

Willkommen in der TGA!



TABLE GOLF ASSOCIATION

WILLKOMMEN IN DER TGA!

*Das offizielle Regelbuch der Table Golf Association,
entworfen von John Garcia und illustriert von Rob Terrell
Zusätzliches Design & Entwicklung von Gavin Garcia*



Bist Du bereit, Deine Indoor-Golf-Karriere zu starten und ein offizielles Mitglied der Table Golf Association zu werden?

**Wenn Ja, dann besuche als Erstes www.TableGolfAssociation.com.
Melde Dich als Mitglied an und kämpfe um Deinen nationalen Spielerrang!**

Die Mitgliedschaft umfasst:

- Offizielle Mitgliedskarte und Online-Profilseite
- Exklusive Upgrade-Möglichkeiten für Werbung
- Ein kostenloses TGA-T-Shirt!
- Zugang zu kommenden offiziellen TGA-Turnieren
- Die Chance, Preise zu gewinnen und in die TGA-Rangliste aufgenommen zu werden
- Rabatte auf offiziell lizenzierte TGA-Ausrüstung
- Rabatte auf kommende Erweiterungssets
- Zugang zu einer privaten Online-Community-Seite
- Sammle Punkte für exklusive Artikel durch das Botschafterprogramm



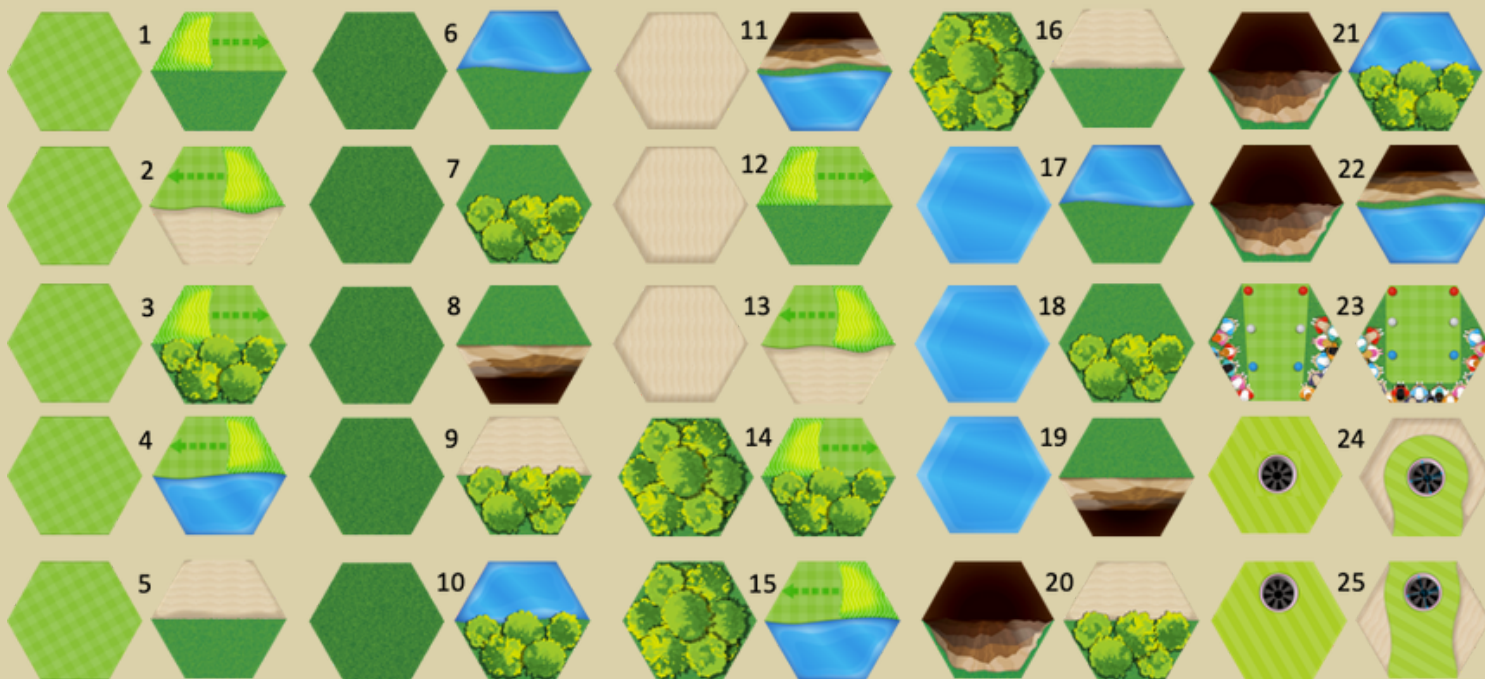
**Das realistischste
Tisch-Golf
Geschicklichkeitsspiel**

Spieler: 1-8 (oder Teams)

Dauer: 30-120 Min

Natürlich kannst Du das Spiel auch spielen, ohne Mitglied zu werden, aber wir sind sicher, dass Du viel mehr davon hast, wenn Du Mitglied bist.

Komponenten



Hazard Reference Chart

- Fairway** - No penalty - **MAX FLY: 7**
- Rough** - Any finger on non-dominant hand **MAX FLY: 5**
- Sand** - Thumb on non-dominant hand **MAX FLY: 4**
- Trees** - Middle finger on non-dominant hand **MAX FLY: 3** (Advanced Rules: **MAX FLY: 3/2/1**)
- Water** - Ball is placed where it first crossed into the water hazard. Player takes a one-stroke penalty and hits from that spot. **EXCEPTION** - If the ball lands in a water hazard off the tee shot on a Par 3, it must be hit again from the tee with a 1 shot penalty.
- Cliff** - The ball is considered out of bounds. Player must re-hit from the previous spot and receives a 1-stroke penalty.
- Exceeds Max Fly** - If shot out of hazard travels further than max fly, hit next shot from previous spot (with no additional penalty stroke).
- Ridge** - If the player lands on the light green patch (with the squiggly lines), the ball will "roll" down to the end of the arrow. The ball is placed where the arrow ends (or meets the adjacent tile) and plays according to the rules of that adjacent tile terrain. If there is no tile, the ball is out of bounds and must be hit again from the previous spot with a one-stroke penalty.

ADDITIONAL RULES:
 The player can not rest their finger against or touch the ball at all, prior to taking a shot or receives a 1 stroke penalty.
 The wind gets adjusted after the ball stops and after the 'Draw/Fade' movement.
 If players can't decide if the ball is in a hazard, roll weather die. A result of 'Sunny' means, the player chooses, a result of 'Rainy' means the ball is in the hazard.

Hindernis Referenz Karte



4 farbige Bälle & 4 Golfschläger



Regelbuch



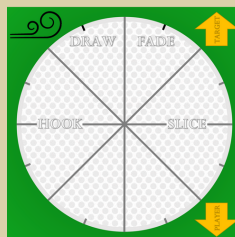
Wetterwürfel

Player:	Hole:	Hole:	Hole:	Hole:	Hole:	Hole:	Totals
1)	/	/	/	/	/	/	/
2)	/	/	/	/	/	/	/
3)	/	/	/	/	/	/	/
4)	/	/	/	/	/	/	/
Par:							

Ein Block Scorekarten



12 Golfprofi-Spielerkarten



Windrad



TGA Championship Trophäe

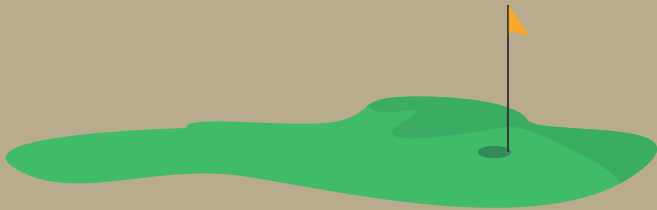
Spiel und Spielerreihenfolge

Bevor die Runde beginnt:

- 1) Optional; Jeder Spieler erhält zufällig eine Golfprofi-Spielerkarte -notiere Dir die Fähigkeit
- 2) Bestimmt die Anzahl der zu spielenden Löcher/Länge der Runde
- 3) Bestimmt die Zugreihenfolge und schreibt die Namen auf die Scorecard

Beim Beginn eines neuen Loches

- 1) Das Loch entwerfen (beginnend mit Spieler 1)
- 2) Par bestimmen und auf der Scorecard vermerken



Das Loch spielen

- 1) Wirf den Wetterwürfel (vor jedem Schlag, der mindestens mehr als 1 Feld vom Grün entfernt ist) und drehe das Windrad, wenn Du ein Windergebnis würfelst.
- 2) Schlage den Ball (erkläre zuerst, ob Du einen Draw oder Fade spielen willst, wenn Du die Pro-Regeln verwendest)
- 3) Wenn der Ball zur Ruhe kommt, nimm die Anpassungen vor (wenn überhaupt):
 - a. Fähigkeit der Golfprofi-Spielerkarte einsetzen
 - b. Draw oder Fade spielen
 - c. Windkorrekturen
- 4) Wenn der Ball nach den Korrekturen in einer Gefahrenzone landet, wird die Strafe vor dem nächsten Schlag verhängt.
- 5) Wiederhole die Schritte 1-4, bis Du den Ball eingelocht hast.
- 6) Notiere Dein Ergebnis auf der Scorecard
- 7) Die verbleibenden Spieler spielen abwechselnd das Loch, bis jeder sein Ergebnis notiert hat.
- 8) Der nächste Spieler auf der Scorekarte entwirft das nächste Loch und schlägt zuerst ab.

Gestalte Deinen eigenen Kurs!

Die Möglichkeiten sind grenzenlos

In diesem fantastischen Spiel kannst Du alleine, mit deinem Lieblingsvierer oder in einer kompletten Liga spielen. Egal, wie Du Dich entscheidest, es gibt es nichts Schöneres, als die offizielle TGA-Trophäe in die Höhe zu recken, wenn Du gewinnst!

Länge der Runde

Bevor ihr beginnt, legt fest, wie viele Löcher ihr spielen wollt (auch als "Runde" bezeichnet). Normalerweise werden auf einem Golfplatz 18 Löcher gespielt. Bei diesem Spiel mit 4 Spielern dauern 18 Löcher etwa zwei Stunden. Wenn euch das zu lange erscheint, könnt ihr immer 9, 6 oder 3 spielen. Es gibt keine Mindestanzahl von Löchern: Ihr vereinbart, wie viele Löcher ihr spielen wollt, bevor ihr beginnt.

Scorecard

Sobald ihr euch für die Anzahl der Löcher entschieden habt, schreibt ihr eure Namen auf die Scorekarte, und tragt dann die Zahlen für jedes Loch oben ein, beginnend mit dem ersten Loch. Jede Seite auf dem Scorepad ermöglicht es, die Ergebnisse von bis zu 6 Löchern aufzuzeichnen. Wenn ihr 18 Löcher spielt, müsst ihr drei vollständige Blätter ausfüllen.

Jeder Spieler wählt nun die Farbe des Golfballs aus, den er verwenden möchte (der Spieler sollte diese Farbe auch neben seinem Namen auf die Scorekarte schreiben). Ihr könnt wählen, ob ihr nach den normalen Golfregeln oder einem anderen Format spielen möchtet.

Spielaufbau

Jedes Loch in einem Spiel wird von den Spielern entworfen.

Spieler 1 auf der Scorekarte entwirft das erste Loch, und dann entwerfen die anderen Spieler abwechselnd die folgenden Löcher. Nachdem jeder Spieler ein Loch erstellt hat, wiederholt ihr einfach den Zyklus. Wenn ihr mit den Golfprofi-Spielerkarten spielt, mischt diese, gebt jedem Spieler zufällig eine und befolgt die Regeln auf den Karten.

Entwurf eines Lochs

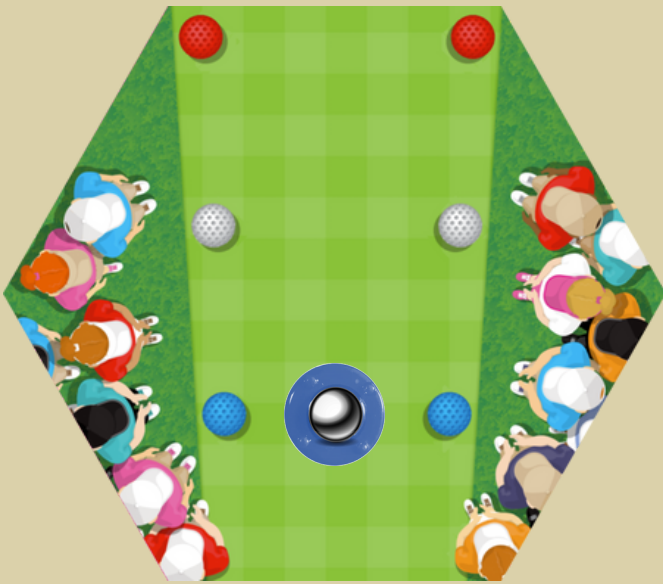
Um ein Loch zu entwerfen, beginne mit einer Abschlagboxkachel und fügt dann die Geländekacheln vom Abschlag bis zum Grün (dem Loch) hinzu. Es ist nicht notwendig, dass die Geländekacheln zueinander passen. Eine Kachel ein Wasserhindernis sein, und die nächste eine Waldkachel. Mixt und legt die Kacheln wie ihr mögt.

Anforderungen für den Entwurf der Löcher:

1. Abschlagbox

Jedes Loch beginnt mit der Abschlagboxkachel (siehe Abbildung auf der nächste Seite). Diese Kachel ist immer gleich. Sie hat drei verschiedene Ausgangspunkte, gekennzeichnet durch verschiedenfarbige "Tee Boxes". (Die Kachel ist auch zweiseitig).

Hinweis: Dieses Spiel wird am besten auf einer Matte mit einer rutschfesten Oberfläche oder einer Tischdecke gespielt, damit die Spielkacheln nicht verrutschen.



Alles beginnt mit dem Abschlag

Der Spieler, der das Loch entwirft, wählt die Abschlagbox.

Die Tee-Box: Die erste Position auf dem Abschlagfeld ist rot und liegt am vorderen Rand des Spielfelds. Die zweite ist weiß und befindet sich in der Mitte, und die dritte ist blau und liegt am weitesten hinten auf dem Spielfeld. Der Spieler, der das Loch erstellt, wählt die Abschlagbox wo alle Spieler den Ball für ihren ersten Schlag aufsetzen. In der Regel ist es umso schwieriger, je weiter hinten ihr in der Abschlagbox beginnt.

Das Grün (die Kachel mit dem Golfloch): Das Spiel enthält 4 verschiedene Grüns (zwei Kacheln, jeweils mit Vorder- und Rückseite), Ihr entscheidet, welche ihr für jedes Loch verwenden möchten.

Vervollständigung des Lochs (Hinzufügen der restlichen Kacheln): Der Spieler muss nun aus allen Kacheln weitere auswählen, um ein Loch zu erstellen, das aus einer Tee-Box, mindestens fünf anderen Kacheln ohne Tee-Box oder Grün, und einem Grün (die Kachel mit dem Loch) besteht.

Länge des Lochs: Es gibt keine maximale Länge, aber es gibt Regeln für die maximale Länge, die ein Golfball bei einem Schlag zurücklegen kann (siehe Max-Fly-Regel).

Hinweis: Der Ball muss vollständig im Loch sein, wenn er sich nach innen neigt, wird er als "Lip-out" betrachtet und muss noch einmal geschlagen werden. Ein Ball, der auf der "Lippe" landet, erhält keine zusätzliche Windkorrektur, Du schlägst ihn einfach von dieser Stelle aus ein.

Startlöcher: In den Regeln sind 3 vorgefertigte Löcher enthalten (weitere Informationen auf den Seiten 11 und 12).

Diese Löcher geben euch eine Vorstellung davon, wie Löcher gestaltet werden können. Sucht euch einfach die Spielkacheln gemäß den Abbildung heraus, um die vorgefertigten Löcher zu bauen. Die Spielkacheln sind im Regelbuch nummeriert, aber die Spielkacheln selbst haben keine aufgedruckten Zahlen.

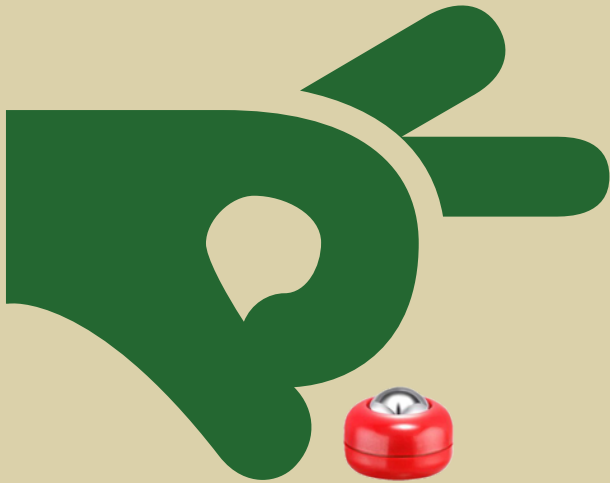
Ihr könnt dies für das Par 4 und das Par 5 auf den Seiten 11 und 12 wiederholen.

Max-Fly-Regel: Jede "5 Zoll"-Kachel entspricht 50 Meter auf einem Golfplatz. Kein Schlag darf weiter als sieben Felder vorwärts von der Abschlag- oder einer Fairwaykachel fliegen (das Plättchen, von dem aus geschlagen wurde, nicht mitgerechnet).

Bestimmung des Par: Sobald alle Spielkacheln von der Abschlagbox bis zum Loch ausgelegt sind, wird der Spieler, der das Loch entworfen hat, das Par bestimmen, d. h. wie viele Schläge für das Loch erforderlich sind, und notiert dies auf der Scorekarte, wo "Par" steht.

***Die Mulligan-Regel** - Vereinbarung vor dem Start, ob den Spielern ein zusätzlicher Abschlag pro Loch erlaubt ist, bekannt als "Mulligan".*

Es ist Zeit zum Abschlagen!



Windrad-Ausrichtung: Um die genaue Bewegung des Balls zu bestimmen, muss der Spieler das Windrad zunächst auf den Tisch mit dem Pfeil "Spieler" in seine Richtung ausrichten, und mit dem Pfeil "Ziel" in die Richtung, in die der Ball geschlagen wird.

In diesem Beispiel wäre der Ball in der Klippe gelandet, aber aufgrund der Anpassung des Windes wird er nun ein ganzes Feld diagonal nach rechts verschoben und landet so sicher auf dem Grün... "Was für ein toller Schlag!"

Das Spiel spielen

Es ist Zeit, den Driver rauszuholen!

Nachdem das Loch eingerichtet und das Par bestimmt wurde, seid ihr nun bereit, um mit dem Spiel zu beginnen. Spieler 1 fängt an und macht sich bereit, seinen Abschlag zu schlagen.

Aus welcher Richtung weht der Wind?

Vor dem ersten Schlag von der Abschlagbox (und jedem weiteren Schlag, der mehr als eine Kachel vom Grün entfernt ist), muss der aktive Spieler zuerst den Wetterwürfel werfen. Ein Ergebnis von "Sonne" bedeutet, dass kein Wind weht und der Ball keine Windkorrektur bekommt, wenn er zur Ruhe kommt.

Ein Würfelergebnis von einer Windlinie bedeutet, dass der Wind stark genug weht, um den Flug des Balls zu beeinflussen, und der Spieler muss ihn um einen ganzen Balldurchmesser in Richtung der Windanzeige verschieben (siehe Beispiel rechts) sobald dieser zur Ruhe gekommen ist.

Ein Würfelergebnis von zwei Windlinien bedeutet, dass es sehr windig ist, was den Ball zwei Balldurchmesser von der Stelle, wo er landet, wegschiebt (nur eine Seite des Würfels hat dieses Ergebnis).



Besondere Regeln:

- 1) Wenn dein Schlag ins Leere geht (außerhalb des Spielfelds oder auf eine Felskachel) oder nicht über die aktuelle Kachel hinausgeht, würfelst du nicht noch einmal mit dem Wetterwürfel, sondern behältst das Ergebnis des letzten Wurfes für den nächsten Schlag
- 2) Wenn Dein Schlag direkt ins Loch geht, werden keine Windkorrekturen vorgenommen (sogar, wenn der Ball nicht ganz im Loch ist), und der Schlag zählt.

Natürlich kann der Wind den Ball ins Loch pusten, nachdem dieser zur Ruhe gekommen ist.

Aus welcher Richtung weht der Wind?



Sonnig



Eine Windlinie



Zwei Windlinien

Wie stark ist der Wind?

Eine Windlinie = Ein Balldurchmesser

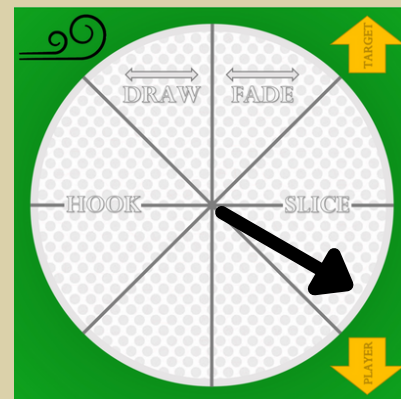
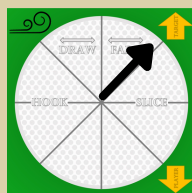
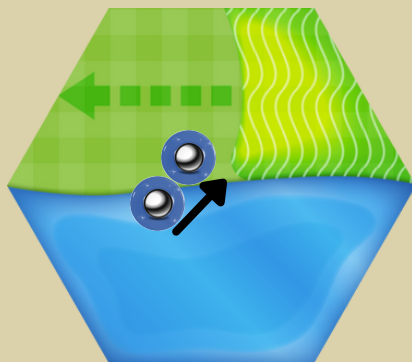
Zwei Windlinien = Zwei Balldurchmesser

Eine Windlinie: Wenn ein Spieler dieses Ergebnis würfelt, muss er nun das Windrad drehen, um zu bestimmen, in welche Richtung der Wind weht. Das Windrad muss immer so platziert werden, dass der Pfeil "Spieler" auf den Spieler zeigt und "Ziel" in die Richtung, in die der Spieler zielt.

Nach dem Schlag bewegt der Spieler den Ball, sobald er zur Ruhe kommt (siehe Bewegung des Balls unten), um einen ganzen Balldurchmesser in die Richtung, in die das Windrad zeigt.

Nach dem Schlag bewegt der Spieler den Ball, sobald er zur Ruhe kommt (siehe Bewegung des Balls unten), um einen ganzen Balldurchmesser in die Richtung, in die das Windrad zeigt.

In diesem Beispiel wäre der Ball im Wasser gelandet, aber aufgrund der Anpassung des Windes wird er nun um einen ganzen Balldurchmesser diagonal nach rechts verschoben und landet somit sicher auf dem Fairway... was für ein toller Schlag!



Zwei Windlinien: Die Spieler machen das Gleiche wie mit einem Satz Windlinien, aber bewegen Sie den Ball nach der Landung zwei Balldurchmesser in die Richtung, in die das Windrad zeigt.

Wenn die Endposition in einem Hindernis liegt, muss der nächste Schlag entsprechend den Regeln für das Hindernis gespielt werden. Jedes mal, wenn Du den Wetterwürfel würfeln musst, musst Du auch das Windrad neu drehen.

Ausnahmen: Der Wetterwürfel wird nicht geworfen, wenn ein Spieler nicht mehr als eine Kachel vorrückt oder wenn ein Spieler nur eine Kachel vom Grün entfernt ist. Er wird auch nicht noch einmal gerollt, wenn der vorherige Schlag ins Aus gegangen oder auf einer Klippe gelandet ist (der Spieler schlägt erneut mit dem gleichen Windergebnis wie beim Schlag zuvor).

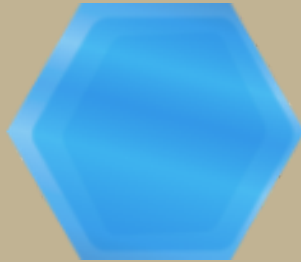
Besondere Regeln: Das Spielen eines Draw oder Fade wird im Abschnitt 'Profi-Regeln' erklärt.

Hindernisse spielen

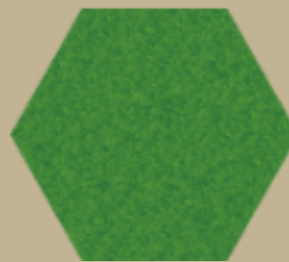
Fairway



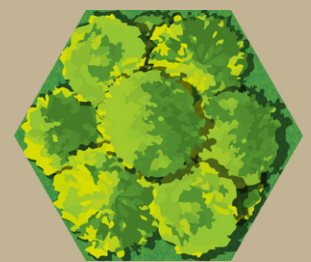
Wasser



Rough



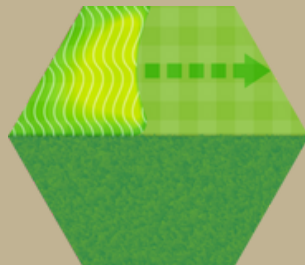
Bäume



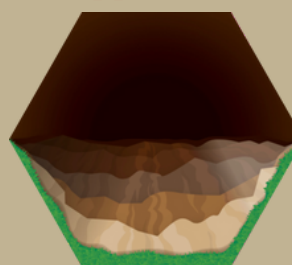
Sand



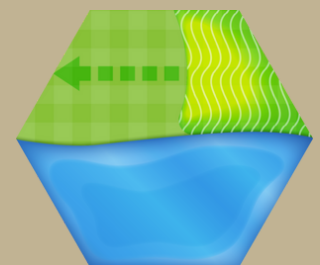
Hang



Klippe



Kombi



Hindernisse und Strafen

Jedes Hindernis hat seine eigenen, einzigartigen Regeln

Ballposition: Ein Ball gilt als auf dem Fairway, wenn er auf dem hellen, karierten Grün zum Liegen kommt und kein Hindernis berührt.

Zu den Hindernissen gehören Bäume, Sand, Wasser, Klippen, der Hang, oder jedes dunkelgrüne Gras, das als "Rough" bezeichnet wird.

Es gibt zwei Möglichkeiten, um zu entscheiden, ob ein Ball im Hindernis ist (erklärt im nächsten Abschnitt der Regeln). Entscheidet euch vor dem Spiel, mit welchem bestimmenden Faktor (Grundregeln oder Profiregeln) ihr spielen möchtet.

Fairway: Der Ball landet im Fairway (hellgrünes Gras), was bedeutet, dass der nächste Schlag keine Strafe nach sich zieht. Der Spieler kann bei seinem nächsten Schlag einen beliebigen Finger benutzen, ohne dass er dafür bestraft wird, wenn er **maximal 7 Kacheln weit fliegt**.

Rough: Ein Ball im Rough (dunkelgrünes Gras) bedeutet, dass Du einen beliebigen Finger der nicht-dominanten Hand für den nächsten Schlag (linke Hand für Rechtshänder und rechte Hand für Linkshänder) benutzen musst, mit einem **Maximalflug von 5 Kacheln**.

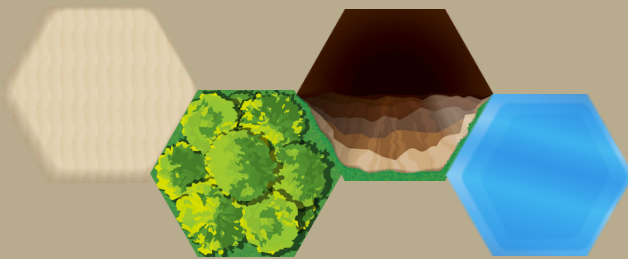
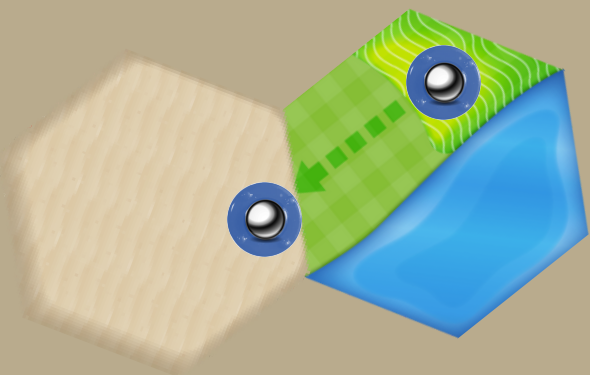
Bäume: Wenn der Ball in den Bäumen landet, oder an den Bäumen anlehnt, muss der Spieler den Mittelfinger seiner nicht dominanten Hand beim nächsten Schlag benutzen, und hat einen **maximalen Flug von 3 Kacheln** (siehe Profi-Regeln für zusätzliche Baumgefahr Optionen).

Sand: Wenn der Ball im Sand landet, muss der Spieler den Daumen der nicht-dominanten Hand benutzen. Wenn er Rechtshänder ist, muss er den linken Daumen benutzen, wenn er Linkshänder ist, den rechten Daumen.

Der Ball darf maximal vier Kacheln fliegen.

Wasser: Wenn der Ball im Wasser landet, erhält der Spieler einen Strafschlag und muss den Ball an die Stelle legen, an der er das erste Mal die Wasserlinie gekreuzt hat.

Wenn er also bei seinem zweiten Schlag den Ball ins Wasser schlägt, legt er den Ball an der Kante ab, an der er ins Wasser gekommen ist, und macht bekommt einen Schlag Strafe, was bedeutet, dass sein nächster Schuss eigentlich sein 4. Schuss ist.



Spiele mit Hindernissen

Fortsetzung Hindernisse und Strafen ...

Klippe oder außerhalb des Spielfeldes: Ein Ball, der auf einer Klippe landet oder aus dem Spielfeld fliegt, wird mit einem Strafschlag bestraft, und der Spieler muss erneut von der gleichen Stelle aus schlagen, von aus er zuvor geschlagen hat (nicht wo der Ball ins Aus ging). Befindet sich ein Ball nur teilweise außerhalb des Spielfeldes, kann er am Rand des Spielfeldes platziert werden und gilt nicht als "Aus". Beachtet alle eventuell geltenden Hindernisregeln.

HINWEIS: Es gibt keine Windkorrektur für einen Ball, der ins Aus gegangen ist.

Der Hang: Einige Kacheln haben einen hellgrünen Bereich und einen Pfeil, der auf das Ende des Plättchens zeigt. Wenn der Ball auf dieser hellgrünen Fläche zum Liegen kommt, "rollt" er in die Richtung der gestrichelten Linie; bewege den Ball auf die Kachel daneben, auf die der Pfeil zeigt. Wenn es hier kein Plättchen gibt, dann wird es als "Aus" betrachtet. In der Illustration oben, würde der Ball in die Sandbunkerachel rollen (weitere Erläuterungen zum Hang auf Seite 15).

Bestimmung des Hindernisses

Grundregeln: Um festzustellen, ob sich der Ball in einem Hindernis befindet oder nicht, muss sich der silberne Teil des Balls im Hindernis befinden, nicht der Kunststoffring, der ihn umgibt.

Profi-Regeln: Wenn ein Teil des Balls, einschließlich des Kunststoffring, ein Hindernis berührt, wird der Ball als im Hindernis befindlich betrachtet und die Strafe muss verhängt werden.

Regel zur Hindernisbestimmung: Wenn es schwierig ist, oder ihr euch nicht entscheiden könnt, ob der Ball in einem Hindernis liegt oder nicht, könnt ihr das Ergebnis durch Würfeln des Wetterwürfel bestimmen: Ein Ergebnis "Sonne" bedeutet, dass der Ball sich nicht im Hindernis befindet, ein Ergebnis von "Windlinien" bedeutet, dass er sich im Hindernis befindet.

Optionen für das Spiel

Grundlegendes Spiel: Jeder Spieler kann zwei Versuche unternehmen, um das Loch zu beenden (vom Start bis zum Ziel/vom Tee bis zum Loch), und er behält das bessere der beiden Ergebnisse.

Fortgeschrittenes Spiel: Jeder Spieler unternimmt einen Versuch an jedem Loch und muss das Ergebnis von diesen Versuch behalten.

Regeln für die Benutzung der Golfschläger

Für Spieler, die ihre Finger nur schwer einsetzen können

Wenn du eine Behinderung hast oder Schwierigkeiten, deine Finger zu benutzen (oder für jüngere Spieler), kannst du den Ball mit dem Pappschläger schlagen, der im Spiel enthalten ist..

Schlägt der Spieler den Ball in ein Hindernis, hält er den Schläger mit der nicht dominanten Hand und befolgt die maximale Flugdistanz-Regel für das Hindernis.

SONDERREGEL, WENN DER SCHLAG DIE MAXIMALE FLUGDISTANZ DES HINDERNIS ÜBERSCHREITET

Wenn ein Schlag weiter als die maximale Flugdistanz des Hindernis fliegt, aber auf dem Brett verbleibt, wird der nächste Schlag von der vorherigen Stelle ohne zusätzlichen Strafschlag ausgeführt.

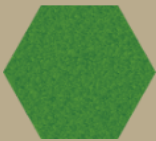
Wenn der Schlag das Brett verlässt, gilt er als "Aus" und es gelten die Regeln für "Aus".

Hindernis Referenz Karte

Auf dieser Seite findet ihr Regeln für das Hindernisspiel



Fairway: Ein Ball, der auf dem Fairway landet, wird nicht bestraft - **MAX FLY: 7 Kacheln**



Rough: Wenn der Ball im Rough landet, muss der Spieler den nächsten Schlag mit einem beliebigen Finger der nicht-dominanten Hand ausführen **MAX FLY: 5 Kacheln**



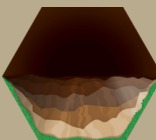
Sand: Wenn der Ball im Sand landet, muss der Spieler den nächsten Schlag mit dem Daumen der nicht-dominanten Hand ausführen. **MAX FLY: 4 Kacheln**



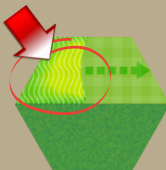
Bäume: Wenn der Ball in den Bäumen landet, muss der Spieler den nächsten Schlag mit dem Mittelfinger der nicht-dominanten Hand ausführen **MAX FLY: 3 Kacheln** (optionale Pro Rules haben zusätzliche Einschränkungen).



Wasser: Wenn der Ball in einem Wasserhindernis landet, wird er dort platziert, wo er die Wasserlinie zuerst gekreuzt hat. Der Spieler erhält eine Strafe von einem Schlag und schlägt von dieser Stelle ab (wenn diese Stelle ein Hindernis ist, gilt die Hindernisregel). **AUSNAHME-** wenn der Ball mit dem Abschlag auf einem Par 3 in einem Wasserhindernis landet, muss er mit einem Strafschlag vom Abschlag erneut geschlagen werden.



Klippe: Wenn der Ball auf der Klippe landet, gilt er als "Aus". Der Spieler muss den Ball von der vorherigen Stelle aus erneut schlagen und erhält eine Strafe von einem Schlag.



Hang: Wenn der Ball auf dem hellgrünen Fläche mit den Wellenlinien landet, bedeutet dies, dass der Ball auf einem Hang gelandet ist und der Ball in Richtung des Pfeils zum Ende der Kachel "rollt". Lege den Ball dort ab, wo der Pfeil endet (oder auf die angrenzende Kachel trifft) und spiele nach den Regeln der angrenzenden Kachel. Wenn es keine angrenzende Kachel gibt, ist er im "Aus" und muss mit einem Strafschlag erneut vom vorherigen Punkt geschlagen werden.



Die "**NICHT-DOMINANTEN-Hand**" ist die linke Hand, wenn der Spieler Rechtshänder ist, und die rechte Hand, wenn der Spieler Linkshänder ist.

Vorgestaltete Löcher

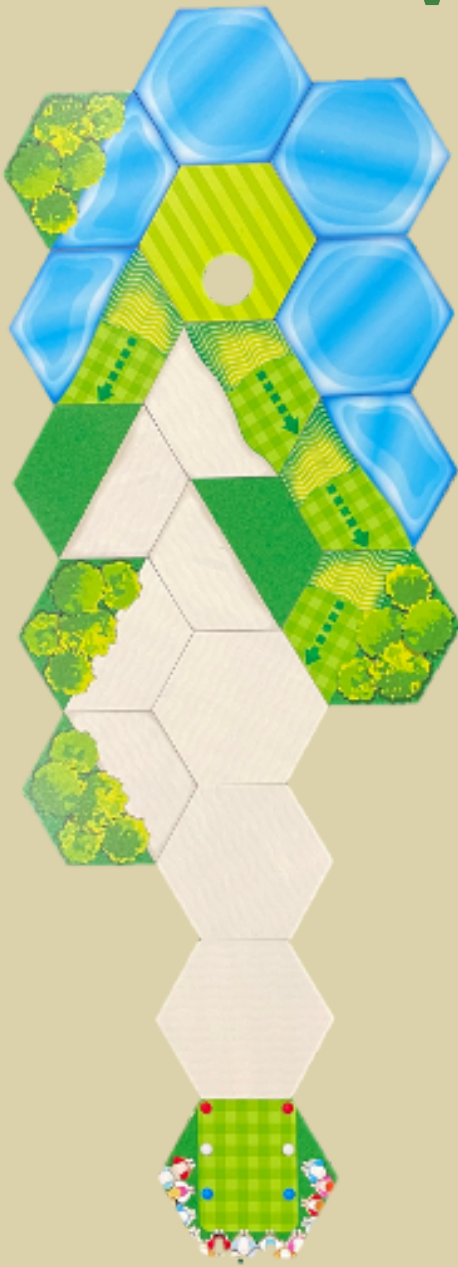
Par 3 'Wüstenloch'

Ein großartiger Start!

Wir haben diese 3 vorgefertigten Löcher beigelegt, um euch eine Vorstellung davon zu geben, wie ihr ein Loch anlegen könnt.

Auf der linken Seite befindet sich ein anspruchsvolles Par 3, wie man es auf einem Wüstenkurs finden könnte. Der Abschlag muss über einen langen Sandstreifen fliegen. Das Grün hat zwei Hänge, die den Ball vom Grün rollen lassen. Schlage aber nicht zu weit, sonst landest Du im Wasser. Es gibt keine Drop-Zone, d.h. wenn Du ins Wasser schlägst, musst Du vom Abschlag aus erneut abschlagen!

PAR 3 DROP ZONE - BESONDERE REGEL: Wenn Dein Abschlag auf einem Par-3 über das Spielfeld hinaus, auf eine Klippe oder ins Wasser fällt, musst Du erneut von der Abschlagbox (die als "Drop Zone" gilt) abschlagen, wobei Du einen Strafschlag bekommst.

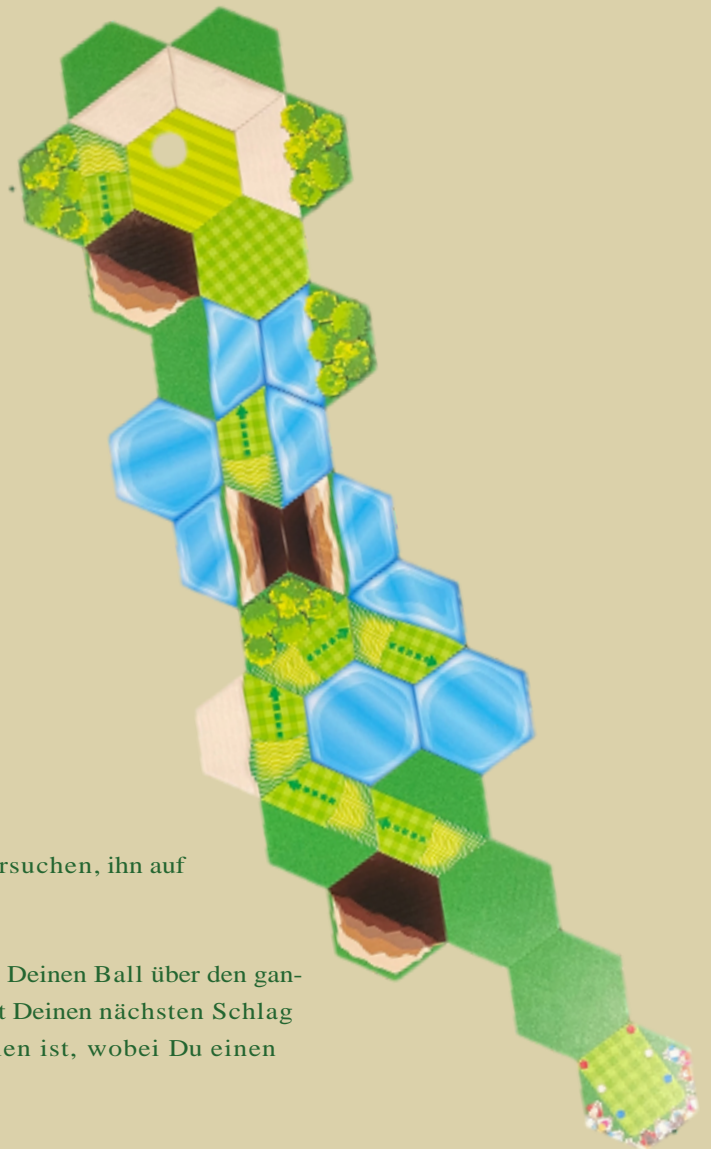


Par 4 'Hangloch'

Vermeide die Hänge! (rechts abgebildet)

Dieses Loch hat einen super-kniffligen Abschlag. Du musst versuchen, ihn auf einer Fairway-Kachel zu landen, ohne den Hang zu treffen.

In diesem Loch mündet jeder Hang an einem weiteren Hang, der Deinen Ball über den ganzen Weg zum Wasser auf der rechten Seite rollen lässt! Du darfst Deinen nächsten Schlag von dem Punkt aus ausführen, an dem der Ball ins Wasser gefallen ist, wobei Du einen Strafschlag hinnehmen musst.



Par 5 'Das grüne Monster'

An diesem Loch musst Du eine Menge Gefahren meistern!

Dieses schöne und weitläufige Par 5 wird die Spieler den ganz großen Knüppel zücken und so hart wie möglich zuschlagen lassen.

Beachte die 7-Kacheln-Max-Fly-Regel, also der abgeschlagene Ball darf nicht mehr als 7 Kacheln hinter dem Abschlagfeld liegen (vorwärts oder diagonal). Auf diesem Loch würdest Du nach 7 Kacheln im Wasser landen, und das willst Du nicht.

Den Abschlag auf dem kleinen Fairway vor dem Wasserhindernis zu schlagen erfordert eine ruhige Hand! Wenn Du mit dem zweiten Schlag das Loch treffen willst, ist möglich, da Du es von dort aus erreichen kann.

Das Loch ist von Sandbunkern umgeben, die Dich zwingen mit dem Daumen der nicht-dominanten Hand einen umständlichen Schlag aus dem Sand zu schlagen, aber das Loch ist zum Fairway hin offen. Wir empfehlen euch, diese Entwürfe zu verwenden, damit ihr das Selbstvertrauen aufbauen könnt, eure eigenen zu Kurse erstellen. Schließlich besteht ein großer Teil des Spaßes an diesem Spiel darin, einen eigenen Golfplatz zu entwerfen und die die am meisten herausfordernde Löcher zur Realität werden zu lassen.

Have fun, and take pictures with the hashtag #TableGolfAssociation to post on social media.

We'll be periodically picking random posts to win prizes, including merchandise and limited edition items you won't want to miss!

Viel Spaß, und postet Fotos mit dem Hashtag #TableGolfAssociation in den sozialen Medien.

Wir werden in regelmäßigen Abständen zufällige Beiträge auswählen und Preise verlosen, darunter Merchandise-Artikel und limitierte Auflagen.

Artikel, die ihr nicht verpassen wollt!



Markiert die Fotos eurer Kurse mit den Hashtag #TableGolfAssociation um die Chance auf den Gewinn eines Preises zu bekommen.

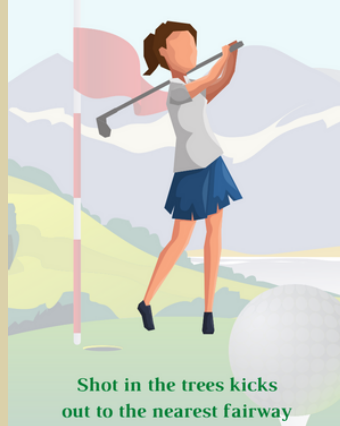
Trefft die Profis!

Harold Whu-Deani



Can choose the ability of any other pro player in game
Kann die anderer Profis im Spiel kopieren

Lucy Luckylu



Shot in the trees kicks out to the nearest fairway
Schläge in Bäume spriongen auf das nächste Fairway

Manny Mulligan



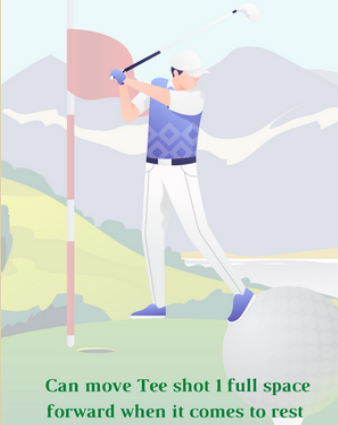
Can take an extra Tee shot with no penalty
Kann einen extra Abschlag ohne Strafe durchführen

Danny Diceman



Can re-roll a weather die result
Kann das Ergebnis des Wetterwürfel neu würfeln

Donald Driver



Can move Tee shot 1 full space forward when it comes to rest

Kann den Abschlag einen Balldurchmesser nach vorne legen, nachdem der Ball zur Ruhe gekommen ist.

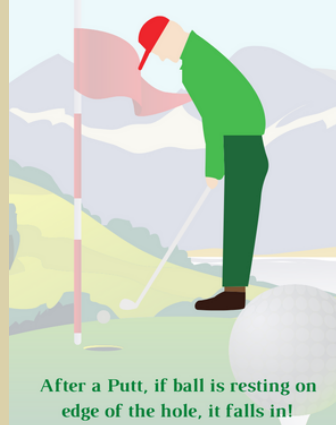
Steve Shaman



Can move a ball on a fairway to any spot on that fairway tile

Kann den Ball auf dem Fairway an jede Position auf dem Fairway legen

Izzy Icewater



After a Putt, if ball is resting on edge of the hole, it falls in!

Wenn der Ball nach einem Putt auf der Lippe liegt, fällt er ins Loch

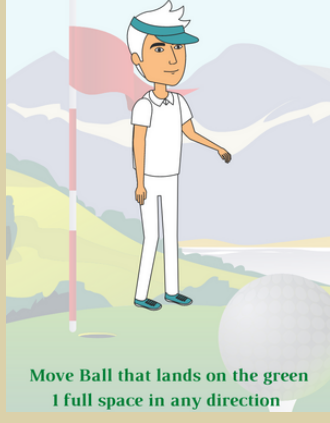
Tracey Treely



Can hit forward from trees with no penalty

Kann von einem Baumhindernis ohne Einschränkung schlagen

Peter Putter



Move Ball that lands on the green 1 full space in any direction

Kann den Ball, der auf dem Grün landet, einen Balldurchmesser weit in jede beliebige Richtung bewegen

Wendy Waterless



Does not suffer penalty when ball lands in water hazard

Hat keine Strafe, wenn der Ball in einem Wasserhindernis landet.

Ralph Roughner



No penalty when hitting out of the rough

Hat keine Einschränkungen, wenn der Ball aus dem Rough gespielt wird.

Sam Sandleson



No penalty when hitting out of the Sand Hazard

Hat keine Einschränkungen, wenn der Ball aus dem Sandhindernis gespielt wird.

Golfprofi - Spielerkarten

Diese Jungs und Mädels sind gut!

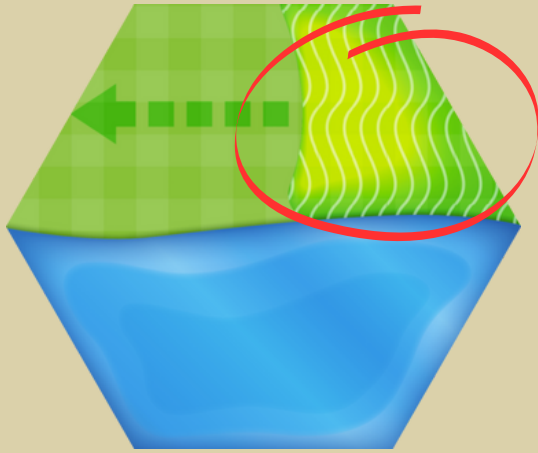
Spielt wie die Profis! Wenn ihr euch für die Golfprofi-Spielerkarten entscheidet, teilt jedem Spieler eine nach dem Zufallsprinzip aus.

Die Spieler können die jeweilige Fähigkeit nur einmal pro Loch nutzen. **Nur Peter Puttin und Izzy Icewater können ihre Vorteile für Schläge nutzen, die sie auf dem Grün machen.**

1. **Manny Mulligan** - Kann einen zusätzlichen Schlag von der Tee Box ausführen, unabhängig davon, wo der erste Schlag landet, ohne eine Strafe zu erhalten (wenn ihr mit der "Mulligan-Regel" für alle Spieler spielt, wähle eine andere Karte).
2. **Lucy Luckylu** - Schläge, die in den Bäumen landen, springen auf das nächstgelegene Fairway zurück.
3. **Danny Diceman** - Kann das Ergebnis von Wetterwürfeln wiederholen.
4. **Steve Shaman** - Er kann den Ball, der auf einem Fairway landet, auf eine beliebige Stelle des Fairway-Plättchens bewegen.
5. **Izzy Icewater** - Wenn der Ball nach einem Putt am Rand des Lochs liegt, fällt er hinein!
6. **Donald Driver** - Bewege den Ball nach dem Abschlag (erster Schlag) um einen ganzen Balldurchmesser nach vorne, nachdem er zur Ruhe gekommen ist (plus eine eventuelle Anpassung des Wetterwürfels).
7. **Sam Sandleson** - Keine Strafe bei Schlägen aus dem Sandhindernis.
8. **Tracey Treely** - Kann von Bäumen aus ohne eine Max-Fly-Einschränkung nach vorne schlagen.
9. **Ralph Roughner** - Keine Einschränkung bei Schlägen aus dem Rough.
10. **Peter Puttin** - Verschiebe den Putt um ein ganzes Feld in eine beliebige Richtung (sogar ins Loch!)
11. **Wendy Waterless** - Erleidet keine Strafe, wenn der Ball in einem Wasserhindernis landet (solange der Ball nicht ins Aus geht und nicht für ein Par 3 verwendet wird).
12. **Harold Whu-Deani** - Der Spieler kann eine Fähigkeit von einem der anderen Profispieler im Spiel kopieren.



Pro-Regeln (Hang & Bäume)



Den Hang richtig treffen

Oder der Ball rollt nach unten

Wenn Du bereit bist, auf den Profikursen zu spielen, musst Du lernen, die Grüns zu lesen und Deinen Ball auf dem besten Teil des Fairways zu platzieren, um die Hügel zu vermeiden!

Du findest den Hang auf mehreren Fairway-Kacheln, mit einem hellgrünen Fleck, der mit weißen Wellenlinien und einem Pfeil versehen ist.

Wenn Du Ball auf diesem hellgrünen Feld mit dem verschnörkelten Linien schlägst, ist er auf einem Grat gelandet und muss nun bis zum Ende des Pfeils herunterrollen. Es ist sicher, wenn der Ball auf den Pfeilen oder irgendwo anders landet, das nicht den hellgrünen Fleck und die Wellenlinien berührt.

Die neue Position des Balls befindet sich am Ende des Pfeils. Legen den Ball dort auf die angrenzende Kachel, wo der Pfeil auf die angrenzende Kachel trifft.

Wenn die angrenzende Kachel Wasser ist, wird sie als Wasserhindernis betrachtet. Der Ball wird wieder auf die Kante des Plättchens gelegt, wo er auf die Hinderniskachel gelangt ist, und das Spiel wird von dort mit einem Strafschlag fortgesetzt

Wenn der Ball auf eine andere Hinderniskachel rollt, gelten die Regeln für dieses Hindernis. Wenn es keine Kachel gibt, gilt der Ball als "Aus", und der Spieler muss von der vorherigen Stelle aus schlagen. Wenn er auf einen anderen Hügel rollt, dann rollt weiter!



An diesem Loch rollt ein Ball, der auf dem Grat landet, den ganzen Weg ins Wasser!

In den Bäumen!

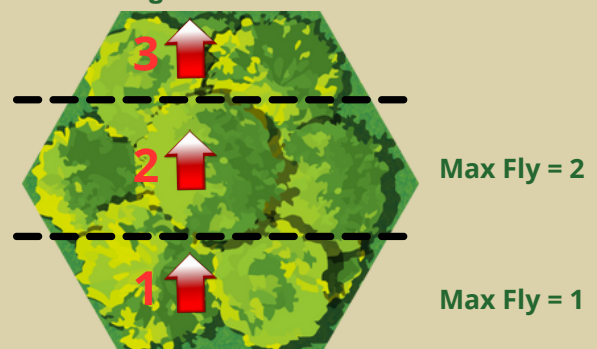
Die Position bestimmt den Max Fly

Wenn Du in den Bäumen bist, ist dein nächster Max Fly 3, 2 oder 1 Feld vorwärts, je nachdem, wie weit hinten in den Bäumen Dein Ball ist.

Im Bild unten Siehst Du, dass die Max Fly-Distanz davon abhängt, auf welcher Ebene der Bäume der Ball in Richtung des Grün liegt.

Die erste, zweite oder dritte Baumreihe und die entsprechende "Max Fly" von diesem Punkt aus nach vorne. Für mehr Erklärung sieh Dir bitte das Tutorial-Video auf unserem YouTube-Kanal über die Tree Hazard Pro Rules an

Richtung des Lochs/Grüns

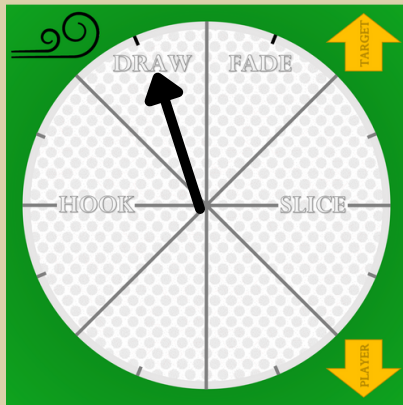


Max Fly = 2

Max Fly = 1

HINWEIS: Wenn der Ball in einem Bereich ohne Wellenlinien landet, wird die Position wie eine Fairway-Kachel behandelt.

Profi-Regeln - Draw or Fade?



Einen Draw oder Fade schlagen

Advanced Shot Options for the Pros!

Nachdem Du das Wetterwürfelergebnis gewürfelt hast, kannst Du entscheiden, ob Du versuchen möchtest einen Draw oder Fade zu spielen.

Bei einem Draw wird der Ball zwei volle Balldurchmesser diagonal nach oben und links bewegt. Ein Fade bewegt deinen Ball zwei volle Balldurchmesser weiter diagonal nach oben und nach rechts (gekennzeichnet durch die schwarzen Markierungen auf dem Windrad). Die Richtung des Fade oder Draw ist die gleiche, unabhängig davon, ob ein Spieler Rechtshänder ist oder nicht.

Um einen Draw oder Fade zu schlagen, musst Du Dich auf der Abschlag- oder auf einer Fairwaykachel befinden. Wenn das der Fall ist, sage an, auf welcher Kachel dein Ball landen wird, bevor du ihn schlägst. **Das Feld, das Du bestimmst, muss außerdem mindestens 5 Felder von Deiner derzeitigen Position entfernt sein.**

Wenn der Ball irgendwo auf der angesagten Kachel landet, kannst du den Ball entsprechend deiner Entscheidung anpassen. Der Ball wird um zwei Felder entsprechend Deiner Ansage in Richtung der schwarze Markierung in dem entsprechenden Quadranten auf dem Windrad bewegt. Sobald Du den Ball bewegt hast, führe ggfs. die Windanpassung durch.

Strafe für fehlgeschlagene Fade oder Draw: Wenn Dein Ball jedoch nicht auf der gewählten Kachel landet, dann wird der Ball slicen (bei einem Fade) oder hooken (bei einem Draw)

Slice: Der Ball wird 3 volle Felder direkt nach rechts bewegt.

Hook: Der Ball wird 3 volle Felder direkt nach links bewegt.

Wann man einen Fade oder Draw schlägt
Es kann einen riesigen Unterschied machen

Es gibt zwei Hauptgründe für den Versuch eines Fade oder Draw:

1. Einem starken Wind entgegenwirken oder sich mit ihm bewegen
2. Den Schuss um eine Kurve herum schlagen

Wenn Du ein doppeltes Windergebnis würfeln, kannst Du einen Fade oder Draw versuchen, um entweder dem Wind entgegenzuwirken oder möglicherweise, um den Ball noch weiter zu tragen, wenn der Wind Dich in die gewünschte Richtung treibt.

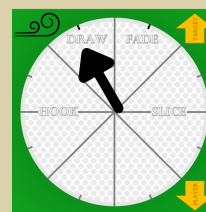
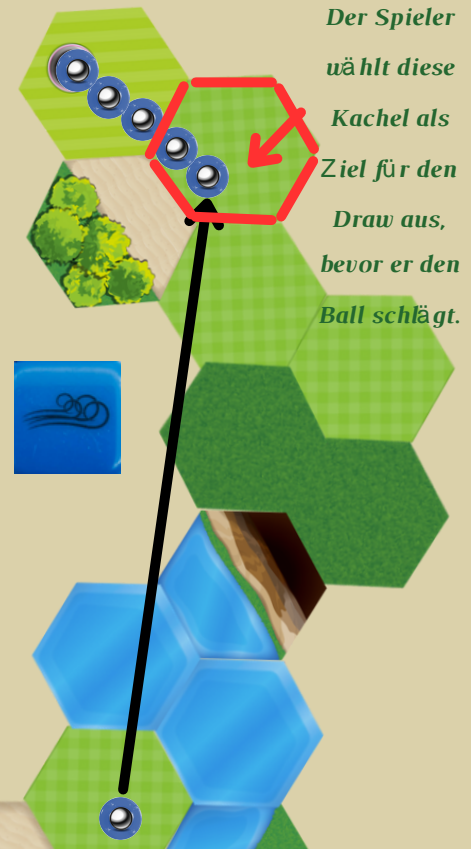
Du entscheidest Dich zum Beispiel für einen Draw, nachdem Du eine doppelte Windlinie, die in Richtung des Lochs weht, gewürfelt hast.

Bei einem erfolgreichem Draw wird der Ball um zwei zusätzliche Balldurchmesser, oder insgesamt vier Balldurchmesser, diagonal links von der Stelle, an der er gelandet ist, wegen des Windes, bewegt.

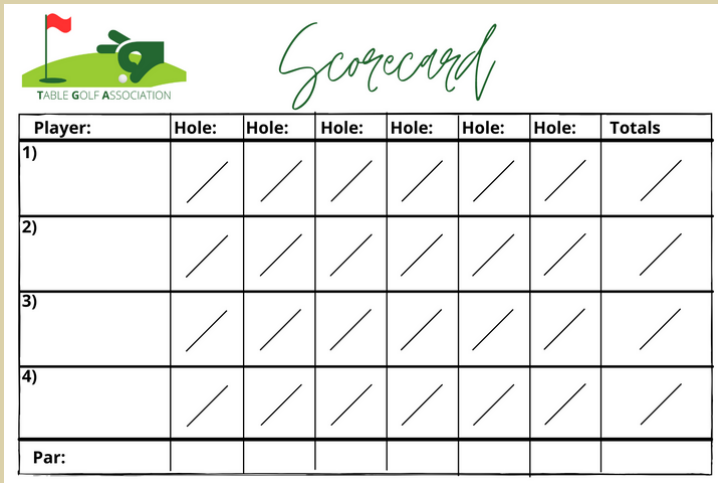
Du kannst Dich auch dafür entscheiden, wenn keinen idealen Schlag auf das Grün machen kannst, und die zusätzliche Bewegung kann Dir helfen, näher heranzukommen, oder sogar ins Loch zu kommen!

Hier schlägt ein Spieler einen Draw, nachdem er mit dem Wetterwürfel zwei Windlinien gewürfelt hat.

Der Draw bewegt den Ball nach der Landung um zwei Balldurchmesser diagonal nach links, und dann kommt die Windkorrektur. Ich denke der Ball ist im Loch!



HINWEIS: Für einen Draw oder Fade ist es zulässig, dass der Schlag die Max-Fly Vorgabe überschreitet.



Traditionelles Golf Scoring

Golf Scoring Begriffe

Ein **Birdie** ist ein Ergebnis von 1 unter Par an einem Loch (z. B. eine 4 an einem Par 5).

Ein **Eagle** ist ein 2 unter Par an einem Loch.

Ein **Double Eagle** (sehr selten) ist 3 unter Par (auch "Albatros" genannt).

Ein **Bogey** ist 1 über Par an einem Loch (6 Punkte an einem Par 5)

Ein **Double Bogey** ist 2 über Par an einem Loch.

Ein **Triple Bogey** ist 3 über Par.

Ein **Hole-In-One** kann nur auf einem 'Par 3'-Loch erzielt werden und zählt als 2 unter Par.

Um beim Golf zu gewinnen, muss man die niedrigste Punktzahl erreichen. Einige große Golfer (die meisten Profis) beenden ihre Runde unter Par, d.h. ihr Ergebnis ist kleiner als "0". Wenn Sie eine Runde mit 3 unter Par beenden, ist Ihr Ergebnis "-3"

Optionale Regel

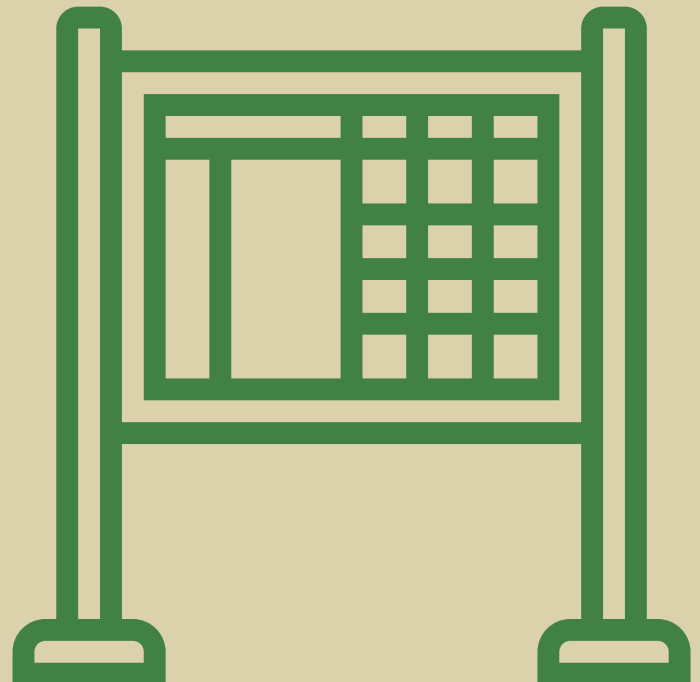
Doppelte Maximalpunktzahl: Wenn ihr mit dieser Regel spielt, bedeutet das, dass ein Spieler maximal die doppelte Punktzahl/ Anzahl an Schlägen haben kann, wie das Par des Loches ist.

Bei einem Par 3 ist das Maximum 6, bei einem Par 4 ist es 8 und bei einem Par 5 ist es 10. Andernfalls, ohne diese Regel, werden alle Schläge gezählt, bis der Spieler bringt den Ball ins Loch schlägt. Dies ist eine gute Regel, wenn ihr gerade erst anfangt.

Remember the Max Fly Rule!

A player cannot hit a ball more than 7 tiles forward from the tee box or fairway at one time (Max Fly is also limited based on the hazard).

Each tile represents 50 yards. The player does not count the tile they are hitting from, only the tiles in front of that spot. If a shot goes beyond 7 tiles, it is considered out of bounds, and the player hits again from the same spot with a one-shot penalty.



TIE BREAKER REGEL- Wenn ein Spiel unentschieden endet, spielen die Spieler mit Gleichstand ein zusätzliches Loch, wir empfehlen ein Par 3, und das niedrigste Ergebnis gewinnt. Fahrt damit fort, bis ein Gewinner feststeht.



Von uns empfohlene Teamspiele

Optionale Team-Formate, die ihr spielen könnt

Best Ball: Die Spieler bilden zwei Teams. Der erste Spieler schlägt seinen Ball, und danach schlägt sein Teamkamerad seinen eigenen Ball. Wenn der zweite Ball den ersten trifft, muss der erste Spieler den nächsten Schlag von dort ausführen, wo der zweite Ball zur Ruhe gekommen ist.

Ein Beispiel: Spieler A schlägt seinen Abschlag und landet im Fairway. Spieler B schlägt und trifft den Ball von Spieler A und schickt ihn ein weiteres Feld weiter. Die Mannschaft muss ihren nächsten Schlag von der Stelle aus spielen, an der der Ball von Spieler B zur Ruhe kommt.

Wenn sich zwei Bällen treffen und beide ins Aus gehen, erhält die Mannschaft einen Strafschlag und beide Spieler müssen von der vorherigen Stelle aus erneut schlagen.

Wenn beide Bälle sicher im Spiel sind, ohne sich gegenseitig zu treffen, kann das Team entscheiden, mit welchem Ball es seinen nächsten Schlag zu macht, und beide Spieler schlagen von dieser Stelle aus. Das geht so lange, bis ein Spieler des Teams den Putt schafft.

Abwechselnde Schläge: Jeder Mitspieler schlägt abwechselnd den Ball ab. Wenn Spieler A den Abschlag schlägt, dann schlägt Spieler B den nächsten Schlag, und so weiter, bis das Loch gepunktet ist. Am nächsten Loch schlägt nun Spieler B den Abschlag, und Spieler A würde den zweiten Schlag machen, und sie behalten abwechselnde Abschlänge an jedem Loch.

Der TGA Cup: Die Spieler bilden Teams mit bis zu acht Spielern pro Seite. Jeder Spieler spielt eins gegen eins gegen einen Spieler des anderen Teams. Der Spieler, der gewinnt, holt einen Punkt für sein Team. Wenn sie unentschieden spielen, bekommt jedes Team einen halben Punkt. Das erste Team mit 14,5 Punkten (oder welche Punktzahl festgelegt wurde) gewinnt das Turnier!

Skins Spiel: Verdiene einen Punkt pro Loch

Beim Skins-Format braucht man nur mindestens zwei Spieler. Der Spieler, der die wenigsten Punkte erzielt, gewinnt einen Punkt für dieses Loch.

Die Spieler einigen sich vor Beginn des Spiels wie viele Punkte das Spiel gewinnen. Zum Beispiel, der erste Spieler, der 7 Punkte erzielt, gewinnt.

Gibt es jedoch einen Gleichstand für den ersten Platz, dann gewinnt niemand den Punkt (das nennt man One Tie, All Tie). In der Regel wird der Skin (oder Punkt) für dieses Loch dann auf das nächste Loch übertragen, so dass es zwei Skins oder Punkte wert ist. Unentschieden werden so lange fortgesetzt, bis jemand gewinnt und alle noch ausstehenden Punkte sammelt.



Die TGA Championship Trophäe!



Jetzt gibt es etwas zum Spielen!

Die TGA Trophy - Registriere Dich online unter www.TableGolfAssociation.com, um bei weltweiten Turnieren um Preise zu spielen!

Dies ist der ultimative Preis für den Sieg im ultimativen Spiel! Zeige Deinen Preis für den Sieg über deine Freunde und verteidige ihn bei Deinem nächsten Spiel. Erstelle eine Liga und graviere die Trophäe mit dem Namen des Gewinners. Schicke uns ein Foto mit Deiner Trophäe und tagge es mit #tablegolfassociation

**WEITERE TOLLE TROPHÄEN UND OFFIZIELLE TGA-WERBEARTIKEL FINDEST DU UNTER:
TABLEGOLFASSOCIATION.COM**

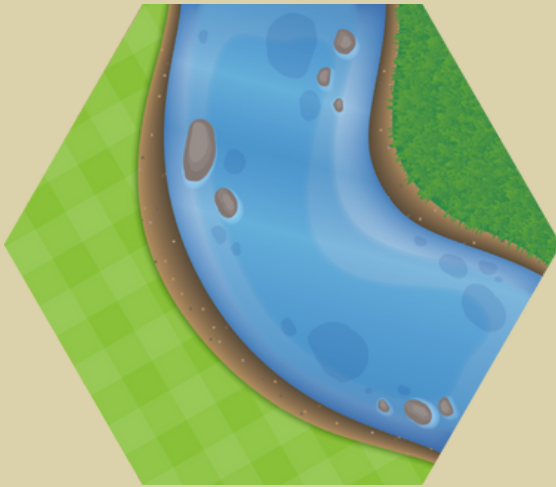
Die Europa Erweiterung!

Nur für Kickstarter-Backer erhältlich oder zu bestellen unter: www.TableGolfAssociation.com Die vollständigen Regeln für die Erweiterungskacheln werden im Erweiterungsset enthalten sein.

Der Blubbernde Bach

Dies können böse Hindernisse sein.

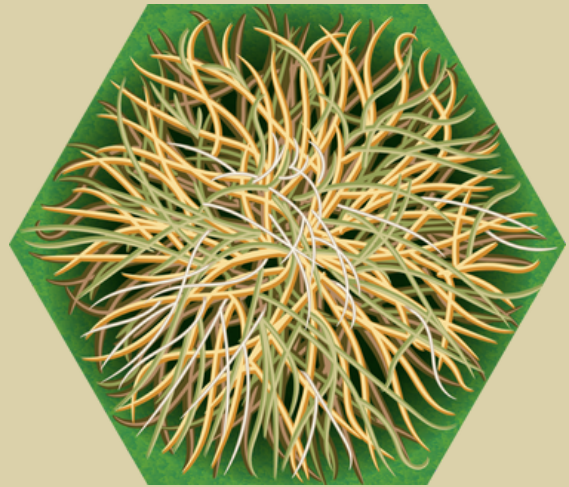
Schlängel diese Bäche quer über ein Fairway, um zu sehen, wie viele unflätige Spieler Du hervorbringen kannst!



Das hohe Gras

Das Zeug ist tückisch!

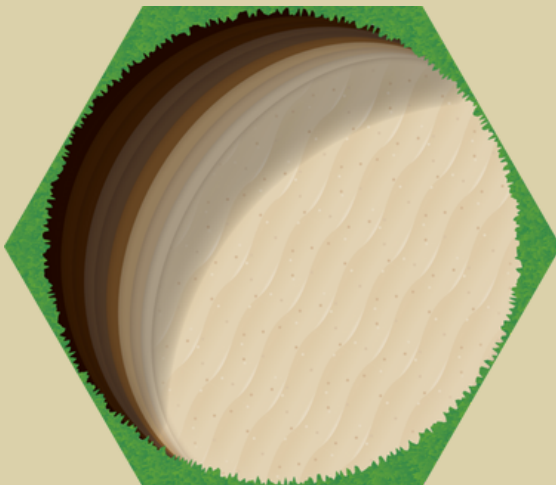
Dieses auch als Schwingelgras bekannte Material hält sich an einem Golfschläger fest und lässt ihn nicht mehr los!



Der Pot Bunker

Verdammte Scheiße!

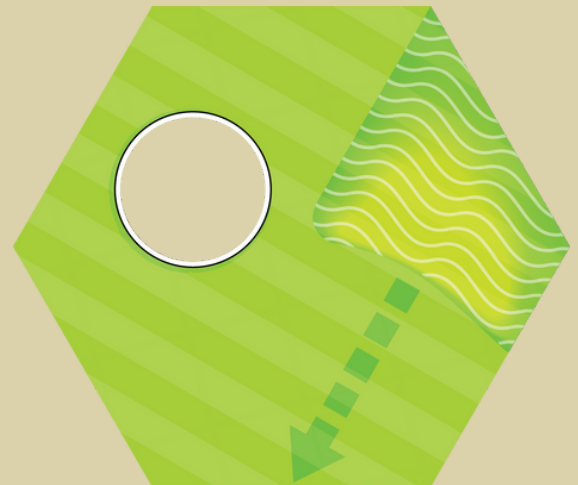
Es ist, als würde man in einen sandigen Kerker hinabsteigen, aus dem man den Ball nur mit viel Kraft wieder herausbekommt!



Das hängende Grün!

Das ist einfach nicht fair!

Du machst einen tollen Schlag, um auf dem Grün zu landen, aber nein... der verdammte Ball rollt eine weitere halbe Meile den riesigen Bergrücken hinunter!



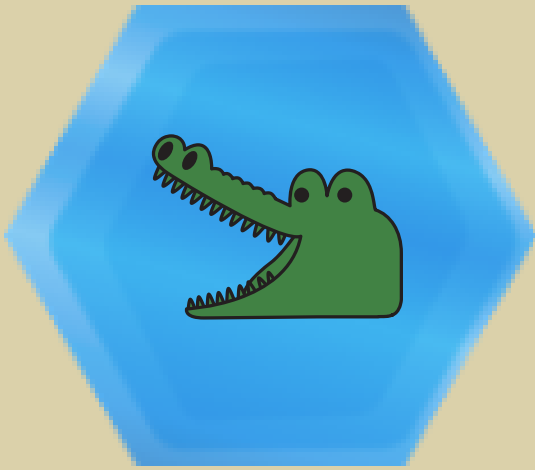
Die Wildness Erweiterung!

Nur für Kickstarter-Unterstützer erhältlich oder zu bestellen unter: www.TableGolfAssociation.com

Florida Gator

Nicht in diesen See schlagen!

Ein Schlag, der in diesem Wasserhindernis landet, wird von dem Alligator gefressen. Der Spieler erhält zwei Strafschläge und muss den Schlag von der vorherigen Stelle wiederholen.



Arizona Cobra

Bleib weg von diesem Sandbunker!

Ein Ball, der in diesem Bunker landet, wird von dieser Riesenkobra verschluckt! Der Spieler kassiert zwei Strafschläge und muss den Ball von der vorherigen Stelle aus erneut schlagen.



Kalifornischer Albatross

Schau, da oben am Himmel!

Ein Schlag, der auf diesem Fairway zur Ruhe kommt, wird vom Albatros weggenommen. Der Spieler erhält zwei Strafschläge und muss den Schlag von der vorherigen Stelle wiederholen.



Minnesota Grizzly

Nicht den Bären ärgern!

Ein Schuss, der in diesem Baumhindernis landet, ist für diesen knuddeligen Grizzly verloren! Der Spieler erhält zwei Strafschläge und muss den Schlag von der vorherigen Stelle wiederholen.



Werde kreativ!

Der Grund, warum dieses Spiel so spannend ist, liegt darin, dass ihr bei jedem Loch so kreativ werden könnt, wie ihr wollt.

Wir stellen euch alle Regeln zur Verfügung, die ihr braucht, um das Golfspiel zu simulieren, aber ihr könnt es natürlich auch anders machen. Wir ermutigen euch dazu, so zu spielen, wie es euch und eure Freunden am meisten Spaß macht.

Wenn ihr wollt, könnt ihr auch auf die Regeln verzichten oder eure eigenen Hausregeln aufstellen. Wie auch immer ihr euch entscheidet, es spielt keine Rolle, solange es euch Spaß macht und alle eine gute Zeit haben.

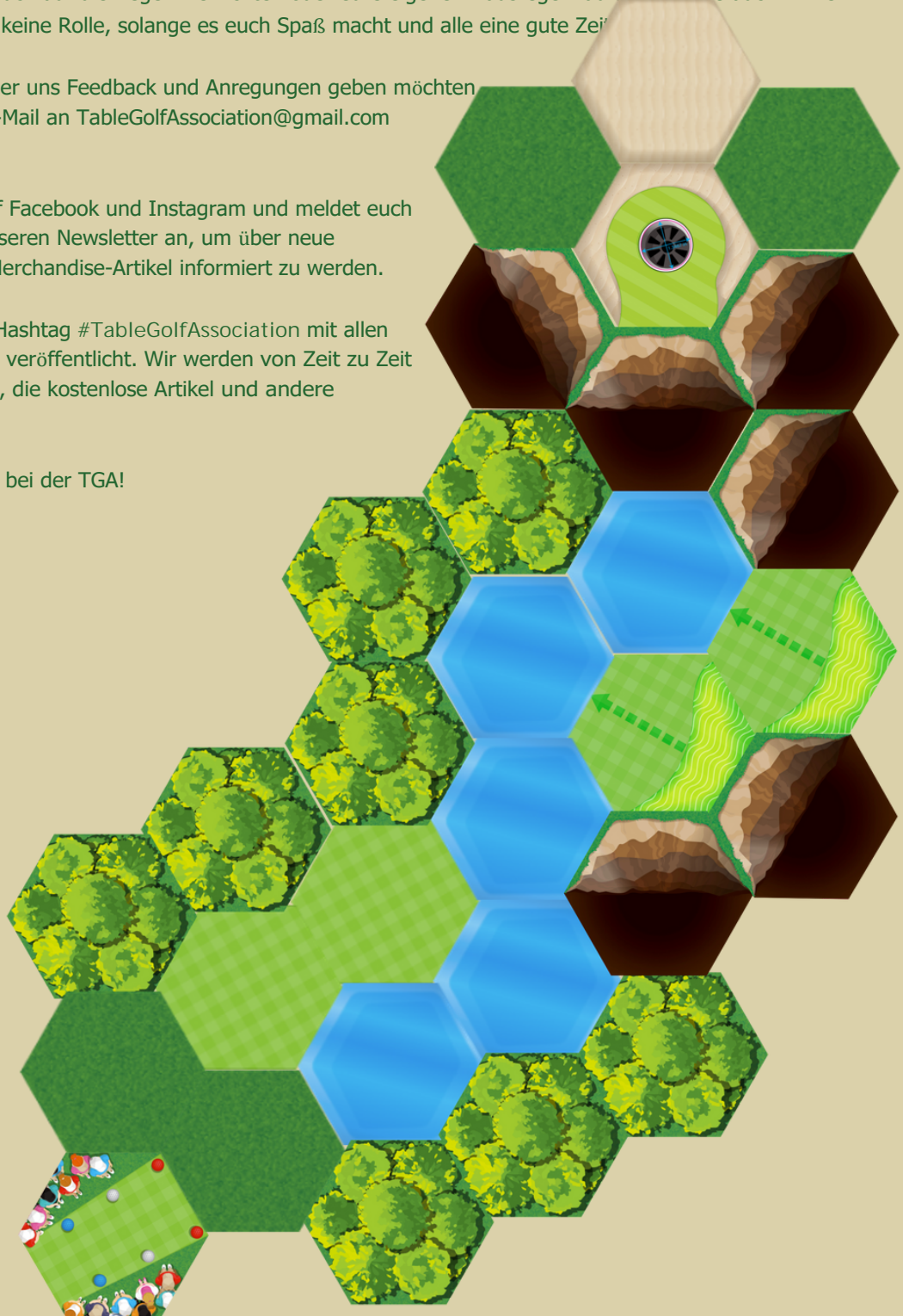
Wenn Sie Fragen haben oder uns Feedback und Anregungen geben möchten, könnt ihr uns gerne eine E-Mail an TableGolfAssociation@gmail.com schicken.

Folgt uns auf jeden Fall auf Facebook und Instagram und meldet euch auf unserer Website für unseren Newsletter an, um über neue Erweiterungen und coole Merchandise-Artikel informiert zu werden.

Bitte verwendet auch den Hashtag #TableGolfAssociation mit allen Bildern oder Videos, die ihr veröffentlicht. Wir werden von Zeit zu Zeit zufällig Beiträge auswählen, die kostenlose Artikel und andere Goodies gewinnen.

Vielen Dank und viel Erfolg bei der TGA!

John Garcia
President
Table Golf Association





Credits: Dieses Spiel ist den Legionen von Brettspielfreaks und Golfenthusiasten gewidmet, die einen so positiven Einfluss auf mein Leben hatten.

Teamwork: Vielen Dank an alle, die mitgespielt haben! Meinen Söhnen Gavin und Dean, die nie nein sagen, wenn ich spielen will. An Ivonne, die mich auf jeder Reise unterstützt hat, und an alle meine Freunde und Familienmitglieder, die gerne spielen!

Ein besonderes Dankeschön geht an den Illustrator Rob Terrell, der meine Idee aufgegriffen und ein so wunderschönes Spiel entworfen hat, und an Tris Rossin für das tolle Design der Verpackung! Außerdem möchte ich mich bei allen Fans in den sozialen Medien bedanken, die uns so tolles Feedback gegeben haben, damit wir das Spiel weiter verbessern können!

Ein weiteres großes Dankeschön an den Videofilmer Ryan Moran für die tollen Videos und Bilder. Ich bin sicher, das Beste kommt noch!

Um das Spiel, zusätzliche Komponenten, Merchandise oder Erweiterungen zu bestellen, besuchen Sie bitte:

www.TableGolfAssociation.com