

Mini Golf Carambole – Règle

Le mini golf est un sport qui se joue sur des parcours de diverses configurations. A une de leurs extrémités se trouve la position initiale où est posée la balle au début d'un parcours et à l'autre extrémité un trou. Le but du jeu est d'amener la balle dans le trou en jouant le plus petit nombre de coups. Chaque joueur joue séparément des autres joueurs et note son résultat soit le nombre de coups frappés sur chaque parcours. A la fin d'une partie, les joueurs totalisent les résultats obtenus sur tous les parcours. Le vainqueur est celui qui totalise le plus petit nombre de coups.

Dans son mode de jeu de base Mini Golf Carambole simule une véritable partie de mini golf. Le mot *carambole* figurant dans le nom du jeu correspond à un mode de jeu spécial prévoyant que tous les joueurs (de 2 à 6) jouent simultanément leurs coups sur un même parcours en jouant chacun une balle d'une couleur donnée. Dans le mode de jeu carambole le but principal est d'amener sa balle dans le trou en jouant le moins de coups possibles, mais il est cette fois permis de gêner les joueurs adverses.

Contenu du jeu

Le jeu contient 1 plateau, 6 balles (rondes), 6 balles alternatives, 2 marqueurs de position initiale, 2 pousseurs de balle, 6 dés, 6 cartes, 18 obstacles plats, 6 obstacles verticaux, 8 obstacles ralentisseurs (4 "bunkers" et 4 "lacs ou mares"), un curseur, un bloc et une règle du jeu (un livret avec texte et un livret avec illustrations).

Image au dos de la boîte :

- Le **Plateau** comporte 6 **parcours de base** différents, numéroté de 1 à 6 et délimités par un **muret** (A). (*Le septième parcours se trouve à l'intérieur de la boîte*). Chaque parcours est découpé en cases hexagonales dont l'une correspond au **trou** (B). A l'autre extrémité du trou se trouve une aire de départ (rectangle foncé) qui compte 6 **cases de départ** (C). A côté de chaque parcours se trouve un **indicateur d'ordre de jeu** (D). Le plateau comporte aussi un **compteur de coups** (E) et un **indicateur de sens de déplacement de la balle** (F).

- Les **balles** (G) sont de 6 couleurs différentes. Les **balles alternatives** (H) sont plates de sorte qu'elles peuvent être plus pratiques à utiliser. (*Si on utilise les deux types de balles jusqu'à 12 joueurs peuvent prendre part à une partie.*)

- Le **marqueur de position initiale** (I) peut être utilisé (ce n'est pas obligatoire) pour marquer la position initiale de la balle lors de chaque coup.

- Les **pousseurs de balle** (J) sont utilisés pour déplacer les balles sur le plateau.

- Les **dés** (K), au nombre de 6, sont de diverses couleurs et portent des nombres différents. Sur le plateau sont indiqués (L) tous les nombres figurant sur chaque dé.

- Les **cartes** (M) sont utilisées en combinaison avec le dé blanc. Il y en a 6, dont une blanche, de sorte que les joueurs peuvent eux-mêmes créer une carte à leur convenance.

- les **obstacles plats** (N). Au nombre de 18, de différentes formes, ils peuvent être disposés de sorte à ce que la balle soit rebondisse automatiquement sur eux, soit les traverse par endroit.

- Les **obstacles verticaux** (O). Au nombre de 6, de différentes formes, 4 d'entre eux sont des obstacles universels qui peuvent être posés sur n'importe quel parcours. Les 2 autres sont destinés pour le seul parcours qui se trouve à l'intérieur de la partie inférieure de la boîte.

- Les **obstacles ralentisseurs** - eau (P) et bunkers (Q).

- Le **bloc** pour noter les résultats (R).

- Le **curseur** du compteur de coups (S), en forme de carré de plastique (il peut-être de n'importe quelle couleur).

Mode de jeu de base

- Une partie peut être jouée par un ou plusieurs joueurs.

- Il est recommandé de commencer une première partie de ce jeu sur le parcours de base n°1 (en attendant que tous les joueurs ne maîtrisent toutes les éléments de la règle). Lorsque tous les joueurs ont amené leur balle dans le trou, ils passent au parcours de base n° 2, et ainsi de suite jusqu'au parcours n° 6.

- La disposition de divers obstacles sur les parcours de base permet d'obtenir des parcours modifiés. Les pages 9 à 12 du livret illustré proposent des exemples de parcours modifiés. Les joueurs peuvent aussi créer eux-mêmes de nouvelles configurations.

- Les joueurs conviennent du nombre de parcours sur lesquels ils vont jouer une partie (par ex. une partie sur 6 parcours de base + 6 parcours modifiés ou sur 15 parcours modifiés, etc.).

- Un joueur joue successivement plusieurs coups jusqu'à ce qu'il n'amène sa balle dans le trou. Après y être parvenu il note le nombre de coups utilisés. Un joueur joue au maximum 10 coups sur un parcours. Si il n'a pas mis la balle dans le trou lors du dixième coup, sa tentative d'interrompt et il note 10 dans son bloc.

- Pour comptabiliser le nombre de coups utilisés, le curseur du compteur de coups est placé sur la case située à l'extrême gauche avant le premier coup. Lorsqu' est joué le premier coup, le curseur est déplacé à droite sur la case 1, et ainsi de suite en le déplaçant d'une case avant de jouer chaque nouveau coup (voir illustration 1 dans le livret illustré).

Préparation d'une partie

- Avant de débiter une partie chaque joueur choisit sa balle.

- L'ordre de jeu est montré à côté de chaque parcours sous forme d'un alignement de balles de diverses couleurs. Dans l'exemple proposé par l'illustration 2 les joueurs jouent dans l'ordre de jeu suivant : orange, vert, jaune, bleu, violet, rouge. Si moins de 6 joueurs prennent part à une partie, les couleurs non utilisées sont sautées.

- Sur chaque parcours il existe 6 cases de départ sur lesquelles un joueur peut poser sa balle avant de jouer son premier coup. Chaque joueur peut poser sa balle sur n'importe laquelle de ces 6 cases (plusieurs joueurs peuvent choisir la même case de départ). Lors du passage au parcours suivant les joueurs peuvent à nouveau choisir sur quelle case de départ ils vont poser leur balle.

Déplacement de la balle

- Dans le vrai mini golf, une fois que la balle a été frappée à l'aide d'un club elle se déplace en ligne droite. La longueur de déplacement dépend de la force du coup.

- Dans ce jeu, au lieu de frapper la balle avec un club, les joueurs lancent un des 6 dés disponibles. Lors de chaque coup le joueur choisit quel dé il va lancer. Le chiffre obtenu au lancer de dé indique la force du coup, c'est-à-dire, le nombre d'**impulsions** données à la balle pour son déplacement.

- Au lieu de dés les joueurs peuvent utiliser des cartes en combinaison avec un dé blanc. Dans ce cas, le joueur choisit tout d'abord une carte puis lance le dé blanc. Chaque carte indique de quelle façon le chiffre obtenu au lancer de dé est converti en nombre d'impulsions. Par exemple, si un joueur a choisi la carte "+3", et a obtenu 5 au lancer de dé, la balle reçoit 8 impulsions (5+3).

- Le quadrillage en cases hexagonales des parcours du plateau est tel que la balle peut uniquement se déplacer dans 6 directions, d'une case à l'autre. On suppose que la balle passe *strictement par le centre de chaque case durant son déplacement*. La direction de déplacement initiale de la balle est choisie par le joueur. Chaque passage d'une case à une autre est appelé un **pas**.

- Dans les exemples illustrés chaque pas est indiqué par une flèche et les impulsions par des nombres croissants.

- Dans le cas général, la balle se déplace toujours en ligne droite d'autant de pas que le nombre d'impulsions obtenu au lancer de dé.

- **Exemple de déplacement de la balle – Fig. 3:** Pour ce coup, la position initiale de la balle est indiquée par la lettre A et sa position finale par la lettre B. La balle a parcouru 6 pas en ligne droite, car le joueur a obtenu 6 au lancer de dé (nombre d'impulsion = nombre de pas).

Réussir un trou)

- La balle peut tomber dans le trou de deux façons :

a) Lorsque le nombre d'impulsions est égal au nombre de pas nécessaires pour que la balle qui se déplace vers le trou y arrive (fig. 4), ou

b) Lorsque le nombre d'impulsions est supérieur de 1 au nombre de pas nécessaires pour que la balle qui se déplace vers le trou y arrive (fig. 6)

- La variante **a)** est illustrée par la fig. 4. La balle est à exactement trois pas du trou, et y entre.

- Avant exemple pour la variante **b)**, la fig. 5 montre ce qui se passe lorsque le nombre d'impulsions est supérieur de 2 ou plus au nombre de pas entre la balle et le trou. Dans ce cas, la balle poursuit son déplacement en ligne droite, mais lorsqu'elle passe sur le trou elle perd une impulsion en raison du contact avec le bord opposé du trou. Dans l'exemple illustré par la fig.5, la balle bleue, après plusieurs coups, a atteint la position A. Pour le coup suivant, le joueur choisit un dé vert et obtient 8. La balle se déplace vers le trou mais compte tenu du fait qu'elle a reçu un nombre d'impulsions supérieur au nombre nécessaire, elle passe sur le trou et roule jusqu'à la position indiquée par la lettre C. Lorsqu'elle passe sur le trou elle perd une impulsion, car elle bute sur son bord opposé (indiqué par la lettre B sur la figure) ce qui raccourcit légèrement son déplacement (voir fig. 5a).

L'exemple illustré par la fig. 5 montre que la balle perd une impulsion lorsqu'elle passe sur le trou. Cela signifie que la balle peut entrer dans le trou y compris lorsqu'elle reçoit un nombre d'impulsions qui est supérieur de 1 au nombre de pas nécessaires pour que la balle tombe dans le trou - variante **b)**.

- **Exemple de trou réussi en deux coups depuis la case de départ – Fig. 6:** Dans cet exemple, la position de la balle avant le premier coup est désignée par la lettre A. Le joueur a choisi le dé orange et obtenu 12 – la balle reçoit 12 impulsions. La balle se déplace de 12 pas en ligne droite en direction du trou (position B). Depuis cette position elle est éloignée de 6 pas du trou. Lors de son second coup, le joueur lance le dé jaune et obtient 7. La balle va droit vers le trou et tombe dedans (C), car le septième pas est amorti par le choc de la balle sur le bord opposé du trou, de sorte qu'elle tombe dedans – variante b). Donc la balle est tombée dans le trou après deux coups, le joueur note 2 dans son bloc.

Rebond de la balle sur les murets du parcours

- Chaque parcours est délimité par un muret qui est par endroits droit et dans d'autres de forme incurvée.

- Lorsque une balle qui se déplace heurte un segment droit d'un muret elle rebondit comme indiqué sur les figures 7, 8 et 9.

- Sur les segments incurvés d'un muret la balle rebondit dans la direction dont elle est arrivée (voir fig. 10 à 13). Sur les fig. 12 et 13, les flèches blanches indiquent d'autres directions selon lesquelles la balle revient en arrière. Sur la fig. 13 la balle est revenue à sa position initiale.

- Lorsque une balle termine son déplacement sur une case qui jouxte un muret, ses directions de déplacement lors du coup suivant sont limitées, voir fig.14, 15 et 16.

- Lorsque une balle se déplace le long d'un muret, sa trajectoire peut être de deux types, chacun étant dicté par la forme du muret : si le muret est droit elle est éloignée du muret et le longe en ligne droite (fig.17), et si le muret est incurvé sa trajectoire épouse son contour (fig. 18 et 19).

- *A certains endroits sur les parcours mêmes sont indiquées les directions selon lesquelles doit rebondir la balle. Les principes de rebond ainsi indiqués sont valables pour toutes les cases semblables des parcours.*

- **Exemple de trou réussi en 4 coups depuis la case de départ – Fig. 20:** Dans cet exemple les joueur utilisent les cartes pour déterminer le nombre d'impulsions obtenues lors du coup. A – position de la balle avant le premier coup. Le joueur choisit la carte "×4" et obtient 4 au lancer de dé, ce qui signifie 16 impulsions pour ce coup. Après plusieurs rebonds, la balle atteint la position B. Pour son second coup le joueur choisit la carte "min", et obtient 5 au lancer de dé, de sorte que la balle se déplace de 3 pas et atteint la position C. Pour son troisième coup il choisit la carte "+7" et obtient 3 au lancer de dé, ce qui signifie que la balle reçoit 10 impulsion et, après avoir longé le muret, atteint la position D. C'est une position favorable car la balle peut aller directement dans le trou, sous condition de lui donner 3 ou 4 impulsions. Pour son quatrième coup le joueur choisit de lancer uniquement le dé (sans carte) et obtient 3 ce qui signifie que la balle tombe dans le trou. La balle étant arrivée dans le trou en 4 coups, le joueur inscrit 4 dans son bloc.

Obstacles plats

- Tous les obstacles plats, excepté ceux qui couvrent une seule case sur un parcours, peuvent être posés de deux façons : obstacle **plein** (fig. 21) ou obstacle **canalisé** (fig. 22).

- Lors des obstacles plats sont pleins, la balle rebondit sur eux de la même façon que sur les murets. Toutes les directions de rebond de la balle sur les obstacles plats sont indiquées sur la fig. 23.

- La fig. 24 montre les directions de rebond de la balle lorsque des obstacles plats pleins se trouvent à côté d'un muret, ou lorsque ces obstacles sont les uns à côtés des autres.

- Les obstacles plats peuvent être posés de sorte à ce qu'ils passent partiellement au-delà du muret. Dans ce cas, la balle ne rebondit pas de la même façon qu'à un endroit où le muret est de forme incurvée (voir fig. 18). De tels exemples sont illustrés sur les fig. 25, 26 et 27. Sur la fig. 25, la balle longe l'obstacle sans le toucher et heurte uniquement le mur de sorte que seul ce contact est pris en compte. Sur la fig. 26, la balle heurte uniquement l'obstacle. Sur la fig. 27, on considère que la balle heurte en même temps le muret et l'obstacle, de sorte qu'elle rebondit dans la direction dont elle est arrivée.

- Lorsque des obstacles plats sont canalisés, la balle peut passer à travers eux si elle a une direction précise. Si elle arrive selon une autre direction elle rebondit comme si l'obstacle était plein. Sur la fig.28, les flèches jaunes montrent les directions selon lesquelles la balle peut passer à travers chacun des obstacles canalisés.

- Lors de son déplacement à travers un obstacle plat canalisé, la balle suit un trajet défini sans possibilité de changer de direction ou de rebondir, car il est canalisé par les parois de l'obstacle.

- La fig. 29 montre comment la balle passe à travers un obstacle plat canalisé. Dans cet exemple la balle s'est arrêtée à l'intérieur de l'obstacle lors du coup précédent, et poursuit son déplacement lors du coup suivant.

- Si un obstacle canalisé est de forme incurvée, la balle suit ses contours lors de son déplacement comme indiqué dans l'exemple de la fig. 30.
- Lorsque la balle pénètre dans un obstacle canalisé qui présente une fourche, elle rebondit en arrière comme indiqué sur la fig.31.

- Exemple de trou réussi en 3 coups depuis la case de départ – Fig. 32.

Obstacles verticaux

- Les obstacles verticaux sont semblables aux obstacles plats canalisés, car la balle peut passer à travers eux si elle se déplace selon une direction précise. Sur la fig. 33, les flèches jaunes montrent ces directions sur l'exemple d'un obstacle vertical.
- Si la balle arrive sur un obstacle vertical depuis une autre direction, elle rebondit de la même façon qu'elle le ferait sur des obstacles plats. Les principes généraux de rebond de la balle sur les obstacles verticaux sont indiqués sur les fig. 34 à 37.
- Certains obstacles verticaux permettent le passage de la balle sous eux. Sur les fig. 36 et 37, les flèches orange montrent les directions selon lesquelles la balle passe sous l'obstacle.
- Lorsque la balle arrive sur un obstacle vertical haut selon la direction indiquée par les flèches jaunes sur la fig. 33, elle monte sur l'obstacle. Chaque pas que la balle franchit en montant (pente), coûte deux impulsions. Tant qu'elle se déplace sur la partie plate de l'obstacle vertical haut, chaque pas coûte une impulsion, et lorsqu'elle se descend de l'obstacle, les pas ne coûtent aucune impulsion.
- Les fig. 38 et 39 montrent les exemples caractéristiques illustrant le passage d'une balle en un seul coup à travers un obstacle vertical.
- Si la balle n'a pas suffisamment d'impulsions pour monter sur la partie plate d'un obstacle vertical et que son déplacement s'arrête sur une case de la partie en pente, elle revient sur la première case avant l'obstacle – voir les exemples des fig. 40a et 40b.
- Il peut arriver que la balle s'arrête sur une case située sur la partie plate d'un obstacle vertical. Le jeu se poursuit alors normalement – le joueur détermine le nombre d'impulsions comme il le souhaite lance le dé et déplace la balle selon la règle (fig. 41). Sur l'exemple illustré, le joueur utilise les cartes pour déterminer le nombre d'impulsions.
- Un des obstacles verticaux présente un trou en son centre. Pour que la balle puisse poursuivre son déplacement par-dessus le trou elle doit utiliser une impulsion de plus, tout comme pour le trou d'un parcours. Si la balle n'a pas suffisamment d'impulsions pour poursuivre son déplacement, elle tombe dans le trou et reste sur la case qui est exactement sous le trou (fig. 42).

Obstacles ralentisseurs– bunker et eau

- *Il arrive souvent que les intempéries (vent, pluie, neige...) amènent de l'eau ou du sable sur les parcours d'un vrai mini golf.* Dans ce jeu il existe 4 marqueurs en plastique jaune transparent qui représentent des accumulations de sable (le plus souvent le long d'un muret ou d'un obstacle) et 4 marqueurs en plastique bleu transparent qui représentent de petites mares. Ces marqueurs peuvent être posés n'importe où sur les parcours, mais nous recommandons que cela soit le long d'un obstacle ou d'un muret. Ces marqueurs sont de forme irrégulière, arrondie, mais lorsqu'ils sont posés correctement, ils occupent 3, 4 ou 5 cases sur le parcours.

- En raison de la résistance accrue qu'elle rencontre la balle ralentit tant qu'elle se déplace sur le sable ou dans l'eau. Dans ce jeu, cela signifie que la balle utilise davantage d'impulsions tant qu'elle se déplace sur des cases recouvertes de sable ou d'eau.

- Lorsque la balle passe sur du sable, elle utilise une impulsion de plus pour chaque pas commencé sur une case recouverte de sable. L'exemple de la fig. 43 montre le passage de la balle sur une case recouverte de sable.

- Si la balle n'a pas suffisamment d'impulsions pour passer sur toutes les cases recouvertes de sable, elle s'arrête et elle poursuivra son déplacement au coup suivant. Exemple de la fig. 44 : lors du premier coup, le dé a octroyé 8 impulsions, mais la balle a franchi 6 pas au total. La dernière impulsion, la huitième, n'a pas été utilisée, car il en aurait fallu une de plus pour que la balle atteigne la case suivante. Lors du coup suivant, le joueur a décidé de changer la direction de déplacement de la balle par rapport au coup précédent.

- L'eau oppose une résistance au déplacement de la balle plus grande que celle du sable, de sorte que les règles pour le franchissement des cases recouvertes d'eau sont différentes. Lors de son arrivée sur la première case sur laquelle est posé un marqueur bleu, la balle s'arrête, quelque que soit le nombre d'impulsions obtenu pour ce coup. La fig. 45 illustre un tel exemple.

- Lors du coup suivant la balle peut se déplacer à travers les cases recouvertes d'eau, mais chaque pas franchi coûte trois impulsions. Ceci est illustré par la fig. 46 qui est la suite de l'exemple de la fig. 45 (coup suivant).

- Exemple de trou réussi en 5 coups depuis la case de départ – fig. 47.

Parcours complémentaire

- En tant qu'extension ce jeu propose un parcours n°7 situé à l'intérieur de la partie inférieure de la boîte. Il propose trois parties qui se situent à divers niveaux (la partie centrale est plus basse que les parties latérales). Le passage entre les trois parties s'opère à l'aide de deux obstacles hauts spéciaux grâce auxquels la balle peut descendre ou monter d'un niveau à l'autre. La fig. 48 montre un trou réussi en 6 coups à partir de sa position initiale.

Mode carambole

- Dans le mode de jeu de base, un joueur joue plusieurs coups successivement jusqu'à ce qu'il amène la balle dans le trou, puis il note son résultat. Après cela c'est à un autre joueur de jouer et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs aient tous amené leur balle dans le trou.

- Dans le mode carambole, lors du premier coup, le premier joueur frappe sa balle, la déplace conformément au nombre d'impulsions obtenues et cesse de jouer. Sa balle reste à sa place et c'est au tour du second joueur de jouer. Il frappe à son tour la balle et la déplace depuis sa case de départ, et ainsi de suite, jusqu'à ce que le dernier joueur ait joué. La procédure est répétée lors des coups de jeu suivants, jusqu'à ce que tous les joueurs aient amené leur balle dans le trou, et aient chacun noté leur résultat. La caractéristique du mode carambole réside dans le fait qu'il est permis et même souhaitable que les joueurs heurtent volontairement la balle d'un autre joueur avec la leur, pour l'éloigner du trou ou l'amener dans une position défavorable.

- Lors d'un choc (carambole), les impulsions sont transférées d'une balle à l'autre selon des règles particulières, alors que toutes les règles de déplacement et de rebond des balles contre les murets et les obstacles sont identiques aux règles du mode de jeu de base.

- 6 joueurs au plus peuvent prendre part à une partie, voire 12 si on utilise simultanément toutes les balles rondes et alternatives. Si un nombre inférieur de joueurs (deux ou trois) prennent part à une partie, il est souhaitable que chacun d'eux aient 2 ou 3 balles, car les parties sont plus intéressantes lorsqu'il y a davantage de balles en jeu.

- Dans le mode carambole, il est très important de respecter l'ordre de jeu. Le curseur placé sur le compteur de coups ne doit pas être déplacé tant que tous les joueurs n'ont pas frappé la balle à leur tour de joueur.

- *Nous recommandons de ne pas utiliser les obstacles verticaux lors de la configuration du jeu pour une partie en mode carambole, car il deviendrait indispensable d'intégrer des règles qui régissent l'accumulation de balles immédiatement devant ou derrière les obstacles verticaux, ce qui rendrait le jeu plus complexe. Ces règles peuvent être trouvées sur notre site (voir le lien ou le QR code page 8 du livret illustré).*

Règles pour les chocs entre les balles

- *Il a déjà été dit que l'on suppose que la balle se déplace toujours exactement au milieu des cases à travers lesquels elle passe. De même, lorsque la balle reste sur place, on suppose qu'elle est exactement au milieu d'une case, et on considère qu'elle est de la même taille qu'une case, mesurée d'un côté au côté opposé—voir fig. 49.*

- Donc, lorsque deux balles se trouvent sur des cases contiguës, on considère qu'elles sont en contact, c'est-à-dire qu'il n'y a pas d'espace entre elles. Etant supposé que les balles sont toujours au milieu des cases, il est logique de considérer que lorsque deux balles s'entrechoquent elles se touchent de sorte que le point de contact et les centres des balles sur une même ligne droite qui passe par les centres des cases sur lesquelles elles se trouvent, ce qui signifie que la balle heurtée est propulsée dans la direction qui était celle de la balle qui l'a heurtée (il n'est pas possible que les balles ne fassent que s'effleurer et change de trajectoire).

- Lorsque une balle rencontre sur son chemin une autre balle, elle s'arrête sur la case située devant cette balle, et toutes ses impulsions restantes sont transférées à la balle heurtée. La balle heurtée est propulsée dans cette même direction (voir fig. 50). Sur la figure, la balle rouge a 8 impulsions, mais après 5 pas elle rencontre la balle jaune. Elle s'arrête devant elle et ses impulsions restantes (3) sont transférées à la balle jaune qui se déplace de 3 pas. Les deux balles ont parcouru au total 8 pas.

- Si un alignement de balles se forme sur un parcours (deux ou davantage occupant des cases contiguës), et qu'une autre balle qui se déplace selon le même axe heurte la première balle de l'alignement, l'impulsion se transfère à l'autre extrémité de l'alignement, jusqu'à la balle qui peut se déplacer selon le même axe (voir fig.51).

- La fig. 52 montre comment ce qui se passe lors du déplacement d'une balle qui heurte une balle qui se trouve sur une case jouxtant un muret du parcours.

- La fig. 53 montre comment la balle rouge heurte la balle verte et lui transfère ses impulsions restantes, mais compte tenu de la position de la balle verte celle-ci transfère à nouveau ses impulsions à la balle rouge qui continue de se déplacer (cette fois dans le sens opposé par rapport à son déplacement avant le choc).

- La fig. 54 offre un exemple de multiples caramboles. La balle rouge heurte la balle violette qui est propulsée et rencontre sur sa trajectoire la balle jaune qu'elle heurte en lui transférant ses impulsions. Puis la balle jaune rencontre la balle rouge qu'elle heurte et lui transférant ses impulsions. La balle rouge est donc à nouveau mis en mouvement, jusqu'à ce qu'elle n'utilise toutes les impulsions restantes.

- Il peut arriver qu'une balle tombe dans le trou après qu'une autre balle l'ait heurtée. Indépendamment du fait que le joueur dont la balle est tombée dans le trou n'est pas le dernier à avoir joué, c'est lui qui note les points. Par exemple, sur la fig. 55, le joueur bleu est le dernier à jouer, il joue son troisième coup, et sa balle heurte sur son trajet la balle jaune qui, dans son mouvement, tombe dans le trou. Le joueur jaune note 3 points sur son bloc, car c'est sa balle qui est tombée dans le trou lors du troisième coup.

- Il est possible que deux balles tombent dans le trou lors du même coup. La fig. 56 montre comment la balle jaune passe sur le trou et heurte immédiatement la balle rouge qui est sur la case voisine en lui transférant

ses impulsions. La balle jaune tombe dans le trou immédiatement, alors que la balle rouge est mise en mouvement, et après avoir rebondi sur le muret, tombe elle aussi dans le trou.

- Dans le mode carambole le vainqueur est le joueur qui à la fin de la partie compte le moins de points. Les figures suivantes illustrent quelques exemples généraux.

- La fig. 57 montre la totalité d'un premier coup sur un parcours modifié (parcours de base 1 avec deux obstacles plats). 4 joueurs participent à la partie. Le joueur rouge joue le premier et obtient 15 au dé orange. Le joueur violet joue ensuite en lançant le dé violet et obtient 25. Le joueur bleu est le troisième à jouer; il lance le dé jaune et obtient 8. Le joueur jaune joue le dernier – il obtient 16 au dé violet, et sa balle, après 14 pas rencontre la balle bleu, la heurte, et lui transfère ses deux dernières impulsions. De cette façon le joueur jaune pousse la balle bleue dans une position très défavorable.

- La fig. 58 montre la totalité d'un premier coup sur le parcours 3 modifié (un obstacle plat et quelques obstacles ralentisseurs). Les trois premiers joueurs ont déjà joué et déplacé leurs balles, ce faisant la balle bleue est arrivée jusqu'à la balle jaune mais ne l'a pas heurtée. C'est alors au joueur rouge de jouer – il lance le dé violet et obtient 36, mais il joue si maladroitement que sa balle heurte la balle bleue après 32 pas. La balle bleue ne peut pas être mise en mouvement, de sorte que les impulsions que lui a transférées la balle rouge (4) sont transférées à la balle jaune qui, lors de son dernier pas, le quatrième, tombe dans le trou. Le joueur jaune note sur son bloc qu'il a réussi le trou à son premier coup.

- Les schémas S-1 à S-3 montrent diverses configurations de parcours avec obstacles plats ou ralentisseurs.

- Les schémas S-4 et S-5 montrent diverses configurations de parcours avec tous les types d'obstacles.

- La spécificité de ce jeu tient au fait que les parcours peuvent être reliés grâce à des obstacles verticaux ou plats et canalisés. Par exemple, il est possible de relier les parcours 2 et 3, de sorte que les cases de départ soient sur le parcours 2, et le trou sur le parcours 3. Les schémas S-6 et S-7 illustrent plusieurs exemples.

- Il est possible de relier tous les parcours en un seul et unique parcours. Le schéma S-8 montre un tel exemple. Dans cet exemple la position initiale de la balle est sur une de cases de départ du parcours 5, et le trou sur le parcours 1.

- Il va de soi que le nombre de coups pour réussir un trou est beaucoup plus grand lorsqu'on relie plusieurs parcours. Pour cette raison, les joueurs peuvent convenir que la partie se joue en 20 ou 30 coups par exemple. Lorsqu'ils commencent à compter les coups de 11 à 20, le curseur est posé sur le compteur de coups comme indiqué sur la fig. 59, et lorsqu'ils comptent les coups de 21 à 30, le curseur est posé comme indiqué sur la fig. 60.

- Les joueurs peuvent aussi créer des configurations à leur convenance, ce faisant ils peuvent utiliser les modèles proposés par les auteurs de ce jeu (S-1 à S-8).

- D'autres exemples, d'autres configurations de parcours et les règles dans d'autres langues peuvent être trouvés sur le site Forsage Games.