



Las Reglas y Decisiones de Animal Golf® ©2007

INTRODUCCIÓN al Juego de Golf del Mundo más Popular

Cualquier golfista, sin tener en cuenta el nivel de habilidad hace errores ser ellos pierden golpes, mal lee, decisiones de dirección de curso pobres, y otros por el estilo. El objetivo de jugar a Animal Golf® es el mismo como jugando cualquier ronda del golf: DIVERTIRSE, jugar bien, evitando el curso arriesga y los escollos del juego, como golf en general. El juego tiene Penas para el juego desafortunado y Recompensa para el juego bueno. Y, esto contiene el juego más completo de situaciones concebible.

En el juego de nuestro juego, un Jugador recibe un Animal Golf® Etiqueta (s) Animosa cualquier tiempo que el Jugador hace un golpe de golf desafortunado que empareja uno o varios de las doce situaciones descritas en nuestras Etiquetas Animosas. Los jugadores que sostienen Etiquetas Animosas pueden descargarlos pasándoles en el siguiente jugador esto incurre en la misma mala suerte, o que una recompensa por un agujero bien jugado. Los jugadores que sostienen las muy pocas Etiquetas Animosas al final GANAN el juego en consecuencia. Con el tiempo jugando el Animal Golf® debería ayudar a reforzar habilidades de dirección de curso de alguien, conocimiento total y amor del juego.

Juego Animal Golf®

1. Típicamente jugado como un juego que apuesta y dentro de cada foresome o grupo teeing lejos juntos, los Jugadores convienen en el valor de pena de cada uno Animal Golf® Etiqueta Animosa antes de juego que comienza. Valore estas etiquetas usando el dinero, una ronda de bebidas del Jugador con lo más al final, alimento, algo usted se decide. Las etiquetas también pueden hacer que valores variantes - sean tan creativos como usted desea. Cada Jugador consigue 1 gancho de Etiqueta Animoso para atar a su bolso, su carro de golf, lazo de cinturón, o independientemente de ellos pueden elegir. O si usted tiene 12 ganchos usted puede ate cada Etiqueta Animosa permanentemente a un gancho. Usted necesitará el juego del que de Etiquetas Animosas por foresome o grupo teeing lejos juntos.

2. Los jugadores convendrán en el FINAL DE JUEGO, típicamente cada uno 9 agujeros, o hasta oscuro para rondas de crepúsculo.

3. Durante el juego, un Jugador recibe el Animal Golf® Etiqueta Animosa que empareja el riesgo o el escollo cuando el Jugador hace un golpe de golf que resulta en un acontecimiento descrito en las Etiquetas Animosas. Es posible y común para recibir más de una Etiqueta Animosa que resulta del mismo golpe.

Decisión 3a: Pelota que descansa en verde, luego tirado al hoyo lejos verde: Una vez que la pelota de un Jugador se para EN EL VERDE, todos los golpes de aquel punto avanzado requerido agujerear la pelota son contados como tiros al hoyo.

Decisión 3b: La pelota se para en "un búnker de desecho": una trampa de arena "o el búnker" son definidos en las Reglas de Golf como "un área lista". Un búnker de desecho es improvisado y así es sólo otro tipo de la superficie en límites en un campo de golf. El juego de Camello etiqueta sólo se aplica a búnkeres como definido en Las Reglas de Golf.

Decisión 3c: Aclaración de Reglas para el Pollo: En el espíritu del juego de Golf, el Pollo debería ser aplicable a cualquier tiro al hoyo para espíritu maligno, par, o bajo la par, que aparece como ello habría sido agujereado si esto sólo hubiera alcanzado el agujero. Si desacuerdo, gobiernos mayoritarios.

4. Un Jugador que sostiene cualquier Etiqueta Animosa los guarda en su posesión hasta que otro Jugador incurra en el mismo riesgo o el escollo, EN CUAL TIEMPO que La Etiqueta Animosa pasa al Jugador último, justo como un juego del tema delicado de golf. Las Etiquetas Animosas pasan del Jugador al Jugador cada vez su riesgo asociado o incurren en el escollo, hasta durante se aprovechan del mismo agujero.

Decisión 4a: Etiqueta Animosa que pasa con la Mofeta: Normalmente conceden al último Jugador para agujerear su pelota marcando un espíritu maligno triple o más alto la Mofeta. Sin embargo, si dos o más Jugadores triplican el espíritu maligno (o más alto) el mismo agujero con diferenciar tanteos para el agujero, el Jugador con el resultado peor para esto el agujero es concedido la Mofeta, aun si ellos no fueran el último Jugador para agujerear su pelota.

Decisión 4b (NUEVO): Etiqueta Animosa que pasa con la Serpiente: Normalmente conceden al último Jugador que hace 3 o más tiros al hoyo para agujerear su pelota la Serpiente. Sin embargo, si uno o vario 4 tiro al hoyo de Jugadores (o más alto) el mismo agujero, conceden al Jugador con la mayor parte de tiros al hoyo para aquel agujero la Serpiente, aun si ellos no eran el último Jugador para agujerear su pelota.

5. Siga las Reglas de Golf, es decir, juego en la secuencia apropiada, ningún "mulligans" o "gimmies", etc. Siga el ritmo mientras usted juega.

Decisión 5a (NUEVO): Secuencia de Jugador y Concesiones: las Reglas de Golf indican que normalmente después de que los Jugadores han comenzado el juego de un agujero, el la pelota más lejos del agujero es jugada primero. En el verde y quizás en el espíritu de SEGUIR EL RITMO, a un Jugador puede permitirle el grupo para tirar al hoyo otra vez en una tentativa de agujerear aun si su pelota no fuera la más apartada entonces. Si a aquel Jugador le permitieran de hecho "tirar al hoyo" temprano por el grupo, él o ella no son últimos en el agujero. Pero si aquel Jugador jugó de la vuelta, ellos toman la Serpiente si ellos 3-tirado-al-hoyo o más, y la Mofeta si ellos triplice bogied o más alto.

6. Jugadores que sostienen las muy pocas Etiquetas Animosas al final de TRIUNFO DE JUEGO el juego en consecuencia.

"ESTÉ EL CLUB" (RECOMPENSAS): Sea RECOMPENSADOS para sus GRANDES tiros y tiros al hoyo

Sea recompensados para sus GRANDES tiros de golf y tiros al hoyo que resultan en agujeros bien jugados. Si usted sostiene algún Animal Golf® Etiquetas Animosas entonces, usted puede pasar cualquier (de 1) de sus Etiquetas Animosas a otro Jugador de su opción en su foresome o grupo para su después GRANDE (o afortunado) juego de golf:

- un Águila Bicéfala, Águila, As, o Chirrido

- hundiendo un tiro al hoyo LARGO, al menos 2 bandera se pega en la distancia, salvar la PAR

- una Arena Ahorra (y abajo de un búnker greenside para salvar PAR)

- una Viruta En o Golpeado En salvar PAR de dondequiera del verde

El Jugador al que usted decide pasar cualquiera de sus Etiquetas Animosas debe aceptar su decisión. Si usted no sostiene ninguna Etiqueta Animosa entonces, usted todavía consiga la satisfacción de un agujero muy bien jugado. ¡¡Felicitaciones!! ¡No vaya lo hacen otra vez!

DISFRUTE DEL JUEGO y control <http://www.AnimalGolf.com> periódicamente para Actualizaciones de Decisión y Regla.