

Mini Golf Carambole - EXTENSION DYNAMIQUE

Le jeu de base *Mini Golf Carambole* contient 7 parcours de base et trois types d'obstacles qui permettent de créer un nombre infini de parcours modifiés. Il s'en suit que chaque partie de ce jeu peut être unique et constituer un nouveau challenge. Lorsque l'on ajoute à ces éléments ceux de l'extension dynamique (nouveaux parcours, obstacles additionnels et tokens), les possibilités de créer des parcours modifiés sont encore accrues. Ceci permettra à ce jeu de vous procurer encore davantage de plaisir, non seulement en jouant mais aussi en imaginant des configurations encore plus originales et exigeantes.

Contenu de l'extension

L'extension contient : un plateau, deux dés, 2 obstacles plats, 4 obstacles verticaux, 8 obstacles dynamiques, 32 tokens, 1 curseur, 2 rectangles de départ déplacés, 2 marqueurs de trou déplacé et des instructions (livret textuel et livret illustré).

Tous les éléments de l'extension sont présentés sur le fond de la boîte :

- **Le Plateau** propose deux terrains de base (8 et 9) avec indicateurs de tour de jeu. Il inclut aussi un compteur de coups (avec curseur) et un indicateur de sens de la balle.
- **Les dés** – rouge (avec les nombres 11, 12, 13, 14, 15 et 16) et noir (avec les nombres 15, 20, 25, 30, 35 et 40). Ces dés viennent s'ajouter aux dés du jeu de base.
- **Les obstacles plats.** Au nombre de 2 ils couvrent cinq cases d'un parcours en ligne droite.
- **Les obstacles verticaux.** Au nombre de 4 de diverses formes.
- **Les obstacles dynamiques.** Au nombre de 8, de 4 types différents.
- **Les tokens.** De forme ronde, chacun d'eux correspond à une case d'un parcours. Au nombre de 32, dont 16 bleus avec l'indication « -1 », 10 rouges avec l'indication « -2 » et 6 jaunes avec l'indication « -3 ».
- **Les marqueurs de cases de départ déplacées.** Au nombre de 2, ils ont une forme rectangulaire et servent à changer la position des cases de départ sur un parcours modifié (ou sur plusieurs parcours reliés entre eux).
- **Les marqueurs de trou déplacé.** Au nombre de 2, ils servent à changer la position du trou sur un parcours modifié.

Règles de base

- Les parties peuvent être jouées sur les nouveaux parcours selon les deux modes : mode de base et mode carambole. Pour les parties en mode carambole nous recommandons à nouveau de n'utiliser que les obstacles plats et ralentisseurs.
- La préparation d'une partie, de même que les règles de déplacement, de rebond et de mise dans le trou de la balle sont identiques aux règles énoncées pour le jeu de base.

- Le but du jeu est également en tout point identique : il faut amener la balle dans le trou en jouant le plus petit nombre de coups. Le vainqueur est le joueur qui a la fin de la partie totalise le plus petit nombre de coups sur tous les trous joués.

Les obstacles verticaux et plats

- Les deux nouveaux **obstacles plats** sont plus longs que les obstacles du jeu de base, mais toutes les règles régissant le passage (variante canalisée) et le rebond de la balle restent inchangées.

- Les **obstacles verticaux** sont de formes différentes par rapport à ceux du jeu de base, mais toutes les règles régissant le passage et le rebond de la balle restent inchangées. Le seul obstacle spécifique est celui en forme de X (V-X13), car il présente deux directions selon lesquelles la balle peut le traverser. Sur la fig. D-1, les flèches bleues montrent ces deux directions et la flèche orange la direction permettant à la balle de passer sous cet obstacle.

Si à la fin d'un coup la balle se trouve exactement sur la case située à l'intersection de l'obstacle en X, lors du coup suivant elle peut être jouée dans une des deux directions possibles (fig. D-2).

Les obstacles dynamiques

La caractéristique principale des obstacles dynamiques est que leur forme ou leur position change après le contact avec la balle.

Il existe 4 types d'obstacles dynamiques.

L'obstacle roulant a la forme d'un dodécaèdre régulier. Il occupe une seule case d'un parcours. La balle rebondit sur un obstacle roulant de la même façon que sur un obstacle plat qui occupe une case, à savoir dans la direction dont elle est arrivée. Après le contact, l'obstacle roulant se déplace sur la case contigüe dans la direction selon laquelle est arrivée la balle – fig. D-3.

Si au moment du choc l'obstacle roulant se trouve contre un muret ou un autre obstacle qui l'empêche de rouler sur une case contigüe dans la direction selon laquelle la balle l'a heurté, il reste sur place.

L'obstacle giratoire est constitué de deux éléments : l'un **fixe**, qui occupe une case d'un parcours, et l'un **mobile**, qui peut tourner autour de l'élément fixe. Lorsque la balle heurte l'obstacle giratoire selon une des directions indiquées par les flèches blanches, la balle rebondit dans la direction selon laquelle elle est arrivée (fig. D-4).

Si la balle heurte l'élément mobile selon une des directions indiquées sur les figs D-5 et D-6, elle bifurque de la façon indiquée sur la fig. (de 120°), et l'élément mobile tourne sur l'élément fixe (de 60°).

Lors de la pose de l'obstacle giratoire sur un parcours, il convient de s'assurer que toutes les cases autour de son élément fixe soient libres (car un muret ou un autre obstacle empêcherait la rotation de l'élément mobile).

L'obstacle basculant est également composé de deux éléments : l'un **fixe**, qui occupe une case du plateau, et l'un **basculant**, qui se trouve sur l'élément fixe de l'obstacle tant qu'il n'est pas heurté par une balle.

Lorsque la balle heurte l'élément fixe de l'obstacle basculant, elle rebondit dans la direction selon laquelle elle est arrivée. Au moment du choc, l'élément basculant de l'obstacle tombe sur les deux cases contigües du côté opposé par rapport à celui heurté par la balle. Pour le restant de la partie, l'élément basculant constitue un obstacle plat fermé, sur lequel la balle rebondit conformément aux règles du jeu de base. La fig. D-7 montre un obstacle basculant avant et après que la balle l'a heurté.

S'il arrive que la balle, après avoir rebondi sur l'élément fixe de l'obstacle basculant, rencontre l'élément basculant après sa chute, elle rebondit selon les règles de base (fig D-8).

Après la modification de sa forme, l'obstacle basculant reste tel quel, en deux parties, jusqu'à ce que tous les joueurs aient terminé le parcours.

L'obstacle unidirectionnel (porte) occupe 4 cases et se compose de deux éléments latéraux fixes (montants), et d'un élément central (porte). En pivotant autour de sa partie supérieure, la porte peut s'ouvrir mais uniquement d'un seul côté (fig. D-9).

Si la balle heurte l'un des montants de cet obstacle elle rebondit dans la direction dont elle est arrivée. Si la balle heurte l'élément mobile (porte) du côté opposé, elle rebondit comme si elle avait heurté un muret (fig. D-10).

Si la balle heurte la porte du côté où elle peut s'ouvrir, la porte se soulève et la balle reste sur la case située exactement sous la porte, quel que soit le nombre d'impulsions restant. Lors du coup suivant la balle peut être envoyée dans toutes les directions. Après qu'elle a quitté la case située sous la porte, celle-ci se referme (fig. D-11).

Si une balle qui est sous la porte se déplace d'un seul pas, la porte reste ouverte, car la balle l'empêche de se fermer. Sur la fig. D-12, les cercles noirs montrent toutes les positions de la balle qui empêchent la fermeture de la porte (les deux cases situées exactement sous l'élément mobile et les trois cases contigües).

Les Tokkens

L'extension inclut 32 tokkens ronds. Seize portent la valeur "-1", dix la valeur "-2" et six la valeur "-3". Ils sont disposés sur les cases de façon totalement arbitraire, ou selon un schéma fixé ou convenu à l'avance. Les tokkens n'entravent en aucune façon le déplacement de la balle sur les parcours. Lorsque la balle passe sur un tokken elle poursuit son déplacement sans rebond ni ralentissement et le tokken est remis au joueur qui le garde jusqu'à ce que tous les joueurs n'aient terminé le parcours. Les tokkens peuvent être utilisés dans les deux modes de jeu, mais nous recommandons plus particulièrement leur utilisation dans le mode carambole.

- Dans une partie avec tokkens, lors du calcul des résultats, outre le nombre de coups chaque joueur tient aussi compte de la valeur cumulée des tokkens en sa possession. La fig. D-13 montre un exemple dans lequel la balle a été amenée dans le trou en 6 coups sur le parcours 8. Lors de ces 6 coups, la balle est passée sur 4 tokkens dont la valeur totale est -8 (**-1, -2, -2 et -3**). Donc le joueur note sur son bloc -2 soit le nombre de coups « 6 » et « -8 » pour la valeur totale des tokkens.

Une fois pris un tokken n'est pas reposé sur le parcours tant que tous les joueurs n'ont pas terminé le parcours, quel que soit le mode de jeu. Pour cette raison il est très important de respecter l'ordre de

jeu sur chaque parcours, puisque jouer le premier sur un parcours constitue un grand avantage pour collecter les tokens.

Les schémas suivants montrent diverses variantes de parcours modifiés, tant du jeu de base, que de l'extension.

- Le schéma S-9 montre des parcours modifiés du jeu de base sur lesquels se trouvent uniquement des obstacles plats et des tokens.

- Le schéma S-10 montre des parcours modifiés de l'extension dynamique sur lesquels se trouvent uniquement des obstacles plats et des tokens.

- Le schéma S-11 montre des parcours modifiés du jeu de base reliés entre eux. Sur les terrains modifiés figurent tous les types d'obstacles et des tokens.

Un alignement formé par les parcours : 1 – 3 – 2- 4. Sur le parcours 1 les cases de départ ne sont pas à l'emplacement standard mais indiquées par des marqueurs de cases de départ déplacées. Le trou est à sa place standard sur le parcours 4.

Un second alignement formé par les parcours 6 et 5. Sur le parcours 6 les cases de départ sont à l'emplacement standard, et sur le parcours 5 le trou n'est pas à l'emplacement standard, mais indiqué par un marqueur de trou déplacé.

- Le schéma S-12 montre les parcours (8 et 9) de l'extension dynamique reliés entre eux. Les cases de départ sont à leur emplacement standard sur le parcours 9, et de même le trou sur le parcours 8, mais par-dessus le trou se trouve l'obstacle vertical V-C7h! Dans ce cas la balle a plusieurs façons de tomber dans le trou : classique, en roulant sur la partie plate du parcours ou en chutant à travers le trou de l'obstacle vertical.