

CAROM MINI GOLF - ESPANSIONE "DYNAMIC"

Il set base del gioco da tavolo Carom Mini Golf contiene un tabellone con 7 buche di base e tre tipologie di ostacoli, che consentono di creare innumerevoli percorsi modificati. Pertanto, è possibile rendere il gioco completamente unico e stimolante ogni volta che si gioca. E quando si aggiungono gli elementi dell'espansione Dynamic (nuove buche, ostacoli e pedine supplementari), le possibilità di creare tracciati modificati aumentano enormemente. In questo modo è possibile godere appieno di questo gioco, divertirsi durante una partita, ma anche ideare le configurazioni di buche più creative o impegnative.

Contenuto

Il set contiene: il tabellone di gioco, 2 dadi, 2 ostacoli orizzontali, 4 ostacoli verticali, 8 ostacoli dinamici, 32 gettoni, il cursore, 2 segnalini dell'area di partenza flessibili, 2 segnalini di buche flessibili e le regole del gioco (libretto di testo e libretto delle figure).

Il retro della scatola mostra tutti gli elementi del set:

- Il **tabellone** contiene due buche di base (n. 8 e 9) con indicatori dell'ordine di gioco. Sul tabellone sono presenti anche un contatore di mosse (con un cursore) e un indicatore della direzione della pallina.
- **Dadi** - rosso (con i numeri 11, 12, 13, 14, 15 e 16) e nero (con i numeri 15, 20, 25, 30, 35 e 40). Questi dadi sono utilizzati per integrare i dadi del gioco base.
- **Ostacoli orizzontali**. Sono 2 e coprono cinque esagoni in linea retta.
- **Ostacoli verticali**. Sono 4, di diverse forme.
- **Ostacoli dinamici**. Sono 8, in 4 diverse varianti.
- **Gettoni**. Sono rotondi e occupano un esagono ciascuno. Ci sono in totale 32 gettoni: 16 blu con indicato -1, 10 rossi con indicato -2 e 6 gialli con indicato -3.
- **Segnalini dell'area di partenza flessibili**. Sono 2, a forma di rettangolo, e permettono di posizionare gli esagoni di partenza in modo alternativo su una buca modificata (o su più buche collegate).
- **Segnalini di buche flessibili**. Anch'essi sono 2 e servono a posizionare, su un tracciato modificato, la buca su un esagono alternativo.

Regole di base

- I nuovi tracciati consentono di giocare in entrambe le modalità: Base e Carambola. Anche in questo caso, quando giocate nella modalità Carambola vi consigliamo di utilizzare solamente gli ostacoli orizzontali e quelli che rallentano il movimento.
- La preparazione del gioco e le regole generali sono identiche a quelle del gioco base.
- Anche l'obiettivo del gioco è esattamente lo stesso: la pallina deve essere messa in buca nel minor numero di colpi possibile. Vince il giocatore che alla fine della partita ha totalizzato il minor numero di colpi in tutte le buche giocate.

Ostacoli orizzontali e verticali

- I due nuovi ostacoli piatti sono più lunghi di quelli del gioco base, ma tutte le regole per i rimbalzi e il loro attraversamento (variante incanalata) sono esattamente le stesse.
- Gli ostacoli verticali hanno forme diverse rispetto a quelli del gioco base, ma valgono le stesse regole per i rimbalzi e il loro attraversamento. L'ostacolo a forma di X (V-X13) è particolare, perché ci sono due direzioni in cui la pallina può superarlo. Nella fig. D-1, le frecce blu indicano tali direzioni, mentre la freccia arancione mostra la direzione lungo la quale la pallina può passare sotto all'ostacolo a X.

Qualora al termine di una mossa la pallina si trovi sull'esagono centrale dell'ostacolo a X, nella mossa successiva la pallina potrà muoversi in una delle 4 direzioni possibili (fig. D-2).

Ostacoli dinamici

La caratteristica fondamentale degli ostacoli dinamici è che la loro forma, o la loro posizione, cambia dopo il contatto con la pallina.

Esistono 4 tipi di ostacoli dinamici.

L'**ostacolo rotolante** ha la forma di un dodecaedro. Occupa un esagono del tabellone. La pallina rimbalza su un ostacolo rotolante nello stesso modo in cui rimbalzerebbe su un ostacolo orizzontale che occupa un esagono, ovvero rimbalzando nella direzione da cui proviene. Dopo aver subito un urto, l'ostacolo rotolante si sposta nell'esagono adiacente in linea con la pallina (fig. D-3).

Se al momento dell'impatto l'ostacolo rotolante si trova contro un muretto o un altro ostacolo che gli impedisca di rotolare sull'esagono appropriato, l'ostacolo rotolante rimane al suo posto.

L'**ostacolo rotante** è composto da due elementi: uno fisso, che occupa un esagono, e uno mobile, che può ruotare attorno all'elemento fisso. Quando la pallina colpisce l'ostacolo rotante dalla direzione indicata dalla freccia bianca, rimbalza nella direzione di provenienza (fig. D-4).

Se la pallina colpisce la parte mobile dalle direzioni indicate nelle figg. D-5 e D-6, devia come indicato (di 120 gradi) mentre la parte mobile ruota attorno all'elemento fisso (di 60 gradi).

Quando si posiziona un ostacolo rotante sul tabellone, tutti gli esagoni adiacenti alla parte fissa dell'ostacolo devono essere liberi (senza muretti o altri ostacoli che ne impediscano la libera rotazione).

L'**ostacolo in caduta** è composto anch'esso da due elementi: uno fisso, che occupa un esagono, e uno in caduta, che si trova sopra l'elemento fisso dell'ostacolo fino a quando una pallina non lo colpisce.

Quando una pallina colpisce l'elemento fisso dell'ostacolo, essa rimbalza nella direzione da cui proviene. Al momento dell'urto, l'elemento in caduta dell'ostacolo finisce sui due esagoni che si trovano dalla parte opposta rispetto alla pallina.

Da quel momento, questa parte caduta rappresenta un ostacolo orizzontale chiuso che si comporta secondo le regole del gioco base. La fig. D-7 mostra l'ostacolo prima (a) e dopo (b) essere stato colpito.

Se la pallina, dopo aver rimbalzato su un elemento fisso di un ostacolo in caduta, incontra la parte in caduta durante lo stesso movimento, rimbalza secondo le regole esistenti (fig. D-8).

Dopo aver cambiato forma, l'ostacolo rimarrà tale fino a quando tutti i giocatori non avranno finito di giocare quella buca.

L'**ostacolo a senso unico** (porta) occupa 4 esagoni ed è composto da due elementi fissi (pilastri) e da uno mobile al centro (porta). Ruotando intorno al bordo superiore, la porta può essere aperta, ma solo da un lato (fig. D-9).

Quando la pallina colpisce uno dei pilastri, rimbalza nella direzione di provenienza; se invece colpisce la porta dal lato opposto, rimbalza esattamente come contro un muretto (fig. D-10).

Ogni volta che la pallina colpisce la porta dal lato in cui può essere aperta, la porta si alza e la pallina si ferma sull'esagono esattamente nel vano della porta, indipendentemente dagli impulsi rimanenti. Nella mossa successiva, la pallina può andare in qualsiasi direzione. Dopo che la pallina ha lasciato l'esagono, la porta si richiude (fig. D-11).

Tuttavia, se dalla porta la pallina si sposta di un solo passo, la porta rimane aperta perché la pallina ne impedisce la chiusura. Nella fig. D-12, i cerchi neri mostrano tutte le posizioni della pallina che impediscono alla porta di chiudersi (le due caselle direttamente sotto l'elemento mobile e tutte e tre le caselle adiacenti).

Gettoni

Il set contiene 32 gettoni rotondi. Sedici gettoni riportano un -1, dieci riportano un -2 e sei un -3. Possono essere posizionati sulle buche in modo del tutto arbitrario, oppure secondo una configurazione predeterminata o concordata. I gettoni non interferiscono in alcun modo con il movimento della pallina. Quando la pallina si imbatte in uno dei gettoni, semplicemente prosegue (senza rimbalzare né rallentare), e il giocatore lo prende dal tabellone e lo tiene finché tutti i giocatori non hanno finito di giocare quella buca. I gettoni possono essere utilizzati in entrambe le modalità di gioco, ma si consiglia di usarli soprattutto nella modalità Carambola.

- In un gioco con gettoni, quando si calcola il punteggio, oltre al numero di colpi, il giocatore deve tenere conto anche del valore totale dei gettoni raccolti. La fig. D-13 mostra un

esempio relativo alla buca n. 8 del campo. 8, in cui la pallina viene messa in buca in 6 colpi. In questi 6 colpi, la pallina ha superato 4 gettoni per un valore totale di -8 (-1, -2, -2 e -3). Quindi, la pallina viene messa in buca dopo 6 colpi e il valore totale dei gettoni è -8, il che significa che il punteggio finale di quella buca è -2, che viene annotato nel segnapunti.

Una volta raccolto, un gettone non viene rimesso sul tabellone finché tutti i giocatori non abbiano finito di giocare quella buca, indipendentemente dalla modalità di gioco. Per questo motivo è molto importante rispettare l'ordine di gioco di ogni buca, poiché il primo a giocare risulta avvantaggiato nella raccolta dei gettoni.

Le figure seguenti illustrano diverse varianti di buche modificate, tratte sia dal gioco base che dell'espansione.

- La fig. S-9 illustra un percorso modificato del gioco Base, contenente ostacoli orizzontali e gettoni.

- La fig. S-10 illustra due percorsi modificati dell'espansione Dynamic, in cui sono presenti solo ostacoli orizzontali e gettoni.

- La fig. S-11 illustra le buche dei campi modificati collegati del gioco base, con tutti i tipi di ostacoli e di gettoni.

Un percorso è formato dalle buche: 1 - 3 - 2 - 4. L'area di partenza della buca 1 è contrassegnata da un segnalino area di partenza flessibile. La buca si trova sul solito esagono della buca 4 del percorso.

Il secondo percorso è composto dalle buche 6 e 5. Sulla buca 6, l'area di partenza è al solito posto, mentre la buca è contrassegnata da un segnalatore flessibile sulla buca 5.

- La fig. S-12 illustra la combinazione delle buche dell'espansione Dynamic (8 e 9). Si utilizza l'area di partenza della buca 9 e la buca della buca 8, al di sopra della quale c'è però un ostacolo verticale V-C7h! In questo modo, la pallina può essere messa in buca muovendosi lungo la parte piatta del tracciato, oppure cadendo attraverso il foro dell'ostacolo verticale.