

Golf de cuaderno

Campo: Paper Reach
Día: 2026-10-03 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	4	4	5	5	5	5	5	5	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	4	5	5
Tu puntuación									

Cómo se juega

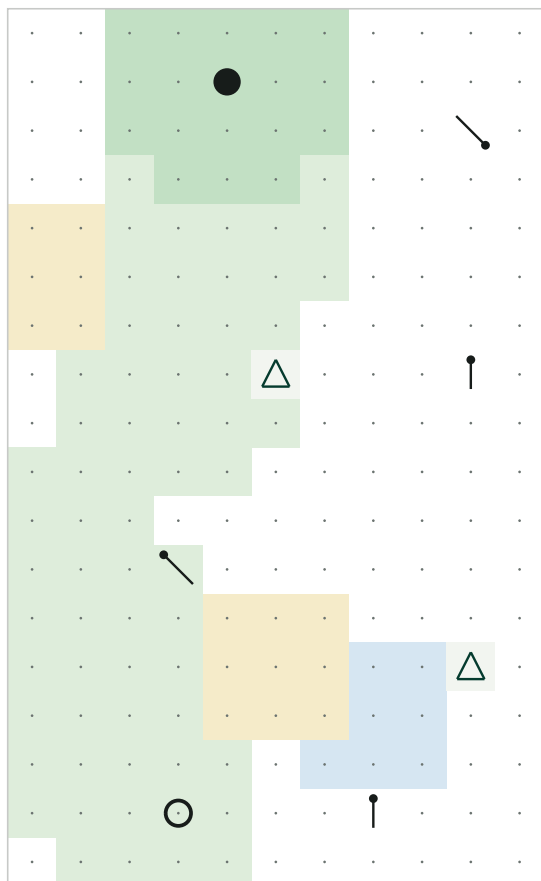
- 1. Cada golpe va en línea recta, en una de ocho direcciones, un número entero de casillas.
- 2. El dado marca la distancia. Suma una casilla desde la calle y resta una desde el búnker.
- 3. El putt de una casilla está siempre disponible, diga lo que diga el dado.
- 4. La bola sobrevuela el agua pero 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

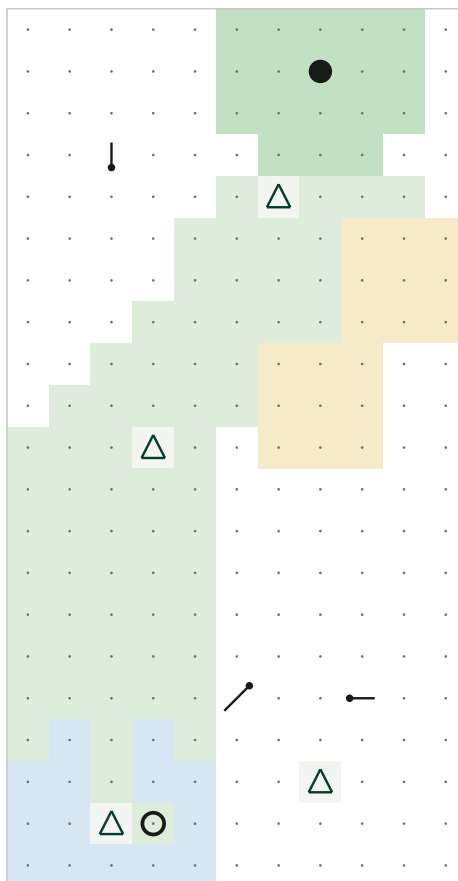
Hoyo 1

Par 6 Mejor posible 4



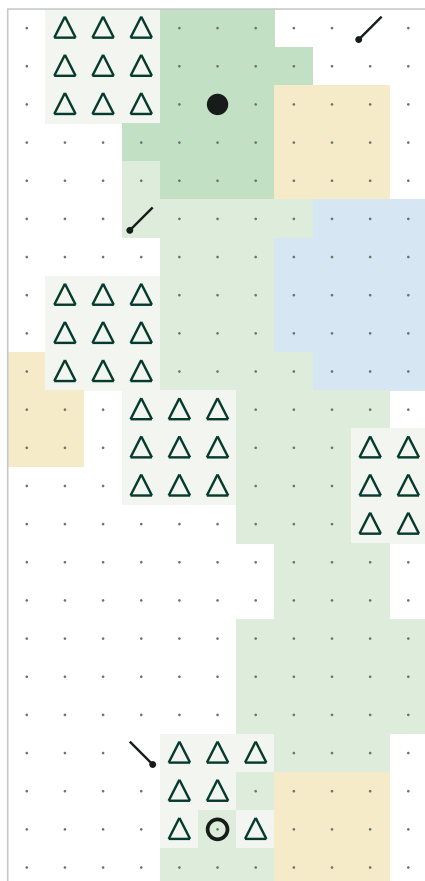
Hoyo 2

Par 6 Mejor posible 4



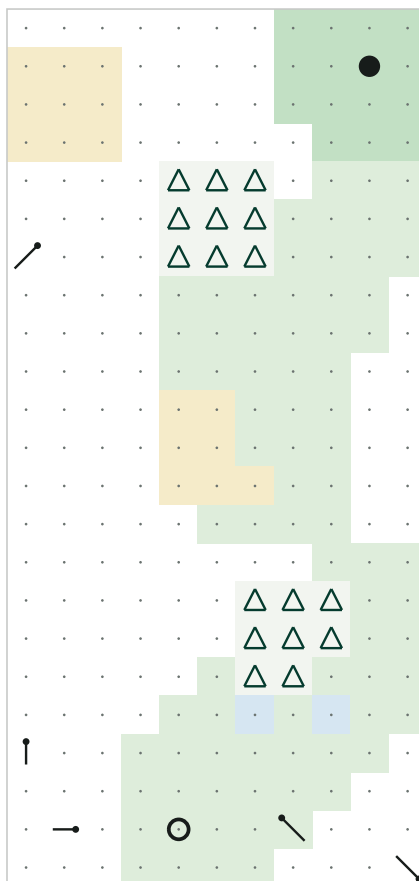
Hoyo 3

Par 6 Mejor posible 5



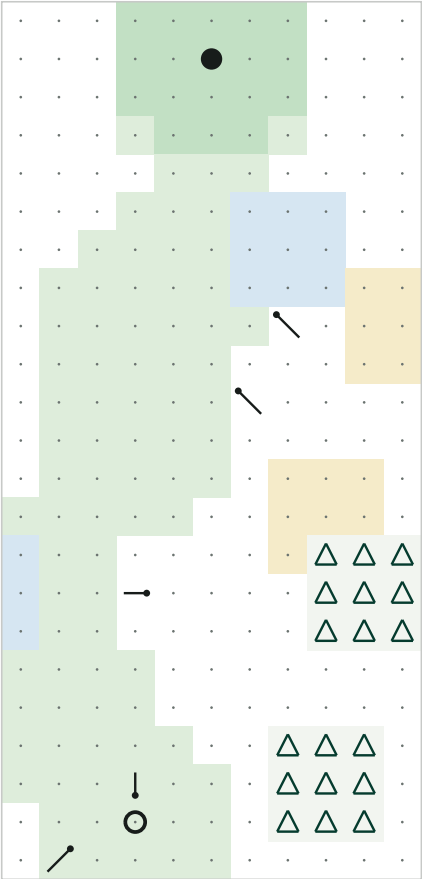
Hoyo 4

Par 6 Mejor posible 5



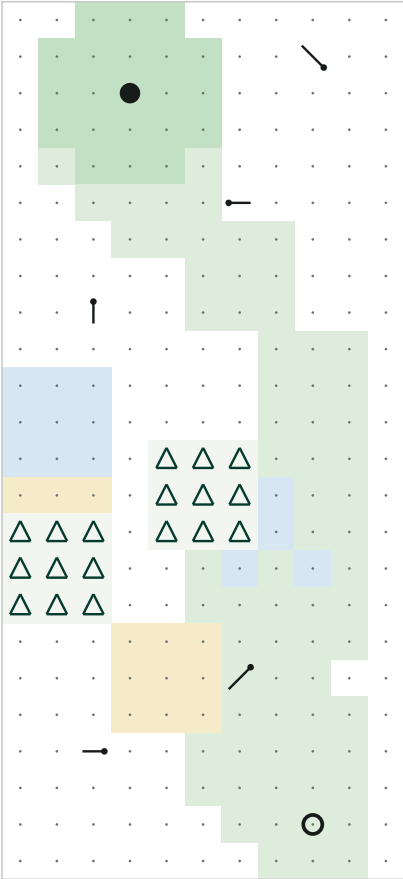
Hoyo 5

Par 6 Mejor posible 5



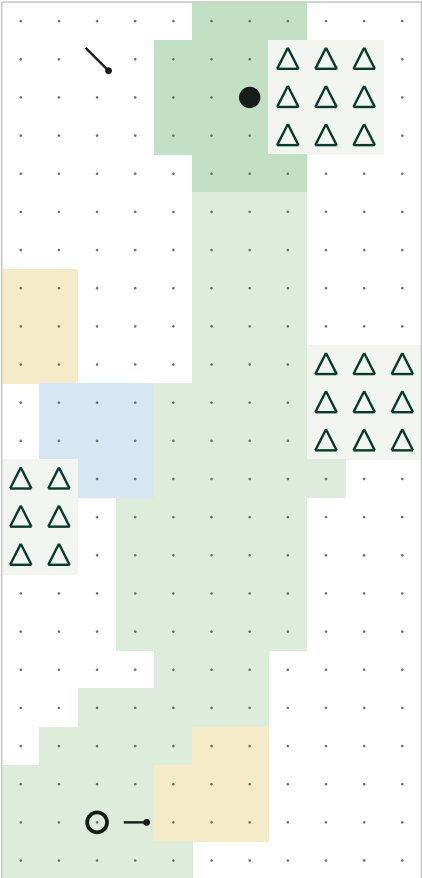
Hoyo 6

Par 6 Mejor posible 5



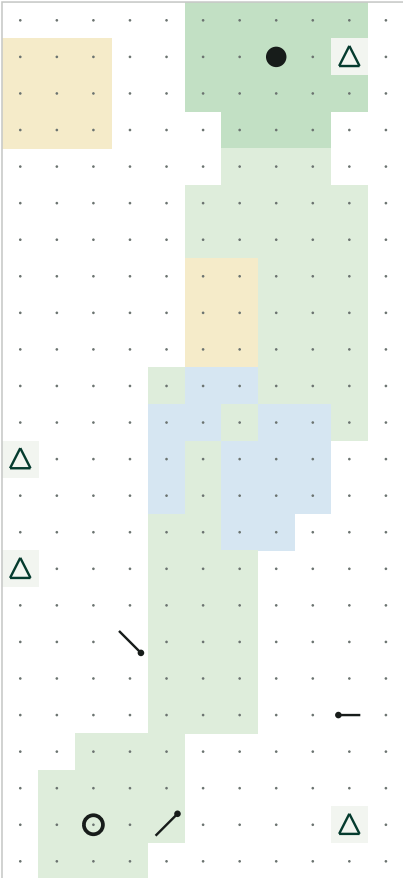
Hoyo 7

Par 6 Mejor posible 5



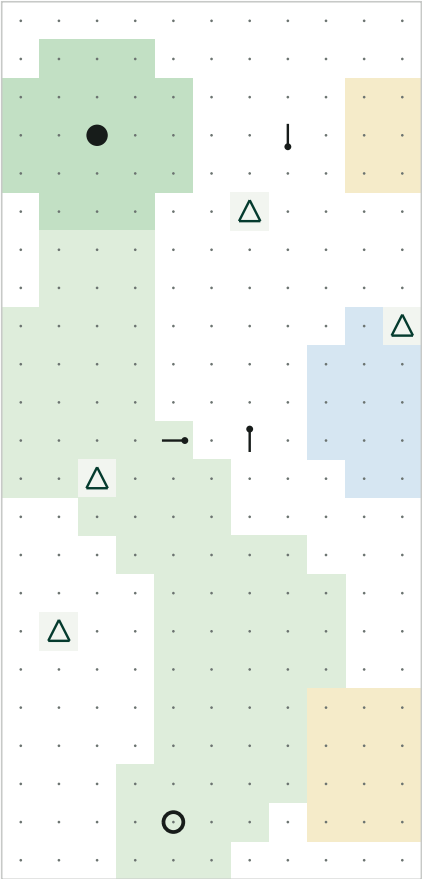
Hoyo 8

Par 6 Mejor posible 5



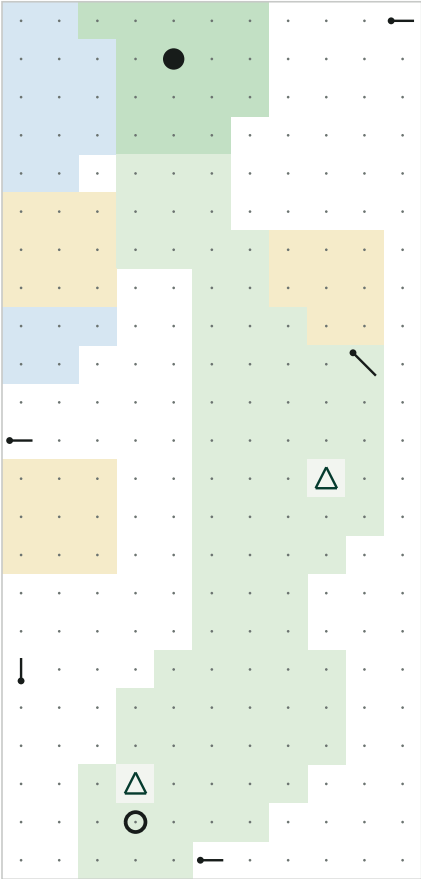
Hoyo 9

Par 6 Mejor posible 5



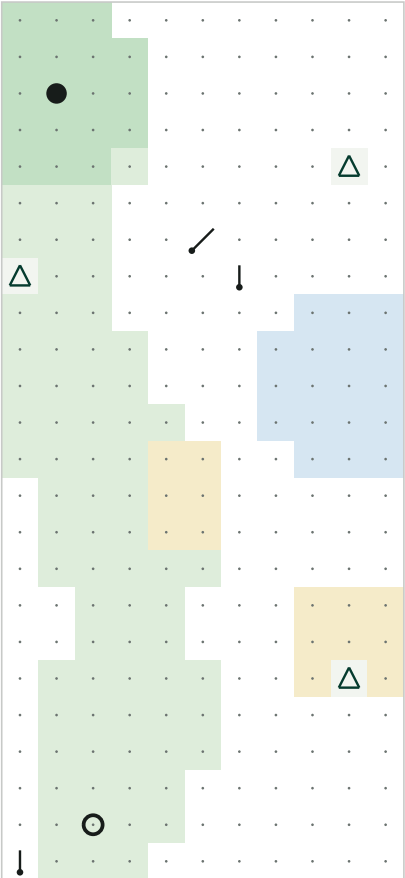
Hoyo 10

Par 6 Mejor posible 5



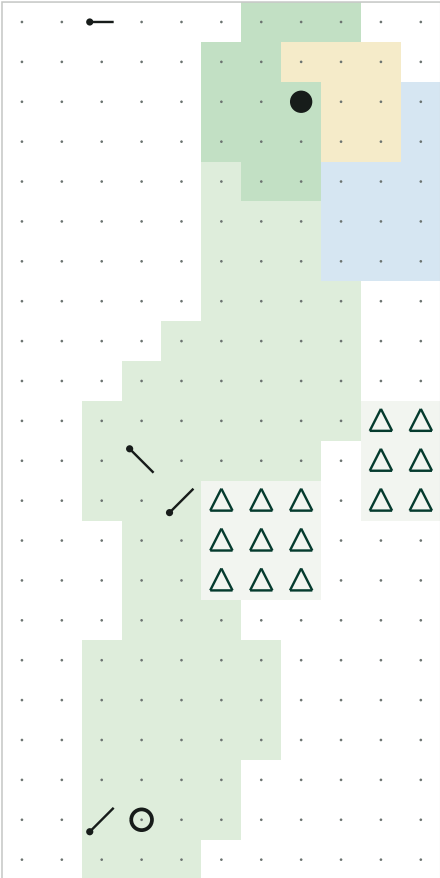
Hoyo 11

Par 6 Mejor posible 5



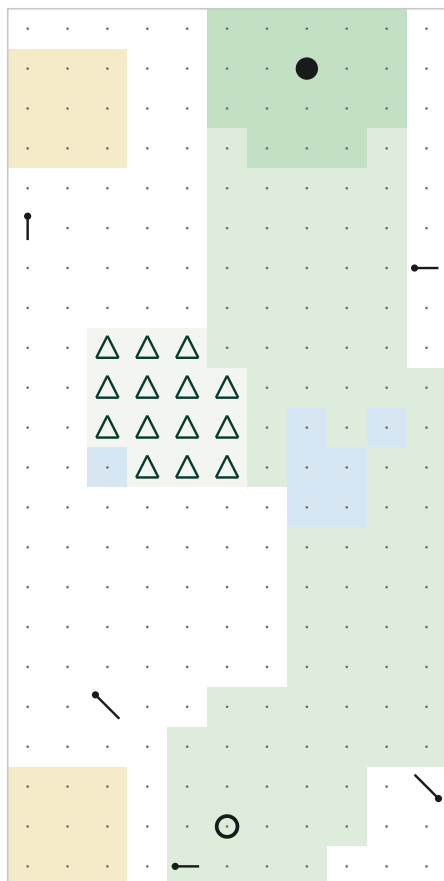
Hoyo 12

Par 6 Mejor posible 5



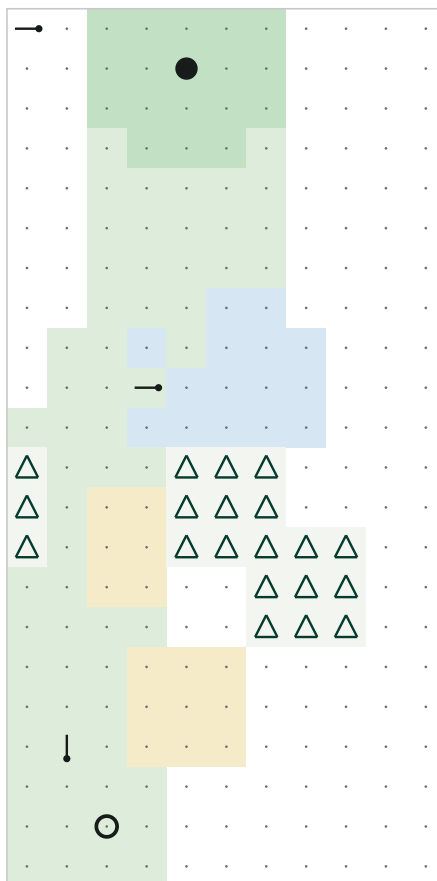
Hoyo 13

Par 6 Mejor posible 5



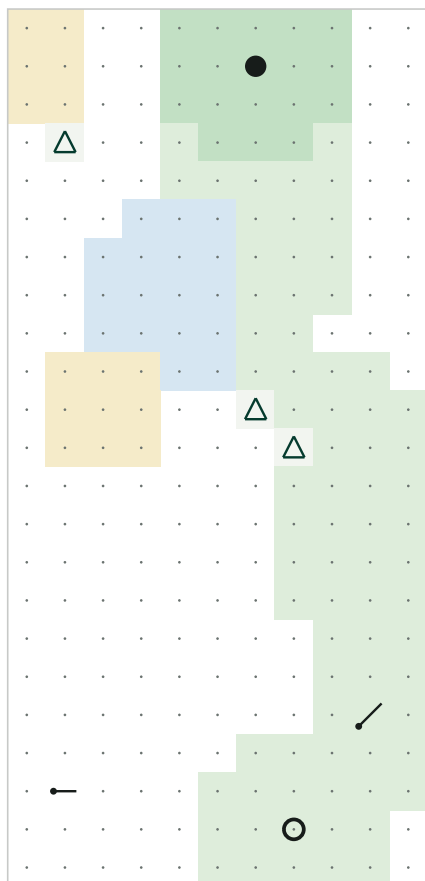
Hoyo 14

Par 6 Mejor posible 5



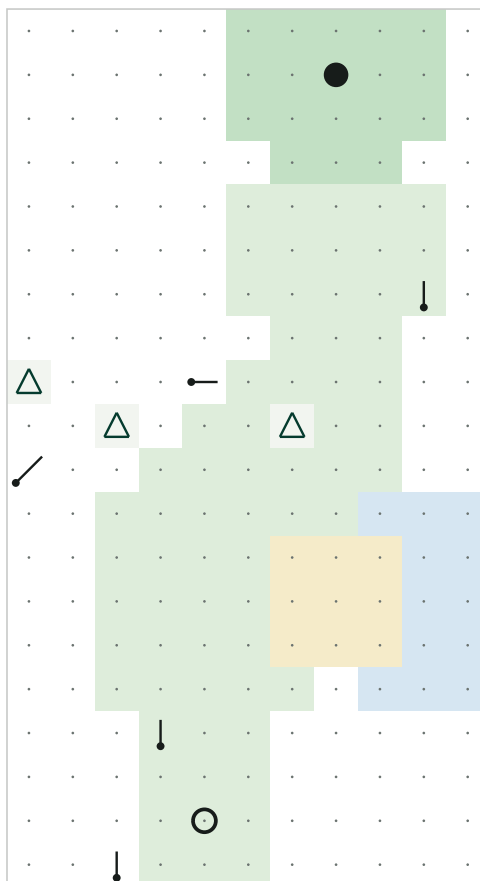
Hoyo 15

Par 6 Mejor posible 5



Hoyo 16

Par 6 Mejor posible 4



Hoyo 17

Par 6 Mejor posible 5

Hoyo 18

Par 6 Mejor posible 5

