

Golf de cuaderno

Campo: Beacon Furrow
Día: 2026-09-14 Par: 108

Tarjeta

Hoyo	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Par	6	6	6	6	6	6	6	6	6
Mejor posible	5	4	5	5	4	4	5	6	5
Tu puntuación									

Hoyo	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Par	6	6	6	6	6	6	6	6	6
Mejor posible	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Tu puntuación									

Cómo se juega

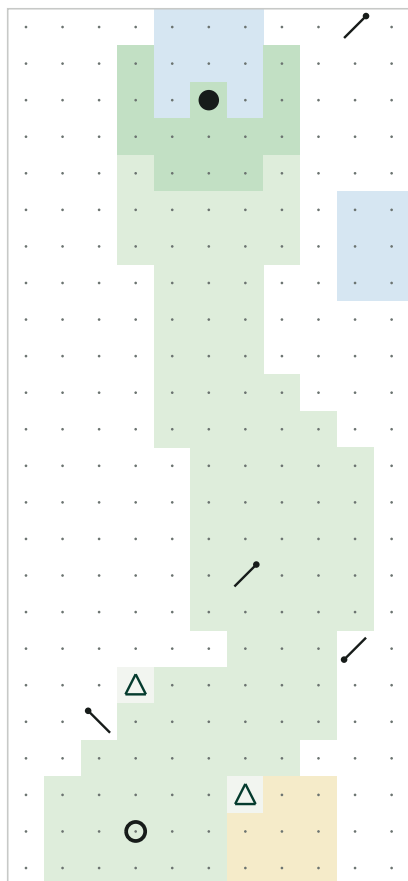
- 1. Cada golpe va en línea recta, en una de ocho direcciones, un número entero de casillas.
- 2. El dado marca la distancia. Suma una casilla desde la calle y resta una desde el búnker.
- 3. El putt de una casilla está siempre disponible, diga lo que diga el dado.
- 4. La bola sobrevuela el agua pero no puede caer en ella, y solo cruza el arbolado si el golpe sale de la calle.
- 5. Embocas parando en el hoyo o rodando una casilla más allá. Dos casillas de más es fallo.
- 6. El par es seis en todos los hoyos, así que una vuelta limpia son 108.

La leyenda

-  Calle: una casilla más en cada golpe
-  Rough: ni ayuda ni castigo
-  Búnker: una casilla menos
-  Agua: se puede sobrevolar, nunca caer dentro
-  Arbolado: solo se cruza golpeando desde la calle
-  Pendiente: cae en la flecha y rueda una casilla más

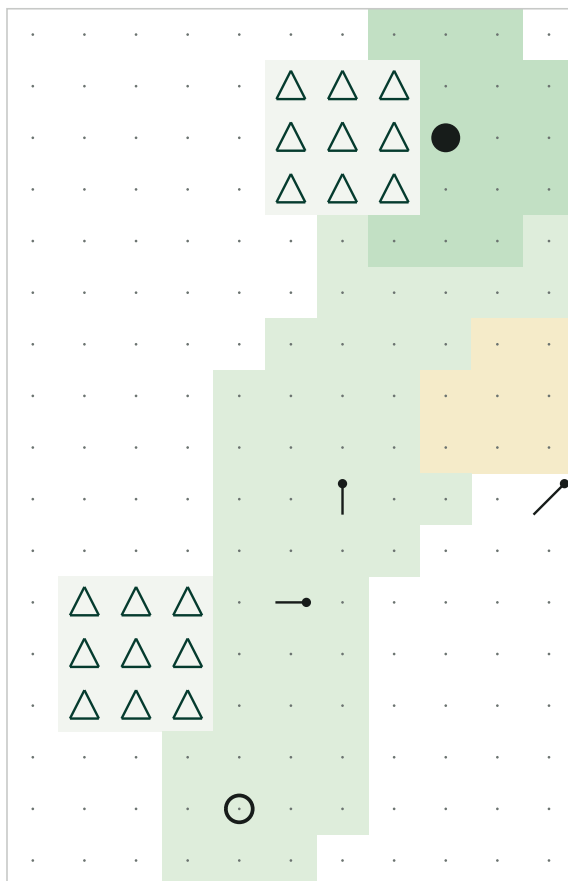
Hoyo 1

Par 6 Mejor posible 5



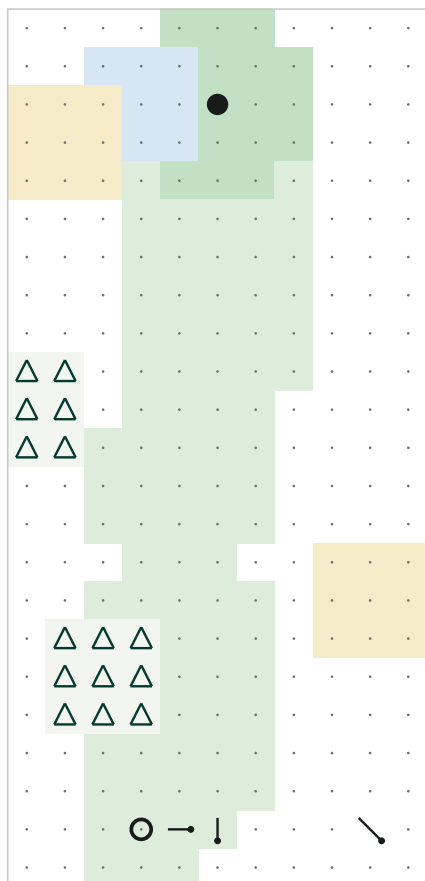
Hoyo 2

Par 6 Mejor posible 4



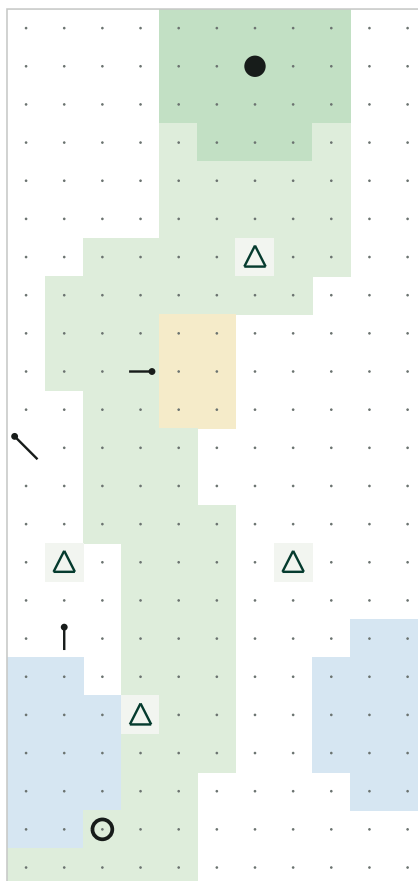
Hoyo 3

Par 6 Mejor posible 5



Hoyo 4

Par 6 Mejor posible 5



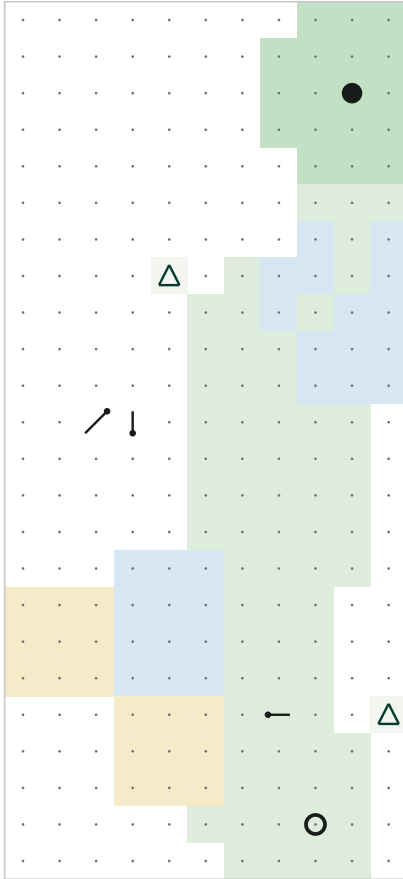
Par 6 Mejor posible 4

Par 6 Mejor posible 4

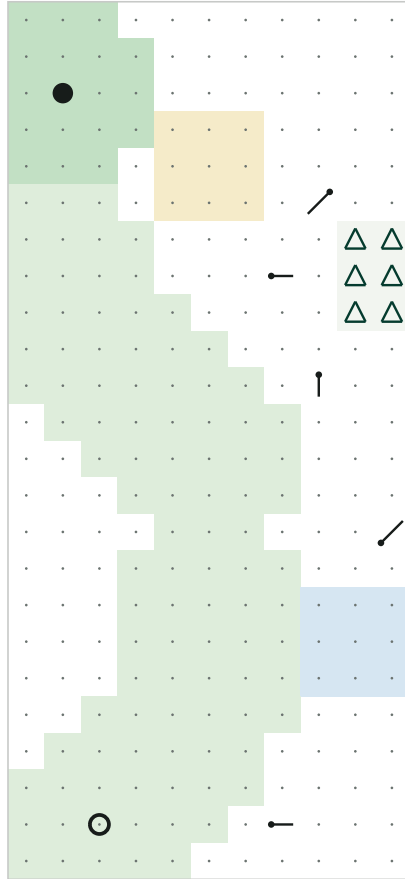
Par 6 Mejor posible 5

Par 6 Mejor posible 6

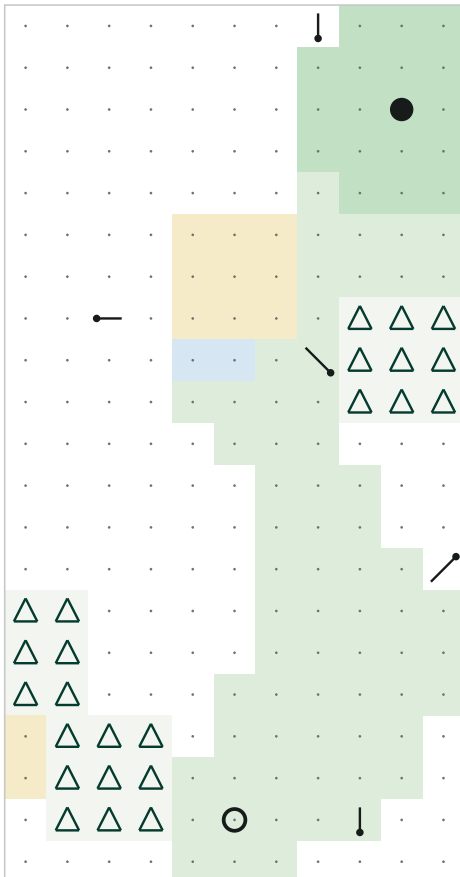
Par 6 Mejor posible 5



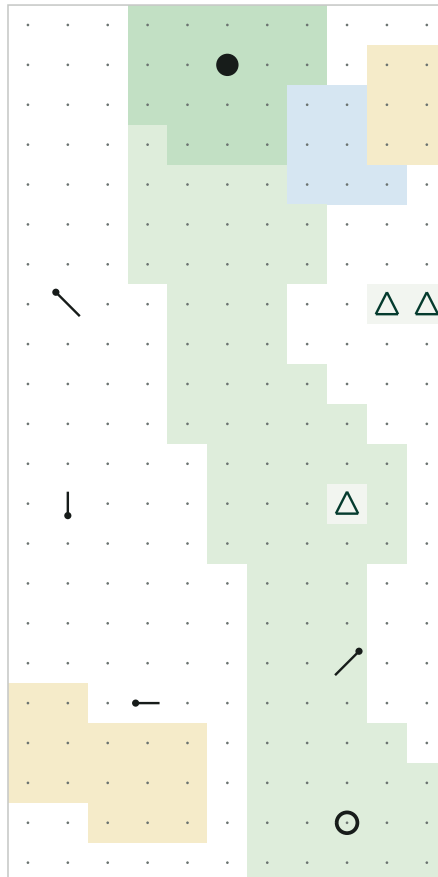
Par 6 Mejor posible 5



Par 6 Mejor posible 5

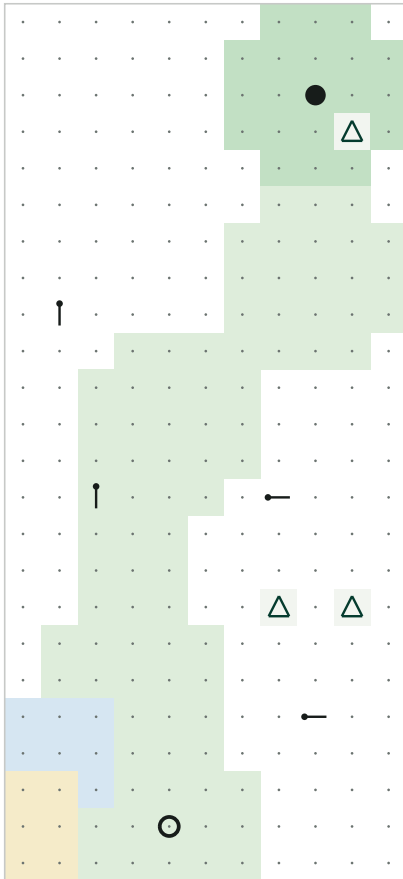


Par 6 Mejor posible 5



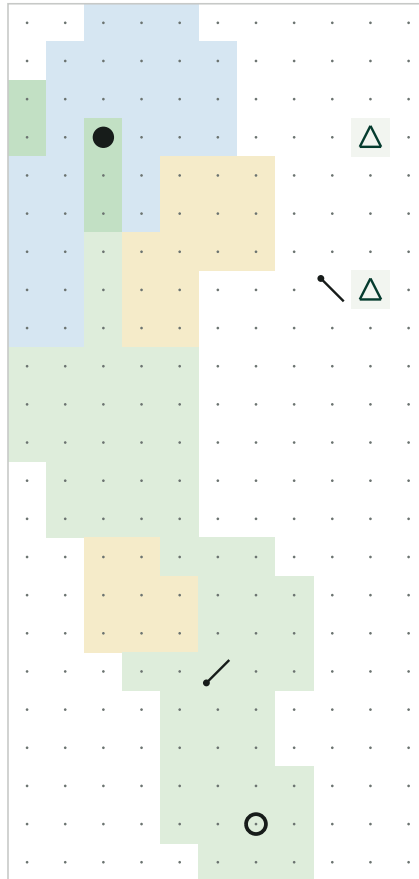
Hoyo 13

Par 6 Mejor posible 5



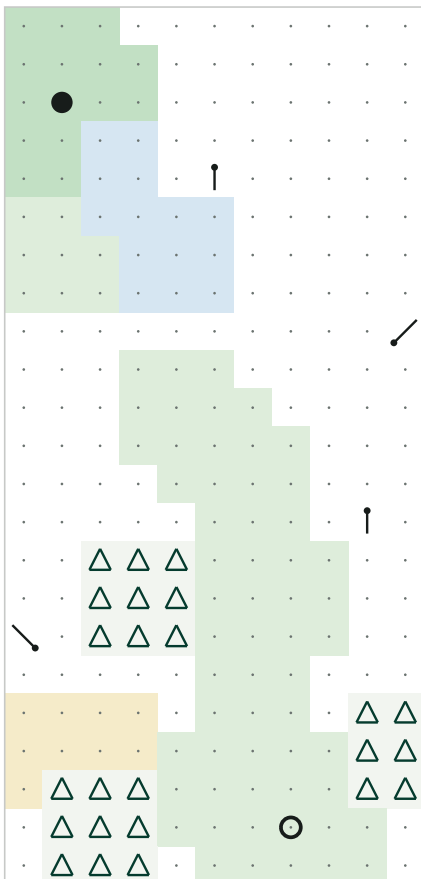
Hoyo 14

Par 6 Mejor posible 5



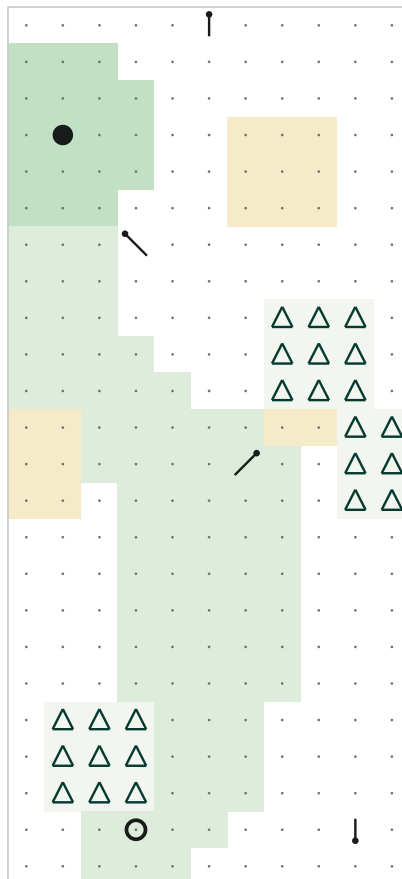
Hoyo 15

Par 6 Mejor posible 5



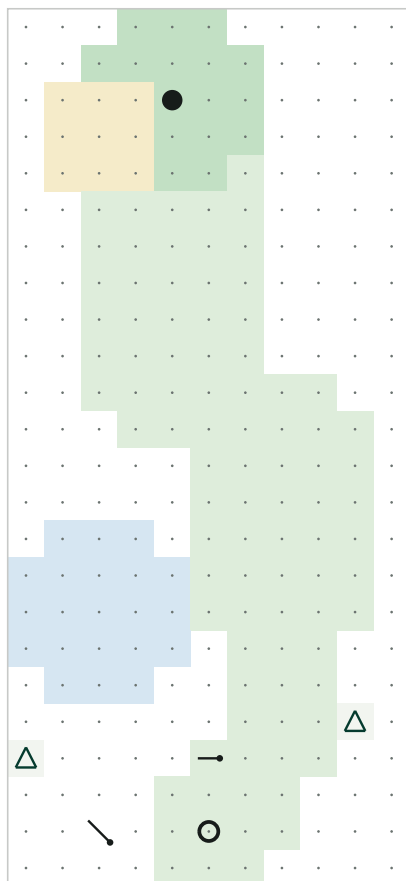
Hoyo 16

Par 6 Mejor posible 5



Hoyo 17

Par 6 Mejor posible 5



Hoyo 18

Par 6 Mejor posible 5

