

Welcome To The TGA!



TABLE GOLF ASSOCIATION
REGOLAMENTO ITALIANO

April 2021 for Meeple Mania Games - All Rights Reserved (C)

BENVENUTO IN TGA!

*Il regolamento ufficiale della Table Golf Association
Disegnato da John Garcia e illustrato da Rob Terrell
Progettazione e sviluppo aggiuntivi di Gavin Garcia*



Sei pronto a lanciare la tua carriera da giocatore di golf indoor e diventare un membro ufficiale della Table Golf Association?

Se è così, la prima cosa da fare è visitare www.TableGolfAssociation.com. Registrati come membro e gareggia per guadagnare il tuo grado di giocatore nazionale!

La registrazione include:

- Tessera ufficiale e pagina del profilo online
- Scelta di esclusivi gadget personalizzati
- Maglietta TGA in omaggio!
- Accesso ai prossimi tornei TGA ufficiali
- Possibilità di vincere premi e diventare TGA 'Graduato'
- Sconti sull'attrezzatura TGA con licenza ufficiale
- Sconti sui prossimi set di espansione
- Accesso alla pagina della community online privata
- Guadagnare punti per oggetti esclusivi attraverso il programma Ambassador

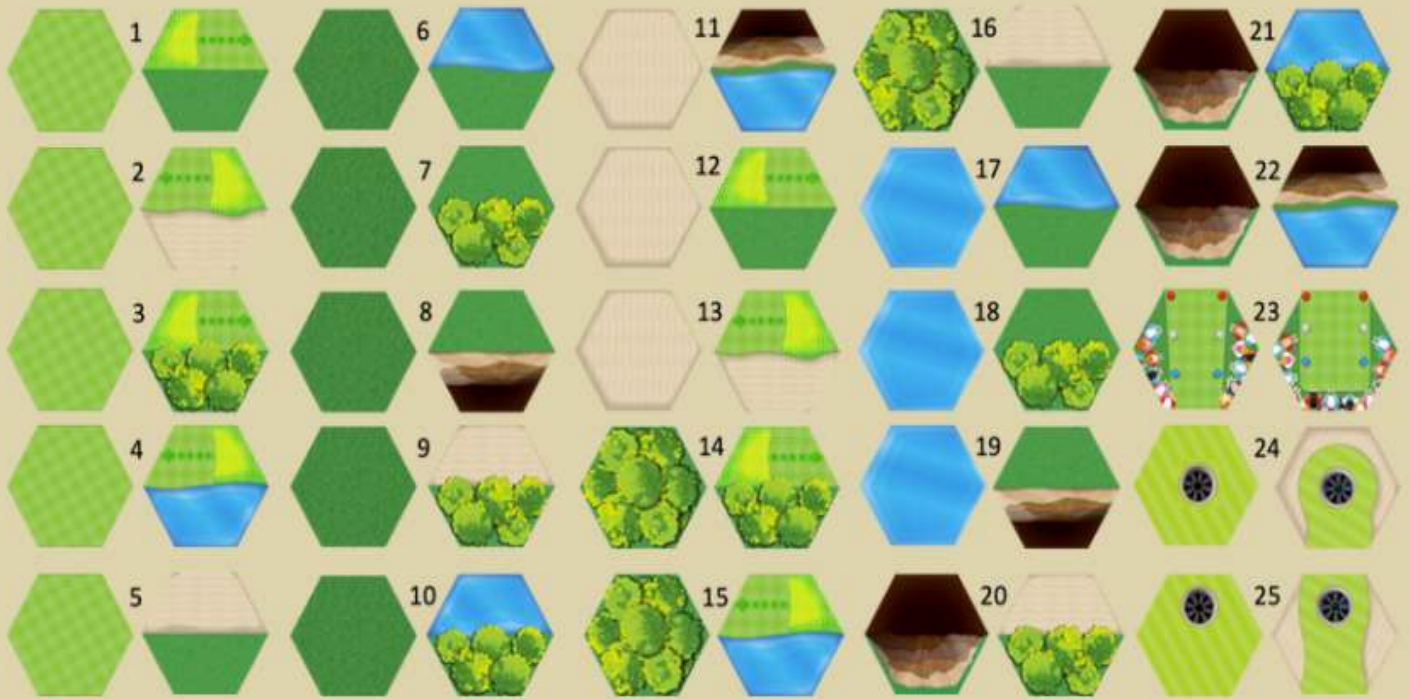
**IL PIU' REALISTICO
GIOCO DA TAVOLO DI
DESTREZZA DI GOLF**

Giocatori da 1-8 (o squadre)

Durata: 30-120 Min

Ovviamente puoi giocare senza diventare un membro, ma siamo sicuri che otterrai molto di più se lo diventerai.

Componenti



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: 2/2/1)
- Water** - Ball is placed where it first crossed into the water hazard. Player takes a one stroke penalty and lifts 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' movements.
 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.

Scheda di Riferimento Ostacoli



4 Palle Colorate & 4 Mazze da Golf



Regolamento

Scorecard

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

Tabella Segnapunti



12 Carte Giocatori Professionisti



Ruota Girevole



Trofeo Torneo TGA

Gioco e Turno dei Giocatori

Prima che un Round abbia inizio:

- 1) **Opzionale; Distribuisci a caso 1 Carta Giocatore Professionale ad ogni giocatore, prendendo nota della sua abilità;**
- 2) **Determina il numero di Buche e la lunghezza del campo da giocare;**
- 3) **Determina l'ordine del turno e scrivi i nomi dei Giocatori sulla Tabella Segnapunti.**

Inizio di una nuova Buca:

- 1) **Assembla la Buca (Cominciando dal Giocatore1)**
- 2) **Determina il PAR ed indicalo sulla Tabella Segnapunti**



Giocare la Buca:

- 1) Tira il dado meteo (prima di ogni colpo che si trova almeno a più di 1 tessera di distanza dal green) e fai girare l'indicatore nella ruota del vento se ottieni un risultato vento.
- 2) Esegui il colpo **dichiarando in anticipo se effettuerai un Draw** (tiro ad effetto a destra) **o un Fade** (tiro ad effetto a sinistra) **se usi le regole Pro** per compensare il vento.
- 3) Quando la pallina si ferma, apporta gli aggiustamenti (se presenti) per:
 - a. Abilità della carta giocatore professionista
 - b. Draw o Fade
 - c. Vento
- 4) Dopo gli aggiustamenti, se la pallina finisce in ostacolo, applica la penalità prima del prossimo colpo.
- 5) Ripeti i passaggi da 1-4 fino a che non imbuchi la pallina.
- 6) Segna il punteggio ottenuto sulla tabella segnapunti.
- 7) I giocatori rimanenti, a turno, giocano il campo finché tutti non registrano il loro punteggio.
- 8) Il prossimo giocatore sulla tabella segnapunti assemblerà la buca successiva ed inizierà per primo.

Crea ed assembla il tuo campo!

Le Possibilità sono infinite!

In questo fantastico gioco puoi giocare da solo, con il tuo gruppo di gioco preferito o creare un campionato in piena regola. Non importa come scegli di giocare, non c'è niente come alzare l'ambito Trofeo TGA quando vinci!

Lunghezza di un Round

Prima di iniziare, determina quante buche vuoi giocare (definite anche come 'round'). In genere, un campo da golf conta 18 buche. In questo gioco, per completare 18 Buche con 4 giocatori, ci vorranno circa due ore. Se ti sembra troppo lungo, puoi decidere di giocare 9, 6 o 3 Buche. Non c'è un numero minimo di Buche richieste; semplicemente accordati con gli altri giocatori sul numero di Buche da giocare prima di iniziare.

Tabella Segnapunti

Una volta deciso il numero di Buche, inserisci i nomi dei giocatori nella tabella segnapunti, quindi appunta i numeri per ogni Buca, in alto, iniziando dalla prima. Ogni pagina del segnapunti consente di registrare i punteggi per un massimo di 6 Buche. Se stai giocando 18 Buche, dovrai compilare tre fogli interi.

Ogni giocatore sceglie il colore della pallina da golf che utilizzerà (il giocatore dovrebbe anche scrivere questo colore accanto al proprio nome sulla tabella segnapunti). Puoi scegliere di giocare usando le regole di punteggio del golf standard o un altro formato.

Set-up

Ogni Buca in TGA è progettata dai giocatori.

Il giocatore 1 sulla tabella segnapunti progetta ed assembla la prima Buca, poi gli altri giocatori, a turno, progettano le Buche successive. Dopo che ogni giocatore ha creato una buca, ripeti semplicemente il ciclo. Se state giocando con le carte Giocatore Professionista, mescola il mazzo, danne una a caso ad ogni giocatore e seguite le regole delle abilità indicate sulle carte.

Assemblare una Buca

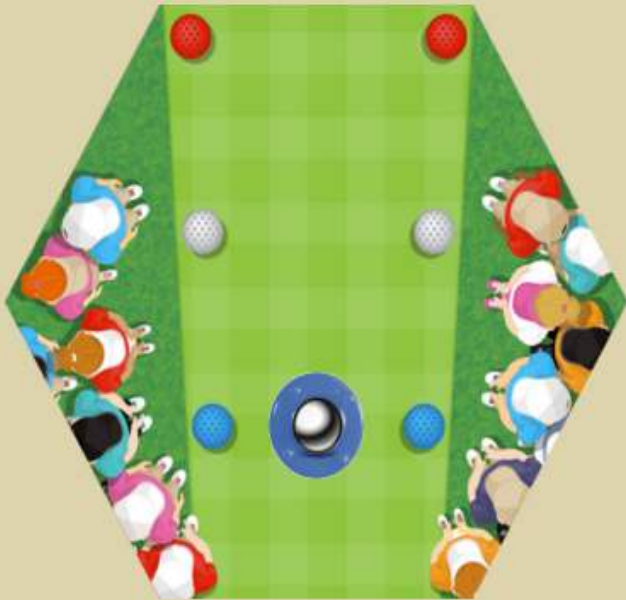
Per progettare una Buca, inizia con una tessera Tee box (il punto dal quale si effettua il tiro iniziale nel campo) e quindi aggiungi tessere terreno dal Tee fino al Green (la Buca). Non è necessario abbinare le tessere terreno perfettamente. Una tessera può finire con l'acqua e la successiva iniziare con gli alberi e così via, combinale come più ti piace!

Elementi necessari per il Set-up di una Buca

1. Tee box

Ogni buca inizia con il Tee box (mostrato in foto nella pagina successiva). Questo pezzo è sempre lo stesso. Esso ha tre diverse località di partenza, contrassegnate da diversi colori (la tessera è a doppia faccia come sempre).

Nota: questo gioco si gioca al meglio su un tappetino con una superficie antiscivolo o su una tovaglia, per evitare che le tessere si muovano.



Tutto inizia col Colpo dal Tee

Il giocatore che progetta la Buca sceglie quale tessera Tee box usare.

Il Tee box: La prima posizione sul tee box è rossa, la più vicina al bordo anteriore della tessera. Il seconda posizione è bianca, situata al centro e la terza è blu, situata più indietro in direzione del bordo posteriore della tessera. Il giocatore che crea la buca sceglie quale Tee box usare ed in quale posizione tutti i giocatori posizioneranno la palla per effettuare il primo colpo. In genere, più indietro si inizia nella casella del Tee e più difficile sarà il colpo.

Il Putting Green (la tessera con la buca): Il gioco contiene 4 diversi Green (due tessere a doppia faccia), tu decidi quale usare per ogni Buca.

Completando la Buca (con le tessere restanti): Il giocatore ora puoi scegliere tra tutte le tessere quali usare (almeno 5 in più per un totale di minimo 7 tessere) per creare una Buca composta da un Tee box, almeno altre 5 tessere (qualsiasi tessera che non sia un Tee box o un Green) ed il Putting Green (la tessera con il buco).

Lunghezza di una Buca: Non esiste una lunghezza massima, ma ci sono regole per la distanza massima che una pallina da golf può percorrere in un unico colpo (vedi regola del Max Fly).

Nota: La palla deve essere completamente in buca, se sporge, è considerato un 'lip-out' (quasi dentro) e deve essere colpita di nuovo. Inoltre, una palla che finisce sul "bordo della buca" non subisce nessun ulteriore aggiustamento per il vento, semplicemente toccata da quel punto.

Buche per cominciare: incluse nel regolamento ci sono 3 Buche pre-progettate (maggiori informazioni alle pagine 11 e 12). Queste ti daranno un'idea di come possano essere create. Trova semplicemente le tessere secondo il diagramma per assemblare le Buche pre-progettate. Le tessere sono numerate nel regolamento, ma quelle del gioco non hanno numeri.

Puoi riutilizzare queste per il Par 4 ed il Par 5 nelle pagine 11 e 12.

Regola del Max Fly: Ogni tessera da 5 pollici (12,5 cm circa) rappresenta 50 yards (45,5 m circa) su un vero campo da golf. Nessun colpo può andare oltre 7 tessere in avanti rispetto alla tessera Tee o alla tessera fairway (punto migliore del prato dove l'erba ha minor impatto sulla pallina) dalla quale si sta colpendo (la tessera da cui si colpisce non si conta).

Determinare il Par: Una volta che tutte le tessere sono state disposte, dal Tee box alla Buca, il giocatore che ha progettato la Buca determina il 'Par' – ovvero in quanti colpi deve essere messa in buca la pallina, e lo annota nel campo "Par" sulla tessera segnappunti.

La regola Mulligan: Concorda prima di iniziare se ai giocatori è permesso un Colpo dal Tee in più per buca, noto anche come "Mulligan"

Determinare il Par per ogni Buca

Il Par dovrebbe essere giusto e dare la possibilità ai giocatori di fare un Birdie (1 colpo sotto il Par) se giocano bene.

Ad esempio, nell'illustrazione a destra, il giocatore calcola che ci vorranno 4 grandi colpi per arrivare al Green. Il giocatore dovrebbe avere una ragionevole possibilità di fare un birdie, quindi questo progetto dovrebbe essere un Par 5.

Punteggio

Nel golf, "Par" è il numero di colpi (tiri) che si suppone sia necessari per imbucare la pallina. Ad esempio, una buca con Par 5, significa che si dovrebbe imbucare in 5 colpi. Se completi la buca in 5 colpi, fai "Par" il che significa che rimani "pari", dentro in altre parole, ed il tuo punteggio non sale ne scende.

Tenere traccia del punteggio

Quando col Putt completi la buca, scrivi il numero di tiri che hai fatto per imbucare la pallina, quindi scrivi il totale aggiornato o il punteggio ottenuto.

Ad esempio, sulla Buca 1, mettiamo che hai fatto 5 colpi con un par 5. Tu scrivi 5 nel riquadro sotto la Buca 1 e accanto ad essa scrivi P per indicare che sei in 'Pari' (il tuo punteggio non è aumentato o diminuito da quando hai fatto Par).

Alla Buca successiva, hai usato 7 colpi per un par 4. Scrivi 7 e poi scrivi +3 per il tuo punteggio, poiché hai fatto 3 tiri in più rispetto al Par 4 per completare la Buca. Il tuo punteggio è +3 perché aggiungi il totale della tua ultima buca al totale precedente. $0 + 3 = 3$.

Se alla Buca successiva hai fatto 2 tiri con un Par 3, significa che hai completato la Buca con 1 colpo in meno rispetto al Par (chiamato Birdie). Scrivi 2 (il numero di colpi che hai fatto) e accanto ad esso il tuo nuovo punteggio +2. Il tuo punteggio è +2 perché sommi il -1 rispetto al Par ottenuto in questa Buca 1 con il +3 della precedente, il nuovo totale è quindi +2. Continui a segnare il punteggio in questo modo fino alla fine del gioco. Il giocatore col punteggio totale più basso è il vincitore.

Se hai bisogno di ulteriori spiegazioni sul punteggio del golf tradizionale, per favore sentiti libero di cercare online.



Player:	Hole: 1	Hole: 2	Hole: 3	Hole: 4	Hole: 5	Hole: 6	Totals
1) Player 1	5/e	7/43	2/42	/	/	/	/
2)	/	/	/	/	/	/	/
3)	/	/	/	/	/	/	/
4)	/	/	/	/	/	/	/
Par:	5	4	3				

Regola speciale: la pallina deve essere colpita con la punta del dito, non può essere spinta o lanciata. Non puoi tenere il dito sulla pallina o toccarla completamente prima di colpirla, altrimenti subirai 1 colpo di penalità.

E' il momento del primo Colpo



Allineamento dell'indicatore della ruota girevole:
Per determinare il movimento esatto della pallina, il giocatore deve prima posizionare l'indicatore della ruota girevole con la freccia 'Giocatore' rivolta verso di lui e la freccia 'Target' rivolta nella direzione in cui dovrà colpire la pallina.

In questo esempio, la pallina sarebbe caduta nel dirupo, ma in base all'aggiustamento imposto dal vento, si è spostata invece di uno spazio intero in diagonale a destra, finendo così sana e salva sul Green... "Che bel colpo!"

Come Giocare

E' il momento di tirare fuori la mazza Driver!
(quella che si usa per il colpo dal Tee)

Dopo aver fatto il Set-up della Buca e determinato il Par, i giocatori sono ora pronti per iniziare a giocare. Il giocatore 1 comincia per prime e si prepara a dare il suo colpo dal Tee.

Da che parte soffia il vento

Prima di effettuare il primo colpo dal Tee box (e qualsiasi colpo successivo che è a più di 1 tessera di distanza dal Green), il giocatore attivo deve prima lanciare il dado meteo.

Il risultato di un "Sole", indica assenza di vento e la pallina non subirà aggiustamenti dati del vento quando si ferma.

Il risultato del dado di una serie di linee del vento, indica che il vento sta soffiando abbastanza forte da influenzare il volo della pallina ed il giocatore dovrà spostarla di uno spazio intero (vedi esempio a destra) dal punto in cui atterra nella direzione del quadrante del vento. Il risultato del dado di due serie di linee del vento, indica che c'è molto vento, il che spingerà la pallina di due spazi dal punto in cui atterra (solo 1 faccia del dado ha questo risultato).



Regole speciali:

- 1) Se la pallina esce dal campo (fuori dal tabellone o su una tessera dirupo) o non avanza oltre la tessera attuale, non dovrai lanciare di nuovo il dado meteo, manterrai lo stesso risultato del lancio precedente.
- 2) Se il colpo va in buca, non viene effettuato alcun aggiustamento per il vento (anche se non è completamente in buca). Tuttavia, il vento potrebbe spostare la pallina in Buca se l'aggiustamento lo permette dopo il suo atterraggio.

In che modo il vento sta soffiando?



Soleggiato



1 Serie di linee di vento



2 Serie di linee di vento

Quanto è forte il vento?

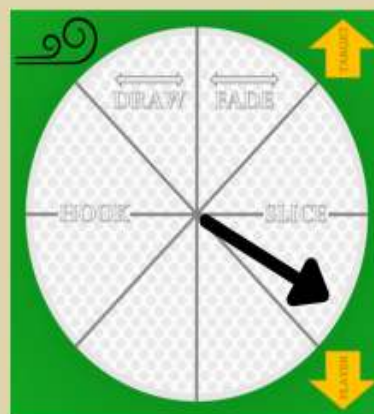
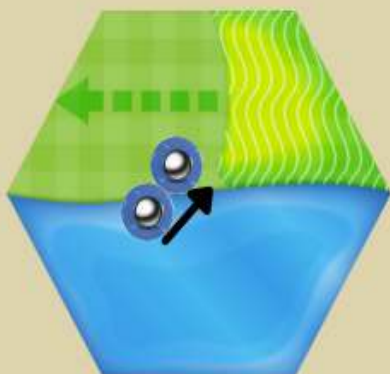
1 Serie di linee di vento = 1 Spazio

2 Serie di linee di vento = 2 Spazi

1 Serie di linee di vento: Quando un giocatore ottiene questo risultato, dovrà far girare l'indicatore sulla ruota di direzione del vento" per determinare in che direzione soffia il vento. L'indicatore deve essere sempre posizionato con la freccia 'Giocatore' che punta al giocatore e la freccia 'Target' rivolta nella direzione in cui il giocatore sta mirando.

Dopo aver effettuato il colpo e che la pallina si è fermata, il giocatore sposterà la pallina di uno spazio intero nella direzione in cui punta l'indicatore del vento della ruota (vedi movimento della pallina sotto).

In questo esempio, la pallina sarebbe caduta in acqua, ma in base all'aggiustamento data dal vento, viene spostata di uno spazio intero in diagonale a destra e così finisce al sicuro sul Fairway... che bel colpo!

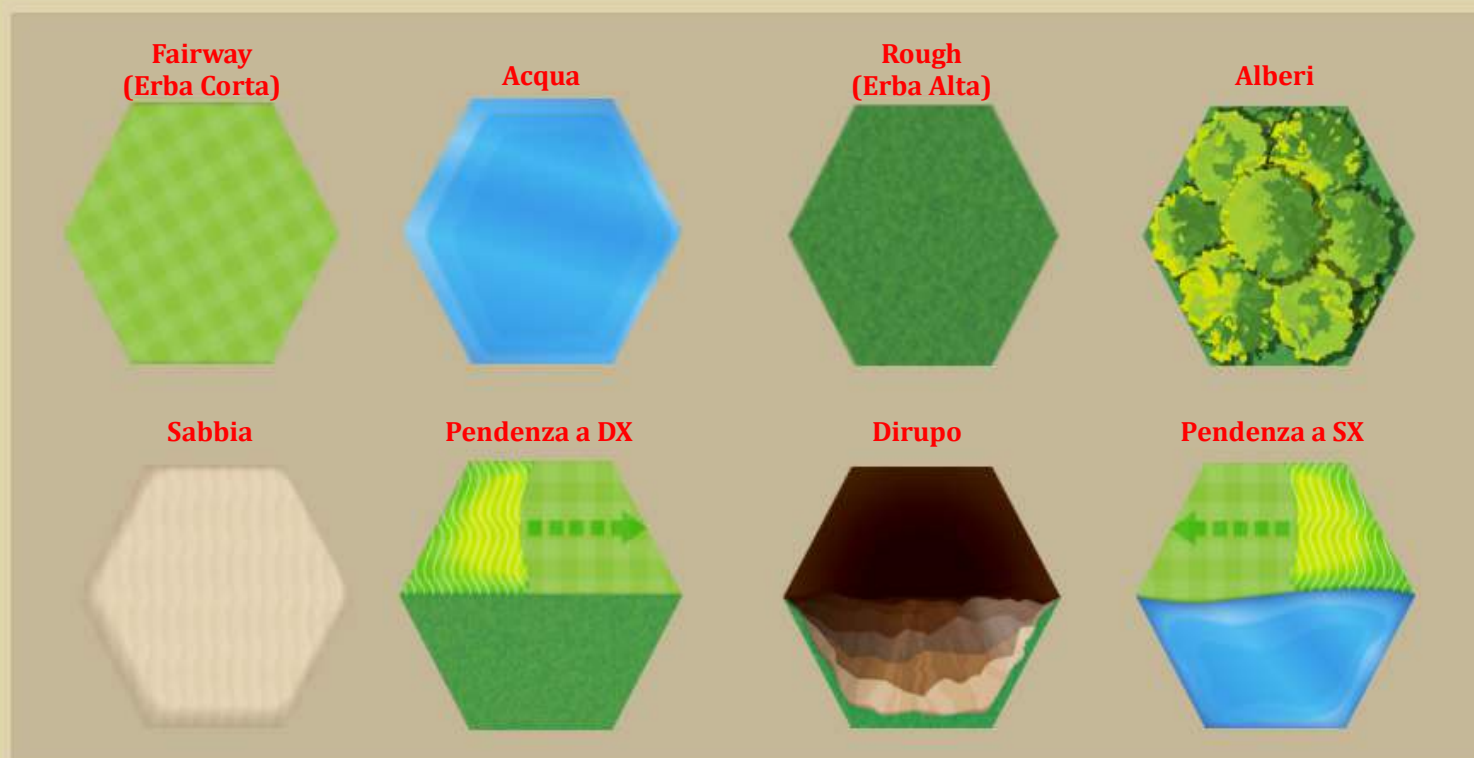


2 Serie di linee di vento: I giocatori fanno ciò che farebbero con 1 serie di linee del vento, ma con la differenza che adesso la pallina muoverà di 2 spazi dopo che atterra, nella direzione in cui punta l'indicatore del vento della ruota. Se la posizione finale fosse un ostacolo, il colpo successivo sarà aggiustato di conseguenza. Ogni volta che tiri il dado meteo, fai nuovamente girare l'indicatore della ruota.

Eccezioni: Il dado meteo non viene lanciato quando un giocatore non avanza più di 1 spazio tessera, o quando un giocatore è a una sola casella di distanza dal green/buca. Inoltre, non viene più lanciato se il colpo precedente è andato fuori campo o è atterrato in un dirupo (il giocatore colpisce ancora con lo stesso vento ottenuto nel colpo precedente).

Regola speciale: Il Draw ed il Fade sono spiegati nella sezione "Regole Pro".

Giocare i Pericoli!



Ostacoli e Penalità

Ogni ostacolo ha le sue regole uniche

Posizione della pallina: Una pallina è considerata nel Fairway purché si fermi nell'erba di colore verde chiaro e non tocando alcun ostacolo. Gli ostacoli includono alberi, sabbia, acqua, dirupi, pendenze, o qualsiasi erba alta di verde scuro, chiamata "Rough".

Ci sono due opzioni per decidere se una pallina è sul ostacolo (verrà spiegato nella prossima sezione del regolamento). Scegli quale fattore determinante intendi usare prima di iniziare a giocare.

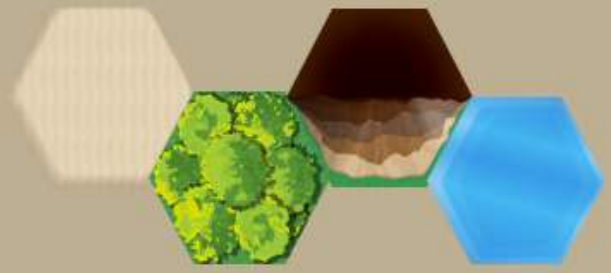
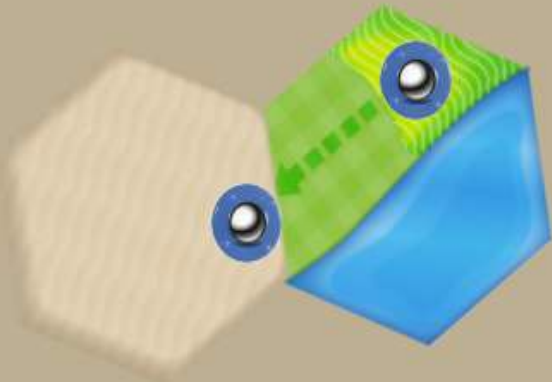
Fairway: La pallina si ferma nel fairway (erba verde chiaro), il che significa che il colpo successivo non incorrere in una penalità. Il giocatore potrà usare qualsiasi dito nel suo prossimo tiro con un **Max Fly di 7 tessere**.

Rough: Quando una pallina è sul Rough (erba verde scuro) devi usare qualsiasi dito della tua mano non dominante per tirare il tuo prossimo colpo (mano sinistra per un destrorso e mano destra per un mancino), con un **Max Fly di 5 tessere**.

Alberi: Se la pallina cade tra gli alberi, o una parte di essa li tocca, il giocatore deve usare il dito medio della propria mano non dominante nel colpo successivo con un **Max Fly di 3 tessere** (vedi regole pro per ulteriori opzioni di ostacolo date dagli alberi).

Sabbia: Se la pallina cade nella sabbia, il giocatore deve usare il pollice della propria mano non dominante per tirare il colpo successivo, quindi, il pollice sinistro se è destrorso e quello destro se è mancino, con un **Max Fly di 4 tessere**.

Acqua: Se la pallina cade nell'acqua, subisci 1 colpo di penalità, potrai ripetere il colpo da dove era stato lanciato in precedenza, oppure potrai scegliere di mettere la pallina subito dietro l'ostacolo, nel punto esatto in cui essa è entrata in contatto per la prima volta con l'ostacolo d'acqua. Se anche nel secondo colpo la pallina finisce in un ostacolo d'acqua, subisci 1 ulteriore colpo di penalità, questo significa che il prossimo colpo che giocherai sarà il tuo 4° colpo.



Ostacoli e Penalità continuazione...

Dirupo o Fuori Campo: Una pallina che cade su una tessera dirupo o fuori dal tabellone riceve una penalità di 1 colpo e il giocatore deve colpire di nuovo dallo stesso punto in cui aveva precedentemente colpito (non da dove è uscita la pallina). Se la pallina è solo parzialmente fuori dal tabellone, può essere posizionata sul bordo di quella tessera e non è considerata fuori campo. Segui tutte le regole degli ostacoli che potrebbero essere applicabili. **NOTA: Non viene applicato nessun aggiustamento del vento per una pallina che esce fuori dal campo.**

Pendenza: Alcune tessere hanno un'area verde chiaro ed una freccia che punta verso la fine della tessera. Se la tua pallina arriva su questa area verde chiaro, 'rotolerà' lungo la direzione della linea tratteggiata; sposta la pallina sulla tessera accanto a dove punta la freccia. Se non ci sono tessere, allora si considera che la pallina sia uscita fuori campo. Nell'illustrazione sopra, la palla rotolerebbe nella tessera del bunker di sabbia (maggiori chiarimenti sulle pendenze a pagina 15).

Determinare gli Ostacoli

Regole Base: Per determinare se la pallina è su un ostacolo o meno, la parte della sfera d'argento deve essere nell'ostacolo, non l'anello di plastica che la circonda, altrimenti non incorre nella penalità.

Regole Pro: Se qualsiasi parte della pallina, incluso l'anello circostante, tocca una qualsiasi parte dell'ostacolo, la pallina è considerata sull'ostacolo e la penalità deve essere applicata.

Regola per determinare l'Ostacolo: Quando è difficile determinare se la pallina è su un ostacolo o meno e i giocatori non riescono a decidere, puoi determinare il risultato tirando il dado meteo. Il risultato di un Sole significa che la pallina non è sull'ostacolo, qualsiasi risultato di vento significa che è lo è.

Opzioni di Gioco

Gioco Base: Ogni giocatore può fare due tentativi per completare la Buca (dal colpo d'inizio del Tee alla fine della Buca), e considerare il più basso dei due punteggi ottenuti.

Gioco Avanzato: Ogni giocatore può effettuare un solo tentativo per completare la Buca.

Regole per giocare in un Golf Club

Per giocatori che hanno difficoltà nell'uso delle dita

Se hai una disabilità o difficoltà a usare le tue dita (o per i giocatori più giovani), puoi colpire la pallina utilizzando la mazza di cartone inclusa nel gioco.

Se il giocatore colpisce la pallina in un ostacolo, il giocatore tiene la mazza con la mano non dominante, e segue la regola Max Fly dell'ostacolo.

REGOLA SPECIALE IN CASO DI COLPO CHE SUPERA LA DISTANZA 'MAX FLY' DELL'OSTACOLO

Se un colpo manda la pallina su una tessera più lontana di quella consentita dal Max Fly, e quindi la pallina rimane sul tabellone, si effettua nuovamente il colpo partendo dal punto precedente con 1 colpo di penalità. Se il colpo che supera la distanza Max Fly consentita, invece manda la pallina fuori dal tabellone, è considerato fuori campo e si applicano le regole del fuori campo.

Scheda di Riferimento Ostacoli

Fare riferimento a questa pagina per le regole del gioco dagli ostacoli



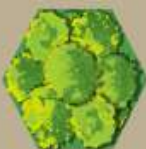
Fairway: Se la pallina cade su una tessera Fairway non subisce penalità – **Max Fly: 7 Tessere**



Rough: Se la pallina cade su una tessera Rough (Erba Alta), il giocatore dovrà effettuare il prossimo colpo con un qualsiasi dito della mano non dominante – **Max Fly: 5 Tessere**



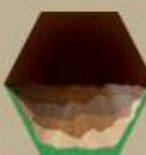
Sabbia: Se la pallina cade su una tessera Sabbia, il giocatore dovrà effettuare il prossimo colpo usando il pollice della mano non dominante – **Max Fly: 4 Tessere**



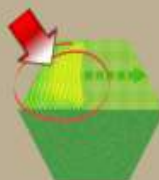
Alberi: Se la pallina cade su una tessera Alberi, il giocatore dovrà effettuare il prossimo colpo usando il dito medio della mano non dominante – **Max Fly: 3 Tessere**
(Le regole Pro opzionali, applicano ulteriori restrizioni).



Acqua: Se la pallina cade su una tessera Acqua, il giocatore subisce 1 colpo di penalità, potrà ripetere il colpo da dove era stato lanciato in precedenza, oppure potrà scegliere di mettere la pallina subito dietro l'ostacolo, nel punto esatto in cui essa è entrata in contatto per la prima volta con l'ostacolo d'acqua. Se anche nel secondo colpo la pallina finisse in un ostacolo d'acqua, subirà 1 ulteriore colpo di penalità. **Eccezione:** Se la pallina atterra in un ostacolo d'acqua in una buca Par 3 con un colpo dal Tee, si procede ad effettuare nuovamente il tiro dal Tee con una penalità di 1 colpo.



Dirupo: Se la pallina cade su una tessera Dirupo, viene considerata Fuori Campo, il giocatore dovrà ripetere il colpo dallo stesso punto precedente e subisce la penalità di 1 colpo.



Pendenza: Se la pallina cade su una tessera verde chiaro con le linee ondulate, significa che è atterrata su una Pendenza e la pallina 'rotolerà' nella direzione della freccia verso la fine della tessera. Il giocatore posiziona la pallina dove finisce la freccia (o comincia la tessera adiacente) e gioca secondo le regole di quel terreno adiacente. Se non c'è una tessera oltre la freccia, la palla è Fuori Campo e deve essere colpita nuovamente con la penalità di 1 colpo.



Per mano NON DOMINANTE si intende la mano sinistra per il giocatore destrorso e quella destra per il giocatore mancino.

Buche Pre-Progettate

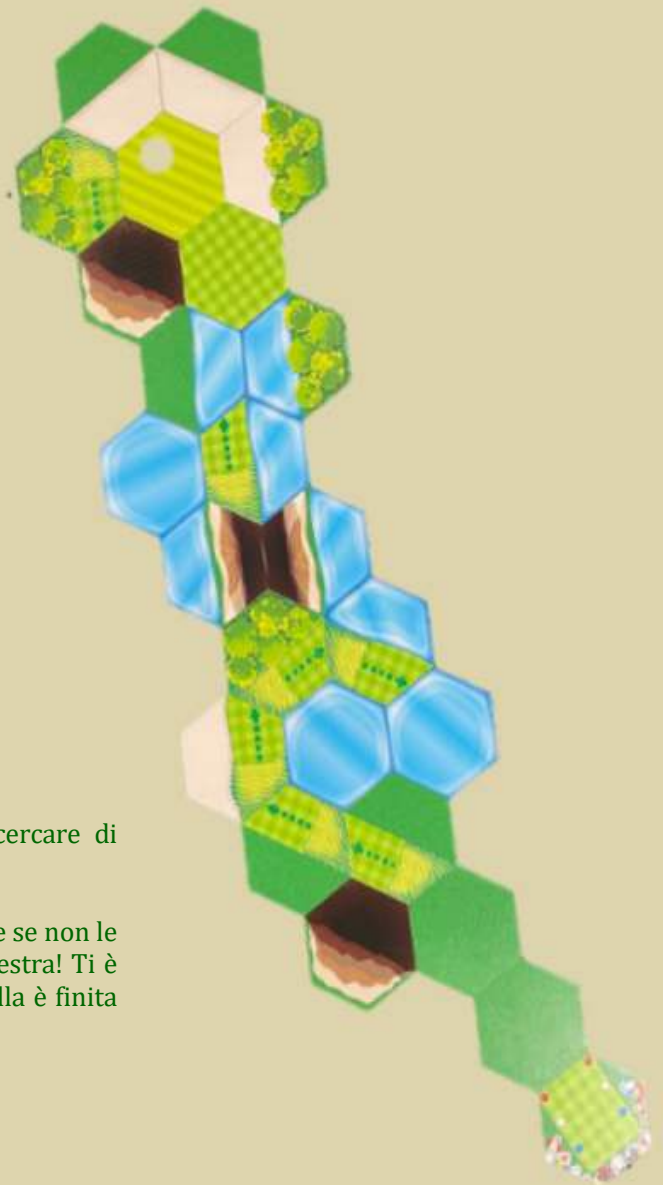
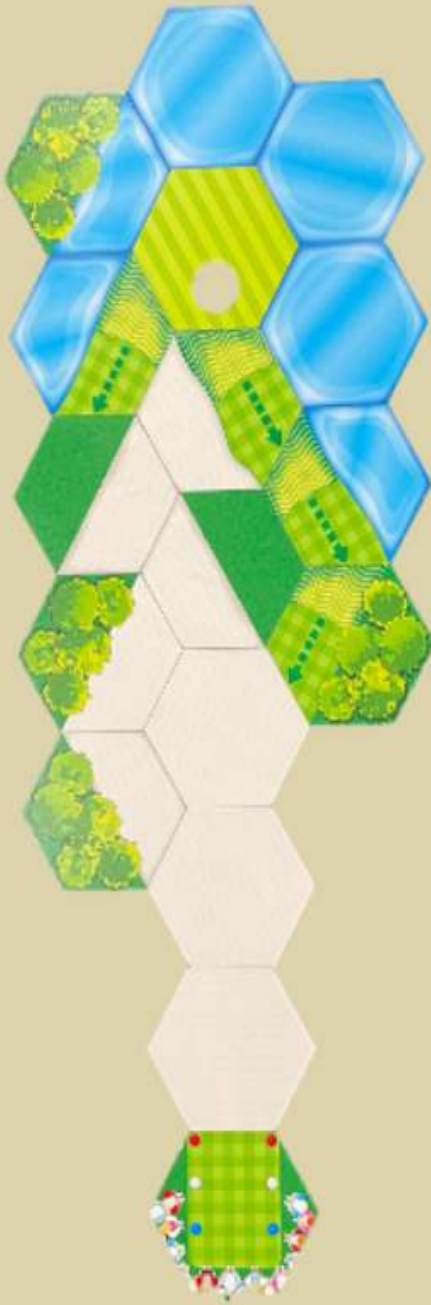
Par 3 “Buca del Deserto”

Un gran bel modo di cominciare!

Abbiamo incluso queste 3 Buche pre-progettate per darti un'idea di come puoi costruire una Buca.

A sinistra c'è un impegnativo Par 3, che potresti trovare su un percorso nel deserto. Il colpo dal Tee deve far volare la pallina su una lunga distesa di sabbia. Il green ha due pendenze che fanno rotolare la pallina lontano dal green. Non colpire troppo lungo però, o atterrerai nell'ostacolo d'acqua. Non c'è una zona di recupero, se colpisci troppo lungo, dovrai colpire nuovamente dal Tee Box!

PAR 3 ZONA DI RECUPERO - REGOLA SPECIALE: su un Par 3, se il tuo colpo dal Tee arriva fuori dal tabellone, su un Dirupo o in acqua, dovrai colpire di nuovo dal tee box con la penalità di 1 colpo.



Par 4 “Buca in Pendenza”

Evita la Pendenza! (figura a destra)

Questa buca ha un colpo dal Tee super difficile. Devi cercare di atterrare sul Fairway senza finire nel Dirupo.

In questa buca, ogni Pendenza alimenta un'altra Pendenza e se non le eviti, la tua pallina andrà a finire nell'ostacolo d'acqua a destra! Ti è permesso fare il tuo prossimo colpo dal punto in cui la palla è finita in acqua, con un colpo di penalità.

Par 5 “Il Mostro Verde”

Dovrai attraversare molti pericoli in questa Buca!

Questo bellissimo e tentacolare Par 5 farà tirare fuori ai giocatori il la mazza più grande per colpire più forte che possono.

Tieni a mente la regola del Max Fly di 7 tessere, quindi i tiri dal Tee non possono andare oltre 7 tessere dal Tee Box (in avanti o in diagonale). In questa Buca, la settima tessera ti farebbe finire in acqua e tu non vuoi che succeda.

Far atterrare la pallina sul piccolo fairway prima dell'ostacolo d'acqua, richiede mano ferma! Se sarai in grado di farlo, riuscirai a raggiungere la Buca al tuo secondo colpo da lì.

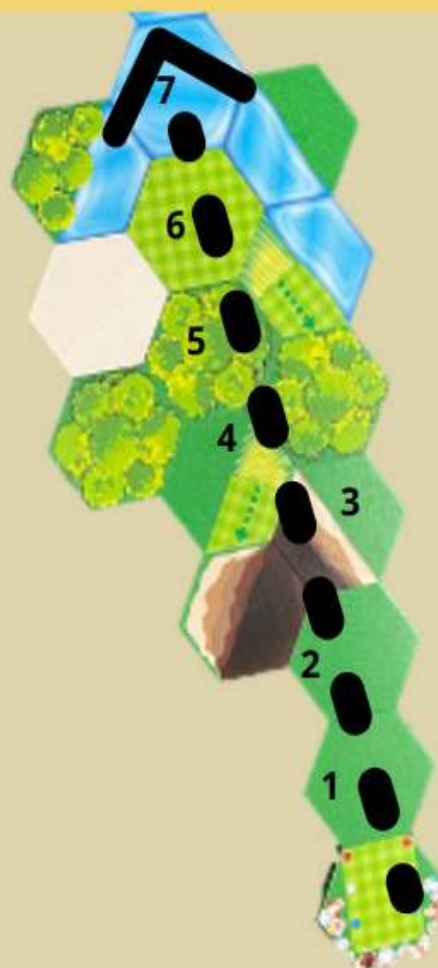
La Buca è circondata da ostacoli di sabbia, che possono costringere i giocatori a colpire da quell'ostacolo con un tiro goffo (usando il pollice della loro mano non dominante), ma dalla Buca in poi si apre il fairway.

Ti consigliamo di utilizzare questi progetti per prendere spunto ed imparare a creare il tuo. Dopotutto, molto del divertimento di questo gioco sta anche nel costruire un campo da golf impegnativo e dare il massimo per completarlo con il minor numero di tiri possibile.

Divertiti e scatta foto con l'hashtag #TableGolfAssociation per postarle sui social. Sceglieremo periodicamente post casuali per sorteggiare premi, inclusi merchandising ad edizione limitata ed oggetti da non perdere!



Distanza Massima del Colpo: 7 Tessere



Tagga le immagini dei tuoi progetti con l'hashtag #TableGolfAssociation per avere la possibilità di vincere premi!

Incontra i PRO!

Harold Whu-Deani



Può scegliere di usare l'abilità di un qualsiasi altro giocatore PRO in partita.

Lucy Luckylu



I suoi colpi sugli Alberi fanno rimbalzare la pallina sul Fairway più vicino.

Manny Mulligan



Può eseguire un colpo Extra dal Tee senza penalità.

Danny Diceman



Può rilanciare il dado meteo per cambiare il primo risultato ottenuto.

Donald Driver



Può spostare il colpo dal Tee di 1 spazio intero in avanti quando la pallina si ferma.

Steve Shaman



Può muovere la pallina su un Fairway in qualsiasi punto di quella tessera Fairway.

Izzy Icewater



Dopo aver eseguito un colpo Putt, se la palla rimane sul bordo della Buca, cade dentro.

Tracey Treely



Può colpire da una tessera ostacolo alberi senza restrizioni.

Peter Putter



Può muovere la pallina che si trova sul green di 1 spazio intero in qualsiasi direzione.

Wendy Waterless



Non subisce penalità quando la pallina finisce in un ostacolo d'acqua.

Ralph Roughner



Non subisce restrizioni quando colpisce dal Rough.

Sam Sandleson



Non subisce restrizioni quando colpisce dalla Sabbia.