



The Heart of Bex Sport

The heart of Bex Sport is our passion to offer products that give joy. Joy to both young and old, among family and friends.

We love to invent and produce games that can be enjoyed both indoor and outdoor. Simple rules that get the game started quickly, and when necessary, adjusting rules for everyone to enjoy.

Bex Sport's dedicated purchase team continually strives to provide the best quality and design in attractive packaging.

**We wish you great Joy with
your new Game!**

Bex Sport Est. in 1985

BEX SPORT

HÖGANÄS | SWEDEN

member of TACTIC GROUP

For accessories and court marking rope
have a look at www.bexsport.com



Målet med FOTBOLLS KROCKET är att sparka bollen genom bågarna från startpinnen, runda vändpinnen och sedan tillbaka genom bågarna igen och träffa målpinnen (startpinnen). Därefter ska man genom att träffa de andra bollarna, slå ut övriga deltagare. Den som först har klarat banan och träffat de andra deltagarnas bollar, vinner.

Bestäm vem som ska börja spela.

Vid start ska bollen placeras bredvid startpinnen, 40 centimeter från första bågen.

Alla bågar, pinnar och övriga hinder är en del av banan och får därför inte flyttas för att underlätta en spark.

En spark är utförd när man med avsikt har sparkat bollen så den rör sig. Fotbollen ska ligga still när man sparkar.

I varje omgång har man en spark, plus de extrasparkar man får. Bågarna måste passeras i rätt riktning och i rätt ordning. När hela bollen gått igenom är bågen passerad. Utgå ifrån bågens nedre del.

En extraspark kan man få på 3 olika sätt:

1. Man passerar en båge. Träffas din boll av en annan deltagares boll så den passerar en båge, får du ingen extraspark.
2. Genom att man träffar någon annans boll. För att få en extraspark måste man först ha passerat en båge.
3. Träffar målpinnen.

Om du har träffat en annan deltagares boll kan du istället för att få en extraspark välja att skjuta bort motståndarens boll. Markera först ursprungsläget för din boll innan du placerar den cirka 40 cm från motståndarens boll. Därefter ska du sparka din boll på motståndarens så den rullar iväg. Sedan placerar du bollen i ursprungsläget igen. Om ni innan spelets början har bestämt ett max-avstånd som bollen får skjutas iväg, mät från närmsta båge.

Träffar man vändpinnen måste man börja om.



Undantag är om din boll träffas av en annan deltagares boll och på så sätt träffar vändpinnen.

Utslagning: efter man har träffat målpinnen ska man träffa de andra deltagarnas bollar. Om man träffar någons boll blir den deltagaren utslagen, även för de andra spelarna. Man får en extra-spark om man träffar och slår ut en boll. Man får inga extrasparkar genom att passera en båge.

Förkortad variant

Spela som ovan men ha vändpinnen som målpinne istället, så att ni bara spelar åt ena hållet.

Singelspel

Deltagarna spelar en och en och räknar antalet sparkar som behövs för att klara banan. Därefter räknas antalet bågar bort för att få fram ett resultat.



Målet med FODBOLDKROKET er at sparke bolden gennem alle portene (også kaldet "buer") fra startpælen, rundt om vendepælen (uden at ramme den) og derefter tilbage gennem alle portene igen, for til sidst at ramme målpælen (startpælen). Når banen er gennemført, skal du forsøge at slå de andre spillere ud ved at ramme deres bolde. Den spiller, der først gennemfører banen og slår de andre bolde ud, vinder.

Sæt banen op, afgør hvem der starter, og placér bolden ved startpælen - bolden må højst placeres 40 cm fra startpælen og aldrig tættere på den første port end startpælen. Herefter skiftes spillerne til at sparke. Alle porte, pæle og andre forhindringer er en del af banen og må ikke flyttes for at gøre et spark lettere.

Et spark (kaldet "slag" i almindelig kroket) er, når du med vilje sparker til bolden, så den bevæger sig. Bolden skal ligge stille, når du sparker. Du har ét spark pr. runde - plus eventuelle ekstra spark, du optjener undervejs.

Du kan få et ekstra spark på tre måder:

1. Passere en port. Hvis din bold bliver skubbet gennem en port af en anden spiller, får du ikke ekstra spark, og porten tælles heller ikke som passeret for dig.



2. Ramme en anden spillers bold. Bemærk, at du først kan optjene ekstra spark ved at ramme en anden bold, når du har passeret mindst én port.

3. Ramme målpælen.

Bolden skal altid helt igennem porten i den rigtige retning og rækkefølge, før den tælles som passeret.

Hvis du rammer en anden spillers bold, kan du i stedet for et ekstra spark vælge at skyde denne spillers bold væk. Markér først din egen bolds oprindelige placering, og placér den derefter ca. 40 cm fra den anden spillers bold. Spark til din bold, så den rammer den anden spillers bold og skubber den væk. Flyt derefter din egen bold tilbage til dens oprindelige placering. Aftal på forhånd en maksimal afstand, som andre spillers bolde må skydes væk.

Rammer du vendepælen, skal du starte forfra – medmindre din bold rammer den, fordi en anden spiller skubber dig ind i den.

Udslåning: Når du har været banen rundt (igennem alle porte, rundt om vendepælen og tilbage igennem alle porte) og til sidst har ramt målpælen, skal du forsøge at ramme de andre spillers bolde. Hvis du rammer en anden spillers bold i denne fase, er denne spiller slået ud (også for de andre spillere). Du får et ekstra spark, når du slår en bold ud. Du får ikke ekstra spark ved at passere en port i denne fase.

Forkortet variant: Spil som beskrevet ovenfor, men brug vendepælen som målpæl, så banen kun spilles én vej.

Singlespil: Spillerne gennemfører banen én ad gangen og tæller det samlede antal spark, der kræves for at gennemføre. Spilleren med det laveste antal spark vinder.



Målet med FOTBALLKROKKET er å sparke ballen gjennom bøyene fra startpinnen, runde vendepinnen og deretter tilbake gjennom bøyene igjen og treffe målpinnen (startpinnen). Så skal man prøve å treffe de andre ballene og på den måten slå ut andre deltakere. Den som





først klarer banen og treffer de andre deltakeres baller, vinner.

Bestem hvem som skal sette i gang spillet.

Ved start skal ballen plasseres ved siden av startpinnen, maks 40 centimeter fra den første bøylen.

Alle bøyler, pinner og øvrige hindringer er en del av banen og kan ikke flyttes for å gjøre sparkingen lettere. Et spark er gjennomført når man med vilje har sparket ballen slik at den rører på seg. Fotballen skal ligge stille når man sparker.

For hver omgang får man ett spark pluss eventuelle ekstraspark.

Man kan få et ekstraspark på tre forskjellige måter:

1. Ved å passere en bøyle. Hvis ballen din treffes av en annen deltakers ball, slik at den passerer en bøyle, får du ingen ekstraspark.
2. Ved å treffe en annens ball. For å få et ekstraspark må man først passere en bøyle.
3. Ved å treffe målpinnen.

Bøylene må passeres i riktig retning og riktig rekkefølge. Når hele ballen har gått igjennom bøylen, er bøylen passert. Ta utgangspunkt i bøylens nedre del.

Hvis du treffer en annen deltakers ball, kan du istedenfor å få et ekstraspark velge å sparke bort motstanderens ball. Merk først av for din egen balls opprinnelige plassering, og plasser den deretter ca. 40 cm fra motstanderens ball. Så sparker du ballen din på motstanderens ball, slik at den triller vekk. Deretter plasserer du din egen ball tilbake til utgangsposisjonen. Bli enige om en maksavstand som ballen kan skytes vekk.

Hvis man treffer vendepinnen, må man begynne på nytt. Unntaket er hvis ballen din treffes av en annen deltakers ball og treffer vendepinnen av den grunn.

Utslagning: Etter at man har truffet målpinnen, skal man treffe de andre deltakernes baller. Hvis man treffer ballen til en deltaker, blir vedkommende slått ut, også i forhold til de andre

spillerne. Man får ett ekstra spark hvis man treffer og slår ut en ball. Man får ingen ekstra spark når man passerer en bøyle.

Forkortet variant

Spill som forklart ovenfor, men bruk vende-pinnen som målpinne, slik at dere bare spiller i én retning.

Singelspill

Deltakerne spiller én og én og holder telling med hvor mange spark man bruker for å klare banen.



JALKAPALLOKROKETISSA tavoitteena on potkaista pallo porttien läpi lähtötolpalta, kääntyä kääntötolpalla ja palata takaisin porttien läpi ja osua maalitolppaan (lähtötolppa). Sen jälkeen pelaaja yrittää saada muut pelaajat pois pelistä osumalla heidän palloihinsa. Voittaja on se, joka on ensimmäisenä selvittänyt radan ja osunut muiden pelaajien palloihin.

Päättäkää, kuka aloittaa pelaamisen.

Alussa pallo asetetaan lähtötolpan viereen korkeintaan 40 cm päähän ensimmäisestä portista.

Kaikki portit, tolpat ja muut esteet ovat osa rataa, eikä niitä siksi saa siirtää potkun helpottamiseksi.

Potku katsotaan tapahtuneeksi, kun pelaaja on tarkoituksellisesti potkaissut palloa niin, että se liikkuu. Jalkapallon tulee olla paikallaan, kun sitä potkaistaan.

Jokaisella kerralla pelaaja saa yhden potkun ja lisäpotkuja.

Lisäpotkun voi saada kolmella tavalla:

1. Pelaaja läpäisee portin. Jos pelaajan pallo koskee toisen pelaajan palloon niin, että se läpäisee portin, hän ei saa lisäpotkua.
2. Pelaaja osuu toisen pelaajan palloon. Lisäpotkun saamiseksi pelaajan tulee ensin läpäistä portti.
3. Pelaaja osuu maalitolppaan.

Portit tulee läpäistä oikeaan suuntaan ja oikeassa järjestyksessä. Portti on läpäisty, kun koko pallo

on mennyt sen läpi. Pidä lähtökohtana portin alempaa osaa.

Jos olet osunut toisen pelaajan palloon, voit lisäpotkun sijaan potkaista pois vastustajan pallon. Merkitse ensin pallosi alkuperäinen paikka ennen kuin sijoitat sen noin 40 cm vastustajan pallostä. Potkaise sitten pallosi vastustajan palloon niin, että vastustajan pallo liikkuu. Sen jälkeen asetä pallosi uudelleen alkuperäiseen paikkaan. Päätäkää, miten kauas pallon saa potkaista.

Jos pelaaja osuu kääntötolppaan, hänen tulee aloittaa alusta. Poikkeuksen muodostaa tilanne, jolloin toisen pelaajan pallo osuu palloosi ja pallosi osuu sen seurauksena kääntötolppaan.

Vastustajan pelaaminen pois pelistä: kun pelaaja on osunut maalitolppaan, hänen tulee osua muiden pelaajien palloihin. Jos pelaaja osuu toisen pelaajan palloon, kyseinen pelaaja poistetaan pelistä kokonaan. Pelaaja saa ylimääräisen potkun, jos hän osuu palloon ja poistaa sen pelistä. Portin läpäisystä ei saa ylimääräisiä potkuja.

Lyhennetty versio

Pelatkaa edellä mainittujen ohjeiden mukaan, mutta pitäkää kääntötolppaa maalitolppana, jolloin pelaatte vain yhteen suuntaan.

Yksittäispeli

Pelaajat pelaavat yksitellen ja laskevat, montako potkua radan selvittämiseen tarvitaan.



FOOTBALL CROQUET

Rulebook





The aim of FOOTBALL CROQUET is to kick the ball through the hoops from the starting peg, the round turning peg and then back through the hoops again and hit the target peg (starting peg). Then you should drive out the other players by hitting the other balls. The first player to complete the course and hit the other players' balls is the winner.

Decide who will start playing.

At the start, the ball should be placed next to the starting peg, max 40 centimetres and not closer than the first hoop.

All hoops, pegs and other obstacles are a part of the course and therefore should not be moved in order to facilitate a kick.

A stroke constitutes kicking the ball intentionally so that it moves. The football should be still when you kick.

You have one stroke in each round, and the extra strokes you earn.

You can earn an extra stroke in three different ways:

1. You pass a hoop. If your ball is hit by another player's ball so that it passes a hoop, you do not earn an extra stroke.
2. By hitting another player's ball. In order to earn an extra stroke, you first need to pass a hoop.
3. Hit the target peg.

The hoops must be passed in the correct direction and in the correct order. The hoop has been passed when the entire ball has gone through. Start from the lower part of the hoop.

If you have hit another player's ball, instead of earning an extra stroke you can choose to kick away the opponent's ball. First mark the original position for your ball before you place it approximately 40 cm from the opponent's ball. You should then kick your ball on the opponent's so that it rolls away. Then place your ball in the original position again. Decide the maximum distance for kicking away the ball.



If you hit the turning peg you need to start again. An exception is if your ball is hit by another player's ball and hits the turning peg in this way.

Knock-out: after you have hit the target peg you should hit the other players' balls. If you hit someone's ball that player will be knocked-out, even for the other players. You earn an extra stroke if you hit and drive out a ball. You do not earn any extra strokes by passing a hoop.

Simplified version

Play in the same manner as described above, but use the turning peg as the target peg instead so that you only play in one direction.

Single game

The players play one by one and count the number of strokes required to complete the course.



Das Ziel beim FOOTBALL CROQUET ist es, den Ball mit dem Fuß vom Anfangsstab aus durch die Tore, um den Wendestab herum und dann durch die Tore zurück gegen den Zielstab (Anfangsstab) zu schießen. Danach sollen durch Treffen der gegnerischen Bälle die übrigen Spieler rausgeworfen werden. Wer zuerst den Parcours durchlaufen und die gegnerischen Bälle getroffen hat, gewinnt das Spiel.

Lost aus, wer das Spiel beginnt.

Zu Beginn wird der Ball maximal 40 cm neben dem Anfangsstab und mit nicht weniger als dem gleichen Abstand zum ersten Tor platziert.

Alle Tore, Stäbe und sonstige Hindernisse sind Teil des Parcours und dürfen somit nicht bewegt werden, um einen Schuss zu vereinfachen.

Ein Schuss gilt als ausgeführt, wenn der Spieler den Ball mit Absicht getreten hat, so dass er sich bewegt. Der Fußball muss vor dem Schuss still liegen.

Es ist ein Schuss per Durchgang zzgl. möglicher Extra-Schüsse erlaubt.

Extra-Schüsse gibt es bei drei verschiedenen Gelegenheiten:



1. Durchspielen eines Tores. Wird Dein Ball durch einen gegnerischen getroffen, so dass er durch ein Tor rollt, bekommst Du jedoch keinen Extra-Schuss.

2. Treffen eines gegnerischen Balles. Um einen Extra-Schuss zu bekommen, musst Du dabei zuerst ein Tor durchspielt haben.

3. Treffen des Zielstabs.

Die Tore müssen in richtiger Richtung und Reihenfolge durchspielt werden. Das Tor ist durchspielt, wenn der Ball es mit vollem Durchmesser durchrollt hat. Entscheidend ist dabei der untere Bereich des Tores.

Triffst Du einen gegnerischen Ball, darfst Du anstelle eines Extra-Schusses wählen, diesen Ball wegzuschießen. Markiere dafür zuerst die Position Deines Balles und platziere ihn dann etwa 40 cm vom gegnerischen Ball entfernt. Dann kannst Du mit Deinem Ball den gegnerischen so anspielen, dass er wegrollt. Danach legst Du Deinen Ball wieder auf die Ausgangsposition. Legt eine maximale Entfernung fest, um die der gegnerische Ball weggeschossen werden darf.

Triffst Du den Wendestab, musst Du von vorn beginnen. Eine Ausnahme besteht, wenn Dein Ball durch einen gegnerischen gegen den Wendestab geschossen wird.

Rauswerfen: Nachdem Du den Zielstab getroffen hast, musst die die gegnerischen Bälle treffen. Bei einem Treffer scheidet der entsprechende Spieler aus. Du bekommst einen Extra-Schuss, wenn Du einen gegnerischen Ball triffst und dabei ins Aus schießt. Du bekommst aber keinen Extra-Schuss für das Durchspielen eines Tores.

Kurze Spielvariante

Bei gleichen Regeln wie oben könnt Ihr auch nur in eine Richtung spielen, d.h. mit dem Wendestab als Zielstab.

Einzelspiel

Die Spieler spielen nacheinander und rechnen die Anzahl der benötigten Schüsse.





Het doel van FOOTBALL CROQUET is om de bal vanaf het beginpaaltje door de bogen te trappen, rond het keerpaaftje en weer terug door de bogen om ten slotte het doelpaaltje (het beginpaaltje) te raken. Vervolgens moet je door de andere ballen te raken de andere spelers uitschakelen. Degene die als eerste het parcours heeft afgelegd en de ballen van de andere spelers geraakt heeft, heeft gewonnen.

Bepaal wie mag beginnen.

Bij de start wordt de bal op max. 40 centimeter naast het beginpaaltje geplaatst, maar niet dichterbij de eerste boog.

Alle bogen, paaltjes en overige hindernissen maken deel uit van het parcours en mogen daarom niet verplaatst worden om een trap makkelijker te maken.

Je hebt getrapt wanneer je met opzet de bal trapt en deze bewogen heeft. De voetbal moet stil liggen wanneer je trapt. Je hebt één trap per beurt, plus eventuele extra trappen.

Je kunt op drie manieren een extra trap krijgen:

1. Wanneer je een boog passeert. Wanneer je bal geraakt wordt door de bal van een andere speler waardoor deze een boog passeert, krijg je geen extra trap.
2. Wanneer je de bal van een andere speler raakt. Om een extra trap te krijgen moet je eerst een boog gepasseerd zijn.
3. Wanneer je het doelpaaltje raakt.

De bogen moeten in de juiste richting en de juiste volgorde gepasseerd worden. Een boog is gepasseerd wanneer de hele bal door de boog is. Gebruik het onderste deel van de boog als uitgangspunt.

Als je de bal van een andere speler geraakt hebt, kun je in plaats van een extra trap kiezen om de bal van een tegenstander weg te schieten. Markeer eerst de oorspronkelijke plek van je bal voordat je deze circa 40 cm van de bal van je tegenstander legt. Vervolgens trap je je bal tegen de bal van je tegenstander zodat deze



wegrolt. Plaats vervolgens je eigen bal weer terug op de oorspronkelijke plek. Bepaal een maximumafstand voor het wegschieten van de bal.

Wanneer je het keerpaaletje raakt, moet je opnieuw beginnen. Behalve wanneer je bal geraakt wordt door de bal van een andere speler en deze daardoor het keerpaaletje raakt.

Uitschakeling: nadat je het doelpaaletje geraakt hebt, moet je de ballen van de andere spelers raken. Als de bal van een andere speler raakt, is deze speler uitgeschakeld, ook voor de andere spelers. Je krijgt een extra trap wanneer je een bal raakt en uitschakelt. Je krijgt geen extra trappen door een boog te passeren.

Korte variant

Speel volgens de bovenstaande regels, maar gebruik het keerpaaletje als doelpaaletje. Er wordt dus maar in één richting gespeeld.

Singlespel

De spelers spelen omstebeurt en tellen het aantal trappen dat nodig is om het parcours te voltooien.



L'objectif du jeu de FOOTBALL CROQUET est de frapper la balle à travers les arceaux à partir du piquet de départ, contourner le piquet de retour et puis de nouveau à travers les arceaux et toucher le piquet de but (piquet de départ), le but est ensuite également de battre les autres joueurs en touchant leurs balles. Le premier joueur qui a effectué le parcours et qui a touché les balles des autres joueurs, gagne la partie.

Choisissez le joueur qui va débiter la partie.

Au commencement du jeu, la balle doit être placée à côté du piquet de départ, 40 centimètres maximum et pas plus près du premier arceau.

Tous les arceaux, piquets et autres obstacles font partie du parcours et ne doivent donc pas être déplacés pour faciliter une frappe.

Une frappe est effectuée lorsque le joueur a frappé consciemment la balle, la faisant bouger. La balle doit être immobile au moment de la frappe.



À chaque tour, le joueur a une frappe, plus les frappes supplémentaires obtenues.

Un joueur peut obtenir une frappe supplémentaire de trois manières différentes :

1 Lorsque la balle passe à travers un arceau. Si votre balle est touchée par la balle d'un autre joueur et qu'elle passe ainsi à travers un arceau, vous n'obtenez pas de frappe supplémentaire.

2. En touchant la balle d'un autre joueur. Pour pouvoir obtenir une frappe supplémentaire, il faut tout d'abord avoir passé un arceau.

3. Toucher le piquet de but.

Les arceaux doivent être passés dans le bon sens et dans le bon ordre. Lorsque toute la balle est de l'autre côté, l'arceau est passé. Basez-vous sur la partie inférieure de l'arceau.

Si vous avez touché la balle d'un autre joueur, vous pouvez choisir de jouer pour retirer la balle de l'adversaire au lieu d'obtenir un coup supplémentaire. Marquez tout d'abord l'emplacement d'origine de votre balle avant de la placer à environ 40 cm de la balle de l'adversaire. Vous pouvez ensuite frapper votre balle sur celle de votre adversaire afin de la déplacer. Ensuite vous replacez votre balle en position d'origine. Décidez d'une distance maximale pour l'envoi de la balle.

Si vous touchez le piquet de retour, vous devez recommencer sauf si votre balle a été touchée par la balle de votre adversaire et a ainsi touché le piquet de retour.

Élimination: après avoir touché le piquet de but, il faut toucher les balles des autres joueurs. Le joueur dont la balle est touchée est éliminé, même pour les autres joueurs. Une frappe supplémentaire est obtenue Lorsqu'une balle est touchée et éliminée. Aucun coup supplémentaire n'est obtenu lors du passage d'un arceau.

Partie plus courte

Un déroulement de partie identique à la description ci-dessous mais utilisez le piquet de retour comme piquet de but.

Partie simple

Les joueurs jouent leur partie à tour de rôle et comptent le nombre de coups nécessaires pour effectuer le parcours.



Celem gry FOOTBALL CROQUET jest przeprowadzenie piłki za pomocą kopnięć przez bramki, zaczynając od kołka startowego, następnie wokół kołka zwrotnego oraz z powrotem przez bramki, trafiając w kołek docelowy (kołek startowy). Następnie należy „wybijać” innych graczy, trafiając w ich piłki. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy ukończy tor i trafi w piłki pozostałych graczy.

Ustal, kto zaczyna grę.

Na początku piłka powinna zostać ustawiona na wysokości kołka startowego, maksymalnie 40 centymetrów od niego.

Wszystkie bramki, kołki i inne przeszkody są częścią toru, dlatego nie wolno ich przesuwać w celu ułatwienia trajektorii piłki.

Uderzenie oznacza celowe kopnięcie piłki tak, by się poruszyła. Piłka musi być nieruchoma w momencie uderzenia.



Masz jedno uderzenie w każdej rundzie oraz dodatkowe uderzenia, które możesz zdobyć (maksymalnie jedno dodatkowe uderzenie przy jednym kopnięciu, podczas dodatkowego ruchu można zdobyć kolejne dodatkowe uderzenie).



Dodatkowe uderzenie można zdobyć na trzy sposoby:

1. Przejście przez bramkę. Jeśli twoja piłka zostanie uderzona przez piłkę innego gracza w taki sposób, że przejdzie przez bramkę, nie otrzymujesz dodatkowego uderzenia.
2. Trafienie w piłkę innego gracza. Aby zdobyć dodatkowe uderzenie w ten sposób, najpierw musisz przejść przez bramkę.
3. Trafienie w kołek docelowy.

Bramki muszą być pokonywane we właściwym kierunku i w odpowiedniej kolejności. Bramka zostaje zaliczona, gdy cała piłka przejdzie przez nią.

Jeśli podczas uderzenia trafisz w piłkę innego gracza, zamiast zdobywać dodatkowe uderzenie możesz wybrać opcję „wykopania” piłki przeciwnika. Najpierw zaznacz pierwotne położenie



swojej piłki, a następnie ustaw ją w odległości około 40 cm od piłki przeciwnika. Następnie kopnij swoją piłkę tak, by uderzyła w piłkę przeciwnika i odsunęła ją od toru. Po tym ustaw swoją piłkę z powrotem w pierwotnym miejscu. Możesz przed grą ustalić maksymalny dystans, na jaki można wykopać piłkę.

Jeśli trafisz w kołek zwrotny, musisz rozpocząć grę od początku. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy twoja piłka zostanie uderzona przez piłkę innego gracza i w ten sposób trafi w kołek zwrotny.

Eliminacje: po trafieniu w kołek docelowy, z jego wysokości należy uderzać w piłki pozostałych graczy. Jeśli trafisz w czyjąś piłkę, ten gracz zostaje wyeliminowany z gry, a ty zdobywasz dodatkowe uderzenie. Nie zdobywasz dodatkowych uderzeń za przechodzenie przez bramki.

Wersja uproszczona

Graj w taki sam sposób, jak opisano powyżej, ale użyj kołka zwrotnego jako kołka docelowego, tak aby gra przebiegała tylko w jednym kierunku.

Gra pojedyncza

Gracze grają po kolei przechodząc cały tor i liczą liczbę uderzeń potrzebnych do jego ukończenia.

