

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 bújtok. A célotok, hogy megtervezzétek egy olyan 9 pályából álló minigolf park alaprajzát, ami a lehető legjobban megfelel a házaspár igényeinek.

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 valósul meg.



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

Tervezte: Alban Nanty

Illusztrátorok: Gul E Raana, Xiaolong Wang (dobozborító és karakterek)

Magyar kiadás: A-Z Kiadó

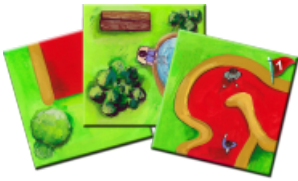
Tesztelők: Pascal, Justine, Léonard, Ludivine, Florian, Jean-Luc, Amaury, Gauthier, Tiphaine, Oliver, Gul, Ubaid, Monika, Ali, Carolina, Alex, Sophie Cho, Riccardo Cavaglia, Dylan Coyle.

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



Copyright Thematic Games 2020

ÖSSZETEVŐK



264 pályalapka



28 tavacska-lapka



20 patak-lapka



7 ügyfél-látogatás-lapka



5 pontozó-lapka

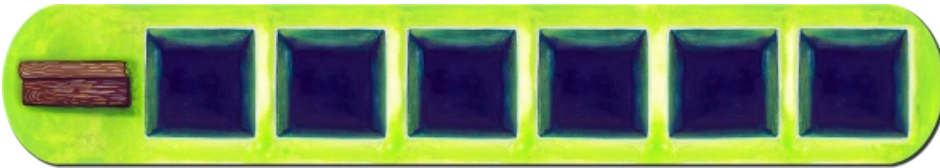


1 húzózsák



1 statisztikai lap

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



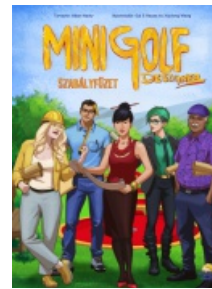
3 húzókeret



14 ügyfélkártya
(7 férfi és 7 női)



47 területkártya



ez a szabályfüzet



1 közös pontozótábla



5x7 fogadalmkártya
(5 különböző színben)



5 egyéni pontozótábla
(5 különböző színben)



5 bejáratlapka körcikkely
(5 különböző színben)



5 fa játékosjelölő
(5 különböző színben)



5x7 fa fogadalmjelölő
(5 különböző színben)



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



30 akril fekete "par" jelölő



5x9 minigolf pályaszámjelölő

CSALÁDI JÁTÉK VAGY HALADÓ KIHÍVÁS?

A Minigolf designert kétféleképpen is játszhatjátok. A családi játékváltozat gyermekek és alkalmi játékosok számára is élvezetes. A haladó játékváltozat kompetitív, itt sokkal jobban kell figyelnetek egymás lépéseire ahhoz, hogy győzelemre vigyétek saját terveiteket.

A haladó játékváltozatban a fogadalomkártyákat is használjátok. Ezek egyfajta kötelezettségvállalások az építető házaspár felé, amelyektől extra elégedettségi 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 teljesítenetek, bizony veszíthettek is vele.

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

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A szabályfüzet utolsó oldalán találtok egy rövidített összefoglalót az előkészületekről.

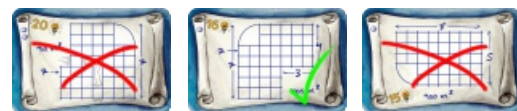
1 Húzzatok véletlenszerűen egy férfi és egy női ügyfélkártyát, és helyezzétek azokat az asztal közepére, hogy mindenki jól láthassa. Ők képviselik az építető házaspárt minden játékos számára.



2 Vegyétek magatokhoz a választott színekhez tartozó játékelemeket: a 9 minigolf pályaszámjelölőt (1-től 9-ig számozva), a minigolf park bejáratlapkát, az egyéni pontozótáblát, a színes "par" jelölőket, valamint haladó játékváltozat esetén a fogadalomkártyákat és -jelölőket.



3 Keverjétek meg a területkártyákat és osszatok 3-at minden játékosnak. Ezek közül mindenki válasszon egyet, amit szeretne beépíteni, a másik két kártyát rakjátok vissza a dobozba.



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.

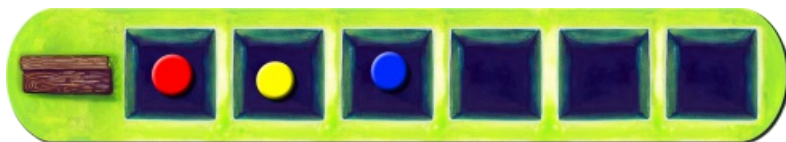
A nem használt ügyfélkártyákat és a maradék területkártyákat is tegyétek vissza, nem lesz rájuk szükség.

4 A kétoldalas tavacska- és pataklapkákat helyezzétek az asztal közepére, mindenki által elérhető helyre.

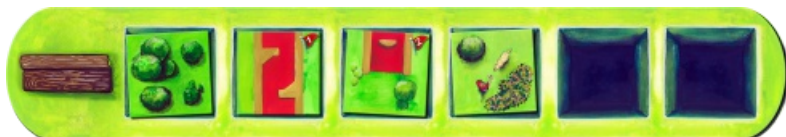
Rakjátok az összes minigolf pályalapkát a húzózsákba, és jól keverjétek meg. Jelöljétek ki valakit, aki a játék során húzza/feltölti a lapkákat, ő vegye magához a zsákot.



- 5** Rakjátok a 3 húzókeretet az asztal közepére. A játékosjelölőket az első forduló 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.



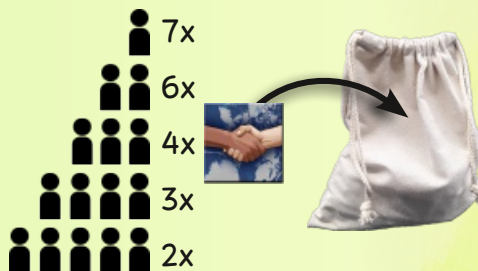
- 6** Húzzatok a második és harmadik keretre pályalapkákat. Mindkét keretre eggyel több lapka kerül, mint ahány játékos játszik. A következő fejezet részletesen leírja, milyen sorrendben kell a lapkákat felrakni (a hátoldalukon lévő számok alapján).

- 7** Döntsétek el, hogy a családi vagy a haladó játékváltozattal játszatok. A pontozótáblát helyezétek az asztal közepére a választott játékváltozatnak megfelelő oldalával felfelé. A családi játékban nem lesz szükség a fogalomkártyákra és -jelölőkre.



További előkészületek a haladó játékhoz:

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



- 9** Mindenki válassza ki titokban legalább egy fogalomkártyáját (többet is lehet). Ez(e)k(e)t a kártyá(ka)t csúsztassátok az egyéni pontozótáblátok vagy a területkártyátok alá. Ezek a kártyák a titkos személyes célokat testesítik meg. A ki nem választott fogalomkártyákat képpel lefelé rakjátok magatok elé.



Nem érdemes túl sok kártyát kiválasztanotok az elején, mert a játék során, ha egy ügyfél meglátogat titeket (lásd a 8. oldalon), újabb kártyákat választhattok. Ugyanakkor nem biztos, hogy akár egyszer is rátok néz majd a házaspár.

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

A JÁTÉK MENETE

Játékossorrend

A felső kereten lévő játékosjelölők határozzák meg a játékossorrendet az adott fordulóra. A bal szélső jelölő tulajdonosa kezd.

A körödben két lehetőség közül választhatsz: vagy elveszel egy lapkát a középső keretről, vagy passzolsz.

Lapka elvétele

Válassz egy lapkát, és vedd a kezédbé. Ezután a játékosjelölődet a felső sorból mozgasd át arra a mezőre, ahonnan a lapkát elvetted. A játékosjelölőd új helyzete hatással lesz a játékossorrendre a következő fordulóban. Csak a középső keretről választhatsz lapkát, az alsóról sosem.

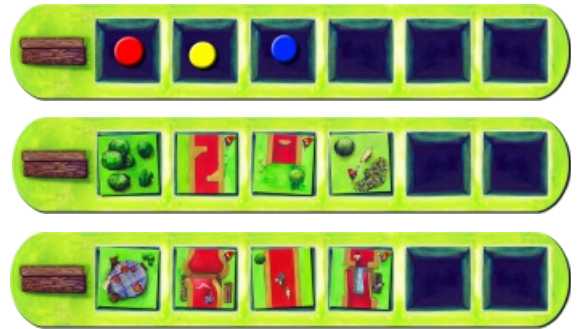
Az alsó keret mutatja meg, milyen lapkák közül választhatsz majd a következő fordulóban. Ha például nagyon nagy szükséged lenne az alsó keretről valamelyik lapkára, akkor a mostani fordulóban válassz a balra eső lapkák közül, vagy passzolj. Így jobb pozícióba kerülsz a játékossorrendben a következő fordulóra.

Miután elvettél egy lapkát, azonnal be kell építened a minigolf parkodba (lásd a lapkaelhelyezési szabályokat a 10. oldalon).

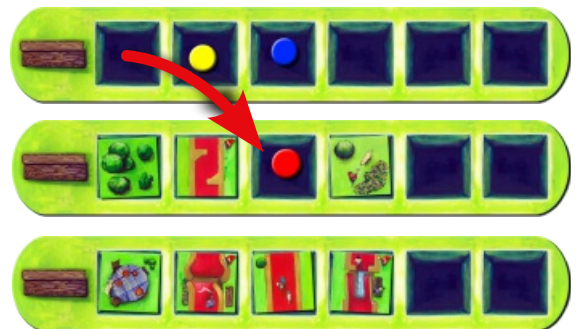
Passzolás

Nem kötelező lapkát elvenned, 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 fordulóban valószínűleg elsőként fogsz húzni).

Ha viszont utánad más játékos is passzol, akkor a jelölőjét szintén a padra helyezi le, a te jelölődtől balra. Más szóval az utolsóként passzoló játékos biztosan kezdőjátékos lesz a következő fordulóban.



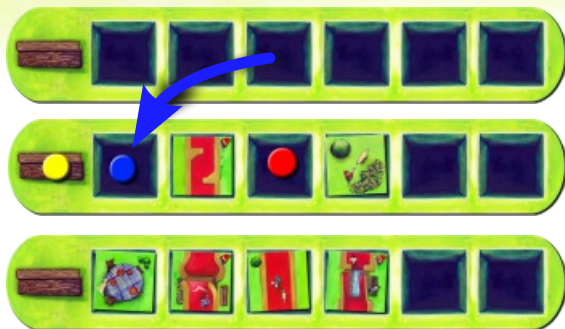
A piros játékos kezdi a fordulót, mert az ő jelölője van a bal szélső mezőn. Utána a sárga, majd a kék játékos fog következni.



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



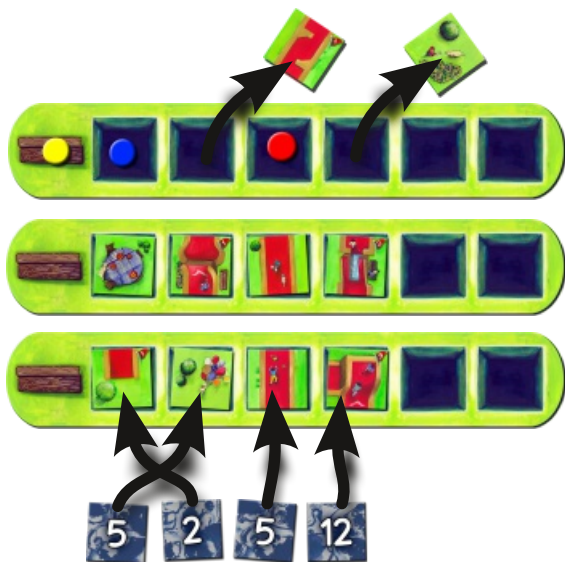
A sárga játékos következik. Mivel neki nincs szüksége egyik lapkára sem, ezért passzol. Jelölője így a padra csücsül.



A két játékos elveszi az első lapkát. Minden játékos befejezte a körét, így felkészülnek a következő fordulóra.



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 fordulót a sárga játékos kezdi.

Minden játékos végrehajtja a körét

Miután az első játékos elvett egy lapkát vagy passzolt, a következő játékos jön, a felső kereten meghatározott játékosrendben. Ha mindenki befejezte a körét, a felső keret kiürül.

Ekkor a felső keretet helyezték legalulra, majd a másik kettővel együtt toljátok feljebb. Az eddigi középső keret lesz a felső, az alsóból pedig középső lesz.

Az alsó keretre a húzásért felelős játékos húzzon új lapkákat a zsákból.

Új lapkák húzása

A keret újratöltéséhez a húzásra kijelölt játékos húzzon ismét eggyel több lapkát a zsákból, 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 hátoldalukon lévő számok szerint növekvő sorrendben. Ha egyforma számokat húzott, akkor a lapkák a húzási sorrendben kerülnek fel a keretre.

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

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

A következő forduló

Az alsó keret feltöltése után új forduló kezdődik, a játékosrendet ismét a felső kereten lévő játékosjelölők határozzák meg (a bal szélső jelölő tulajdonosa 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.

Haladó játék: Az ügyfelek látogatása

Amikor a feltöltés során egy ügyféléllátogatás-lapkát húztok (kék háttérű lapka a kézfogással), az építető házaspár beugrik hozzátok, hogy gyönyörködjenek kicsit a park fejlődésében. Ez kapóra jöhet nektek, agilis tervezőknek, hogy eldicsekedjeteq minőségi munkátok eddigi eredményeivel, és persze meggondolatlan ígéreteqbe bocsátkoztatok, hogy elcsitítsátok az esetleges aggályaikat...

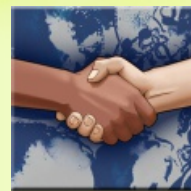
Ha egy ügyféléllátogatás-lapkát húztatok, tegyéteq félre (nem kerül vissza a zsákba), és húzzátok helyette egy másik lapkát a keretre. Győződjeteq meg róla, hogy mindenki tudomást szerzett a látogatásról, mert ilyenkor lehetőségeteq van új fogadalomkártyák kiválasztására. Ha nem akartok, nem kötelező újabb fogadalmat tenneteq, de ha szeretnéteq, akár egynél több kártyát is kiválaszthatok. Még akkor is teheteteq fogadalmat (azaz kiválaszthatok újabb kártyá(ka)t), ha már nem építeteq be több lapkát a minigolf parkotokba a végjátékban, feltéve, hogy ilyenkor sikerül kihúzzotok egy ügyféléllátogatás-lapkát.

Továbbra is nagyon figyeljeteq arra, hogy a kiválasztott fogadalomkártyákat nem teheteteq vissza, és nem is cserélheteq le egy másik kártyára. Az ígéret szép szó, ha megtartják, úgy jó... és ha nem sikerül majd teljesíteni, pontokat veszítheteq vele.

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

Hét különböző fogadalomkártyátok van. Ezek mindegyike megfelel az egyik pontozási (elégedettségi) kritériumnak, amiért elégedettségi pontokat kaptok a játék végén, mind a családi, mind a haladó játékváltozatban. Amikor fogadalmat teszteq, azt vállaljátok, hogy a többi játékoshoz képest abból a kritériumból több pontot fogtok szerezni - a játék során aztán törekedjeteq rá, hogy sikerüljön is.

Alternatív szabály: Ha nem szimpatikus nekteq az ügyféléllátogatás véletlenszerű felbukkanása, más módot is választhatok, például fix látogatások beiktatása a játékmenet során. Ehhez a húzókereten megmaradó lapkákat ne a zsákba rakjátok vissza, hanem gyűjtséteq a közös pontozótábla mellett. Amikor a tábla 3 oldalát körberakjátok (21 lapka összegyűlik), játsszatok le egy ügyféléllátogatást, majd az összegyűlt lapkákat rakjátok vissza a húzózsákba.



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



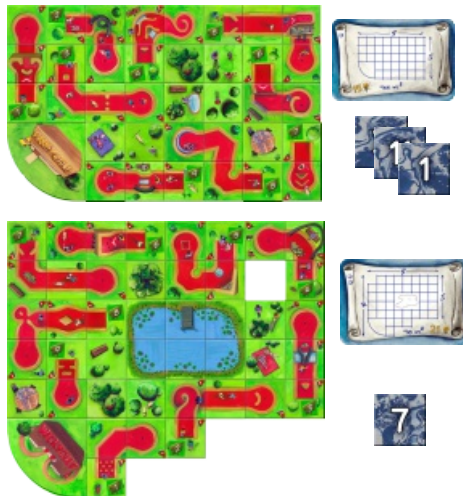
Csúsztasd a kiválasztott fogadalomkártyá(i)dat a pontozótáblád vagy területkártyád alá. A nem kiválasztott kártyákat tárold jól elkülönítve ezektől.



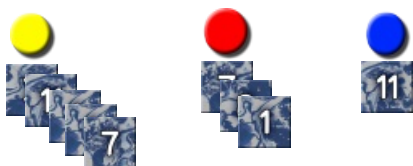
Alternatív szabály az ügyféléllátogatás ütemezésére: a húzókereteken megmaradt pályalapkákat a pontozótábla mellett gyűjtséteq.



A sárga játékos elkészült a parkjával a területkártyának megfelelően az előző fordulóban. Ebben a fordulóban a piros játékos után másodiknak következnek, elvesz egy lapkát, és lerakja képpel lefelé maga elé.



Három fordulóval 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 forduló múlva a kék játékos is leállítja az építkezést, és inkább gyűjt egy lapkát. Ennek a fordulónak a végén a játék véget ér.

A játék vége

Indul a végjáték

Addig folytassátok a minigolf parkotok fejlesztését, amíg az egyik játékos teljesen be nem fejezi a területkártyájának megfelelő beépítést (nem számít, van-e extra lehelyezett lapkája a területhatáron kívül). Ekkor elkezdődik a végjáték. Innentől kezdve a többi játékos is bármikor befejezheti az építkezést.

Mostantól szabadon megállhatsz

A végjátékban azok a játékosok, akik még nem fejezték be a parkjuk építését, folytathatják a játékot a szokásos módon, vagy akár le is állíthatják az építkezést. Ha úgy döntesz, hogy nem építesz tovább (vagy befejezted a parkot), a későbbi fordulók során továbbra is a szabályok szerint veszel el lapkákat, egészen addig, amíg minden játékos befejezi a parkját, vagy úgy dönt, hogy megáll.

Azok a játékosok, akik befejezték vagy leállították az építkezést, nem passzolhatnak, hanem el kell venniük egy lapkát a keretről (a játékosjelölőt szokás szerint a lapka helyére rakva). Az elvett lapkákat azonban nem építhetik be a parkba, hanem egy saját kupacba gyűjtik őket képpel lefelé. Ezek a lapkák a játék végén 3-3 elégedettségi pontot érnek. Ekkor sem mindegy, melyik lapkát választod, mert akadályozhatod a még építkező játékosokat, ha a nekik fontos lapkákat veszed el. A még építkező játékosok pedig vagy megküzdenek ezzel, vagy dönthetnek úgy, hogy inkább leállítják az építkezést.

Ha egyszer megálltál, tovább nem építhetsz

Ha leállítottad az építkezést, a további lapkákat nem építheted be a parkodba, ezeket csak az elégedettségi pontokért rakhatod félre.

Távolítsátok el, ami a húzókereten marad

Miután elkezdődött a végjáték, a húzókereten maradt lapkákat ne rakjátok vissza a zsákba, hacsak egy még építkező játékos nem kéri, hogy egy vagy több lapka kerüljön vissza. A megmaradt lapkák eltávolításával nő az esélye, hogy a játékosok megszerezzék a várt lapkákat.

A játék vége

Ha az utolsó játékos is befejezi vagy leállítja az építkezést (és begyűjti az első extra lapkáját), a fordulót még fejezzétek be, majd a játék véget ér. Számoljátok össze az elégedettségi pontjaitokat (lásd a pontozás fejezetet).

LAPKÁK LEHELVEZÉSE

Lehelyezési szabályok

A játék kezdetén a parkotok bejáratát helyezték le magatok elé az asztalra. Célzerű a területkártyán látható tájolásban elhelyezni, és hagyjatok elég helyet mellette az építkezéshez.

Miután elvesztek egy lapkát a keretről, azt azonnal be kell építenetek a parkotokba, nem tehetitek félre későbbi felhasználásra. Az új lapkát úgy kell lehelyezni, hogy érintkezzen egy másik, korábban lehelyezett lapkával vagy a bejáratral. A sarok-sarok érintkezés is megengedett.

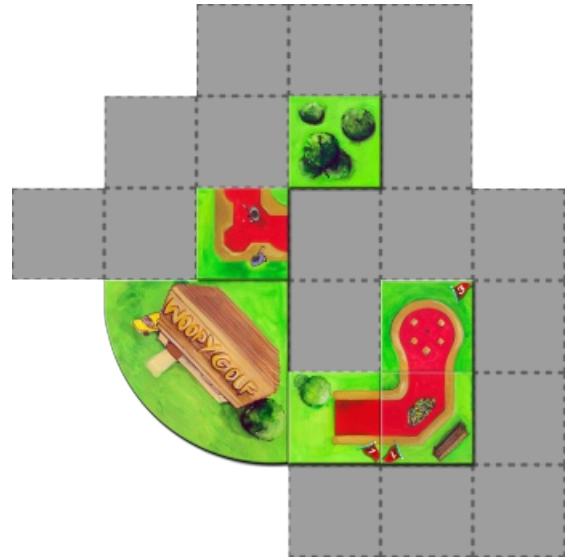
A lapka lehelyezésénél figyelemmel kell lennetek az érintkező lapkák oldalainak színére is. Füves (zöld) területet füves területtel kell összekapcsolni, a piros golfpálya útvonalát pedig ugyanúgy piros útvonallal kell folytatni. Piros oldalt zöld oldallal összekötni szabálytalan.

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

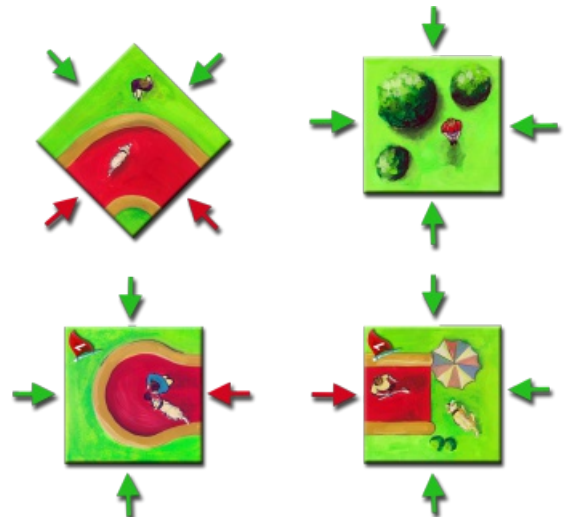
Minigolf pálya tervezése

Egy minigolf pálya legalább egy nyitóelemből (golfnyelven "tee") és egy záróelemből (golfnyelven "putting-green") áll, a két elem között tetszőleges számú összekötő elem lehet. Az is szabályos, ha a nyitóelem közvetlenül a záróelemhez kapcsolódik. A nyitó- 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, például 2 nyitó- 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.

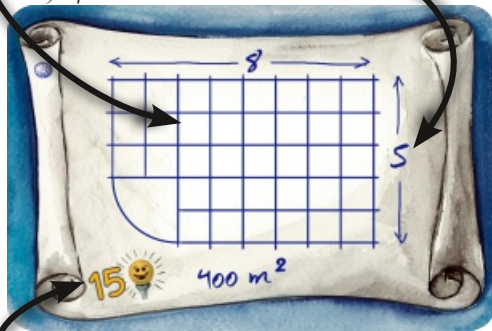


A zöld nyilak a lapkák zöld oldalait, a piros nyilak a piros oldalait mutatják.



Egy minigolf pálya mindig egy „tee” nyitóelemmel 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.

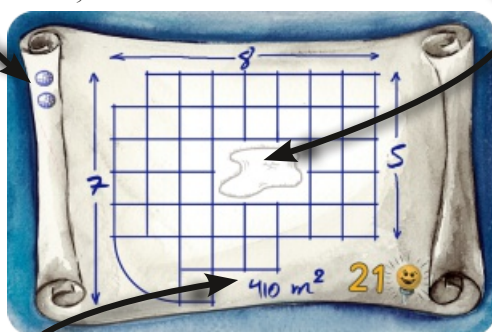
A területkártya mutatja a beépíthető telek pontos határait, az építkezés során lehetőleg ezen belül kell dolgozni. Az oldalán számokkal is jelölve van, hogy hány lapka széles ill. hosszú az adott terület.



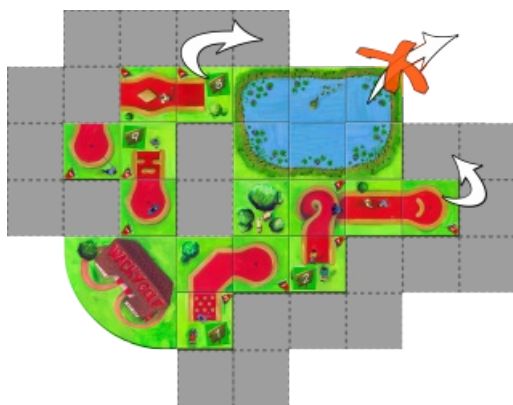
Ennyi elégedettségi pontot szerzel, ha ezt a területkártyát választod és építed meg.

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 bejáratlapka fed le).



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 vegyes a véleményük, egyes területek jobban, mások kevésbé szimpatikusak. A területkártyákon lévő elégedettségi pontok mutatják a házaspár lelkesedését a telekért (ami megfelel a szereshető győzelmi pontoknak, ha azt választod), de szabad kezet kaptok a terület kiválasztásában.

A játék előkészítésekor mindenki kap 3 véletlenszerű 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 építsétek meg.

Tipp: A területkártya a telek nagyságát is mutatja. Ha kisebb teleket 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 golflabdák jelölik az adott kártya nehézségét (minél nehezebb, annál több a labda). Első játék alkalmával érdemes a könnyebb kártyákkal játszani, és csak később próbálkozni a nehezebbekkel.

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 tavacskalapkákkal előre lefedhetitek. Ezeket a lapkákat bármikor ingyen elvehetitek.

Viszont nagyon vigyázzatok arra, hogy a pályalapkákat továbbra is csak egy másik lehelyezett 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 jelölőt is. Ezeket a jelölőket rakjátok folyamatosan a pályakezdő elemekre, velük sorszámozzátok a minigolf pályákat. Az egyéni pontozótábláton pedig a pályák nehézségét követhetitek nyomon (lásd később).

Ezeket a minigolf pályaszámjelölőket 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 (a lapkán nincs zászló), 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 (lásd később).

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



Minigolf pályaszámjelölők



A 3-as és a 4-es jelölők, egy-egy nyitóelemen. Figyeljete rá, hogy a jelölőkkel 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 nyitóelem "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							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							

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

#	1	2	3	4	5	6	7+
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							

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

Egyéni pontozótábla a "par" értékekhez

Ha elkészült egy pálya, a "par" értékét az egyéni pontozótáblán tudod bejelölni, a színes akril "par" jelölőkkel. Ezen a táblán mind a kilenc megépítendő minigolf pályádat nyomon tudod követni. A "par" jelölők használatával egyrészt az egyes pályák nehézségét (célszerű a zöld tartományban maradni, lásd később), másrészt a park teljes nehézségét is (a pályák össz "par" értékét) nyomon követheted.

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 tervezned, egy tökéletes park össz nehézsége $9 \times 4 = 36$. Ezért is kapsz 36 színes jelölőt.

Ha mind a 36 jelölőd a táblára került, és szükség van továbbiakra (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 átvariálod, ám a játék végére, a pontozás előtt be kell fejezned, mivel bizonyos elégedettségi pontok számozásához szükséges lesz.

Tanácsok a park tervezéséhez

Alapvetően teljesen szabad kezet kapsz az építkezéshez, és minden kreativitásodat kiélheted a kacskaringós, szebbnél szebb pályák létrehozásában. A győzelemhez viszont 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 inkább begyűjti az első extra lapkát), az adott fordulót még fejezzétek be, tehát a hátralévő játékosok is gyűjtsenek be egy lapkát, majd a játék véget ér. A közös pontozótáblán nézzétek meg fentről lefelé haladva, hogy mennyi győzelmi pontot szereztek az egyes elégedettségi kritériumok szerint.

MenjeteK végig egyenként a kritériumokon, és pontozzátok le minden játékost, még mielőtt továbbmentek a következő kritériumra. Lépjétek le a szerzett pontokat a játékosjelölőitekkel a pontozósávon.

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

Elégedettségi kritériumok

Ranglisták a haladó játékváltozathoz

83	82	81	80	79	78	77	76	75	74	73	72	71	70	69	68	67	66				
84	Tervezz egy egyszerű megvalósítható projektet.																1	2	3	4	5
85	Amilyen gyorsan tudod, készítsd.																1	2	3	4	5
86	Amilyen gyorsan tudod, készítsd.																1	2	3	4	5
87	Amilyen gyorsan tudod, készítsd.																1	2	3	4	5
88	Amilyen gyorsan tudod, készítsd.																1	2	3	4	5
89	Amilyen gyorsan tudod, készítsd.																1	2	3	4	5
90	Amilyen gyorsan tudod, készítsd.																1	2	3	4	5
91	Amilyen gyorsan tudod, készítsd.																1	2	3	4	5
92	Amilyen gyorsan tudod, készítsd.																1	2	3	4	5
93	Amilyen gyorsan tudod, készítsd.																1	2	3	4	5
94	Amilyen gyorsan tudod, készítsd.																1	2	3	4	5
95	Amilyen gyorsan tudod, készítsd.																1	2	3	4	5
96	Amilyen gyorsan tudod, készítsd.																1	2	3	4	5
97	Amilyen gyorsan tudod, készítsd.																1	2	3	4	5
98	Amilyen gyorsan tudod, készítsd.																1	2	3	4	5
99	Amilyen gyorsan tudod, készítsd.																1	2	3	4	5
100	Amilyen gyorsan tudod, készítsd.																1	2	3	4	5



100/200 pontozólapka

Közös pontozótábla

Ranglisták

Az elégedettségi kritériumok megegyeznek a családi és a haladó játékváltozatban, viszont a pontozótábla haladó oldalán minden kritérium mellett egy ranglista is látható, amin a fa fogalomjelölőitekkel bejelölhetitek, ki hányadik helyen végzett (kinek sikerült a legtöbb pontot szerezni az adott kritériumból, kinek a második legtöbb pontot stb.).

Haladjatok végig egyenként az elégedettségi kritériumokon, mindenki csendben számolja meg, hogy az adott kritériumból mennyi pontot ért el (az elért pontokat a játékosjelölőitekkel lépjétek le a pontozósávon), a fogalomjelölőket pedig az elért sorrend szerint pakoljátok fel. A fogalomjelölőit 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, ezek a 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 kritériumból, a piros lett a második, kék a harmadik.



Most öten játszottak. A sárga teljesített a legjobban a kényelmes végigjártás kritériumban. A zöld, kék és piros holtversenyben a második, a lila így ötödik lett.



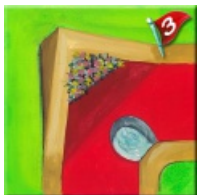
Itt pedig a kék és a sárga lett holtversenyben az első (leggyorsabb építkezés), lila és zöld holtversenyben harmadik, piros pedig ötödik.



A park népszerűségének pontozása

Minél kedveltebb a parkotok, annál több látogató lesz kíváncsi rá. A népszerűségét a látogatók létszámából lehet leszűrni. Egyszerűen számoljátok össze, hány emberalakot találtok a lapkáitokon összesen (a kutyák nem számítanak), majd a kapott számot adjátok hozzá a pontjaitokhoz.

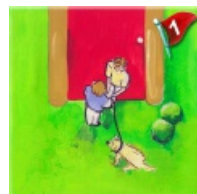
Aki a legtöbb embert számolja össze, az lesz az első a ranglistán, és így tovább.



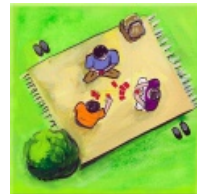
Ez a lapka most nem ér pontot.



Ez a lapka 1 pontot ér.



Ez a lapka 2 pontot ér.



Ez a lapka 3 pontot ér.



Az építkezés gyorsaságának pontozása

Minden egyes lapka, amit a parkotok befejezése (vagy az építkezés leállítása) után gyűjtöttetek, 3 elégedettségi pontot ér. Számoljátok meg, hány lapkátok lett, szorozzátok meg hárommal, és adjátok hozzá ezt a számot az eddigi pontjaitokhoz.

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

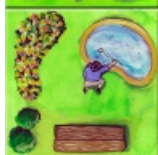


A feleség hóbortjainak való megfelelés

Az épített házaspárból a feleséget általában a látványelemek érdeklik. Nézzétek meg az ügyfélkártyán, miket szeretne a parkban látni, számoljátok meg, hány ilyen sikerült beépítenetek. 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 kaptok pontot. A kapott pontokat adjátok hozzá az eddig elért pontjaitokhoz.



Ezen a lapkán 2 kutya és 3 bokor van. Ha a feleség Blöki Bella, 6 (2x3), ha Bozót Böbe, 3 (3x1) pontot ér a lapka.



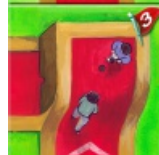
Ez a lapka 1-1 medencét, virágágyást, padot és bokrot tartalmaz. Pancsi Panni és Szirom Szofi 2-2, Lusta Lujza 3, Bozót Böbe 1 ponttal jutalmazná.



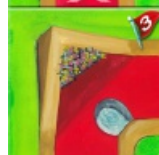
Ezen a lapkán 2 virágágyás van. Szirom Szofinak ez 4 pontot érne (2x2).



Ezen a lapkán egy medence és fölötte 3 cső is van. Kürtös Kitti 6 (3x2), Pancsi Panni 2 ponttal gazdagítana, ha beépíted.



Ez a lapka egy alagutat és egy bukkánót tartalmaz. Kürtös Kittinek 2, Dimbes Donnának ez 3 pontot érne.



Ezen a lapkán egy bukkánó, egy virágágyás és egy medence látható. Szirom Szofi és Pancsi Panni 2-2, Dimbes Donna 3 ponttal jutalmazná.

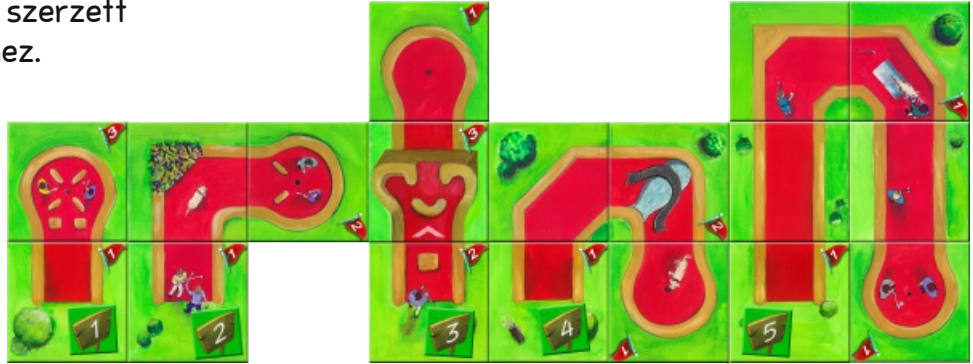
A legtöbb pontot gyűjtő játékos lesz az első a ranglistán, és így tovább.



A férj elvárásainak teljesítése

Az épített 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:



Rövid Robi	2 pont			2 pont	2 pont
Hosszas Hugó					
Sima Soma	2 pont		2 pont		2 pont
Kanyar Karcsi		2 pont		2 pont	2 pont
Negyed Nándi	2 pont			2 pont	2 pont
Para Pali		2 pont	2 pont	2 pont	2 pont

Rövid Robi Rövid Robi minden olyan pályáért, ami pontosan 2 lapkából (azaz egy nyitó- és egy záróelemből) áll, 2 pontot ad.

Hosszas Hugó Hosszas Hugónak a legalább 4 lapkából álló pályák érnek 2-2 pontot.

Sima Soma Sima Soma egyenes ember, a kanyar nélküli pályákat díjazza 2-2 ponttal.

Kanyar Karcsi Kanyar Karcsi az olyan pályákért ad 2-2 pontot, amelyek legalább egy kanyart tartalmaznak. A kanyarok száma nem számít, egy pályáért legfeljebb 2 pont szerezhető.

Negyed Nándi Negyed Nándi a pontosan 4 "par" értékű pályákat díjazza 2 további ponttal.

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

Vonal Vili Vonál Vili akkor ad 2-2 pontot, 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 Vonál Vili csak az elsőért ad 2 pontot.

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 pontozótáblákon, akkor azt most tegyék meg. Értékeljék 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	Red
3	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
4	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
5	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
6	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
7	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
8	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
9	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red

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 két 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 vesztek 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: 2x a zöld tartományba eső pályák száma, mínusz a 36-os ideális értéktől való eltérés.

	1	2	3	4	5	6	7+
1	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue
2	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue
3	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue
4	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue
5	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue
6	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue
7	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue
8	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue
9	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue

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	Yellow
2	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
3	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
4	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
5	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
6	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
7	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
8	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
9	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow

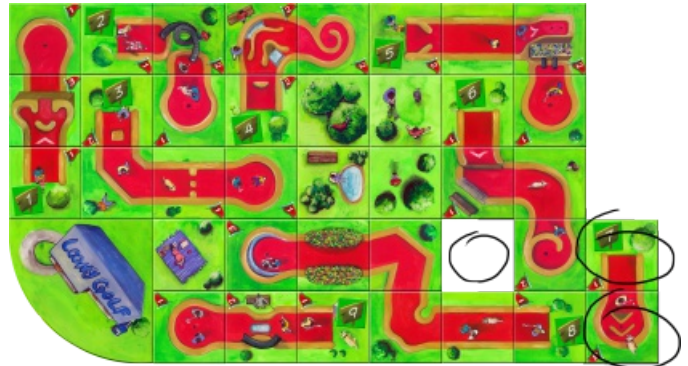
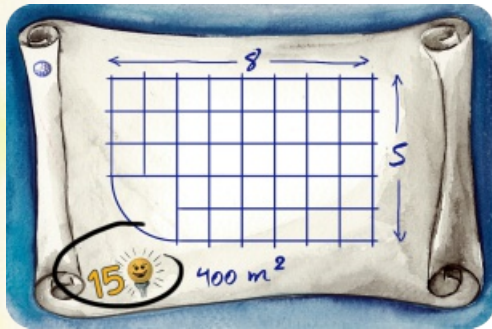
A sárga játékos 40 jelölőt használt fel a park értékeléséhez. A 4 extra fekete jelölőért 4 pontot veszített. Neki 8 pályája van a zöld sávban, így $8 \times 2 - 4 = 12$ pontot kapott.

A legtöbb pontot (2x a zöld tartományba eső pályák száma 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 kaptok, 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 (bekarikázott mezők). Emellett egy mező beépítetlen maradt, ezért is le kell vonni 1 pontot. Összesen így $15-6-1=8$ pontot szerzett.

A legtöbb pontot (területkártya értéke mínusz a beépítetlen és 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 1. pálya nyitóelemének illik közel lennie a bejáratához, azután a 2. pálya nyitóelemének az 1. pálya záróeleméhez (és így tovább), hogy a játékosok egyik pályáról a következőre hosszabb séta nélkül eljuthassanak. Végül a 9. pálya záróeleme szintén legyen közel a bejáratlapkához (kijárat), és kész is a tökéletes park.



Ez a példa egy tökéletesen megépített park golfpályáinak nyomvonalát mutatja.

A pálya kényelmének pontozásakor 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 után következik. Ha hiányzik a pálya nyitó- vagy záróeleme, nem jár pont.

További 2-2 pontot kaptok akkor, ha az 1. pálya nyitóeleme, illetve a 9. pálya záróeleme a bejáratlapkához kapcsolódik.

Mivel így összesen 10 csatlakozás pontozható, a kényelem pontozásakor legfeljebb 20 pontot szerezhettek. Mint mindig, az így szerzett pontokat adjátok hozzá a korábban szerzett pontjaitokhoz.



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 kap ezekért). Sárga nyilak jelzik a kalandosabb csatlakozásokat.

Az 1. pálya nyitóeleme nem szomszédos a bejáratlappal, ezért a csatlakozásért nem jár pont.

Az 1. és 2. pálya között van egy extra lapka, ezért ismét nem jár pont.

A 2. és 3. pálya szomszédos, a kényelmes csatlakozásért 2 pontot kap a játékos. A 2. pálya ugyan a 4. pályával is szomszédos, de ezek nem egymást követő sorszámok, így további pontot nem kaphat.

A 3. és 4. pálya csak sarkosan érintkezik, ez nem számít szomszédosnak, pont ezért sem jár.

A 4. és 5. pálya akár szomszédos is lehetne, de hiányzik a 4. pálya záróeleme, így sajnos ez is 0 pont.

A 9. pálya záróeleme és a bejárat között ismét van egy plusz lapka, ezért ismét nem jár pont.

A játékos összesen 4 pontot kap az összesen 2 kényelmes csatlakozásért.

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



A park végigjátszhatóságának pontozása

Miután a kiváló építkezéseknek köszönhetően begyűjtöttetek egy csomó pontot, ideje megnézni, hogy akad-e némi szépséghiba a munkátokban. Ezek a lentebb tárgyalt építkezési hibák egyes pályákat játszhatatlanná tesznek, így az építettő házaspár nyilván nem lesz boldog miattuk. (Ha akarjátok, akkor első játékotok alkalmával, vagy ha gyermekkel játszatok, figyelmen kívül hagyhatjátok ezeket!)

A golfpályák száma

A szerződésetek egy olyan park tervezéséről szólt, amiben pontosan 9 golfpálya kellett épüdjön. Ha ennél kevesebb vagy több sikerült (még ha befejezetlen is maradt), 10 pontot veszítetek. Plusz pályának számít, ha van egy (vagy több összekapcsolt) pályaelem, amelyek nem kötődnek a 9 golfpályátok 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 7. pályából hiányzik a záró, a 8. pályából a nyitóelem, "hipotetikus építkezéssel" odaképzeltük. Az 5. pályából hiányzik egy összekötő elem, ezzel együtt az 5., 7., 8. pályák csak befejezetlennek számítanak. Nincs viszont egyáltalán 9. pálya, a játékos így 10 mínusz pontot kap. Megjegyzés: ha a 9. pálya három, most csak odaképzelt lapkájából akár az egyiket is lehelyezte volna, a 9. pálya is befejezetlennek számítana, és nem járna 10 pont levonás.



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 és jobbra is szabálytalan pálya látható, a bal oldali 2 záró-, a jobb oldali 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 pontot veszítetek minden elrontott érintkezésért. Figyelem, a telek határai és a vizek területei is zöld határral rendelkeznek!



Ebben a parkban három elrontott érintkezés látható, a játékos 9 pontot veszít.

Fordítva beépített lapka

Egyes pályaelemek csak egy irányban játszhatóak, például mert rámpa van rajtuk. Ezekon a lapkákön fehér nyíl jelzi a helyes irányt, amelynek mindig a nyitóelemtől a záróelem 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 1. és 2. pályán a rámpa fordítva van beépítve. Ha a játékos a nyitóelemtől indul, sehogy nem tudja majd feltornászni a labdát.

Az 3. és 4. 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 nyitóelem felé kell nézzenek.

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

Adjátok össze a végigjátszhatóság ellenőrzése során veszített pontjaitokat, 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 kecsegtetni a megbízóidat, hogy "lehet, hogy nem szúrod el"?

A fogadalmak pontozása

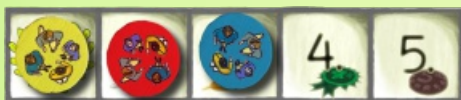
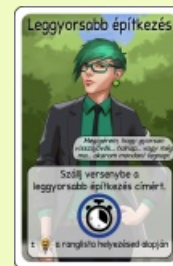
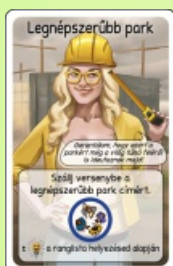
Ha a haladó játékváltozattal játszottok, akkor az összes többi kritérium kiértékelése után vegyétek elő a kiválasztott fogadalmkártyáitokat, és mutassátok meg a többi játékosnak.

Minden kiválasztott fogadalmkártyátok 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) számoljátok össze 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 fogadalmjelölők akkor is felkerül a ranglistára, ha az adott kritériumra nem tettetek fogadalmat (14. oldal, pontozás). Viszont csak azokért a fogadalmakért kaptok (vagy vesztetek) pontot, amit megfogadtatok, az általatok ki nem választott fogadalmkártyákért sem plusz, sem mínusz pontot nem szerezhettek.

Például, hiába végzel az első helyen egy elégedettségi kritériumban, ha nem tettél rá fogadalmat a megfelelő kártya kiválasztásával, nem kapsz érte pontot. Hasonképpen ha az utolsó helyen végzel egy másik esetben, amire szintén nem tettél fogadalmat, azért meg nem veszítesz pontot.



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 (ennyi pontlevonás járna 3 játékos esetén), mert nem tett fogadalmat.



A második példában, a kék, lila és zöld játékos tett fogadalmat a "leggyorsabb építkezésre". A kék játékos 10 pontot kap (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 szereznek/veszítene.

Kié a győzelem?

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

SZÓLÓ VÁLTOZAT

Eltérések az előkészületekben

Az alapszabályok némi módosításával egyedül is játszhatod a játékot. Szóló módban nem lesz szükség a húzókeretekre. A játék elején helyezd a jelölődet a pontozótábla 0 mezőjére.

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 pontjaid után 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 vedd össze az alábbi táblázattal, hogy megtudd, milyen munkát végeztél:

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

Haladó játék szóló változatban

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: akkor 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: akkor teljesíted, ha legalább 20 pontot szerzel a látványelemekből.

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

Páratlan egyensúly: 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 csatlakozás szomszédos).

Tartsd számon a legjobb eredményeidet:



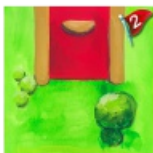

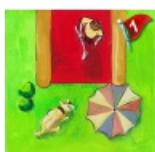
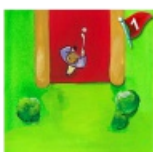
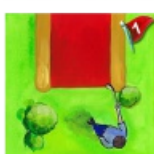
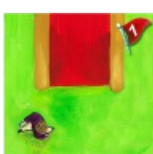
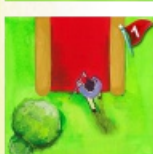
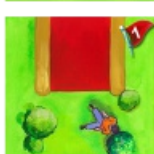
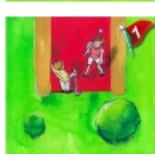

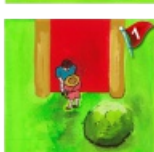
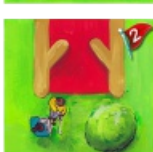
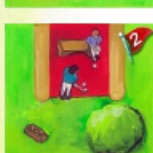
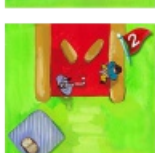
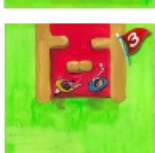
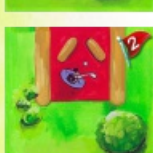
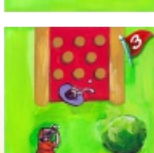

Családi változat	Haladó változat

Az egyes lapkák leírásai

Ebben a fejezetben az összes lapka részletes leírását megtaláljátok. Javasoljuk, hogy kezdetben NE olvassátok el ezt a részt, mert a játék szépségét részben az adja, hogy az egyes lapkákön felfedeztek olyan pontot érő részleteket, amelyek felett más játékosok esetleg átsiklottak. Abban az esetben viszont, ha kétség merülne fel, hogy az egyes lapkákön 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), ahogy az is, hogy ez egy **nyitóelem** vagy **záróelem**-e. Azután felsorolásszerűen az alábbi elemek: **ember**, **kutya**, **bokor** (fa), **pad**, **medence**, **cső** (alagút), **bukkanó**, **virágágyás**. Az egyirányban játszható pályaelemeket sárga nyíl jelöli, mint ez ↑.

Emellett ha a pályán **akadály** található (ennek csak a játék első - külön kapható - kiegészítőjében van jelentősége), azt szintén külön jelöltük.

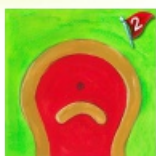
 x7 nyitóelem	 x3 nyitóelem	 x2 nyitóelem 1 bokor	 x2 nyitóelem 2 bokor	 x1 nyitóelem 2 bokor akadály
 x1 nyitóelem 1 bokor akadály	 x1 nyitóelem 2 bokor akadály	 x1 nyitóelem 1 ember 1 kutya 1 bokor	 x1 nyitóelem 1 ember 2 bokor	 x2 nyitóelem 1 ember 2 bokor
 x2 nyitóelem 1 ember	 x2 nyitóelem 1 ember 2 bokor	 x2 nyitóelem 1 ember	 x2 nyitóelem 1 ember 1 bokor	 x2 nyitóelem 1 ember
 x2 nyitóelem 1 ember 1 bokor	 x1 nyitóelem 1 ember 3 bokor	 x2 nyitóelem 2 ember 2 bokor	 x1 nyitóelem 2 ember 1 kutya 1 bokor	 x2 nyitóelem 2 ember
 x2 nyitóelem 2 ember 1 bokor	 x1 nyitóelem 2 ember 1 bokor	 x2 nyitóelem 2 ember 1 bokor	 x1 nyitóelem 2 ember 1 bokor	 x1 nyitóelem 2 ember 1 bokor akadály
 x1 nyitóelem 2 ember 1 bokor akadály	 x1 nyitóelem 2 ember akadály	 x1 nyitóelem 2 ember akadály	 x1 nyitóelem 2 ember akadály	 x1 nyitóelem 1 ember akadály
 x1 nyitóelem 1 ember 2 bokor akadály	 x1 nyitóelem 2 ember 1 bokor akadály	 x1 nyitóelem 1 ember 2 bokor akadály	 x1 nyitóelem 1 ember akadály	 x4 záróelem



x3
záróelem
1 bokor



x1
záróelem
1 bokor
akadály



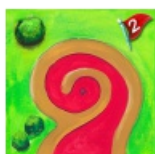
x1
záróelem
akadály



x1
záróelem
1 bokor
akadály



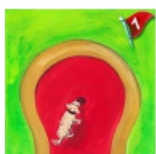
x1
záróelem
akadály



x1
záróelem
2 bokor
akadály



x1
záróelem
1 bukkanó
akadály



x1
záróelem
1 kutya



x2
záróelem
1 ember
1 bokor



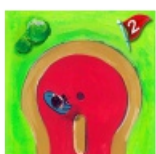
x2
záróelem
1 ember
1 bokor



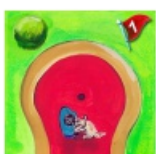
x2
záróelem
1 ember



x2
záróelem
1 ember



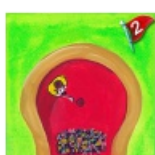
x1
záróelem
1 ember
1 bokor
akadály



x1
záróelem
1 ember
1 kutya
1 bokor



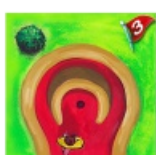
x1
záróelem
1 ember
1 bokor
akadály



x1
záróelem
1 ember
1 virág-
ágyás



x1
záróelem
1 ember
2 cső



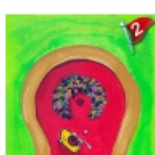
x1
záróelem
1 ember
1 bokor
1 bukkanó



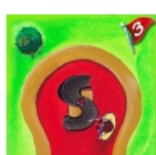
x1
záróelem
1 ember
akadály



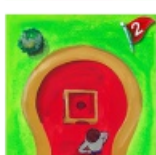
x1
záróelem
1 ember
1 kutya



x1
záróelem
1 ember
1 virág-
ágyás



x1
záróelem
1 ember
1 bokor
1 cső



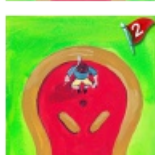
x1
záróelem
1 ember
1 bokor
akadály



x1
záróelem
1 ember
1 kutya
1 bukkanó



x1
záróelem
1 ember
akadály



x1
záróelem
1 ember
akadály



x1
záróelem
1 ember
3 medence



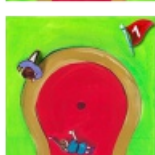
x2
záróelem
2 ember
1 bokor



x2
záróelem
2 ember
1 bokor



x2
záróelem
2 ember



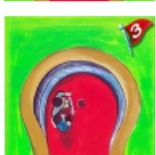
x1
záróelem
2 ember



x1
záróelem
2 ember
1 kutya
1 bokor



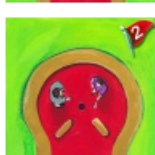
x1
záróelem
2 ember
1 bokor



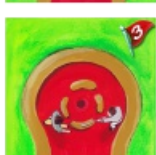
x1
záróelem
2 ember
1 medence



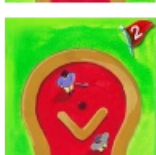
x1
záróelem
2 ember
akadály



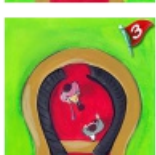
x1
záróelem
2 ember
akadály



x1
záróelem
2 ember
akadály



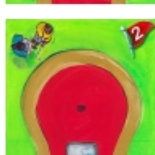
x1
záróelem
2 ember
akadály



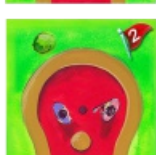
x1
záróelem
2 ember
2 cső



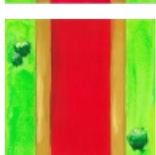
x1
záróelem
2 ember
akadály



x1
záróelem
2 ember
1 medence



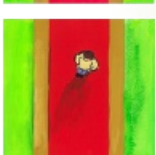
x1
záróelem
2 ember
1 bokor
akadály



x2
2 bokor



x2
1 kutya



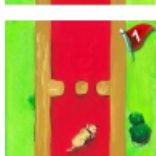
x2
1 ember



x1
akadály



x1
↑
akadály



x1
1 kutya
1 bokor
akadály



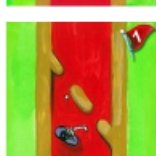
x2
1 ember
1 bokor



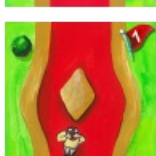
x1
1 ember



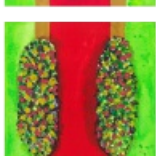
x1
1 ember
1 kutya



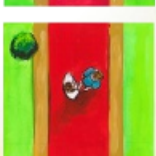
x1
1 ember
akadály



x1
1 ember
1 bokor
akadály



x1
2 virág-
ágyás



x1
2 ember
1 bokor



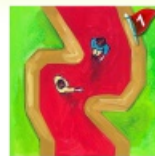
x1
2 ember
1 kutya
1 bokor



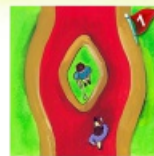
x2
2 ember
1 bokor



x1
2 ember



x1
2 ember



x1
2 ember



x1
1 ember
1 kutya
1 cső



x1
1 ember
1 bokor
1 pad
1 cső
1 virág-
ágyás



x1
1 ember
1 bokor
1 medence
2 cső
1 virág-
ágyás



x1
1 medence
3 cső



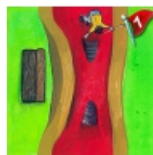
x1
1 bokor
1 pad
1 bukkanó



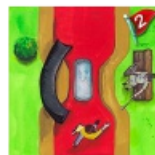
x1
1 virág-
ágyás
2 cső



x1
1 ember
1 pad
1 cső



x1
1 ember
1 pad
1 cső
1 bukkanó



x2
2 ember
1 bokor
1 pad
1 cső
1 medence



x1
2 ember
2 medence



x1 ↑
2 ember
1 virág-
ágyás
2 medence
1 bukkanó



x1 ↑
2 ember
1 pad
1 bukkanó
1 medence



x1 ↑
1 bukkanó
akadály



x1 ↑
1 ember
1 bokor
1 bukkanó
3 cső



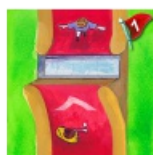
x1 ↑
1 ember
1 bukkanó
1 cső
1 medence



x1 ↑
2 ember
1 virág-
ágyás
1 bukkanó
1 cső



x1 ↑
2 ember
1 virág-
ágyás
1 bukkanó



x1 ↑
2 ember
1 medence
1 bukkanó



x1 ↑
1 ember
1 virág-
ágyás
1 pad
1 bukkanó



x1
1 bokor



x1
1 bokor



x1
1 bokor



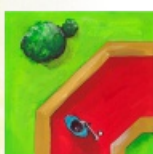
x1
1 kutya



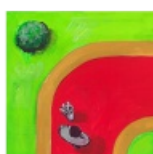
x1
1 kutya
1 virág-
ágyás



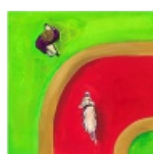
x1
1 ember



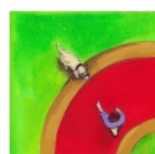
x1
1 ember
1 bokor



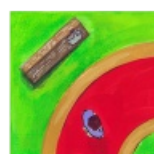
x1
1 ember
1 bokor



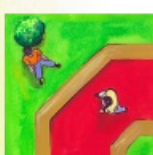
x1
1 ember
1 kutya



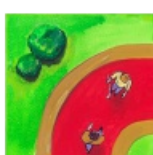
x1
1 ember
1 kutya



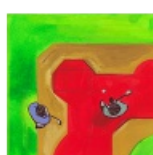
x1
1 ember
1 pad



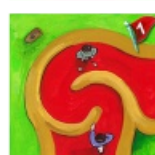
x2
2 ember
1 bokor



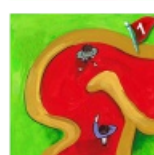
x2
2 ember
1 bokor



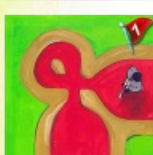
x1
2 ember



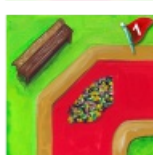
x1
2 ember
akadály



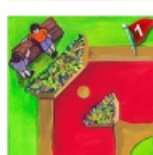
x1
2 ember
akadály



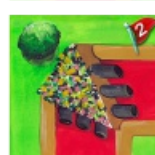
x1
1 ember
akadály



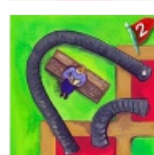
x1
1 pad
1 virág-
ágyás



x1
2 ember
1 pad
2 virág-
ágyás
akadály



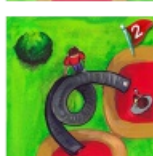
x1
1 bokor
3 cső
1 virág-
ágyás



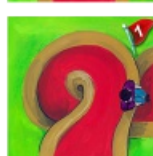
x1
1 ember
1 pad
2 cső



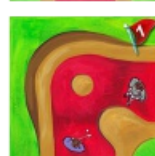
x1
1 ember
1 pad
1 cső
1 virág-
ágyás



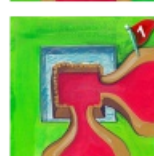
x1
2 ember
1 bokor
1 cső



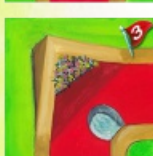
x1
1 ember
1 bukkanó



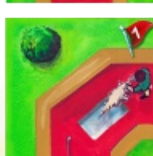
x1
2 ember
1 bukkanó
akadály



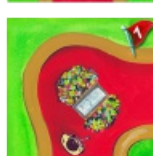
x1
1 medence



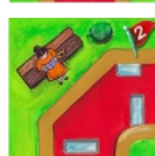
x1
1 medence
1 bukkanó
1 virág-
ágyás



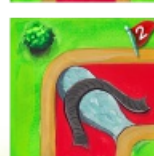
x1
1 ember
1 kutya
1 bokor
1 medence



x1
1 ember
1 medence
2 virág-
ágyás



x1
1 ember
1 bokor
1 pad
3 medence



x1
1 bokor
1 medence
1 cső



x1
1 ember
3 medence
1 cső
1 virág-
ágyás



x1
2 ember
2 bokor
1 pad
1 medence
1 cső



x1
2 ember
1 pad
2 medence
1 bukkanó



x1
2 ember
1 pad
2 cső
1 bukkanó



x1
1 ember
1 virág-
ágyás
2 cső
1 bukkanó



x1
2 ember
1 bukkanó
1 cső



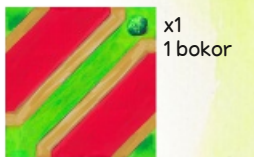
x1
1 ember
1 bukkanó
1 cső
1 medence



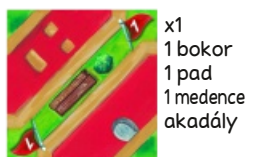
x1
1 bukkanó
1 virág-
ágyás



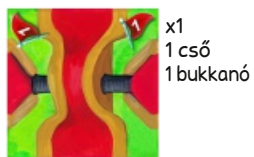
x1
1 bukkanó
1 pad



x1
1 bokor



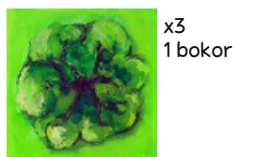
x1
1 bokor
1 pad
1 medence
akadály



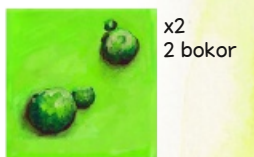
x1
1 cső
1 bukkanó



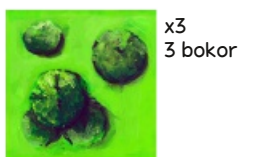
x1
1 kutya
1 virág-
ágyás
1 bukkanó



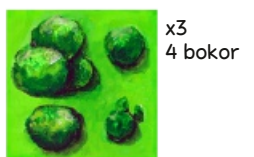
x3
1 bokor



x2
2 bokor



x3
3 bokor



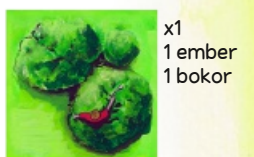
x3
4 bokor



x1
2 kutya
3 bokor



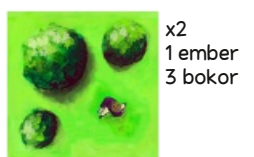
x2
2 bokor
1 pad



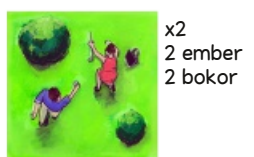
x1
1 ember
1 bokor



x2
1 ember
3 bokor



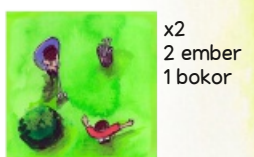
x2
1 ember
3 bokor



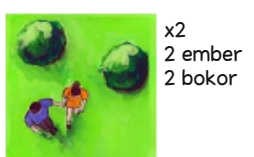
x2
2 ember
2 bokor



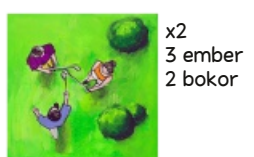
x2
2 ember
2 bokor



x2
2 ember
1 bokor



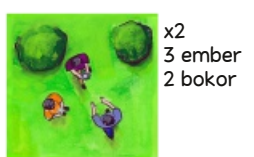
x2
2 ember
2 bokor



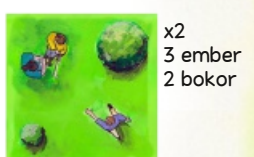
x2
3 ember
2 bokor



x2
3 ember
1 bokor



x2
3 ember
2 bokor



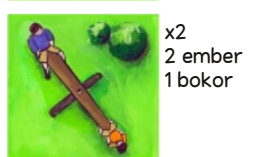
x2
3 ember
2 bokor



x2
3 ember
2 bokor



x2
1 ember
1 bokor



x2
2 ember
1 bokor



x1
1 ember
1 kutya
2 bokor



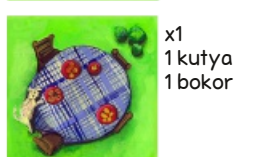
x1
2 ember
1 kutya
2 bokor



x1
2 bokor



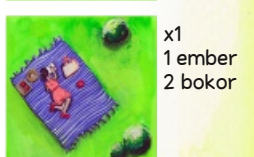
x1
1 ember
1 bokor



x1
1 kutya
1 bokor



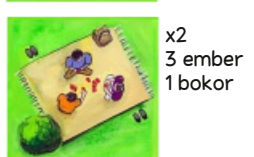
x2
3 ember
1 bokor



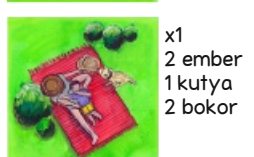
x1
1 ember
2 bokor



x1
3 ember
2 bokor



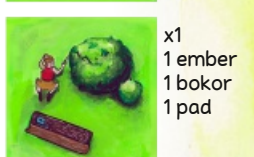
x2
3 ember
1 bokor



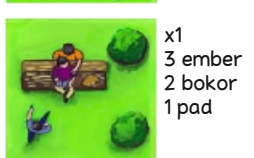
x1
2 ember
1 kutya
2 bokor



x1
2 ember
3 bokor
1 pad



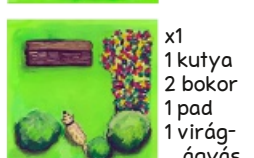
x1
1 ember
1 bokor
1 pad



x1
3 ember
2 bokor
1 pad



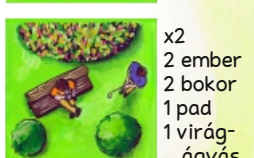
x1
2 bokor
3 virág-
ágyás



x1
1 kutya
2 bokor
1 pad
1 virág-
ágyás



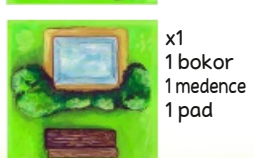
x1
1 ember
1 kutya
1 bokor
1 virág-
ágyás



x2
2 ember
2 bokor
1 pad
1 virág-
ágyás



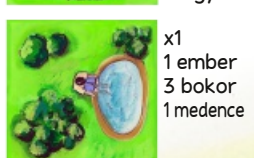
x1
1 bokor
1 medence
1 virág-
ágyás



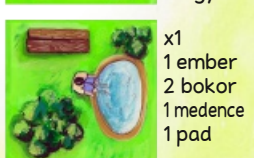
x1
1 bokor
1 medence
1 pad



x1
1 ember
1 bokor
1 medence
1 pad
1 virág-
ágyás



x1
1 ember
3 bokor
1 medence



x1
1 ember
2 bokor
1 medence
1 pad

ELŐKÉSZÍTÉS RÖVIDEN



Tegyétek középre a pontozótáblát a családi vagy a haladó oldalával felfelé.



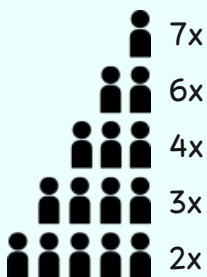
Húzzatok egy férfi és egy női ügyfélkártyát, és helyezétek a pontozótábla mellé.



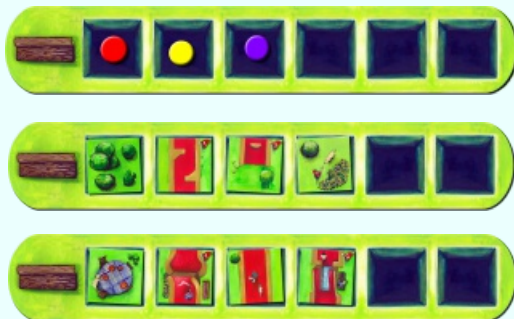
A tavacska- és pataklapkákat, valamint a fekete jelölőket is rakjátok a tábla mellé.



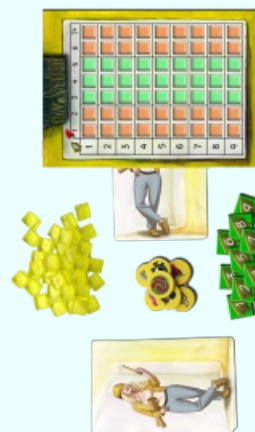
Osszatok 3 területkártyát minden játékosnak. Ezek közül mindenki egyet tartson meg.



Az egyik játékos vegye magához a zsákot.



Rakjátok a 3 húzókeretet az asztal közepére. A játékosjelölőket véletlenszerűen helyezétek az első keretre. Húzzatok a második és harmadik keretre minigolf pályalapkákat.



Vegyétek magatokhoz a saját játékelemeket: pályaszámjelölők, a minigolf bejáratlapka, egyéni pontozótábla, "par" jelölők. Haladó változatban: fogalomkártyák és -jelölők (válasszatok ki egy fogalomkártyát).