

CAROM MINI GOLF - EXPANSIÓN DINÁMICA

El juego de mesa Carom Mini Golf contiene un tablero con 6 pistas básicas y tres tipos de obstáculos que permiten crear innumerables pistas modificadas. Por lo tanto, es posible hacer que cada partida sea completamente única y desafiante. Además, cuando se agregan los elementos de la expansión Dinámica (nuevas pistas, obstáculos adicionales y fichas), las posibilidades de crear pistas modificadas aumentan enormemente. Esto permite disfrutar de este juego al máximo, divertirse tanto durante una partida, como durante la creación de pistas modificadas más interesantes o desafiantes.

Contenido

El juego contiene: tablero, 2 dados, 2 obstáculos planos, 4 obstáculos verticales, 8 obstáculos dinámicos, 32 fichas, un deslizante, 2 rectángulos *tee* flexibles, 2 marcadores de hoyos flexibles y reglas del juego (libreto de texto y libreto de diagramas).

El otro lado de la caja muestra todos los elementos del conjunto:

- El **tablero** contiene dos pistas básicas (nº 8 y 9) con indicadores del orden de juego. En el tablero, también hay un contador de turnos y un indicador de dirección de la bola.
- **Dados**: el rojo (con los números 11, 12, 13, 14, 15 y 16) y el negro (con los números 15, 20, 25, 30, 35 y 40). Estos dados se utilizan para complementar los dados del juego base.
- **Obstáculos planos**. Son 2, y cubren cinco hexágonos en línea recta.
- **Obstáculos verticales**. Son 4, de diferentes formas.
- **Obstáculos dinámicos**. Son 8, en 4 variantes diferentes.
- **Fichas**. Son redondas y ocupan un hexágono cada uno. Hay un total de 32 fichas: 16 azules con la marca -1, 10 rojas con la marca -2 y 6 amarillas con la marca -3.
- **Rectángulos *tee* flexibles**. Son 2, en forma de rectángulo, y sirven para colocar los hexágonos iniciales en un lugar diferente en una pista modificada (o en varias pistas unidas).
- **Marcadores de hoyos flexibles**. También son 2, y se usan para marcar un hoyo en un hexágono diferente respecto al hoyo de la pista básica.

Reglas generales

Las nuevas pistas permiten partidas en ambos modos: Básico y Carambola. Se recomienda usar solo obstáculos planos y desaceleradores cuando para las partidas en modo Carambola.

La preparación de la partida y todas las reglas generales son idénticas a las reglas generales del juego base.

También, el objetivo del juego es exactamente el mismo: embocar la bola con el menor número de golpes posible. Gana el jugador con la menor puntuación al final.

Obstáculos planos y verticales

Los dos nuevos **obstáculos planos** son más largos que los obstáculos del juego base, pero las acciones de rebotar y atravesarlas (variante canalizada) siguen las mismas reglas.

Los **obstáculos verticales** tienen formas diferentes a los obstáculos del juego base, pero se aplican las mismas reglas de interacción. El obstáculo en forma de X (V-X13) es un poco especial, porque hay dos direcciones en las que la bola puede pasar por encima del obstáculo. En el Diagrama D-1, las flechas azules muestran dichas direcciones y la flecha naranja muestra la dirección en la que la bola puede pasar por debajo del obstáculo X.

Si al final de un turno la bola se queda en el hexágono central del obstáculo X, en el siguiente, la bola puede moverse en cualquiera de las 4 direcciones posibles (Diagrama D-2).

Obstáculos dinámicos

El rasgo fundamental de los obstáculos dinámicos es que su forma o posición cambian después del contacto con la bola.

Hay 4 tipos de obstáculos dinámicos.

El **obstáculo rodante** tiene la forma de un dodecaedro y ocupa un hexágono del tablero. La bola rebota contra un obstáculo rodante igual que contra un obstáculo plano de un hexágono, o sea, rebota en la dirección de donde vino. Después del contacto, el obstáculo rodante se mueve al hexágono adyacente en línea con la bola (Diagrama D-3).

Si en el momento del impacto, el obstáculo rodante se encuentra contra la pared o algún otro obstáculo que le impide rodar al hexágono apropiado, el obstáculo permanece en su lugar.

El **obstáculo giratorio** consta de dos elementos: uno **fijo**, que ocupa un hexágono, y uno **móvil**, que puede girar alrededor del elemento fijo. Cuando la bola hace contacto con el obstáculo giratorio desde la dirección que muestra la flecha blanca, la bola rebota en la dirección de donde vino (Diagrama D-4).

Si la bola golpea la parte móvil desde las direcciones que se muestran en los Diagramas D-5 y D-6, se desvía según el diagrama (gira 120 grados) y la parte móvil gira alrededor del elemento fijo (60 grados).

Al colocar un obstáculo giratorio en el tablero, todos los hexágonos adyacentes a la parte fija del obstáculo deben estar libres (sin paredes u otros obstáculos que impidan la rotación libre).

El **obstáculo cayente** también consta de dos elementos: uno **fijo**, que ocupa un hexágono, y otro **cayente**, que se encuentra encima del elemento fijo del obstáculo hasta el contacto con la bola.

Cuando la bola golpea la parte fija del obstáculo, rebota en la dirección de donde vino. En el momento del choque, la parte móvil del obstáculo cae sobre los dos hexágonos opuestos al hexágono que ocupa la bola. Desde ese momento, esa parte que ha caído representa un obstáculo plano cerrado, y se comporta de acuerdo con las reglas del juego base. El diagrama D-7 muestra el obstáculo antes y después del choque.

Si la bola primero rebota contra la parte fija de este obstáculo, y luego, todavía en el mismo turno, en su trayectoria se encuentra con la parte que ha caído, rebota de nuevo conforme a las reglas existentes (Diagrama D-8).

Después de cambiar de forma, este obstáculo permanece así hasta que todos los jugadores hayan terminado de jugar en esa pista.

Obstáculo de sentido único (puerta), ocupa 4 hexágonos y consta de dos elementos fijos (pilares) y uno móvil en el medio (puerta). Al girar alrededor del borde superior, la puerta se puede abrir, pero solo desde un lado (Diagrama D-9).

Si la bola golpea uno de los pilares, rebota en la dirección de donde vino; si golpea la puerta desde el lado opuesto, rebota de la misma manera que contra una pared (Diagrama D-10).

Si la bola golpea la puerta desde el lado desde el que se puede abrir, la puerta se levanta, mientras que la bola permanece en el hexágono justo en la entrada, independientemente de los impulsos restantes. En el siguiente turno, la bola puede ir en cualquier dirección. La puerta se cierra de nuevo cuando la bola deja de ocupar ese hexágono (Diagrama D-11).

Sin embargo, si la bola se mueve solo un paso más desde la posición en cuestión, la puerta permanece abierta porque la bola obstruye el cierre. En el Diagrama D-12, los círculos negros muestran todas las ubicaciones de las bolas que evitan que la puerta se cierre (los dos hexágonos directamente debajo del elemento móvil y tres adyacentes).

Fichas

La Expansión Dinámica contiene 32 fichas redondas. Son 16 azules con la marca -1, 10 rojas con la marca -2 y 6 amarillas con la marca -3. Las fichas se pueden colocar en las pistas de

manera completamente arbitraria o de acuerdo con alguna configuración predeterminada o acordada. Las fichas no interfieren con el movimiento de la bola de ninguna manera. Cuando la bola pasa sobre una de las fichas, simplemente continúa (sin rebotar ni disminuir la velocidad), y el jugador la saca del tablero y la guarda hasta que todos los jugadores hayan terminado de jugar en esa pista. Las fichas se pueden usar en ambos modos de juego, y las recomendamos especialmente para el modo Carambola.

- En una partida con fichas, al calcular la puntuación, además del número de golpes, el jugador también debe tener en cuenta el valor total de las fichas recogidas. El Diagrama D-13 muestra un ejemplo de la pista no. 8 en el que la bola se mete en el hoyo en 6 golpes. En esos 6 golpes, la bola pasó sobre 4 fichas de un valor total de -8 (-1, -2, -2 y -3). Entonces, la bola se mete después de 6 golpes, y el valor total de las fichas es -8, lo que significa que la puntuación final en esa pista es -2.

Una vez recogida, una ficha no se devuelve al tablero hasta que todos los jugadores hayan terminado de jugar en esa pista, independientemente del modo de juego. Por eso es muy importante respetar el orden de juego en cada pista, ya que el primero en jugar tiene ventaja a la hora de recoger las fichas.

Los siguientes diagramas muestran diferentes variantes de pistas modificadas, tanto del juego base como de la expansión.

- El diagrama S-9 muestra una pista modificada del juego base que contiene obstáculos planos y fichas.

- El Diagrama S-10 muestra una pista modificada de la Expansión Dinámica con obstáculos planos y fichas.

- El Diagrama S-11 muestra pistas modificadas y unidas del juego base con todo tipo de obstáculos y fichas.

Un campo está formado por las pistas: 1 – 3 – 2 – 4. La zona inicial en la pista 1 está marcada con un rectángulo flexible. El hoyo está en el hexágono habitual de la pista 4 del campo.

El segundo campo consta de las pistas 6 y 5. En la pista 6, los hexágonos iniciales están en su lugar habitual, y el hoyo está marcado con un marcador flexible en la pista 5.

- El Diagrama S-12 muestra las pistas de la Expansión Dinámica (8 y 9) unidas. Se usan los hexágonos iniciales de la pista 9 y el hoyo de la pista 8. Sobre el hoyo está el obstáculo vertical V-C7h, así que, en este caso, la bola puede entrar en el hoyo desplazándose por la pista o cayendo por el agujero en medio del obstáculo vertical.