

BIRDIE!

DISC GOLF

REEGLID



www.DiscSport.ee

HOME OF THE



MAPLE HILL GOLDS

Cover Photo: Photo by Lauren Lakeberg, LEL Photography
Boda Brothers Games logo and Cover Photo Editing:
Amanda Callihan, Graphic Design
Game 2rd Tee Sign Design: Dustin Juliano, 7X7 Design

FIRST
RUN

BODABROTHERS



G·A·M·E·S

EESMÄRK

Nüüd on see käes. Sa seisad muinasjutulise Maple Hill Gold raja esimesel viskealal kus sind ootab au ja kuulsus või kibe lüüasaamine võistluse lõpus. Siin saab olla vaid üks tšempion. Madalaim skoor võidab. Meelespea: ärge unustage lisada Courtesy Violations(Viisakusreeglite rikkumised) peale igat vooru ning viigiliste tulemuste korral loetakse üle Skill žetoonid (Oskus žetoonid), kellel on neid rohkem, võidab!



<----- INGLISE KEELNE ÕPPEVIDEO!

ETTEVALMISTUS MÄNGIJA ETTEVALMISTUS

Aseta Courtesy Violation Placeholder ja Zuka Replay kaardid kõrvale. Sega Player Cards(mängija kaardid) ja Karma Cards(karma kaardid) eraldi.

Mängid esimest korda? Eemalda Judge Jamie mängija kaardid hulgast ning kasuta vaid tava karma kaarte. Jaga igale mängijale üks mängija kaart. Kasutades Rookie poolt kõigi mängijate mängija kaartidel, jaga kõigile topelt kogus karma kaarte ja oskuste žetoonid (draivimine, puttimine ja fookus). Kõik mängijad veeretavad 1d20(20ne tahulist) täringut. Kõrgeim number alustab mängu esimesena. Ärge kasutage distantsi žetooni. Valmistage ette skoorkaart.

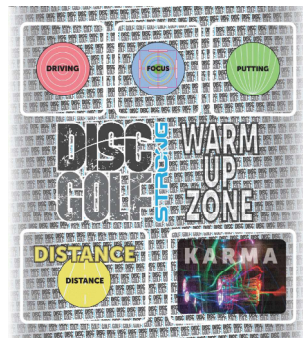
Otsustage mängu järjekord. Kui Judge Jamie mängib, siis tema alustab. Muul juhul veeretage 1d20(20ne tahulist täringut) kõrgeima numbriga veeretanud mängija alustab mängu.

Jaga 2 mängija kaarti igale mängijale. Kõik mängijad valivad ühe kahest kaardist mida antud voorus kasutavad. Märkus: kui korruga mängib 6 mängijat, jaga esimesele viiele kaks mängija kaarti alustades kõrgeima numbriga veeretanud mängijast kellaosuti liikumise suunas. Kuues mängija valib endale kaardi nende kaardide hulgast, mida antud mänguvoorus ei kasutata.

Jaga vastavalt Rookie mängija kaardil näidatule Skill žetoonid ja Karma kaardid kõigile mängijatele.

MÄNGUEELNE SOOJENDUS

Aseta Warm Up Zone lauale. Aseta Distance žetoonid mängulauale näoga allapoole. Aseta ka Putting, Focus ja Driving žetoonid ning segatud Karma kaardid mängulauale.



WARM UP ZONE ETTEVALMISTAMINE:
Veereta punast, sinist ja rohelist 6 tahulist täringut. Aseta Driving (punane), Focus (sinine) ja Putting (roheline) žetoonid täringutel tulnud numbrite koguses mängulauale. Näide: kui punasel täringul veeretatakse 6, siis asetatakse 6 Driving žetooni Driving sektsiooni. Aseta ka üks Karma kaart näoga allapoole ja 2 Distance žetooni näoga ülespoole soojendusalaale.

MÄNGI END SOOJAKS:

Esimene mängija (Judge Jamie või mängija, kes veeretab suurima numbriga) valib kõigi soojendusalaal olevate kaartide/žetoonide hulgast endale ühe:

- Distance žetoonid
- Karma kaardid
- Driving žetoonid
- Focus žetoonid
- Putting žetoonid

Seejärel valib mängija, kes on temast vasakul ja nii edasi kuniks kõik mängijad on saanud endale ühe eelnimetatud valikutest.

putta marker

+1d6 +2d6 +3d6

CHAINS 1d20

7- 8+

+1 Karma Card Disc is in

ROOKIE RATING: 1012

DISTANCE	300'
KARMA	3
DRIVING	2
PUTTING	4
FOCUS	2

putta marker

+1d6 +2d6 +3d6

CHAINS 1d20

7- 8+

+1 Karma Card Disc is in

PRO RATING: 1027

DISTANCE	300'
KARMA	3
DRIVING	3
PUTTING	5
FOCUS	3

+1
+1
+1

HAKKA PRO MÄNGIJAKS.

Iga Warm Up Zone vooru ajal võid sa selle vahele jätta ning selleasemel PRO mängijaks hakata, kui sa otsustad PRO mängijaks hakata, keera oma Player kaart ümber ning saad lisaks Karma kaarte ning Skill žetoonid selles ulatuses, mis kaardi paremas servas numbrid näitavad.

TAASTA WARM UP tsoon ja korda kuni seda on tehtud viis korda.

Juhul kui DISTANCE žetoon on võetud, lisa mänguväljale kaks uut Distance žetooni. Juhul kui neid ei ole võetud, lisa neile juurde üks žetoon. Lisa ka üks KARMA kaart tagurpidi selle kohale olenemata sellest, kas eelmine voor see võeti ära või mitte.

DRIVING, PUTTING, FOCUS žetoonid: Eemalda kõik järelejäänud oskuste žetoonid mängulaualt. Veereta punast, sinist ja rohelist täringut ning lisa vastavalt täringu väärtustele uued oskuste žetoonid mängulauale.

Kui Judge Jamie ei mängi, siis esimene valikuõigus läheb edasi kellaosuti liikumise suunas järgmisele mängijale. Kui Judge Jamie mängib, siis tema valib esimesena ning järgnevate mängijate valimis kord liigub edasi ühe positsiooni võrra.

SKOORKAARDI ETTEVALMISTAMINE

Mängid esimest korda? Kasutades Rookie mängija kaarti, duubelda Karma kaardi kõrval olev number ning kirjuta tulemus Karma Card'i tulpa. Lisa oma Distance le 125´ ja lisa see Distance tulpa. Alusta mängulaua ettevalmistamisega.

NAME	Distance	Karma	Hole 1 Par 4	2	3	4	5	6	7	8	9	Courtesy Violations	TOTAL
Pat Sample	475	3	3	4	3	2	3	3	3	2	3	0	28

Courtesy Violations: 1st: Warning | 2nd: 1 stroke penalty | 3rd: 2 stroke penalty | etc.

Esimesse tulpa kirjuta esimesena mängu alustava mängija nimi või Judge Jamie. Järgmisse kahte tulpa mängija Karma kaartide kogus ning Distance peale Warm Up voorusid.

KARMA kaardid: Karma kaartide kogus mängu alustades.
DISTANCE: Warm Up voorudes kogutud žetoonide ja mängija kaardid kokku liidetud tulemus. Juhul kui Distance jääb alla 450´ võta TEE -1 meespea žetoon ning kui see on üle 600´ võta TEE +1 žetoon.



MÄNGULAUA ETTEVALMISTAMINE

Aseta ZUCA Replay kaart veeretamis alusele koos Karma kaartidega. Aseta esimene mängulaud lauale ning kõigi mängijate kettad viskealale selles järjekorras nagu mängitakse. Esimesel raja järjekord on kellaosuti liikumise suunas. Üks ring on 9 rada.

KUIDAS MÄNGIDA

Igal rajal loetakse viskeid veeretamiskordade järgi, eesmärk on ketas korvi saada võimalikult väheste visetega.

3D6 JA TÄRINGUTE LISAMINE

Iga veeretamise kord algab 3D6(kolme kuuetahulise täringuga)

Skill Žetoon	Iga žetoon lisab ühe täringut
Karma Kaart	Lisa/Eemalda täring vastavalt kaardil näidatule
Mängija eripära	Lisa/muuda täringuid nagu kaardil näidatud
Sponsorlus	Lisa 1 täring kui mängija ja raja sponsorid on samad
BOB	Lisa 1 täring kui sa oled viimane mängija viskealal

Kui sa ei lisa täringuid - viska 3D6 täringut

Kui lisa ÜHE veereta	4d6	või	1d20	või	2d10
Kui lisa KAKS veereta	5d6	või	2d20	või	3d10
Kui lisa KOLM veereta	6d6	või	3d20	või	4d10

LAENDUS
PAKETT

OLENEMATA TÄRINGUTE ARVUST MIDA VISKAD,
 Saad sa valida kas parimad 3D6, 2D10 või 1D20 summa.
 Minimaalne täringute arv: 3D6, 2D10, 1D20|
 Max dice: Maksimalne täringute arv: 6D6, 4D10, 3D20

Võib juhtuda, et sa soovid valida väiksema kui võimalik parim summa, mis veeretatud täringud annavad, et vältida võimalikku OB-sse minekut. Sel juhul on sul õigus valida täringute vahel nii, et nende summa annab sulle soovitud tulemuse, et ketas maanduks teises kohas.

Märkus1: Minimaalne number täringuid mida veeretada on 3D6, 2D10 või 1D20.

Karma kaarte, mis täringute arvu sellest vähemaks võiks viia, ei saa antud viskaja vastu kasutada.

Märkus2: Mängija ei tohi kiiresti oma viskevooru korral veeretada täringuid selle eesmärgiga, et tema vastu ei saaks kasutada Karma kaarte. Kui see juhtub, siis tuleb täringuid uuesti veeretada.

3

MÄNGIMISE JÄRJEKORD

Esimesena mängib mängija, kelle ketas on korvist kõige kaugemal. Juhul kui kaks mängijat on samas kohas, alustab mängimist see mängija, kelle ketas on pealmine. Ainuke erand on PUTTIMISEL.

KETTA LIIGUTAMINE

Kasutades täringu summa tabelit paigas, kus sa asud, näitab kuhu su ketas maandub. Sinu ketas liigub kõrgeima numbriga märgitud alale.

TIIALA: 0 6 8 9 10 12 13 15 16 18 20

Nendes näidetes mängija viskab tiialalt (üleval) või oranžilt ruudult v(vasakul) mõlemal juhul kui, mängija veeretab 12, liigub ta sinisele ringile..

Tiialalt 12 juhatab sinisele ringile ja oranžilt ruudult 12 ei jõua rohelise rohelise ruuduni ehk sinine 12 on kõige kaugem kuhu mängija võib jõuda. Märkus: Punane äär ruudul võib näidata, et mängija viskas OB-sse.

KARMA KAARTIDE KASUTAMINE

Karma kaarte saad kasutada sa ise või teised mängijad sinu kasuks või kahjuks nii nagu kaardi peal on märgitud, enne veeretamist, veeretamise ajal või peale veeretamist. Neid saab kasutada vaid juhul kui värvilised kujundid vasakus servas on samad nagu sinu positsioon mängulaual. Karma kaartide mõju kehtib nende käimise järjekorra põhimõttel. Esimesena käidud kaardil on eelis. Ilmastiku kaardid (tuul, vihm, soe ja päikeseline, tuulevaikne, ilma vihmata) mõjutavad mängu lähtudes v iimasena käidud kaardist. Viske ajal ei saa samu ilmastiku kaarte topelt kasutada, kui see juhtub, siis kaart antakse mängijale tagasi.

TEISTE MÄNGIJATE VISKEVOORU AJAL

Mõtle, kes juhib, mis seisus sa ise oled ning mis rajad on ees tulemas. Mängi Karma kaarte, mis mõjutavad mängijat, kes viskab. Teiste mängijate abistamine aitab sul kasvatada oma Karma't ja/või Focust.

PUTTIMINE

Jõudes Greenile, PUTI SISSE. Kasuta puttamise tabelit raja ülemises servas. Puttimise ajal võid sa lisada täringuid nii nagu ka tava viskeid tehes. Enne puttimist kasuta vajalikke OB-sse rollimist vältivaid veeretusi.



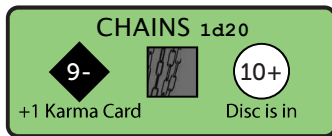
NÄIDE: Puttidest C1-st veeretades 7 või rohkem on rada lõpetatud. Veeretades 5 või 6 tabab kette (vaata, mis tulemusega ketas jääb korvi ja mis tulemusega mitte) ning veeretades 4 või vähem tähendab, et ketas on korvi all ning raja lõpetamiseks kulub veel üks vise. Peale raja lõpetamist aseta oma ketas raja ülal oleva numbri peale, mis kulus sul raja läbimiseks.

Skoor on su visete arv pluss karistused.
 Tähelepanek: Ära lisa Courtesy Violation karistusi enne oma ringi lõppu.

OTSUSTAVAD VEERETUSED

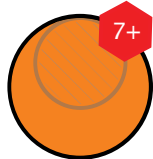
Kõik otsustavad veeretused (OB, ketid, vihmavari, hüppeliiges, provisional, kaotatud mini jne) tehakse 1D20 täringuga. Skill žetoone ei saa antud veeretuste juures kasutada. Ainult Karma kaardid ja mängija omadused, mis saavad mõjutada otsustavaid veeretusi, saab antud juhul kasutada.

Chains Determination Roll:



Kui su ketas maandub CHAINS (kettides), võib see minna sisse või ketid võivad selle ka välja lükata. Sel juhul on vaja sooritada otsustav veeretus, et näha, kas ketas maandub korvis või põrkab seal välja. Kõigil mängija kaartidel on sektisioon CHAINS, millel on osutatud vahemikud, mis tulemuse veeretades on ketas korvis või siis kukub korvi kõrvale. Viskeid mille puhul ketas korvi ei jää ning maandub korvi kõrvale, saab mängija endale ühe Karma kaardi ning rada loetakse automaatselt lõpetatuks ühe lisa viskega.

OB OTSUSTAV VEERETUS: Veereta 1d20



Punane kuusnurk, mis on lisatud mõnda maandumiskohta tähendab seda, et ketas võib minna mängualast välja ning seetõttu on vaja teha otsustav veeretus. Kuusnurgas on näidatud number, mille või millest suurema pead veeretama, et jääda mängualasse ning sellest väiksema arvu veeretamisel satud OB-sse ning saad ühe karistusviske oma tulemusele juurde.

Märkus: Liigu Drop Zone kui märgitud mängualal.



PUNANE OB KUUSNURK: See maandumisala on alati OB ning mängija peab liikuma Drop Zone. Karma kaardid millega saad tagasi mängualasse ei ole antud alas märgitavad.

Karma kaardi kaotus: lase kaasmängijal pimesi valida üks Karma kaartidest, mille sa kaotad.

PEALE IGAT RADA

Märgi üles kõigi raja tulemus ning hetke koguskoor. Aseta mängijate kettad järgmisele viskealale nii, et esimesena viskav mängija kõige peal. Mängu järjekord on sellest, et kui hästi mängiti eelmisel rajal, vähim viskeid teinud mängija alustab esimesena. Viigilise tulemuse korral jääb järjekord samaks, mis oli eelneval rajal.

3-RAJALINE KARMA KAARTIDE KEHTIVUS

Peale igat mänguvälja lõpetamist (3 rada) kaotavad Karma kaardid oma kehtivuse. Kõik mängijad peavad ära andma kõik peale ühe Karma kaardi ning uued Karma kaardid jaotatakse mängijatele vastavalt skoorkaartide märgitud numbri alusel, mis on tema nime kõrval.

5 või 6 mängijat? Proovi paarismängu! Mõlemad mängijad viskavad tiialalt ning otsustavad kumb on parim vise, sealt mängitakse edasi ning mõlemad saavad uuesti kaks viset sellest kohast kust otsustasid, et oli parim vise eelmine viske voor.

4

OSKUSTE ŽETOONID

Oskuste žetoone on võimalik juurde teenida mängu jooksul.

Driving žetoone:

Kasuta avaviset tehes või Drop Zones.

Putting žetoone:

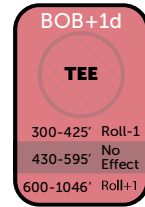
Kasuta kui oled puttimis alas.

Focus žetoone:

Kasuta kus iganes, kaasa arvatud avaviset tehes või puttimisalas

Oskuste žetoone kasutatakse täringute lisamiseks või nende tüübi muutmiseks. Lisaks võib kahe oskuste žetooni vastu vahetada ühe Karma kaardi. See on lubatud maksimaalselt kaks korda ühe viskevooru ajal.

RAJA MÄRGISTUSED



BOB: +1d:

Viimane viskaja saab ühe lisa täringu

DISTANCE:

Mängija distantsis oleven täringute kogusumma:

- 300-425' -1 täringute kogusummat
- 430-595' ei muuda kogusummat
- 600-1100' +1 täringute kogusummat

OB liigub Drop Zone: Kõigil nõnda märgistatud kohtadelt liigub mängija Drop Zone.

OB Goes to DZ

DROP ZONE: OB-sse sattudes liigub mängija Drop Zone.

DROP ZONE

PLEASE PUTT OUT: Kui oled puttimisalas, mängi rada lõpuni.

PLEASE PUTT OUT



Uued Karma kaardid: Peale igat kolme rada saavad kõik mängijad endale uued Karma kaardid. Karma kaarte jaotatakse kõigile mängijatele vastavalt mängu alustamise kogusele.

KICKSTARTERI TOETAJAD

David Rehagen
Steve Holloway
Bruce Kinnee
Danny Corbett
Mike Barnett
Zach Biscardi
Hunter Thomas
Craig Gustafson
Charlie Hutchinson
Matt Smith
Mike Harrington
Jake Gifford
Tom Snyder
Alan Barker
Danelle Mangone
Nate Heindl
Jason Southwick
Kevin Waring
Seth Munsey
Dennis Greffard
Josh Baysinger

Michelle Deering
Mark Ewell
Mike Harrington
Tina Oakley
Matt Krueger
Aaron Wilmot
Jay Yeti Reading
Timmy Redman
Mark Miller
Paul Ulibarri
Guy Boyan
Bill Ganley
Nina Everson
Scott Pitner
Matt Nolan
Emilio Ritacco
Thomas Clark
Heath Newton
Bernie Hertweck
Bob Johnson

Ginger Bowman
Mark Heydt
Bob Graham
Andrew Pongratz
Adam Jones
Kurt Jacobs
Paul Cymrot
Nicholas Eori
James Robbie
Zachary Hoy
Jami Swindell
Jessica Protasio
Kris Phifer
James Hall
Ross White
Scott Walsh
Sean Jack
Peter Bear
Ivan Wesley Ware
Mark Lucas



KARMAKAARTIDE SELETUSED

ÜLDINE SELETUS:

Kahte samasugust Karma kaarti ei saa korraga käia.

FORWARD / BACKWARD ONE SPACE: Liigu edasi või tagasi ühe maandumiskoha võrra. Näide: Üks samm edasi: Pargitud liigub Kettidesse / Üks samm tagasi: Oranz romb liigub tagasi viskealale.

META CARDS: Neid kaarte saab mängida väljaspool mängu olukorda. See kaart tuleb mängida peale mängija tegevust, muul juhul need kaardid ei rakendu.

SHARE CARDS: Nendega saab jagada nt. +1 fookust kõigile mängijatele, kes seda soovivad (mõningad kaardid nõuavad, et kõik mängijad peavad seda aktsepteerima). Iga mängija, kes aktsepteerib kaardi mõjuga, temale kehtib see kuni kaardil näidatud ajani. Kui kaardi käinud mängija ütleb, et see kehtib vaid osadele mängijatest, siis see on õige koht kus kasutada Courtesy Violation kaarti.

WEATHER CARDS: Vihma kaardid asendavad vihma kaarte kuid lisavad oma mõju tuule kaartidele. Sama kehtiv tuule kaartidega. Tuule, vihma ja päikese kaardid kestavad kuni raja lõpetamiseni või kuni nad on asendatud sama liiki kaardiga.

TÄPSUSTAVAD SELETUSED

ADRENALINE RUSH: OB ei rakendu selle kaardi puhul.

BUG FREE: Kehtib samamoodi nagu jagamis kaardid.

COPY CAT*: Peale sinu vastu käidud kaardi mõju lõppemist saad sa selle (sinu vastu mängitud kaart) kaardi omale. Antud kaarti saab kasutada siis, kui käidud kaart mõjutab mitmeid mängijaid kuid seda ei saa kasutada Courtesy Violation kaarti käies.

COURSE CLEANUP: Kehtib METAKAARDIGA samamoodi.

COURSE DESIGNER LOVE: Sama mõju nagu edasi / tagasi ühe sammu võrra.

COURTESY VIOLATION: Esimene kaart mängija vastu mängides on hoiatus. Iga järgnev viisakusreeglite rikkumine toob kaasa ühe karistusviske. Ropendamine, halvustav suhtumine teise mängija suhtes, liiga pikalt mõtlemine, mängu järjekorra rikkumine on näited, millal seda kaarti võiks rakendada. Antud kaart jääb mängija ette kuni mängu lõpuni.

CRACKED DISC*: Kui ketas ei maandu fayrwayl, saab mängija, kes mängib selle kaardi valida viskajalt ühe kaardi ning selle omale võtta.

CTP FROM BRIA DG: Korvile lähim avavise saab 2 fookuse žetooni. Mängija, kes selle kaardi käib lisab oma täringute kogusummale +2. Viigilise tulemuse korral veeretatakse 1D20, et selgitada parim.

DRY YOUR HAND / WHALE SACS: Kehtib jagamis kaartidega samamoodi.

FOOT FAULT*: Märkamaks jalaviga, tuleb mängija vastu see kaart mängida. Kui seda on tehtud, lisandub vea teinud mängija skoorile +1 karistusviske. Kui samal ajal mängitakse rohkem kui üks jalavea kaart mängija vastu, siis mängija saab ikkagi +1 karistusviske. Mängitud kaardid lähevad mõlemad kasutatud kaartide hulka.

FOUND DISC*: Seda kaarti võib mängida igal hetkel peale avaviset tehtud visete eel. Kaardi käinud mängija saab 2 Karma kaarti.

HEADWIND: Lahuta oma viske pikkuselt 100 ning arvest +/-1 täringute kogusummalt.

LIVE ON THE TEE: Esimesena mängiv mängija saab +2 oma täringute kogusummale, kõik järgnevad mängijad +1. Kaardi peab mängima enne esimese viske tegemist.

LONG BACKUP*: Enne avavise tegemist sea üles soojendusala kuhu on asetatud üks Karma kaart tagurpidi ja kaks distantsi žetooni mille distants on nähtav. Oskuste žetoonid vastavalt punase, sinise ja rohelise täringu veeretamise tulemusena. Viskealal viskamise järjekorras saavad mängijad hakata valima endale meelepäraseid oskusi/distantsi/Karma kaarte. Üks hunnik iga mängija kohta. Mängija saab ka valida võimaluse hakata PRO mängijaks ning ei vali seejuures endale ühtegi valikus olevat oskust/distantsi/Karma kaarti. Kui distantsi žetooni või Karma kaarte valikuvoores keegi ei vali, siis lisatakse neile üks lisa žetoon/kaart.

LOST DISC*: Vise peab maanduma fairwayl (oranzis alas). Mängija, kelle vastu antud kaart käidi, teeb uue viske eelnevast viskekohast ja saab +1 viset karistuse. Antud kaarti võib mängida igal hetkel enne täringute veeretamist.

LOST MINI*: Enne igat putti veeretab mängija 1D20 täringut minimarkeri leidmiseks. Seni kuni minimarkerit pole leitud kehtib kaardil olev karistus.

LOST TOWEL: Täringute kogusummalt -1 vaid juhul kui vihma kaart kehtib.

MAPLE HILL WEATHER*: Skanni QR kood või kasuta USA ilmateadet pirkonnakoodiga 01524.

MAYDJALAF: Vaata metakaartide seletust.

MULLIGAN / DISC GOLF PINS: Kehtib peale negatiivse efektiga kaarte.

NAILED IT*: Muuda kahe vabalt valitud täringu summa 6-ks. Kui veeretatakse 10 või 20 tahuga täringuid, siis ka nende tulemus tuleb muuta 6-ks.

OLD RELIABLE*: Sinu vise peab maanduma puttimis alas. Kui see juhtub, sa võid mängida selle kaardi ja saad 2 fookuse žetooni.

PRO TIP*: +1 fookuse žetoon kui mängid selle kaardi kellelegi teisele. Sellest ei saa keelduda.

PROVISIONAL*: Seda kaarti ei saa mängida enne kui OB otsus on tehtud, olgu see siis täringute veeretuse, Karma kaart või mängija omadus. Kui su vise lõpetab OB-s, mängi see enda kasuks. Kui kellegi teise vise lõpetab OB-s, võid seda mängida ka teise mängija kasuks. Kui rada on lõpetatud, saad uuesti veeretada 1D20 täringut, et selgeks teha, kas ketas ikkagi oli OB-s või mitte. Vajadusel paranda oma skoor.

SHARE THE FUN: Sama nagu metakaartidega.

SLIPPERY TEE: Esimene mängija, kes viskealal alustab, saab -2 tulemuse oma täringute summalt, kõigilt järgnevateelt lahutatakse maha -1 täringute summalt. Selleks, et seda kaarti mängida, peab sadama või sadas eelmisel rajal.

SNACK TIME*: Sama mis metakaartidega.

SPIT OUT: Putt, mis oleks pidanud minema sisse lõpetab korvi kõrval. Seda kaarti ei saa kasutada peale kettidesse visatud otsustavat veeretust.

SWEEP OFF TEE: Sellest ei saa keelduda.

TREENIED / TREE LOVE: Sama, mis edasi / tagasi ühe sammu võrra.

TWISTED ANKLE*: Iga raja lõpus peab mängija veeretama 1D20 täringut, et ravida oma hüppeliiges. Kuniks hüppeliiges ei ole ravitud kehtib kaardi mõju. Iga raja lõpus tuleb teha otsustav veeretuse.

UMBRELLA: Kui antud kaart mängitakse, jääb see mängijale kuni mängu lõpuni või kuni tema vastu mängitakse vihmavarju purunemise kaart. Kui vihmavarju purunemise kaart mängitakse, läheb vihmavarju kaart kasutatud kaartide hunnikusse.

WIND: Kõik mängijad, kelle ees on vihmavarju kaart peavad tegema vihmavarju päästva veeretuse. Veeretage 1D20 täringut. Tuule kaart lisandub vihmakaardile ning asendab eelnevalt mängitud tuulekaardi.

WIND JAMMER: See kaart võtab ära tuule mõju üheks rajaks ainult sellelt mängijalt, kes antud kaardi käis. See ei kaitse aga mängija vihmavarju tuule eest.

*LAIENDUSPAKI KAARTIDE SELETUSED

MÄNGIJA KAARTIDE SELETUSED

ÜLDINE SELETUS:

+1d	Lisab ühe mistahes täringu
+1d6	Lisab ühe 1D6 täringu
1d20	Saad ühe 20 tahulise täringu
White Hex	Rakendub kõigis kujundites
Colored Hex	Rakendub vaid sama värvi kujundites
Colored Shape	Rakendub kõigis sama värvi kujundites ja kohtades

PÕHMÄNGU MÄNGIJAD

Paul McBeth: McBeast Mode (+1D6 kõigil veeretustel) aktiveerub peale kahte järjestikust birdiet. Par või kehvem deaktiveerib selle.

Scrambla Shannon: Visked Drop Zonest lähevad arvesse kui fairway mitte tabamised, selle tarbeks saab ta kasutada ekstra täringut (+3D6)

Simon Lizotte: Atripuute ei saa kombineerida. Ainult 1D20 veeretamisel lisandub täringu summale +4. Kui veeretab 2D20 või 3D20 siis boonust ei arvestata.

LAIENDUSPAKI MÄNGIJAD

Comeback Cato: Kui mängija on 3 viske või enamaga taga saab antud mängija kasutada 2D10 täringuid ilma žetooni lisamata. Lisades 2 täringut saab kasutada 4D10 täringuid.

Fair Frankie: Võib mistahes OB või kettides otsustava veeretuse lugeda mängija kasuks enne kui on otsustav veeretuse tehtud või Karma kaart kasutatud.

Karma Quinn: Võib vahetada 1 Karma kaardi mis tahes hetkel oma käigu ajal ühe DRIVING ja PUTTING žetooni vastu.

Lucky Lane: 2D20 täringu kasutamise õigus kõigi otsustavate veeretuste ajal. Kaasaarvatud hüppeliigese parandamine, minimarkeri leidmine, katkine vihmavari jne.

Rollah Randy: Kõik visked mis lõpetavad puttimis alas liiguvad ühe sammu võrra edasi. Näiteks vise C1-s lõpetab pargituna. Pargitud ja ja kettide tabamine ei lähe puttimis ala arvestusse ja neid ei saa paremaks muuta.

Risky Ryan: Ühe korra raja jooksul võib valida 20 tahulise täringu ilma oskuse žetooni kasutamata. See ei rakendu lisatud täringu ajal D6 või D10 täringutega.

Sawyer the Streak: Esimene birdie lisab järgmisele avaviskele 1D6 täringu. Kaks birdiet järjest lisavad 2D6 täringut lisaks ja kolm lisavad 3D6 täringut lisaks.

Trader Terry: Võib vahetada 2 fookuse žetooni +3D6 või +3D20 vastu.

Weather Walker: Positiivne ilm rakendub talle nagu ka kõigile teistele.

SÕNASTIK

+1D - lisa üks täring

+1D6 - lisa üks 6-tahuline täring

1D20 - uuenda ühe 20-tahulise täringu peale

2 Meter Rule - reegel, mis on aegajalt kasutuses kui ketas jääb puu otsa ning on kõrgemal kui 2 meetrit ning seetõttu loetakse see mängualast väljas olevaks. **3D6** - kolm 6-tahulist täringut

Basket - sihtmärk, kuhu tuleb ketas visata

BOB - Viimane viskaja

Cali - Võimalus igal rajal ühe korra lisavise teha

Casual Relief - Liigu takistusest mööda, mis ei peaks sinu teel ees olema

Chains Spit - Vise mis tabab kette kuid ei jää korvi

Chain Stick - Vise mis tabab kette ja läheb korvi

CTP - Korvile lähim, vahepeal saab selle eest auhinna

Drive - Iga raja avavise

DZ - Koht kust peab mõnel rajal mängu jätkama kui oled mängualast väljas

Eight Holes - Parimad discgolfi fännid maailmas

First Available - Kui tabad puud, mis on viskealale lähim

Foot Fault - Viset tehes valesse kohta astumine minimarkeri või ketta suhtes

Green - Piirkond mänguväljal, mis on märgistatud rohelise ringiga,

üldiselt piirkond kust mängija muudab oma viskestiili puttimiseks

Grip Lock - Ketas jäi kätte liiga kauaks ning lendas sealt välja liiga hilja

Iron Leaf - Väga halb pörge näiliselt väiksel oksalt

Jail - Ketta asukoht fairwail, mis on väga halb

Lie - Paik kust vise sooritatakse

Local Route - Vales suunas visatud vise, mis leiab oma tee läbi metsa

Long Backup - Pikk ootamine viskealal kuna eelnev grupp mängib aeglaselt

Mini - väike ketas, millega märgistatakse oma viskekoht

Niced - Grupikaaslane ütleb hea vise ning peale mida ketas tabab puud

OB - Mängualast väljas

Parked - Ketas maandub korvi all

Penalty - Skoorile lisanduv üks või mitu karistusviset

Provisional - Vise, mis maandub kohas, mida võib tõlgendada mitut moodi.

Peale ringi annab volitatud isik sellele hinnangu

Putt - Vise, mis on mänguväljal märgitud rohelisest ringist

Putting Out - Raja lõpetamine mängu kiiremaks edenemiseks

Still Away - Peale viset oled ikka korvist kõige kaugemal

Stroke - Üks vise

Tree Love - Suurepärane pörge puust, mis aitab kaasa viskele

Treenied - Pörge puust, mis on väga halb

Wind Dummy - Esimene mängija kes viskab ja ei saa tuulest aru

LAIENDUSPAKK

GO FOR IT / SAFE SHOT ŽETOONID

On olukorrad, kus sa soovid mängida turvalist mängu ja on ka olukorrad, kus tahaksid võtta riski. Go For It / Safe Shot žetoonid annavad sulle selle võimaluse.

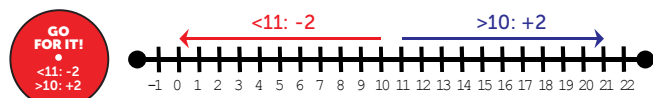
Kõik mängijad alustavad mängu kolme Go For It / Safe Shot žetooniga (ühe täpiga, kahe täpiga ja kolme täpiga), mis on sama värvi, mis nende ketas. Esimene žetoon, mis on ühe täpiga annab kõige suurema võimaluse õnnestumaks mängida nii nagu mängija soovib. Kolme täpiga žetoon on aga kõige väiksema õnnestumis tõenäosusega.

KUIDAS NEID KASUTADA

Enne täringute veeretamist aseta žetoon mängulauale see külg peal, mida sa soovid mängida. Lähtudes täringute summast selgub, kas soovitud tulemus õnnestus või mitte.

Üldiselt muudab Go For It hea viske paremaks ja halva viske halvemaks. Teisi oskuste žetooni, mängijate võimeid ja Karma kaarte saab koos selle žetooniga kasutada.

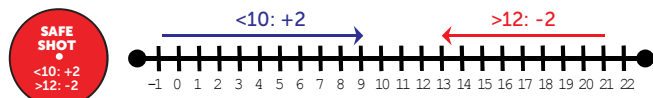
Antud vahemikega Go For It žetoon muudab veeretuse tulemust järgnevalt.



Näide:

- Veeretus 5 --> 3
- Veeretus 10 --> 8
- Veeretus 15 --> 17

Antud vahemikega Safe Shot žetoon muudab veeretuse tulemust järgnevalt.



Näide:

- Veeretus 5 --> 7
- Veeretus 10 --> 10
- Veeretus 15 --> 13

Kõiki Go For It / Safe Shot žetooni saab kasutada vaid ühe korra. Peale žetooni kasutamist pane see kasutatud žetoonide sekka. Neid žetooni võib kasutada mistahes järjekorras kuid pea meeles, et mida rohkem täppe selle peal on, seda raskem on saavutada soovitud tulemus.

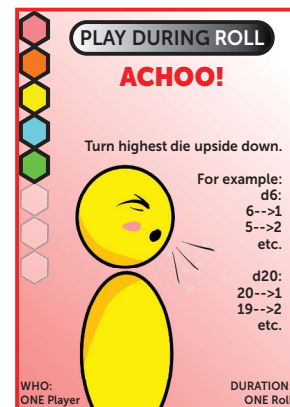
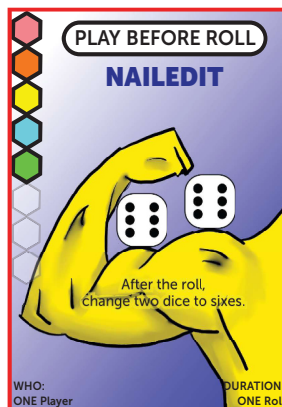
LAIENDUSPAKEDI MÄNGIJATE KAARDID

Pakis on 10 edasijõudnud mängija kaarti. Edasijõudnud mängijate kaartidel on joon ümber. Nii nagu ka tavamängu mängijate kaartidel, on ka edasijõudnud mängija kaartidel nende eriomadused näidatud kaardil ning selgitatud mängu juhendis.

Me soovime neid esialgu mitte kasutada kuniks olete õppinud selgeks mängu põhitõed kuna mõned nendest omadustest nõuavad rohkem strateegilist mõtlemist.

LAIENDUSPAKI KARMA KAARDID

Pakis on üle 30 uut tüüpi Karma kaardi. Paljud Karma kaardid on samad tava paki kaartidega, et jääks mängu terviklik piit samaks. Laienduspakki Karma kaardid on ümbritsetud punase joonega. Tava paki kaardid on ümbritsetud sinise joonega.



LAIENDUSPAKI TÄRINGUD

Lisaks on laienduspakis kaasas ka 4 10-tahulist täringut. Nii nagu ka 20-tahulisi täringuid, saad sa ka neid kasutada oskus žetoonide vastu vahetades. Kolm oskuste žetooni lubab sul kasutada 4D10 täringuid.

18 KORVIGA MÄNG

Kui mängid 18 korviga rada siis oskuste žetooni uuendatakse peale üheksandat rada. Iga mängija saab mängija kaardil näidatud arvu Driving, Putting ja Focus žetooni.

ÜKSIK MÄNG

ETTEVALMISTUS: Vali 2 mängija kaarti pimesi ning nendest kahest vali 1 mida kasutad. Sega Karma kaardid ning aseta need tagurpidi mängulaua kõrvale. Võta endale mängija kaardi Rookie poolal näidatud arv Karma kaarte ja topelt number oskuste žetooni. Lisa 125´ oma Rookie distantsile. Märgi Karma kaartide arv ja distants skoorkaardile.

MÄNGIMINE: Enne igat veeretust keera üks Karma kaart õiget pidi ning see rakendub koheselt, kaasaarvatud osustavad veeretused. Arvesta kaardi mõju oma viskele. Kaardi mõju kestab niikaua kuni see on kaardil näidatud. Kasuta Karma kaarte ja oskuste žetooni selleks, et parandada oma võimalusi. Märkus: ZUKA Replay ja BOB kaarte ei saa kasutada.

KUI HEA TULEMUSE SUUDAD MÄNGIDA?

ÜKSIK MÄNG	Amatöör	Algaja	Edasijõudnud	Pro	Meister
Esimesed 9	>30	27-30	23-26	20-22	<20
Tagumised 9	>32	30-32	26-29	23-25	<22
18 korvi	>60	56-69	52-55	47-51	<46

KARMA KAARDID

Karma kaartidel on järgnev informatsioon: nimi, omadus, kettidesse viskamise otsustav veeretus, Rookie/Pro distantsi info, Karma kaardid, draivimine, puttimine ja fookuse žetoonid.

KUS PEAB KETAS PEAB OLEMA? Kuusnurgad vasakul pool kaardil näitavad kus mänguväljal ketas peab olema, et kaarti saaks mängida. Kui kaart mängitakse enne veeretamist või veeretamise ajal, näitavad värvilised kuusnurgad kust peab alustama. Kui kaart mängitakse peale veeretamist, kehtib kaart selle kuusnurga kohta, kus ketas peaks maanduma (enne kui kaardi mõju arvesse võtta).

Karma kaardid mis mängitakse valel hetkel, eemaldatakse mängust ilma nende mõju arvestamata.

MILLAL KASUTADA? See on välja toodud igal kaardil kasti sees.

PLAY BEFORE ROLL

Tuleb kasutada peale eelmise mängija korda aga enne veeretamist.

PLAY DURING ROLL

Tuleb mängida peale veeretamist AGA enne kui on selgunud mis on veeretuste summa.

PLAY AFTER ROLL

Tuleb mängida kohe peale veeretust ning summa selgumist ning enne kui järgmine mängija alustab veeretust.

PLAY BEFORE DRIVES

Tuleb mängida enne kui mängijad on alustanud veeretusi igal rajal.

ÜLEJÄÄNUD KORRAD: Nagu kaardil näidatud.

KAARDI NIMI: Punase kirjaga kaardid on mõeldud kasutamiseks teiste mängijate peal. Sinise kirjaga kaardid iseenda peal.

ESMANE MÕJU: On kirjeldatud ülemise märgiga ja selle all oleva tekstiga.

JÄRGNEV MÕJU: Selle sümbol on esmase mõju all ning tekst samuti esmase mõju teksti all.

KELLELE MÕJUB: Üldjuhul mõjub kaart kas kõigile või ühele mängijale. Karma kaarte ei saa tagantjärele mängida.

MÕJU KESTVUS: Üldjuhul kestab kaardi mõju ühe veeretuse korra, ühe raja või hetkeline. Karma kaardi käimine võib lõpetada eelmise karma kaardi mõju.

Karma kaartide mõju tuleneb nende mängimise järjekorrast. Sinine äär karma kaardil näitab, et ta on baasmängu kaart, punane äär näitab, et tegemist on laiendus pakist.

MÄNGIJA KAARDID

nimi, omadus, kettidesse viskamise otsustav veeretus, Rookie/Pro distantsi info, Karma kaardid, draivimine, puttimine ja fookuse žetoonid.

Scramble Shannon

+3d6

+2d6

+1d6

CHAINS 1d20

10-

11+

+1 Karma Card Disc is in

ROOKIE RATING: 1018

DISTANCE	300'
KARMA	2
DRIVING	3
PUTTING	3
FOCUS	1

NAME: Sinu mängija nimi

ATTRIBUTE: Sinu spetsiaalne oskus
Jälgi väga hoolikalt, see võib sind aidata soojendusosalal

CHAINS DETERMINATION: See on sulle unikaalne. Number pargitud alas on näitab maksimaalset veeretuse summat millega ketas ei lähe korvi.

ROOKIE Side: Sinu mängu alguse oskuste ja Karma kaartide kogus.

PRO Side: Vaata PRO-ks saamist juhendist. PRO poolt leiad oma oskuste ja Karma kaartide kogused.

ZÜCA REPLAY CARD

Kui kasutad laienduspakki, siis ZUCA Replay kaart alustab mängu.

Kui mängija viskab ketta korvi kolmandast ringist või kaugemalt, siis ta saab selle kaardi endale isegi siis kui see oli eelnevalt mõne teise mängija käes.

Mängija, kes omab seda kaarti võib kasutada lisa täringut igal oma veeretusel. Kui aga vise ei lõpeta korvis ja selle viske ajal on kasutatud ZUCA Replay kaarti, siis tuleb see panna mänguväljale.

ROLL THE

züca
REPLAY!

Keep and use this card until you lose it or someone else claims it.

Optional +1d on any/every shot but ... if the shot does not go in, you surrender the ZUCA Replay card back to the Rolling Mat.

