

Carom Mini Golf - Reglamento

En el deporte de minigolf, hay campos de varias configuraciones. En un lado de la pista, hay un hoyo, y en el otro está el campo base, que marca el punto de partida de la bola. El objetivo del juego es meter la bola en el hoyo en el menor número de golpes posible.

Cada jugador juega independientemente de los demás y registra su puntuación (número de golpes en cada pista). Al final del juego, los jugadores suman su puntuación en todas las pistas, para determinar al ganador, que tiene la puntuación más baja.

El juego de mesa Carom Mini Golf en su modo Básico simula el deporte de minigolf. La palabra *Carom* (carambola) en el nombre se refiere al segundo modo de juego, en el que todos los jugadores (2 a 6) juegan simultáneamente sus turnos moviendo sus bolas. En el modo Carom, el objetivo principal sigue siendo meter tu propia bola en el hoyo en el menor número de golpes posible, pero en este modo está permitido interferir con los planes de los adversarios al mismo tiempo.

Componentes

El juego contiene: un tablero, 6 bolas redondas, 6 bolas alternativas, 2 marcadores de posición inicial, 2 empujadores de bolas, 6 dados, 6 cartas, 18 obstáculos planos, 6 obstáculos verticales, 8 obstáculos desaceleradores (4 de tipo arena y 4 de tipo charco), un deslizante, un cuaderno de puntuación, y reglas del juego (libreto de texto y libreto de diagramas).

- El **tablero** muestra 6 **pistas básicas** diferentes, numeradas del 1 al 6 y delimitadas por una **pared baja** (A). *(La séptima se encuentra en el cartón interior de la caja)*. Cada pista consta de una red de hexágonos. Un hexágono contiene el **hoyo** (2), y en el extremo opuesto de la pista se encuentra la campo base (rectángulo sombreado) que cubre 6 **hexágonos iniciales** (C). Al lado de cada pista, hay un **indicador del orden** de juego (D), y además, el tablero contiene un **contador de turnos** (E) y un **indicador de dirección** de la bola (F).

- Las **bolas** (G) son de 6 colores diferentes. Las **bolas alternativas** (H) tienen una superficie plana, por lo que pueden ser más convenientes. *(Si se usan ambos tipos al mismo tiempo, hasta 12 jugadores pueden participar en el juego)*.

- Se puede utilizar un **marcador de posición inicial** (I, optativo) para marcar la posición inicial de la bola en cada golpe, para facilitar el cálculo.

- Los **empujadores de bolas** (J) son una ayuda para mover las bolas por el tablero.

- Los 6 **dados** (K) son de diferentes colores y con diferentes números. El tablero muestra todos los números de cada dado (L).

- Las **cartas** (M) se usan en combinación con el dado blanco. Son 6, de las cuales una no contiene valores, para que los jugadores mismos puedan asignarlos.
- **Obstáculos planos** (N). Son 18, de varias formas, y se pueden colocar de tal manera que desvíen la bola, o que permiten el paso desde una dirección.
- **Obstáculos verticales** (O). Hay un total de 6 obstáculos verticales, de diferentes formas, de las cuales 4 son para cualquier pista, y 2 para la pista del cartón interior de la caja.
- Los **obstáculos desaceleradores** representan agua (P) y arena (Q).
- Un **cuaderno de puntuación** (R).
- Un **deslizante** para el contador de turnos (S), en forma de hexaedro de plástico de cualquier color.

Modo básico

- En el juego pueden participar de 1 a 6 jugadores (incluso hasta 12 si se usan las bolas adicionales).
- Se recomienda empezar la primera partida por la pista básica número 1, para llegar a conocer las reglas. Cuando todos los jugadores metan su bola en el hoyo, deben continuar a la pista básica 2, y así hasta la última.
- Al colocar diferentes obstáculos en pistas básicas, se crean pistas modificadas. En las páginas 9, 10, 11 y 12 del libreto de diagramas hay algunos ejemplos de pistas modificadas. Invitamos a los jugadores a crear nuevas configuraciones según sus preferencias e ideas.
- Una partida se puede jugar en cualquier número de pistas, conforme al acuerdo entre los jugadores (por ejemplo, 6 básicas + 6 modificadas, o 15 pistas modificadas, etc.).
- Un jugador golpea la bola varias veces, hasta que la meta en el hoyo, y luego anota la puntuación. Se juega un máximo de 10 golpes por jugador en cada pista, y si la bola no se cuela en el hoyo después del décimo golpe, el juego se detiene, y se anota una puntuación de 10.
- Para seguir el número de golpes, antes del primer golpe, el deslizante del contador de turnos se coloca en el rectángulo extremo izquierdo. Al comienzo del primer turno, el deslizante debe moverse un rectángulo a la derecha (hasta el rectángulo número 1), y el proceso se repite al comienzo de cada turno subsiguiente (ver Diagrama 1 en el libreto de diagramas.)

Preparación de la partida

- Antes de comenzar la partida, cada jugador debe elegir su bola de color.
- El orden de juego se puede ver junto a cada pista, representado por una secuencia de bolas. En el ejemplo del Diagrama 2, el orden es el siguiente: naranja, verde, amarillo, azul, morado, rojo. Si hay menos de 6 jugadores participando, los colores de bolas no utilizados se omiten.
- En cada pista, hay 6 hexágonos iniciales donde los jugadores pueden colocar su bola antes del primer golpe. Cada jugador puede colocar la bola en cualquiera de esos 6 hexágonos, y más de un jugador puede elegir el mismo hexágono. En cada pista subsiguiente, los jugadores vuelven a elegir el hexágono inicial a voluntad.

Movimiento de la bola

- *En el deporte del minigolf, un palo se usa para golpear la bola, después de que esta se mueve en una línea recta. La longitud del movimiento de la bola depende de la fuerza del golpe.*
- En este juego, para impulsar la bola, los jugadores usan uno de los 6 dados. En cada turno, el jugador elige qué dado tirar. El número obtenido en los dados representa de la fuerza del golpe, es decir, es una medida de **impulso** que recibe la bola. En otras palabras, el número en el dado significa que la bola ha recibido ese mismo número de impulsos para moverse. Después de tirar los dados, el jugador elige la dirección del movimiento.
- En vez de los dados, se pueden usar las cartas en combinación con el dado blanco. En este caso, el jugador elige primero la carta, y luego lanza el dado blanco. La carta contiene pautas de cómo calcular el número de impulsos. Por ejemplo, si se selecciona la carta "+3", y se obtiene el número 5 en el dado, la bola recibe 8 impulsos (5+3).
- La geometría del tablero es tal que la bola puede moverse en 6 direcciones, exclusivamente desde un hexágono al otro que le es adyacente. *Se supone que la bola se mueve estrictamente por el centro de cada hexágono a lo largo de su camino.* La dirección inicial de la bola la elige el propio jugador. Cada transición de la bola desde un hexágono al otro se denomina **paso**.
- En los diagramas, cada paso está representado por una flecha, y los impulsos están representados por números crecientes.
- En general, la bola siempre se mueve en línea recta, por el número de pasos idéntico al número de impulsos obtenidos al tirar los dados.
- **Ejemplo de movimiento** - Diagrama 3: En este golpe, la posición inicial de la bola está marcada con una A, y la posición final con una B. La bola dio 6 pasos en línea recta, según el dado (número de impulsos = número de pasos).

Embocar la bola

La bola puede entrar en el hoyo de dos formas:

- a) cuando el número de impulsos es igual al número de pasos necesarios para que la bola que se mueve hacia el hoyo llegue al hexágono del hoyo (Diagrama 4), o
- b) cuando el número de impulsos es uno mayor que el número de pasos necesarios para que la bola que se mueve hacia el hoyo llegue al hexágono del hoyo (Diagrama 6).

- La opción a) se ve en el Diagrama 4. La bola llegó al hoyo en exactamente tres pasos y cayó dentro.

- Antes del ejemplo de la opción b), el Diagrama 5 muestra lo que sucede cuando el número de impulsos es significativamente mayor que la distancia en pasos entre la bola y el hoyo. En este caso, la bola continúa su movimiento en línea recta, pero al pasar por encima del hoyo, pierde un impulso debido al contacto con el borde opuesto del hoyo. En el ejemplo del Diagrama 5, después de varios golpes, la bola azul está en la posición A. Para el siguiente golpe, el jugador elige el dado verde y obtiene un 8. La bola se mueve hacia el hoyo, pero como tiene más impulsos de los necesarios, pasa por encima del hoyo y va más allá hasta la posición C. Al pasar por encima del hoyo, la bola pierde un impulso, ya que toca el borde (B), lo que acorta un poco el movimiento (ver Diagrama 5a).

En el Diagrama 5, se puede observar que se pierde un impulso al pasar la bola por encima del hoyo. Esto significa que es posible que la bola se emboque incluso cuando el número de impulsos es uno mayor que el número de pasos necesarios para que la bola llegue al hoyo - opción b).

- **Ejemplo del hoyo en dos** - Diagrama 6: En este ejemplo, la posición inicial de la bola antes del primer golpe está marcada con una A. El jugador eligió el dado naranja y obtuvo 12 – la bola recibe 12 impulsos y se mueve 12 pasos hacia el hoyo en línea recta. (posición B). Desde esa posición, está a 6 hexágonos del hoyo. En el segundo golpe, el jugador tira el dado amarillo y obtiene un 7. La bola va directamente al hoyo y cae dentro (C), porque el séptimo impulso lo gasta la bola golpeando el borde opuesto del hoyo, después del cual permanece dentro – variante b). Entonces, la bola cayó en el hoyo en dos golpes, así que la puntuación es 2, lo que se anota en el cuaderno.

Los rebotes contra las paredes

- Cada pista está delimitada por una pared baja, plana en algunos lugares y redondeada en otros.
- Cuando la bola golpea una parte plana de la pared, rebota según diagramas 7, 8 y 9.

- La bola rebota contra las partes redondeadas de la pared en la dirección de donde vino (ver diagramas 10 a 13). En los diagramas 12 y 13, las flechas blancas muestran otras direcciones desde las cuales la bola se mueve hacia atrás. En el Diagrama 13, la bola volvió a su posición inicial.
- Cuando la bola termina su movimiento en un hexágono contra la pared, la dirección del movimiento está condicionada en el siguiente golpe, como en diagramas 14, 15 y 16.
- Cuando la bola se mueve a lo largo de la pared, se mueve de una de dos maneras, dependiendo de la parte de la pared en particular: en un caso, se separa de la pared y continúa recto (Diagrama 17), y en el otro, su trayectoria sigue la forma de esa parte de la pared (diagramas 18 y 19).
- En algunos hexágonos de las pistas, hay flechas que muestran las direcciones del rebote; la manera de rebotar mostrada ahí se aplica a todos los hexágonos similares.
- **Ejemplo del hoyo en cuatro** - Diagrama 20: A - posición inicial de la bola antes del primer golpe. Un jugador obtiene 16 en el dado morado, lo que significa que tiene 16 impulsos para el movimiento. Después de múltiples rebotes, la bola llega a la posición B. En el segundo golpe, el jugador obtiene 3 en el dado naranja, por lo que la bola se mueve 3 pasos y llega a la posición C. Para el tercer golpe, el jugador elige el dado verde y obtiene un 10, así que la bola recibe 10 impulsos y después de rodar a lo largo de la pared, llega a la posición D. Esta es una posición favorable porque la bola puede caer dentro del hoyo con 3 o 4 impulsos. Para el cuarto golpe, el jugador elige el dado blanco, obtiene un 3, y emboca la bola. Como la bola cayó en el hoyo en 4 golpes, el jugador anota un 4 de puntuación.

Obstáculos planos

- Todos los obstáculos planos, excepto aquellos que cubren un solo hexágono, se pueden colocar de dos maneras: así que estén cerrados (Diagrama 21) o canalizados (Diagrama 22).
- Cuando los obstáculos planos se usan en su forma cerrada, la bola rebota de la misma manera que como contra las paredes. Las direcciones de rebote se pueden ver en el Diagrama 23.
- El Diagrama 24 muestra las direcciones de rebote cuando hay obstáculos planos cerrados al lado de la pared, o cuando los obstáculos están uno al lado del otro.
- Se puede colocar un obstáculo plano de modo que alguna de sus partes pase por encima de la pared. En este caso, la bola no rebota como en el caso de un redondeo (ver Diagrama 18). Dichos ejemplos se pueden apreciar en los diagramas 25, 26 y 27.

En el diagrama 25, la bola pasa junto al obstáculo, pero no lo toca, y golpea contra la pared, por lo que solo cuenta el contacto con la pared. En el Diagrama 26, la bola solo golpea el obstáculo. Finalmente, en el Diagrama 27, se considera que la bola golpea la pared y el obstáculo al mismo tiempo, por lo que rebota en la dirección de donde vino.

- Cuando los obstáculos planos se usan como canalizados, la bola puede pasar por estos solamente desde una cierta dirección, y en otros casos, rebota como si el obstáculo estuviera cerrado. En el Diagrama 28, las flechas amarillas muestran la dirección desde la cual la bola pasa por uno de los obstáculos canalizados.

- Durante el movimiento sobre obstáculos planos canalizados, la bola sigue un camino definido sin posibilidad de giro o rebote, porque las paredes limitan su movimiento.

- El Diagrama 29 muestra el paso de la bola sobre un obstáculo plano canalizado. En este ejemplo, la bola para dentro del obstáculo al final de un turno, y continúa desde allí en el siguiente.

- Si hay curvatura en el obstáculo canalizado, la bola sigue su forma durante el movimiento, como en el Diagrama 30.

- Cuando la bola pasa por un obstáculo canalizado que se bifurca, la bola rebota, como en el Diagrama 31.

- **Ejemplo del hoyo en tres** - Diagrama 32.

Obstáculos verticales

- Los obstáculos verticales son similares a los obstáculos planos canalizados, porque la bola solo puede pasar sobre estos desde una cierta dirección. En el ejemplo del Diagrama 33, las flechas amarillas muestran dicha dirección.

- Si la bola llega a un obstáculo vertical desde cualquier otra dirección, rebota igual que contra obstáculos planos. En los diagramas 34-37, se muestran las formas generales del rebote contra obstáculos verticales.

- Hay algunos obstáculos verticales que permiten el paso de la bola pase por debajo. En diagramas 36 y 37, las flechas naranja muestran las direcciones desde las que la bola puede pasar por debajo del obstáculo.

- Cuando la bola alcanza un obstáculo vertical desde la dirección designada por flechas amarillas en el Diagrama 33, la bola sube por el obstáculo. Por cada paso de subida, se gastan dos impulsos; cuando la bola se mueve a lo largo de la sección plana de obstáculos verticales, se gasta un impulso por paso, y cuando la bola desciende, no se gastan impulsos.

- Los diagramas 38 y 39 muestran ejemplos en los que la bola recorre todo el obstáculo de un solo golpe.

- Si la bola no ha recibido suficientes impulsos para subir hasta la parte plana del obstáculo vertical, sino que termina su movimiento en una de las pendientes, se desliza hacia abajo, hasta el primer hexágono antes del obstáculo (ver diagramas 40a y 40b).

- La bola puede detenerse en un hexágono que se encuentra en la parte plana del obstáculo vertical. En este caso, el juego continúa normalmente: el jugador tira los dados y mueve la bola como corresponde (Diagrama 41).

- Uno de los obstáculos verticales contiene un agujero en el hexágono central. Para que la bola continúe el movimiento sobre el agujero, se gasta un impulso extra, lo mismo que en el caso del hoyo en el suelo. Si no hay suficientes impulsos para continuar el movimiento, la bola cae por el agujero y se queda en el hexágono que está exactamente debajo del agujero (Diagrama 42).

Obstáculos desaceleradores: arena y charcos

- *En realidad, las condiciones climáticas (viento, lluvia, nieve, etc.) a menudo pueden traer una pequeña cantidad de agua o arena a pistas de minigolf.* En este juego, hay 4 marcadores de plástico amarillo transparente que representan depósitos de arena (normalmente se encuentran junto a una pared o un obstáculo), y 4 marcadores de plástico azul transparente que representan charcos. Estos marcadores se pueden colocar en cualquier parte de la pista, pero recomendamos colocarlos al lado de un obstáculo o una pared. Los marcadores son de forma irregular, redondeados, pero cuando se colocan correctamente, ocupan 3, 4 o 5 hexágonos.

- Debido a la mayor resistencia, cuando la bola se mueve sobre arena o agua, se ralentiza. En este juego, esto significa que se gastan impulsos adicionales cuando la bola pasa por un hexágono con arena o por un charco.

- Cuando la bola pasa sobre la arena, por cada paso iniciado en el hexágono con arena, se gasta un impulso adicional. El Diagrama 43 muestra el movimiento de la bola por encima de un hexágono de arena.

- Si la bola no ha recibido suficientes impulsos para pasar por todos los hexágonos afectados, se detiene y continúa el movimiento en el siguiente golpe. Un ejemplo se puede ver en el Diagrama 44: en el primer golpe, la bola ha recibido 8 impulsos, pero la bola atravesó solo 6 hexágonos. El último impulso no se usó en absoluto, porque se necesitaba uno más para que la bola se mueva al hexágono adyacente. En el siguiente golpe, el jugador decidió cambiar la dirección de la bola respecto al golpe anterior.

- El agua, por otro lado, crea una mayor resistencia al movimiento que la arena. Cuando la bola llega al primer hexágono con un marcador azul, la bola se detiene, independientemente del número de impulsos restantes. El Diagrama 45 muestra un ejemplo.

- En el siguiente turno, la bola puede cruzar el charco, pero requiere tres impulsos por cada paso por el agua, lo que se ve en el Diagrama 46 (es una continuación del Diagrama 45, el siguiente golpe).

- **Ejemplo del hoyo en cinco** - Diagrama 47.

La pista adicional

- Como ya sabe, el cartón interior de la caja contiene una pista adicional, número 7. La pista consta de tres partes de diferentes niveles (la parte central es más baja que las laterales). Las partes están conectadas con dos obstáculos verticales especiales que ayudan a la bola a bajar y subir de un nivel a otro. El Diagrama 48 muestra un ejemplo del hoyo en 6.

El modo Carambola

- En el modo Básico, un mismo jugador juega varios golpes seguidos, hasta que emboque la bola y anote la puntuación. Después de eso, es el turno del siguiente jugador, y así sucesivamente, hasta que todos hayan embocado su bola.

- En el modo Carambola, en el primer turno, el primer jugador golpea la bola, la mueve en consecuencia, y se para. Su bola permanece en ese lugar, mientras que el segundo jugador juega su turno; el segundo jugador tira el dado, mueve la bola desde el hexágono inicial y también se detiene, para que el siguiente jugador juegue su golpe. Esta práctica continúa hasta que el último jugador haya movido su bola en el primer turno y luego se repite en los turnos subsiguientes, hasta que todos los jugadores emboquen su bola y anoten la puntuación. El rasgo principal del modo Carambola es que se permite, y, además, es aconsejable golpear deliberadamente una de las bolas del adversario usando su bola, con el fin de alejarla así del hoyo o colocarla en una posición complicada.

- Durante una colisión (carambola), los impulsos se transfieren de una bola a otra según reglas especiales, y todas las reglas que rigen el movimiento y el rebote siguen siendo idénticas a las reglas del modo Básico.

- Un máximo de 6 jugadores pueden participar en el juego (o incluso 12, si se usan tanto las bolas regulares como alternativas). Si hay menos jugadores (dos o tres), cada jugador puede encargarse de controlar más de una bola.

- En el modo Carambola, es extremadamente importante respetar el orden de juego. El deslizante del contador de turnos no se debe mover hasta que todos los jugadores hayan movido su bola en ese turno.

- *En modo Carambola, no se recomienda utilizar obstáculos verticales en crear pistas modificadas, porque requieren algunas reglas adicionales que regulan la acumulación de bolas directamente delante o detrás de obstáculos verticales, lo que hace el juego más complejo. Estas reglas se pueden encontrar en nuestro sitio web (consulte el enlace o el código QR en la página 8 del libreto de diagramas).*

Colisión de bolas

- *Como se dijo anteriormente, se supone que la bola siempre se mueve exactamente por el centro de los hexágonos en su ruta. Además, cuando la bola está detenida, se supone que está de exactamente en el centro del hexágono, y que tiene el mismo tamaño que el hexágono, visto desde un lado al otro (vea el Diagrama 49).*

- Entonces, cuando dos bolas ocupan hexágonos adyacentes, se considera que hay contacto, es decir, que no hay brecha en medio. Si se supone que las bolas ocupan siempre el centro de los hexágonos, cuando las bolas chocan, el punto de contacto y los centros de las bolas están en una línea recta que pasa por los centros de los hexágonos que ocupan, lo que significa que la bola que recibe el golpe continúa moviéndose en la dirección de la bola que causa el impacto (no es posible una bola solo roce otra y haga que su movimiento se desvíe de esa línea recta).

- Cuando la bola encuentra otra bola en su camino, se detiene en la pista en el hexágono delante, y transfiere todos los impulsos restantes a la bola que recibe el golpe. La bola que sufrió el impacto sigue moviéndose en la misma dirección (ver Diagrama 50). En la imagen, la bola roja tiene 8 impulsos, pero después de 5 pasos, se topa con la bola amarilla. Se detiene allí y transfiere sus impulsos restantes (3) a la bola amarilla, que se mueve otros 3 pasos. Las dos bolas dieron un total de 8 pasos.

- Si se forma una serie de bolas (dos o más bolas en hexágonos adyacentes en una única dirección), y hay otra bola que se mueve en la misma dirección y golpea una bola en el extremo de la serie, el impulso se transmite hasta la última bola de la serie, la que puede moverse en la misma dirección (ver Diagrama 51).

- El Diagrama 52 muestra el movimiento de una bola que choca otra que está en un hexágono adyacente a la pared.

- El Diagrama 53 muestra la bola roja golpeando a la bola verde. Durante la colisión, le transfiere los impulsos restantes a la bola verde, pero como la posición de la bola verde es tal que continuaría su movimiento en la dirección de la bola roja, ahora la bola verde transmite los impulsos a la roja, que es la que continúa el movimiento (pero esta vez en sentido contrario, respecto al movimiento antes de la colisión).

- El Diagrama 54 muestra un ejemplo de una secuencia de carambolas. La bola roja golpea la bola morada, que luego golpea la bola amarilla, transmitiéndole los impulsos restantes. La bola amarilla ahora se mueve hacia la bola roja, la golpea, por lo que ahora la bola roja se mueve de nuevo (por segunda vez en un mismo golpe) hasta agotar los impulsos restantes.
- Una bola puede entrar en el hoyo después del impacto con otra. Independientemente del hecho de que el jugador cuya bola entró en el hoyo no ha sido el último en jugar, le toca anotar los puntos. Por ejemplo, en el Diagrama 55, el jugador azul juega su tercer golpe, y su bola golpea la bola amarilla, que continúa el movimiento y cae en el hoyo. Luego, el jugador amarillo anota un 3 de puntuación, ya que su bola entró en el hoyo en el tercer golpe.
- Es posible que dos bolas entren en el hoyo en el mismo golpe. El Diagrama 56 muestra la bola amarilla que pasa sobre el hoyo, choca con la bola roja en el hexágono adyacente y cae en el agujero debido a esa colisión. En esa colisión, también ha transmitido impulsos a la bola roja, que se mueve y después de rebotar contra la pared, también cae en el hoyo.
- En el modo Carambola, el ganador es el jugador con la puntuación más baja al final. Los diagramas a continuación muestran algunos ejemplos generales.
- El Diagrama 57 muestra el primer turno entero en una pista modificada (pista básica 1 con dos obstáculos planos). Hay cuatro jugadores. El rojo juega primero y obtiene 15 en el dado naranja. El morado luego tira el dado morado y obtiene 25. El siguiente es el azul: tira el dado amarillo y obtiene 8. El amarillo es el último en jugar: obtiene 16 en el dado morado, y después de 14 pasos, su bola choca contra la bola azul, la golpea y le transfiere los dos últimos impulsos. Así, el jugador amarillo empujó la bola azul hasta una posición muy desfavorable.
- El Diagrama 58 muestra el primer turno en la pista modificada número 3 (un obstáculo plano y varios obstáculos desaceleradores). Los tres primeros jugadores ya han tirado el dado y movido sus bolas, con la bola azul alcanzando la bola amarilla pero sin golpearla. Es el turno del rojo: tira el dado morado, obtiene 36, pero juega tan torpemente que su bola golpea la azul después de 32 pasos. La bola azul no se puede mover, por lo que los impulsos que le transmite la bola roja (4) se transmiten a la bola amarilla, que en el último, cuarto paso de su movimiento, cae en el hoyo. El jugador amarillo anota un hoyo en uno.
- Los diagramas de S-1 a S-3 muestran diferentes configuraciones de pistas con obstáculos planos y desaceleradores.
- Los diagramas S-4 y S-5 muestran diferentes configuraciones de pistas con todo tipo de obstáculos.
- Otra característica de este juego es la posibilidad de conectar todas las pistas con la ayuda de obstáculos verticales y obstáculos planos canalizados. Por ejemplo, las pistas 2 y 3 se pueden unir, de modo que los hexágonos iniciales estén en la pista 2 y el hoyo esté en la 3. Diagramas S-6 y S-7 muestran algunos ejemplos.

- Es posible combinar todas las pistas en una sola unidad de diferentes maneras. En el Diagrama S-8, por ejemplo, los hexágonos iniciales están en la pista 1 y el hoyo está en la 3.

- Es obvio que se necesitan más golpes para meter la bola en el hoyo cuando las pistas están conectados. Por lo tanto, los jugadores pueden ponerse de acuerdo para jugar, por ejemplo, 20 o 30 golpes. Para contar los turnos del 11 al 20, el control deslizante del contador de movimientos se debe poner como se ve en el Diagrama 59, y para contar turnos de 21 a 30, el control deslizante se debe poner igual que en el Diagrama 60.

- Los jugadores también pueden crear pistas modificadas según sus propias ideas y, al hacerlo, los jugadores deben usar los diagramas creados por los autores (S-1 a S-8) como modelo.

- Se pueden encontrar ejemplos adicionales, pistas modificadas y reglas en otros idiomas en el sitio web de Forsage Games.