

CAROM MINI GOLF - DYNAMISCHE ERWEITERUNG

Das Grundspiel vom Carom Mini Golf-Brettspiel enthält ein Spielbrett mit 6 Standardbahnen und drei Arten von Hindernissen, die euch ermöglichen, unzählige modifizierte Bahnen zu kreieren. Auf diese Weise ist es möglich, das Spiel jedes Mal komplett einzigartig und herausfordernd zu gestalten. Wenn ihr nun noch die Elemente der Dynamischen Erweiterung hinzunehmt (neue Bahnen, zusätzliche Hindernisse und Marker), wird die Anzahl der Optionen zum Kreieren modifizierter Bahnen noch einmal enorm erhöht. Dies ermöglicht euch, das Spiel im vollen Ausmaß zu genießen und nicht nur während des Spiels Spaß zu haben, sondern auch schon dabei, euch die kreativsten oder herausforderndsten Bahnkonfigurationen auszudenken.

Inhalt

Diese Erweiterung enthält: Spielbrett, 2 Würfel, 2 flache Hindernisse, 4 hohe Hindernisse, 8 dynamische Hindernisse, 32 Marker, Zugmarker, 2 flexible Abschlagsrechtecke, 2 flexible Lochmarker und Spielregeln (Regelheft und Abbildungsheft).

Auf der Rückseite der Schachtel sind alle enthaltenen Elemente abgebildet:

- Das **Spielbrett** enthält zwei Standardbahnen (Nr. 8 und 9) mit Anzeigern für die Spielreihenfolge. Auf dem Brett befindet sich außerdem ein Zugzähler (mit einem Zugmarker) und ein Ballrichtungsanzeiger.
- **Würfel** – rot (mit den Zahlen 11, 12, 13, 14, 15 und 16) und schwarz (mit den Zahlen 15, 20, 25, 30, 35 und 40). Diese Würfel sind eine Ergänzung zu denen aus dem Grundspiel.
- **Flache Hindernisse**. Davon gibt es 2 Stück und sie bedecken fünf Sechsecke in einer geraden Linie.
- **Hohe Hindernisse**. Davon gibt es 4 Stück in verschiedenen Formen.
- **Dynamische Hindernisse**. Davon gibt es 8 Stück in 4 verschiedenen Varianten.
- **Marker**. Sie sind rund und belegen je ein Sechseck. Es gibt insgesamt 32 von ihnen: 16 blaue mit der „-1“-Markierung, 10 rote mit der „-2“-Markierung und 6 gelbe mit der „-3“-Markierung.
- **Flexible Abschlagsrechtecke**. Davon gibt es 2 Stück. Sie sind rechteckig und ermöglichen es, die Startsechsecke auf modifizierten Bahnen (oder auf mehreren verbundenen Bahnen) anders festzulegen.
- **Flexible Lochmarker**. Von ihnen gibt es ebenfalls 2 Stück und sie sind dazu da, das Loch bei einer modifizierten Bahn auf einem anderen Sechseck zu markieren.

Grundregeln

- Die neuen Bahnen können in beiden Spielmodi verwendet werden: Standard und Carom. Wir empfehlen auch hier, nur flache und verlangsamende Hindernisse zu verwenden, wenn im Carom-Modus gespielt wird.
- Der Aufbau und die grundsätzlichen Regeln sind identisch zu denen aus dem Grundspiel.

- Das Spielziel ist ebenfalls dasselbe: der Ball sollte mit möglichst wenigen Schlägen im Loch versenkt werden. Der Spieler, der am Ende des Spiels auf allen gespielten Bahnen insgesamt die wenigsten Schläge gebraucht hat, gewinnt.

Flache und hohe Hindernisse

- Die beiden neuen **flachen Hindernisse** sind länger als die aus dem Grundspiel, aber alle Regeln fürs Abprallen und Passieren (Kanalvariante) sind exakt gleich.

- Die **hohen Hindernisse** haben andere Formen als die aus dem Grundspiel, aber auch hier gelten dieselben Regeln fürs Abprallen und Passieren. Das X-förmige Hindernis (V-X13) ist etwas Besonderes, weil es zwei Richtungen gibt, in denen der Ball es überqueren kann. In Abbildung D-1 zeigen die blauen Pfeile diese Richtungen an und der orange Pfeil zeigt die Richtung, in der der Ball unter dem X-Hindernis hindurchrollen kann.

Falls der Ball am Ende eines Zugs auf dem mittleren Sechseck des X-Hindernisses liegt, kann er sich im nächsten Zug in eine beliebige der 4 möglichen Richtungen bewegen (Abbildung D-2).

Dynamische Hindernisse

Das Hauptmerkmal von dynamischen Hindernissen ist, dass sich ihre Form oder Position nach Kontakt mit dem Ball verändert.

Es gibt 4 Arten von dynamischen Hindernissen.

Das **rollende Hindernis** hat die Form eines Dodekaeders. Es nimmt auf dem Spielbrett ein Sechseck ein. Der Ball prallt von einem rollenden Hindernis genauso ab, wie von einem flachen Hindernis, das nur ein Sechseck belegt. Das bedeutet, er prallt zurück in die Richtung, aus der er gekommen ist. Wenn das rollende Hindernis getroffen wird, bewegt es sich auf das benachbarte Sechseck in Bewegungsrichtung des Balls (Abbildung D-3).

Falls das rollende Hindernis zum Zeitpunkt des Aufpralls neben der Wand oder einem anderen Hindernis liegt, das eine Bewegung auf das in Bewegungsrichtung benachbarte Sechseck verhindert, bleibt es unverändert liegen.

Das **rotierende Hindernis** besteht aus zwei Elementen: einem festen, welches ein Sechseck belegt und einem beweglichen, das um das feste Element rotieren kann. Wenn der Ball das rotierende Hindernis aus einer der mit einem weißen Pfeil gekennzeichneten Richtungen trifft, prallt er zurück in die Richtung, aus der er gekommen ist (Abbildung D-4).

Wenn der Ball den beweglichen Teil aus den in den Abbildungen D-5 und D-6 angegebenen Richtungen trifft, prallt er ab wie in der Abbildung dargestellt (um 120 Grad) und der bewegliche Teil rotiert um das feste Element (um 60 Grad).

Beim Platzieren eines rotierenden Hindernisses auf dem Spielbrett sollte darauf geachtet werden, dass alle zum festen Teil benachbarten Sechsecke frei sind (ohne Wände oder andere Hindernisse, die eine freie Rotation verhindern).

Das **fallende Hindernis** besteht ebenfalls aus zwei Elementen: einem **festen**, welches ein Sechseck belegt und einem **fallenden**, das sich auf dem festen Element des Hindernisses befindet, bis es von einem Ball getroffen wird. Wenn der Ball den festen Teil des Hindernisses trifft, prallt er zurück in die Richtung, aus der er gekommen ist. Im Moment der

Kollision fällt der fallende Teil des Hindernisses auf die beiden Sechsecke, die dem Ball gegenüber liegen.

Ab diesem Zeitpunkt gilt dieser fallende Teil als geschlossenes, flaches Hindernis und verhält sich entsprechend den Regeln des Grundspiels. Abbildung D-7 zeigt das Hindernis vor und nachdem es getroffen wurde.

Wenn der Ball vom festen Teil eines fallenden Hindernisses abprallt und während derselben Bewegung noch auf den gefallen Teil trifft, prallt er entsprechend der bekannten Regeln ab (Abbildung D-8).

Nachdem es seine Form verändert hat, behält das Hindernis diesen Zustand, bis alle Spieler diese Bahn abgeschlossen haben.

Das **Einweghindernis (Tür)**, belegt 4 Sechsecke und besteht aus zwei festen Elementen (Pfeilern) und einem beweglichen in der Mitte (Tür). Durch Rotation um die obere Kante kann die Tür geöffnet werden, jedoch nur von einer Seite (Abbildung D-9).

Wenn der Ball einen der Pfeiler trifft, prallt er zurück in die Richtung, aus der er gekommen ist; wenn er die Tür von der anderen Seite trifft, prallt er auf dieselbe Weise ab, wie er es bei einer Wand tun würde (Abbildung D-10).

Immer wenn der Ball die Tür von der Seite trifft, von der sie geöffnet werden kann, wird die Tür hochgeklappt und der Ball verbleibt auf dem Sechseck direkt in der Türöffnung, unabhängig davon, wie viele Impulse noch übrig sind. Im nächsten Zug kann der Ball sich in eine beliebige Richtung bewegen. Nachdem der Ball dieses Sechseck verlassen hat, wird die Tür wieder geschlossen (Abbildung D-11).

Wenn der Ball sich von der Türöffnung aus jedoch nur einen einzigen Schritt weiterbewegt, bleibt die Tür offen, weil der Ball sie daran hindert, sich zu schließen. Die schwarzen Kreise in Abbildung D-12 geben alle Orte an, von denen aus der Ball die Tür am Schließen hindert (die zwei Sechsecke direkt unter dem beweglichen Element und alle drei angrenzenden Sechsecke).

Marker

Diese Erweiterung beinhaltet 32 runde Marker. Sechzehn Marker sind mit einer -1 beschriftet, zehn mit einer -2 und sechs mit einer -3. Sie können völlig willkürlich auf den Bahnen platziert werden, oder gemäß einem vorbestimmten oder abgesprochenen Aufbau. Marker beeinflussen die Bewegung des Balls in keiner Weise. Wenn der Ball auf einen Marker trifft, bewegt er sich einfach weiter (kein Abprallen oder Verlangsamung) und der Spieler nimmt den Marker vom Spielbrett und behält ihn bei sich, bis alle Spieler die Bahn fertiggespielt haben. Marker können in beiden Spielmodi verwendet werden. Wir empfehlen sie besonders im Carom-Modus.

- In einem Spiel mit Markern berücksichtigen die Spieler beim Berechnen ihres Punktestands zusätzlich zu der Anzahl ihrer Schläge auch den Gesamtwert ihrer gesammelten Marker. Abbildung D-13 zeigt ein Beispiel auf Bahn 8, in dem der Ball mit 6 Schlägen ins Loch befördert wird. In diesen 6 Schlägen passiert der Ball 4 Marker mit einem Gesamtwert von -8 (-1, -2, -2 und -3). Da der Ball mit 6 Schlägen eingelocht wurde und der Gesamtwert der Marker -8 ist, ergibt sich für den finalen Punktestand auf dieser Bahn -2. Dieser Wert wird auf dem Punkteblock notiert.

Wurde ein Marker einmal eingesammelt, wird er nicht wieder auf das Spielbrett zurückgelegt, bevor alle Spieler diese Bahn abgeschlossen haben, unabhängig vom Spielmodus. Daher ist es sehr wichtig, die Spielreihenfolge auf jeder Bahn einzuhalten, denn wer zuerst spielt hat einen Vorteil beim Sammeln von Markern.

Die folgenden Abbildungen zeigen diverse Varianten von modifizierten Bahnen, sowohl aus dem Grundspiel als auch aus der Erweiterung.

- Abbildung S-9 zeigt eine modifizierte Bahn aus dem Grundspiel, die flache Hindernisse und Marker enthält.

- Abbildung S-10 zeigt zwei modifizierte Bahnen aus der Dynamischen Erweiterung, die ausschließlich flache Hindernisse und Marker enthält.

- Abbildung S-11 zeigt miteinander verbundene, modifizierte Bahnen aus dem Grundspiel, auf denen alle Arten von Hindernissen sowie Markern vorkommen.

Eine Bahn wird gebildet aus den Bahnen: 1 – 3 – 2 – 4. Der Startbereich von Bahn 1 ist mit einem flexiblen Startrechteck markiert. Das Loch befindet sich auf dem üblichen Sechseck von Bahn 4.

Die zweite Bahn besteht aus den Bahnen 6 und 5. Auf Bahn 6 ist der Abschlag an seinem üblichen Platz und das Loch ist mit einem flexiblen Lochmarker auf Bahn 5 markiert.

- Abbildung S-12 zeigt die kombinierten Bahnen der Dynamischen Erweiterung (8 und 9). Es werden der Abschlag von Bahn 9 und das Loch von Bahn 8 verwendet. Jedoch befindet sich ein hohes Hindernis V-C7h über dem Loch! In diesem Fall kann der Ball das Loch sowohl über den flachen Teil der Bahn als auch über das Loch im hohen Hindernis erreicht werden.