

AMSGOLF

tienes 14 palos a elegir:

Nombre	Tecla
Drive ¹	D
3 Madera ²	3W
4 Madera ²	4W
5 Madera ²	5W
6 Madera ²	6W
3 Hierro ³	3I
4 Hierro ³	4I
5 Hierro ³	5I
6 Hierro ³	6I
7 Hierro ³	7I
8 Hierro ³	8I
9 Hierro ³	9I
Sand Hierro ⁴	SI
Putter ⁵	P

(1) *Se usa normalmente al salir.*

(2) *Se usa normalmente en el fairway.*

(3) *En el "fairway" o en el "rough".*

(4) *Seleccionado automáticamente en el "bunker".*

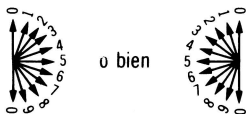
(5) *Seleccionado automáticamente en el "green".*

Un palo con un número bajo golpea la bola con más fuerza que uno con número alto. Por ejemplo, un 9 Hierro se usa para un golpe muy corto y un 3 Hierro para un golpe largo. Los de madera golpean la bola muy fuerte pero son difíciles de usar en el "rough".

El golpe de la bola hacia la derecha se conoce como "slice" y hacia la izquierda se llama "hook". Un mal golpe puede hacer que la bola choque con un árbol, en cuyo caso será difícil el siguiente golpe, así que piensa cuidadosamente el palo que vas a utilizar.

El juego empieza sacando la bola desde la salida, normalmente con el "Drive" (D). Para enviar la pelota de oeste a este, la dirección es la 5 y para golpearla lo más fuerte que puedas deberás utilizar fuerza 9. Pero ¡ojol!, dando tan fuerte puedes fallar fácilmente. El vuelo de la bola se indica con un punto intermitente. ¡Recuerda que las bolas no atraviesan árboles!

DIRECCIONES



Recuerda también que un jugador con un hándicap de 16 no puede enviar la bola tan lejos como uno con un hándicap bajo.

BUNKERS

Si la pelota cae en un bunker, el jugador sólo tendrá que elegir la fuerza de tiro, pues se asume inmediatamente que el palo es el Sand Hierro.

PUTTING

Cuando la bola está en el "césped", también deberás elegir solamente la fuerza pues el palo se escoge automáticamente. Cuando consigues meter la pelota en el hoyo, el número de golpes que has utilizado se indica y se compara con la puntuación que un jugador "scratch" debería obtener. Si tu puntuación está por debajo después de considerar tu hándicap, se te otorgará un hándicap menor y una clave que necesitarás para empezar la siguiente ronda. ¡Que no se te olvide la clave!

Para comenzar se te dará un hándicap 16. La clave en este caso es S9V73.