

Spielregeln

Im Prinzip wird myminigolf gespielt wie man es vom herkömmlichen Minigolf kennt. Mit der Ausnahme, daß es keine festen Bahnen mit Banden gibt. Für jedes Loch wird ein Abschlagpunkt markiert und schon gehts los.

Punkten:

Jeder Schlag wird als Punkt gewertet. Hat ein Spieler mit dem 6. Schlag nicht eingelocht, wird eine 7 gewertet. Gewinner ist der Spieler mit den wenigsten Punkten.

5. bridge

Erst muss die Brücke überwunden werden um am separaten Endloch erfolgreich zu sein.

1. warm up

Zum Aufwärmen beginnt das Match mit einem einfachen Endloch. 4 mal im Set enthalten dient es auch als Ziel für die Hindernisse Bridge, 360 und Daytona.



2. wave

Das Loch am höchsten Punkt der Welle will genau angespielt sein sonst muss man es von der anderen Seite wieder versuchen...



3. towers

Die vier Zinnen erschweren das Einlochen. Nur wer dazwischen durchspielt findet ins Ziel.



4. maze

Nur die mittlere Bahn führt beim Labyrinth zum Ziel... sonst kommt der Ball zurück.



6. 360

Der Looping sollte mit genug Power angespielt werden damit der Ball auf der anderen Seite auch wieder herauskommt. Danach muss er ja noch ins Endloch befördert werden.



7. acapulco

Die Spirale steigt sanft aber beständig an und verlangt die richtige Dosierung damit der Ball ganz oben am Loch ankommt.



8. daytona

Zwei Steilwandkurven werden beliebig hintereinander aufgestellt um mit Speed durchspielt zu werden. Dahinter muss man den Ball auch noch ins Endloch bringen.



9. volcano

Die Steigung des Vulkan muss überwunden werden um den Ball im Krater zu versenken. Führungsstege geben dabei den nötigen Seitenhalt.



Rules

"myminigolf" rules are no different from the traditional Mini-Golf. The only difference is: myminigolf is played on a variety of surfaces and without retaining surround fences. The challenge varies with the playing surface. Choose a suitable starting-point for each of the 9 sections.

Scoring:

Every hit counts for one point. If unsuccessful after the sixth attempt, a score of seven is recorded and the round moves on. At the end of the game the player with the lowest score wins.

1. warm up

To warm up, start with a simple end-hole, of which there are 4 per set. In addition the "warm up" is used as end hole for Bridge, 360 and Daytona.



2. wave

The hole at the highest point of the Wave needs to be played accurately. Otherwise, you have to re-try from the other side



3. towers

Towers consists of four ramparts making the putting quite difficult. You must play the ball between them to reach the target-hole



4. maze

At the Maze, only the central ramp will get you to the hole. Otherwise the ball will come back to you and you will need to re-try



5. bridge

You must get across the "bridge" before you can attempt the end-hole



6. 360

Exactly the right amount of swing is needed for the Loop, in order for the ball to travel all the way round, lining you-up for the end-hole



7. acapulco

The spiral winds slowly upwards and needs just the right amount of power to get the ball into the hole at the top



8. daytona

Two steep curves can be placed in succession. This obstacle needs a more forceful swing. Once achieved, the ball can be puttied into the separate "finish-hole"



9. volcano

The steep sides of the Volcano have to be played with vigour in-order to get the ball into the crater

