



S P E L R E G E L S

'HOLE IN ONE' is een spannend en leerzaam bordspel dat gebaseerd is op het golfspel. Het is niet alleen bestemd voor ervaren en minder ervaren golfers, maar ook voor spellen-spelers.

De spelregels zijn gebaseerd op het werkelijke golfspel en de officiële regels daarvan.

Het kan gespeeld worden door één tot zes personen tegelijk.

Doel van het golfspel en dus ook van dit bordspel is om met zo min mogelijk slagen (beurten) het 18-holes parcours te doorlopen, beginnend bij hole 1 en eindigend bij hole 18.

Het spel kan, naar keuze, als volgt worden gespeeld:

- A. ieder start bij hole 1 en loopt in zijn eigen tempo het parcours; hij/zij hoeft dus niet te wachten tot alle medespelers de betreffende hole gelopen hebben;
- B. per hole: alle medespelers lopen gezamenlijk alle holes en wachten, wanneer zij klaar zijn, totdat alle medespelers de betreffende hole gelopen hebben;
- C. de deelnemers splitsen zich in twee teams van elk maximaal drie personen; het ene team doorloopt het parcours van hole 1 t/m 18, het andere vanaf hole 10 t/m 18 en vervolgens 1 t/m 9 zoals aangegeven onder A.;
- D. elke deelnemer start op een eigen hole en loopt vervolgens, naar keuze zoals aangegeven onder A. of B., het parcours van 18 holes.

Elke deelnemer krijgt een pion van een bepaalde kleur, die gedurende het gehele spel hem/haar als persoon in de baan vertegenwoordigt.

In plaats van het slaan met een stok wordt bij dit spel met dobbelstenen gegooid. Eén keer gooien is hetzelfde als één slag of beurt.

Om beurten wordt gegooid met -naar keuze- één of twee dobbelstenen. Het spel kent twee verschillende dobbelstenen. Eén met 1 tot en met 6 ogen en één met tweemaal 1 tot en met 3 ogen.

De spelers kunnen, afhankelijk van de afstand die ze willen afleggen, zelf bepalen met hoeveel of welke dobbelste(n)(en) ze willen gooien. E.e.a. komt grofweg overeen met de keuze die een golfspeler heeft uit zijn clubs of stokken.

Het aantal gegooide ogen verplicht de speler om een zelfde aantal hokjes vooruit te gaan. Een hole is uitgespeeld indien de speler eindigt op het hokje met de vlag. Wordt een hoger aantal ogen gegooid dan nodig, dan dient de speler steeds het resterende aantal ogen in hokjes terug te tellen. Vanaf dat punt mag hij, bij een volgende beurt, weer voorwaarts net zolang tot dat hij bij het hokje met de vlag (de hole) uitkomt en daarmee de hole heeft uitgespeeld.

De score wordt bepaald door het aantal beurten dat gegooid wordt om een hole te spelen, het zgn. aantal slagbeurten.

In bepaalde gevallen worden strafslagen (strafbeurten) toegekend. Deze worden in meerdering gebracht op de reeds gescoorde slagen van de desbetreffende hole.

Er worden ook straf- of bonushokjes toegekend. Deze hebben geen invloed op het aantal gescoorde slagen. Zij kunnen slechts het spel vertragen of versnellen.

Tijdens het spel kan een speler op hokjes van verschillend karakter en kleur komen. Deze verschillende hokjes zijn essentieel voor het spelverloop.



De hokjes hebben de volgende betekenissen:

 Afslagplaats: het beginpunt van elke hole	 Eindpunt van elke hole
 Normale parcours	
 Glad terrein: schuif één vakje voorwaarts	 Rough: pak een GOLF CARD en voer de opdracht op de kaart uit
 Bunker: gooi bij de volgende beurt de dobbelsteen met de lage waarden	 Fairway: pak een FAIRWAY CARD en voer de opdracht op de kaart uit
 Water: één strafslag (beurt) en start de volgende beurt vanaf het eerste witte vakje vóór het water	 Green: pak een GREEN CARD en voer de opdracht op de kaart uit (per hole hoeft maximaal maar één maal een 'green card' worden gepakt ondanks het aantal keren dat u op het hokje terecht komt)
 Startplaats/afslagplaats van de putting green/driving range	

Om het verloop van het spel bij te houden, gebruikt men een zogenaamde scorekaart. Voor de aanvang van het spel schrijft men zijn naam op de scorekaart en geeft deze aan zijn medespeler. Tijdens het spel houdt die dus uw score bij (marker) en u die van hem of van een andere medespeler.

Op de scorekaart is het aantal holes van de baan aangegeven. Per hole wordt aangegeven wat de par is. Bijv. par 3 of par 4 of par 5. Dat wil zeggen dat de baan gemiddeld in 3, 4 of 5 slagbeurten gespeeld kan worden (zie ook op de scorekaarten). De totale 'par' van de baan is 72.

Alle slagen (beurten) en strafslagen (strafbeurten) worden bijgehouden op een score-kaart. Degene die de laagste totaalscore weet te behalen, wint het spel.

En ... wie tijdens het spel een 'hole in one' scoort, biedt zijn medespele - net als in het werkelijke golfspel- vanzelfsprekend een rondje aan.

COMPUTERVERSIE VOOR WINDOWS

Installatie onder Windows '95

Plaats de diskette in het diskette-station. Maak de map van het diskette-station open. Open het bestand 'Install' met het pictogram met het groene vlaggetje met een 1 er op.

U krijgt nu een dialoog te zien waarop staat vanaf welke drive u het programma installeert. Dit zal meestal het diskette-station A: zijn. Tevens kunt u nu opgeven in welke directory u het spel wilt plaatsen. Hiervoor is ingevuld:

C:\holein1. Indien u het ergens anders wilt plaatsen kunt u dat hier invullen.

Indien u het pictogram met het groene vlaggetje met een 1 erop opent begint u met het spel.

Installatie onder Windows 3.1/3.11 (tussen haakjes staan de Engelse aanduidingen)

Ga naar 'Programmabeheer' (Program Manager). Kies het menu 'Bestand' (File). Kies de optie Starten (Run). Type 'A:\INSTALL' en druk daarna op de Enter-toets. Zie verder onder 'Installatie onder Windows '95'

Indien zich een foutmelding met betrekking tot de hoeveelheid kleuren voor- doet is dit als volgt te verhelpen.

Bij Windows '95

Klik op start. Selecteer de instellingen-optie. Selecteer de optie Configuratiescherm. Klik op het 'Beeldscherm'-icoon. Selecteer 'Instellingen' en kies 256 kleuren.

Bij Windows 3.11

Ga naar 'Programmabeheer'. Open het icoon 'Hoofdgroep'. Open het icoon 'Windows Setup'. Kies het menu 'Opties'. Kies de optie 'systeeminstellingen wijzigen', kies een weergave.

Randvoorwaarden

Minimaal 4 Mb RAM. Minimaal 1,28 Mb schijfruimte reserveren.

Operating System Windows 3.1 of hoger. Processor 486 of hoger.

Outside agency

Elk voorwerp of elk levend wezen dat geen deel uitmaakt van de partij in matchplay of, in strokeplay, van de kant van de competitor.

Plag (divot)

Een uit de grond geslagen stuk gras.

Provisionele bal

Bal die gespeeld wordt voor een bal die verloren kan zijn buiten een waterhindernis of misschien buiten de baan ligt.

Putter

Stok die in de eerste plaats is ontworpen voor gebruik op de green.

Putting green

Speciaal geprepareerd gedeelte van de hole om op te putten.

Puttinglijn

De lijn die de speler wil dat zijn bal volgt na een slag op de green.

Rough

Het ruwe gebied op de baan.

Slope

Glooiing in de green die de bal duidelijk van richting doet veranderen.

Spike-marks

Beschadigingen van schoenen met spikes op de green.

Strafslag

Slag die aan de score van een speler wordt toegevoegd op grond van een bepaalde regel.

Strokeplay (is een spelvorm)

Wordt per ronde gespeeld. De speler die de ronden in het minst aantal slagen doet is de winnaar.

Tee

Pinnetje waar de bal op wordt gelegd voor de afslag van de afslagplaats (1e slag op elke hole).

Tee (teeing ground - afslagplaats)

De afslagplaats is de startplaats van de te spelen hole. Het is een rechtehoekige strook, twee stoklengten diep, waarvan de voorkant en de zij-kanten worden bepaald door de buitenzijden van twee tee-merken.

Teemerk

Markering in de vorm van een box, bal of anderszins om de voorste begrenzing van de afslagplaats aan te geven (zie ook 'Tee').

Tijdelijk water

Water dat normaliter niet op de baan voorkomt (regenplas e.d.) en dus geen waterhindernis is.

Uitholen

Een bal is uitgeholed wanneer hij stil ligt binnen de omtrek en geheel onder de rand van de hole.

Vlaggestok bewaken

Als u op de green ligt, kunt u de vlag op uw verzoek laten bewaken. Het is dan de bedoeling dat de bewaker de vlaggestok weghaalt voordat uw bal in de hole rolt.

Waterhindernis

Elke zee, elk meer, elke vijver, rivier, sloot of andere waterloop.

VERKLARINGEN

Adresseren

Een speler heeft de bal 'geadresseerd' wanneer hij zijn stand heeft ingenomen om zijn bal te gaan slaan en club (stok) achter de bal op de grond heeft geplaatst.

Afslagplaats

De startplaats van de te spelen hole.

Airshot

Mis-slag waarbij de bal niet geraakt wordt.

Approach

Een korte slag meestal in de buurt van de green.

Baan - Course

Het hele terrein waarop mag worden gespeeld.

Backswing

Achterzwaai die u met uw golfstok maakt.

Balmark (pitchmark)

Beschadiging die de bal veroorzaakt bij het landen op de green.

Bunker

Een hindernis, bestaande uit een kuil met zand erin.

Caddie

Iemand die tijdens het spel de zorg heeft voor de stokken van een speler en deze meevoert en hem ook op andere wijze assisteert volgens de regels.

Competitor

Een speler in een strokeplay wedstrijd.

Driving range

Terrein om slagen te oefenen.

Droppen

De bal op schouderhoogte en met gestrekte arm laten vallen.

Etiquette

Elementaire gedragsregels waaraan iedere golf-speler zich dient te houden.

Fairway

Het kort gemaaid gedeelte met uitzondering van de green en de afslag.

Green

Het gedeelte van de hole die wordt gespeeld, dat speciaal is geprepareerd voor het putten.

Ground under repair

Grond in bewerking; gedeelte van de baan dat gerepareerd wordt of waar werkzaamheden worden uitgevoerd en in opdracht van de commissie als zodanig gemarkeerd is.

Identificeren van de bal

Een bal opnemen om te bekijken of het de eigen bal is.

Merken van de bal

Plaatsen van een balmerker of ander klein voorwerp direct achter de bal teneinde deze op precies de zelfde plaats te kunnen terug plaatsen na het opnemen.

Mede-competitor

Elke speler met wie de competitor speelt. Zij zijn echter geen partners.