

Karambol Mini Golf - zasady

W mini golfie istnieją tory o różnych konfiguracjach. Na początku każdego toru znajduje się strefa startowa z oznaczoną pozycją początkową piłki, a na końcu - dołek. Celem gry jest wbicie piłki do dołka jak najmniejszą liczbą uderzeń. Każdy gracz gra indywidualnie (niezależnie od innych) i zapisuje swój wynik (liczbę uderzeń na każdym torze). Pod koniec gry gracze sumują swój wynik na wszystkich torach, a gracz z najniższym wynikiem wygrywa.

Gra planszowa Karambol Mini Golf w trybie Podstawowym symuluje prawdziwy sport jakim jest mini golf. Słowo *karambol* w nazwie odnosi się do drugiego trybu gry, w którym wszyscy gracze (od 2 do 6) wykonują swoje uderzenia naprzemiennie. W trybie Karambolu głównym celem jest wbicie własnej piłki do dołka za pomocą jak najmniejszej liczby uderzeń, ale dozwolone jest jednoczesne ingerowanie w plany przeciwników.

Zawartość

Gra zawiera: planszę, 6 piłek, 6 alternatywnych piłek, 2 przesuwacze piłek, 2 znaczniki pozycji startowej, 6 kości, 6 kart, 18 płaskich przeszkód, 6 przeszkód przestrzennych, 8 przeszkód spowalniających ruch (4 piaskownice i 4 kałuże), suwak, tablicę wyników i zasady gry (instrukcja i zeszyt z diagramami).

- Plansza przedstawia 6 różnych **torów kursu podstawowego** ponumerowanych od 1 do 6 i otoczonych **niską ścianą (A)** (*siódmy tor znajduje się po wewnętrznej stronie pudełka*). Każdy tor składa się z siatki sześciokątów i jednego sześciokąta z **dołkiem (B)**, w który należy wbić piłkę. Na przeciwległym końcu znajduje się obszar startowy (zacieniony prostokąt) obejmujący **6 początkowych sześciokątów (C)**. Obok każdego toru znajduje się **wskaźnik kolejności gry (D)**, a na planszy znajduje się również **licznik uderzeń (E)** i **wskaźnik kierunku piłki (F)**.
- **Piłki (G)** występują w 6 różnych kolorach. **Alternatywne piłki (H)** są płaskie, żeby ułatwić obsługę gry (mogą być użyte z normalnymi piłkami, co pozwoli na rozgrywkę z udziałem 12 graczy).
- **Znacznik pozycji startowej (I)** może być użyty (opcjonalnie) do oznaczenia pozycji startowej piłki przy każdym uderzeniu dla łatwiejszych obliczeń.
- **Przesuwacze piłek (J)** pomagają w przesuwaniu piłek po torze.
- **6 kości (K)** różni się kolorami i liczbami na nich. Na planszy przedstawiono liczby widniejące na każdej z kości (L).
- **Karty (M)** są używane w połączeniu z białą kostką. Jest ich 6, z czego jedna nie ma żadnych numerów, by gracze sami mogli wybrać jej liczbę.

- **Płaskie przeszkody (N)**. Jest ich 18, występują w kilku kształtach i mogą być umieszczone w taki sposób, by tylko odbijały piłkę lub częściowo ją przepuszczały.
- **Przeszkody przestrzenne (O)**. Istnieją w sumie 6 przeszkody przestrzenne o różnych kształtach. Cztery mogą być użyte na każdym torze, a dwie są przeznaczone dla torów po wewnętrznej stronie pudełka.
- **Przeszkody spowalniające ruch** reprezentują wodę (P) i piasek (Q).
- **Tablica wyników (R)**.
- **Suwak (S)** licznika uderzeń w postaci plastikowego prostopadłościanu o dowolnym kolorze.

Tryb podstawowy

- Gra może być rozgrywana przez jednego lub więcej graczy (do dwunastu, jeśli wszystkie piłki są używane).
- Zalecamy rozpoczęcie pierwszej gry na podstawowym torze nr 1 w celu zapoznania się z zasadami gry. Kiedy wszyscy gracze wbiją piłkę do dołka, wszyscy przechodzą do toru podstawowego nr 2 i tak dalej.
- Umieszczając różne przeszkody na podstawowych torach, możesz zmodyfikować wygląd podstawowych torów gry. Strony 9, 10, 11 i 12 zeszytu z diagramami pokazują przykładowe modyfikacje terenu i zachęcamy graczy do tworzenia nowych konfiguracji zgodnie z ich upodobaniami.
- Gra może być rozgrywana na dowolnej liczbie torów, zgodnie z ustaleniami graczy, np. 6 podstawowych + 6 zmodyfikowanych torów, 15 zmodyfikowanych torów, itd.
- Jeden gracz wykonuje kilka uderzeń po kolei, aż wbije piłkę do dołka, po czym zapisuje swój wynik na tablicy wyników. Każdy gracz ma do wykorzystania maksymalnie 10 uderzeń, a jeśli piłka nie dotrze do dołka do tego czasu, gra zostaje zatrzymana i gracz otrzymuje wynik 10.
- Aby śledzić liczbę uderzeń, przed pierwszym uderzeniem należy umieścić suwak na liczniku uderzeń na polu najbardziej po lewej stronie. Na początku pierwszego ruchu suwak należy przesunąć o jedno pole w prawo (do pola nr 1). Należy powtórzyć ten proces na początku każdego kolejnego ruchu (patrz Diagram 1 w zeszycie z diagramami).

Przygotowanie gry

- Przed rozpoczęciem gry każdy gracz wybiera swoją kolorową piłkę.

- Kolejność gry jest widoczna obok każdego toru za pomocą poukładanej kolejki piłek. W przykładzie na Diagramie 2 kolejność to: pomarańczowa, zielona, żółta, niebieska, fioletowa, czerwona. Jeśli w grze bierze udział mniej niż 6 graczy, nieużywane kolory są pomijane.
- Na każdym torze znajduje się 6 początkowych sześciokątów, w których gracze mogą umieścić swoją piłkę przed swoim pierwszym uderzeniem. Każdy gracz może umieścić piłkę na dowolnym z tych 6 pól i wielu graczy może wybrać ten sam sześciokąt. Przy każdym kolejnym torze gracze ponownie wybierają swój początkowy sześciokąt.

Ruch piłki

- *W mini golfie gracze uderzają piłkę putterem - kijem przeznaczonym do uderzeń na krótkie odległości, po czym piłka porusza się w linii prostej. Długość ruchu piłki zależy od siły uderzenia.*
- Aby uderzyć piłkę, gracze używają jednej z 6 kości. W każdym ruchu gracz wybiera, którą kostką chce się poruszyć. Wyrzucony wynik na kostce przedstawia siłę uderzenia, czyli **impet** z jakim poruszy się piłka. Oznacza to, że gdy wyrzucisz określoną liczbę na kostce, to piłka otrzymała wystarczający impet, by poruszyć się o tyle pól. Po rzuceniu kostką gracz wybiera kierunek ruchu piłki.
- Zamiast innych kostek, gracze mogą korzystać z kart w połączeniu z białą kostką. W tym przypadku gracz wybiera kartę, a następnie rzuca kostką. Karta zawiera modyfikator, z uwzględnieniem którego należy obliczyć liczbę dostępnego impetu, np. jeśli gracz wybierze kartę "+3" i wyrzuci 5, piłka otrzyma 8 impetu (5+3).
- Geometria planszy pozwala na ruch piłki w 6 kierunkach, wyłącznie z jednego sześciokąta do sąsiadujących sześciokątów. Zakłada się, że piłka na swojej drodze porusza się wyłącznie przez środek każdego sześciokąta. Gracz sam wybiera początkowy kierunek ruchu piłki. Każde przejście z jednego sześciokąta do drugiego nazywa się **krokiem**.
- Na diagramach każdy krok jest reprezentowany przez strzałkę, a impet - przez rosnący ciąg liczb.
- Co do zasady piłka zawsze porusza się w linii prostej o liczbę kroków równą impetowi uzyskanego podczas rzutu kostką.
- **Przykład ruchu piłki - Diagram 3:** W tym uderzeniu pozycja wyjściowa piłki jest oznaczona literą A, a pozycja końcowa literą B. Piłka wykonała 6 kroków w linii prostej ze względu na liczbę 6 na kostce (liczba impetu = liczba kroków).

Wbijanie piłki do dołka

Piłka może być wbita do dołka na dwa sposoby:

a) gdy liczba impetu jest równa liczbie kroków wymaganych, aby piłka poruszająca się w kierunku dołka wpadła do niego (Diagram 4), lub

a) gdy liczba impetu jest o jeden większa niż liczba kroków wymaganych, aby piłka poruszająca się w kierunku dołka wpadła do niego (Diagram 6).

- Opcja a) jest pokazana na Diagramie 4. Piłka dotarła do dołka w dokładnie trzech krokach i wpadła do niego.

- Przed przyjrzeniem się przykładowi opcji b) Diagram 5 pokazuje, co się dzieje, gdy liczba impetu jest znacznie większa niż liczba kroków między piłką a dołkiem. W tej sytuacji piłka kontynuuje ruch w linii prostej, ale podczas przechodzenia przez dołek traci jeden impet z powodu kontaktu z przeciwną krawędzią dołka. W przykładzie z Diagramu 5 po kilku uderzeniach niebieska piłka znajduje się w pozycji A. Do następnego uderzenia gracz wybiera zieloną kostkę i wyrzuca 8. Piłka porusza się w kierunku dołka, ale gdy ma większy impet niż potrzeba, przeskakuje nad nią i porusza się do pozycji oznaczonej literą C. Przechodząc nad dołkiem, piłka traci jeden impet, ponieważ piłka dotknęła krawędzi dołka (oznaczonej literą B), co nieco skraca jej ruch (patrz Diagram 5a).

Na Diagramie 5 widać, że jeden impet przepada, gdy piłka przechodzi przez pole z dołkiem. Oznacza to, że piłka może wpaść do dołka nawet wtedy, gdy liczba impetu jest o jeden większa niż liczba kroków wymaganych, aby piłka dotarła do dołka - opcja b).

- **Przykład dołka w dwóch uderzeniach - Diagram 6:** W tym przykładzie pozycja wyjściowa piłki przed pierwszym uderzeniem jest oznaczona literą A. Gracz wybrał pomarańczową kostkę i wyrzucił 12 - piłka otrzymuje 12 impetu. Piłka przesuwa się w linii prostej o 12 kroków w kierunku dołka (pozycja B) i kończy ruch 6 sześciokątów od dołka. W drugim uderzeniu gracz rzuca żółtą kostką i wyrzuca 7. Piłka trafia prosto do dołka i wpada do niego (C), ponieważ siódmy impet jest wydawany przez piłkę uderzającą w przeciwległą krawędź dołka, po czym pozostaje w środku – wariant b). Tak więc piłka wpadła do dołka w dwóch uderzeniach, a wynik gracza wynosi 2, co zostaje zapisane na tablicy wyników.

Odbijanie piłki od ścian

- Każdy tor jest otoczony niską ścianą, która w niektórych miejscach jest prosta, a w innych zaokrąglona.

- Kiedy piłka uderza w prostą część ściany, odbija się tak, jak pokazano na Diagramach 7, 8 i 9.

- Piłka odbija się od zaokrąglonych części ściany w kierunku, z którego nadeszła (patrz Diagramy 10 do 13). Na Diagramach 12 i 13 białe strzałki pokazują inne kierunki, z których piłka powraca w przeciwnym kierunku. Na Diagramie 13 piłka powróciła do pozycji startowej.

- Gdy piłka zakończy swój ruch na sześciokącie przy ścianie, kierunki jej ruchu podczas następnego uderzenia są ograniczone, patrz Diagramy 14, 15 i 16.
- Kiedy piłka porusza się wzdłuż ściany, porusza się na jeden z dwóch sposobów, w zależności od kształtu tej części ściany: w jednym przypadku oddala się od ściany i kontynuuje ruch prosto (Diagram 17), a w drugim przypadku porusza się wzdłuż tej ściany (Diagramy 18 i 19).
- *Na niektórych sześciokątach znajdują się strzałki, które pokazują kierunki, w których odbija się piłka. Pokazane zasady odbijania piłki dotyczą wszystkich podobnych sytuacji.*
- **Przykład dołka w czterech uderzeniach - Diagram 20:** A - pozycja startowa piłki przed pierwszym uderzeniem. Gracz rzuca 16 na fioletowej kostce, co oznacza, że ma 16 impetu dla tego uderzenia. Po wielokrotnych odbiciach piłka dociera do pozycji B. W drugim uderzeniu gracz wyrzuca 3 na pomarańczowej kostce, więc piłka porusza się o 3 kroki i dociera do pozycji C. W trzecim uderzeniu gracz wyrzuca 10 na zielonej kostce, co oznacza, że piłka otrzymuje 10 impetu i, po przeturlaniu się wzdłuż ściany, dociera do pozycji D. Jest to korzystna pozycja, ponieważ piłka może trafić bezpośrednio do dołka z 3 lub 4 impetami. W czwartym uderzeniu gracz decyduje się rzucić białą kostką i wyrzuca 3 - piłka ląduje w dołku. Ponieważ piłka wpadła do dołka w 4 uderzeniach, gracz zapisuje 4 jako swój wynik.

Płaskie przeszkody

- Wszystkie płaskie przeszkody, z wyjątkiem tych, które zakrywają tylko jeden sześciokąt, mogą być umieszczone na dwa sposoby: jako ściany (Diagram 21) lub jako rynny (Diagram 22).
- Gdy płaskie przeszkody są ustawione jako zamknięte, piłka odbija się od nich w taki sam sposób, jak od ścian. Wszystkie kierunki odbijania pokazano na Diagramie 23.
- Diagram 24 przedstawia kierunki odbijania, gdy zamknięte płaskie przeszkody znajdują się obok ściany lub gdy przeszkody znajdują się obok siebie.
- Płaska przeszkoda nie musi w całości mieścić się w granicach toru wyznaczonych przez ściany toru. W tym przypadku piłka nie odbija się w taki sam sposób, jak gdyby ściana się zaokrągliła (patrz Diagram 18). Takie przykłady przedstawiono na Diagramach 25, 26 i 27. Na Diagramie 25 piłka przechodzi wzdłuż przeszkody, ale jej nie dotyka i uderza w ścianę, więc rozpatrywany jest tylko kontakt ze ścianą. Na Diagramie 26 piłka uderza tylko w przeszkodę. Wreszcie na Diagramie 27 piłka uderza w ścianę i przeszkodę w tym samym momencie, więc odbija się z powrotem w przeciwnym kierunku, z którego nadeszła.
- Gdy płaskie przeszkody są ustawione jako rynny, piłka może przejść przez nie, ale

tylko z określonego kierunku. Z pozostałych kierunków piłka odbija się tak, jakby nie można było przejść przez przeszkodę. Na Diagramie 28 żółte strzałki pokazują kierunki, z których piłka przejdzie przez jedną z rynien.

- Podczas ruchu przez rynny piłka podąża określoną ścieżką bez możliwości obracania się lub odbijania, ponieważ ściany przeszkody kierują jej ruchem.
- Diagram 29 pokazuje, jak piłka porusza się rynną. W tym przykładzie piłka zatrzymała się w rynnie pod koniec jednego ruchu i kontynuowała stamtąd swój następny ruch.
- Jeśli rynna jest zakrzywiona, piłka porusza się wzdłuż niej, jak na Diagramie 30.
- Kiedy piłka porusza się przez rozgałęziającą się rynną, piłka odbija się tak jak na Diagramie 31.

- Przykład dołka w trzech uderzeniach - Schemat 32.

Przeszkody przestrzenne

- Przeszkody przestrzenne są podobne do płaskich rynien, ponieważ piłka może poruszyć się przez nie tylko wtedy, gdy nadchodzi z określonego kierunku. W przykładzie na Diagramie 33, który przedstawia jedną przeszkodę przestrzenną, żółte strzałki pokazują ten kierunek.
- Jeśli piłka poruszy się do przeszkody przestrzennej z innego kierunku, odbije się od niej tak samo, jak w przypadku ścian. Ogólne zasady odbijania się od przeszkód przestrzennych przedstawiono na Diagramach 34-37.
- Przy niektórych przeszkodach przestrzennych piłka może poruszyć się pod przeszkodą. Na Diagramach 36 i 37 pomarańczowe strzałki pokazują kierunki, z których piłka może przejść pod przeszkodą.
- Gdy piłka dotrze do wysokiej przeszkody przestrzennej z kierunku pokazanego przez żółte strzałki na Diagramie 33, piłka wspinie się na przeszkodę. Na każdy krok, który piłka wykonuje podczas wspinania się na przeszkodę, wydaje 2 impety. Poruszając się po płaskiej części przeszkód przestrzennych, piłka wydaje 1 impuls na krok, a gdy piłka zjeżdża z przeszkody, nie wykorzystuje żadnego impetu.
- Diagramy 38 i 39 pokazują przykłady, w których piłka porusza się przez całą przeszkodę przestrzenną w jednym uderzeniu.
- Jeśli piłka nie ma wystarczającego impetu, aby wspiąć się na płaską część przeszkody przestrzennej i skończy ruch na podejściu przeszkody, piłka zsunie się do pierwszego sześciokąta przed przeszkodą - patrz Diagramy 40a i 40b.

- Piłka może zatrzymać się na sześciokącie, który znajduje się na płaskiej części przeszkody przestrzennej. Następnie gra toczy się jak zwykle - gracz rzuca wybraną kostką i odpowiednio porusza piłką (Diagram 41).
- Jedna z przeszkód przestrzennych ma otwór w środkowym sześciokącie. Podczas pokonywania dziury w przeszkodzie piłka zużywa jeden dodatkowy impet, tak samo jak w przypadku dołka w ziemi. Jeśli piłka nie ma wystarczająco impetu, aby pokonać dziurę, piłka spada przez otwór i pozostaje na polu bezpośrednio pod nim (Diagram 42).

Przeszkody spowalniające ruch – piasek i kałuże

- *W rzeczywistości warunki pogodowe (wiatr, deszcz, śnieg, itp.) Często mogą nanieść niewielką ilość wody lub piasku na pola mini golfowe. W grze znajdują się 4 znaczniki wykonane z żółtego przezroczystego plastiku, które reprezentują osady piasku (najczęściej obok ściany lub przeszkody) oraz 4 znaczniki z niebieskiego przezroczystego plastiku, które reprezentują kałuże. Znaczniki te można umieścić w dowolnym miejscu na trasie, ale zalecamy umieszczenie ich obok przeszkód lub ścian. Znaczniki są nieregularne, zaokrąglone, ale po prawidłowym umieszczeniu zajmują 3, 4 lub 5 sześciokątów. Ze względu na zwiększony opór, gdy piłka porusza się po piasku lub wodzie, zwalnia. W grze oznacza to, że gdy piłka przecina sześciokąt z piaskiem lub kałużą, musi wydać dodatkowy impet.*
- Kiedy piłka przechodzi przez piasek, każdy krok rozpoczęty na sześciokącie z piaskiem kosztuje 1 dodatkowy impet. Diagram 43 pokazuje piłkę przechodzącą przez piaszczysty sześciokąt.
- Jeśli piłka nie ma wystarczającego impetu, aby przejść przez wszystkie sześciokąty, zatrzymuje się i może kontynuować ruch w następnym uderzeniu. Przykład tego można znaleźć na Diagramie 44: podczas pierwszego uderzenia na kostce wyrzucono 8, ale piłka zrobiła tylko 6 kroków. Ostatni, ósmy impet, nie został w ogóle użyty, ponieważ piłka potrzebowała dwóch impetów, aby przejść do sąsiedniego sześciokąta. W następnym uderzeniu gracz postanowił zmienić kierunek piłki względem poprzedniego uderzenia.
- Woda tworzy większy opór niż piasek, więc zasady przekraczania sześciokątów z kałużami są inne. Kiedy piłka dotrze do pierwszego sześciokąta z niebieskim znacznikiem, piłka zatrzymuje się niezależnie od impetu tego uderzenia. Diagram 45 przedstawia przykład zatrzymania ruchu przez kałużę.
- W następnym ruchu piłka może poruszać się po kałuży, ale każdy krok w wodzie wymaga 3 impetów. Diagram 46 ilustruje ruch przez kałużę (jest to kontynuacja Diagramu 45, następne uderzenie).
- **Przykład dołka w pięciu uderzeniach - Diagram 47.**

Dodatkowy tor

- Jako dodatek do tego zestawu, wewnętrzna strona pudełka zawiera tor numer 7. Dodatkowy tor ma trzy części o różnych poziomach wysokości (środkowa część jest niższa niż boczne). Części toru są połączone dwoma specjalnymi przeszkodami przestrzennymi, które opuszczają lub podnoszą piłkę z jednego poziomu na drugi. Diagram 48 pokazuje dołek w 6 uderzeniach.

Tryb Karambol

- W podstawowym trybie gry jeden gracz wykonuje kilka uderzeń z rzędu, dopóki nie wbije piłki do dołka i nie zapisze swojego wyniku. Następnie przychodzi kolej na następnego gracza i tak dalej, dopóki wszyscy nie wbiją piłki do dołka.

- W trybie Karambol w pierwszym ruchu pierwszy gracz uderza piłkę, porusza się nią i kończy swój ruch. Jego piłka pozostaje w tym miejscu, podczas gdy drugi gracz rozpoczyna swoją turę - rzuca kostką, przesuwa piłkę z początkowego sześciokąta, a następnie kończy swój ruch, aby następny gracz mógł kontynuować. Trwa to do momentu, aż ostatni gracz nie uderzy swojej piłki pierwszym ruchem, a następnie kolejność jest powtarzana w kolejnych ruchach, aż wszyscy gracze nie wbiją swoich piłek do dołka i wszyscy nie zapiszą swoich wyników. Główną cechą trybu Karambol jest to, że celowe uderzanie piłek przeciwników swoją piłką, by odsunąć je od dołków lub ustawić je w niekorzystnej sytuacji jest dozwolone, a wręcz pożądane.

- Podczas zderzenia (karambol) impet przechodzi z jednej piłki na drugą zgodnie ze specjalnymi zasadami, a wszystkie zasady regulujące ruch i odbijanie piłek pozostają takie same jak w trybie podstawowym.

- W grze może wziąć udział maksymalnie 12 graczy, jeśli zostaną wykorzystane wszystkie piłki. Jeśli w grze bierze udział mniej graczy (dwóch lub trzech), każdy gracz może kontrolować więcej piłek.

- W trybie Karambol niezwykle ważne jest przestrzeganie kolejności graczy. Suwak licznika uderzeń nie może zostać przesunięty, dopóki wszyscy gracze nie wykonają uderzenia w tym ruchu.

- Nie zaleca się stosowania przeszkód przestrzennych podczas tworzenia konfiguracji dla zmodyfikowanych dołków w trybie Karambol, ponieważ konieczne są dodatkowe zasady regulujące gromadzenie piłek bezpośrednio przed lub za przeszkodami przestrzennymi, co sprawia, że gra jest bardziej złożona. Zasady te można znaleźć na naszej stronie internetowej (patrz link lub kod QR na stronie 8 zeszytu z diagramami).

Kolizje piłek

- Jak wcześniej wspomniano, zakłada się, że piłka zawsze porusza się dokładnie przez środek sześciokąta podczas swojego ruchu. Ponadto, gdy piłka jest nieruchoma,

zakłada się, że stoi dokładnie w środku sześciokąta, a także, że jest tego samego rozmiaru co on, patrząc z boku - patrz Diagram 49.

- Tak więc, gdy dwie piłki zajmują sąsiednie sześciokąty, uznane są za stykające się - nie ma między nimi żadnego odstępu. Jeśli piłki zawsze znajdują się w środku swoich sześciokątów, logicznym jest, że piłki stykają się podczas zderzenia, a punkt styku i środki sześciokątów piłek znajdują się na linii prostej. Oznacza to też, że uderzona piłka poruszy się dokładnie w kierunku, w którym poruszała się piłka, która w nią uderzyła (piłki nie mogą uderzyć się pod kątem tak, by zmienić kierunek swojego ruchu).

- Kiedy piłka napotka inną piłkę na swojej drodze zatrzymuje się na polu przed nią i przekazuje cały impet uderzonej piłce. Uderzona piłka będzie się dalej poruszać w nadanym kierunku (patrz Diagram 50). Na diagramie czerwona piłka ma 8 impetu, ale po 5 krokach wpada na żółtą piłkę. Zatrzymuje się na polu przed żółtą piłką i oddaje jej pozostały impet (3), co zmusza żółtą piłkę do ruchu o 3 kroki. Obie piłki wykonały łącznie 8 kroków.

- Jeśli utworzona jest seria piłek (co najmniej dwie piłki na sąsiadujących sześciokątach w jednej linii), a inna piłka poruszająca się po tej linii uderzy pierwszą piłkę z rzędu, impet zostanie przekazany ostatniej piłce w rzędzie i to ona będzie musiała się poruszyć w nadanym kierunku (patrz Diagram 51).

- Diagram 52 przedstawia ruch piłki, która zderza się z piłką na sześciokącie sąsiadującym ze ścianą.

- Diagram 53 pokazuje czerwoną piłkę uderzającą w zieloną. Podczas zderzenia czerwona piłka przekazuje cały impet zielonej piłce, ale ponieważ pozycja zielonej piłki jest taka, że kontynuowałaby ruch w kierunku czerwonej piłki, teraz zielona piłka oddaje impet czerwonej piłce, która kontynuuje ruch (ale tym razem w przeciwnym kierunku względem ruchu przed zderzeniem).

- Diagram 54 przedstawia przykład sekwencji karamboli. Czerwona piłka uderza w fioletową piłkę, która kontynuuje swój ruch i uderza w żółtą piłkę, przenosząc na nią pozostały impet. Żółta piłka teraz porusza się w kierunku czerwonej piłki, uderza ją i teraz czerwona piłka porusza się ponownie (po raz drugi w jednym uderzeniu), aż zużyje pozostały impet.

- Piłka może wpaść do dołka po byciu uderzoną przez inną piłkę. Niezależnie od tego, że gracz, którego piłka trafiła do dołka, nie był ostatnim grającym, to on zdobywa punkty, np. na Diagramie 55 niebieski gracz wykonuje trzecie uderzenie, a po drodze jego piłka uderza żółtą piłkę, która kontynuuje ruch i wpada do dołka. Następnie żółty gracz zapisuje wynik 3, gdyż jego piłka trafiła do dołka w trzecim uderzeniu.

- Możliwe jest, że dwie piłki wpadną do dołka w tym samym uderzeniu. Diagram 56 pokazuje żółtą piłkę przechodzącą nad dołkiem, uderzającą czerwoną piłkę na sąsiednim sześciokącie i wpadającą do dołka z powodu tego zderzenia. W tym zderzeniu żółta piłka ponownie przekazuje impet czerwonej piłce, która porusza się i, po odbiciu od ściany, również wpada do dołka.

- W trybie Karambolu zwycięzcą jest gracz z najniższym wynikiem na koniec gry. Poniższe diagramy ilustrują kilka ogólnych przykładów.
- Diagram 57 pokazuje pełny pierwszy ruch na zmodyfikowanym torze (podstawowy tor 1 z dwiema płaskimi przeszkodami). W grze uczestniczy czterech graczy. Czerwony gra pierwszy i wyrzuca 15 na pomarańczowej kostce. Fioletowy następnie rzuca fioletową kostką i wyrzuca 25. Niebieski jest następny: rzucają żółtą kostką i otrzymuje 8. Żółty jest ostatni – wyrzuca 16 na fioletowej kostce, a po 14 krokach ich piłka wpada na niebieską piłkę, uderza ją i przenosi na nią pozostałe 2 impety. W ten sposób żółty popchnął niebieską piłkę w bardzo niekorzystną pozycję.
- Diagram 58 przedstawia cały pierwszy ruch na zmodyfikowanym torze nr 3 (jedna płaska przeszkoda i kilka przeszkód spowalniających ruch). Pierwsi trzej gracze już rzucili kostką i przesunęli piłki, a niebieska piłka dotarła do żółtej piłki, ale w nią nie uderzyła. Teraz kolej Czerwonego – wyrzuca 36 na fioletowej kostce, ale gra tak niezręcznie, że jego piłka uderza w niebieską piłkę po 32 krokach. Niebieska piłka nie może się poruszać, więc oddany jej impet czerwonej piłki (4) jest przekazany żółtej piłce, która w ostatnim, czwartym kroku swojego ruchu wpada dokładnie do dołka. Żółty gracz zapisuje dołek w jednym uderzeniu.
- Diagramy od S-1 do S-3 przedstawiają różne konfiguracje torów z płaskimi przeszkodami i przeszkodami spowalniającymi ruch.
- Diagramy S-4 i S-5 przedstawiają różne konfiguracje torów z różnymi przeszkodami.
- Kolejną cechą gry jest możliwość połączenia wszystkich torów za pomocą przeszkód przestrzennych i rynien. Na przykład, tory 2 i 3 mogą być połączone tak, że początkowe sześciokąty znajdują się na dołku toru 2, a końcowy dołek znajduje się w dołku toru 3. Diagramy S-6 i S-7 pokazują kilka przykładów.
- Możliwe jest łączenie wszystkich torów w jeden na różne sposoby. Na przykład, na Diagramie S-8, pole początkowe znajdują się na dołku toru 5, a dołek jest dołkiem toru 1.
- Gdy tory są połączone, potrzebna będzie znacznie większa liczba uderzeń, aby umieścić piłkę w dołku. Gracze mogą przez to zgodzić się na grę, na przykład, na 20 lub 30 uderzeń. Aby liczyć uderzenia od 11 do 20, suwak na liczniku uderzeń należy ustawić tak, jak pokazano na Diagramie 59, a od 21 do 30 - jak pokazano na Diagramie 60.
- Gracze mogą również tworzyć konfiguracje według własnych pomysłów, ale robiąc to, gracze powinni używać diagramów stworzonych przez autorów (od S-1 do S-8) jako wzorów.
- Dodatkowe przykłady, zmodyfikowane tory i zasady w innych językach można znaleźć na stronie internetowej Forsage Games.