

Tervezte Alban Nanty

Illusztrációk Gul E Raana és Xiaolong Wang

MINI GOLF

SZABÁLYFÜZET

DESIGNER



MINI GOLF DESIGNER

A JÁTÉK CÉLJA

Egy vállalkozó szellemű házaspár minigolf parkot tervez nyitni néhány kinézett terület valamelyikén. Ezért felkérték a legjobb hírű tervezőket, hogy álmodják papírra a golfpálya alaprajzát. A házaspár azt a tervet fogja megvalósítani, amelyik a legjobban találkozik a saját elgondolásaikkal.

Ti ezeknek a tervezőknek a bőrébe fogtok bújni. A célotok, hogy megtervezzétek egy olyan 9 pályából álló minigolf park alaprajzát, ami a lehető legjobban kielégíti a házaspár kívánalmait.

A két ügyfélnek különféle elképzeléseik vannak (elégedettségi feltételeknek is hívjuk ezeket), ti pedig megpróbáltok ezek közül minél többet és többször teljesíteni. A játékot az a tervező nyeri meg, aki a legtöbb elégedettségi pontot gyűjti össze, és így végül az ő minigolf pályája válik majd valósággá.



Ez az ügyfél elégedettségi ikon, ott fogsz vele a szabályfüzetben találkozni, ahol a győzelmi pontokra hivatkozunk.



Tervezte: Alban Nanty

Illusztrátorok: Gul E Raana, Xiaolong Wang (for the box cover and the characters)

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

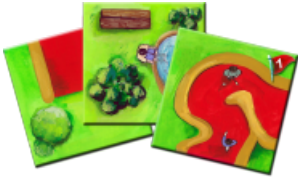
Tesztelők: Pascal, Justine, Léonard, Ludivine, Florian, Jean-Luc, Amaury, Gauthier, Tiphaine, Oliver, Gul, Ubaid, Monika, Ali, Carolina, Alex, Sophie Cho, Riccardo Cavaglia, Dylan Coyle.

Külön köszönet: Gul E Raanának és Hercules Matthijs Schaapnak a hozzájárulásukért, Justine-nak a segítségéért és türelméért.



Copyright Thematic Games 2020

ÖSSZETEVŐK



264 minigolf pályalap



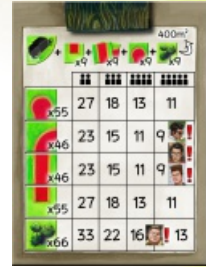
28 tavacska lapka



7 ügyfél látogatás lapka



1 húzózsák



1 statisztikai lap



20 patak lapka



5 pontozó lapka

(Ez a lap azt mutatja meg, hogy – a játékosok számától függően – átlagosan milyen lapkából kb. mennyit fogsz tudni megszerezni.)



3 húzókeret



14 ügyfélkártya (7 férfi és 7 női)



47 területkártya



ez a szabályfüzet



1 közös pontozótábla



5x7 fogadalomkártya (5 különböző színben)



5 egyéni pontozótábla (5 különböző színben)



5 minigolf park bejárat körcikkely (5 különböző színben)



5 fa játékosjelölő (5 különböző színben)



5x7 fa fogadalomjelölő (5 különböző színben)



5x36 akril "par" jelölő (5 különböző színben)



30 akril fekete "par" jelölő



5x9 minigolf pálya sorszámozó token

CSALÁDI JÁTÉK VAGY GÉMER KIHÍVÁS?

A Minigolf designert kétféleképpen is játszhatjátok. A családi játék módozat gyermekek és alkalmi játékosok számára is élvezetes. A gémer verzió kompetitívebb, itt sokkal jobban kell egymás lépéseit is figyelnetek ahhoz, hogy győzelemre vigyétek saját terveiteket.

A gémer verzióban a fogadalmkártyákat is használjátok. Ezek egyfajta kötelezettségvállalások az építető házaspár felé, amelyektől extra győzelmi pontokat reméltek. Fogadalmat tenni könnyű, de megvalósítani annál nehezebb lesz. Ha sikerül, az ügyfelek elégedettsége miatt extra pontokat hoz a konyhára, ha viszont nem sikerül teljesítened, bizony veszíthetsz is vele.

A szabályfüzetben ilyen zöld háttérű szöveg jelzi a gémer verzióra vonatkozó extra szabályokat. Az első játékoknál azt javasoljuk, hogy a családi verzióval kezdjétek, és első nekifutásra ne is foglalkoztatok a gémer játék szabályaival.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A szabályfüzet utolsó oldalán találtok egy rövidített összefoglalót az előkészületekről.

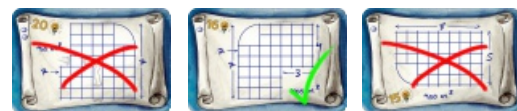
1 Húzzatok véletlenszerűen egy férfi és egy női ügyfélkártyát, és helyezétek az asztal közepére, hogy mindenki jól láthassa. Ők képviselik az építető házaspárt minden játékos számára.



2 Vegyétek magatokhoz a választott színekhez tartozó játékelemeket: a 9 minigolf pálya sorszámzó tokent (1-től 9-ig számozva), a minigolf park bejáratot, az egyéni pontozótáblát, a színes "par" jelölőket, valamint gémer verzió esetén a fogadalmkártyákat és -jelölőket.



3 Keverjétek meg, és osszatok mindenkinek 3 területkártyát. Ezek közül mindenki válasszon egyet, amit szeretne beépíteni, a másik két kártyát rakjátok vissza a dobozba.



A nem használt ügyfélkártyákat és a maradék területkártyákat is tegyétek vissza, nem lesz rájuk szükség.

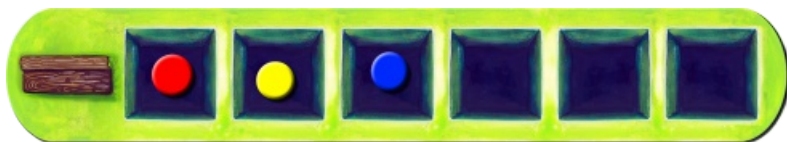
4 A kétoldalas tavacska és patak lapkákat helyezétek középre, mindenki által elérhető helyre.

Rakjátok az összes minigolf pálya lapkát a húzózsákba, és jól keverjétek meg. Jelöljétek ki valakit, aki a játék során húzza/feltölti a lapkákat, ő vegye maga közelébe a zsákot.

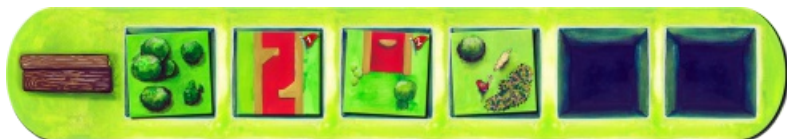
Megjegyzés: a területkártyák különböző nehézségűek (lásd a 11. oldalon). Az első játékoknál, illetve ha gyerekekkel játszatok, célszerű a legnehezebb kártyákat kivenni a pakliból osztás előtt.



- 5** Rakjátok a 3 húzókeretet az asztal közepére. A játékosjelölőket az első kör előtt véletlenszerű sorrendben helyezétek az első húzókeretre.



A felső keret elő van készítve egy 3 fős játékhöz. A piros játékos fog kezdeni, utána a sárga, majd a kék játékos jön.



Ezután a játékos, aki a feltöltésért felelős, húzza mindkét alsó keretre eggyel több pályalapkát, mint ahány játékos játszik.



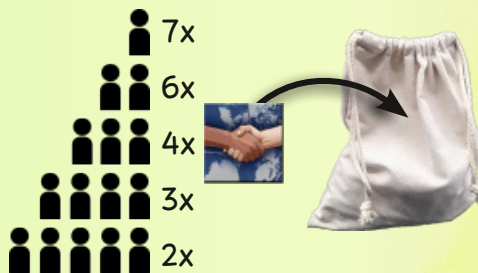
- 6** Húzzatok a második és harmadik keretre minigolf pálya lapkákat. Mindkét keretre eggyel több lapka kerül, mint ahány játékos játszik. A következő fejezet részletesen leírja, milyen sorrendben kell a lapkát felrakni (a hátoldalukon lévő számok alapján).



- 7** Döntsétek el, hogy a családi vagy a gémer verziót játsszátok. A pontozótáblát helyezétek az asztal közepére, ennek megfelelő oldalával felfelé. A családi verzióban nem lesz szükség a fogadalmkártyákra és jelölőkre.

Gémer játék extra szabályai az előkészületekhez:

- 8** Gémer játéknál rakjatok a húzózsákba ügyfél látogatás lapkákat, a játékosok számának megfelelően (lásd jobbra).



- 9** Mindenki válassza ki titokban legalább egyik fogadalmkártyáját (többet is lehet). Ez(eke)t a kártyá(ka)t csúsztaszátok az egyéni pontozótáblátok vagy a területkártyátok alá. Ezek a kártyák a ti titkos személyes célotokat testesítik meg. A ki nem választott fogadalmkártyákat képpel lefelé rakjátok magatok elé.



Nem feltétlenül érdemes túl sok kártyát kiválasztanotok az elején, mert a játék során, ha az ügyfél meglátogat, választhattok újabb kártyákat. Ugyanakkor nem biztos, hogy akár egyszer is rátok néz majd a házaspár.

A saját fogadalmkártyáitokat bármikor újra megnézhetitek, de figyeljetek rá, hogy ne keveredjenek a már kiválasztott és ki nem választott kártyák.

A JÁTÉK MENETE

Játékosrend

A felső keretben lévő játékosjelölők határozzák meg a játékosrendet az adott körre. A bal szélső jelölőt birtokló játékos kezd.

A köröd során összesen két dolgot csinálhatsz: vagy elhúzol egy lapkát a középső keretről, vagy passzolhatsz.

Lapka elhúzása

Miután választasz és húzol egy lapkát, a játékosjelölődet a felső sorból mozgasd át arra a mezőre, ahonnan a lapkát elhúztad. A játékosjelölőd új helyzete hatással lesz a játékosrendre a következő körben. Csak a középső keretből választhatsz lapkát, az alsóból sosem.

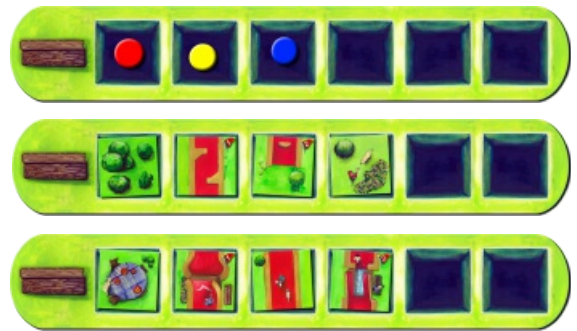
Az alsó keret mutatja meg, milyen lapkák közül húzhatsz majd a következő körben. Ha például nagyon nagy szükséged lenne az alsó keretből valamelyik lapkára, akkor a mostani körben válassz a balra eső lapkák közül, vagy passzolj. Így jobb pozícióba kerülsz a játékosrend (húzás) tekintetében a következő körre.

Miután húztál egy lapkát, azt azonnal be kell építsd a minigolf parkodba (lásd a lapkaelhelyezési szabályokat a 10. oldalon).

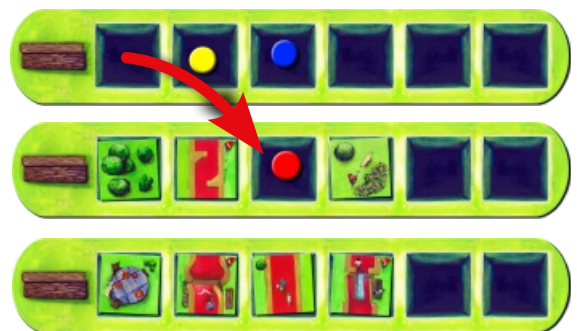
Passzolás

Nem muszáj lapkát húznod, ha nem akarsz. Ha nagyon nem tetszik a kínálat, passzolhatsz is. Ilyenkor a játékosjelölődet helyezd át a középső keret bal szélén lévő padra, így a többi játékosjelölő elé kerülsz (a következő körben valószínűleg elsőnek fogsz húzni).

Ha viszont utánad más játékos is passzol, akkor ő a jelölőjét szintén a padra, de téled balra helyezi le. Ökölszabályként, az utolsónak passzoló játékos biztosan a kezdőjátékos lesz a következő körben.



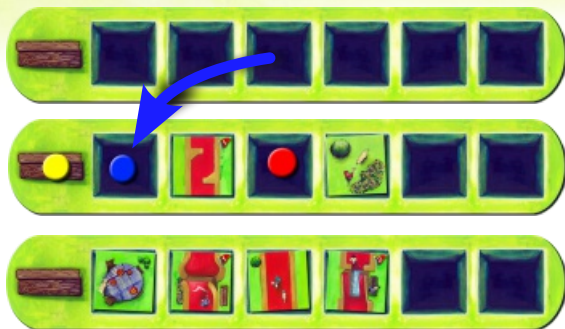
A piros játékos kezd a kört, mert az ő jelölője van a leginkább balra eső helyen. Utána a sárga, majd a kék játékos fog következni.



A piros játékos úgy dönt, hogy elhúzza a harmadik lapkát, így a jelölője erre a mezőre kerül át.



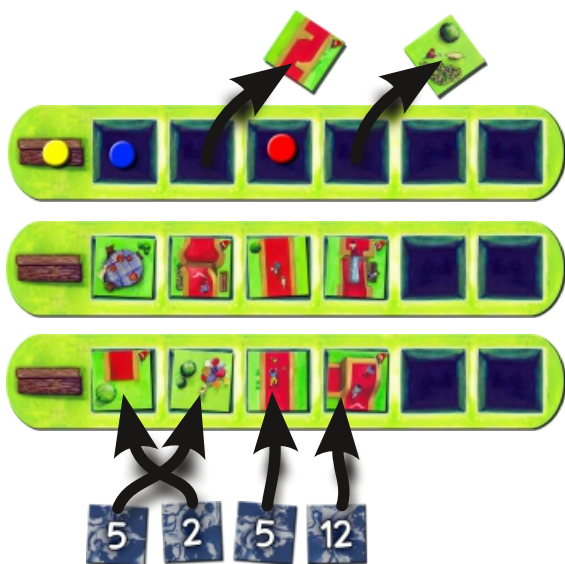
A sárga játékos következik. Mivel neki nincs szüksége egyik lapkára sem, ezért passzol. Jelölője így a padra csücsül.



A két játékos elhúzza az első lapkát. Miután így mindenki befejezi a körét, felkészülünk a következő körre.



A kiürült keret legalulra kerül, a többiek így eggyel feljebb csúsznak.



A húzó játékosnak az alábbi lapkákat sikerül kihúznia: először egy ötös kerül elő, utána egy kettes, majd egy újabb ötös, végül egy tizenkettes. A lapkák növekvő sorrendben kerülnek a keretre, először a kettes, majd az az ötös, amit előbb húzott ki. Utána a másik ötös, leghátulra a tizenkettes. A felső kereten két lapka maradt, ezek visszakerülnek a zsákba. Az új kört a sárga játékos kezdi.

Mindenki lejátssza a saját körét

Miután az első játékos húzott vagy passzolt, a következő játékos jön, a felső keretben meghatározott játékosrendben. Ha mindenki befejezte a körét, a felső keret kiürül.

Ekkor a felső keretet helyezték legalulra, a másik kettőt pedig tolják feljebb vele. Az eddigi középső keret lesz a felső, az alsóból pedig középső lesz.

Az alsó keretre a húzásért felelős játékos húzza új lapkákat.

Új lapkák húzása

A keret újratöltéséhez a húzásra kijelölt játékos húzza ismét eggyel több lapkát, mint ahányan játszottak. A húzott lapkákat képpel lefelé rakja egyenként az asztalra, hogy a hátoldalán lévő számokat mindenki jól láthassa. A húzási sorrend fontos, amennyiben két vagy több egyforma számot is sikerül húznia.

A lapkákat utána egyenként helyezze képpel felfelé a keretre, a keret bal oldaláról indulva, mégpedig a hátoldalán lévő szám szerint növekvő sorrendben. Ha egyforma számokat húzott, akkor a lapkák a húzási sorrendben kerülnek fel a keretre.

Ha egy ügyfél látogatás lapka akad a kezébe, mutassa ezt meg a többi játékosnak, tegye félre, és húzza helyette egy újabb lapkát. (A látogatás menetét lásd majd a következő fejezetben.)

Miután az alsó keretet újra feltöltötték, a felső kereten megmaradt lapká(ka)t rakjátok vissza a zsákba.

A következő kör

Az alsó keret feltöltése után új kör kezdődik, a játékosrendet ismét a felső kereten a játékosjelölők határozzák meg (a leginkább balra eső jelölőt birtokló játékos kezd).

A játék akkor ér véget, ha minden játékos úgy dönt, hogy megáll (lásd a játék vége részt a 9. oldalon), vagy ha elfogynak a lapkák a húzózsákból.

Gémer játék: Az ügyfelek látogatása

Amikor a feltöltés során egy ügyfél látogatás lapkát húztok (kék hátterű lapka a kézfogással), olyankor az építető házaspár beugrik hozzátok, hogy gyönyörködjenek kicsit a park fejlődésében. Ez kapóra jöhet nektek, agilis tervezőknek, hogy eldicsekedjete minőségi munkátok eddigi eredményeivel, és persze meggondolatlan ígéretbe bocsátkoztatok, hogy elcsitítsátok esetleges aggályaitok...

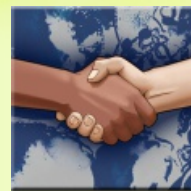
Ha egy ügyfél látogatás lapkát húztok, tegyétek félre (nem kerül vissza a zsákba), és húzzatok helyette egy másik lapkát a keretre. Győződjete meg róla, hogy mindenki tudomást szerzett a látogatásról, mert ilyenkor lehetőségetek van új fogadalomkártyák kiválasztására. Ha nem akartok, nem muszáj újabb fogalmat tennetek, de ha szeretnétek, akár egynél több kártyát is kiválaszthattok. Még akkor is tehettek fogalmat (azaz kiválaszthattok újabb kártyá(ka)t), ha már nem építetek be több lapkát a minigolf parkotokba a végjátékban, feltéve, ha egy ügyfél látogatás lapkát ilyenkor sikerül kihúzzotok.

Arra továbbra is nagyon figyeljete, hogy a kiválasztott fogadalomkártyákat sem vissza nem tehetitek, sem ki nem cserélhetitek a nem kiválasztott kártyákkal. Az ígéret szép szó, ha megtartják, úgy jó... és ha nem sikerül majd teljesíteni, pontokat veszíthettek vele.

Ha fogalmat tesztek, nézzétek meg a még ki nem választott kártyáitokat. Válasszatok közülük egyet vagy akár többet is, és rakjátok ezeket a kártyákat az egyéni pontozótábláitok vagy a területkártyátok alá. Figyeljete rá, hogy ne keveredjenek a kiválasztott és ki nem választott kártyáitok. A megmaradt, nem kiválasztott kártyákat rakjátok le képpel lefelé magatok elé.

Hét különböző fogalom kártyátok van. Ezek mindegyike megfelel az egyik pontozási kritériumnak (ügyfélelégedettségi feltételnek), amiért a győzelmi pontokat kapjátok a játék végén, mind a családi, mind a gémer verzióban. Amikor fogalmat tesztek, azt vállaljátok, hogy a többi játékoshoz képest abból a kritériumból több pontot fogtok szerezni - a játék során aztán törekedjete rá, hogy sikerüljön is.

Alternatív szabály: Ha nem szimpatikus nektek az ügyfél látogatás véletlenszerű felbukkanása, csinálhatjátok másképp is, például, fix látogatások beiktatása a játékmenet során. Ehhez a húzókereten megmaradó lapkákat ne a zsákba rakjátok vissza, hanem gyűjtsetek a közös pontozótábla mellé. Amikor a tábla 3 oldalát körberakjátok (21 lapka összegyűlik), játsszatok le egy ügyfél látogatást, majd az összegyűlt lapkákat rakjátok vissza a húzózsákba.



A fogadalomkártyákon a tervezők (a játékosok) látszanak. A kártya elején a kártya neve és ikonja az egyik pontozási kritériumnak felel meg, amit megtaláltak a közös pontozótáblán is.



Csúsztasd a kiválasztott fogadalomkártyá(i)dat a saját pontozótáblád vagy területkártyád alá. A nem kiválasztott kártyákat tárold jól elkülönítve ezektől.



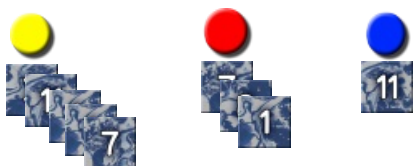
Alternatív szabály ügyfél látogatás ütemezésére: a megmaradt minigolf pálya lapkák a húzókeretről a pontozótábla mellé gyűlnek.



A sárga játékos elkészült a parkjával a területkártyának megfelelően az előző körben. Ebben a körben a piros játékos után másodikként következik, húz egy lapkát, és lerakja képpel lefelé maga elé azt.



Három körrel később a piros játékos úgy dönt, hogy megáll (bár maradt egy beépítetlen lyuk a parkjában). Ő is elkezd gyűjteni a lapkákat, mert a kék játékos miatt még folytatódik a játék.



Újabb két kör múlva a kék játékos is leállítja az építkezést, és inkább gyűjt egy lapkát. Ennek a körnek a végén a játék véget ér.

A játék vége

Indul a végjáték

A játékosok addig folytatják a saját minigolf parkjuk fejlesztését, amíg az egyik játékos befejezi teljesen a saját területkártyájának megfelelő beépítést (az nem számít, van-e extra lapkája lerakva a területhatáron kívül). Amint az egyik játékos elkészül a területkártyának megfelelő minigolf parkkal, elkezdődik a végjáték. Innentől kezdve a többi játékos dönthet úgy, hogy befejezi az építkezést.

Mostantól szabadon megállhatsz

A végjátékban azok a játékosok, akik még nem fejezték be a saját parkjuk építését, folytathatják a játékot a szokásos szabályok szerint, de dönthetnek úgy is, hogy leállítják az építkezést. Ha úgy döntesz, hogy nem építesz tovább (vagy befejezted a parkot, és nem tudsz tovább építkezni), a körök során továbbra is a szokásos szabályok szerint húzol (gyűjtesz) lapkákat, egészen addig, amíg minden játékos befejezi a parkját, vagy úgy dönt, hogy megáll.

Azok a játékosok, akik befejezték vagy leállították az építkezést, a további körök során nem passzolhatnak, és húzniuk kell egy lapkát a keretről (a játékosjelölőt szokás szerint a lapka helyére rakva). Az elhúzott lapkákat azonban nem építhetitek be a parkba, hanem mindenki egy saját kupacba gyűjti őket képpel lefelé. Ezek a lapkák a játék végén 3-3 győzelmi pontot érnek, függetlenül attól, mit ábrázolnak. Azonban mégsem mindegy, melyik lapkát választod, mert a még játékban lévő (építkező) játékosoknak ilyenkor is csúnyán keresztbe lehet tenni, ha a nekik fontos lapkákat elhúzkodjátok. A még építkező játékosok pedig vagy megküzdenek ezzel, vagy dönthetnek úgy, hogy inkább leállítják az építkezést.

Ha egyszer megálltál, tovább nem építkezhatsz

Ha leállítod az építkezést, onnantól ugyan a játék végéig még gyűjtöd a lapkákat, de ezeket már csak győzelmi pontért rakhatod félre. Többé nem építhetsz be a parkodba, akkor sem, ha tudnál!

A játék vége

Ha az utolsó játékos is befejezi az építkezést, vagy úgy dönt, hogy leállítja (és begyűjti az első extra lapkát inkább), az adott kört még befejezitek, tehát a hátralevő játékosok is gyűjtenek még egyet, és a játék véget ér. Itt az ideje, hogy összeadjátok a győzelmi pontjaitokat (lásd a pontozás résznel).

LAPKÁK LERAKÁSA

Lerakási szabályok

A játék kezdetén a minigolf park bejáratát helyezték le magatok elé az asztalra. Cél szerű úgy elforgatni, ahogy a területkártyán látszik, és hagyjatok elég helyet mellette az építkezéshez.

Miután elhúztok egy lapkát a keretről, azt azonnal be kell építsétek a parkba, nem lehet félrerakni későbbi felhasználásra. Az új lapkát úgy kell lerakni, hogy érintkezzen egy másik, korábban lehelyezett lapkával vagy a bejáratral. A sarok-sarok érintkezés is megengedett.

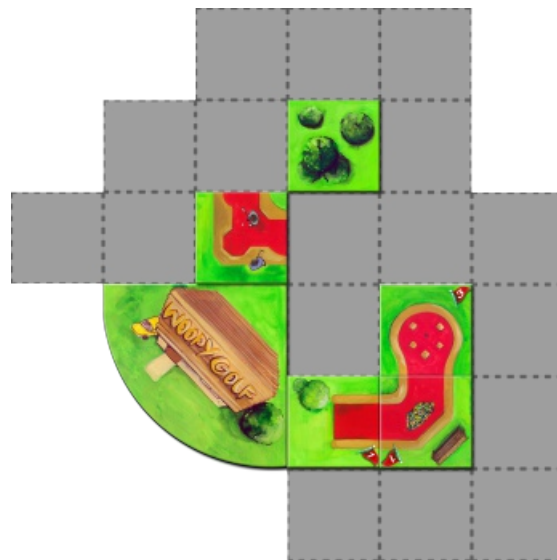
A lapka lerakásánál fontos még az érintkező lapkák oldalainak színe. Füves (zöld) területet füves területtel kell összekapcsolni, a piros golfpálya útvonalát pedig ugyanúgy piros pályaútvonallal kell folytatni. Piros oldalt zöld oldallal összekötni szabálytalan.

Ha a játék során valamikor véletlenül mégis rosszul raktok le egy lapkát (piros oldal zöld oldallal kapcsolódik), akkor utólag már ne javítsátok ki, viszont a játék végén pontlevonás jár a szabálytalanul elhelyezett lapkák után.

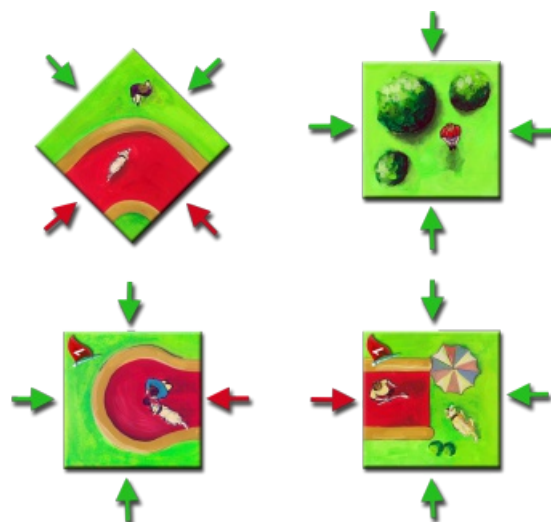
Minigolf pálya tervezése

Egy minigolf pálya minimum egy kezdőelemből (golfnyelven "tee") és egy záróelemből (golfnyelven "putting-green") áll, a két elem között tetszőleges számú összekötő elem lehet. Az is szabályos, ha a kezdőelem közvetlenül a záróelemhez kapcsolódik. A kezdő- és a záróelemnek egy piros és három zöld széle van, előbbi szögletes pályakezdést tartalmaz, utóbbi kerek pályaelemet, közepén a lyukkal.

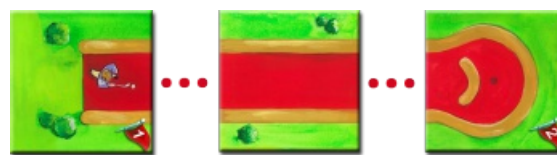
Egy golfpályát szabálytalanul is meg lehet építeni, mert például 2 kezdő- vagy 2 záróelem van benne, de a játék végén 3 győzelmi pontot le kell vonnotok minden ilyen játszhatatlannak épített pálya után (lásd A park végigjátszhatóságának pontozása fejezetet a 20. oldalon).



Ebben a példában a játékos a kezében lévő hatodik lapkát a szürkével jelzett mezők valamelyikére építheti be.

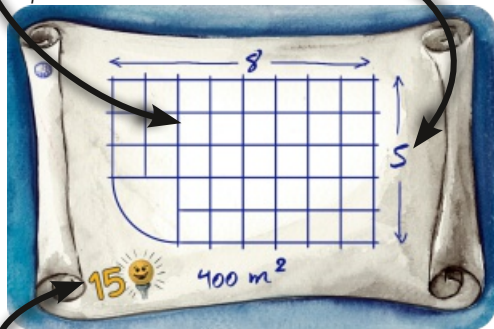


A zöld nyilak a lapkák zöld oldalait, a piros nyilak a piros oldalait mutatják.



Egy minigolf pálya mindig egy „tee” kezdőelemmel indul (mint amilyen a bal szélén van), amit tetszőleges számú (akár 0) összekötő elem követ, végül pedig egy, a jobb szélén lévőhöz hasonló „putting-green” záróelem fejez be.

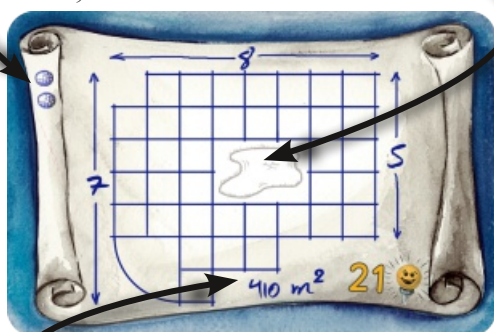
A területkártya mutatja a beépíthető telek pontos határait, az építkezés során lehetőleg ezen belül kell dolgozni. Az oldalán számokkal is jelölve van, hogy hány lapka széles ill. hosszú az adott terület.



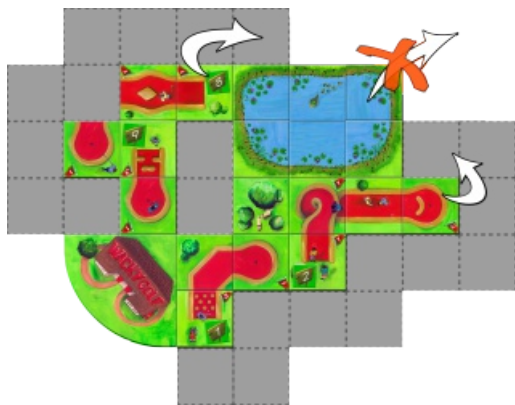
Ennyi győzelmi pontot szerzel, ha ezt a területkártyát választod és építed meg.

A golflabdák száma (1-3) jelzi a kártya nehézségét.

Egy tavacska a telek közepén.



A telek teljes nagysága: ez a terület 410 m^2 , ami azt jelenti, hogy 41 lapkából építhető meg (ebből 4 lapkányi területet a bejárat lapka lefed).



A piros játékos a jobb átláthatóság kedvéért tavacska lapkákkal kijelölte a vizek területét. A következő pályalapkát a szürkével jelölt mezőkre helyezheti le. Azonban fontos, hogy a vizek mellé nem építhet, ha a lapka nem érintkezik korábban lerakott másik pályalapkával!

A területkártyák

Az építető házaspár kinézett néhány lehetséges földterületet, ahol a minigolf park felépítése szóba jöhetne. Nekik maguknak is vegyesek a véleményük, egyes területek jobban, mások kevésbé szimpatikusak. A területkártyákon lévő elégedettségi pontok mutatják a házaspár lelkesedését a telekért (ami megfelel a szereszhető győzelmi pontoknak, ha azt választod), de szabad kezet kaptok a terület kiválasztásában.

A játék előkészítésekor mindenki kap 3 random területkártyát, amiből kiválaszthatjátok, hogy melyiket szeretnétek beépíteni. A választott kártyáját mindenki helyezze maga elé, hogy mások is láthassák, a másik kettőt rakjátok vissza a dobozba.

A játék során törekedjete arra, hogy a minigolf parkot a területkártya által előírt határokon belül építséte meg.

Tipp: A területkártya a telek nagyságát is mutatja. Ha kisebb telket választasz, azt hamarabb fogod beépíteni (feltéve, hogy nem passzolsz), és így jobb eséllyel indulsz a "leggyorsabb építkezés" fogadalomkártya teljesítéséért.

Tipp: Egyes területeket nehezebb beépíteni, mint másokat. Minden területkártya bal szélén golflabdákkal van jelölve az adott kártya nehézsége (minél nehezebb, annál több a labda). Első játék alkalmával érdemes a könnyebb kártyákkal játszani, és később próbálni meg a nehezebbeket.

Tavacsák és patakok

Egyes telkeken tavacsák és patakok is színesítik a természet zöldjét. Ha ilyen kártyát választotok, akkor a vizek köré kell építeni a golfpályákat. A vizek területét ugyan nem tilos beépíteni, de az ugyanúgy határon kívüli építkezést jelent (és pontlevonás jár érte), mintha a kártya által meghatározott széleken kívülre építkeznétek.

Segítségképpen a vizek területét a rendelkezésre álló patak és tavacska lapokkal előre lefedhetitek, ezek a lapkák bármikor ingyen elvehetőek.

Viszont nagyon vigyázzatok arra, hogy a minigolf pálya lapkákat továbbra is csak másik már lerakott pályalapka mellé építhetitek. A patakok és tavacsák nem bővítik a már beépített területet (lásd a példát balra)!

A minigolf pályák sorszámozása

A játék előkészítésekor kaptok 9 darab, 1-től 9-ig számozott tokenet is. Ezeket a tokeneket rakjátok majd folyamatosan a pályakezdő elemekre, velük sorszámozátok a minigolf pályákat. Az egyéni pontozótáblákon pedig követitek majd a pályák nehézségét (ld később).

Ezeket a minigolf pálya sorszámozó tokeneket a játék során bármikor lerakhatjátok, és bármikor tetszőlegesen újra át is variálhatjátok, ha nem vagytok a sorrenddel elégedettek. Fontos viszont, hogy a játék végén, a pontozás előtt minden pálya kapjon egy végleges sorszámot, mert bizonyos elégedettségi pontok számozásához szükséges lesz.

A minigolf pályák "par" értéke

Minden minigolf pályának van egy meghatározott nehézsége (ezt golfnyelven a "par" érték jelzi), ami azt mutatja meg, hogy egy golfjátékosnak átlagosan hány ütésre van szüksége ahhoz, hogy a labdát a lyukba terelje.

A "par" érték így a pálya nehézségét mutatja meg, ami összefüggésben van a pálya vonalvezetésén lévő akadályok számával és fajtájával. Az egyes lapkákhoz tartozó "par" értékeket kis vörös zászlók jelzik.

Egy adott minigolf pálya "par" értékét a pályát alkotó összes lapka "par" értékének összeadásából kapjátok meg. Egyes összekötő elemeknek nincs "par" értéke (nincs zászló nyomtatva rá), az ilyen elemek beépítésével nem növekszik az adott pálya nehézsége.

Egy tipikus minigolf pálya nehézsége 3 és 5 "par" közé esik. Egy 2-es pálya túl könnyűnek, 5 fölött pedig túl nehéznek számít, az ilyen pályákon kevésbé szeretnek játszani a leendő látogatók (ld később).

A kezdő- és záróelemeknek mindig van "par" értéke, így egy befejezett pálya mindig legalább 2 "par" nehézségű.



Minigolf pálya sorszámozó tokenek



A 3-as és a 4-es token, egy-egy kezdőelemen. Figyeljete rá, hogy a tokenekkel ne takarjátok le a végső pontozásnál fontos elemeket, például az embereket.



A "par" értéket kis vörös zászlók jelzik, rajtuk egy 1 és 3 közötti számmal. A lapkák sarkában keressétek.



A hármas sorszámú pálya össz nehézsége 5: A kezdőelem "par" értéke 1, a kanyaré 0, utána a virágokkal és csövekkel nehezített összekötő elem "par" értéke 2, a záróelemé 2 ($1+0+2+2=5$). A még be nem fejezett négyes pálya eddigi nehézsége 4 ($3+1$).

| # | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7+ |
|---|--------|--------|-------|-------|-------|--------|--------|
| 1 | Orange | Orange | Green | Green | Green | Orange | Orange |
| 2 | Orange | Orange | Green | Green | Green | Orange | Orange |
| 3 | Yellow | Yellow | Green | Green | Green | Orange | Orange |
| 4 | Yellow | Yellow | Green | Green | Green | Orange | Orange |
| 5 | Orange | Orange | Green | Green | Green | Orange | Orange |
| 6 | Orange | Orange | Green | Green | Green | Orange | Orange |
| 7 | Orange | Orange | Green | Green | Green | Orange | Orange |
| 8 | Orange | Orange | Green | Green | Green | Orange | Orange |
| 9 | Orange | Orange | Green | Green | Green | Orange | Orange |

A sárga játékos az egyéni pontozótábláján 5 db jelölővel jelzi a hármas pályájának 5 "par" nehézségét. 4 jelölővel a négyes pálya 4 "par" értékét.

Egyéni pontozótábla a "par" értékekhez

Ha elkészült egy pálya, a "par" értékét az egyéni pontozótáblákon tudjátok bejelölni, a színes akril "par" jelölőkkel. Ezen a táblán mind a kilenc megépítendő minigolf pályákat tudjátok így követni. A "par" jelölők használatával részben az egyes pályák nehézségét követhetitek (célszerű a zöld tartományban maradni, ld később), másrészt a park teljes nehézségét is (a pályák össz "par" értékét).

A látogatók leginkább az átlagos (nem túl könnyű, nem túl nehéz) pályákon szeretnek játszani, ezért érdemes az egyes pályák nehézségét a zölddel jelölt 3-5 közötti tartományban tartani. Mivel 4 az ideális átlag és 9 pályát kell tervezni, egy tökéletesre épített park össz nehézsége $9 \times 4 = 36$. Ezért is kaptok 36 színes jelölőt.

Ha mind a 36 jelölőd a táblára került, és szükséged van pluszra (az össz nehézség 36 fölé csúszik), használd a közös, fekete jelölőket a hiányzó "par" értékek jelöléséhez.

A játék során folyamatosan frissítheted az egyéni pontozótábládat, ahogy a pályák épülnek, különösen olyankor, amikor a pályák sorszámozását átvariárod, ám a játék végére, a pontozás előtt be kell fejezd, mivel bizonyos elégedettségi pontok számozásához szükséges lesz.

| # | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7+ |
|---|--------|--------|-------|-------|-------|--------|--------|
| 1 | Yellow | Yellow | Green | Green | Green | Yellow | Orange |
| 2 | Yellow | Yellow | Green | Green | Green | Orange | Orange |
| 3 | Yellow | Yellow | Green | Green | Green | Orange | Orange |
| 4 | Yellow | Yellow | Green | Green | Green | Orange | Orange |
| 5 | Yellow | Yellow | Green | Black | Black | Orange | Orange |
| 6 | Yellow | Yellow | Green | Green | Green | Orange | Orange |
| 7 | Yellow | Yellow | Black | Green | Green | Orange | Orange |
| 8 | Yellow | Yellow | Green | Green | Green | Orange | Orange |
| 9 | Yellow | Yellow | Green | Black | Green | Orange | Orange |

A játék végefele a sárga játékosnak elfogytak a saját jelölőt, ezért 4 fekete jelölőt is felhasznált a pályák nehézségeinek jelölésére.

Tanácsok a park tervezéséhez

Alapvetően teljesen szabad kezet kapsz az építkezéshez, és minden kreativitásodat kiélheted a kacskaringós, szebbnél szebb pályák létrehozásában. Viszont amennyiben szeretnéd megnyerni a játékot, akkor érdemes figyelned az építető házaspár által támasztott igényeket, megkötéseket és korlátokat.

Azt javasoljuk, hogy játék előtt (és különösen, ha új játékos csatlakozik) tekintsétek át együtt a közös pontozótáblán és az ügyfélkártyákon meghatározott győzelmi kondíciókat, hogy megértsétek, az adott játékban mire kell majd különösen odafigyelnetek.



PONTOZÁS



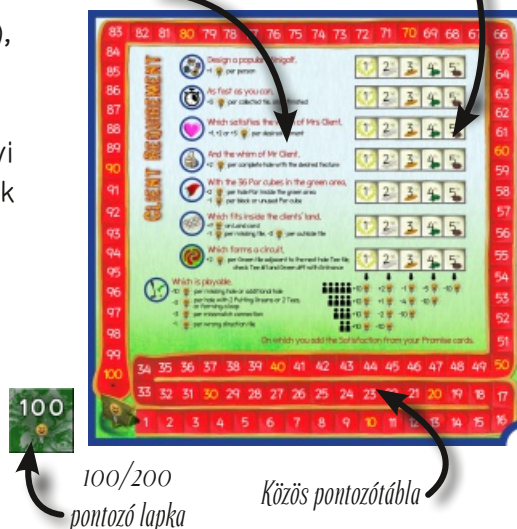
Ha az utolsó játékos is befejezi az építkezést, vagy úgy dönt, hogy leállítja (és begyűjti az első extra lapkát inkább), az adott kört még befejezitek, tehát a hátralevő játékosok is gyűjtenek még egyet, és a játék véget ér. A közös pontozótáblán fentről lefelé haladva, nézzétek meg, mennyi győzelmi pontot szereztek az egyes pontozási kritériumok szerint.

Menjeteek végig egyenként a kritériumokon, és pontozzatok le minden játékost, még mielőtt továbbmentek a következő kritériumra. A pontozótáblán körben a játékosjelölökkel tudjátok követni az eddig elért pontokat.

A 100/200 pontozó lapkákat akkor használjátok, ha valamelyik játékos körbeért a táblán.

Elégedettségi kritériumok

Ranglisták a gémer verzióhoz



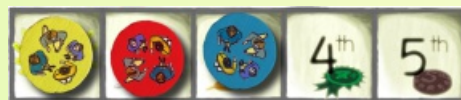
Ranglisták

A pontozási kritériumok megegyeznek a családi és a gémer verzióban. Viszont a közös pontozótábla gémer oldalán minden ilyen kritérium mellett egy ranglista is van, amin a fa fogadalomjelölőket használva bejelölhetitek, ki hanyadik helyen végzett (kinek sikerült a legtöbb pontot szerezni az adott kritériumból, kinek a második legtöbb pontot stb.).

Haladjatok végig egyenként a pontozási kritériumokon, mindenki csendben számolja meg, hogy az adott kritériumból mennyi pontot ért el (az elért pontokat a játékosjelölőekkel lépjétek le körben a pontozósávon), a fogadalomjelölőket pedig az elért sorrend szerint pakoljátok fel. A fogadalomjelölőt mindenki helyezze fel a ranglistára, függetlenül attól, hogy az adott kritériumra ő maga tett-e fogadást - később, a pontozás legvégén viszont pont (vagy pontlevonás) csak azon játékosoknak jár, akik az adott kritériumra fogadalmat tettek.

Holtverseny esetén a korongok egymásra kerülnek, ezen játékosok azonos pontot kapnak (ha fogadtak), ilyen esetben viszont üres mező keletkezik a ranglistán, lásd a példákat jobbra.

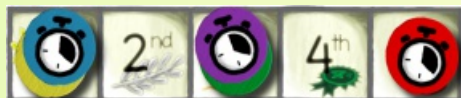
A pontozás legvégén a fogadalmak alapján is megkapjátok a pontokat, vagy pontlevonást, ha rosszul szerepeltek.



Ebben a 3 játékos példában a sárga játékos szerezte a legtöbb pontot a Legnépszerűbb park fogadalomban, a piros lett a második, kék a harmadik.



Most öten játszottak. A sárga lett a legjobb Kényelmes végigjátszás fogadalomban. A zöld, kék és piros holtversenyben a második, a lila így ötödik lett.



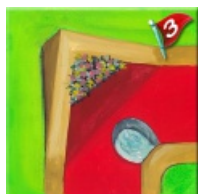
Itt pedig a kék és a sárga lett holtversenyben az első (Leggyorsabb építkezés), lila és zöld holtversenyben harmadik, piros pedig ötödik.



A park népszerűségének pontozása

Minél kedveltebb a parkod, annál több látogató lesz kíváncsi rá. A népszerűségét a látogatók létszámából lehet leszűrni. Egyszerűen számold össze, hány emberalakot találsz az összes lapkán (a kutyák nem számítanak), a kapott számot add hozzá a pontjaidhoz.

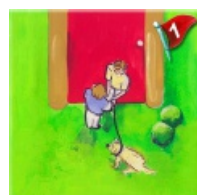
Aki a legtöbb embert számolja össze, az lesz az első a ranglistán, és így tovább.



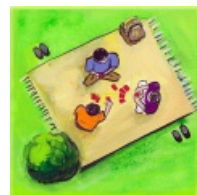
Ez a lapka most nem ér pontot.



Ez a lapka 1 pontot ér.



Ez a lapka 2 pontot ad.



Ez a lapka 3 pontot ér.



Az építkezés gyorsaságának pontozása

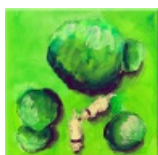
Minden egyes lapka, amit a parkod befejezése (vagy az építkezés leállítása) után gyűjtöttél, 3 győzelmi pontot ér. Számold meg, hány lapkád lett, szorozd meg hárommal, és add ezt hozzá az eddigi pontjaidhoz.

A legtöbb lapkát gyűjtő játékos lesz az első a ranglistán, és így tovább.

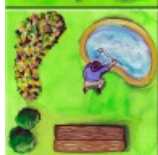


A feleség hóbortjainak való megfelelés

Az építető házaspárból a feleséget általában a látványelemek érdeklik. Nézd meg az ügyfélkártyán, miket szeretne a parkban látni, számold meg, hány ilyen sikerült beépítened. Kártyától függően, 1-3 pont jár egy-egy ilyen látványelemért. Néha előfordul, hogy egy lapkán több elem is látható (például 2 kutya vagy 3 cső), ilyenkor értelemszerűen mindegyikért kapsz pontot. A kapott pontokat add hozzá az eddig szerzettekhez.



Ezen a lapkán 2 kutya és 3 rekettyés van. Ha a feleség Mrs Hotdog, 6 (2x3), ha Mrs Evergreen, 3 (3x1) pontot ér a lapka.



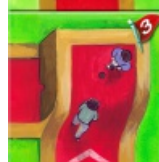
Ez a lapka 1-1 medencét, virágágyást, padot és rekettyést tartalmaz. Mrs Sprinkle és Mrs Bloom 2-2, Mrs Lazy 3, Mrs Evergreen 1 ponttal jutalmazná.



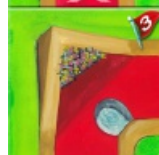
Ezen a lapkán 2 virágágyás van. Mrs Bloomnak ez 4 pontot érne (2x2).



Ezen a lapkán egy medence és fölötte 3 cső is van. Mrs Plumber 6 (3x2), Mrs Sprinkle 2 ponttal gazdagítana, ha beépíted.



Ez a lapka egy alagutat és egy lejtőt tartalmaz. Mrs Plumbernek 2, Mrs Sloppynak ez 3 pontot érne.



Ezen a lapkán egy lejtő, egy virágágyás és egy medence látható. Mrs Bloom és Mrs Sprinkle 2-2, Mrs Sloppy 3 ponttal jutalmazná.

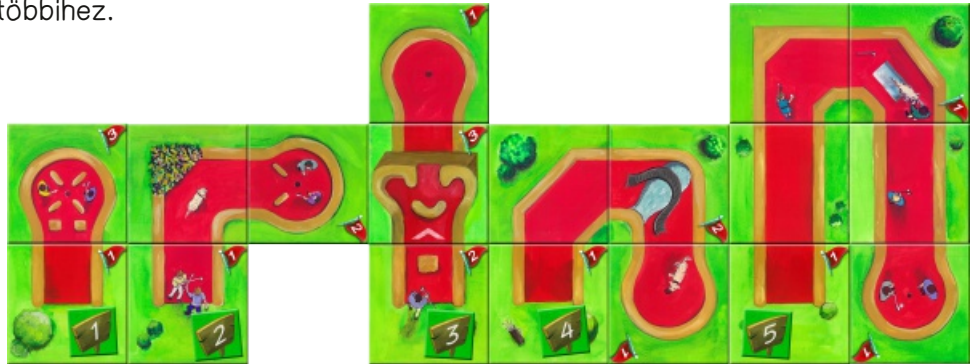
A legtöbb pontot gyűjtő játékos lesz az első a ranglistán, és így tovább.



A férj elvárásainak kielégítése

Az építető házaspárból a férjet a golfpályák alakzata köti le leginkább. Minden szabályosan megépített pályátok, amelyek teljesítik a férj igényeit, 2 extra pontot érnek. Figyelem, a be nem fejezett és szabálytalan golfpályákért nem jár pont! Adjátok hozzá az így szerzett pontjaitokat a többihez.

Ezt az 5 golfpályát az egyes férj ügyfélkártyák a következőképpen pontozzák:



| | | | | | |
|-----------------|------|------|------|------|------|
| Mr Short | 2 pt | | | | |
| Mr Long | | | | 2 pt | 2 pt |
| Mr Linear | 2 pt | | 2 pt | | |
| Mr Turner | | 2 pt | | 2 pt | 2 pt |
| Mr Luckyfor | 2 pt | | | 2 pt | |
| Mr Überstitious | | 2 pt | 2 pt | 2 pt | 2 pt |

Mr Short Mr Short minden olyan pályáért, ami pontosan 2 lapkából (azaz egy kezdő- és egy záróelemből) áll, 2 pontot ad.

Mr Long Mr Long nak a legalább 4 lapkából álló pályák érnek 2-2 pontot.

Mr Linear Mr Linear egyenes ember, a kanyar nélküli pályákat díjazza 2-2 ponttal.

Mr Turner Mr Turner az olyan pályákért gazdagít 2-2 ponttal, ami legalább egy kanyart tartalmaz. A kanyarok száma nem számít, egy pályáért legfeljebb 2 pont szerezhető.

Mr Luckyfor Mr Luckyfor a pontosan 4 "par" értékű pályákat díjazza 2 további ponttal.

Mr Überstitious Mr Überstitious kissé komplikált lelkületű. Az tetszik neki, ha a pályák nem pont 4 "par" értékűek, kivéve persze a négyes pálya, ami legyen mégis pont 4. Így 2 pontot ér minden pályátok, ami 4-től eltérő "par" értékű lesz, a 4. pályátok viszont akkor kap 2 pontot, ha 4 "par"-t ér.

Mr Straightforward Mr. Straightforward akkor gazdagít 2-2 ponttal, ha az előző pálya záró- és a következő pálya nyitóeleme egymás mellé kerül, és a két pálya vonalvezetése folytonos. Extra 2 pont jár, ha mind a 8, pályák közti összeköttetést sikerül így megvalósítanotok.



A fenti példák közül csak az elsőt díjazza 2 ponttal Straightforward.

A legtöbb pontot gyűjtő játékos lesz az első a ranglistán, és így tovább.



A golfpályák "par" értékeinek pontozása

Ha játék közben nem követték a pályáitok "par" értékeit az egyéni pontozótábláton, akkor azt most tegyétek meg. Értékeljétek ki az esetlegesen be nem fejezett pályákat is (adjátok össze a megépült elemeinek "par" értékeit).

Most pedig nézzétek meg, hány golfpályátok "par" értéke esik az ideális (3-5 közötti), zölddel jelölt tartományba. Minden ilyen pályáért 2 pontot kaptok, így összesen legfeljebb 18 pontot szerezhettek.

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7+ |
|---|-----|-----|-----|-------|-------|--------|--------|
| 1 | Red | Red | Red | Green | Green | Orange | Orange |
| 2 | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Orange |
| 3 | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Orange |
| 4 | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Orange |
| 5 | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Orange |
| 6 | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Orange |
| 7 | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Orange |
| 8 | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Orange |
| 9 | Red | Red | Red | Red | Red | Red | Orange |

A piros játékos a játék végén 12 pontot kap azért a 6 pályáért, amelyek a zöld sávba esnek (1., 3., 4., 6., 7. és 8. pálya). A többi pálya vagy túl könnyűre, vagy túl nehézre sikerült, ezekért nem jár pont. (A kilences pálya "par" értéke 8 lett, ezt egymásra tett jelölővel jelzi.)

A játék elején pontosan 36 színes akril jelölőt kaptatok. A tökéletes park megépítéséhez éppen ennyit kellett volna felhasználnotok, a pályák össz "par" értéke 36, átlaga 4, ideális esetben.

Amennyiben teljesítettétek ezt, és így az összes jelölőtök felkerült az egyéni pontozótáblátokra, akkor nem vesztetek pontot. Viszont ha kevesebb vagy több a felhasznált jelölő (és így az össz "par" érték), akkor vonjatok le annyi pontot, amennyivel a 36-tól eltértek pluszban vagy mínuszban.

Adjátok hozzá az így szerzett pontokat a többihez: a zöldmezős pályák száma x2, mínusz a 36-os ideális értéktől való eltérés.

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7+ |
|---|------|------|------|------|------|------|--------|
| 1 | Blue | Blue | Blue | Blue | Blue | Blue | Orange |
| 2 | Blue | Blue | Blue | Blue | Blue | Blue | Orange |
| 3 | Blue | Blue | Blue | Blue | Blue | Blue | Orange |
| 4 | Blue | Blue | Blue | Blue | Blue | Blue | Orange |
| 5 | Blue | Blue | Blue | Blue | Blue | Blue | Orange |
| 6 | Blue | Blue | Blue | Blue | Blue | Blue | Orange |
| 7 | Blue | Blue | Blue | Blue | Blue | Blue | Orange |
| 8 | Blue | Blue | Blue | Blue | Blue | Blue | Orange |
| 9 | Blue | Blue | Blue | Blue | Blue | Blue | Orange |

A teljes park értékeléséhez a kék játékos 34 jelölőt használt fel. A megmaradt jelölő 2 mínusz pontot ér. 7 pálya esik a zöld tartományba, így a kék játékos összesen $7 \times 2 - 2 = 12$ pontot szerzett.

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7+ |
|---|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 1 | Yellow | Yellow | Yellow | Yellow | Yellow | Yellow | Orange |
| 2 | Yellow | Yellow | Yellow | Yellow | Yellow | Yellow | Orange |
| 3 | Yellow | Yellow | Yellow | Yellow | Yellow | Yellow | Orange |
| 4 | Yellow | Yellow | Yellow | Yellow | Yellow | Yellow | Orange |
| 5 | Yellow | Yellow | Yellow | Yellow | Yellow | Yellow | Orange |
| 6 | Yellow | Yellow | Yellow | Yellow | Yellow | Yellow | Orange |
| 7 | Yellow | Yellow | Yellow | Yellow | Yellow | Yellow | Orange |
| 8 | Yellow | Yellow | Yellow | Yellow | Yellow | Yellow | Orange |
| 9 | Yellow | Yellow | Yellow | Yellow | Yellow | Yellow | Orange |

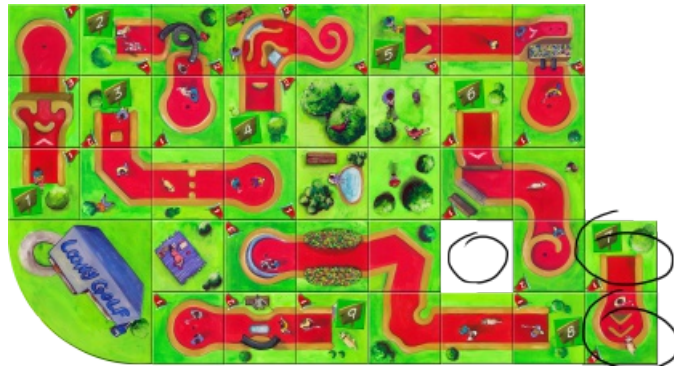
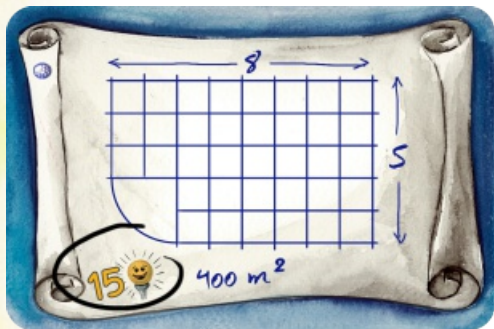
A sárga játékosnak 40 jelölőt kellett a park értékeléséhez felhasználnia. A 4 extra fekete jelölő is 4 mínuszt termel. Neki 8 pályája van a zöld sávban, így $8 \times 2 - 4 = 12$ pontot kapott.

A legtöbb pontot (zöldsávós pályák x2 mínusz a 36-tól való eltérés) gyűjtő játékos lesz az első a ranglistán, és így tovább.



A beépítés precizitásának pontozása

A beépítés pontozása két részből tevődik össze. Egyrészt, annyi pontot mindenképpen szereztek, amennyi a választott területkártya értéke (a kártyán látható). Ezután vonjatok le 3 pontot minden olyan lapkáért, ami kívül esik a telek eredeti határain, vagy amit vizek területére építettetek be. Emellett 1 mínusz pont jár minden beépítetlen mezőért is. Az így szerzett pontjaitokat (területkártya értéke mínusz a szabálytalan építkezések) adjátok hozzá a korábban szerzett pontjaitokhoz.



Ez a játékos bár igyekezett a telekhatárokon belül építkezni, de a 7-es pálya megépítése nehézségeket okozott. A területkártyáért 15 győzelmi pontot szerzett, viszont 3-3 pontlevonás jár a két, területen kívüli lapkáért (ld bekarikázva). Emellett egy mező beépítetlen maradt, ez is 1 pontlevonást érdemel. Összesen így $15 - 6 - 1 = 8$ pontot szerzett.

A legtöbb pontot (területkártya értéke mínusz a beépítetlen/területen kívüli lapkák miatti levonások) gyűjtő játékos lesz az első a ranglistán, és így tovább.



A kényelmes végigjátszás pontozása

Egy tökéletesre épített park megtiszteli a leendő látogatóit azzal, hogy könnyen követhető pályát kínál nekik. Az első pálya kezdőelemének illik közel lennie a bejárathoz, azután a második pálya kezdőelemének az első pálya záróeleméhez (és így tovább), hogy a játékosok egyik pályáról a következőre hosszabb séta nélkül mehessenek. Végül az utolsó pálya záróeleme végződjön közel a kijáráshoz (=bejárat lapka), és kész is a tökéletes park.

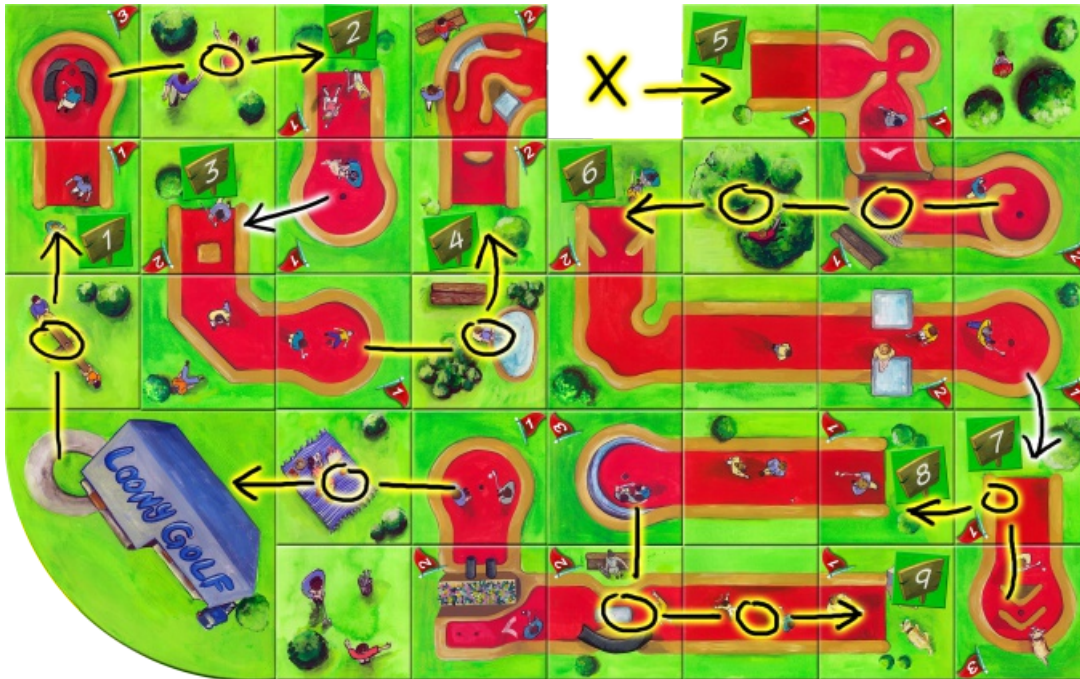


Ez a példa egy tökéletesen megépített park golfpályáinak nyomvonalát mutatja.

A pálya kényelméért 2 pontot kaptok minden olyan csatlakozásért, ahol az előző záróelem a következő pálya nyitóelemével szomszédos (sarok-sarok csatlakozás nem számít), de csak ha a csatlakozó pályák sorszámozása egymás utáni. Ha hiányzik a pálya nyitó- vagy záróeleme, nem jár pont.

További 2-2 pontot kaptok akkor, ha az első pálya nyitóeleme, illetve az utolsó pálya záróeleme a bejárat lapkához kapcsolódik.

Mivel így összesen 10 csatlakozás pontozható, legfeljebb 20 pontot szerezhettek ezzel. Mint mindig, az így szerzett pontokat adjátok hozzá a korábbiakhoz.



Ez a pálya igazi rémálom a leendő látogatók számára. A pályán fehér nyilak jelzik a kényelmes csatlakozásokat, ahol a sorszám szerint egymás utáni pályák ideálisan kapcsolódnak (a játékos 2-2 pontot szerez ezekért). Sárga nyilak jelzik a kalandosabb csatlakozásokat.

Az első pálya nyitóeleme nem szomszédos a bejáratral, ezért a csatlakozásért nem jár pont.

Az első és második pálya között van egy extra lapka, ezért ismét nem jár pont.

A második és harmadik pálya szomszédos, a kényelmes csatlakozásért 2 pontot kap a játékos. A kettes pálya ugyan a négyessel is szomszédos, de ezek nem egymást követő sorszámok, így további pontot nem kaphat.

A hármas és négyes pálya csak sarokról érintkezik, ez nem számít szomszédosnak, pont ezért sem jár.

A négyes és ötös pálya akár szomszédos is lehetne, de hiányzik a négyes záróeleme, így sajnos ez is 0 pont.

A kilences pálya záróeleme és a bejárat között ismét van egy plusz lapka, pont ismét nem jár.

A játékos összesen 4 pontot kap a kettő darab kényelmes csatlakozásért.

A legtöbb pontot gyűjtő játékos lesz az első a ranglistán, és így tovább.



A park végigjátszhatóságának pontozása

Miután eddig egy csomó pontot begyűjtöttetek a kiváló építkezés miatt, ideje megnézni, akad-e szépséghiba a munkátokban. Ezek a lentebb tárgyalt építkezési hibák egyes pályákat játszhatatlanná tesznek, így az építető házaspár nyilván nem lesz boldog miattuk. (Ha akarjátok, akkor első játékokotok alkalmával, vagy ha gyermekkel játszottok, figyelmen kívül hagyhatjátok ezeket!)

A golfpályák száma

A szerződésetek egy olyan park tervezéséről szólt, amiben pontosan 9 golfpálya kellett épülnön. Ha ennél kevesebb vagy több sikerült (még ha befejezetlen is maradt), 10 pontot vesztek. Plusz pályának számít, ha van egy (vagy több összekapcsolt) pályaelem, amely(ek) nem kötődnek a 9 golfpályák egyikéhez sem.

Ha a parkotok befejezetlen maradt, mert leállítottátok az építkezést, mondjátok el a többieknek, hogyan fejeztétek volna be szabályosan a parkot ("hipotetikus építkezés"), ha lett volna megfelelő lapka, mielőtt pontlevonást kapnátok hiányzó vagy plusz pálya miatt.

A befejezetlen pályák nem számítanak hiányzónak! A "hipotetikus építkezés" történhet akár telekhatáron kívül is. Viszont az el sem kezdett pálya mindenképpen hiányzónak számít.

A két játékos leállította az építkezést. A jobb alsó részen a hetes pályából hiányzik a záró, a nyolcas pályából a nyitóelem, "hipotetikus építkezéssel" odaképzeltük. Az ötös pályából hiányzik egy összekötő elem, ezzel együtt az 5., 7., 8. pályák csak befejezetlennek számítanak. Nincs viszont egyáltalán kilences pálya, a játékos így 10 mínusz pontot kap. Megjegyzés: ha a 9. pálya három, most csak odaképzelt lapkájából akár egy is le lenne rakva, a kilences pálya is befejezetlennek számítana, és nem járna 10 pontlevonás.



Hasznavehetetlen pályák

Egy szabályos golfpálya egy nyitó- és egy záróelemet tartalmaz, a kettő között összekötőelemekkel vagy anélkül. Ha egy pálya 2 nyitó vagy 2 záróelemet tartalmaz, esetleg csak összekötőelemekből áll, amik zárt kört képeznek, az ilyen hasznavehetetlen pályák után 3-3 mínusz pont jár. Ha a pálya befejezetlen, hiányzik a nyitó- vagy a záróelem, ezért itt most nem jár mínusz pont, a beépítés precizitásának pontozásakor már kapott levonást a beépítetlen mezőért.



Balra egy szabálytalan pálya 2 záró-, jobb oldalon 2 nyitóelemmel. Mindkét pályáért 3-3 mínusz pont jár.



Elrontott érintkezések

Ha egy lapka lerakásakor nem figyeltek a szomszédos lapkák oldalaira (zöld oldal piros oldallal érintkezik), és nem veszitek rögtön észre, a játék végén 3 pontlevonást kaptok minden elrontott érintkezésért. Figyelem, a telek határai és a vizek területei is zöld határral rendelkeznek!



Ebben a parkban három elrontott érintkezés látható, a játékostól 9 pontot vonunk le.

Fordítva beépített lapka

Egyes pályaelemek csak egy irányban játszhatóak, például mert rámpa van rajtuk. Ezeket a lapkákon fehér nyíl jelzi a helyes irányt, amelynek mindig a nyitóelemtől a záró felé kell(ene) mutatnia. Ha ezeket a lapkákat véletlenül fordítva építitek be, 1-1 pontlevonást kaptok a játszhatatlanná váló pálya miatt.



A lapkán fehér nyíl jelzi a helyes irányt.



Ez a 4 golfpálya játszhatatlanná vált a fordítva beépített lapkák miatt.

Az egyes és kettes pályán a rámpa fordítva van beépítve. Ha a játékos a nyitóelemtől indul, sehogy nem bírja majd feltornászni a labdát.

A hármas és négyes pályán az alagút fordult vissza. A labdának normál esetben be kellene pottyannia a rámpa tetején lévő lyukon, és kigurulnia a cső végén. A rámpák tetején lévő lyukak mindig egy alagút bejáratai, így a kezdőelem felé kell nézzenek.

A játékos összesen 4 mínusz pontot szerzett (minden fordítva beépített lapkáért 1-1 levonás jár).

Adjátok össze a végigjátszhatóság ellenőrzése kapcsán kapott levonásokat, és vonjátok le őket a szerzett pontjaitokból.

A végigjátszhatóság alapfeltétele egy jó parknak, és kis odafigyeléssel könnyű teljesíteni. Ezért nem is tartozik hozzá fogadalomkártya. Csak nem akartok olyan ígérettel kecsgetni a megbízóidat, hogy "lehet, hogy nem szúrod el"?

A fogadalmak pontozása

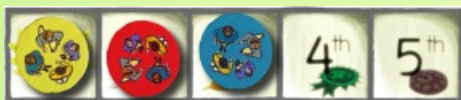
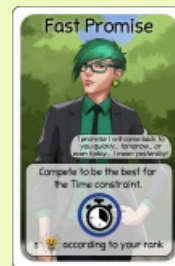
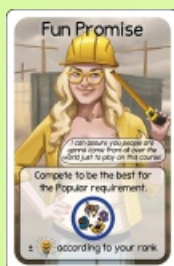
Ha a gémer verziót játsszátok, akkor az összes többi kritérium kiértékelése után vegyétek elő és mutassátok meg a kiválasztott fogadalomkártyáitokat.

Minden kiválasztott fogadalomkártyátok után győzelmi pontot kaptok (vagy vesztetek), a ranglistákon elért helyezésetek és a játékosok száma alapján. Az itt látható táblázat szerint (amit megtaláltok a közös pontozótáblán is) kiszámolhatjátok a szerzett ill. veszített győzelmi pontjaitokat.

| | 1.hely | 2.hely | 3.hely | 4.hely | 5.hely |
|------------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 2 játékos: | 10 | -10 | | | |
| 3 játékos: | 10 | -2 | -10 | | |
| 4 játékos: | 10 | 1 | -4 | -10 | |
| 5 játékos: | 10 | 2 | -1 | -5 | -10 |

A pontozás során a fogadalomjelölők akkor is felkerül a ranglistára, ha arra a kritériumra te nem tettél fogadalmat (14. oldal, pontozás). Viszont csak azokért a fogadalmakért kaptok (vagy vesztetek) pontot, amit megfogadtatok, az általatok ki nem választott fogadalomkártyákért sem plusz, sem mínusz pontot nem szerezhettek.

Például, hiába végzel az első helyen egy elégedettségi kritériumban, ha nem fogadtad meg azt a megfelelő kártya kiválasztásával, nem kapsz érte pontot. Hasonképpen ha az utolsó helyen végzel egy másik esetben, amit szintén nem fogadtál meg, azért meg nem vesztesz semmit.



Az első példában, a sárga és a kék játékos megtette a "legnépszerűbb park" fogadalmat. Ekkor a sárga játékos 10 pontot kap, a kék ugyanennyit veszít. A piros játékos pedig nem veszít 2 pontot (ennyit bukna 3 játékos esetén), mert nem fogadott rá.



A második példában, a kék, lila és zöld játékos fogadott a "leggyorsabb építkezésre". A kék játékos 10 pontot nyert (ötven játszanak, és ő lett az első). A lila és zöld játékos holtversenyben harmadik, 1-1 pontot veszítenek. A sárga és piros játékos nem fogadott, így pontot sem szerez/veszít.

Kié a győzelem?

Miután a teljes pontozáson végimentetek, hirdessetek győztest: aki a legtöbb győzelmi pontot szerezte, az nyeri a játékot. Holtverseny esetén az a játékos nyer, aki a hamarabb fejezte be az építkezést (aki előbb kezdte gyűjteni a lapkákat).

SZÓLÓ VÁLTOZAT

Eltérések az előkészületekben

Némi módosítással az alapszabályokban, tudjátok egyedül is játszani a játékot. Szóló módban nem lesz szükség a húzókeretekre. A pontozótáblán helyezd a jelölődet játék elején a nulla pontra.

Lapkák húzása és passzolás

Minden körben húzz két lapkát a zsákból. A kettő közül az egyiket építsd be a parkodba. A másik lapkát vagy rakd vissza a zsákba, vagy tedd a dobozba (te döntöd el).

Lehetőséged van passzolni is, ha egyik lapka sem tetszik. Ez esetben veszítesz 3 pontot, lépj vissza a jelölőddel a pontozótáblán ("vissza" a 97-es értékre, azután 94, 91 stb.). A játék végén a pontozáskor a szerzett pontjaiddal léptesd a jelölődet a szokásos módon; ha eléred a nullát, akkor kompenzáltad a szerzett mínusz pontokat. Szóló módban az építkezés gyorsaságáért nem jár pont. A szerzett pontjaidat vesd össze az alábbi táblázattal, hogy megtudd, milyen munkát végeztél:

| A házaspár elégedettsége: | szomorú | csalódott | közömbös | vidám | boldog |
|---------------------------|---------|-----------|----------|---------|--------|
| Családi verzió: | <70 | 70-89 | 90-109 | 110-149 | ≥150 |
| Gémer verzió: | <80 | 80-99 | 100-119 | 120-169 | ≥170 |

Szóló gémer játék

Szóló módban is tehetsz fogadalmakat a szokásos szabályok szerint. Az értékelés viszont kicsit másképp zajlik: akkor kapsz 10 pontot egy megtett fogadalom után, ha az adott kritériumot "tökéletesen", hiba nélkül teljesíted. Ellenkező esetben 10 pontot veszítesz. Részletesebben:

Legnépszerűbb park: teljesíted, ha legalább 50 ember van a parkodban.

Leggyorsabb építkezés: akkor teljesíted, ha egyszer sem passzolsz (a jelölőd a 0 ponton van/marad).

Feleség hóbortjai: teljesíted, ha legalább 20 pontot szerzel a látványelemekből.

Férj elvárásai: akkor teljesíted, ha mind a 9 golfpálya a férj elvárása alapján épül.

"Par" értékek: akkor teljesíted, ha pontosan 36 jelölő kerül az egyéni pontozótábládra (azaz ennyi a pályák összesített "par" értéke).

Beépítés precizitása: akkor teljesíted, ha hibátlanul építed be a telket.

Kényelmes végigjátszás: akkor teljesíted, ha tökéletes kört alkotsz (mind a 10 pálya-pálya csatlakozás szomszédos).

Tartsd számon a legjobb eredményeidet:

| Családi verzió | Gémer verzió |
|----------------|--------------|
| | |

Az egyes lapkák leírásai

Ebben a fejezetben az összes lapka részletes leírását megtaláljátok. Kezdetben érdemes ezt a részt NEM elolvasni, mert a játék szépségét részben az adja, hogy az egyes lapkákon felfedeztek olyan pontot érő részleteket, amelyeket esetleg más játékosok nem vesznek észre. Viszont amennyiben kétség merülne fel, hogy az egyes lapkákon hány darab és milyen elemek találhatóak, akkor itt pontosan megtaláljátok.

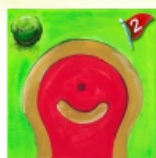
Az egyes lapkák mellett látható, hogy hány ilyen lapka van a játékban (x1, x7 stb), az is, hogy ez egy kezdőelem (**tee**) vagy záróelem-e (**putting green**). Azután felsorolásszerűen az alábbi elemek: ember (**people/person**), kutya (**dog**), rekettyés (**tree**), pad (**bench**), medence (**pool**), cső/alagút (**pipe/tunnel**), lejtő (**slope**), virágágyás (**flower**). Az egyirányban játszható pályaelemeket sárga nyíl jelöli. ↑

Emellett ha a pályán akadály (**obstacle**) található (ennek csak a később megjelenő "Putt of no return" kiegészítő során lesz jelentősége), az szintén jelölve van.

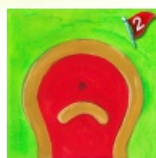
| | | | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  x7 Tee |  x3 Tee |  x2 Tee 1 Tree |  x2 Tee 2 Trees |  x1 Tee 2 Trees Obstacle |
|  x1 Tee 1 Tree Obstacle |  x1 Tee 2 Trees Obstacle |  x1 Tee 1 Person 1 Dog 1 Tree |  x1 Tee 1 Person 2 Trees |  x2 Tee 1 Person 2 Trees |
|  x2 Tee 1 Person |  x2 Tee 1 Person 2 Trees |  x2 Tee 1 Person |  x2 Tee 1 Person 1 Tree |  x2 Tee 1 Person |
|  x2 Tee 1 Person 1 Tree |  x1 Tee 1 Person 3 Trees |  x2 Tee 2 People 2 Trees |  x1 Tee 2 People 1 Dog 1 Tree |  x2 Tee 2 People |
|  x2 Tee 2 People 1 Tree |  x1 Tee 2 People 1 Tree |  x2 Tee 2 People 1 Tree |  x1 Tee 2 People 1 Tree |  x1 Tee 2 People 1 Tree Obstacle |
|  x1 Tee 2 People 1 Tree Obstacle |  x1 Tee 2 People Obstacle |  x1 Tee 2 People Obstacle |  x1 Tee 2 People Obstacle |  x1 Tee 1 Person Obstacle |
|  x1 Tee 1 Person 2 Trees Obstacle |  x1 Tee 2 People 1 Tree Obstacle |  x1 Tee 1 Person 2 Trees Obstacle |  x1 Tee 1 Person Obstacle |  x4 Putting Green |



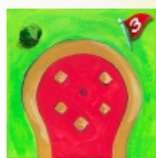
x3
Putting
Green
1 Tree



x1
Putting
Green
1 Tree
Obstacle



x1
Putting
Green
Obstacle



x1
Putting
Green
1 Tree
Obstacle



x1
Putting
Green
Obstacle



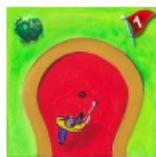
x1
Putting
Green
2 Trees
Obstacle



x1
Putting
Green
1 Slope
Obstacle



x1
Putting
Green
1 Dog



x2
Putting
Green
1 Person
1 Tree



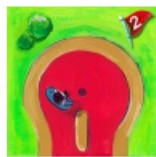
x2
Putting
Green
1 Person
1 Tree



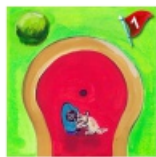
x2
Putting
Green
1 Person



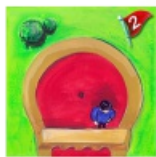
x2
Putting
Green
1 Person



x1
Putting
Green
1 Person
1 Tree
Obstacle



x1
Putting
Green
1 Person
1 Dog
1 Tree



x1
Putting
Green
1 Person
1 Tree
Obstacle



x1
Putting
Green
1 Person
1 Flower



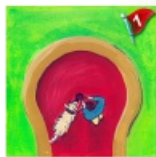
x1
Putting
Green
1 Person
2 Pipes



x1
Putting
Green
1 Person
1 Tree
1 Slope



x1
Putting
Green
1 Person
Obstacle



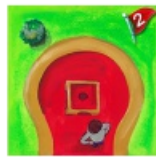
x1
Putting
Green
1 Person
1 Dog



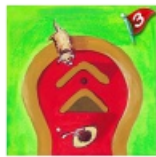
x1
Putting
Green
1 Person
1 Flower



x1
Putting
Green
1 Person
1 Tree
1 Pipe



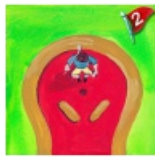
x1
Putting
Green
1 Person
1 Tree
Obstacle



x1
Putting
Green
1 Person
1 Dog
1 Slope



x1
Putting
Green
1 Person
Obstacle



x1
Putting
Green
1 Person
Obstacle



x1
Putting
Green
1 Person
3 Pools



x2
Putting
Green
2 People
1 Tree



x2
Putting
Green
2 People
1 Tree



x2
Putting
Green
2 People



x1
Putting
Green
2 People



x1
Putting
Green
2 People
1 Dog
1 Tree



x1
Putting
Green
2 People
1 Tree



x1
Putting
Green
2 People
1 Pool



x1
Putting
Green
2 People
Obstacle



x1
Putting
Green
2 People
Obstacle



x1
Putting
Green
2 People
Obstacle



x1
Putting
Green
2 People
Obstacle



x1
Putting
Green
2 People
2 Pipes



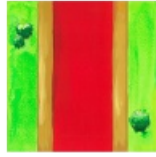
x1
Putting
Green
2 People
Obstacle



x1
Putting
Green
2 People
1 Pool



x1
Putting
Green
2 People
1 Tree
Obstacle



x2
2 Trees



x2
1 Dog



x2
1 Person



x1
Obstacle



x1
Obstacle



x1
1 Dog
1 Tree
Obstacle



x2
1 Person
1 Tree



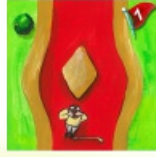
x1
1 Person



x1
1 Person
1 Dog



x1
1 Person
Obstacle



x1
1 Person
1 Tree
Obstacle



x1
2 Flowers



x1
2 People
1 Tree



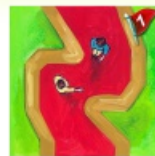
x1
2 People
1 Dog
1 Tree



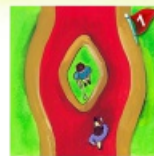
x2
2 People
1 Tree



x1
2 People



x1
2 People



x1
2 People



x1
1 Person
1 Dog
1 Pipe



x1
1 Person
1 Tree
1 Bench
1 Pipe
1 Flower



x1
1 Person
1 Tree
1 Pool
2 Pipes
1 Flower



x1
1 Pool
3 Pipes



x1
1 Tree
1 Bench
1 Slope



x1
1 Flower
2 Pipes



x1
1 Person
1 Bench
1 Pipe



x1
1 Person
1 Bench
1 Pipe
1 Slope



x1
2 People
1 Tree
1 Bench
1 Pipe
1 Pool



x1
2 People
2 Pools



x1 ↑
2 People
1 Flower
2 Pools
1 Slope



x1 ↑
2 People
1 Bench
1 Slope
1 Pool



x1 ↑
1 Slope
Obstacle



x1 ↑
1 Person
1 Tree
1 Slope
3 Pipes



x1 ↑
1 Person
1 Slope
1 Pipe
1 Pool



x1 ↑
2 People
1 Flower
1 Slope
1 Pipe



x1 ↑
2 People
1 Flower
1 Slope



x1 ↑
2 People
1 Pool
1 Slope



x1 ↑
1 Person
1 Flower
1 Bench
1 Slope



x1
1 Tree



x1
1 Tree



x1
1 Tree



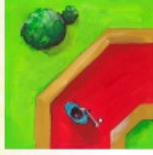
x1
1 Dog



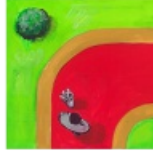
x1
1 Dog
1 Flower



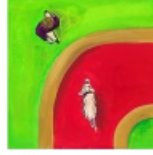
x1
1 Person



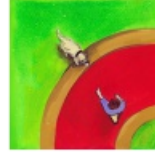
x1
1 Person
1 Tree



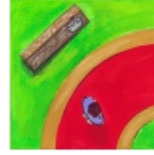
x1
1 Person
1 Tree



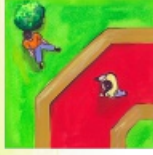
x1
1 Person
1 Dog



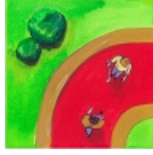
x1
1 Person
1 Dog



x1
1 Person
1 Bench



x2
2 People
1 Tree



x2
2 People
1 Tree



x1
2 People



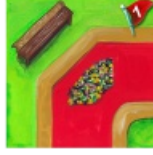
x1
2 People
Obstacle



x1
2 People
Obstacle



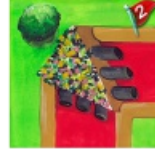
x1
1 Person
Obstacle



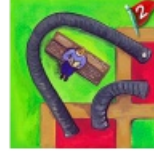
x1
1 Bench
1 Flower



x1
2 People
1 Bench
2 Flowers
Obstacle



x1
1 Tree
3 Pipes
1 Flower



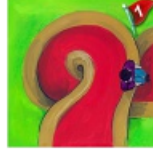
x1
1 Person
1 Bench
2 Pipes



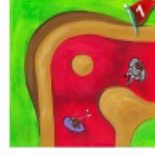
x1
1 Person
1 Bench
1 Pipe
1 Flower



x1
2 People
1 Tree
1 Pipe



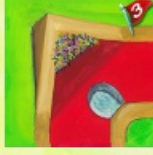
x1
1 Person
1 Slope



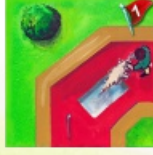
x1
2 People
1 Slope
Obstacle



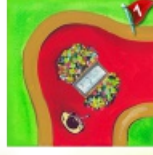
x1
1 Pool



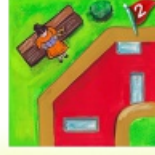
x1
1 Pool
1 Slope
1 Flower



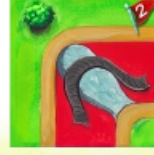
x1
1 Person
1 Dog
1 Tree
1 Pool



x1
1 Person
1 Pool
2 Flowers



x1
1 Person
1 Tree
1 Bench
3 Pools



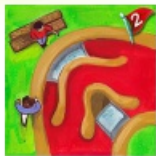
x1
1 Tree
1 Pool
1 Pipe



x1
1 Person
3 Pools
1 Pipe
1 Flower



x1
2 People
2 Trees
1 Bench
1 Pool
1 Pipe



x1
2 People
1 Bench
2 Pools
1 Slope



x1
2 People
1 Bench
2 Pipes
1 Slope



x1
1 Person
1 Flower
2 Pipes
1 Slope



x1
2 People
1 Slope
1 Pipe



x1
1 Person
1 Slope
1 Pipe
1 Pool



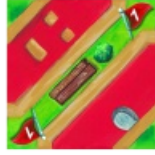
x1
1 Slope
1 Flower



x1
1 Slope
1 Bench



x1
1 Tree



x1
1 Tree
1 Bench
1 Pool
Obstacle



x1
1 Pipe
1 Slope



x1
1 Dog
1 Flower
1 Slope



x3
1 Tree



x2
2 Trees



x3
3 Trees



x3
4 Trees



x1
2 Dogs
3 Trees



x2
2 Trees
1 Bench



x1
1 Person
1 Tree



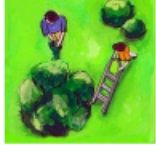
x2
1 Person
3 Trees



x2
1 Person
3 Trees



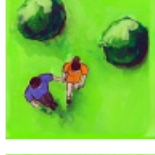
x2
2 People
2 Trees



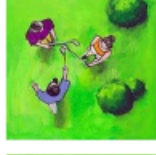
x2
2 People
2 Trees



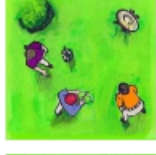
x2
2 People
1 Tree



x2
2 People
2 Trees



x2
3 People
2 Trees



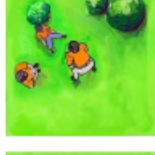
x2
3 People
1 Tree



x2
3 People
2 Trees



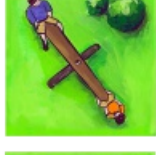
x2
3 People
2 Trees



x2
3 People
2 Trees



x2
1 Person
1 Tree



x2
2 People
1 Tree



x1
1 Person
1 Dog
2 Trees



x1
2 People
1 Dog
2 Trees



x1
1 Person
1 Dog
1 Tree



x1
1 Person
1 Tree



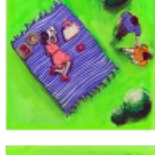
x1
2 People
1 Dog
2 Trees



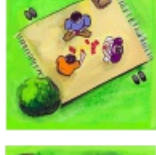
x2
3 People
3 Trees
1 Bench



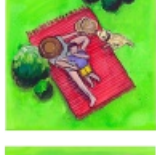
x1
1 Person
1 Tree
1 Bench



x1
3 People
2 Trees
1 Bench



x2
3 People
3 Trees
1 Flower



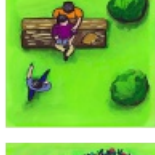
x1
1 Dog
2 Trees
1 Flower



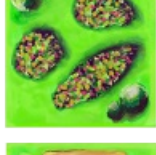
x1
1 Person
1 Dog
1 Tree
1 Flower



x2
2 People
2 Trees
1 Bench
1 Flower



x1
3 People
3 Trees
1 Bench



x1
1 Person
1 Tree
1 Pool
1 Bench



x1
1 Person
1 Tree
1 Pool
1 Bench
1 Flower



x1
1 Person
3 Trees
1 Pool



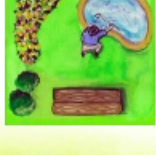
x1
1 Person
2 Trees
1 Pool
1 Bench



x1
1 Tree
1 Pool
1 Flower



x1
1 Tree
1 Pool
1 Bench



x1
1 Person
1 Tree
1 Pool
1 Bench
1 Flower



x1
1 Person
3 Trees
1 Pool



x1
1 Person
2 Trees
1 Pool
1 Bench

ELŐKÉSZÍTÉS RÖVIDEN



Húzzatok egy férfi és egy nő ügyfélkártyát, és helyezétek a pontozótábla mellé.

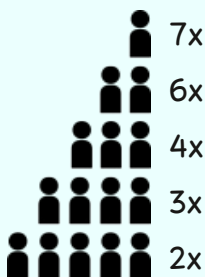


A tavacska és patak lapkákat, és a fekete jelölőket is rakjátok a tábla mellé.

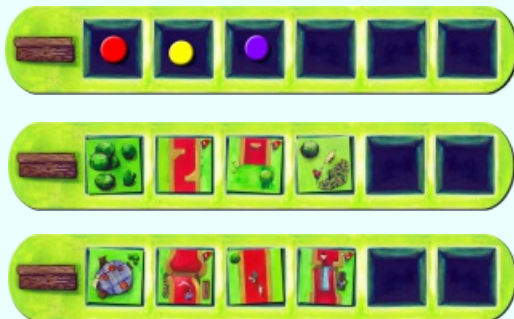


Osszatok mindenkinek 3 területkártyát. Ezek közül mindenki egyet tartson meg.

Tegyétek középre a pontozótáblát Családi vagy Gémer oldalával felfelé.



Az egyik játékos vegye magához a zsákot.



Rakjátok a 3 húzókeretet az asztal közepére. A játékosjelölőket véletlenszerűen helyezétek az elsőre. Húzzatok a második és harmadik keretre minigolf pálya lapkákat.



Vegyétek magatokhoz a saját játékelemeket: sorszámzó tokenek, a minigolf park bejárat, egyéni pontozótábla, "par" jelölők. Gémer verzióban: fogadalomkártyák és -jelölők - egy fogadalom kártyát válasszatok is ki.