible de jouer à la version avancée du jeu en solo, sans aucune modification des règles avancées. Les promesses seront considérées comme remplies si vous les avez parfaitement respectées sans aucune erreur. Dans ce cas, vous marquerez 10 points, et si vous avez manqué à votre promesse, vous perdrez 10 points. Plus précisément :

- **Promesse de popularité** : vous réussissez si vous avez au moins 50 personnes.
- **Promesse de rapidité** : vous réussissez si vous n'avez pas du tout passé (ce qui signifie que votre pion est toujours sur la "case zéro" de la piste de score à la fin de la partie).
- **Promesse à Mme Cliente** : vous réussissez si vous avez marqué au moins 20 points.
- **Promesse à M. Client** : vous réussissez si tous les trous respectent sa demande (c'est-à-dire si vous avez marqué 18 points pour cette condition).
- **Promesse de Par** : vous réussissez si tous vos 36 cubes de Par se trouvent exactement dans l'espace vert (c'est-à-dire si vous marquez 18 points pour la condition de Par).
- **Promesse de terrain** : vous réussissez si vous avez rempli le terrain sans aucune erreur.
- **Promesse de circuit** : vous réussissez si vous avez un circuit parfait (c'est-à-dire si vous obtenez 20 points pour la condition Circuit).

Enregistrez vos propres scores :

Version familiale	Version avancée

Référence des tuiles

Dans cette section, vous trouverez toutes les différentes tuiles disponibles dans le jeu. Vous pouvez ignorer ces pages avant de jouer, car une partie du plaisir du jeu consiste à regarder les tuiles et à découvrir les éléments que les autres joueurs n'ont pas remarqués. Cependant, les joueurs peuvent s'y référer, au cas où ils auraient un doute sur certaines caractéristiques des tuiles ou auraient besoin de résoudre un désaccord pendant la phase de score.

A côté de chaque tuile, vous verrez d'abord le nombre d'exemplaires présents dans le jeu (les x1, x2, x3 etc.), puis si c'est une tuile de départ (**Tee**) ou si c'est une tuile d'arrivée (**Putting Green**). Ensuite, une liste du nombre de **Visiteurs**, de **Chiens**, d'**Arbres**, de **Bancs**, de plans d'eau (**Bassins**), de **Tuyaux** ou de tunnels, d'élévations (**Pentes**) et de parterres de **Fleurs**. Enfin, chaque tuile qui a une contrainte directionnelle (comme les tuiles avec une rampe de saut) a une flèche jaune comme celle-ci  imprimée à côté de la tuile.

De plus, il est également mentionné si la tuile contient des **Obstacles**, mais cela n'est utile que pour une carte Client disponible dans l'extension "Putt de Non Retour".

 x7 Tee	 x3 Tee	 x2 Tee 1 Arbre	 x2 Tee 2 Arbres	 x1 Tee 2 Arbres Obstacle
 x1 Tee 1 Arbre Obstacle	 x1 Tee 2 Arbres Obstacle	 x1 Tee 1 Visiteur 1 Chien 1 Arbre	 x1 Tee 1 Visiteur 2 Arbres	 x2 Tee 1 Visiteur 2 Arbres
 x2 Tee 1 Visiteur	 x2 Tee 1 Visiteur 2 Arbres	 x2 Tee 1 Visiteur	 x2 Tee 1 Visiteur 1 Arbre	 x2 Tee 1 Visiteur
 x2 Tee 1 Visiteur 1 Arbre	 x1 Tee 1 Visiteur 3 Arbres	 x2 Tee 2 Visiteurs 2 Arbres	 x1 Tee 2 Visiteurs 1 Chien 1 Arbre	 x2 Tee 2 Visiteurs
 x2 Tee 2 Visiteurs 1 Arbre	 x1 Tee 2 Visiteurs 1 Arbre	 x2 Tee 2 Visiteurs 1 Arbre	 x1 Tee 2 Visiteurs 1 Arbre	 x1 Tee 2 Visiteurs 1 Arbre Obstacle
 x1 Tee 2 Visiteurs 1 Arbre Obstacle	 x1 Tee 2 Visiteurs Obstacle	 x1 Tee 2 Visiteurs Obstacle	 x1 Tee 2 Visiteurs Obstacle	 x1 Tee 1 Visiteur Obstacle
 x1 Tee 1 Visiteur 2 Arbres Obstacle	 x1 Tee 2 Visiteurs 1 Arbre Obstacle	 x1 Tee 1 Visiteur 2 Arbres Obstacle	 x1 Tee 1 Visiteur Obstacle	 x4 Putting Green



x3
Putting
Green
1 Arbre



x1
Putting
Green
1 Arbre
Obstacle



x1
Putting
Green
Obstacle



x1
Putting
Green
1 Arbre
Obstacle



x1
Putting
Green
Obstacle



x1
Putting
Green
2 Arbres
Obstacle



x1
Putting
Green
1 Pente
Obstacle



x1
Putting
Green
1 Chien



x2
Putting
Green
1 Visiteur
1 Arbre



x2
Putting
Green
1 Visiteur
1 Arbre



x2
Putting
Green
1 Visiteur



x2
Putting
Green
1 Visiteur



x1
Putting
Green
1 Visiteur
1 Arbre
Obstacle



x1
Putting
Green
1 Visiteur
1 Chien
1 Arbre



x1
Putting
Green
1 Visiteur
1 Arbre
Obstacle



x1
Putting
Green
1 Visiteur
1 Fleur



x1
Putting
Green
1 Visiteur
2 Tuyaux



x1
Putting
Green
1 Visiteur
1 Arbre
1 Pente



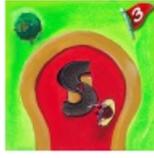
x1
Putting
Green
1 Visiteur
Obstacle



x1
Putting
Green
1 Visiteur
1 Chien



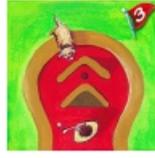
x1
Putting
Green
1 Visiteur
1 Fleur



x1
Putting
Green
1 Visiteur
1 Arbre
1 Tuyau



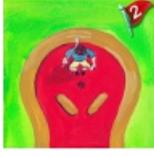
x1
Putting
Green
1 Visiteur
1 Arbre
Obstacle



x1
Putting
Green
1 Visiteur
1 Chien
1 Pente



x1
Putting
Green
1 Visiteur
Obstacle



x1
Putting
Green
1 Visiteur
Obstacle



x1
Putting
Green
1 Visiteur
3 Bassins



x2
Putting
Green
2 Visiteurs
1 Arbre



x2
Putting
Green
2 Visiteurs
1 Arbre



x2
Putting
Green
2 Visiteurs



x1
Putting
Green
2 Visiteurs



x1
Putting
Green
2 Visiteurs
1 Chien
1 Arbre



x1
Putting
Green
2 Visiteurs
1 Arbre



x1
Putting
Green
2 Visiteurs
1 Bassin



x1
Putting
Green
2 Visiteurs
Obstacle



x1
Putting
Green
2 Visiteurs
Obstacle



x1
Putting
Green
2 Visiteurs
Obstacle



x1
Putting
Green
2 Visiteurs
Obstacle



x1
Putting
Green
2 Visiteurs
2 Tuyaux



x1
Putting
Green
2 Visiteurs
Obstacle



x1
Putting
Green
2 Visiteurs
1 Bassin



x1
Putting
Green
2 Visiteurs
1 Arbre
Obstacle



x2
2 Arbres



x2
1 Chien



x2
1 Visiteur



x1
Obstacle



x1
↑
Obstacle



x1
1 Chien
1 Arbre
Obstacle



x2
1 Visiteur
1 Arbre



x1
1 Visiteur



x1
1 Visiteur
1 Chien



x1
1 Visiteur
Obstacle



x1
1 Visiteur
1 Arbre
Obstacle



x1
2 Fleurs



x1
2 Visiteurs
1 Arbre



x1
2 Visiteurs
1 Chien
1 Arbre



x2
2 Visiteurs
1 Arbre



x1
2 Visiteurs



x1
2 Visiteurs



x1
2 Visiteurs



x1
1 Visiteur
1 Chien
1 Tuyau



x1
1 Visiteur
1 Arbre
1 Banc
1 Tuyau
1 Fleur



x1
1 Visiteur
1 Arbre
1 Bassin
2 Tuyaux
1 Fleur



x1
1 Bassin
3 Tuyaux



x1
1 Arbre
1 Banc
1 Pente



x1
1 Fleur
2 Tuyaux



x1
1 Visiteur
1 Banc
1 Tuyau



x1
1 Visiteur
1 Banc
1 Tuyau
1 Pente



x1
2 Visiteurs
1 Arbre
1 Banc
1 Tuyau
1 Bassin



x1
2 Visiteurs
2 Bassins



x1 ↑
2 Visiteurs
1 Fleur
2 Bassins
1 Pente



x1 ↑
2 Visiteurs
1 Banc
1 Pente
1 Bassin



x1 ↑
1 Pente
Obstacle



x1 ↑
1 Visiteur
1 Arbre
1 Pente
3 Tuyaux



x1 ↑
1 Visiteur
1 Pente
1 Tuyau
1 Bassin



x1 ↑
2 Visiteurs
1 Fleur
1 Pente
1 Tuyau



x1 ↑
2 Visiteurs
1 Fleur
1 Pente



x1 ↑
2 Visiteurs
1 Bassin
1 Pente



x1 ↑
1 Visiteur
1 Fleur
1 Banc
1 Pente



x1
1 Arbre



x1
1 Arbre



x1
1 Arbre



x1
1 Chien



x1
1 Chien
1 Fleur



x1
1 Visiteur



x1
1 Visiteur
1 Arbre



x1
1 Visiteur
1 Arbre



x1
1 Visiteur
1 Chien



x1
1 Visiteur
1 Chien



x1
1 Visiteur
1 Banc



x2
2 Visiteurs
1 Arbre



x2
2 Visiteurs
1 Arbre



x1
2 Visiteurs



x1
2 Visiteurs
Obstacle



x1
2 Visiteurs
Obstacle



x1
1 Visiteur
Obstacle



x1
1 Banc
1 Fleur



x1
2 Visiteurs
1 Banc
2 Fleurs
Obstacle



x1
1 Arbre
3 Tuyaux
1 Fleur



x1
1 Visiteur
1 Banc
2 Tuyaux



x1
1 Visiteur
1 Banc
1 Tuyau
1 Fleur



x1
2 Visiteurs
1 Arbre
1 Tuyau



x1
1 Visiteur
1 Pente



x1
2 Visiteurs
1 Pente
Obstacle



x1
1 Bassin



x1
1 Bassin
1 Pente
1 Fleur



x1
1 Visiteur
1 Chien
1 Arbre
1 Bassin



x1
1 Visiteur
1 Bassin
2 Fleurs



x1
1 Visiteur
1 Arbre
1 Banc
3 Bassins



x1
1 Arbre
1 Bassin
1 Tuyau



x1
1 Visiteur
3 Bassins
1 Tuyau
1 Fleur



x1
2 Visiteurs
2 Arbres
1 Banc
1 Bassin
1 Tuyau



x1
2 Visiteurs
1 Banc
2 Bassins
1 Pente



x1
2 Visiteurs
1 Banc
2 Tuyaux
1 Pente



x1
1 Visiteur
1 Fleur
2 Tuyaux
1 Pente



x1
2 Visiteurs
1 Pente
1 Tuyau



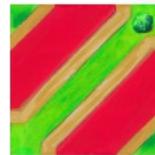
x1
1 Visiteur
1 Pente
1 Tuyau
1 Bassin



x1
1 Pente
1 Fleur



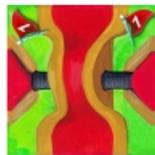
x1
1 Pente
1 Banc



x1
1 Arbre



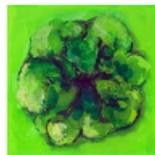
x1
1 Arbre
1 Banc
1 Bassin
Obstacle



x1
1 Tuyau
1 Pente



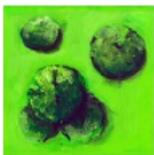
x1
1 Chien
1 Fleur
1 Pente



x3
1 Arbre



x2
2 Arbres



x3
3 Arbres



x3
4 Arbres



x1
2 Chiens
3 Arbres



x2
2 Arbres
1 Banc



x1
1 Visiteur
1 Arbre



x2
1 Visiteur
3 Arbres



x2
1 Visiteur
3 Arbres



x2
2 Visiteurs
2 Arbres



x2
2 Visiteurs
2 Arbres



x2
2 Visiteurs
1 Arbre



x2
2 Visiteurs
2 Arbres



x2
3 Visiteurs
2 Arbres



x2
3 Visiteurs
1 Arbre



x2
3 Visiteurs
2 Arbres



x2
3 Visiteurs
2 Arbres



x2
3 Visiteurs
2 Arbres



x2
1 Visiteur
1 Arbre



x2
2 Visiteurs
1 Arbre



x1
1 Visiteur
1 Chien
2 Arbres



x1
2 Visiteurs
1 Chien
2 Arbres



x1
2 Arbres



x1
1 Visiteur
1 Arbre



x1
1 Chien
1 Arbre



x2
3 Visiteurs
1 Arbre



x1
1 Visiteur
2 Arbres



x1
3 Visiteurs
2 Arbres



x2
3 Visiteurs
1 Arbre



x1
2 Visiteurs
1 Chien
2 Arbres



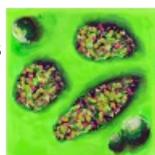
x1
2 Visiteurs
3 Arbres
1 Banc



x1
1 Visiteur
1 Arbre
1 Banc



x1
3 Visiteurs
2 Arbres
1 Banc



x1
2 Arbres
3 Fleurs



x1
1 Chien
2 Arbres
1 Banc
1 Fleur



x1
1 Visiteur
1 Chien
1 Arbre
1 Fleur



x2
2 Visiteurs
2 Arbres
1 Banc
1 Fleur



x1
1 Arbre
1 Bassin
1 Fleur



x1
1 Arbre
1 Bassin
1 Banc



x1
1 Visiteur
1 Arbre
1 Bassin
1 Banc
1 Fleur



x1
1 Visiteur
3 Arbres
1 Bassin

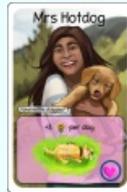


x1
1 Visiteur
2 Arbres
1 Bassin
1 Banc

MISE EN PLACE



Placez le plateau de score sur le côté Familiale ou Avancé.



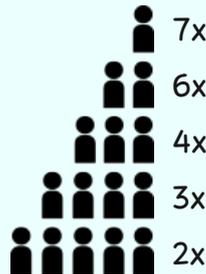
Tirez au sort les cartes de M. et Mme Client(e) et placez-les à côté du plateau de score pour que tout le monde puisse les voir.



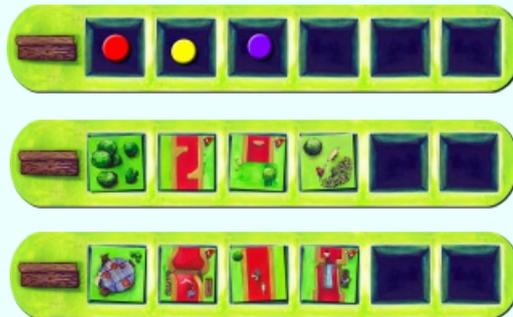
Placez les cubes noirs et les tuiles d'étang et de ruisseau à côté du plateau de score.



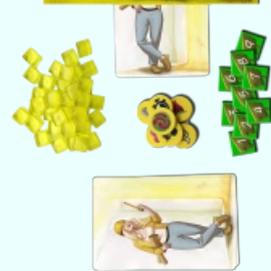
Distribuez au hasard 3 cartes de terrain à chaque joueur qui en choisit une à conserver.



Un joueur prend le sac contenant toutes les tuiles.



Placez les 3 réglettes au centre de la table. Placez ensuite les pions des joueurs dans un ordre aléatoire sur la première réglette, et remplissez les deuxième et troisième réglettes avec des tuiles.



Chaque joueur prend son matériel de jeu (porte d'entrée, feuille de score, cubes de Par, jetons de numéro de trous, cartes et disques de Promesse).

Chaque joueur choisit au moins une carte Promise (pour la version avancée).