Golf de cuaderno

Campo: Amber Mill
Día: 2026-11-06 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	5	5	4	4	5	4	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	4	5	5	5	5	5	4	5	4
Tu puntuación									

Cómo se juega

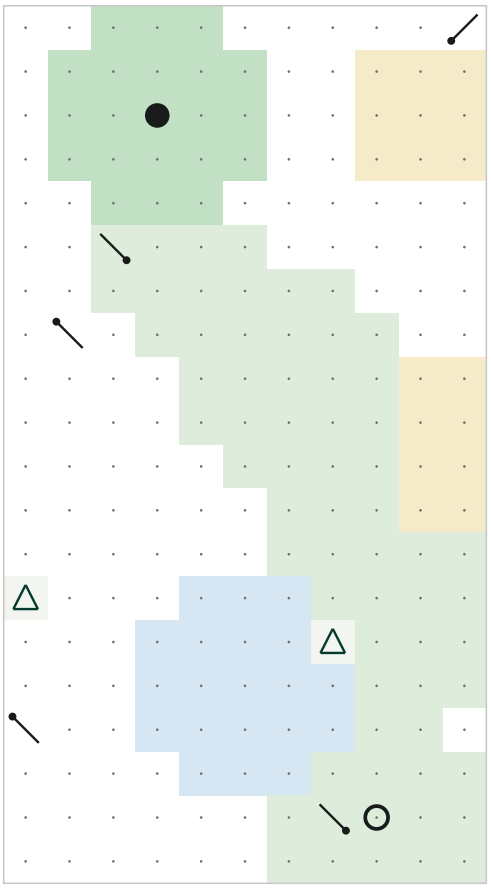
1. Cada golpe va en línea recta, en una de ocho direcciones, un número entero de casillas.
2. El dado marca la distancia. Suma una casilla desde la calle y resta una desde el búnker.
3. El putt de una casilla está siempre disponible, diga lo que diga el dado.
4. La bola sobrevuela el agua pero no puede 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

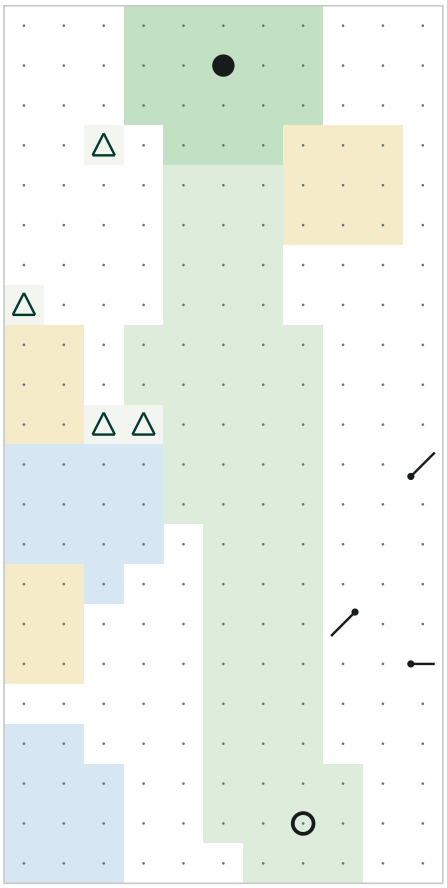
Hoyo 1

Par 6 Mejor posible 4



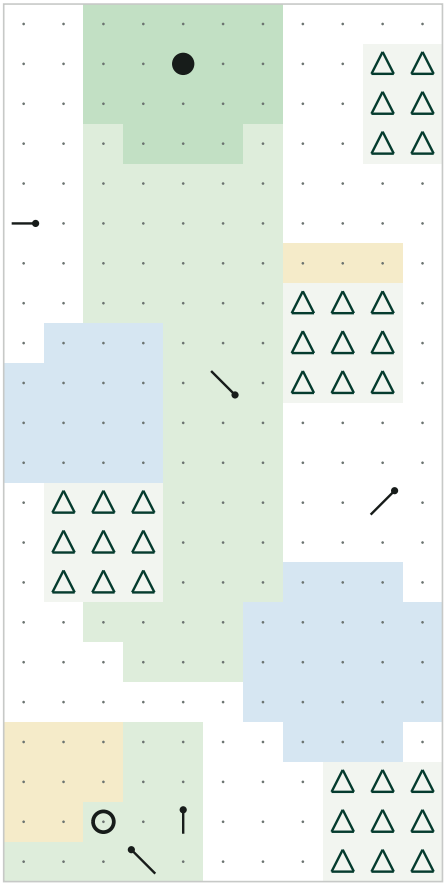
Hoyo 2

Par 6 Mejor posible 5



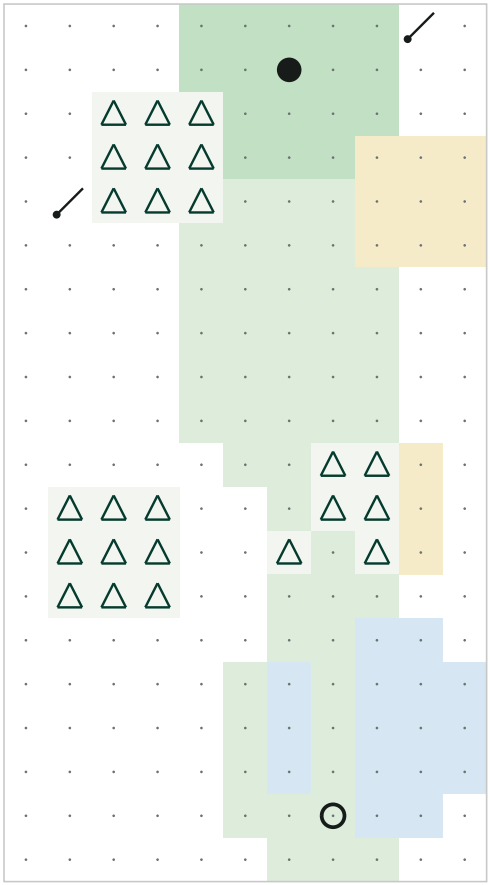
Hoyo 3

Par 6 Mejor posible 5



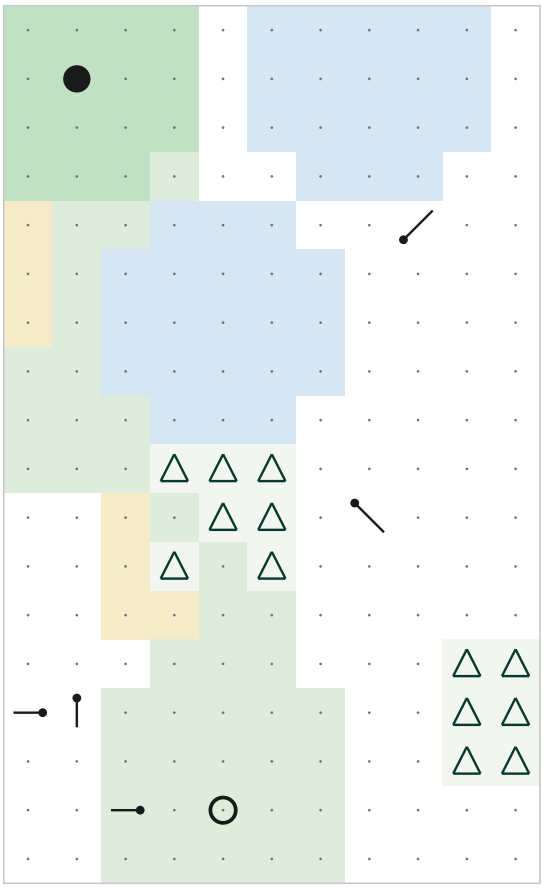
Hoyo 4

Par 6 Mejor posible 4



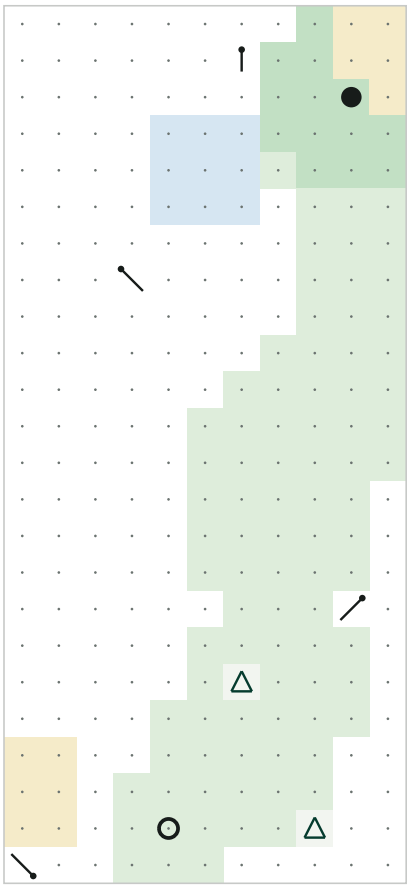
Hoyo 5

Par 6 Mejor posible 4



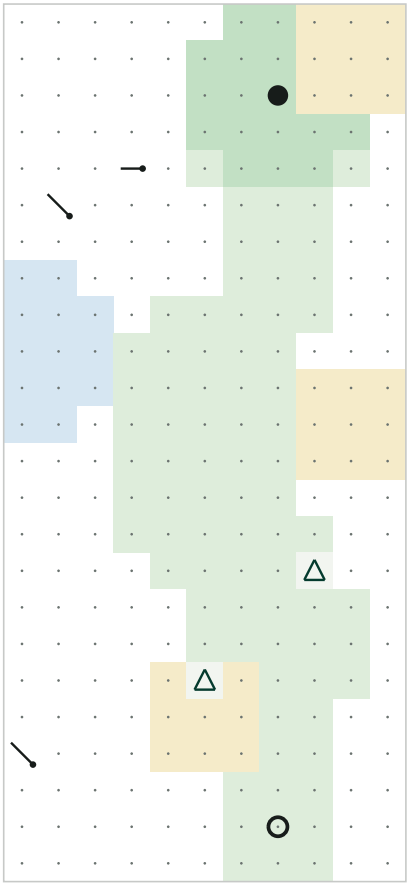
Hoyo 6

Par 6 Mejor posible 5



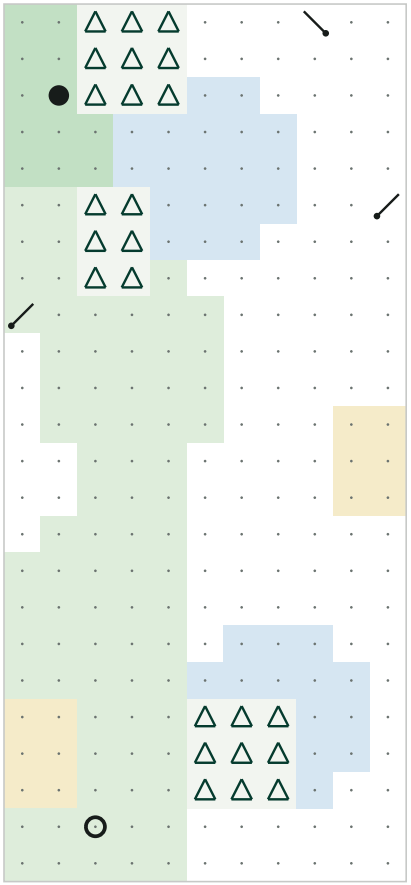
Hoyo 7

Par 6 Mejor posible 4



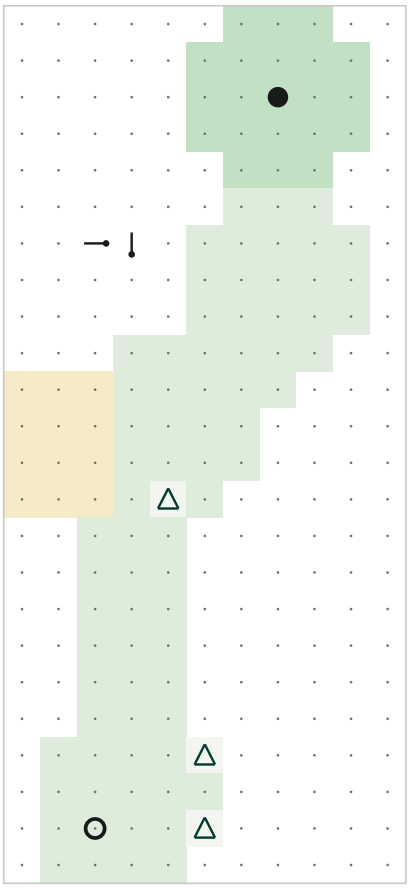
Hoyo 8

Par 6 Mejor posible 5



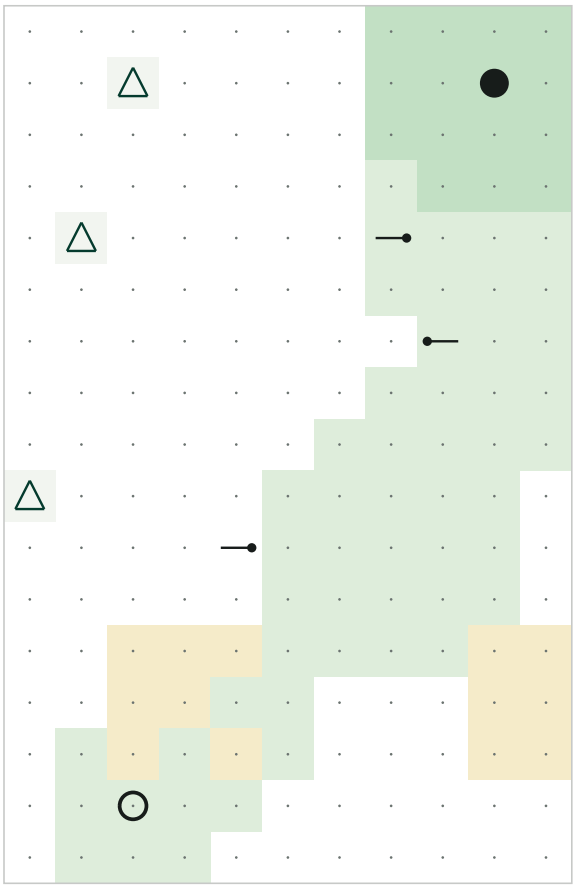
Hoyo 9

Par 6 Mejor posible 5



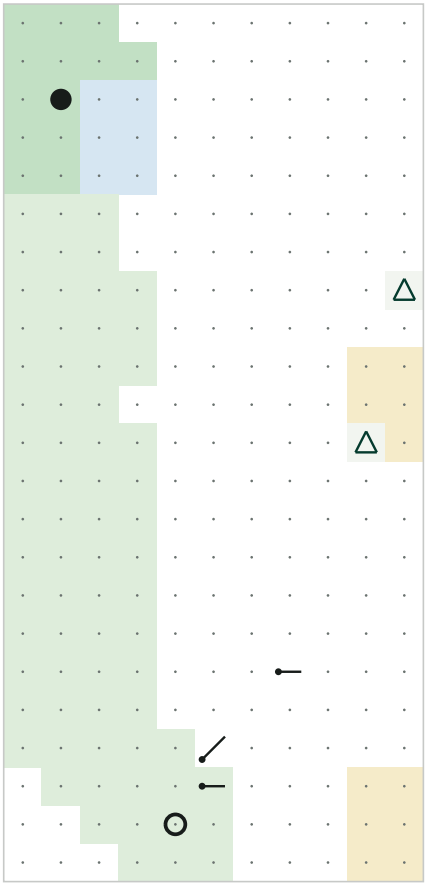
Hoyo 10

Par 6 Mejor posible 4



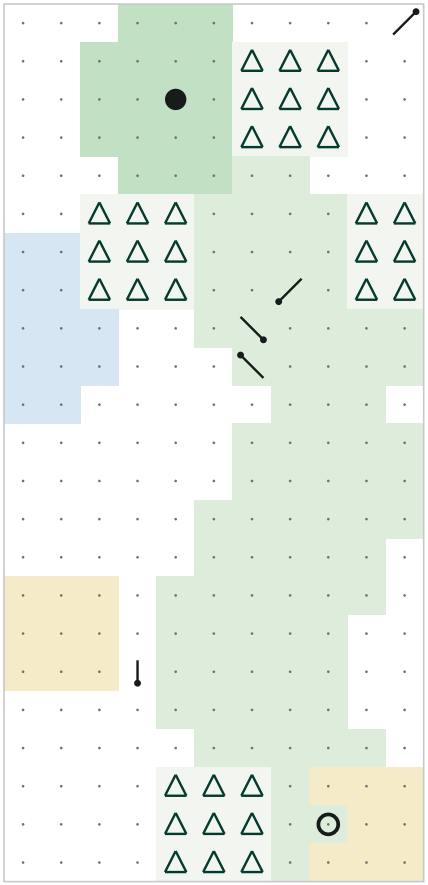
Hoyo 11

Par 6 Mejor posible 5



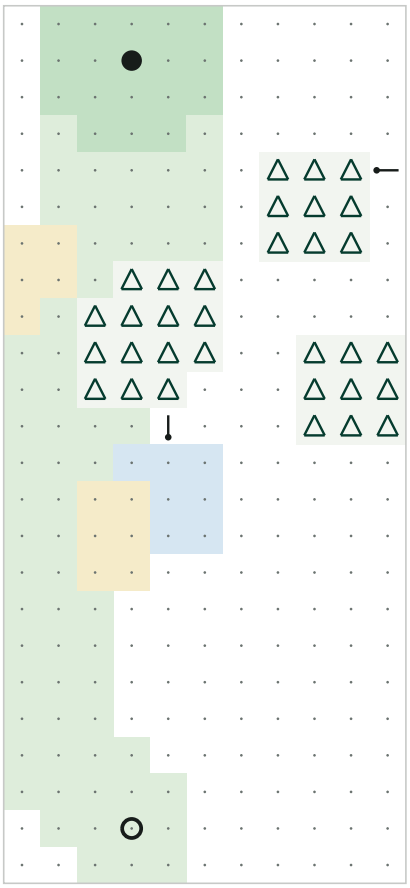
Hoyo 12

Par 6 Mejor posible 5



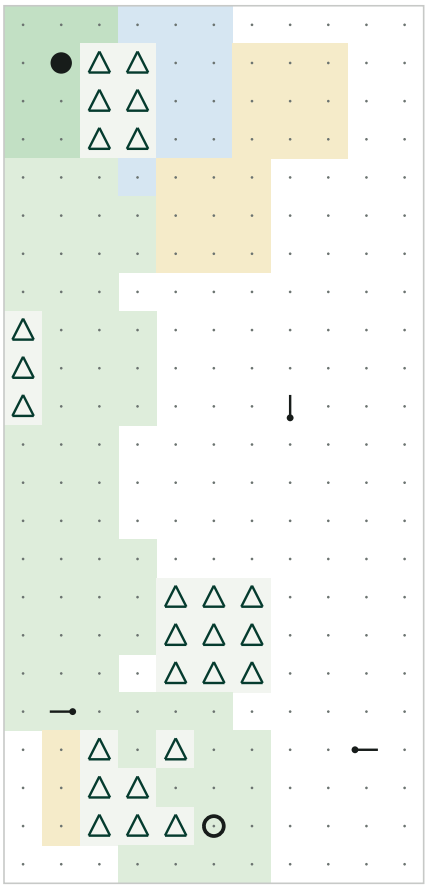
Hoyo 13

Par 6 Mejor posible 5



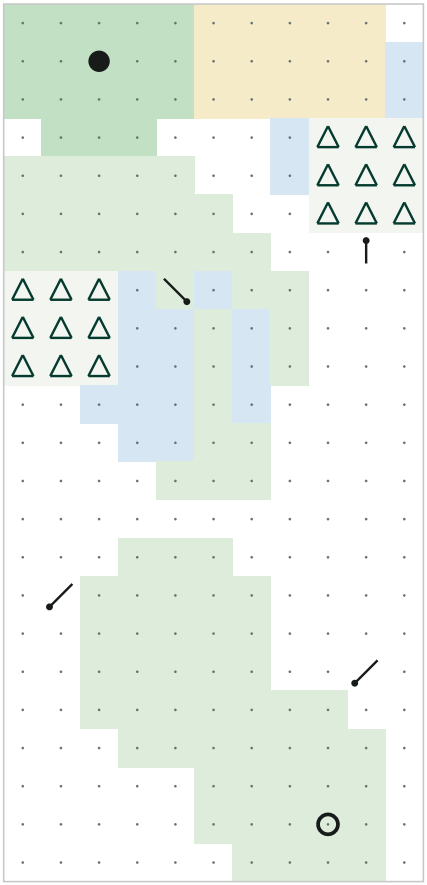
Hoyo 14

Par 6 Mejor posible 5



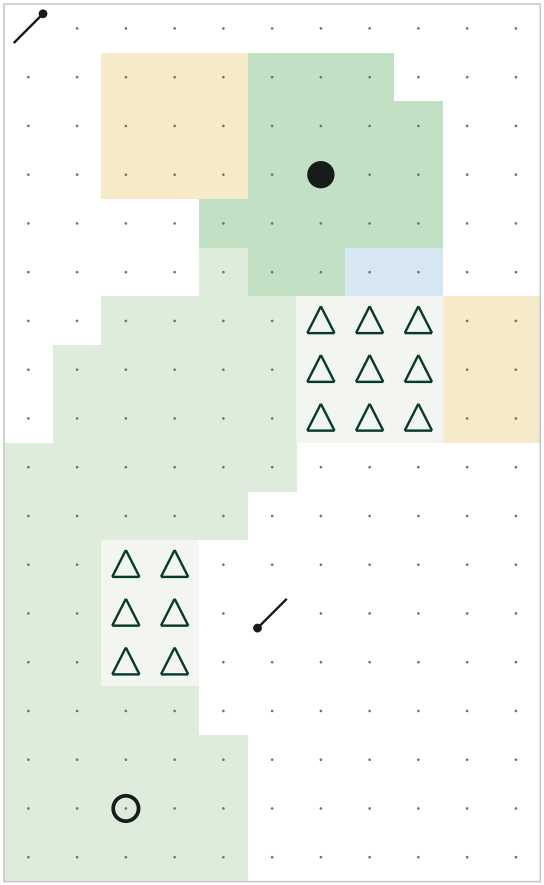
Hoyo 15

Par 6 Mejor posible 5



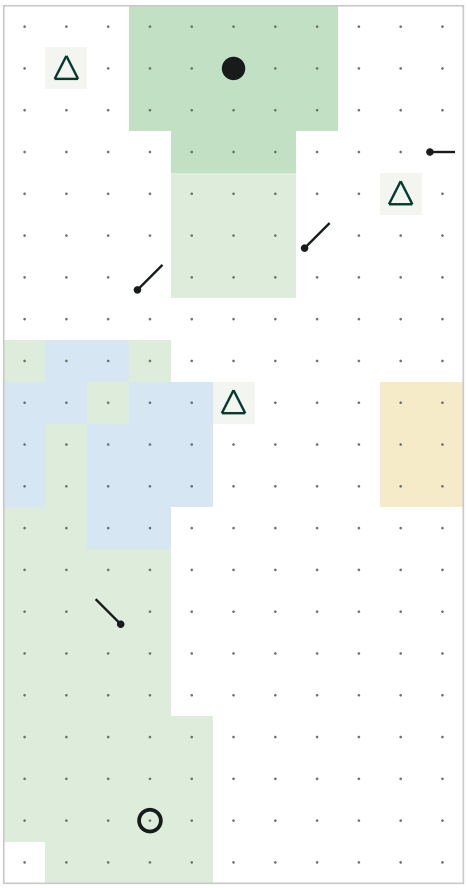
Hoyo 16

Par 6 Mejor posible 4



Hoyo 17

Par 6 Mejor posible 5



Hoyo 18

Par 6 Mejor posible 4

