

Disc Golf Ink

Materiales:

- (4) Dados azules de 6 caras
- (4) Dados rojos de 6 caras
- (1) Tarjeta de puntuación
- (1) Hoja de curso
- (1) Utensilio de escritura

Manejo / Tiro de medio alcance:

Un tiro de Drive / Medio alcance tiene un rango de 2-24 espacios y requiere una planificación cuidadosa, consideración de la probabilidad de la tirada de los dados, y un poco de suerte. La tabla de estadísticas de tirada de dados incluida en la tarjeta de puntaje ayudará a configurar los tiros de Drive/Mid-Range.

1. Configura el tiro configurando los componentes del vector de tiro:

a. Vertical direction:

Norte o Sur

b. Método de la distancia vertical:

Lanza 1-4 dados azules y suma los resultados O lanza 2 dados azules y usa la diferencia.

c. Dirección horizontal:

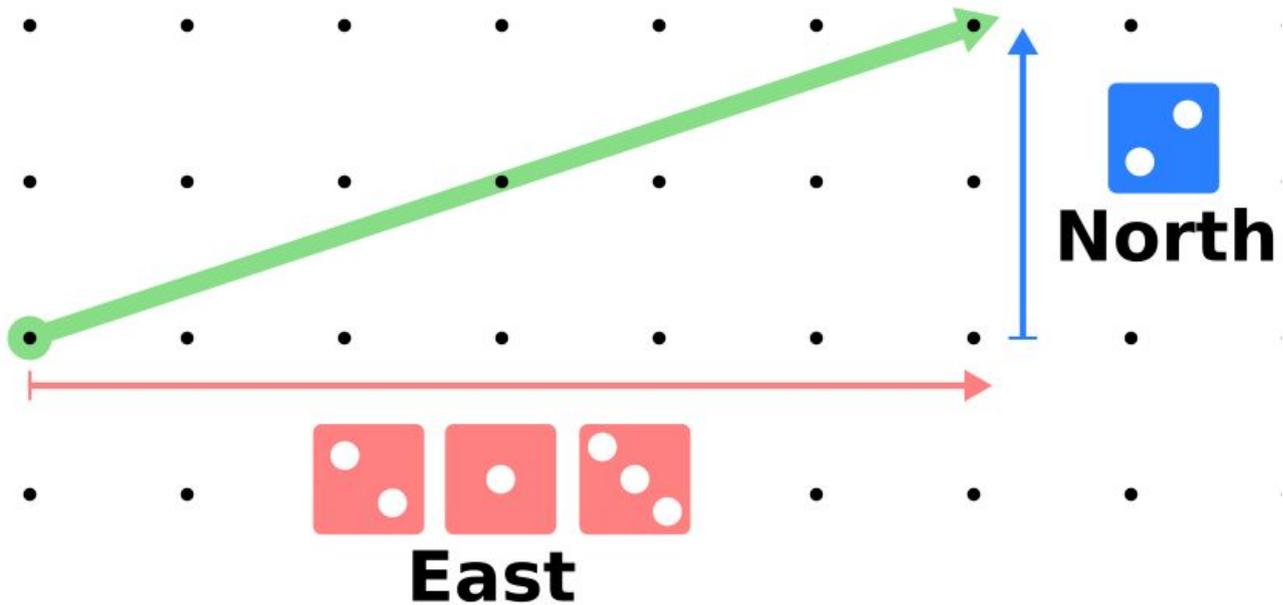
Este o Oeste.

d. Método de la distancia horizontal:

Lanza 1-4 rojo d hielo y suma los resultados O lanza 2 dados rojos y usa la diferencia.

2. Ejecuta el disparo:

- a. Lanzar dados de distancia vertical y horizontal.
- b. Si lo deseas, vuelve a lanzar todos los dados de distancia vertical u horizontal (se permite una vez por disparo).



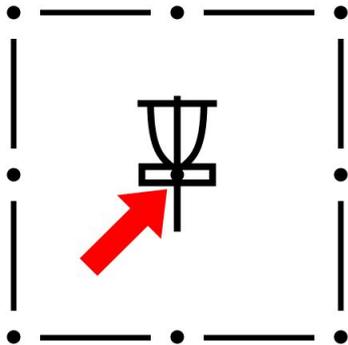
Acercamiento/Disparo:

Un tiro de aproximación y salida tiene un rango de 1-6 espacios y proporciona al jugador una cantidad decente de control cuando ataca la canasta o sale de problemas.

1. No se requiere ninguna configuración para un tiro de aproximación y salida.
2. Ejecutar el tiro por:
 - a. Lanza 3 dados de cualquier color.
 - b. Determinar los componentes del tiro:
 - i. Asigna el resultado de 1 dado como la distancia de disparo en una dirección: • Vertical (Norte/Sur) O horizontal (Este/Oeste).
 - ii. Opcionalmente, asigna 1 de los 2 dados restantes como la distancia de tiro en una dirección diferente.

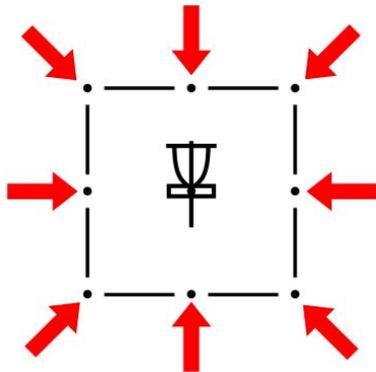
Haciendo un putt / tiro:

Se ha hecho un putt o tiro cuando el resultado del tiro aterriza exactamente en el punto que contiene la canasta.



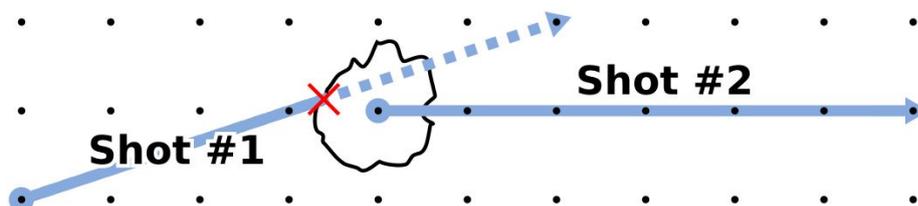
Gimme:

Cuando un tiro cae en uno de los espacios directamente adyacentes a la canasta, se considera un "gimme" y el putt se hará automáticamente en el siguiente golpe.



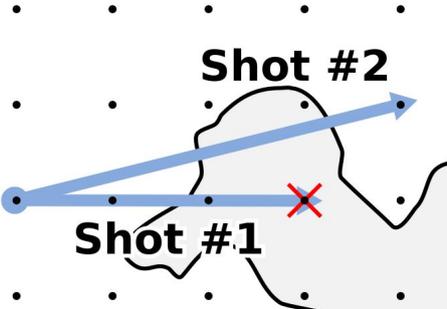
El disparo golpea el árbol:

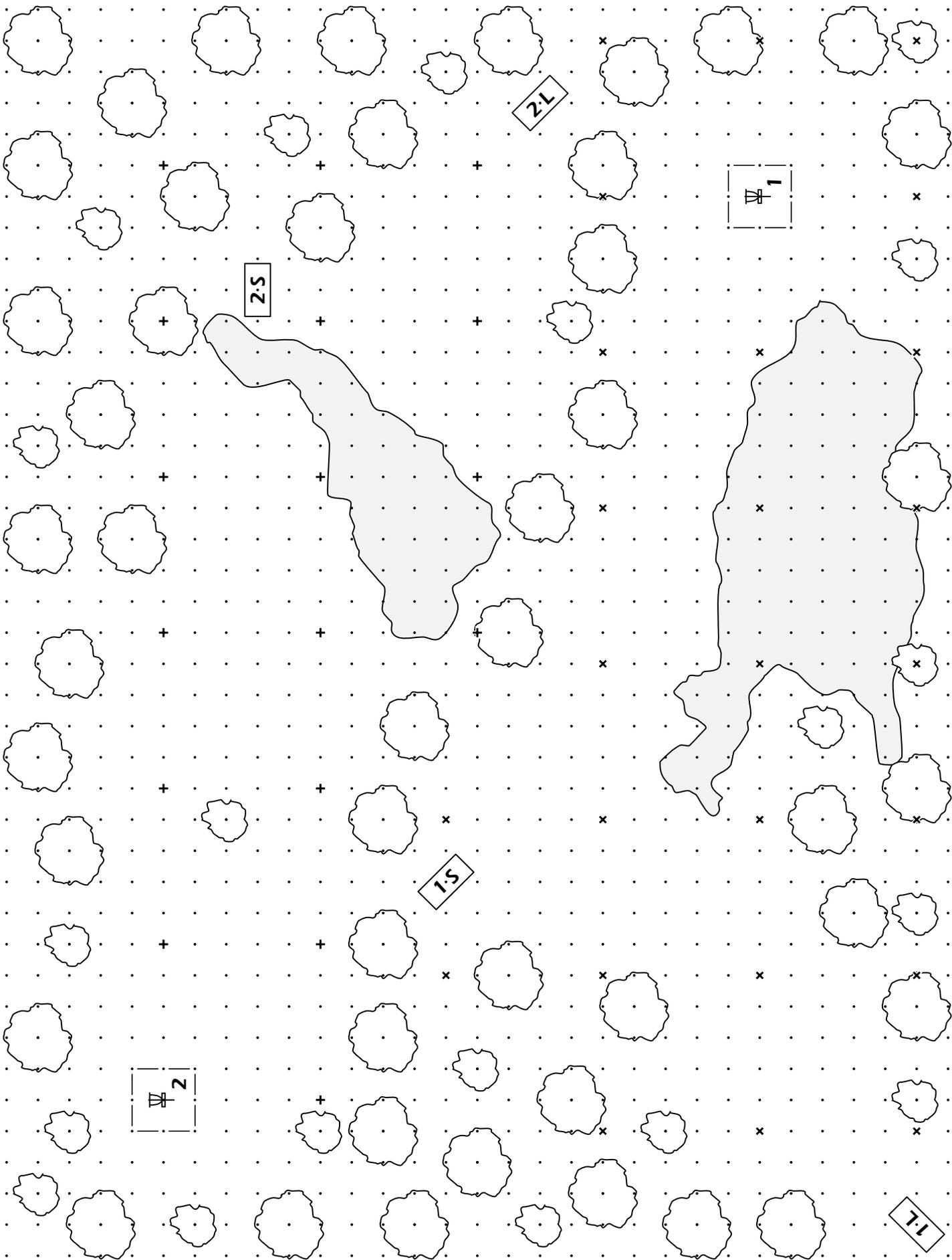
1. Mueve el resultado del disparo al punto dentro del árbol más cercano a donde el disparo se cruzó con el árbol.
2. El árbol se ignora en el siguiente tiro ya que se considera que el jugador está debajo del árbol.

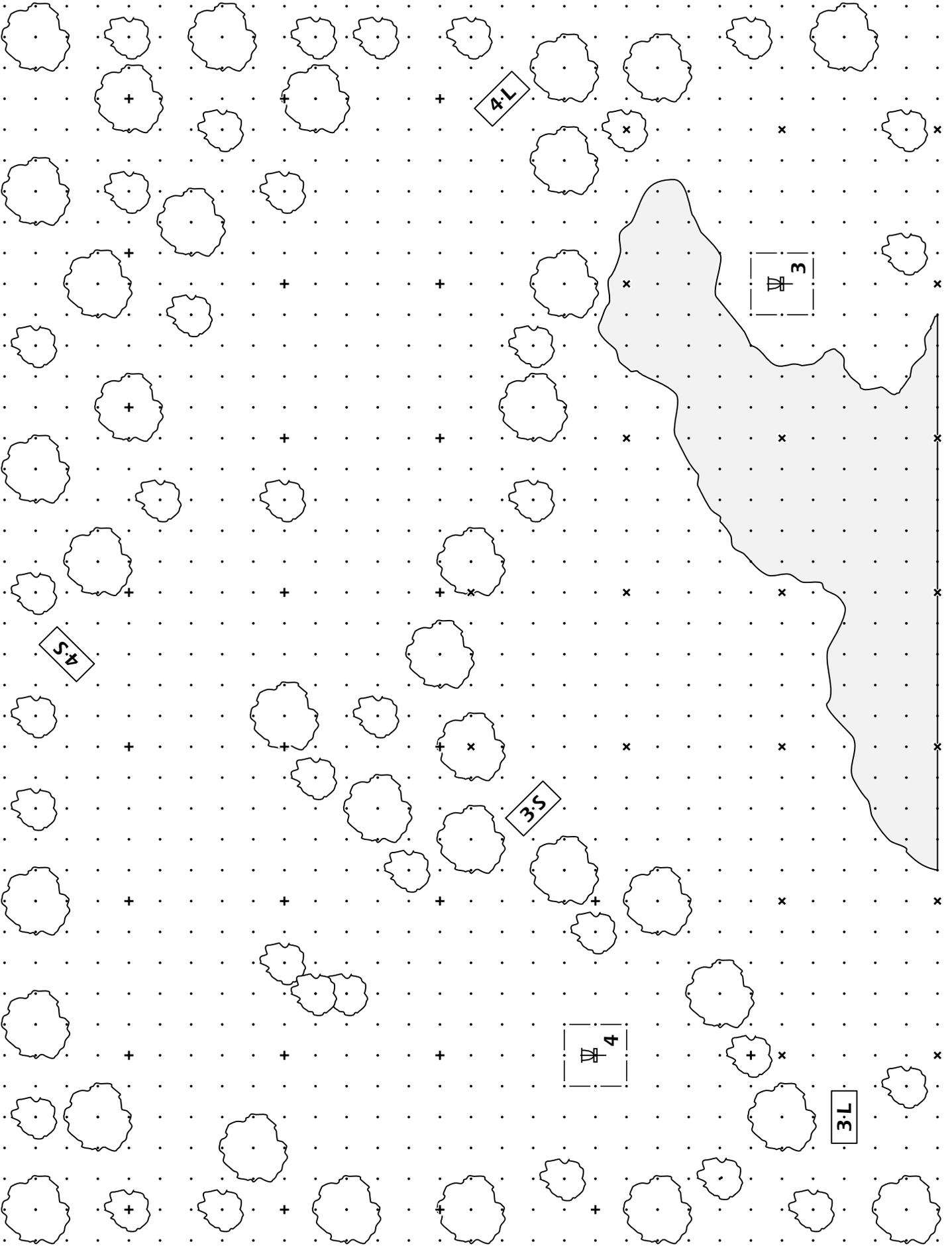


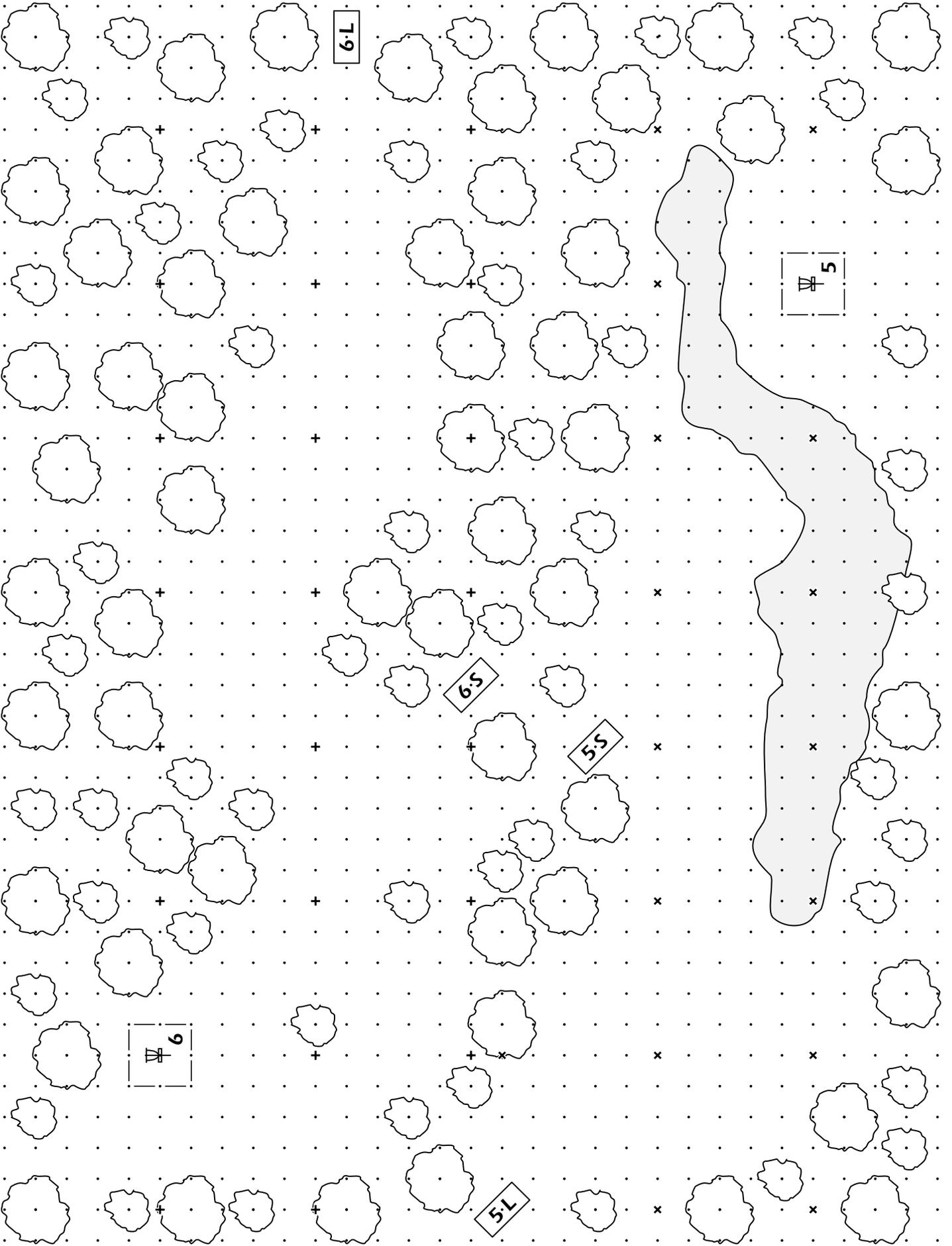
Disparó a las tierras en el agua:

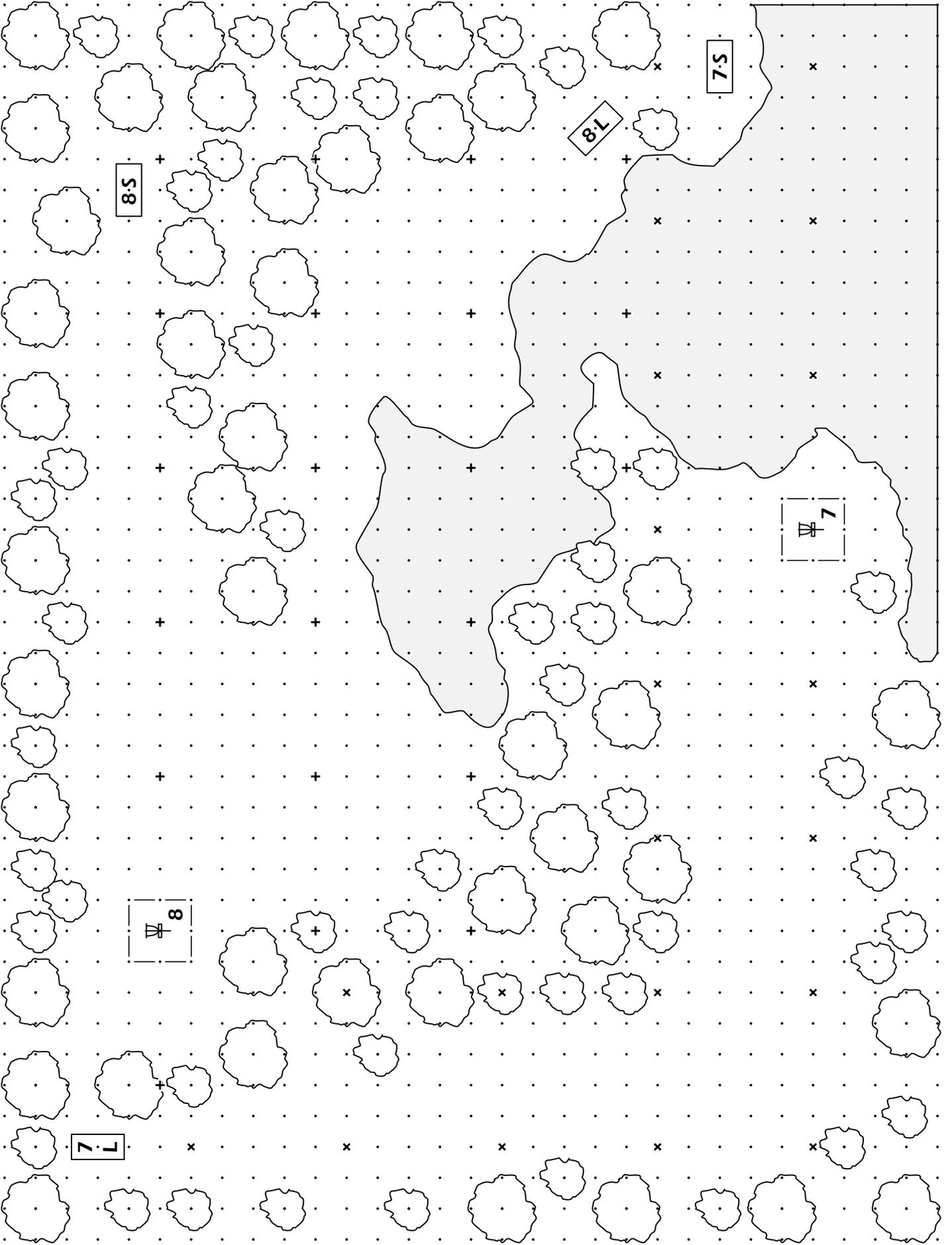
Se evalúa la penalización de un golpe y el siguiente se repite en el lugar original.











7.L

7.S

8.L

8.S

7.L

8.S

