

Carom Mini Golf – Regeln

Im Minigolfsport gibt es Bahnen in unterschiedlichen Konfigurationen. An einem Ende der Bahn befindet sich ein Loch und am anderen Ende der Abschlag, welcher die Startposition des Balls markiert. Das Ziel des Spiels ist es, den Ball mit möglichst wenigen Schlägen in das Loch zu befördern. Jeder Spieler spielt einzeln (unabhängig von anderen) und hält jeweils seinen Punktestand (Anzahl der Schläge bei jeder Bahn) fest. Am Ende des Spiels zählen die Spieler ihre Punktzahl von allen Bahnen zusammen und der Spieler mit der niedrigsten Gesamtpunktzahl gewinnt.

In seiner Grundvariante simuliert das Brettspiel Carom Mini Golf realitätsnah den Minigolfsport. Das Wort *Carom* (auf Deutsch „Karambolage“) im Namen bezieht sich auf den zweiten Spielmodus, in dem alle Spieler (2 bis 6) ihre Züge zur selben Zeit spielen, indem sie ihre Bälle bewegen. Im Carom-Modus besteht das Hauptziel darin, den eigenen Ball mit möglichst wenigen Schlägen in das Loch zu befördern. Jedoch ist es dabei auch erlaubt, störend auf das gegnerische Spiel einzuwirken.

Inhalt

Das Spiel enthält: Spielbrett, 6 runde Bälle, 6 alternative Bälle, 2 Startpositionsmarker, 2 Ballschieber, 6 Würfel, 6 Karten, 18 flache Hindernisse, 6 hohe Hindernisse, 8 verlangsamende Hindernisse (4 Sand und 4 Wasser), Zugmarker, Punkteblock und Spielregeln (Regelheft und Abbildungsheft).

- Das Spielbrett zeigt 6 unterschiedliche **Standardbahnen**, nummeriert von 1 bis 6 und von einer **niedrigen Wand** (A) eingegrenzt. (Die siebte Bahn befindet sich im Inneren der Spielschachtel). Jede Bahn besteht aus einem Raster von Sechsecken, von denen eins das **Loch** (B) enthält, in das der Ball gespielt werden soll. Am entgegengesetzten Ende befindet sich der Abschlag (dunkles Rechteck), der **6 Startsechsecke** (C) abdeckt. Neben jeder Bahn gibt es einen **Anzeiger der Spielreihenfolge** (D). Das Spielbrett enthält außerdem den **Zugzähler** (E) und einen **Ballrichtungsanzeiger** (F).

- **Die Bälle** (G) gibt es in 6 verschiedenen Farben. Die **alternativen Bälle** (H) sind flach und somit angenehmer zu greifen. (Wenn beide Ballsorten gleichzeitig verwendet werden, können sogar 12 Spieler gleichzeitig spielen.)

- **Ein Startpositionsmarker** (I) kann (optional) benutzt werden, um zur einfacheren Berechnung die Startposition des Balls in jedem Zug zu markieren.

- **Ballschieber** (J) sind ein Hilfsmittel, um die Bälle auf dem Spielbrett zu bewegen.

- **Die 6 Würfel** (K) haben unterschiedliche Farben und Zahlen. Auf dem Spielbrett sind alle Zahlen der Würfel abgebildet (L).

- **Karten** (M) werden zusammen mit dem weißen Würfel verwendet. Es gibt 6 Stück, von denen eine keine Zahlen enthält, sodass die Spieler sie nach Belieben selbst festlegen können.

- **Flache Hindernisse** (N). Von ihnen gibt es 18 Stück in verschiedenen Formen und sie können so platziert werden, dass sie den Ball nur abfälschen oder ihn teilweise auch passieren lassen.

- **Hohe Hindernisse** (O). Von ihnen gibt es insgesamt 6 Stück in verschiedenen Formen. 4 von ihnen können auf jeder Bahn verwendet werden und 2 gehören zur Bahn im Inneren der Schachtel.

- **Verlangsamende Hindernisse** repräsentieren Wasser (P) und Sand (Q).

- **Punkteblock** (R).

- **Ein Zugmarker** (S) für den Zugzähler in Form eines Plastikquaders in einer beliebigen Farbe.

Grundvariante

- Das Spiel kann von einem oder mehreren Spielern gespielt werden (bis zu 12 wenn alle verfügbaren Bälle verwendet werden).

- Wir empfehlen, das erste Spiel auf der Standardbahn Nummer 1 zu spielen, um sich mit den Spielregeln vertraut zu machen. Wenn alle Spieler ihren Ball in das Loch befördert haben, gehen sie weiter zu Standardbahn Nummer 2 und so weiter.

- Durch das Platzieren verschiedener Hindernisse auf den Standardbahnen entstehen modifizierte Bahnen. Die Seiten 9, 10, 11 und 12 im Abbildungsheft zeigen Beispiele von modifizierten Bahnen. Wir ermutigen Spieler dazu, neue Konfigurationen nach ihren eigenen Vorlieben zu kreieren.

- Das Spiel kann mit einer beliebigen Anzahl von Bahnen gespielt werden, je nachdem, wie die Spieler sich einigen (z.B. 6 Standard- und 6 modifizierte Bahnen oder 15 modifizierte Bahnen etc.).

- Ein Spieler spielt mehrere Züge hintereinander, bis er den Ball ins Loch befördert hat. Anschließend notiert er die Punkte auf dem Punkteblock. Auf jeder Bahn ist ein Maximum von 10 Schlägen erlaubt. Wenn der Ball das Loch bis dahin nicht erreicht hat, wird der Versuch abgebrochen und es werden 10 Punkte notiert.

- Um den Überblick über die Anzahl der Schläge zu behalten, wird vor dem ersten Schlag der Zugmarker auf das Rechteck ganz links gesetzt. Zu Beginn des ersten Zugs wird er um ein Rechteck nach rechts bewegt (auf das Rechteck Nummer 1). Dieser Vorgang wird zu Beginn jedes weiteren Zugs wiederholt (siehe Abbildung 1 im Abbildungsheft).

Spiel Aufbau

- Vor Spielbeginn wählt jeder Spieler einen der farbigen Bälle.

- Die Spielreihenfolge ist neben jeder einzelnen Bahn als eine Folge von Bällen dargestellt. Im Beispiel in Abbildung 2 ist die Reihenfolge: orange, grün, gelb, blau, lila, rot. Falls weniger als 6 Spieler am Spiel teilnehmen, werden ungenutzte Farben übersprungen.

- Auf jeder Bahn gibt es 6 Startsechsecke, auf denen die Spieler ihre Bälle vor dem ersten Schlag platzieren können. Jeder Spieler kann den Ball auf jedem dieser 6 Felder platzieren und es können auch mehrere Spieler dasselbe Sechseck wählen. Dies gilt auch für jede weitere Bahn.

Ballbewegung

- *Beim Minigolfsport wird der Ball mit einem Putter geschlagen, woraufhin dieser sich in einer geraden Linie bewegt. Die zurückgelegte Strecke des Balls hängt von der Stärke des Schlags ab.*

- Um den Ball in diesem Spiel zu bewegen, benutzen die Spieler einen von 6 Würfeln. In jedem Zug wählt der Spieler, welchen Würfel er verwenden möchte. Die gewürfelte Zahl repräsentiert die Stärke des Schlags oder genauer gesagt, das Maß des **Impulses**, der an den Ball weitergegeben wird. Wenn eine bestimmte Zahl gewürfelt wird, bedeutet dies also, dass der Ball entsprechend viele Impulse zur Bewegung erhält. Nach dem Würfeln wählt der Spieler die Bewegungsrichtung.

- Anstatt verschiedener Würfel können die Spieler Karten in Kombination mit dem weißen Würfel verwenden. In diesem Fall wählt der Spieler zuerst eine Karte und würfelt anschließend. Die Karte beinhaltet die Formel, die verwendet werden soll, um die Anzahl der Impulse zu berechnen. Wenn zum Beispiel die Karte „+3“ gewählt und die Nummer 5 gewürfelt wird, erhält der Ball 8 Impulse (5+3).

- Die Gestaltung des Spielbretts ist so ausgelegt, dass der Ball sich in 6 Richtungen bewegen kann, immer nur von einem Sechseck zu einem der benachbarten. Es wird angenommen, dass der Ball sich auf seinem Weg immer genau durch die Mitte eines jeden Sechsecks bewegt. Die anfängliche Richtung der Ballbewegung wird vom Spieler selbst bestimmt. Jeder Übergang von einem Sechseck zum nächsten wird als **Schritt** bezeichnet.

- In den Abbildungen wird jeder Schritt durch einen Pfeil repräsentiert und die Impulse durch ansteigende Zahlen.

- Grundsätzlich bewegt sich der Ball immer in einer geraden Linie und um eine Anzahl von Schritten, die mit der Anzahl der gewürfelten Impulse übereinstimmt.

- **Beispiel einer Ballbewegung - Abbildung 3:** Bei diesem Schlag ist die Startposition des Balls mit einem A und die Endposition mit einem B gekennzeichnet. Der Ball bewegt sich 6 Schritte in einer geraden Linie, weil der Würfel eine 6 zeigt (Anzahl der Impulse = Anzahl der Schritte).

Einen Ball einlochen

Der Ball kann auf zwei Weisen in das Loch gelangen:

a) wenn die Anzahl der Impulse gleich ist mit der Anzahl der Schritte, die der Ball sich bewegen muss, um das Loch genau zu erreichen und hineinzufallen (Abbildung 4), oder

b) wenn die Anzahl der Impulse um eins größer ist, als die Anzahl der Schritte, die der Ball sich bewegen muss, um das Loch genau zu erreichen und hineinzufallen (Abbildung 6).

- Die Option a) ist in Abbildung 4 dargestellt. Der Ball erreicht das Loch in exakt drei Schritten und fällt hinein.

- Vor dem Beispiel für Option b) zeigt Abbildung 5, was passiert, wenn die Anzahl der Impulse deutlich höher ist als die Anzahl der Schritte zwischen dem Ball und dem Loch. In diesem Fall setzt der Ball seine Bewegung in einer geraden Linie fort, aber sobald er das Loch passiert, verliert er einen Impuls durch den Kontakt mit der Hinterkante des Lochs. Im Beispiel in Abbildung 5 befindet sich der Ball nach mehreren Schlägen auf Position A. Für den nächsten Schlag wählt der Spieler den grünen Würfel und erzielt eine 8. Der Ball bewegt sich in Richtung Loch, aber da er mehr Impulse hat als nötig, rollt er über das Loch hinweg bis hin zu Position C. Beim Passieren des Lochs verliert er einen Impuls, weil er die Kante des Lochs berührt (mit einem B gekennzeichnet), was die Bewegung etwas verkürzt (siehe Abbildung 5a).

In Abbildung 5 wird gezeigt, dass ein Impuls verloren geht, wenn der Ball über das Loch hinwegrollt. Das bedeutet, dass der Ball in das Loch fallen kann, selbst wenn die Anzahl der Impulse um eins größer ist, als erforderlich, um das Loch zu erreichen - Option b).

- **Beispiel eines "Hole-in-Two" - Abbildung 6:** In diesem Beispiel ist die Startposition des Balls vor dem ersten Schlag mit einem A gekennzeichnet. Der Spieler wählt den orangenen Würfel und erzielt damit eine 12 – der Ball erhält 12 Impulse. Der Ball bewegt sich in einer geraden Linie 12 Schritte in Richtung des Lochs (Position B). Von dieser Position aus ist er nun 6 Sechsecke vom Loch entfernt. Beim zweiten Schlag würfelt der Spieler mit dem gelben Würfel und erzielt eine 7. Der Ball geht geradewegs auf das Loch zu und fällt hinein (C), weil der siebte Impuls durch den Aufprall an der Hinterkante des Lochs abgefangen wird, sodass er direkt darin liegen bleibt – Variante b). Der Ball hat das Loch also in zwei Schlägen

erreicht, sodass der Punktestand des Spielers nun 2 ist. Dies wird auf dem Punkteblock notiert.

Den Ball von Wänden abprallen lassen

- Jede Bahn ist von einer niedrigen Wand eingegrenzt, die in manchen Bereichen gerade verläuft und in anderen gebogen.

- Wenn der Ball einen geraden Teil der Wand trifft, prallt er ab, wie in den Abbildungen 7, 8 und 9 dargestellt.

- Der Ball prallt von den gebogenen Teilen der Wand in die Richtung ab, aus der er gekommen ist (siehe Abbildungen 10 bis 13). In den Abbildungen 12 und 13 zeigen weiße Pfeile andere Richtungen, aus denen der Ball wieder zurückrollt. In Abbildung 13 kehrt der Ball an seinen Ausgangspunkt zurück.

- Wenn der Ball auf einem Sechseck direkt vor einer Wand liegen bleibt, sind die verfügbaren Bewegungsrichtungen beim nächsten Schlag eingeschränkt, siehe Abbildungen 14, 15 und 16.

- Wenn der Ball sich entlang der Wand bewegt, tut er dies auf eine von zwei Arten, je nachdem, wie dieser spezielle Teil der Wand geformt ist: in dem einem Fall entfernt er sich von der Wand und rollt geradeaus (Abbildung 17) und in dem anderen Fall folgt er der Form dieses Teils der Wand (Abbildungen 18 und 19).

- *Auf manchen Sechsecken sind Pfeile, die die Richtung anzeigen, in die der Ball abprallt. Die Abprallregeln, die auf diese Weise veranschaulicht werden, gelten für alle ähnlichen Sechsecke.*

- **Beispiel eines "Hole-in-Four" - Abbildung 20:** A - Anfangsposition des Balls vor dem ersten Schlag. Ein Spieler würfelt eine 16 mit dem lila Würfel, erhält also 16 Impulse für diesen Schlag. Nach mehreren Abprallern landet der Ball auf Position B. Für den zweiten Schlag würfelt er eine 3 mit dem orangenen Würfel, sodass der Ball sich 3 Schritte weit bewegt und auf Position C ankommt. Für den dritten Schlag wählt er den grünen Würfel und erzielt eine 10. Der Ball erhält also 10 Impulse und nachdem er an der Wand entlangrollt, landet er auf Position D. Dies ist eine günstige Position, weil der Ball mit 3 oder 4 Impulsen nun direkt ins Loch befördert werden kann. Für den vierten Schlag entscheidet sich der Spieler dazu, mit dem weißen Würfel zu würfeln und erhält eine 3, wodurch der Ball in das Loch gelangt. Da der Ball innerhalb von 4 Schlägen in das Loch gefallen ist, notiert der Spieler eine 4 als seinen Punktestand.

Flache Hindernisse

- Alle flachen Hindernisse, mit Ausnahme derer, die nur ein einziges Sechseck abdecken, können auf zwei Arten platziert werden: so dass sie geschlossen sind (Abbildung 21) oder so dass sie einen Kanal bilden (Abbildung 22).

- Wenn flache Hindernisse geschlossen platziert wurden, prallt der Ball auf dieselbe Weise von ihnen ab, wie es bei Wänden der Fall wäre. Alle Abprallrichtungen sind in Abbildung 23 dargestellt.

- Abbildung 24 zeigt die Abprallrichtungen, wenn geschlossene, flache Hindernisse neben einer Wand sind oder wenn die Hindernisse nebeneinanderstehen.

- Ein flaches Hindernis kann so platziert werden, dass Teile davon über die Wand hinausragen. In diesem Fall prallt der Ball nicht so ab, wie er es bei einer Ausrundung täte (siehe Abbildung 18). Beispiele hierzu sind in den Abbildungen 25, 26 und 27 dargestellt. In Abbildung 25 rollt der Ball entlang des Hindernisses, ohne es jedoch zu berühren und trifft auf die Wand, sodass nur der Kontakt zur Wand berücksichtigt wird. In Abbildung 26 trifft der

Ball nur das Hindernis. Zuletzt verhält es sich in Abbildung 27 so, dass der Ball die Wand und das Hindernis gleichzeitig trifft, sodass er in die Richtung abprallt, aus der er gekommen ist.

- Wenn flache Hindernisse mit Kanälen aufgebaut werden, kann der Ball sie überqueren, jedoch nur aus einer bestimmten Richtung. Aus anderen Richtungen prallt der Ball ab, wie er es bei geschlossenen Hindernissen tun würde. In Abbildung 28 zeigen gelbe Pfeile die Richtungen, aus denen der Ball den Kanal eines Hindernisses passieren kann.

- Während der Kanal eines flachen Hindernisses überquert wird, folgt der Ball einem vorgegebenen Weg, ohne dabei die Richtung ändern oder abprallen zu können, weil dort Wände die Bewegung des Balls lenken.

- Abbildung 29 zeigt, wie der Ball den Kanal eines flachen Hindernisses überquert. In diesem Beispiel stoppt der Ball am Ende eines Zugs innerhalb des Hindernisses und wird beim nächsten Zug von dort aus weitergespielt.

- Falls der Kanal eines Hindernisses in einer Kurve verläuft, folgt der Ball seiner Form während der Bewegung, wie in Abbildung 30 gezeigt.

- Im Kanal des Hindernisses mit der Gabelung prallt der Ball zurück in die Richtung, aus der er gekommen ist, wie in Abbildung 31 dargestellt.

- Beispiel eines "Hole-in-Three" - Abbildung 32.

Hohe Hindernisse

- Hohe Hindernisse ähneln flachen Hindernissen mit Kanal, weil der Ball sie nur überqueren kann, wenn er aus einer bestimmten Richtung kommt. Das Beispiel in Abbildung 33 zeigt ein hohes Hindernis, gelbe Pfeile geben die fragliche Richtung an.

- Falls der Ball ein hohes Hindernis von einer anderen Richtung trifft, prallt er ab, wie er es bei flachen Hindernissen tun würde. Die grundsätzlichen Abprallregeln von hohen Hindernissen sind in den Abbildungen 34 bis 37 dargestellt.

- Bei manchen hohen Hindernissen ist es dem Ball möglich, unter ihnen hindurchzurollen. In den Abbildungen 36 und 37 zeigen orange Pfeile die Richtungen, aus denen der Ball unter dem Hindernis hindurchrollen kann.

- Wenn der Ball ein hohes Hindernis aus der in Abbildung 33 von gelben Pfeilen angegebenen Richtung erreicht, rollt der Ball das Hindernis hinauf. Für jeden Schritt, den der Ball benötigt, um auf das Hindernis hinaufzurollen (Schräge), verbraucht er zwei Impulse. Während er sich entlang des ebenen Abschnitts bewegt, wird ein Impuls pro Schritt verbraucht und während der Ball hinabrollt, werden überhaupt keine Impulse verbraucht.

- Die Abbildungen 38 und 39 zeigen Beispiele, in denen der Ball mit einem Schlag über das gesamte hohe Hindernis rollt.

- Wenn der Ball nicht genug Impulse hat, um bis zum ebenen Teil hinaufzurollen und seine Bewegung stattdessen auf der bergauf verlaufenden Schräge beendet, rollt er hinab bis zum ersten Sechseck vor dem Hindernis - siehe Abbildungen 40a und 40b.

- Der Ball kann auf einem Sechseck auf dem ebenen Teil eines hohen Hindernisses stoppen. Das Spiel geht dann regulär weiter – der Spieler würfelt wie gewünscht und bewegt den Ball entsprechend (Abbildung 41).

- Eins der hohen Hindernisse hat ein Loch im mittig gelegenen Sechseck. Um dieses Loch überqueren zu können, benötigt der Ball einen zusätzlichen Impuls, genauso, wie es sich mit dem Loch am Boden verhält. Wenn es nicht genug Impulse gibt, um die Bewegung fortsetzen zu können, fällt der Ball durch das Loch und bleibt auf dem Boden direkt unter dem Loch liegen (Abbildung 42).

Verlangsamende Hindernisse – Sand und Wasser

- In der Realität können durch das Wetter (Wind, Regen, Schnee, etc.) oft geringe Mengen an Wasser oder Sand auf die Minigolfbahnen gelangen. In diesem Spiel gibt es 4 Marker aus gelbem, transparentem Plastik, die Sandablagerungen darstellen (in den meisten Fällen nahe einer Wand oder einem Hindernis) und 4 Marker aus blauem, transparentem Plastik, die Wasser darstellen. Diese Marker können an beliebigen Stellen auf der Bahn platziert werden, wir empfehlen jedoch, dies in der Nähe von Hindernissen oder Wänden zu tun. Die Marker sind unregelmäßig und abgerundet, aber wenn sie korrekt platziert werden, belegen sie entweder 3, 4 oder 5 Sechsecke.

- Durch den erhöhten Widerstand, wenn der Ball sich über Sand oder Wasser bewegt, wird er verlangsamt. In diesem Spiel bedeutet das, dass zusätzliche Impulse verbraucht werden, wenn der Ball ein Sechseck mit Sand oder Wasser passiert.

- Wenn der Ball Sand passiert, wird für jeden Schritt, der auf einem Sechseck mit Sand beginnt, ein zusätzlicher Impuls verbraucht. Abbildung 43 zeigt den Ball, wie er über ein sandiges Sechseck rollt.

- Wenn der Ball nicht genug Impulse hat, um alle Sechsecke mit Sand zu passieren, stoppt er und setzt die Bewegung mit dem nächsten Schlag fort. Ein Beispiel dafür ist in Abbildung 44 dargestellt: während des ersten Schlags waren gemäß dem Würfel 8 Impulse verfügbar. Der Ball bewegt sich jedoch nur 6 Schritte. Der letzte, achte Impuls wird nicht verwendet, weil ein weiterer erforderlich ist, damit der Ball sich auf das angrenzende Sechseck bewegen kann. Beim nächsten Schlag entscheidet sich der Spieler, die Richtung des Balls im Vergleich zum vorangegangenen Schlag zu ändern.

- Wasser erzeugt einen größeren Widerstand für die Bewegung als Sand, daher sind die Regeln für das Passieren von Sechsecken mit Wasser anders. Wenn der Ball das erste Sechseck mit einem blauen Marker erreicht, stoppt er, unabhängig von der Anzahl der Impulse dieses Schlags. Abbildung 45 zeigt ein Beispiel.

- Beim nächsten Zug kann der Ball sich über das Wasser bewegen, benötigt hierfür jedoch drei Impulse für jeden Schritt durch das Wasser. Abbildung 46 stellt genau das dar (es ist die Fortsetzung von Abbildung 45, der nächste Schlag).

- Beispiel für ein „Hole-in-Five“ - Abbildung 47.

Zusätzliche Bahn

- Als Ergänzung zu diesem Set dient der Innenraum der Schachtel als Bahn Nummer 7. Sie besteht aus drei Teilen in unterschiedlichen Höhenlagen (der mittlere Teil liegt tiefer als die beiden Seiten). Die Teile werden durch zwei besondere hohe Hindernisse miteinander verbunden, die den Ball von einer Ebene auf die nächste senken oder heben. Abbildung 48 zeigt ein „Hole-in-Six“.

Carom-Modus

- Im Standardspiel spielt ein Spieler mehrere Züge am Stück, bis er den Ball im Loch versenkt und notiert anschließend den Punktestand. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe und so weiter, bis jeder seinen Ball ins Loch gespielt hat.

- Im Carom-Modus schlägt der Startspieler im ersten Zug seinen Ball, bewegt ihn entsprechend und stoppt dann. Sein Ball bleibt dort liegen, während der zweite Spieler seinen Zug spielt – dieser würfelt, bewegt den Ball vom Startsechseck aus und stoppt dann ebenfalls, woraufhin der nächste Spieler an der Reihe ist. Dies wird fortgeführt, bis auch der letzte Spieler seinen ersten Zug ausgeführt hat. Dieser ganze Vorgang wird nun in allen weiteren Zügen wiederholt, bis alle Spieler ihre Bälle in das Loch gespielt und ihre

Punktstände notiert haben. Das Hauptmerkmal vom Carom-Modus ist, dass es für die Spieler erlaubt und sogar erstrebenswert ist, absichtlich den Ball eines Gegenspielers mit dem eigenen zu treffen und ihn so vom Loch wegzubewegen oder in eine unvorteilhafte Lage zu bringen.

- Während eines Zusammenstoßes (Carom) werden Impulse entsprechend besonderen Regeln von einem Ball auf den anderen übertragen, wobei alle Regeln, die die Bewegung und das Abprallen betreffen, unverändert aus dem Grundspiel übernommen werden.

- Maximal 12 Spieler können an einem solchen Spiel teilnehmen, sofern beide Arten von Bällen verwendet werden. Wenn es weniger Spieler sind (zwei oder drei), kann jeder Spieler auch die Kontrolle über mehrere Bälle übernehmen.

- Im Carom-Modus ist es besonders wichtig, die Spielreihenfolge einzuhalten. Der Zugmarker, der die Züge zählt, darf nicht bewegt werden, bevor alle Spieler für diesen Zug einen Schlag ausgeführt haben.

- Es wird empfohlen, bei der Erstellung von modifizierten Bahnen für den Carom-Modus keine hohen Hindernisse zu verwenden, weil dies einige zusätzliche Regeln erfordert, die eine Ansammlung mehrerer Bälle vor oder hinter einem hohen Hindernis regeln, was die Komplexität des Spiels erhöht. Diese Regeln sind auf unserer Webseite zu finden (siehe den Link oder QR-Code auf Seite 8 des Abbildungshefts).

Ballzusammenstöße

- Wie zuvor beschrieben wird angenommen, dass der Ball sich immer exakt durch die Mitte der Sechsecke auf seiner Route bewegt. Wenn der Ball still liegt, wird außerdem angenommen, dass er genau im Zentrum des Sechsecks liegt und noch dazu die gleiche Größe wie das Sechseck hat - siehe Abbildung 49.

- Wenn also zwei Bälle auf benachbarten Sechsecken liegen, gelten sie als sich berührend. Das bedeutet, dass es zwischen ihnen keine Lücke gibt. Aus der Annahme, dass die Bälle immer in der Mitte ihrer Sechsecke liegen, folgt, dass wenn die Bälle sich bei einem Zusammenstoß berühren, sie es auf eine solche Weise tun, dass der Punkt der Berührung und das Zentrum der Bälle auf einer geraden Linie liegen, die ebenfalls durch die Mittelpunkte der Sechsecke verläuft, auf denen sie sich befinden. Dies bedeutet wiederum, dass der Ball, der getroffen wurde, sich in dieselbe Richtung weiterbewegt, wie der Ball, der ihn getroffen hat (es ist nicht möglich, dass ein Ball einen anderen streift und ihn damit von dieser geraden Linie ablenkt).

- Wenn der Ball auf seinem Weg auf einen anderen trifft, stoppt er auf dem Feld vor diesem und überträgt all seine übrigen Impulse auf den Ball, den er trifft. Der Ball, der den Zusammenstoß abbekommt, setzt die Bewegung in dieselbe Richtung fort (siehe Abbildung 50). Auf dem Bild hat der rote Ball 8 Impulse, trifft jedoch nach 5 Schritten auf den gelben Ball. Er stoppt dort und überträgt seine übrigen Impulse (3) auf den gelben Ball, welcher die Bewegung für 3 weitere Schritte fortsetzt. Zusammen haben beide Bälle 8 Schritte gemacht.

- Wenn mehrere Bälle in einer Reihe liegen (zwei oder mehr Bälle auf benachbarten Sechsecken in derselben Richtung) und ein weiterer Ball den ersten Ball dieser Reihe mit derselben Bewegungsrichtung trifft, wird der Impuls den ganzen Weg bis zum letzten Ball in der Reihe übertragen, welcher die Bewegung dann in dieselbe Richtung fortsetzen kann (siehe Abbildung 51).

- Abbildung 52 zeigt die Bewegung eines Balls, der mit einem Ball auf einem Sechseck direkt neben der Wand zusammenstößt.

- Abbildung 53 zeigt, wie der rote Ball den grünen trifft. Während des Zusammenstoßes überträgt er die übrigen Impulse auf den grünen Ball. Da die Position des grünen Balls jedoch so ist, dass er seine Bewegung in Richtung des roten Balls fortsetzen würde, überträgt der grüne Ball nun Impulse an den roten, welcher wiederum die Bewegung fortsetzt

(aber nun in entgegengesetzter Richtung im Vergleich zur Bewegung vor dem Zusammenstoß).

- Abbildung 54 zeigt ein Beispiel für eine Folge von Zusammenstößen. Der rote Ball trifft den lilafarbenen Ball, welcher die Bewegung fortsetzt, den gelben Ball trifft und dabei die übrigen Impulse weitergibt. Der gelbe Ball bewegt sich nun bis zum roten Ball und trifft ihn, sodass sich dieser nun erneut bewegt (das zweite Mal während desselben Schlags), bis die verbliebenen Impulse aufgebraucht sind.

- Ein Ball kann auch dadurch in ein Loch gelangen, dass er von einem anderen Ball getroffen wird. Unabhängig von der Tatsache, dass der Spieler, dessen Ball eingelocht wurde, nicht als letztes am Zug war, bekommt trotzdem er die Punkte. In Abbildung 55 zum Beispiel spielt der blaue Spieler seinen dritten Schlag und sein Ball trifft dabei den gelben Ball, der wiederum die Bewegung fortsetzt und in das Loch fällt. Der gelbe Spieler notiert sich nun 3 Punkte, da sein Ball mit dem dritten Schlag eingelocht wurde.

- Es ist möglich, dass zwei Bälle durch denselben Schlag ins Loch gelangen. Abbildung 56 zeigt, wie der gelbe Ball das Loch passiert und dabei den roten Ball im benachbarten Sechseck trifft. Durch diesen Zusammenstoß fällt er in das Loch. Mit diesem Zusammenstoß überträgt er jedoch auch Impulse auf den roten Ball, der die Bewegung fortsetzt und nachdem er von der Wand abprallt, ebenfalls in das Loch fällt.

- Im Carom-Modus gewinnt der Spieler, der am Ende den niedrigsten Punktestand hat. Die folgenden Abbildungen zeigen einige generelle Beispiele.

- Abbildung 57 stellt den kompletten ersten Zug dar, der auf einer modifizierten Bahn gespielt wird (Standardbahn 1 mit zwei flachen Hindernissen). Es nehmen vier Spieler teil. Rot spielt zuerst und erzielt eine 15 mit dem orangen Würfel. Anschließend würfelt Lila mit dem lilafarbenen Würfel und erzielt eine 25. Als nächstes ist Blau dran: er würfelt mit dem gelben Würfel und erzielt eine 8. Gelb ist als letztes an der Reihe – er würfelt eine 16 mit dem lilafarbenen Würfel und nach 14 Schritten trifft sein Ball den blauen Ball und überträgt die letzten zwei Impulse auf ihn. Auf diese Weise bringt der gelbe Ball den blauen in eine sehr unvorteilhafte Position.

- Abbildung 58 zeigt den kompletten ersten Zug auf der modifizierten Bahn Nummer 3 (ein flaches und mehrere verlangsamende Hindernisse). Die ersten drei Spieler haben bereits gewürfelt und ihre Bälle bewegt, wobei der blaue Ball den gelben zwar erreicht aber nicht getroffen hat. Rot ist nun am Zug – er würfelt mit dem lilafarbenen Würfel, erzielt eine 36, aber spielt so ungeschickt, dass sein Ball den blauen Ball nach 32 Schritten trifft. Der blaue Ball kann sich nicht bewegen, also werden die Impulse, die der rote Ball an ihn weitergibt (4), auf den gelben Ball übertragen, welcher im vierten und letzten Schritt seiner Bewegung genau in das Loch fällt. Der gelbe Spieler notiert ein "Hole-in-One".

- Die Abbildungen S-1 bis S-3 zeigen unterschiedliche Bahnkonfigurationen mit flachen und verlangsamenden Hindernissen.

- Die Abbildungen S-4 und S-5 zeigen unterschiedliche Bahnkonfigurationen mit allen möglichen Arten von Hindernissen.

- Ein weiteres Merkmal dieses Spiels ist die Möglichkeit, alle Bahnen mit hohen und flachen, als Kanal aufgestellten Hindernissen zu verbinden. Die Bahnen 2 und 3 können zum Beispiel so verbunden werden, dass sich die Startsechsecke auf Bahn 2 befinden und das Loch auf Bahn 3. Die Abbildungen S-6 und S-7 zeigen einige Beispiele.

- Es ist möglich, alle Bahnen auf verschiedene Arten zu einer Einheit zu kombinieren. In Abbildung S-8 sind die Startsechsecke zum Beispiel auf Bahn 5 und das Loch ist auf Bahn 1.

- Es ist klar, dass deutlich mehr Schläge benötigt werden, um den Ball in das Loch zu befördern, wenn die Bahnen miteinander verbunden sind. Hierfür können sich die Spieler darauf einigen, mit zum Beispiel 20 oder 30 Schlägen zu spielen. Um die Schläge von 11 bis 20 zu zählen, wird der Zugmarker auf dem Zugzähler wie in Abbildung 59 gezeigt aufgestellt.

Um die Schläge von 21 bis 30 zu zählen, wird der Zugmarker wie in Abbildung 60 gezeigt aufgestellt.

- Die Spieler können auch eigene Konfigurationen kreieren. Wenn sie dies tun, sollten sie sich an den Abbildungen der Autoren (S-1 bis S-8) orientieren.

- Weitere Beispiele, modifizierte Bahnen und Regeln in anderen Sprachen können auf der Forsage Games-Webseite gefunden werden.