

Carom Mini Golf - Regolamento

Nello sport del minigolf esistono tracciati di varie configurazioni, detti anche semplicemente buche. A un'estremità del tracciato, infatti, c'è una buca, mentre all'altra c'è l'area del tee, che segna la posizione di partenza della pallina. Lo scopo del gioco è quello di far entrare la pallina nella buca con il minor numero di colpi possibile. Ogni giocatore gioca individualmente (indipendentemente dagli altri) e registra il proprio punteggio (numero di colpi per ogni buca). Alla fine della partita, i giocatori sommano i loro punteggi ottenuti su tutte le buche, e vince il giocatore con il punteggio più basso.

Il gioco da tavolo Carom Mini Golf nella sua modalità di gioco base simula il vero sport del minigolf. La parola Carom (carambola) nel nome si riferisce alla seconda modalità di gioco, in cui tutti i giocatori (da 2 a 6) giocano contemporaneamente i loro turni muovendo le loro palline. Nella modalità Carambola, l'obiettivo principale è quello di mandare in buca la propria pallina con il minor numero di colpi possibile, ma allo stesso tempo è consentito interferire con i piani degli avversari.

Contenuto

Il set contiene: il tabellone di gioco, 6 palline rotonde, 6 palline alternative, 2 segnalini di posizione iniziale, 2 spingi-palline, 6 dadi, 6 carte, 18 ostacoli orizzontali, 6 ostacoli verticali, 8 ostacoli che rallentano il movimento (4 depositi di sabbia e 4 pozzanghere), un cursore, un blocchetto segnapunti e le regole del gioco (libretto di testo e libretto delle figure).

- Sul tabellone sono rappresentate 6 diverse **buche di base**, numerate da 1 a 6 e delimitate da un **muretto** (A). La settima buca è riportata sulla parte interna della scatola. Ogni buca del percorso è costituita da una griglia di esagoni, e un esagono contiene la **buca** (B) in cui bisogna mandare la pallina. All'estremità opposta, c'è l'area del tee (rettangolo ombreggiato) che copre **6 esagoni di partenza** (C). Accanto a ogni buca del percorso, c'è un **indicatore dell'ordine di gioco** (D), e sul tabellone si trovano anche il **contatore delle mosse** (E) e un **indicatore della direzione della pallina** (F).

- **Le palline** (G) sono di 6 colori diversi. Le palline alternative (H) sono piatte, per essere più comode da maneggiare. Utilizzando entrambi i set di palline, è possibile far partecipare fino a 12 giocatori.

- Per facilitare i calcoli, è possibile utilizzare un **segnalino di posizione iniziale** (I) per tracciare la posizione iniziale della pallina, prima di ogni tiro.

- Gli **spingi-palline** (J) sono un ausilio per spostare le palline sul tabellone.

- I **6 dadi** (K) sono di colori diversi, e con numeri differenti. Sul tabellone sono riportati tutti i numeri di ogni dado (L).

- **Ostacoli orizzontali (N)**. Ce ne sono 18, di diverse forme, e possono essere posizionati in modo tale da far deviare la pallina o da permetterle di passarvi attraverso solo in alcuni casi.
- **Ostacoli verticali (O)**. Sono in tutto 6, di forme diverse, 4 dei quali sono utilizzabili con qualsiasi buca mentre 2 sono pensati per la buca sulla parte interna della scatola.
- gli **ostacoli che rallentano il movimento** rappresentano pozzanghere (P) o depositi di sabbia (Q).
- il **blocchetto segnapunti (R)**.
- il **cursore (S)** per il contatore di mosse, sotto forma di un esaedro di plastica colorato.

Modalità di gioco base

- La partita può essere giocata da uno o più giocatori (fino a 12, utilizzando tutte le palline a disposizione).
- Si consiglia di iniziare la prima partita dalla buca n°1 del percorso base, per prendere confidenza con le regole. Quando tutti i giocatori sono riusciti a mettere le loro palline in buca, si passa alla buca n°2 del percorso base, e così via.
- Collocando ostacoli differenti sui tracciati del percorso base, è possibile ottenere buche modificate. Le pp. 9, 10, 11 e 12 del libretto delle figure mostrano esempi di tracciati modificati e vi incoraggiamo a creare nuove configurazioni in base alle vostre preferenze.
- La partita può essere giocata su un numero qualsiasi di buche, in base agli accordi tra i giocatori (ad esempio, 6 buche del percorso base + 6 buche del percorso modificato, oppure 15 buche modificate, ecc.)
- A turno, ogni giocatore effettua diversi colpi consecutivi, fino a quando non mette la pallina in buca, dopodiché annota il punteggio nel blocchetto segnapunti. Per ogni buca del percorso è previsto un massimo di 10 colpi per giocatore, e qualora la pallina non abbia raggiunto la buca entro tale termine, il giocatore interrompe il gioco e annota un punteggio pari a 10.
- Per tenere traccia del numero di colpi effettuati, prima di fare la prima mossa, posizionate il cursore sul primo rettangolo a sinistra del contatore di mosse. All'inizio della prima mossa, spostate il cursore di un rettangolo a destra (sul rettangolo numero 1), e ripetete il processo all'inizio di ogni mossa successiva (fig. 1 nel libretto delle figure).

Preparazione

- Prima dell'inizio della partita, ogni giocatore sceglie il colore della propria pallina.
- L'ordine di gioco è indicato accanto a ogni singola buca da una serie di palline colorate. Nell'esempio nella fig. 2, l'ordine è: arancione, verde, giallo, blu, viola, rosso. Se al gioco partecipano meno di 6 giocatori, ignorate i colori non utilizzati.
- Su ogni buca del percorso, ci sono 6 esagoni di partenza dove i giocatori possono posizionare la loro pallina prima del primo colpo. Ogni giocatore può posizionare la pallina su una qualsiasi di queste 6 caselle, e più giocatori possono scegliere lo stesso esagono. A ogni buca successiva, i giocatori scelgono nuovamente l'esagono di partenza a piacimento.

Movimento della pallina

- *Nello sport del minigolf, la pallina viene colpita con un putter, facendola muovere in linea retta. La lunghezza del movimento della pallina dipende dalla forza del colpo.*
- In questo gioco, per spingere la pallina i giocatori usano uno dei 6 dadi a disposizione. A ogni mossa, il giocatore sceglie quale dado lanciare. Il numero ottenuto con il lancio del dado è la misura della forza del colpo, ovvero la misura dell'impulso dato alla pallina. Quindi, quando si ottiene un determinato numero sul dado, significa che la pallina ha ricevuto quel determinato numero di impulsi per muoversi. Dopo aver lanciato il dado, il giocatore sceglie la direzione del movimento.
- Al posto di diversi dadi, i giocatori possono usare le carte in combinazione con il dado bianco. In questo caso, il giocatore sceglie prima la carta e poi tira il dado. La carta contiene la formula da utilizzare per calcolare il numero di impulsi. Ad esempio, se si sceglie la carta "+3" e si ottiene il numero 5 col dado, la palla riceve 8 impulsi (5+3).
- La geometria del tabellone è tale che la pallina possa muoversi in 6 direzioni, esclusivamente da un esagono a uno di quelli adiacenti. Il principio è che la pallina si muova rigorosamente al centro di ogni esagono lungo il suo tragitto. La direzione iniziale del movimento della pallina è scelta dal giocatore stesso. Ogni passaggio da un esagono all'altro è considerato un **passo**.
- Nelle figure, ogni passo è rappresentato da una freccia, mentre gli impulsi sono rappresentati da numeri crescenti.
- In sostanza, la pallina si muove sempre in linea retta per un numero di passi identico al numero di impulsi ottenuti lanciando il dado.
- **Esempio di movimento della pallina - fig. 3:** per questo colpo, la posizione iniziale della pallina è contrassegnata da una A e quella finale da una B. La pallina ha fatto 6 passi in linea retta, in virtù del numero 6 sul dado (numero di impulsi = numero di passi).

Mettere la pallina in buca

La pallina può entrare nella buca in due modi:

a) quando il numero di impulsi è uguale al numero di passi necessari perché la pallina in movimento verso la buca vi cada dentro (fig. 4), oppure

b) quando il numero di impulsi è maggiore di uno rispetto al numero di passi necessari perché la pallina in movimento verso la buca vi cada dentro (fig. 6).

- L'opzione a) è illustrata nella fig. 4. La pallina ha raggiunto la buca esattamente in tre passi e vi è caduta dentro.

- Prima di passare all'esempio dell'opzione b), la fig. 5 mostra cosa succede quando il numero di impulsi è significativamente maggiore del numero di passi tra la pallina e la buca. In questo caso, la pallina continua il suo movimento in linea retta, ma quando passa sopra la buca perde un impulso a causa del contatto con il bordo opposto della buca. Nell'esempio della fig. 5, dopo diversi tiri, la pallina blu si trova nella posizione A. Per il colpo successivo, il giocatore sceglie il dado verde e ottiene un 8. La pallina si muove verso la buca, ma poiché ha ottenuto più impulsi del necessario, la scavalca e va oltre, fino alla posizione contrassegnata con la C. Nel passare sopra la buca, si perde un impulso, perché la pallina tocca il bordo della buca (contrassegnato con la B) che accorcia un po' il movimento (fig. 5a).

Dalla fig. 5 si può notare che si perde un impulso quando la pallina passa sopra la buca. Ciò significa che è possibile che la pallina cada in buca anche quando il numero di impulsi è maggiore di uno rispetto al numero di passi necessari alla pallina per raggiungere la buca – opzione b).

- **Esempio di buca in due colpi - fig. 6:** in questo esempio, la posizione di partenza della pallina prima del primo colpo è contrassegnata da una A. Il giocatore ha scelto il dado arancione e ha ottenuto 12 – la pallina riceve quindi 12 impulsi. La pallina si muove di 12 passi verso la buca in linea retta (posizione B) e da quella posizione si trova a 6 esagoni di distanza dalla buca. Al secondo colpo, il giocatore lancia il dado giallo e ottiene un 7. La pallina va dritta verso la buca e vi cade dentro (C), perché il settimo impulso viene speso dalla pallina colpendo il bordo opposto della buca, dopodiché vi rimane dentro – variante b). Quindi, la pallina cade in buca dopo due colpi e il punteggio del giocatore è 2, che viene annotato sul blocchetto segnapianti.

Far rimbalzare la pallina contro i muretti

- Ogni buca del percorso è delimitata da un muretto, che in alcuni punti è dritto mentre in altri è curvo.

- Quando la pallina colpisce una parte dritta del muretto, rimbalza come mostrato nelle figg. 7, 8 e 9.

- La pallina rimbalza sulle parti curve del muretto nella direzione da cui proviene (fig. da 10 a 13). Nelle figg. 12 e 13, le frecce bianche indicano altre direzioni da cui la pallina torna indietro. Nella fig. 13, la pallina è tornata nella posizione di partenza.

- Quando la pallina termina il suo movimento sull'esagono a contatto con il muretto, nel tiro successivo le direzioni del suo movimento saranno limitate (fig. 14, 15 e 16).

- Quando la pallina si sposta lungo il muretto, si muove in due modi a seconda della forma del muretto: in un caso si separa dal muretto e prosegue dritta (fig. 17), mentre nell'altro caso segue la forma di quella parte di muretto (fig. 18 e 19).

- *Su alcuni esagoni sono raffigurate delle frecce che indicano le direzioni di rimbalzo della pallina. I principi di rimbalzo mostrati in questo modo si applicano a tutti gli esagoni simili.*

- **Esempio di buca in quattro colpi - fig. 20:** La A indica la posizione iniziale della pallina, subito prima del primo colpo. Il giocatore ottiene un 16 sul dado viola, quindi ha a disposizione 16 impulsi per quel colpo. Dopo diversi rimbalzi, la pallina arriva alla posizione B. Per il secondo colpo, ottiene un 3 sul dado arancione, quindi muove la pallina di 3 passi fino alla posizione C. Per il terzo colpo, sceglie il dado verde e ottiene un 10, il che significa che la pallina riceve 10 impulsi e, dopo aver rotolato lungo il muretto, arriva alla posizione D. Questa è una posizione favorevole perché la pallina può andare direttamente in buca, con 3 o 4 impulsi. Per il quarto tiro, il giocatore sceglie di lanciare il dado bianco e ottiene un 3, il che significa che la pallina entra in buca. Poiché la pallina è caduta in buca in 4 colpi, il giocatore annota 4 come punteggio.

Ostacoli orizzontali

- Tutti gli ostacoli orizzontali, tranne quelli che coprono un solo esagono, possono essere posizionati in due modi: in modo che siano chiusi (fig. 21) o passanti (fig. 22).

- Quando gli ostacoli orizzontali sono chiusi, la pallina rimbalza contro di essi nello stesso modo in cui rimbalza contro i muretti. La fig. 23 illustra tutte le direzioni di rimbalzo possibili.

- La fig. 24 illustra le direzioni di rimbalzo quando gli ostacoli orizzontali chiusi sono vicini al muretto o quando più ostacoli sono vicini tra loro.

- Un ostacolo orizzontale può essere posizionato in modo che alcune sue parti passino sopra al muretto. In questo caso, la pallina non rimbalza nello stesso modo in cui rimbalzerebbe se ci fosse un arrotondamento (fig. 18). Esempi di questo tipo sono illustrati nelle figg. 25, 26 e 27. Nella fig. 25, la pallina passa accanto all'ostacolo, senza toccarlo, e colpisce la parete, per cui si tiene conto solo del contatto con il muretto. Nella fig. 26, la pallina colpisce solo l'ostacolo. Infine, in fig. 27, si considera che la pallina colpisca

contemporaneamente sia la parete che l'ostacolo, pertanto rimbalza nella stessa direzione da cui proviene.

- Quando gli ostacoli orizzontali sono posizionati come passanti, la pallina può attraversarli solo lungo una certa direzione. Dalle altre direzioni, la pallina rimbalza come se l'ostacolo fosse chiuso. Nella fig. 28, le frecce gialle indicano le direzioni da cui la pallina può passare attraverso gli ostacoli passanti.

- Durante il movimento su ostacoli orizzontali passanti, la pallina segue un tragitto definito senza la possibilità di girare o rimbalzare, perché ci sono delle pareti che ne incanalano il movimento.

- La fig. 29 mostra il passaggio della pallina attraverso un ostacolo orizzontale passante. In questo esempio, alla fine della mossa la pallina si è fermata all'interno dell'ostacolo, per poi proseguire da lì nella mossa successiva.

- Se l'ostacolo passante curva, il movimento della pallina ne segue la forma, come in fig. 30.

- Quando la pallina attraversa l'ostacolo passante con la diramazione, la pallina rimbalza indietro, come in fig. 31.

- **Esempio di buca in tre colpi - fig. 32.**

Ostacoli verticali

- Gli ostacoli verticali sono simili agli ostacoli orizzontali passanti, perché la pallina può superarli solo se proviene da una certa direzione. Nell'esempio di fig. 33, che mostra un ostacolo verticale, le frecce gialle indicano la direzione in questione.

- Se la pallina raggiunge un ostacolo verticale da un'altra direzione, rimbalza nello stesso modo in cui rimbalzerebbe contro un ostacolo orizzontale. I principi generali del rimbalzo contro gli ostacoli verticali sono illustrati nelle figg. da 34 a 37.

- La pallina può passare anche sotto ad alcuni ostacoli verticali. Nelle figg. 36 e 37, le frecce arancioni indicano le direzioni con cui la pallina può passare sotto ostacoli di questo tipo.

- Quando la pallina raggiunge un ostacolo verticale che sale, dalla direzione indicata dalle frecce gialle nella fig. 33, si arrampica sull'ostacolo. Per ogni passo compiuto durante la scalata dell'ostacolo (in salita), la pallina spende due impulsi. Durante lo spostamento lungo la sezione pianeggiante degli ostacoli verticali, viene speso un impulso per ogni passo, mentre quando la pallina ridiscende non viene speso alcun impulso.

- Le figg. 38 e 39 illustrano esempi in cui la pallina supera l'intero ostacolo verticale in un colpo solo.

- Se la pallina non ha abbastanza impulsi per salire fino alla parte pianeggiante dell'ostacolo verticale, ma termina il suo movimento sulla parte in salita, la pallina scivola di nuovo giù fino al primo esagono davanti all'ostacolo - si vedano le figg. 40a e 40b.

- La pallina può fermarsi su un esagono che si trova sulla parte pianeggiante dell'ostacolo verticale. A questo punto il gioco continua come di consueto: il giocatore lancia il dado come desiderato e muove la pallina di conseguenza (fig. 41).

- Uno degli ostacoli verticali presenta un foro nell'esagono centrale. Affinché la pallina possa continuare il suo percorso oltre il foro, consuma un impulso in più, come nel caso della buca a terra. Se non ci sono abbastanza impulsi per continuare il movimento, la pallina cade attraverso il foro e rimane sul terreno che si trova esattamente al di sotto (fig. 42).

Ostacoli che rallentano il movimento – depositi di sabbia e pozzanghere

- Nella realtà, le condizioni atmosferiche (vento, pioggia, neve, ecc.) possono spesso portare una piccola quantità di acqua o sabbia sui campi da mini golf. In questo gioco ci sono 4 segnalini di plastica trasparente gialla, che rappresentano depositi di sabbia (spesso vicino a un muretto o a un ostacolo), e 4 segnalini di plastica trasparente blu, che rappresentano pozzanghere. Questi segnalini possono essere posizionati in qualsiasi punto del tracciato, ma si consiglia di posizionarli vicino a un ostacolo o a un muretto. I segnalini sono irregolari, arrotondati, ma se posizionati correttamente occupano 3, 4 o 5 esagoni.

- A causa della maggiore resistenza, quando la pallina si muove sulla sabbia o sull'acqua, rallenta. In questo gioco, questo significa che vengono spesi impulsi extra quando la pallina attraversa un esagono con un deposito di sabbia o una pozzanghera.

- Quando la pallina passa sulla sabbia, per ogni passo iniziato sull'esagono con la sabbia si spende un impulso aggiuntivo. La fig. 43 illustra il passaggio della pallina su un esagono sabbioso.

- Se la pallina non ha abbastanza impulsi per superare tutti gli esagoni con la sabbia, si ferma e continuerà il movimento nella mossa successiva. Un esempio in tal senso si può vedere nella fig. 44: durante la prima mossa, il risultato del dado aveva messo a disposizione 8 impulsi, ma la pallina ha effettuato solo 6 passi. L'ultimo, ottavo impulso non è stato utilizzato affatto, perché ne sarebbe servito un altro per far muovere la pallina verso l'esagono successivo. Nella mossa successiva, il giocatore decide di cambiare la direzione della pallina rispetto alla mossa precedente.

- L'acqua crea una maggiore resistenza al movimento rispetto alla sabbia, quindi le regole per attraversare gli esagoni con le pozzanghere sono diverse. Quando la pallina raggiunge il primo esagono con un segnalino blu, si ferma, indipendentemente dal numero di impulsi per quel colpo. La fig. 45 ne mostra un esempio.

- Nella mossa successiva, la pallina può muoversi attraverso la pozzanghera, ma necessita di tre impulsi per ogni passo attraverso l'acqua. La fig. 46 ne mostra un esempio, illustrando la mossa successiva a quella della fig. 45.

- Esempio di una buca in cinque colpi - fig. 47.

Buca aggiuntiva

- In aggiunta a questo set, il cartone interno della scatola contiene la buca di percorso numero 7. È composta da tre parti di diversa altezza (con la parte centrale più bassa di quelle laterali). Le parti sono collegate da due speciali ostacoli verticali che abbassano o alzano la pallina da un livello all'altro. La fig. 48 illustra una buca in 6 colpi.

Modalità di gioco Carambola

- Nella modalità di gioco Base, un giocatore effettua diversi colpi consecutivi, finché non riesce a mandare la pallina in buca e ad annotare il punteggio. Dopodiché è il turno del giocatore successivo, e così via, fino a quando tutti avranno messo in buca la propria pallina.

- Nella modalità Carambola, durante la prima mossa, il primo giocatore colpisce la pallina, la sposta opportunamente e si ferma. La sua pallina rimane in quel punto, mentre il secondo giocatore gioca il suo turno (tira un dado, muove la pallina dall'esagono di partenza e poi si ferma, in modo che il giocatore successivo possa procedere). La procedura continua fino a quando l'ultimo giocatore non abbia spostato la propria pallina nella prima mossa, dopodiché viene ripetuta nelle mosse successive, finché tutti i giocatori non avranno messo la propria pallina in buca e annotato il proprio punteggio. La caratteristica principale della modalità Carambola è che è consentito e auspicabile che i giocatori, con la propria pallina, colpiscano deliberatamente una pallina avversaria, allontanandola così dalla buca o mettendola in una posizione svantaggiosa.

- Durante una collisione (carambola), gli impulsi vengono trasferiti da una pallina all'altra secondo regole speciali, mentre tutte le regole che governano il movimento e il rimbalzo rimangono identiche a quelle della modalità Base.

- Al gioco possono partecipare al massimo 12 giocatori, posto che vengano utilizzati entrambi i set di palline. Se i giocatori sono meno numerosi (due o tre), ogni giocatore può controllare più palline.

- In modalità Carambola, è estremamente importante rispettare l'ordine di gioco. Il cursore del contatore delle mosse non può essere spostato finché tutti i giocatori non abbiano effettuato un colpo in quella mossa.

- Non è consigliabile utilizzare ostacoli verticali quando si creano configurazioni per le buche modificate in modalità Carambola, perché sono necessarie alcune regole aggiuntive che regolano l'accumulo di palle direttamente davanti o dietro gli ostacoli verticali, rendendo il gioco più complesso. Queste regole sono disponibili sul nostro sito web (cfr. il link o il codice QR a p. 8 del libretto delle figure).

Collisioni tra palle

- Come già precedentemente descritto, si considera che la palla si muova sempre esattamente al centro degli esagoni sul suo tragitto. Inoltre, quando la palla è ferma, si considera che si trovi esattamente al centro dell'esagono e che abbia le stesse dimensioni dell'esagono, visto da un lato all'altro - cfr. fig. 49.

- Quindi, quando due palle occupano due esagoni adiacenti, si considera che si stiano toccando, ovvero che non ci sia spazio tra di loro. Se si considera che le palle si trovano sempre al centro degli esagoni, ne consegue che, quando le palle si toccano durante una collisione, il punto di contatto e i due centri delle palle si troveranno su una linea retta che passa per i centri degli esagoni che occupano, il che significa che la palla che viene colpita continuerà a muoversi nella direzione della palla che l'ha colpita (non è possibile che una palla sfiori un'altra palla e la faccia deviare da quel percorso in linea retta).

- Quando la palla ne incontra un'altra sul suo cammino, si ferma sull'esagono davanti ad essa e trasferisce tutti i suoi impulsi residui alla palla colpita. La palla che ha subito l'urto continuerà a muoversi nella stessa direzione (si veda la fig. 50). Nella figura, la palla rossa ha 8 impulsi, ma dopo 5 passi si scontra con la palla gialla. Si ferma e trasferisce i 3 impulsi rimanenti alla palla gialla, che continua a muoversi per altri 3 passi. In totale, entrambe le palle hanno effettuato 8 passi.

- Nel caso si formi una fila di due o più palle su esagoni adiacenti nella stessa direzione, e un'altra palla in movimento lungo la stessa direzione colpisca la prima palla della fila, l'impulso verrà trasmesso fino all'ultima palla della fila, ovvero quella che può muoversi nella stessa direzione (fig. 51).

- La fig. 52 illustra il movimento di una palla che si scontra con un'altra palla che si trova su un esagono adiacente alla parete.

- In fig. 53 la palla rossa colpisce la palla verde. Durante la collisione, essa trasferisce gli impulsi rimanenti alla palla verde, ma poiché la posizione della palla verde è tale che continuerebbe il suo movimento in direzione della palla rossa stessa, la palla verde trasferisce a sua volta gli impulsi a quella rossa, che continuerà il movimento in direzione opposta a quella di provenienza (prima della collisione).

- La fig. 54 illustra un esempio di sequenza di carambole. La palla rossa colpisce la palla viola, che continua a muoversi, colpendo la palla gialla e trasferendole gli impulsi

rimanenti. A questo punto, la pallina gialla si muove e si scontra con la pallina rossa, la quale si muoverà di nuovo (per la seconda volta in un colpo solo) fino a consumare gli impulsi rimanenti.

- Una pallina può finire in buca dopo essere stata colpita da un'altra pallina. E' il giocatore la cui pallina finisce in buca a segnare i punti, indipendentemente dal fatto che il tiro fosse o meno il suo. Ad esempio, in fig. 55, il giocatore blu effettua la sua terza mossa e, durante il tragitto, la sua pallina colpisce la pallina gialla, la quale continua il movimento e cade in buca. Il giocatore giallo annota quindi il punteggio di 3, poiché la sua pallina è andata in buca al terzo colpo.

- È possibile che con lo stesso colpo finiscano in buca più palline. In fig. 56, la pallina gialla, passando sopra la buca, colpisce la pallina rossa sull'esagono adiacente e cade in buca a causa di questa collisione. Nell'urto, inoltre, gli impulsi vengono trasmessi alla pallina rossa, che continua a muoversi e, dopo aver rimbalzato sul muretto, cade anche lei in buca.

- Nella modalità Carambola, vince il giocatore che alla fine della partita ha totalizzato il punteggio più basso. Le figure seguenti illustrano alcuni esempi pratici.

- La fig. 57 illustra la prima mossa completa su una buca modificata (buca di base 1 con due ostacoli orizzontali). I giocatori partecipanti sono quattro. Il Rosso gioca per primo e ottiene 15 con il dado arancione. Viola tira il dado viola e ottiene 25. Tocca al Blu: lancia il dado giallo e ottiene 8. Il Giallo è l'ultimo a giocare: ottiene 16 sul dado viola e, dopo 14 passi, la sua pallina si scontra con quella blu, trasferendole gli ultimi due impulsi. In questo modo, la pallina gialla ha spinto la pallina blu in una posizione molto svantaggiata.

- La fig. 58 illustra l'intera prima mossa sulla buca modificata numero 3 (con un ostacolo orizzontale e diversi ostacoli che rallentano il movimento). I primi tre giocatori hanno già effettuato la loro prima mossa, dopo aver tirato il dado e mosso le loro palline, con la pallina blu che ha raggiunto la pallina gialla, senza però colpirla. Tocca ora al Rosso: tira il dado viola, ottiene 36 impulsi, ma li gioca in modo così scomposto che la sua pallina colpirà quella blu dopo 32 passi. La pallina blu non può muoversi, pertanto i 4 impulsi rimanenti vengono trasmessi dalla pallina rossa a quella gialla, che nell'ultimo, quarto passo del suo movimento cade esattamente in buca. Il giocatore Giallo annota quindi una buca in uno.

- Le figg. da S-1 a S-3 illustrano diverse configurazioni di buche del percorso con ostacoli orizzontali e ostacoli che rallentano il movimento.

- Le figg. S-4 e S-5 illustrano diverse configurazioni di buche del percorso con tutti i tipi di ostacoli.

-Un'altra funzionalità di questo gioco è la possibilità di collegare tutte le buche del percorso con l'aiuto di ostacoli verticali e orizzontali passanti. Ad esempio, si possono unire le buche 2 e 3, in modo che gli esagoni di partenza siano sulla buca 2 e la buca sia sulla buca 3. Le figg. S-6 e S-7 illustrano alcuni esempi.

- È possibile combinare in un'unica unità tutti i campi, in modi differenti. In fig. S-8, ad esempio, gli esagoni di partenza si trovano sulla buca 5 e la buca si trova sulla buca 1.
- È evidente che, per mandare la pallina in buca quando più campi sono collegati, sia necessario un numero di colpi molto più elevato. Pertanto, i giocatori possono concordare di giocare, ad esempio, 20 o 30 colpi. Per contare i colpi da 11 a 20, il cursore del contacolpi può essere orientato come illustrato in fig. 59, mentre per contare i colpi da 21 a 30, può essere orientato come in fig. 60.
- I giocatori possono anche creare configurazioni in base alle proprie idee e, nel farlo, dovrebbero usare i tracciati creati dagli autori (fig. da S-1 a S-8) come modello.
- Ulteriori esempi, buche modificate e regolamenti in altre lingue sono disponibili sul sito web di Forsage Games.