

Great Golf™



SEGA

Loading Instruction: Starting Up

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the GREAT GOLF™ cartridge into the Power Base (shown below) by following instructions in your SEGA SYSTEM™ manual.
3. Turn the power switch ON. If nothing appears on screen, recheck insertion.

IMPORTANT: Always make sure the Power Base is turned OFF when inserting or removing your Sega Card/Cartridge™.

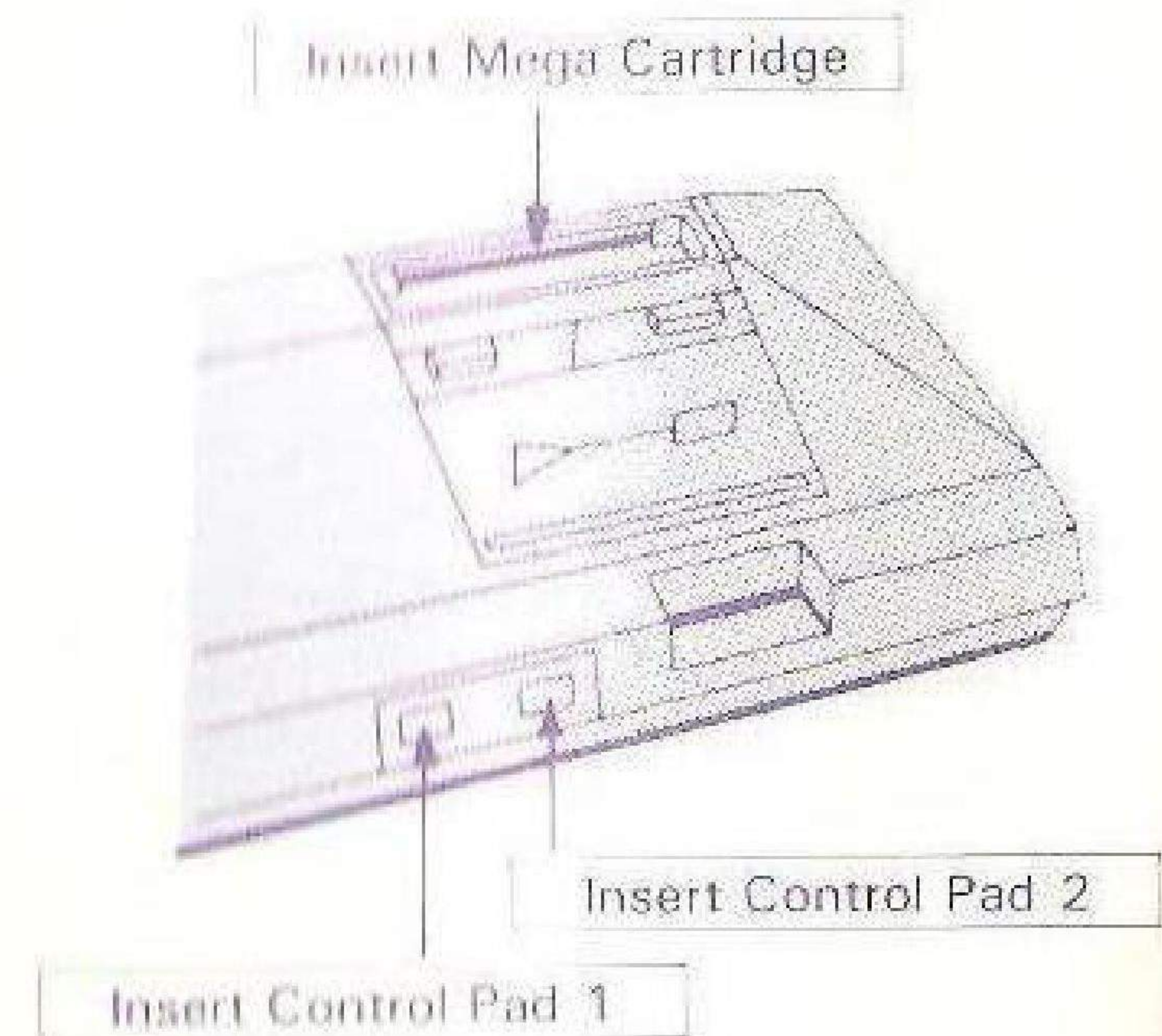
Game start: Press Button (1) on Player 1's Control Pad.

Ladeanleitung: Starten des Spiels

1. Überzeugen Sie sich, daß der Netzschalter ausgeschaltet ist (OFF).
2. Setzen Sie die Cartridge GREAT GOLF® wie in der SEGA SYSTEM® Bedienungsanleitung beschrieben in den dafür vorgesehenen Einschub am Gerät ein.
3. Schalten Sie den Netzschalter ein (ON). Falls keine Anzeige auf dem Bildschirm erscheint, überprüfen Sie, ob die Cartridge einwandfrei eingesetzt ist.

WICHTIG: Vergewissern Sie sich vor dem Einsetzen oder Entfernen einer Sega Karte/Cartridge, daß der Netzschalter ausgeschaltet ist.

Spielbeginn: Die Taste 1 am Bedienungsfeld des Spielers 1 drücken.



Instructions de chargement: Mise en marche

1. S'assurer que l'alimentation soit coupée.
2. Introduire la cassette GREAT GOLF™ dans le socle d'alimentation (illustré ci-dessous) en observant les instructions du manuel SEGA SYSTEM.
3. Enclencher l'alimentation. Si rien n'apparaît sur l'écran, contrôler à nouveau l'introduction.

IMPORTANT: Toujours s'assurer que le socle d'alimentation soit hors service lors de l'introduction ou du retrait de la Sega Card/Cartridge.

Demarrage: Appuyer sur la touche "Button 1" du bloc de commande du Jouer No. 1.

Instrucciones de inserción: Puesta en funcionamiento

1. Cerciórese que el interruptor de la alimentación esté desconectado.
2. Inserte el cartucho GREAT GOLF™ en la base de alimentación (mostrada más abajo) siguiendo las instrucciones de su manual SEGA SYSTEM™.
3. Conecte el interruptor de la alimentación. Si no aparece nada en la pantalla, vuelva a comprobar la inserción.

IMPORTANTE; Cerciórese siempre que la base de alimentación esté apagada al insertar o retirar el cartucho Sega/Cartridge™.

Comienzo: Pulse el botón 1 del panel de control.

Istruzioni di caricamento: Inizio

1. Accertatevi che l'interruttore d'alimentazione sia disinserito.
2. Inserite la cartuccia GREAT GOLF™ nella Power Base (mostrata sotto) secondo le istruzioni del vostro manuale SEGA SYSTEM™.
3. Posizionate l'interruttore d'alimentazione su "ON". Se sullo schermo non appare niente, accertatevi di aver inserito correttamente la cartuccia.

IMPORTANTE: Accertatevi sempre che la Power Base sia spenta prima di inserire o di estrarre la scheda/cartuccia™ Sega.

Inizio del gioco: Premete il pulsante 1 o 2 della pulsantiera di comando del Giocatore 1.

The challenge

The world invitational Golf Tournament is about to begin. And you're about to take on one of the toughest golf courses in the world.

The course: 18 holes full of challenge, adventure, surprise and heartache. You'll need strategy as well as skill. Do you attack the dogleg with a bold hook, or play it cautious? Aggressiveness could take you to the top...but it could also land you in a bunker or water hazard.

Take your choice of two divisions—stroke play, with one to four players, or head-to-head match play.

From tee to green, you'll enjoy an exciting round of championship challenge.

Die Herausforderung

Der Start des World Invitational Golf Tournament steht unmittelbar bevor. Sie werden in diesem Turnier einen der schwierigsten Golfplätze der Welt bezwingen müssen.

Der Platz: 18 Holes voller Herausforderung, Abenteuer, Überraschung und Verzweiflung. Sie müssen neben technischem Geschick auch eine gute Strategie für Ihr Spiel entwickeln. Wäre es z.B. besser, das "Dog Leg" mutig mit einem Hook anzugreifen, oder sollten Sie es lieber vorsichtig spielen? Eine draufgängerische Spielart könnte Ihnen den Sieg bringen—oder den Ball in einem Bunker oder Wasserhindernis landen lassen.

Sie können zwischen zwei Spielarten wählen: Stroke Play mit ein bis vier Spielern oder Match Play mit einem einzigen Gegner.

Von der Abschlagstelle bis zum Grün werden Sie eine spannende Runde Golf in dieser Meisterschafts-Herausforderung erleben.

Le défi

Le tournoi de golf international va commencer. Et vous êtes sur le point de vous élancer sur l'un des terrains de golf les plus difficiles au monde.

Le parcours: 18 trous pleins de défis, aventure, surprises et pincements de coeur. Vous aurez besoin de stratégie comme de prouesses. Allez-vous attaquer, ou choisirez-vous la prudence? Un jeu agressif peut vous porter en tête... mais il peut aussi vous perdre dans un bunker ou dans une pièce d'eau.

Faites votre choix parmi deux catégories: concours par coups, avec un à quatre joueurs, ou match en tête-à-tête.

Du tee de départ au green d'arrivée, vous subirez tous les moments excitants d'un championnat.

El reto

El Torneo de Golf Internacional está a punto de comenzar. Usted va a competir en uno de los campos de golf más difíciles del mundo.

El campo: 18 hoyos repletos de dificultad, aventura, sorpresa y angustia. Usted va a necesitar una buena estrategia y toda su pericia. ¿Hace frente a las curvas con coraje o prefiere jugar con cautela? El juego agresivo podría darle la primera posición... pero también podría hacerle caer en un bunker o lugar con agua.

Elija uno de dos juegos: stroke play, de uno a cuatro jugadores, o match play entre dos personas.

Desde el tee hasta el verde usted gozará de una interesante competición entre campeones.

La sfida

Il Torneo Mondiale sta per cominciare. State per affrontare uno dei campi di golf più difficili del mondo.

Campo di gioco: 18 buche piene di sfide, avventure, sorprese e... batticuori. Oltre che sull'abilità, il vostro gioco deve basarsi anche sulla strategia. Affrontare una curva con un audace tiro a gancio, oppure giocare prudentemente? Un modo di gioco aggressivo può farvi vincere... ma potrebbe anche farvi atterrare in una banchina o pozza d'acqua.

Scegliete il tipo di gioco: partita ai punti con un massimo di quattro giocatori o partita a buche con un solo avversario.

Dal poggio di partenza alla piazza d'arrivo vi cimenterete in un torneo eccitante da campionato.

Now Make Your Move

Before you begin playing, orient yourself with the movements and functions that each button on your control pad executes.

Basic Functions

Your control pad is equipped to execute these moves with its various buttons.

Ⓐ Your Directional Button (D-Button)

- Selects match play or stroke play
- Selects number of players
- Moves cursor on Name Entry Screen
- Selects the club you wish to use
- Adjusts your stance
- Determines angle of shot

Ⓑ Button ①

- Starts game
- Checks wind direction and slope of the greens
- Returns to the previous screen or sub-screen

Vorbereitungen zum Spiel

Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, sollten Sie sich mit den Funktionen der verschiedenen Tasten an der Steuertastatur vertraut machen.

Grundfunktionen:

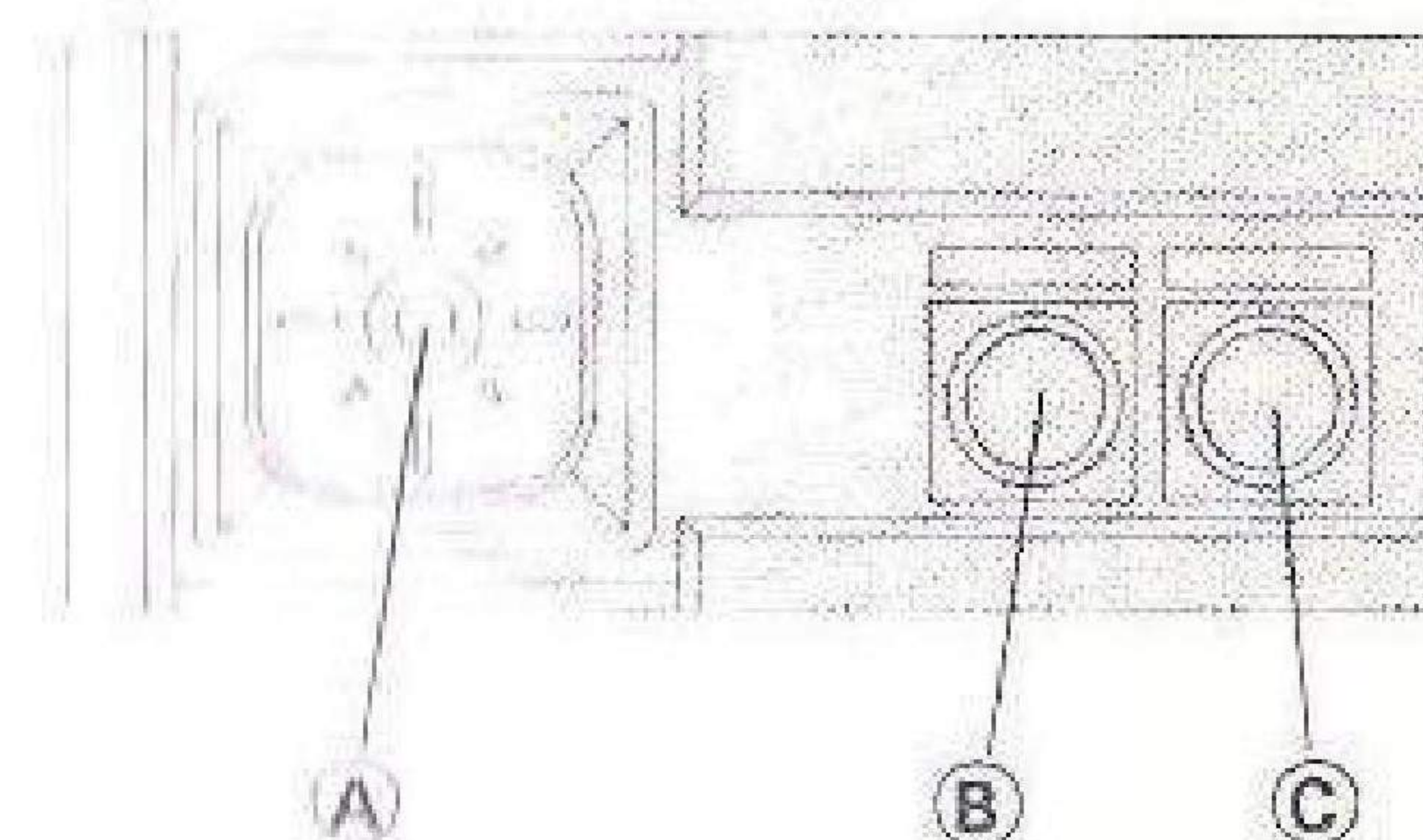
Mit Hilfe der Steuertastatur können die folgenden Funktionen ausgeführt werden:

Ⓐ D-Taste

- Wahl von Match Play oder Stroke Play
- Wahl der Anzahl von Spielern
- Bewegen des Cursors auf die Namenseingabe-Anzeige
- Wahl des Schlägers
- Ändern der Fußstellung
- Bestimmung des Winkels des Schlages

Ⓑ Taste ①

- Spielstart
- Prüfen von Windrichtung und Neigung des Grün
- Rückkehr auf die vorige Anzeige oder Nebenanzeige



A vous de jouer!

Avant de commencer le jeu, familiarisez-vous avec les mouvements et les fonctions pouvant être exécutés avec chaque bouton de votre boîtier de commande.

Fonctions de base

Le bloc de commande est équipé de boutons permettant de réaliser les mouvements suivants.

- Ⓐ **Bouton de direction (Bouton "D")**
 - Sélectionne la partie par trous ou le concours par coups.
 - Sélectionne le nombre de joueurs.
 - Déplace le curseur sur l'écran d'introduction de nom.
 - Sélectionne le club à utiliser.
 - Ajuste la posture.
 - Détermine l'angle de tir.
- Ⓑ **Bouton ①**
 - Fait débiter le jeu.
 - Contrôle la direction du vent et la pente des greens.
 - Revient sur l'écran ou le sous-écran précédent.

Su turno de juego

Antes de comenzar a jugar, conozca los movimientos y funciones que realiza cada botón de control.

Funciones básicas

Su teclado de control, con los diferentes botones que lo componen, puede realizar los pasos siguientes.

- Ⓐ **Botón de dirección (Botón D)**
 - Selecciona match play o stroke play
 - Selecciona el número de jugadores
 - Mueve el cursor a la pantalla de introducción de nombres
 - Selecciona el palo que desee utilizar
 - Ajusta su postura
 - Determina el ángulo del golpe
- Ⓑ **Botón ①**
 - Inicia el juego
 - Comprueba la dirección del viento y la inclinación de los verdes
 - Hace que usted vuelva a la pantalla anterior o pantalla secundaria

Modo di usare i comandi

Prima di iniziare a giocare, familiarizzatevi con la manovra e la funzione di ogni pulsante della pulsantiera di comando.

Funzioni fondamentali

I pulsanti della pulsantiera di comando permettono le mosse seguenti.

- Ⓐ **Pulsante di direzione (Pulsante D)**
 - Seleziona la partita a buche o quella ai punti
 - Seleziona il numero di giocatori
 - Sposta il cursore sullo schermo d'impostazione del nome
 - Seleziona il bastone desiderato
 - Regola la posizione di tiro
 - Determina l'angolo di tiro
- Ⓑ **Pulsante ①**
 - Inizia la partita
 - Controlla la direzione del vento e la pendenza delle piazze
 - Torna allo schermo, o schermo secondario, precedente

Ⓒ Button ②

- Activates sub-screens for club selection, stance selection and shot angle.
- Executes a shot

Use either Button ① or ②

- To start play on each hole
- To enter a selection made with the D-Button

Now that you know how to activate each move, you're ready to play.

Take Control

Object of the Game

To place the ball in each of 18 holes, just like in real golf. There are two possible variations of play:

- Stroke play (for 1 to 4 players)-- The purpose is to finish a course of 18 holes with the least number of strokes. The game ends when all 18 holes have been played.

Ⓒ Taste ②

- Aktivieren der Nebenanzeigen für Schlägerwahl, Wahl der Fußstellung und des Schlagwinkels.
- Ausführen des Schlages.

Taste ① oder ②

- Spielstart an jedem Hole
- Eingabe einer über die D-Taste vorgenommenen Einstellung

Nachdem Sie sich mit allen Funktionen, die mit den Tasten ausgeführt werden können, vertraut gemacht haben, können Sie mit dem Spiel beginnen.

Spielstart

Ziel des Spiels

Genau wie beim wirklichen Golf besteht das Ziel dieses Spiels darin, den Ball der Reihe nach in alle 18 Löcher zu bringen. Zwei Spielarten stehen zur Auswahl:

- Stroke Play (für 1 bis 4 Spieler) -- Der Spieler mit der geringsten Gesamtanzahl von Schlägen für alle 18 Holes gewinnt. Das Spiel endet, nachdem alle 18 Holes gespielt wurden.

Ⓒ Bouton ②

- Active les sous-écrans de sélection de club, de sélection de posture et d'angle de tir.
- Exécute un tir.

Utiliser le bouton ① ou ②

- Pour commencer le jeu de chaque trou.
- Pour introduire un choix réalisé à l'aide du bouton "D".

Maintenant que vous savez comment lancer chaque action, vous êtes prêt à jouer.

Prenez la direction du jeu!

Objet du jeu

Placer la balle dans chacun des 18 trous, comme dans le cas d'une partie de golf réelle.

Deux variantes de jeu sont possibles:

- **Concours par coups** (pour 1 à 4 joueurs)
Le but du jeu est de terminer un parcours de 18 trous avec le moins de coups possible. Le jeu s'arrête lorsque les 18 trous ont été joués.

Ⓒ Botón ②

- Activa las pantallas secundarias para seleccionar los palos, postura y ángulo del golpe
- Ejecuta el golpe

Utilice el botón ① o el ② para:

- Comenzar el juego en cada hoyo
- Introducir la selección realizada con el botón D

Ahora que ya sabe para que sirven los botones ya podrá comenzar a jugar.

Tome el control

Finalidad del juego

Introducir la pelota en cada uno de los 18 hoyos, como si estuviese jugando realmente al golf. Existen dos variaciones de juego:

- **Stroke play** (de 1 a 4 jugadores) – Consiste en introducir la pelota en los 18 hoyos habiendo efectuado el menor número de golpes posible. El juego termina una vez jugados los 18 hoyos.

Ⓒ Pulsante ②

- Attiva gli schermi secondari per la selezione dei bastoni, della posizione di tiro e dell'angolo di tiro
- Tira il colpo

Usate il Pulsante ① o ②

- Per cominciare la partita
- Per immettere una selezione operata col Pulsante D.

Ora che conoscete ogni mossa siete pronti per giocare.

Ai comandi!

Scopo del gioco

Mettere la palla in ciascuna delle 18 buche, come su un campo di golf vero.

Il gioco ha due varianti:

- **Partita ai punti** (da 1 a 4 giocatori): Lo scopo è di finire il percorso di 18 buche col minor numero di colpi possibile. La partita finisce quando si sono giocate tutte le 18 buche.

- Match play— Whichever player uses the fewest strokes on each hole is the winner of that hole. Score is not determined by the number of strokes, but by the number of holes won. The game ends whenever one player wins 10 holes.
- Sudden death playoff—If in either stroke play or match play, players have an equal score after eighteen holes have been played, an additional hole will be played until one player outscores the other.

To Start Play

Activate the cursor > with the D-Button and align it with the mode of play you want. Press Button ① or ② to enter.

>STROKE PLAY
MATCH PLAY

If you select STROKE PLAY...
Use D-Button to move the cursor > to the number of players.

- Match Play— Der Spieler mit der geringsten Anzahl von Schlägen an einem Hole gewinnt das betreffende Hole. Der Spieler, der die meisten Holes gewinnt, ist Sieger. Das Spiel endet, sobald ein Spieler 10 Holes gewonnen hat.
- Sudden Death-Stichkampf – Wenn der Spielstand bei Stroke oder Match Play nach 18 Holes unentschieden ist, werden weitere Holes solange gespielt, bis ein Sieger ermittelt ist.

Starten des Spiels

Aktivieren Sie den Cursor (>) mit der D-Taste und richten Sie ihn auf die gewünschte Spielart aus. Drücken Sie danach Taste ① oder ② zur Eingabe.

>STROKE PLAY
MATCH PLAY

Wenn Sie STROKE PLAY gewählt haben...
Betätigen Sie die D-Taste, um den Cursor auf die Anzahl von Spielern zu bewegen.

- **Partie par trous**
Le joueur ayant réalisé le moins de coups pour un trou donné remporte ce trou. Le score est déterminé non pas par le nombre total de coups, mais par le nombre de trous remportés. Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a remporté 10 trous.
- **Prolongation par épuisement**
Dans le cas du concours par coups comme de la partie par trous, si des joueurs présentent un score identique après avoir joué les 18 trous, un trou supplémentaire est mis en jeu jusqu'à ce qu'un joueur se départage des autres.

Lancement du jeu

Activez le curseur > au moyen du bouton "D" et alignez-le sur le mode de jeu désiré. Appuyez alors sur le bouton 1 ou 2 pour réaliser l'introduction.

- > STROKE PLAY (Concours par coups)
- MATCH PLAY (Partie par trous)

Si vous sélectionnez "STROKE PLAY"...

Utilisez le bouton "D" pour amener le curseur > sur le nombre de joueurs.

- **Match play**—La persona que realiza menos golpes en cada hoyo es la ganadora de ese hoyo. La puntuación no se determina mediante el número de golpes, se determina según el número de hoyos ganados. El juego finaliza cuandoquiera que un jugador gane 10 hoyos.
- **Desempate final**—Si en stroke play o match play hubiese más de un jugador con la misma puntuación después de haber jugado 18 hoyos, se jugará un hoyo más hasta que uno de los jugadores aventaje al resto.

Para empezar a jugar

Active el cursor (>) con el botón D y alíneelo con el modo de juego que desee. Pulse luego el botón ① o el ② para introducir:

- > STROKE PLAY
- MATCH PLAY

Si seleccionase STROKE PLAY...
Utilice el botón D para mover el cursor (>) al número de jugadores.

- **Partita a buche**: Il giocatore che usa meno colpi ad una buca è il vincitore della buca. Il punteggio non è determinato dal numero di colpi, ma dal numero di buche vinte. La partita finisce non appena un giocatore vince 10 buche.
- **Spareggio**: Se, sia nella partita a buche, sia in quella ai punti, dopo le 18 buche i giocatori hanno lo stesso punteggio, viene giocata una buca supplementare finché uno dei giocatori ha il punteggio migliore degli altri.

Per cominciare a giocare

Attivate il cursore ">" col Pulsante D allineandolo sul modo di gioco desiderato. Premete poi il Pulsante ① o ② per selezionarlo.

- > STROKE PLAY (partita ai punti)
- MATCH PLAY (partita a buche)

Se selezionate STROKE PLAY:
Usate il Pulsante D per spostare il cursore ">" sul numero di giocatori.

Press Button ① or ② to enter.

> 1 PLAYER
2 PLAYERS
3 PLAYERS
4 PLAYERS

Player 1 and Player 3 will use control pad 1.
Player 2 and Player 4 will use control pad 2.

Sign-Up

Before play starts, each player, starting with Player 1, signs up for the tournament by entering his or her name or initials. You can enter 5 letters for each player, including a period or a space.

Use the D-Button to move the cursor > up or down, left or right, to select each letter, then press Button ① or ② to enter each letter.

Drücken Sie Taste (1) oder (2) zur Eingabe.

> 1 PLAYER
2 PLAYERS
3 PLAYERS
4 PLAYERS

Spieler 1 und 3 benutzen Steuertastatur 1.
Spieler 2 und 4 benutzen Steuertastatur 2.

Spielerregistrierung

Vor Beginn des Spiels registrieren sich alle Spieler, angefangen mit Spieler 1, für dieses Turnier, indem sie ihren Namen bzw. Anfangsbuchstaben eintragen. Bis zu 5 Buchstaben, einschließlich von Punkt und Leerstelle, können eingegeben werden.

Betätigen Sie die D-Taste, um den Cursor (>) zur Wahl eines Buchstabens aufwärts, abwärts, nach links oder rechts zu bewegen, und drücken Sie danach Taste ① oder ②, um den betreffenden Buchstaben einzugeben.



Appuyez sur le bouton ① ou ② pour réaliser l'introduction.

> 1 PLAYER (1 joueur)
2 PLAYERS (2 joueurs)
3 PLAYERS (3 joueurs)
4 PLAYERS (4 joueurs)

Le joueur 1 et le joueur 3 utiliseront le bloc de commande 1.

Le joueur 2 et le joueur 4 utiliseront le bloc de commande 2.

Inscription

Avant le début du jeu, chaque joueur doit s'inscrire au tournoi en introduisant son nom ou ses initiales, en commençant par le joueur 1. Le nom de chaque joueur peut compter jusqu'à cinq lettres, y-compris un point ou un espace.

Utilisez le bouton "D" pour déplacer le curseur > vers le haut ou vers le bas, vers la droite ou vers la gauche, pour sélectionner chaque lettre, puis appuyez sur le bouton ① ou ② pour introduire chaque lettre.

Presione el botón ① o el ② para introducir:

> 1 PLAYER
2 PLAYERS
3 PLAYERS
4 PLAYERS

El jugador 1 y el 3 utilizarán el teclado 1.

El jugador 2 y el 4 utilizarán el teclado 2.

Firma para tomar parte

Antes de comenzar el juego, cada jugador, empezando por el 1, firma para tomar parte en la competición introduciendo su nombre o iniciales. Podrán introducirse 5 letras para cada jugador, incluyendo un punto o un espacio.

Utilice el botón D para mover el cursor (>) hacia arriba o hacia abajo, hacia la izquierda o hacia la derecha, para seleccionar cada letra, y luego presione el botón ① ó ② para introducir cada letra.

Premete il Pulsante ① o ② per selezionarlo.

> 1 PLAYER
2 PLAYERS
3 PLAYERS
4 PLAYERS

I giocatori 1 e 3 usano la pulsantiera 1.

I giocatori 2 e 4 usano la pulsantiera 2.

Iscrivetevi

Prima dell'inizio del gioco, ogni giocatore, a cominciare dal Giocatore 1, si iscrive al torneo impostando il proprio nome, o le proprie iniziali. Potete impostare un nome di 5 lettere, compreso un punto o uno spazio, per ogni giocatore.

Usate il pulsante D per spostare il cursore ">" su o giù, a destra o a sinistra, per selezionare ogni lettera, e premete poi il Pulsante ① o ② per memorizzarla.

If you want to cancel a letter you've selected, move the cursor to the left arrow and then press Button ① or ②.

If you want to insert a space between two letters, move the cursor to the right arrow and press Button ① or ②.

When you use up five letters or spaces, you'll automatically be transferred to the next player's entry line. Or, you can go to the next player's line by moving the cursor to END and pressing Button ① or ②.

Select Clubs

You can carry up to 14 clubs in your bag. Once you're on the course you can't change. One club has to be a putter... you get to choose the other 13.

Use the D-Button to move the cursor > to the club you wish to select, then press Button ① or ② to enter.

Wenn Sie einen gewählten Buchstaben löschen wollen, bewegen Sie den Cursor auf den linken Pfeil und drücken dann Taste ① oder ②.

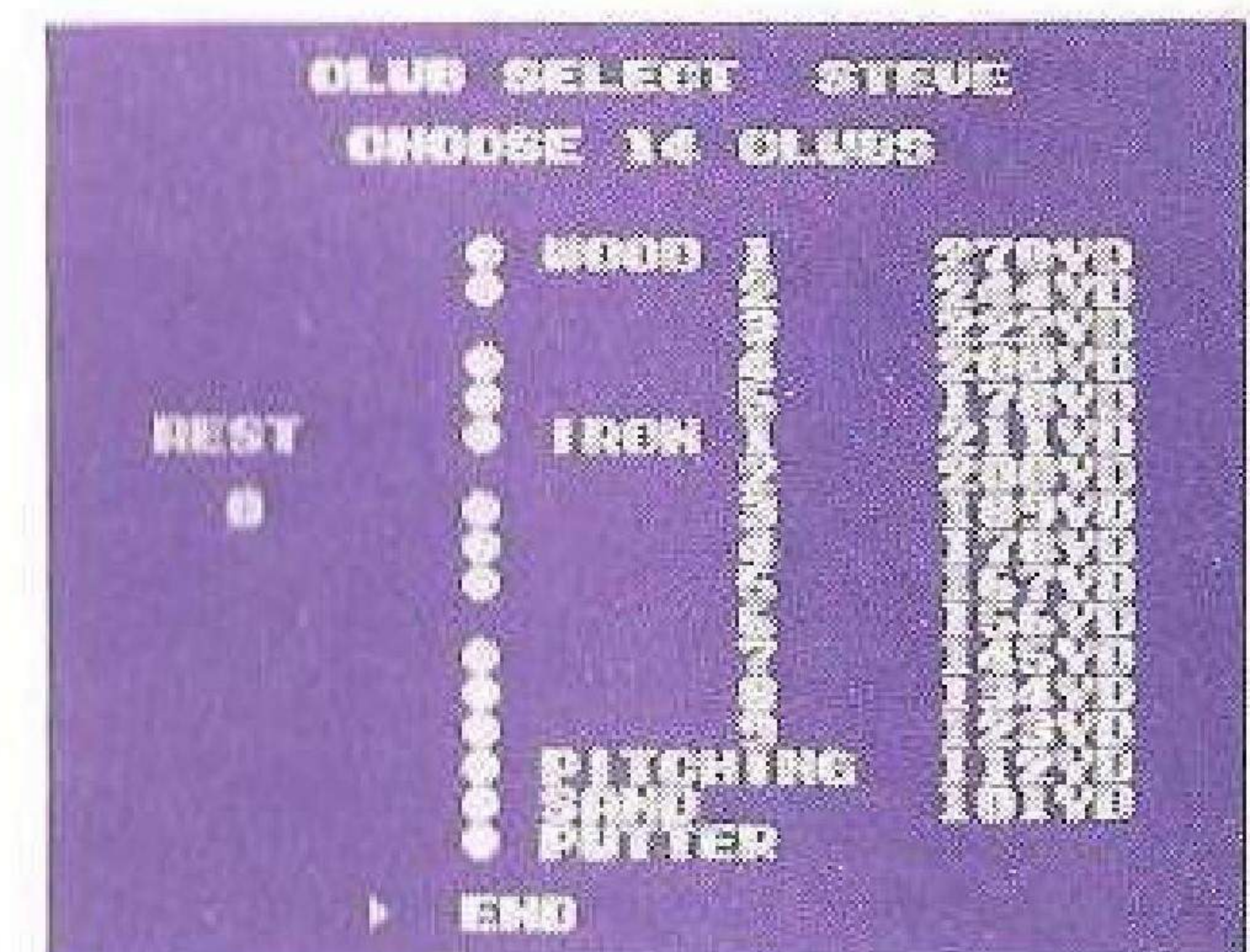
Um eine Leerstelle zwischen zwei Buchstaben einzufügen, bewegen Sie den Cursor auf den rechten Pfeil und drücken Taste ① oder ②.

Nach Eingabe von fünf Buchstaben oder Leerstellen bewegt sich der Cursor automatisch auf die Eingabezeile für den nächsten Spieler. Sie können die Zeile für den nächsten Spieler auch dadurch erreichen, daß Sie die Cursor auf END bewegen und Taste ① oder ② drücken.

Wahl der Schläger

Sie können maximal 14 Schläger zum Spiel mitnehmen. Wenn Sie auf dem Golfplatz sind, können Sie die Wahl dieser Schläger jedoch nicht mehr ändern. Bei einem Schläger muß es sich um den Putter handeln, die Wahl der anderen 13 Schläger steht Ihnen frei.

Betätigen Sie die D-Taste, um den Cursor auf den gewünschten Schläger zu bewegen, und drücken Sie dann Taste ① oder ② zur Eingabe.



Pour annuler une lettre que vous avez sélectionnée, amenez le curseur sur la flèche de gauche, puis appuyez sur le bouton ① ou ②.

Pour introduire un espace entre deux lettres, amenez le curseur sur la flèche de droite, puis appuyez sur le bouton ① ou ②.

Lorsque vous aurez utilisé jusqu'à cinq lettres ou espaces, vous serez automatiquement transféré sur la ligne d'introduction du joueur suivant. Vous pouvez aussi passer sur la ligne du joueur suivant en amenant le curseur sur END et en appuyant sur le bouton ① ou ②.

Choix des clubs

Votre sac peut contenir jusqu'à 14 clubs. Dès que vous êtes sur le parcours vous ne pouvez plus en changer. Un club doit obligatoirement être un putter... et vous pouvez ainsi choisir librement les 13 autres.

Utilisez le bouton "D" pour amener le curseur > sur le club que vous désirez sélectionner, puis appuyez sur le bouton ① ou ② pour réaliser l'introduction.

Si desease cancelar una letra seleccionada, mueva el cursor hacia la flecha izquierda y luego presione el botón ① o el ②.

Si desease insertar un espacio entre dos letras, mueva el cursor hacia la flecha derecha y presione el botón ① o el ②.

Cuando utilice cinco letras o espacios pasará automáticamente a la línea de introducción de datos del siguiente jugador. O también podrá pasar a esa línea poniendo el cursor en END y presionando el botón ① o el ②.

Elección de palos

Usted podrá llevar hasta 14 palos en su bolsa. Una vez en el campo ya no puede hacer cambios. Uno de los palos tiene que ser el putter, los otros 13 puede elegirlos libremente.

Utilice el botón D para mover el cursor hacia el palo que desea elegir y luego presione el botón ① o el ② para elegirlo.

Se desiderate cancellare una lettera selezionata, spostate il cursore sulla freccia sinistra e premete il Pulsante ① o ②.

Per inserire uno spazio tra due lettere, spostate il cursore sulla freccia destra e premete il Pulsante ① o ②.

Dopo aver usato fino a cinque lettere o spazi, siete automaticamente trasferiti alla linea del giocatore seguente. Potete anche passare alla linea del giocatore seguente spostando il cursore su END e premendo il Pulsante ① o ②.

Selezionate i bastoni

Nella vostra sacca da golf potete portare un massimo di 14 bastoni. Una volta in campo non potete più cambiarli. Uno deve per forza essere un putter, gli altri 13 sono a vostra scelta.

Usate il Pulsante D per spostare il cursore ">" sul bastone che desiderate selezionare e premete il Pulsante ① o ②.

You'll see a dot * in front of the club you've selected. If you want to cancel any club, use the D-Button to position the cursor next to it, then press Button ① or ② to cancel.

After you've selected your clubs, move the cursor > to the END sign, then press Button ① or ② to enter the Course Screen.

Course layout

When the game begins, you'll see a map of the complete course layout.

Then, press Button ① to go to a screen showing the overhead view of the hole you're playing, and the player's view from the position of the shot.

- ① Hole #
- ② Player Name
- ③ # of strokes this hole
- ④ Yards remaining to cup
- ⑤ Wind velocity
- ⑥ Wind direction
- ⑦ Par
- ⑧ Hole distance

Danach erscheint ein Punkt (*) vor dem gewählten Schläger. Um einen gewählten Schläger zu löschen, betätigen Sie die D-Taste, um den Cursor neben den Schläger zu bewegen, und drücken dann Taste ① oder ② zum Löschen.

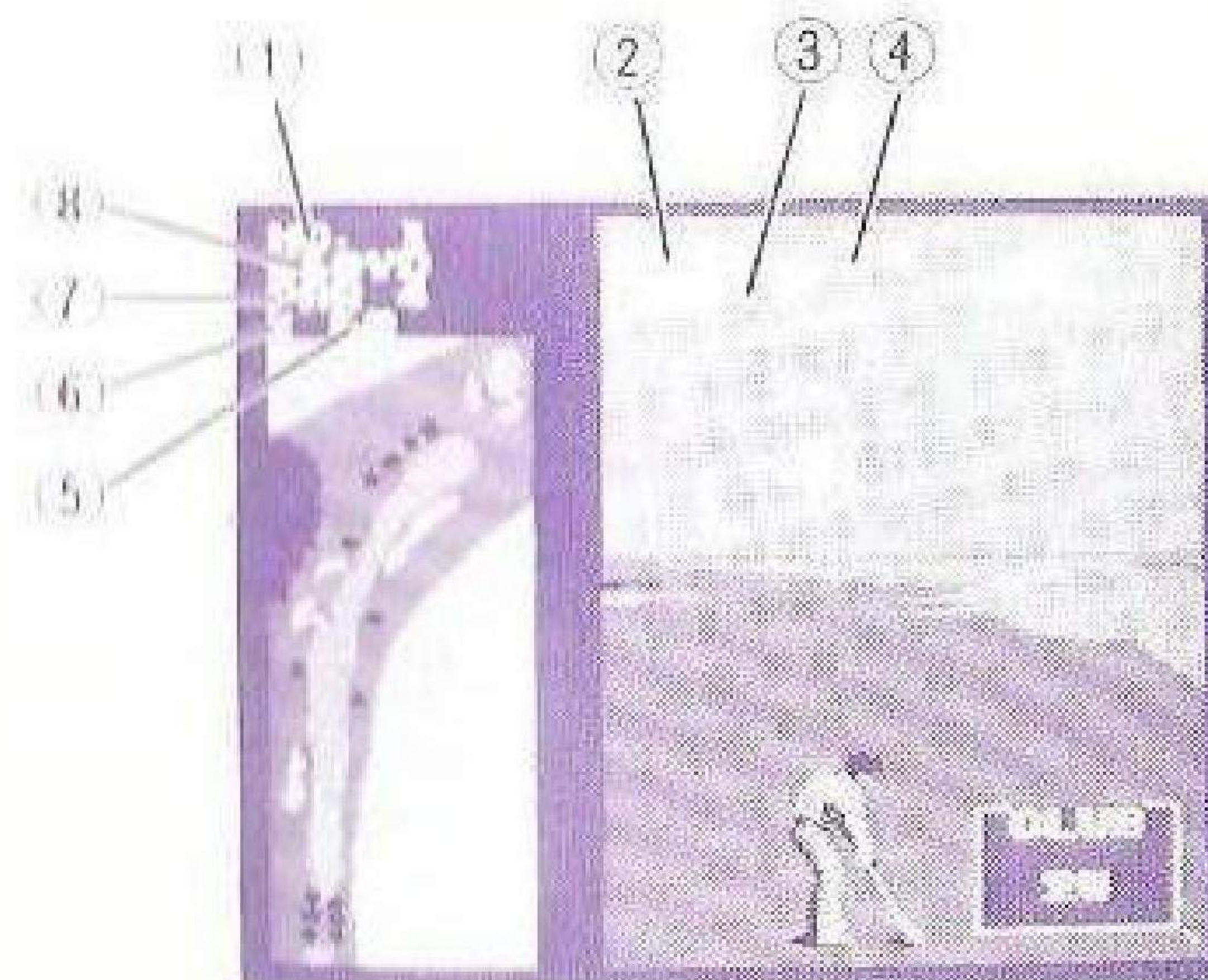
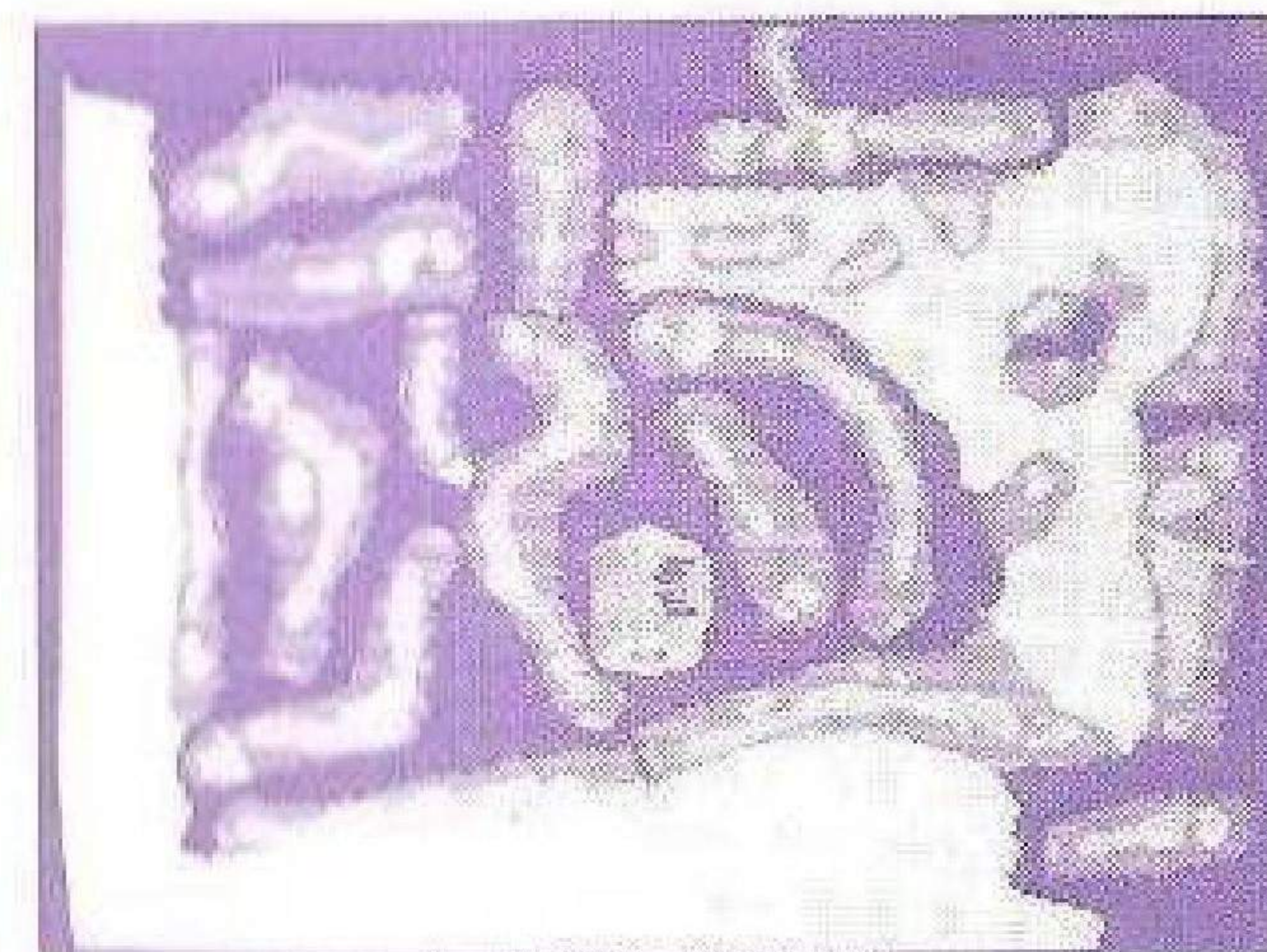
Nach Wahl aller Schläger bewegen Sie den Cursor auf END und drücken dann Taste ① oder ②, um die Golfplatz-Anzeige aufzurufen.

Layout des Golfplatzes

Bei Spielbeginn erscheint eine Karte des gesamten Golfplatzes auf dem Bildschirm.

Drücken Sie anschließend Taste ①, um eine Anzeige abzurufen, die das gegenwärtig gespielte Hole aus der Vogelperspektive sowie das Blickfeld des Spielers von der Stelle seines Schlages zeigt.

- ① Hole Nr.
- ② Spielername
- ③ Anzahl von Schlägen für dieses Hole
- ④ Anzahl von Yards bis zum Loch
- ⑤ Windgeschwindigkeit
- ⑥ Windrichtung
- ⑦ Par
- ⑧ Entfernung



Vous verrez apparaître un point • devant le club que vous avez sélectionné. Pour annuler un club, utilisez le bouton "D" afin de positionner le curseur à côté de lui puis appuyez sur le bouton ① ou ② pour annuler.

Après avoir sélectionné vos clubs, amenez le curseur > sur le symbole END, puis appuyez sur le bouton ① ou ② pour sélectionner l'écran du parcours.

Disposition du parcours

Lorsque le jeu débute, vous pouvez voir un plan du parcours total.

Appuyez ensuite sur le bouton ① pour passer à l'écran indiquant la vue d'en haut de la partie où vous jouez, et la vue du joueur depuis la position du coup.

- ① No. du trou
- ② Nom du joueur
- ③ Nombre de coups pour ce trou
- ④ Yards restant jusqu'au trou
- ⑤ Vitesse du vent
- ⑥ Sens du vent
- ⑦ Par
- ⑧ Longueur du trou

Usted verá un punto (•) delante del palo que haya elegido. Si deseara cambiar cualquier palo, utilice el botón D para poner el cursor a continuación de dicho palo y luego presione el botón ① o el ② para cancelarlo.

Una vez elegidos los palos, mueva el cursor (>) hacia el signo END y luego presione el botón ① o el ② para que aparezca la pantalla del campo de golf.

Plano del campo

Cuando comience el juego se verá un mapa de todo el campo de golf.

Luego, presione el botón ① para pasar a una pantalla que muestre, a vista de pájaro, el agujero en el que está jugando, y lo que ve el jugador desde la posición donde golpee la pelota.

- ① Número de hoyo
- ② Nombre del jugador
- ③ Golpes de este hoyo
- ④ Yards hasta el hoyo
- ⑤ Velocidad del viento
- ⑥ Dirección del viento
- ⑦ Par
- ⑧ Distancia del hoyo

Davanti al bastone selezionato apparirà un puntino "•". Se volete cambiare un bastone, usate il Pulsante D per posizionare il cursore al suo fianco e premete poi il Pulsante ① o ② per cancellarlo.

Dopo aver selezionato i bastoni, spostate il cursore ">" su END e premete il Pulsante ① o ② per l'accesso allo schermo del campo.

Disposizione del percorso

Quando comincia il gioco vedete una mappa del percorso completo.

Premete quindi il Pulsante ① per vedere lo schermo che mostra una veduta dall'alto della buca in gioco e la veduta del giocatore dalla posizione di tiro.

- ① Buca No.
- ② Nome del giocatore
- ③ No. di colpi per questa buca
- ④ Yards restanti dalla buca
- ⑤ Velocità del vento
- ⑥ Direzione del vento
- ⑦ Per
- ⑧ Distanza dalla buca

Course Conditions

- Take a careful look at each hole...the layout of the fairways, the locations of the roughs, hazards and bunkers, the distance to the cup.
- Check the wind. Press Button ①, and your player tosses a few blades of grass in the air. Look carefully to see which direction the wind blows it as it falls.

Shot Mode

If you press Button ②, you'll see a sub-screen in the lower right corner of the screen. Use the sub-screen to decide the club, stance and power you want to use for each shot.

Club Selection Sub-Screen

To choose a club: Move the D-Button up or down. The name of the club will appear on the sub-screen. Stop at the club you want, then press Button ② to enter.

Platzbedingungen

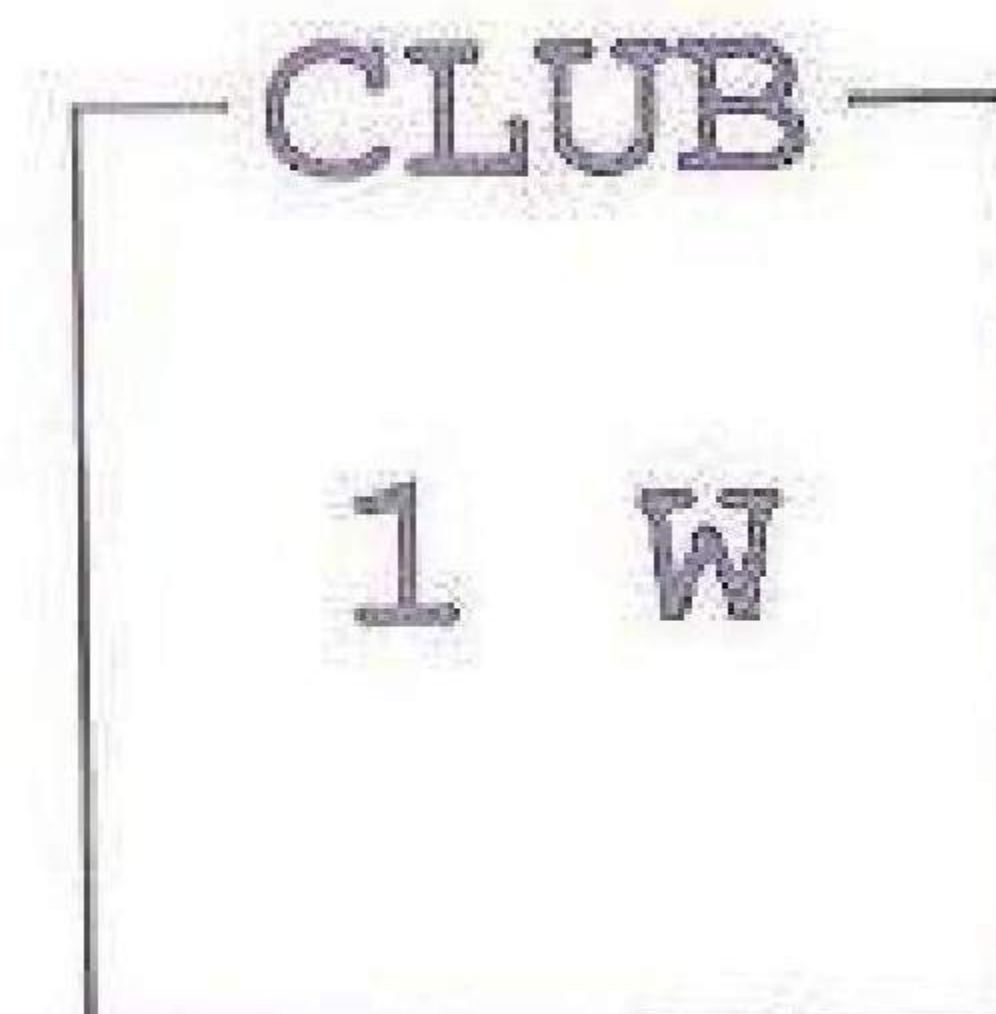
- Schauen Sie sich jedes Hole sorgfältig an: das Layout der Fairways, die Lage der Roughs, Hindernisse und Bunker, die Entfernung bis zum Loch.
- Überprüfen Sie die Windverhältnisse: Drücken Sie Taste ①, und Ihr Spieler wirft ein paar Grashalme in die Luft. Sie können die Windrichtung daran erkennen, wo die Grashalme landen.

Schlagmodus

Wenn Sie Taste ② drücken, erscheint eine Unteranzeige unten rechts auf dem Bildschirm. Benutzen Sie diese Unteranzeige zur Wahl des Schlägers, der Fußstellung und der Kraft, mit der der Schlag ausgeführt werden soll.

Unteranzeige zur Wahl des Schlägers

Zur Wahl eines Schlägers bewegen Sie die D-Taste aufwärts oder abwärts. Die Bezeichnung des Schlägers erscheint auf der Unteranzeige. Sobald der gewünschte Schläger angezeigt wird, halten Sie an und drücken Taste ② zur Eingabe.



Etat du parcours

- Observez soigneusement chaque trou... la disposition du parcours normal, l'emplacement des herbes longues, les accidents de terrain et les bunkers, la distance jusqu'au réceptacle du trou.
- Contrôlez le vent. Appuyez sur le bouton ①, et votre joueur envoie quelques brins d'herbe en l'air. Lors de leur retombée, observez soigneusement dans quel sens souffle le vent.

Mode de tir

Si vous appuyez sur le bouton ②, vous voyez apparaître un sous-écran dans le coin inférieur droit de l'écran. Utilisez le sous-écran pour choisir le club, la posture et la force que vous désirez employer pour chaque coup.

Sous-écran de sélection du club

Pour choisir un club: Déplacez le bouton "D" vers le haut ou vers le bas. Le nom du club apparaîtra sur le sous-écran. Arrêtez-vous sur le club que vous désirez, puis appuyez sur le bouton ② pour réaliser l'introduction.

Condiciones del campo

- Observe cuidadosamente el campo...la disposición de las calles, los lugares donde se encuentran los bunkeres u otros lugares problemáticos, la distancia al hoyo, etc.
- Compruebe el viento. Presione el botón ① y su jugador lanzará al aire unas pocas hierbas. Observe cuidadosamente la dirección en la que sopla el viento según caen las hierbas.

Modo de golpear la pelota

Si presiona el botón ② verá una pantalla secundaria en la esquina inferior derecha de la pantalla. Use esta pantalla secundaria para decidir el palo, postura y potencia que desea utilizar para cada golpe.

Pantalla secundaria de elección de palos

Para elegir un palo: Mueva el botón D hacia arriba o hacia abajo. El nombre del palo aparecerá en la pantalla secundaria. Pare en el palo deseado y luego presione el botón ② para elegirlo.

Condizioni del campo di golf

- Osservate attentamente ogni buca, la disposizione della pista, la posizione dell'erba alta, degli ostacoli naturali, delle banchine e la distanza dalla buca.
- Controllate il vento. Premete il Pulsante ① per far gettare in aria dal vostro giocatore alcuni fili d'erba. Guardate attentamente come cadono per determinare la direzione del vento.

Modo di colpire la palla

Se premete il Pulsante ②, sull'angolo inferiore destro dello schermo potete vedere uno schermo secondario. Servitevene per decidere il bastone da usare, la posizione di tiro e la potenza di ogni colpo.

Schermo secondario di selezione del bastone

Per scegliere un bastone: Spostate su o giù il Pulsante D. Il nome del bastone appare sullo schermo secondario. Fermatevi sul bastone desiderato e premete il Pulsante ② per selezionarlo.

Stance Selection Sub-Screen

To determine stance: Move D-Button up or down and to the left or right, to change the position of the feet. Once you've got the position you want, press Button ② to enter. *For a helpful hint regarding stance, refer to "A Lesson in Footwork" section on page 46.*

Shot Angle Sub-Screen

To determine the direction of shot: You'll see a flashing triangle sign on the screen. Move D-button to the left or right to aim the triangle in the direction you want your shot to go.

Usually, you'll want to aim straight for the green. Check the course map to see which direction you need to aim on each hole.

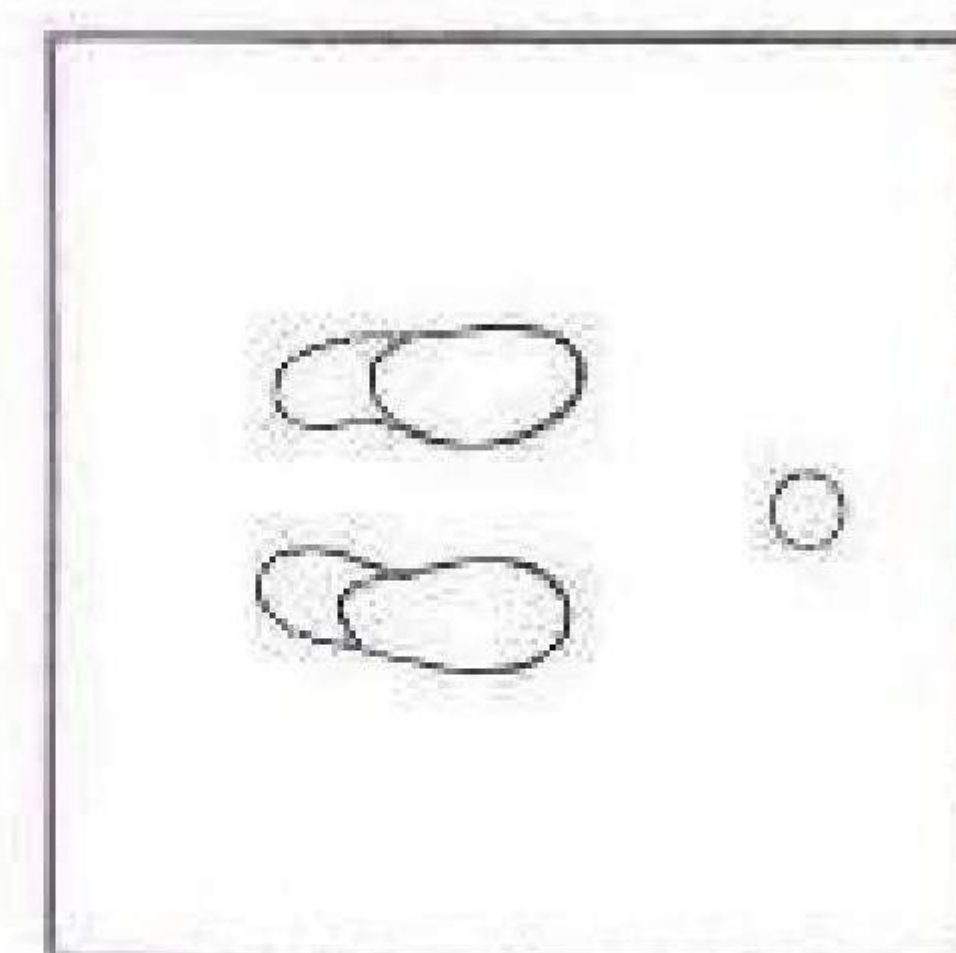
Unteranzeige zur Wahl der Fußstellung

Um die Fußstellung zu bestimmen, bewegen Sie die D-Taste aufwärts oder abwärts und nach links oder rechts, um die Stellung der Füße auf der Anzeige zu verändern. Nachdem Sie die gewünschte Fußstellung hergestellt haben, drücken Sie Taste ② zur Eingabe. *Tips zur Wahl der Fußstellung finden Sie im Abschnitt "Hinweise zur Beinarbeit" auf Seite 46.*

Unteranzeige des Schlagwinkels

Um die Richtung des Schlages zu bestimmen: Ein blinkendes Dreieck erscheint auf der Anzeige. Bewegen Sie die D-Taste nach links oder rechts, um das Dreieck in die Richtung zu drehen, in der der Ball geschlagen werden soll.

Normalerweise zielen Sie gerade auf das Grün. Überprüfen Sie die Karte des Platzes, um die Richtung zu ermitteln, in die bei jedem Hole gezielt werden muß.



Sous-écran de sélection de la posture

Pour choisir la posture: Déplacez le bouton "D" vers le haut ou vers le bas, et vers la gauche ou vers la droite, afin de modifier la position des pieds. Lorsque vous aurez obtenu la posture désirée, appuyez sur le bouton ② pour réaliser l'introduction. *A titre de conseil pour la posture, reportez-vous à la "Leçon sur le travail des pieds" à la page 47.*

Sous-écran d'angle de tir

Pour choisir la position de tir: Vous verrez un triangle clignotant sur l'écran. Déplacez le bouton "D" vers la gauche ou vers la droite pour diriger le triangle dans la direction selon laquelle vous désirez diriger votre tir.

En général, vous voudrez viser tout droit vers le green. Reportez-vous au plan du parcours pour voir dans quelle direction vous devez viser pour chaque trou.

Pantalla secundaria de elección de posturas

Para determinar la postura: Mueva el botón D hacia arriba o hacia abajo y hacia la izquierda o derecha para cambiar la posición de los pies. Una vez obtenida la posición deseada, presione el botón D para determinarla. *Para obtener sugerencias muy útiles en lo relacionado con la postura, consulte la sección "Juego de piernas" de la página 47.*

Pantalla secundaria del ángulo del golpe

Para determinar la dirección de la pelota: En esta pantalla usted verá un triángulo que parpadea. Mueva el botón D hacia la izquierda o hacia la derecha para poner el triángulo en la dirección que desea que vaya la pelota.

Generalmente, usted deseará ir directamente al verde. Compruebe para ello el mapa del campo y vea cual es la dirección que usted necesita para llegar a cada hoyo.

Schermo secondario di selezione della posizione di tiro

Per determinare la posizione di tiro: Spostate su o giù e a destra o a sinistra il Pulsante D. Una volta ottenuta la posizione desiderata premete il Pulsante ② per selezionarla. *Per i suggerimenti utili sulla posizione di tiro riferitevi al paragrafo "Posizione dei piedi", a pag. 47.*

Schermo secondario dell'angolo di tiro

Per determinare la direzione del colpo: Sullo schermo potete vedere un triangolo lampeggiante. Spostate il Pulsante D a destra o a sinistra per puntare il triangolo nella direzione desiderata del colpo.

Generalmente dovete mirare dritto alla piazza della buca. Controllate la mappa della pista per vedere la direzione in cui mirare per ogni buca.

If you want to try and slice or hook around curves, remember: The triangle indicates only the direction of the ball as it leaves your club... not where a sliced or hooked shot will land.

Power Sub-Screen

To determine the strength of the shot: You'll see a scale on the left side of the screen, with a bar moving up and down. The higher the red bar, the more powerful your shot will be.

Shoot

Consider the wind direction the distance to the green, and the stance and club you're using. When the timing is right and the power bar is at the level you want, press Button ② to take your shot.

NOTE: You can change any item you've selected, anytime before you take your shot. Press Button ① to move back one screen at a time, then use the D-Button to change your selection, and Button ② to enter the new selection.

Wenn Sie an Kurven einen Hook oder Slice probieren wollen, müssen Sie bedenken, daß das Dreieck nur die Richtung des Balls beim Verlassen des Schlägers anzeigt, nicht, wo der Ball nach einem Hook- oder Slice-Schlag landen wird.

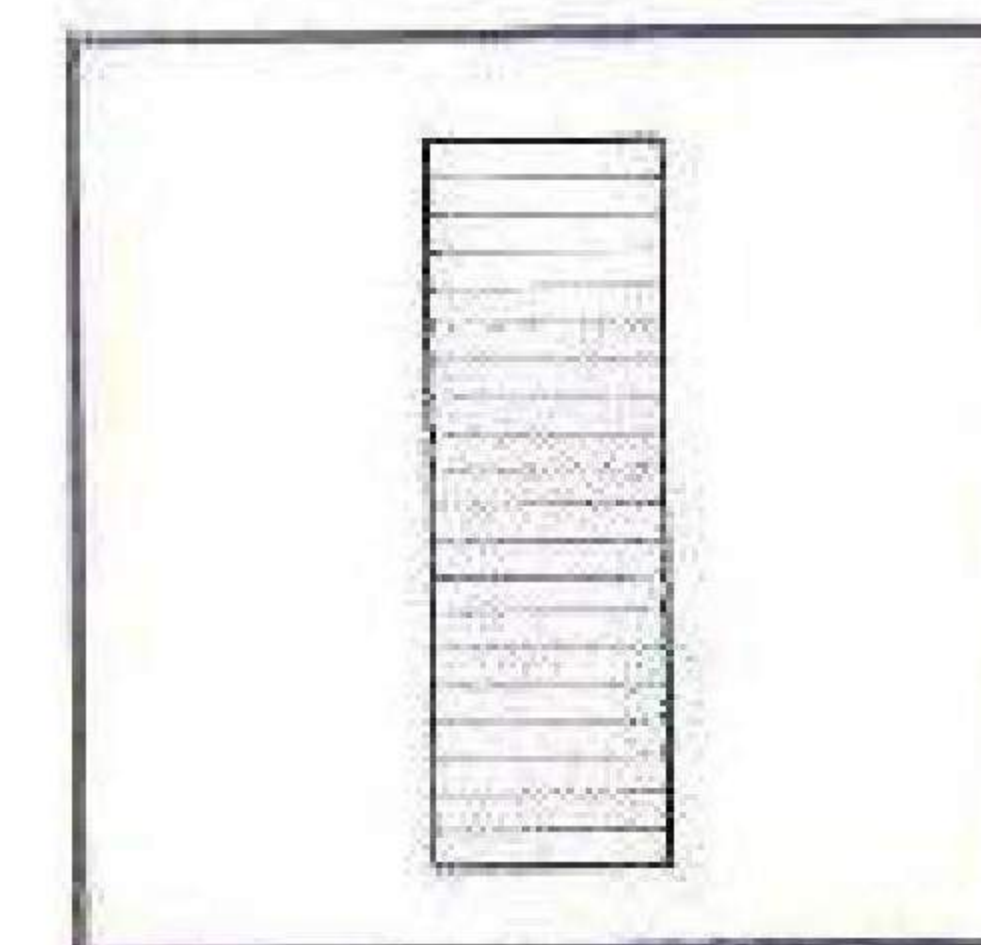
Unteranzeige zur Wahl der Schlagkraft

Zur Wahl der Schlagkraft befindet sich eine Skala links auf der Anzeige, mit einem Balken, der sich auf- und abwärts bewegt. Je höher der rote Balken auf dieser Skala steht, desto größer ist die Kraft, mit der der Schlag ausgeführt wird.

Schlagen

Berücksichtigen Sie die Windrichtung, die Entfernung bis zum Grün, die Fußstellung und den verwendeten Schläger. Sobald der richtige Zeitpunkt erreicht ist und sich der Schlagkraft-Balken auf der gewünschten Stellung befindet, drücken Sie Taste ②, um den Schlag auszuführen.

HINWEIS: Sie können jede gewählte Einstellung jederzeit vor dem Ausführen eines Schlages verändern. Drücken Sie Taste ①, um um jeweils eine Anzeige zurückzuschreiten, und



Si vous voulez essayer de faire dévier la balle à droite (slicing) ou à gauche (hooking) dans les virages, souvenez-vous que: Le triangle n'indique que la direction de la balle lorsque cette dernière quitte votre club... et non pas l'endroit où aboutira un coup avec déviation à droite ou à gauche.

Sous-écran de puissance

Pour choisir la puissance du coup: Vous verrez une échelle sur le côté gauche de l'écran, avec un segment se déplaçant vers le haut et vers le bas. Plus le segment rouge est haut, plus votre coup sera puissant.

Tir

Considérez la direction du vent, la distance jusqu'au green, votre posture et le club que vous utilisez. Lorsque le moment est correct et que le segment de puissance se trouve au niveau désiré, appuyez sur le bouton ② pour effectuer votre tir.

NOTE: Vous pouvez modifier n'importe quel paramètre sélectionné, à n'importe quel moment avant le tir. Appuyez sur le bouton ① pour reculer d'un écran à la fois, puis sur le bouton "D" pour modifier votre choix. Appuyez enfin sur le bouton ② pour introduire le nouveau choix.

Si desea probar y pasar por encima de curvas, recuerde que el triángulo indica solamente la dirección de la pelota al salir golpeada por su palo, no indica el lugar donde ésta va a caer.

Pantalla secundaria de potencia

Para determinar la potencia del golpe: En el lado izquierdo de la pantalla usted verá una escala con una barra que se mueve hacia arriba y hacia abajo. Cuanto más alta esté la barra roja, mayor será la potencia del golpe.

Golpe

Tenga en consideración la dirección del viento, la distancia al verde y la postura y palo que va a utilizar. Al llegar el momento adecuado, y cuando la barra de potencia esté en el nivel deseado, presione el botón ② para golpear la pelota.

NOTA: Antes de golpear la pelota usted podrá cambiar cualquier cosa que haya elegido. Presione en este caso el botón ① para que las pantallas secundarias vaya apareciendo en orden y luego use el botón D para realizar el cambio y el botón ② para establecer la nueva elección.

Se desiderate provare un colpo di taglio (slice) o un tiro a gancio (hook) per superare una curva, tenete presente che: Il triangolo indica soltanto la direzione della palla colpita e non dove atterrerà.

Schermo secondario della potenza del colpo

Per determinare la potenza del colpo: Sul lato sinistro dello schermo potete vedere una scala con una barra che si sposta su e giù. Il colpo è tanto più potente quanto maggiormente in alto è la barra rossa sulla scala.

Colpo

Determinate la direzione del vento, la distanza dalla buca, la posizione di tiro e il bastone da usare. Al momento opportuno, e con la barra della potenza al livello desiderato, premete il Pulsante ② per tirare il colpo.

NOTA: Prima di tirare il colpo potete sempre cambiare qualsiasi selezione operata. Premete il Pulsante ① per spostare indietro uno schermo alla volta, usate il Pulsante D per cambiare la selezione e premete poi il Pulsante ② per operare la nuova selezione.

On the Green

Once the ball is on the green, the putter is selected automatically.

Press Button ① and you'll see a sub-screen that shows the horizontal slope direction...the slope across the angle of your shot.

Press Button ① again and you'll see the vertical slope...uphill or downhill slope going towards the cup. Take both these slopes into account when you choose the direction and strength of your putt.

Press Button ② twice to return to the Putting Mode.

To putt, first choose the stance and the direction of the putt, using the D-Button and Button ②. When the power scale is at the strength you want, press Button ② to putt.

betätigen Sie dann die D-Taste zur Änderung der gewählten Einstellung. Abschließend drücken Sie Taste ② zur Eingabe der neuen Einstellung.

Auf dem Grün

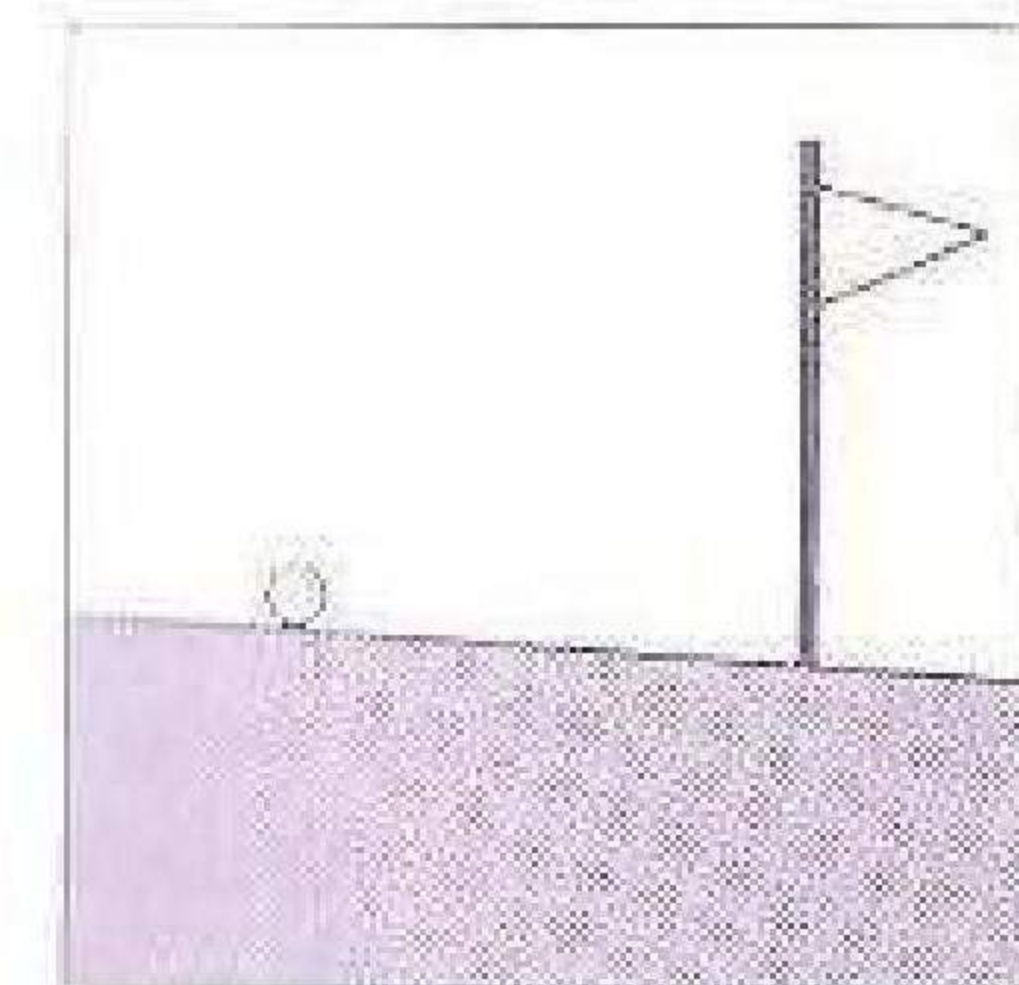
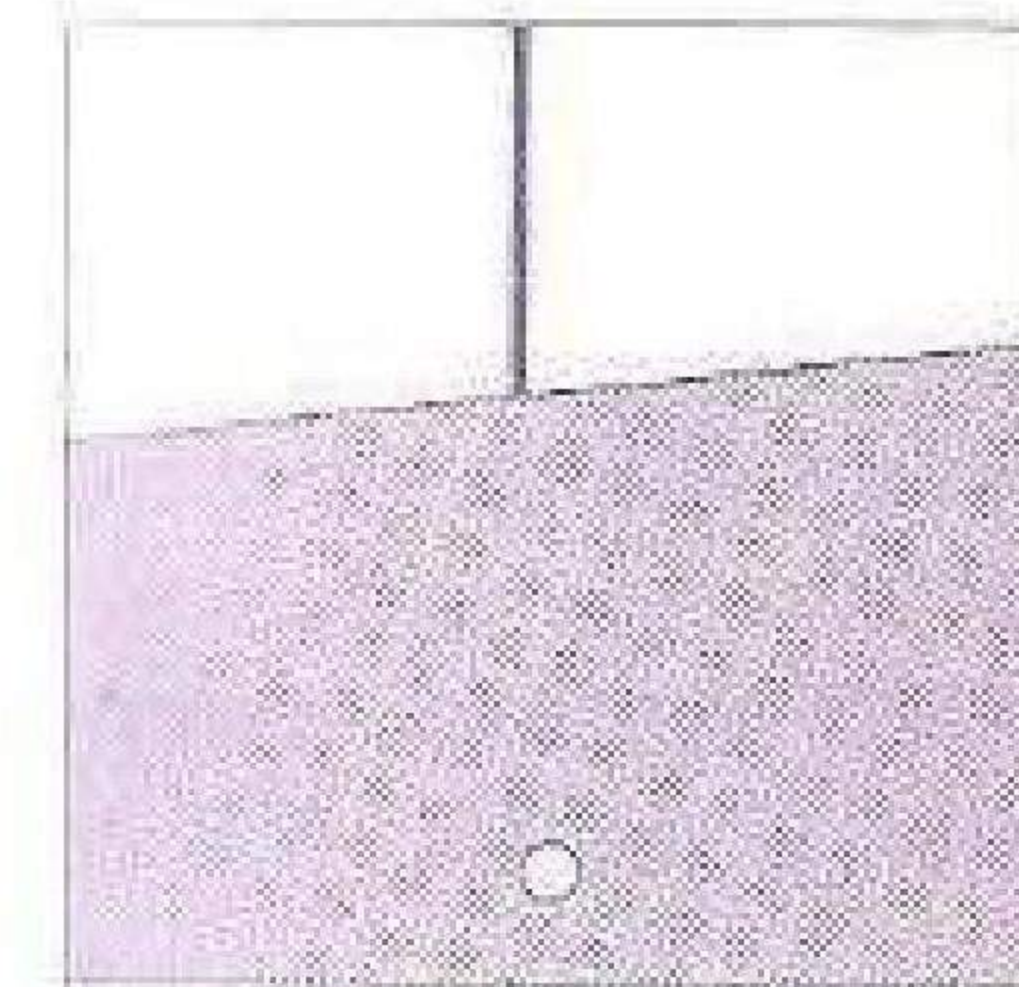
Nachdem der Ball das Grün erreicht hat, wird automatisch der Putter gewählt.

Drücken Sie Taste ①, wonach eine Unteranzeige erscheint, die die horizontale Neigung des Grüns quer über den Winkel Ihres Putts zeigt.

Nach erneutem Drücken von Taste ① wird die vertikale Neigung (aufwärts oder abwärts) zum Loch angezeigt. Bei der Wahl von Richtung und Stärke Ihres Putts müssen Sie diese beiden Richtungen berücksichtigen.

Drücken Sie Taste ② zweimal, um auf den Putting-Modus zurückzukehren.

Wählen Sie vor dem Putten die Fußstellung und Richtung des Putts mit Hilfe der D-Taste und Taste ②. Wenn sich der Schlagkraft-Balken in der gewünschten Stellung auf der Skala befindet, drücken Sie Taste ②, um den Putt ausführen zu lassen.



Sur le green

Lorsque la balle se trouve sur le green, le putter est automatiquement sélectionné.

Appuyez sur le bouton ①, et vous verrez le sous-écran indiquant la pente par rapport à l'horizontale... la pente perpendiculairement à la direction de votre tir.

Appuyez à nouveau sur le bouton ①, et vous verrez la pente par rapport à la verticale... la pente vers le haut ou vers le bas menant au trou. Tenez compte de ces deux pentes lorsque vous choisissez la direction et la puissance de votre putt.

Appuyez deux fois sur le bouton ② pour revenir sur le mode de putting.

Pour putter, choisissez tout d'abord la posture et la direction du putt, en utilisant le bouton "D" et le bouton ②. Lorsque l'échelle de puissance atteint le niveau désiré, appuyez sur le bouton ② pour putter.

En el verde

El putter se selecciona automáticamente una vez que la pelota está en el verde.

Presione el botón ① y verá una pantalla secundaria que muestra la inclinación horizontal, la inclinación a lo ancho desde el punto donde golpea la pelota.

Presione de nuevo el botón ① y verá la inclinación vertical, inclinación ascendente o descendente hacia el hoyo. Tenga en cuenta estas dos inclinaciones al elegir la dirección y potencia con que tira hacia el hoyo.

Presione el botón ② dos veces para volver al modo de tirar hacia el hoyo.

Para tirar hacia el hoyo, elija primero la postura y la dirección del golpe con el botón D y el botón ②. Cuando la escala de potencia se encuentre donde usted desee, presione el botón ② para tirar hacia el hoyo.

Sulla piazza della buca

Una volta che la palla si trova sulla piazza della buca viene automaticamente selezionato il putter.

Premendo il Pulsante ①, potete vedere sullo schermo secondario l'inclinazione orizzontale del terreno, e cioè l'angolo di tiro.

Premendo di nuovo il Pulsante ① potete vedere l'inclinazione verticale del terreno, e cioè la pendenza in salita o in discesa verso la buca. Prendete nota di entrambi questi dati per la scelta della direzione e della forza del putt.

Premete due volte il Pulsante ② per tornare al modo del putt.

Per eseguire il putt, scegliete per prima cosa la posizione di tiro e la direzione del putt usando il Pulsante D e il Pulsante ②. Quando la barra della scala della potenza si trova al livello desiderato, premete il Pulsante ②.

Progress of the Game

- Player 1 takes the tee shot (first shot) on the first hole.
- From then on, the tee shot on each hole is taken by the player with the best score on the previous hole.
- After the first shot on each hole, the player farthest from the hole takes the next shot...even if that means the same player shooting twice or more in a row.
- The name of the player whose turn it is to shoot will appear on the screen. Make sure it's your turn!
- The score will be displayed at the time of each hole out (when each hole is completed).
- When you've played all 18 holes, final scores and order of finish will appear on the screen.

Reihenfolge beim Spiel

- Spieler 1 hat den ersten Abschlag am ersten Hole.
- Danach wird der erste Abschlag an jedem Hole vom Spieler mit dem besten Stand am vorigen Hole ausgeführt.
- Nach dem ersten Schlag an jedem Hole ist immer der Spieler zuerst an der Reihe, dessen Ball am weitesten vom Loch entfernt ist, auch wenn er zwei- oder mehrmals hintereinander schlagen muß.
- Der Name des Spielers, der als nächster an der Reihe ist, erscheint auf der Anzeige. Überzeugen Sie sich immer vorher, daß Sie wirklich an der Reihe sind!
- Der Stand wird beim Hole-out (nach beendetem Spiel eines Holes) angezeigt.
- Wenn Sie alle 18 Holes gespielt haben, wird der Endstand und die Reihenfolge des Abschneidens der Spieler angezeigt.

Déroulement du jeu

- Le joueur 1 réalise le tir depuis le tertre de départ, ou "tee", (premier coup) du premier trou.
- Depuis lors, le tir sur le tee de chaque trou est réalisé par le joueur ayant obtenu le meilleur score lors du trou précédent.
- Après le premier tir de chaque trou, le joueur le plus éloigné du trou réalise le prochain tir... même si cela signifie que le même joueur doit jouer deux ou plusieurs fois d'affilée.
- Le nom du joueur dont c'est le tour de jouer apparaît sur l'écran. Assurez-vous que c'est votre tour de jouer!
- Le score sera affiché à la fin de chaque trou.
- Lorsque vous avez parcouru les 18 trous, le score final ainsi que l'ordre d'arrivée sont affichés sur l'écran.

Progreso del juego

- El jugador número 1 ejecuta el primer golpe del primer hoyo.
- A continuación, los primeros golpes de cada hoyo restante los realiza el jugador con el mejor tanteo de los hoyos anteriores.
- Después de ejecutado el primer golpe de cada hoyo, el jugador más alejado del hoyo es el que ejecuta el siguiente golpe, incluso si esto significa que el mismo jugador tiene que golpear la pelota dos o más veces seguidas.
- El nombre del jugador al que le toca su turno aparecerá en la pantalla. Cerciórese de su turno.
- El tanteo aparecerá al finalizar cada hoyo.
- Al finalizar los 18 hoyos aparecerá en la pantalla el tanteo y la clasificación final.

Condotta del gioco

- Il Giocatore 1 comincia il gioco colpendo la palla dal tee del poggio di partenza della prima buca (primo colpo).
- In seguito, il primo colpo dal tee per ogni buca viene tirato dal giocatore che ha ottenuto il miglior punteggio nel gioco della buca precedente.
- Dopo il primo colpo per ogni buca, il giocatore più lontano dalla buca tira il colpo seguente, anche se ciò significa che lo stesso giocatore tira due o più volte di seguito.
- Il nome del giocatore a cui sta a tirare appare sullo schermo. Accertatevi che sia il vostro turno.
- Il punteggio viene mostrato alla fine di ogni buca (dopo che essa è stata giocata).
- Quando avete giocato tutte le 18 buche, sullo schermo appare il punteggio finale e la classifica.

Match Play

Match play is played with two players only. After the name entry, the procedure is identical with Stroke Play...except the winner is determined by the number of holes won, not total number of strokes used, and play on each hole stops as soon as it is won, even if one player has not holed out.

Sudden Death Playoffs

In both Stroke Play and Match Play, if the score is tied after 18 holes, you go into a Sudden Death Playoff.

1. Playoff starts on hole 1 of the course.
2. Player 1 takes the first shot.
3. From the second shot on, the player farthest from the cup takes the next shot.
4. Play stops as soon as the winner is determined, even if all players have not holed out (completed the hole).

Match Play

An einem Match Play nehmen nur zwei Spieler teil. Nach Eingabe der Namen sind die anderen Bedienungsverfahren die gleichen wie bei Stroke Play, außer daß der Sieger anhand der Anzahl von gewonnenen Holes, nicht der Gesamtanzahl von Schlägen ermittelt wird. Sobald ein Spieler ein Hole gewonnen hat, wird das Spiel mit dem nächsten Hole fortgesetzt, ohne daß der zweite Spieler sein Hole-out beendet.

Sudden Death-Stichkampf

Wenn der Stand nach 18 Holes sowohl bei Stroke Play als auch bei Match Play unentschieden ist, beginnt ein Sudden Death-Stichkampf.

1. Der Stichkampf beginnt an Hole 1.
2. Spieler 1 führt den ersten Schlag aus.
3. Vom zweiten Schlag an beginnt immer der Spieler, dessen Ball am weitesten vom Loch entfernt ist.
4. Das Spiel endet, sobald der Sieger feststeht, auch wenn nicht alle Spieler ihr Hole-out beendet haben.

Partie par trous

Une Partie par trous se joue entre deux joueurs uniquement. Après l'introduction du nom, la méthode est identique à celle du Concours par coups... sauf que le gagnant est déterminé par le nombre de trous remportés, et non pas par le nombre total de coups utilisés. Le jeu sur chaque trou cesse dès qu'il est atteint, même si un joueur n'est pas arrivé.

Prolongations par épuisement

Dans le Concours par coups comme dans la Partie par trous, si le score est à égalité après les 18 trous, on passe aux prolongations par épuisement.

1. Les prolongations débutent sur le trou 1 du parcours.
2. Le joueur 1 réalise le premier tir.
3. Depuis le deuxième tir, le joueur le plus éloigné du trou réalise le tir suivant.
4. Le jeu s'arrête dès que le gagnant est déterminé, même si tous les joueurs n'ont pas mis la balle dans le trou.

Match play

Match play se juega con dos jugadores solamente. Después de introducir sus nombres, el procedimiento es el mismo que para Stroke play. La diferencia está en que el ganador se determina por el número de hoyos, no por el número de golpes. Y el juego en cada hoyo termina tan pronto como una persona gane ese hoyo, incluso cuando la otra no haya terminado.

Desempate final

Si en stroke play y match play el tanteo es idéntico después de finalizados los 18 hoyos, se pasa a un desempate final.

1. El desempate final comienza en el hoyo número 1 del campo.
2. El jugador número 1 es el primero en jugar.
3. A partir del segundo golpe, el jugador más alejado del hoyo es el siguiente en jugar.
4. El juego termina tan pronto como haya un ganador, incluso cuando el resto de los jugadores no haya finalizado el hoyo.

Partita a buche

La partita a buche può essere giocata soltanto da due giocatori. Dopo l'impostazione del nome, il procedimento è lo stesso come per la partita ai punti, eccetto che il vincitore è determinato dal numero di buche vinte e non dal numero totale di colpi usati, e che il gioco ad ogni buca viene interrotto non appena essa è stata conquistata, anche se uno dei giocatori non ha ancora imbucato la palla.

Spareggio

Se alla fine delle 18 buche della partita ai punti o di quella a buche il punteggio è pari, comincia lo spareggio.

1. Lo spareggio comincia dalla prima buca.
2. Il Giocatore 1 tira il colpo d'inizio.
3. A partire dal secondo colpo il turno passa al giocatore più lontano dalla buca.
4. Il gioco si interrompe non appena viene determinato il vincitore, anche se gli altri giocatori non hanno ancora imbucato la palla (finita la buca).

5. If two or more players are still tied when the hole is completed, another hole will be played. This continues until one player wins.

5. Wenn zwei oder mehr Spieler nach beendetem Spiel des ersten Holes immer noch gleichstehen, wird der StICKkampf mit dem nächsten Hole solange fortgesetzt, bis ein Sieger ermittelt ist.

Know The Score

After all players have holed out (completed play) on each hole, a Scorecard screen appears.

Stroke Play Scorecard

The score for each player is listed for each hole, as well as the cumulative score for 9 and 18 holes. At the bottom of each column, you'll see how far each player is above or below "par".

Kontrolle des Standes

Nach beendetem Hole-out aller Spieler an jedem Hole erscheint eine Anschreibekarte auf der Anzeige.

Anschreibekarte für Stroke Play

Der Stand jedes Spielers wird für jedes Hole angezeigt, sowie der Gesamtstand nach 9 und 18 Holes. Ganz unten in jeder Spalte wird angezeigt, um wieviele Schläge ein Spieler über oder unter Par steht.

NO. PAR	STEVE	BOB	SAM	JOHN
1	5	4	5	4
2	5	4	5	4
3	5	4	5	4
4	5	4	5	4
5	5	4	5	4
6	5	4	5	4
7	5	4	5	4
8	5	4	5	4
9	5	4	5	4
10	5	4	5	4
11	5	4	5	4
12	5	4	5	4
13	5	4	5	4
14	5	4	5	4
15	5	4	5	4
16	5	4	5	4
17	5	4	5	4
18	5	4	5	4
9	12	17	12	13
18	12	17	12	13
SC	+ 1	+ 6	+ 1	+ 2

5. Si deux ou plusieurs joueurs sont encore à égalité à la fin du trou, un nouveau trou est joué. Cela se poursuit jusqu'à la victoire d'un joueur.

Connaissez le score

Lorsque tous les joueurs ont poté la balle pour un trou, une carte de parcours avec les scores apparaît sur l'écran.

Carte de parcours pour Concours par coups

Le score de chaque joueur est indiqué pour chaque trou, de même que le total cumulé pour 9 et 18 trous. En bas de chaque colonne, vous pouvez constater la position de chaque joueur au-dessus ou au dessous du "par" (pair).

5. Si hubiese aún dos o más jugadores empatados al finalizar el hoyo, se jugará otro hoyo más. Así hasta que haya un solo ganador.

Conozca el tanteo

Una vez finalizado cada hoyo aparece en la pantalla una tarjeta en la que se lleva el tanteo.

Tarjeta de tanteo para stroke play

El tanteo de cada jugador aparece en una lista para cada hoyo. En la lista aparece también el tanteo acumulado en los 9 ó 18 hoyos. En la parte inferior de cada columna, se verá la posición de cada jugador sobre/bajo par.

5. Se due o più giocatori sono ancora pari alla fine di una buca, il gioco continua con quella seguente. Il gioco continua in questo modo fino alla vittoria di un giocatore.

Tenete a mente il punteggio

Dopo che tutti i giocatori hanno imbucato la palla (completato il gioco) appare lo schermo del punteggio.

Punteggio della partita ai punti

Il punteggio mostrato per ogni giocatore è quello di ogni buca, con inoltre quello complessivo per 9 e 18 buche. Alla fine di ogni colonna potete vedere di quanti punti ogni giocatore è sopra o sotto la norma ("par").

Match Play Scorecard

- — indicates winner of each hole

OUT—number of holes leading player is ahead for the first 9 holes.

IN—Number of holes leading player is ahead for the second 9 holes.

TO.—Total number of holes leading player is ahead by.

Sega's Course Rules

- Should the ball go out of bounds, a one-stroke penalty will be added to the score. The screen will return to where the shot was played from, and the next shot will be taken from there.

Anschreibekarte für Match Play

- — zeigt den Sieger jedes Holes an.

OUT—Anzahl von Holes, um die der führende Spieler auf den ersten 9 Holes voraus ist

IN— Anzahl von Holes, um die der führende Spieler auf den zweiten 9 Holes voraus ist

TO— Gesamtanzahl von Holes, um die der führende Spieler voraus ist

SEGA Platzregeln

- Wenn der Ball eines Spielers im Aus landet, wird eine Strafe von einem Schlag zum Stand dieses Spielers addiert. Die Anzeige kehrt an die Stelle zurück, von der der letzte Schlag ausgeführt wurde, und der nächste Schlag muß von der gleichen Stelle ausgeführt werden.

NO	Player1	Player2
1	●	●
2	●	●
3	—	—
4	●	●
5	—	—
6	●	●
7	●	●
8	●	●
9	●	●
10	●	●
11	●	●
12	●	●
13	●	●
14	●	●
15	●	●
16	●	●
17	●	●
18	●	●
19	●	●
20	●	●
21	●	●
22	●	●
23	●	●
24	●	●
25	●	●
26	●	●
27	●	●
28	●	●
29	●	●
30	●	●
31	●	●
32	●	●
33	●	●
34	●	●
35	●	●
36	●	●
37	●	●
38	●	●
39	●	●
40	●	●
41	●	●
42	●	●
43	●	●
44	●	●
45	●	●
46	●	●
47	●	●
48	●	●
49	●	●
50	●	●
51	●	●
52	●	●
53	●	●
54	●	●
55	●	●
56	●	●
57	●	●
58	●	●
59	●	●
60	●	●
61	●	●
62	●	●
63	●	●
64	●	●
65	●	●
66	●	●
67	●	●
68	●	●
69	●	●
70	●	●
71	●	●
72	●	●
73	●	●
74	●	●
75	●	●
76	●	●
77	●	●
78	●	●
79	●	●
80	●	●
81	●	●
82	●	●
83	●	●
84	●	●
85	●	●
86	●	●
87	●	●
88	●	●
89	●	●
90	●	●
91	●	●
92	●	●
93	●	●
94	●	●
95	●	●
96	●	●
97	●	●
98	●	●
99	●	●
100	●	●

Carte de parcours pour Partie par trous

• —indique le vainqueur pour chaque trou.

OUT—Nombre de trous dont le joueur de tête est en avance pour les 9 premiers trous.

IN—Nombre de trous dont le joueur de tête est en avance pour les 9 trous suivants.

TO.—Nombre total de trous dont le joueur de tête est en avance.

Règles du parcours Segra

- Lorsque la balle sort des limites, une pénalité d'un coup est ajoutée au score. L'écran revient sur l'endroit d'où a été tiré le coup, et le coup suivant partira de là.

Tarjeta de tanteo para match play

- .. indica el ganador de cada agujero

OUT: Número de hoyos que el líder está por delante del resto de los jugadores para los primeros 9 hoyos

IN: Número de hoyos que el líder está por delante del resto de los jugadores para los segundos 9 hoyos

TO: Número total de agujeros que el líder lleva de ventaja

Reglas de Segra para el campo

- Si la pelota fuese fuera de límites se añadirá un golpe más al tanteo. La pantalla volverá al lugar donde se golpeó la pelota y el juego continuará desde ese punto.

Punteggio della partita a buche

"•" indica il vincitore di ogni buca

OUT—Numero di buche di vantaggio del leader per le prime 9 buche

IN—Numero di buche di vantaggio del leader per le seconde 9 buche

TO—Numero di buche di vantaggio del leader.

Regole Segra del gioco

- Se la palla esce di pista, al punteggio viene aggiunto un colpo di penalizzazione. Lo schermo torna allora al punto da cui è stato tirato il colpo, da cui deve essere tirato il colpo seguente.

- Should the ball enter a water hazard, a one-stroke penalty will be added to the score. The screen will return to where the shot was played from, and the next shot taken from there.

Sega Golf School

Glossary of Terms

① Putting Green

The area where the cup (the target) is located. Grass in this area is kept closely trimmed and the ball tends to roll farther.

② Bunker

A sand trap...a scooped-out area of the course filled with sand, difficult, but not impossible, to get a good shot out of.

③ Fairway

The course from the tee to the green, where the grass is trimmed to facilitate shooting the ball.

- Wenn der Ball in ein Wasserhindernis fällt, wird eine Strafe von einem Schlag zum Stand dieses Spielers addiert. Die Anzeige kehrt an die Stelle zurück, von der der letzte Schlag ausgeführt wurde, und der nächste Schlag muß von der gleichen Stelle ausgeführt werden.

SEGA Golfschule

Glossar von Fachausdrücken

① Grün

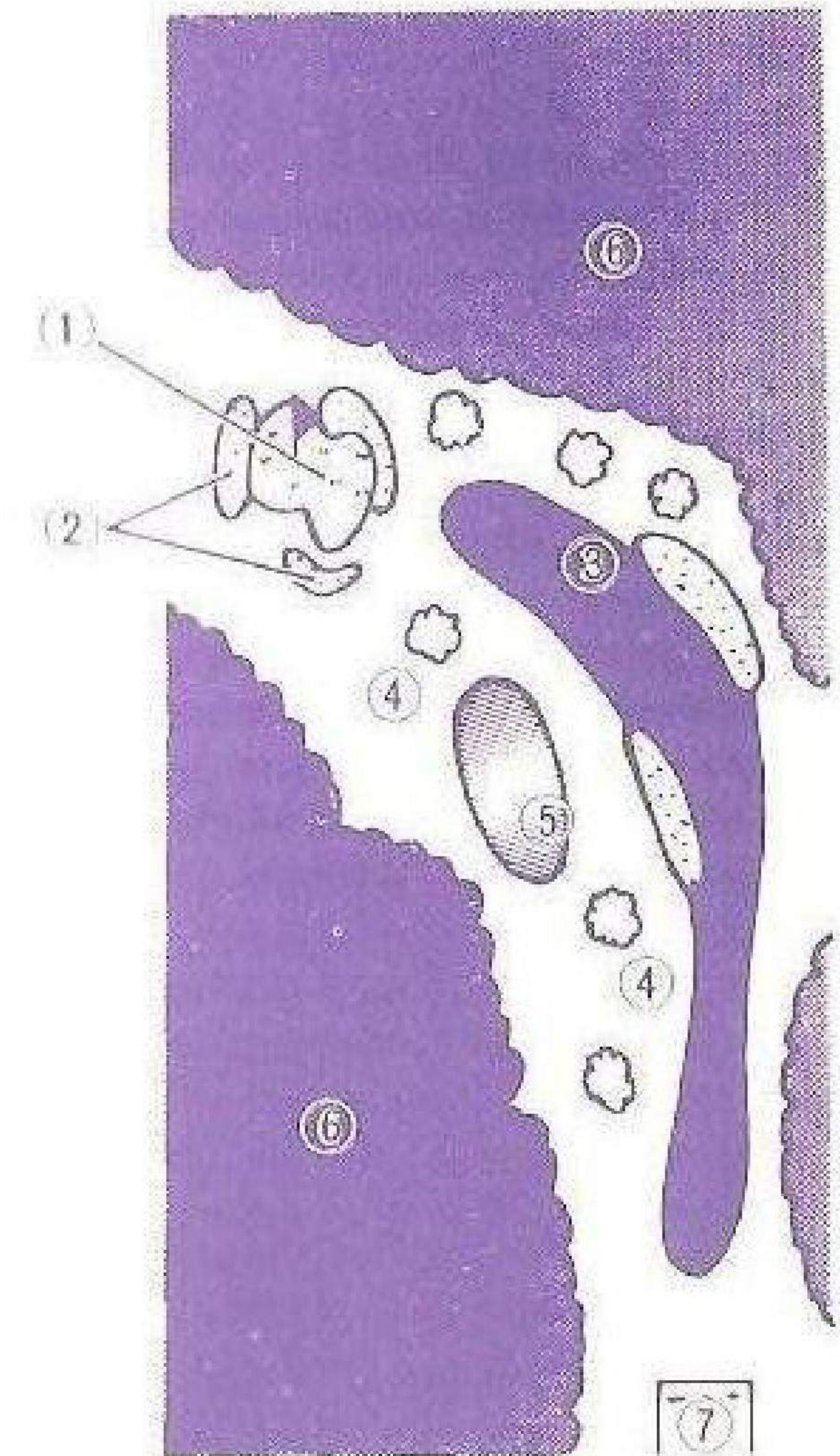
Die Grasfläche, in der sich das Loch befindet. Das Gras ist sehr kurz geschnitten, so daß der Ball weiter rollt.

② Bunker

Ein Sandhindernis, d.h. eine mit Sand gefüllte Vertiefung in der Spielfläche. Obwohl nicht unmöglich, ist es schwierig, einen guten Schlag aus einem Bunker zu erzielen.

③ Fairway

Die Spielfläche von der Abschlagstelle bis zum Grün, mit kurz geschnittenem Gras, um das Schlagen des Balles zu erleichtern.



- Lorsque la balle atteint la pièce d'eau d'un accident de terrain, une pénalité d'un coup est ajoutée au score. L'écran revient sur l'endroit d'où a été tiré le coup, et le coup suivant partira de là.

Ecole de golf Sega

Glossaire des termes

① Putting green (le vert)

Zone dans laquelle se situe le réceptacle du trou (cible). Dans cette zone le gazon est tondu de près et la balle a tendance à rouler plus loin.

② Bunker

Bande de sable... zone creusée dans le parcours et remplie de sable dans laquelle il est difficile de tirer un bon coup, bien que cela ne soit pas impossible.

③ Fairway (parcours normal)

Trajet entre le tee et le green, où l'herbe est coupée pour faciliter le tir de la balle.

- Si la pelota cayese en un lugar con agua se añadirá también un golpe más al tanteo. La pantalla volverá al lugar donde se golpeó la pelota y el juego continuará desde ese punto.

Escuela de golf Sega

Glosario de términos

① Verde

La zona donde está el hoyo. La altura de la hierba en esta zona es muy reducida y la pelota tiende a rodar más.

② Bunker

Una trampa de arena. Una zona del campo en la que se ha hecho un agujero y se ha puesto arena en él. Es difícil golpear bien la pelota desde un bunker, pero no imposible.

③ Calle

El camino recorrido desde el tee al verde. La hierba en esta zona está cortada para poder golpear bien la pelota.

- Se la palla cade in una pozza d'acqua, al punteggio viene aggiunto un colpo di penalizzazione. Lo schermo torna allora al punto da cui è stato tirato il colpo, da cui deve essere tirato il colpo seguente.

Scuola di golf Sega

Glossario

① Putting green (piazza)

Area dove si trova la buca. L'erba della piazza è tagliata molto corta e la palla tende a rotolare lontano.

② Bunker (banchina)

Una trappola di sabbia. Trincea scavata nel terreno e riempita di sabbia, da cui è difficile, ma non impossibile, tirare un buon colpo per uscirne.

③ Fairway (pista)

Il percorso dal poggio alla piazza, con l'erba tagliata per facilitare il colpo.

④ **Rough**

The out-of-bounds area, and some areas along the course, where grass is untrimmed, trees may be in the way, and shooting is more difficult.

⑤ **Water Hazard**

A pond, a river...once you're in, you can't get out.

⑥ **Out-of-bounds**

Because of the huge gallery attending this tournament, you're not allowed to play from out-of-bounds—it's an automatic one-stroke penalty, and the ball is repositioned at the spot from which you took the shot.

⑦ **Tee area**

Where play begins for each hole.

Par

The number of shots an expert player needs to put the ball in the cup on each hole—the standard to compare your play with.

④ **Rough**

Der Bereich des Platzes außerhalb der Spielfläche sowie bestimmte Abschnitte der Spielfläche, wo das Gras nicht geschnitten wird, Bäume im Wege sind und das Schlagen des Balles schwierig ist.

⑤ **Wasserhindernis**

Ein Teich oder Fluß. Wenn der Ball darin landet, kann er nicht mehr gespielt werden.

⑥ **Aus**

Wegen der hohen Anzahl von Zuschauern bei diesem Turnier sind keine Schläge aus dem Aus gestattet. Stattdessen wird automatisch eine Strafe von einem Schlag zum Stand addiert und der Ball wieder an die Stelle gebracht, von der der letzte Schlag ausgeführt wurde.

⑦ **Abschlagstelle**

Die Stelle, an der das Spiel jedes Holes beginnt.

Par

Die Anzahl von Schlägen, die ein Profi benötigt, um den Ball an jedem Hole von der Abschlagstelle bis ins Loch zu bringen. Sie können Ihr Spiel mit diesem Standard vergleichen.

④ **Rough (l'herbe longue)**

Zone hors limites, et certaines parties le long du parcours, où l'herbe n'est pas tondue, où des arbres peuvent présenter un obstacle et où il est plus difficile de tirer.

⑤ **Water Hazard (pièce d'eau)**

Mare, rivière... de laquelle il est impossible de sortir une fois que l'on est tombé dedans.

⑥ **Out-of-bounds (hors limites)**

Etant donné le nombre important de spectateurs assistant à ce tournoi, il n'est pas possible de jouer "hors limites" sans encourir une pénalité automatique d'un coup, la balle étant alors repositionnée à l'endroit d'où le coup avait été tiré.

⑦ **Tee area (tertre de départ)**

Surface d'où débute le jeu pour chaque trou.

Par (pair)

Nombre de coups réalisé par un joueur expérimenté pour mettre la balle dans le réceptacle de chaque trou. Etalon permettant de jouer son propre jeu.

④ **Zona problemática**

La zona fuera de límites y algunas zonas del campo donde la hierba no ha sido cortada, puede haber árboles en medio y es difícil golpear la pelota.

⑤ **Lugares con agua**

Una characa, río, etc. Una vez dentro ya no puede salir.

⑥ **Fuera de límites**

Debido al gran número de personas que presencian este campeonato, no se le permite jugar desde fuera de límites. Al caer la pelota fuera de límites se le añade un punto más a su tanteo y la pelota vuelve a ponerse en el lugar desde donde la golpeó.

⑦ **La zona de tee**

Donde comienza el juego de cada hoyo.

Par

El número de golpes que necesita un jugador experto para poner la bola en cada hoyo. La norma con la que compara su juego.

④ **Rough (ostacolo naturale)**

L'area "fuori limite" ed alcune aree lungo la pista, con l'erba non tagliata, a volte degli alberi, da cui è più difficile tirare i colpi.

⑤ **Water hazard (pozze, corsi d'acqua)**

Uno stagno, un fiume, ecc. Una volta dentro non è più possibile uscirne.

⑥ **Out-of-bound (fuori limite)**

A causa dell'enorme galleria di spettatori che assistono a questo torneo non potete giocare dall'area "fuori limite". Essa comporta automaticamente un colpo di penalizzazione e la palla viene riposizionata sul punto da cui avete tirato il colpo.

⑦ **Tee area (poggio)**

Luogo da dove comincia il gioco per ogni buca.

Par (norma)

Il numero di colpi necessari ad un giocatore esperto per mettere la palla in ogni buca. Lo standard con cui paragonare il vostro gioco.

On each hole...

A score of one shot less than par is called a *Birdie*.

Two shots less than par is an *Eagle*.

Three shots less than par is an *Albatross*.

One shot over par is called a *Bogey*.

Two shots over par is a *Double Bogey*.

Hole-in one

If your first shot on any hole goes in the cup, you've scored a Hole-in-one...one of the rarest shots in golf.

Kinds of Clubs

1W-5W

Woods—the head of the club is made of wood. This kind of club is best for hitting the ball a long way.

Bei jedem Hole...

Ein Ergebnis von einem Schlag unter Par für ein Hole wird "*Birdie*" genannt.

Zwei Schläge unter Par werden als "*Eagle*" bezeichnet.

Drei Schläge unter Par heißen "*Albatross*".

Ein Schlag über Par heißt "*Bogey*".

Zwei Schläge über Par werden "*Double Bogey*" genannt.

Hole-in-one

Wenn der erste Schlag von der Abschlagstelle im Loch landet, haben Sie ein "Hole-in-one" erzielt, einen der seltensten Schläge des Golf.

Schlägerarten

1W - 5W

Wood (Holz)—der Kopf des Schlägers besteht aus Holz.

Diese Art von Schläger eignet sich am besten, um den Ball sehr weit zu schlagen.

Pour chaque trou...

Un score comportant un coup de moins que le "par" est désigné "Birdie".

Deux coups de moins que le "par" représentent un "Eagle".

Trois coups de moins que le "par" représentent un "Albatross".

Un coup de plus que le "par" représente un "Bogey". Deux coup de plus que le "par" représentent un "Double Bogey".

Hole-in-one

Si votre premier coup pour n'importe quel trou entre directement dans le réceptacle, vous avez réalisé un "Hole-in-one"... C'est l'un des coups les plus rares du golf.

Types de clubs

1W-5W

Woods (bois) : La tête de la crosse (club) est faite de bois. Ce type de club est particulièrement bien adapté pour réaliser des tirs sur longue distance.

En cada hoyo

*Un golpe menos de par recibe el nombre de **birdie**.*

*Dos golpes menos de par es un **eagle**.*

*Tres golpes menos de par es un **albatross**.*

*Un golpe más de par recibe el nombre de **bogey**.*

*Dos golpes más de par es un **double bogey**.*

Un hoyo de un golpe

Si su primer golpe de cada uno de los hoyos cayese en el interior del hoyo habrá hecho lo que se llama un hoyo de un golpe. Algo rarísimo en golf.

Clases de palos

1W-5W

"Maderas": La cabeza del palo es de madera. Este tipo de palo es el mejor para que la pelota vaya lejos.

Ad ogni buca...

*La messa in buca con un colpo in meno della norma è chiamata **Birdie**.*

*La messa in buca con due colpi in meno della norma è chiamata **Eagle**.*

*La messa in buca con tre colpi in meno della norma è chiamata **Albatross**.*

*La messa in buca con un colpo in più della norma è chiamata **Bogey**.*

*La messa in buca con due colpi in più della norma è chiamata **Double bogey**.*

Hole-in-one (buca in uno)

Se il vostro primo colpo per qualsiasi buca entra in buca, avete fatto buca in uno: uno dei colpi più rari del golf.

Tipo di bastoni

1W-5W

Woods: La testa del bastone è fatta di legno. Questo è il tipo di bastone migliore per mandare la palla il più lontano possibile.

The number in front of the "wood" indicates the distance that club will drive a ball. The "1 Wood" drives the ball the farthest, the "2 Wood" the next farthest, and so on. The "1 Wood" is usually used for tee shots.

1i-9i

Irons—The head of the club is made of iron. This type of club is best for lifting the ball in the air. The higher the number of the iron, the higher the angle of flight will be (and the shorter the distance of flight will be).

SW

Sand wedge—Used to lift the ball out of sand traps (bunkers).

PW

Pitching wedge—Used to knock the ball out of rough terrain that's often found just outside the green. The pitching wedge lifts the ball onto the green.

Die Ziffer vor dem "Wood" gibt die relative Entfernung an, die mit diesem Schläger erzielt werden kann. Das "1 Holz" schlägt den Ball am weitesten, das "2 Holz" etwas weniger weit usw. Meist wird das "1 Holz" zum Abschlagen verwendet.

1i-9i

Iron (Eisen)—der Kopf des Schlägers besteht aus Eisen.

Diese Schlägerart eignet sich besonders gut für hohe Schläge. Je höher die Nummer des Eisens, desto größer ist der Winkel, in dem der Ball steigt (und desto geringer die Entfernung, die er zurücklegt).

SW

Sand wedge—wird benutzt, um den Ball aus Sandhindernissen (Bunkern) zu schlagen.

PW

Pitching wedge—dient zum Schlagen des Balles aus dem höheren Gras, das um das Grün herum angetroffen wird. Mit diesem Schläger wird der Ball leicht über das hohe Gras hinweg auf das Grün geschlagen.

Le numéro devant le "W" (Wood) indique la distance à laquelle ce club enverra la balle. Le "1 Wood" envoie la balle le plus loin, le "2 Wood" un peu moins loin que le précédent, et ainsi de suite. On utilise généralement le "1 Wood" pour tirer depuis le "Tee" (tertre de départ).

1i-9i

Irons (fers): La tête de la crosse (club) est faite de fer. Ce type de club est particulièrement bien adapté pour envoyer la balle en l'air. Plus le numéro du "fer" est élevé, plus l'angle de vol sera important (et plus courte sera la distance du vol).

SW

Sand Wedge (coin à sable): Utilisé pour sortir la balle des pièges à sable (bunkers).

PW

Pitching Wedge (coin de lancement): Utilisé pour sortir la balle du terrain accidenté souvent situé à la périphérie du "green". Le "Pitching Wedge" soulève la balle sur le "green".

El número situado en la parte delantera de la "madera" indica la distancia que el palo puede enviar la pelota. La "madera 1" envía la pelota a la distancia más larga, la "madera 2" a menos distancia y así sucesivamente. La "madera 1" se utiliza generalmente para golpear la pelota desde el tee.

1i-9i

Hierros: la cabeza del palo es de hierro. Este tipo de palo es el mejor para elevar la pelota en el aire. Cuando mayor sea el número, más alto irá la pelota (y menor será la distancia que recorra).

SW

Cuña para arena: Se utiliza para elevar la pelota y poder sacarla de las trampas de arena (bunkeres).

PW

Cuña para inclinaciones: Se utiliza para golpear la pelota cuando ésta se encuentra en terrenos irregulares que se encuentran generalmente fuera del verde. Con este palo se levanta la pelota para que caiga en el verde.

Il numero davanti alla "W" indica la distanza a cui il bastone invia la palla: Il bastone 1W manda la palla più lontano di tutti, seguito da quello 2W, e così di seguito. Il bastone 1W è quello usato di solito per i colpi dal poggio (tee shots).

1i-9i

Irons: La testa del bastone è fatta d'acciaio. Questo è il tipo di bastone migliore per alzare la palla in aria. L'angolo di volo della palla è tanto maggiore (e più corta la distanza a cui viaggia) quanto più grande è il numero del bastone.

SW

Sand wedge: Serve ad alzare la palla dalle trappole di sabbia (bunkers).

PW

Pitching wedge: Serve a districare la palla dal terreno accidentato che spesso si trova ai limiti della piazza. Esso permette di alzare la palla per depositarla sulla piazza.

PT

Putter—The straightest, surest club, used to aim at the cup once you're on the green.

Flying Distance for Every Club

The "flying distance" is an average that the ball will travel off of each club. But the actual distance of each shot is determined by power, stance, wind and the lay of the land as well as by the club used. You should choose a club that corresponds to the distance remaining to the cup for each shot, and adjust the power of your shot to add or subtract distance.

PT

Putter—Der einzige Schläger mit gerader Schlagfläche, mit dem der Ball auf dem Grün in das Loch befördert wird.

Distanzen der einzelnen Schläger

Bei der "Distanz" handelt es sich um die durchschnittliche Entfernung, die der Ball beim Schlagen mit dem betreffenden Schläger zurücklegt. Die tatsächlich erzielte Entfernung hängt jedoch nicht nur vom verwendeten Schläger, sondern auch von Schlagkraft, Fußstellung, Windverhältnissen und der Lage des Bodens ab. Es empfiehlt sich allgemein, einen Schläger zu wählen, dessen Distanz etwa der verbleibenden Entfernung zum Loch entspricht, und die Schlagkraft so zu verändern, daß die genaue Entfernung möglichst erreicht wird.

PT

Putter: Le club le plus droit et le plus sûr, utilisé pour viser le réceptacle (trou) dès que l'on se trouve sur le "green".

Distance de vol pour chaque club

La "distance de vol" (Flying Distance) représente le trajet moyen parcouru par la balle pour chaque club. La distance réellement parcourue lors de chaque coup dépend en fait de la puissance, de la posture, du vent, de la situation du terrain et du club utilisé. Vous devriez choisir un club correspondant à la distance restant à parcourir jusqu'au trou pour chaque coup, puis ajuster la puissance de votre tir pour ajouter ou soustraire de la distance.

PT

Putter: El palo más derecho y seguro. Se utiliza para meter la bola en el hoyo una vez que se está en el verde.

Distancia recorrida por la pelota al ser golpeada por cada uno de los palos

La distancia recorrida por la pelota es la distancia media que la pelota se desplazará al ser golpeada por el palo. La distancia real de cada golpe se determina según la potencia del golpe, postura, condiciones del viento, disposición del terreno y palo utilizado. Para cada golpe, usted deberá elegir un palo que sea adecuado para que la pelota se acerque lo más posible al hoyo, y deberá ajustar la potencia del golpe para que la pelota recorra una distancia mayor o menor.

PT

Putter: È il bastone più dritto e preciso, e serve a mirare la buca quando si è sulla piazza.

Distanza di volo di ogni bastone

La "distanza di volo" è la distanza media percorsa dalla palla colpita dal bastone. Ma la distanza reale di ogni colpo, oltre che dal bastone usato, è determinata dalla potenza impiegata, dalla posizione di tiro, dal vento e dalla disposizione del terreno. Per ogni colpo, dovrete scegliere il bastone corrispondente alla distanza restante dalla buca e regolare la potenza del colpo in modo da aumentare o ridurre tale distanza.

FLYING CLUB DISTANCE		FLYING CLUB DISTANCE	
1W	278	5i	167
2W	244	6i	156
3W	222	7i	145
4W	200	8i	134
5W	178	9i	123
1i	211	PW	112
2i	200	SW	101
3i	189	PT	110
4i	178		

Remember, you can only carry 14 clubs with you, including the putter. You can't change once play has begun. So make sure you choose the range of clubs you'll need.

Schläger	Distanz	Schläger	Distanz
1W	278	5i	167
2W	244	6i	156
3W	222	7i	145
4W	200	8i	134
5W	178	9i	123
1i	211	PW	112
2i	200	SW	101
3i	189	PT	110
4i	178		

Bitte beachten Sie, daß Sie insgesamt nur 14 Schläger mitnehmen dürfen, einschließlich Putter. Nach Spielbeginn können Sie die Auswahl der Schläger nicht mehr verändern. Überzeugen Sie sich daher sorgfältig, daß Sie Schläger ausgewählt haben, die den erforderlichen Entfernungsbereich gut abdecken.

Club	Distance de vol	Club	Distance de vol
1W	278	5i	167
2W	244	6i	156
3W	222	7i	145
4W	200	8i	134
5W	178	9i	123
1i	211	PW	112
2i	200	SW	101
3i	189	PT	110
4i	178		

Souvenez-vous que vous ne pouvez prendre que 14 clubs avec vous, y-compris le "putter". Vous ne pouvez plus changer de clubs dès que la partie a commencé. Faites bien attention de sélectionner la gamme de clubs dont vous aurez besoin.

DISTANCIA PALO RECORRIDA		DISTANCIA PALO RECORRIDA	
1W	278	5i	167
2W	244	6i	156
3W	222	7i	145
4W	200	8i	134
5W	178	9i	123
1i	211	PW	112
2i	200	SW	101
3i	189	PT	110
4i	178		

Recuerde que sólo puede llevar 14 palos incluyendo el putter. Una vez comenzado el juego no podrá cambiar los palos. Elija por lo tanto los palos que usted pueda necesitar y no se equivoque.

BA-STO-NE	DISTANZA DI VOLO	BA-STO-NE	DISTANZA DI VOLO
1W	278	5i	167
2W	244	6i	156
3W	222	7i	145
4W	200	8i	134
5W	178	9i	123
1i	211	PW	112
2i	200	SW	101
3i	189	PT	110
4i	178		

Ricordatevi che potete portare con voi soltanto 14 bastoni, putter compreso. Una volta iniziato il gioco non potete più cambiarli. State perciò attenti a scegliere la gamma di bastoni di cui avrete bisogno.

A Lesson in Footwork

The way a ball moves once it leaves the club depends on the stance. Most of the time, you'll want to hit the ball straight ahead, since these shots will get you the farthest, fastest. But with a "dogleg" hole—a hole where the fairway curves around a bend—you may want to try going partway around the curve by "hooking" or "slicing" the ball.

Hooks and slices are tricky, and may take some practice. They're worth learning, though. On doglegs they can help you get to the green in fewer shots.

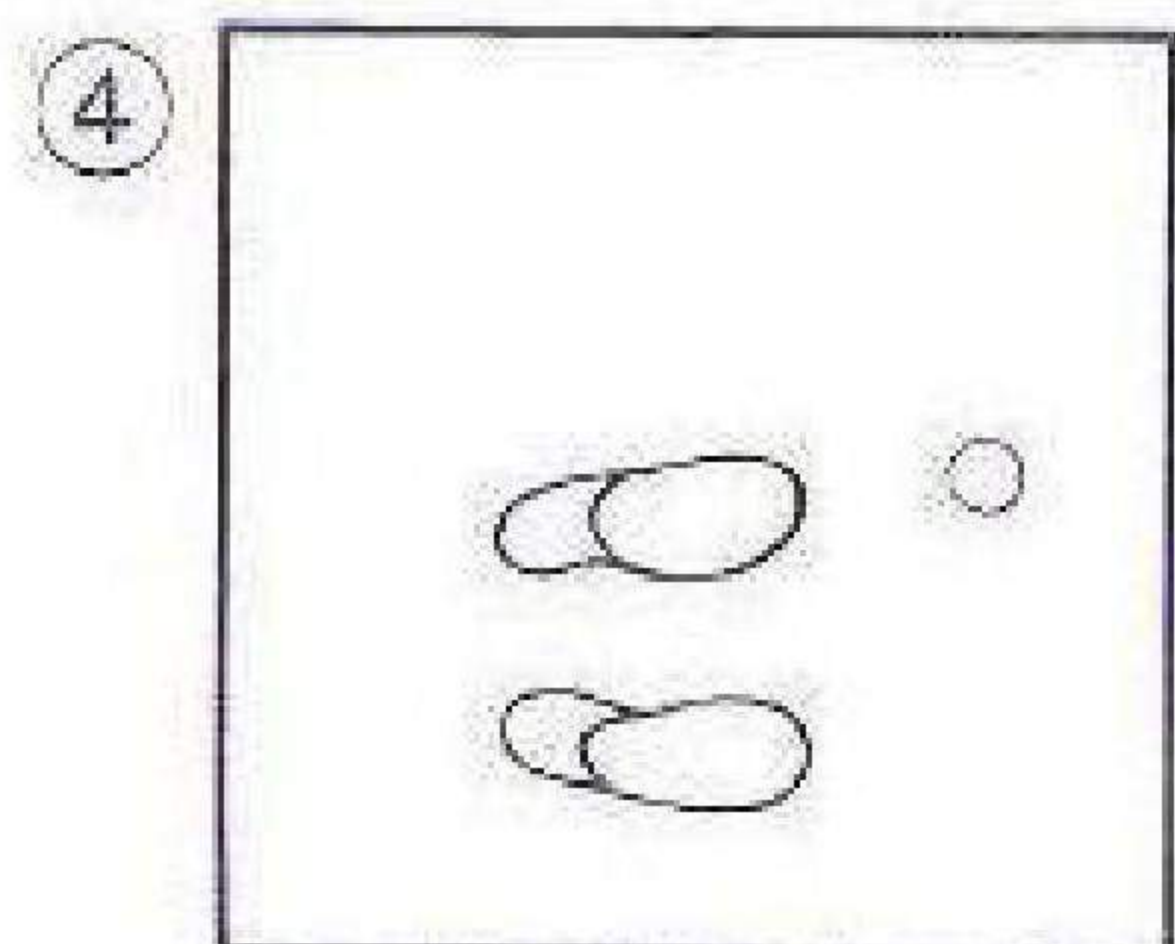
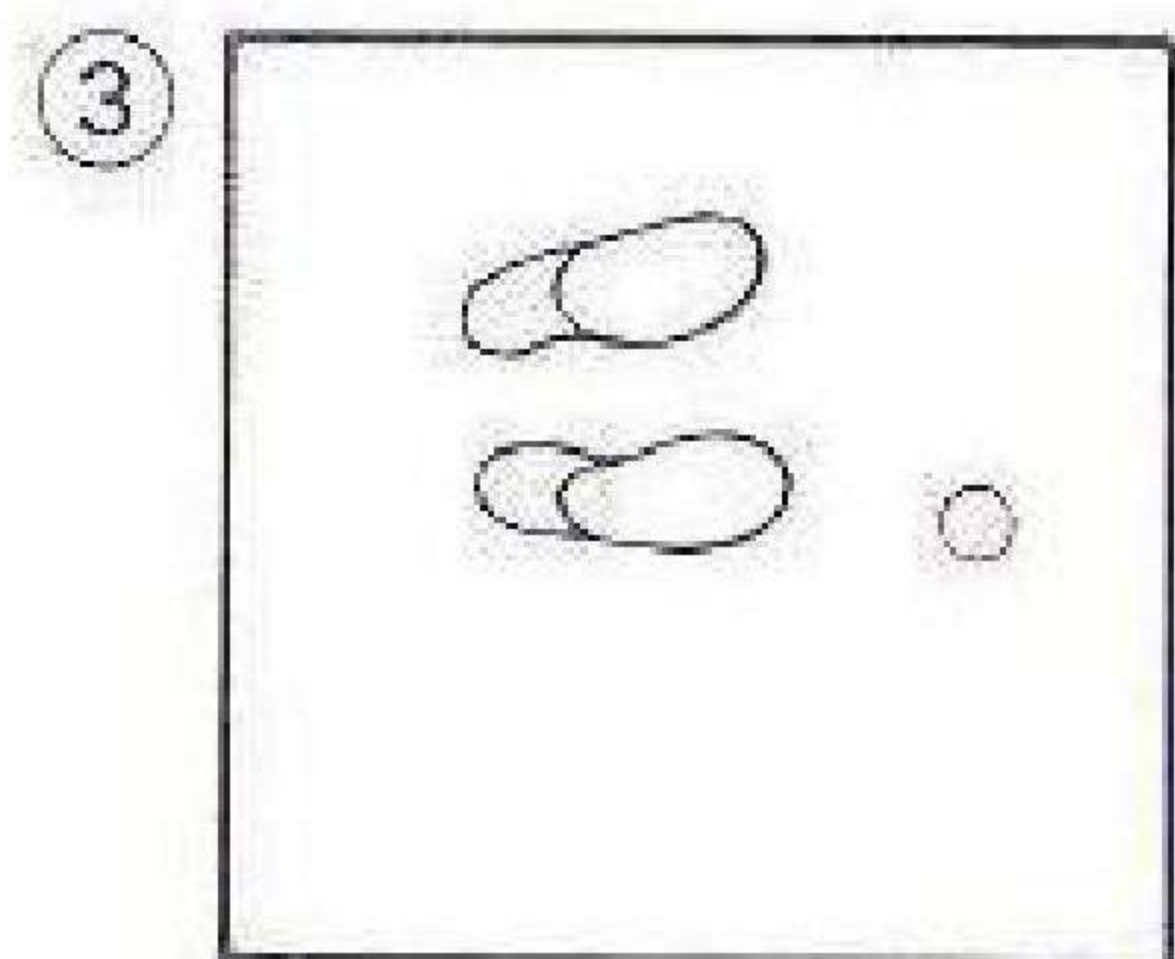
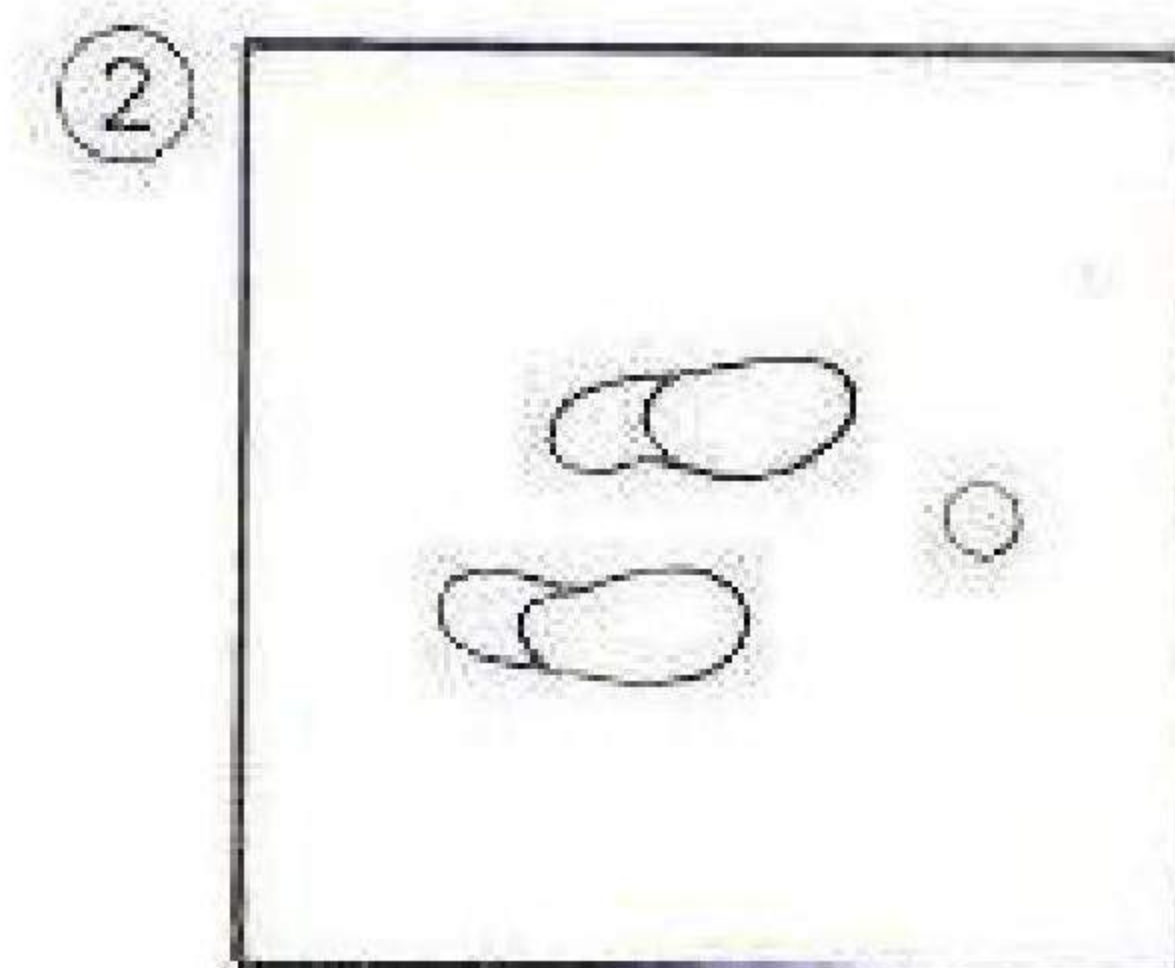
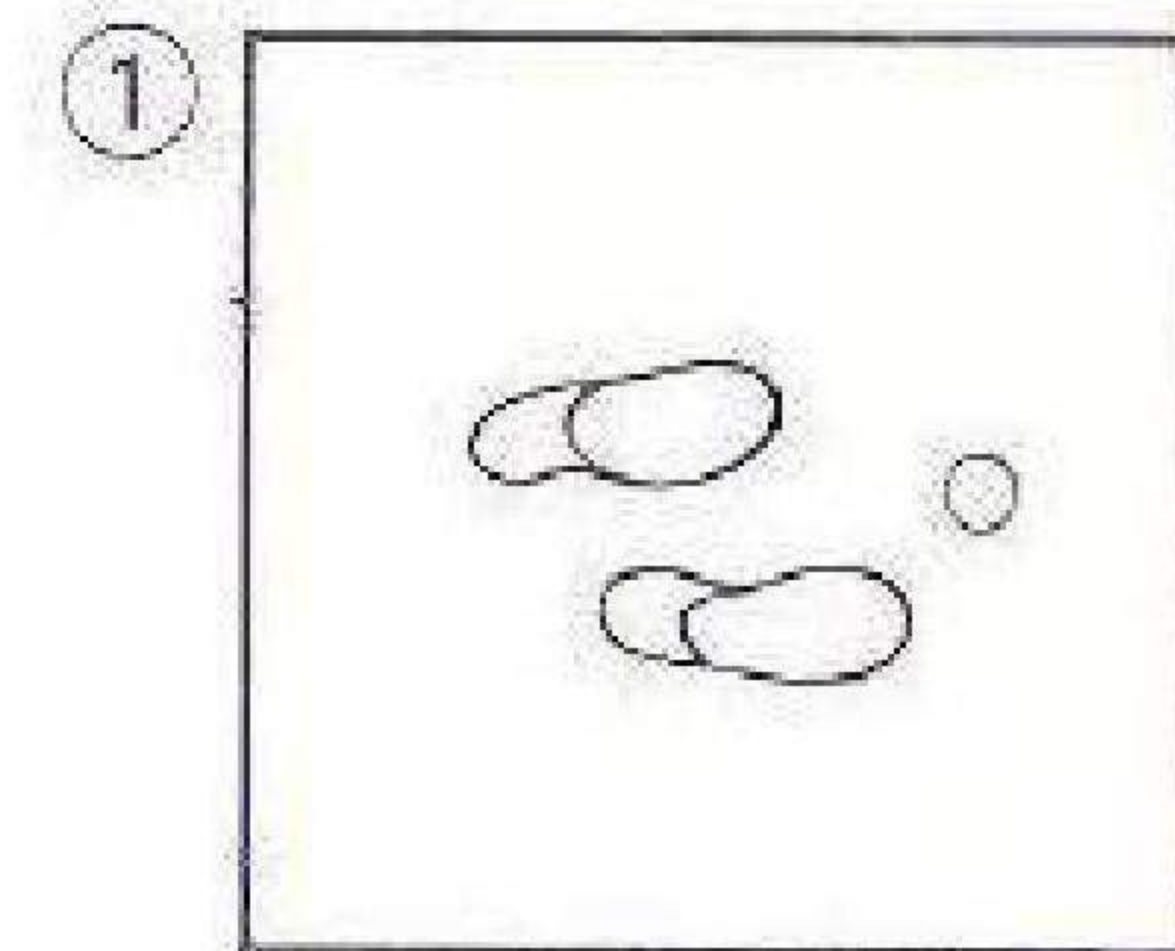
<u>STANCE</u>	<u>DIRECTION OF THE BALL</u>
①	Slicing (curving to the right)
②	Hooking (curving to the left)
③	Low trajectory
④	High trajectory

Hinweise zur Beinarbeit

Die Bewegung des Balles nach Verlassen des Schlägers richtet sich nach der Fußstellung beim Ausführen des Schläges. Meistens soll der Ball geradeaus geschlagen werden, da die Gesamtentfernung bis zum Loch auf diese Weise am schnellsten zurückgelegt werden kann. Bei einem "Dog Leg Hole" jedoch, wo der Fairway eine Kurve beschreibt, kann ein Hook- oder Slice-Schlag versucht werden, um den Ball teilweise um die Kurve zu bringen.

Hooks und Slices sind schwierig und müssen geübt werden. Es empfiehlt sich jedoch, diese Schläge zu lernen, da sie die Anzahl von Schlägen verringern können, die bei einem "Dog Leg Hole" bis zum Loch erforderlich sind.

<u>Fußstellung</u>	<u>Ballrichtung</u>
①	Slice (dreht nach rechts ab)
②	Hook (dreht nach links ab)
③	tiefe Flugbahn
④	hohe Flugbahn



Leçon sur le travail des pieds

La manière dont une balle se comporte dès qu'elle quitte le club dépend de la posture. La plupart du temps vous voudrez taper la balle de plein fouet, car c'est ce qui vous mène le plus loin et le plus vite. Mais, avec un trou en "Dog Leg" (c'est-à-dire un trou dans lequel le parcours est incurvé), vous pouvez vouloir tenter de parcourir une certaine distance le long de la courbe, en faisant tourner la balle à gauche (Hooking), ou à droite (Slicing).

La pratique du "Hooking" et du "Slicing" est difficile, mais elle vaut la peine d'être étudiée. Dans les trous en "Dog Leg", ces techniques peuvent vous aider à atteindre le green en moins de coups.

<u>POSTURE</u>	<u>DIRECTION DE LA BALLE</u>
①	Slicing (virage à droite)
②	Hooking (virage à gauche)
③	Trajectoire basse
④	Trajectoire haute

Juego de piernas

La dirección que toma la pelota al ser golpeada por el palo depende de la postura del jugador. En la mayoría de los casos, usted querrá golpear la pelota de forma que ésta vaya en línea recta. Pero en el caso de hoyos con curvas, usted quizá quiera golpear la pelota de forma especial para que ésta describa un arco.

Esta forma de golpear la pelota es muy difícil y se necesita mucha práctica para hacerlo bien. Sin embargo, merece la pena porque cuando existen curvas le puede ayudar a llegar al verde con menos golpes.

<u>POSTURA</u>	<u>DIRECCIÓN DE LA PELOTA</u>
①	Curva hacia la derecha
②	Curva hacia la izquierda
③	Traectoria baja
④	Traectoria alta

Posizione dei piedi

Il modo in cui la palla viaggia quando si stacca dal bastone dipende dalla posizione di tiro. La maggior parte delle volte potete colpirla dritta, perché questo tipo di colpo la manda più rapidamente il più lontano possibile. Ma se dovete affrontare un "dog-leg", e cioè una buca situata dietro la curva della pista, dovete cercare di farglielo superare parzialmente con un colpo di gancio (hooking) o di taglio (slicing).

I colpi di gancio e di taglio sono difficili e richiedono una certa pratica, ma vale senz'altro la pena di impararli perché nei "dog-leg" vi aiutano a raggiungere la piazza con un minor numero di colpi.

<u>POSIZIONE DI TIRO</u>	<u>DIREZIONE DELLA PALLA</u>
①	Taglio (curva a destra)
②	Gancio (curva a sinistra)
③	Traiettorie bassa
④	Traiettorie alta

Some Final Advice

Remember all the different factors that affect your approach from the tee to the green. The club you use, the stance, the power and the wind direction all determine where each ball will land. The more you take into account all of these factors, the better you'll do on each hole.

On approach shots—the shot that, if successful, puts you on the green—and on putting, careful adjustment of your stance and power are especially important. Remember to consider the slope and tilt of the green as well as the direction to the cup.

The more you play, the more these techniques will become second nature to you. Keep practicing, and you'll soon be on par with the best golfers in the world!

Ratschläge

Berücksichtigen Sie bei jedem Schlag die verschiedenen Faktoren, die Ihr Spiel auf dem Weg von der Abschlagstelle bis zum Grün beeinflussen. Der verwendete Schläger, die Fußstellung, die Schlagkraft und die Windrichtung beeinflussen, wo der Ball landet. Je sorgfältiger Sie auf diese verschiedenen Faktoren achten, desto besser wird Ihr Spiel werden.

Bei Annäherungsschlägen - der Schlag, der, falls erfolgreich, den Ball auf dem Grün plaziert - und beim Putten ist eine sorgfältige Anpassung von Fußstellung und Kraft besonders wichtig. Denken Sie daran, außer der Richtung des Loches auch die horizontale und vertikale Neigung des Grüns zu berücksichtigen.

Je mehr Golf Sie spielen, desto besser werden Sie mit den verschiedenen Spieltechniken vertraut werden. Üben Sie fleißig, und Sie werden bald mit den besten Golfern der Welt gleichziehen können.

Conseil final

Souvenez-vous de tous les facteurs affectant votre progression du "tee" au "green". Le club utilisé, la posture, la puissance et la direction du vent déterminent tous l'endroit où atterrira la balle. Plus vous tiendrez compte de tous ces facteurs, meilleur sera votre résultat pour chaque trou.

Lors des coups d'approche (coups vous posant sur le green s'ils sont exécutés avec succès), et lors du putting, l'ajustement soigneux de la posture et de la puissance est particulièrement important. N'oubliez pas de tenir compte de la pente et de l'inclinaison du green, de même que de la direction du réceptacle.

Plus vous jouerez et plus ces techniques vous deviendront familières. Persévérez dans la pratique, et vous égalerez bientôt les meilleurs golfeurs du monde!

Sugerencias finales

Recuerde todos los diferentes factores que deben tenerse en cuenta para llegar del tee hasta el verde. El palo que utilice, la postura, la potencia con la cual golpea la pelota y la dirección del viento determinan todos ellos el lugar donde caerá la pelota. Cuando más tenga en consideración estos factores mejor serán los resultados en cada hoyo.

En los golpes de aproximación (golpes que de tener éxito pondrán la pelota en el verde) y en los tiros hacia el hoyo es importantísimo tener en cuenta la postura y la potencia del golpe. No se olvide de la pendiente e inclinación del verde ni de la dirección hacia el hoyo.

Cuanto más juegue menos tendrá que preocuparse de estas técnicas. Siga practicando y pronto se encontrará entre los mejores jugadores de golf del mundo.

Ultimo consigli

Tenete a mente tutti i diversi fattori che influiscono sul vostro procedere dal poggio alla piazza. Il bastone usato, la posizione di tiro, la potenza del colpo e la direzione del vento determinano il punto d'atterraggio della palla. La maggior considerazione che accorderete loro vi aiuterà a giocare sempre meglio tutte le buche.

Per i colpi d'approccio, e cioè quelli che vi fanno raggiungere la piazza, e il putting, sono determinanti la posizione di tiro e la potenza del colpo. Oltre alla direzione della buca, tenete anche conto della pendenza e inclinazione della piazza.

Giocando spesso, queste tecniche diventeranno per voi una seconda natura. Allenatevi continuamente e diventerete pari ai migliori giocatori di golf del mondo.

HANDLING THE SEGA CARD AND THE MEGA CARTRIDGE

The SEGA CARD and the MEGA CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

For Proper Usage

Do not get wet!

Do not bend!

Do not subject to any violent impact!

Do not expose to direct sunlight!

Do not damage or disfigure!

Do not place near any high temperature source!

Do not expose to thinner, benzine, etc.!

* Be especially careful not to stick anything on the SEGA CARD!

- When wet, completely dry before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its CASE.

BEHANDLUNG DER SEGA CARD UND DER MEGA SPIELKASSETTE

Die SEGA CARD und die MEGA Spielkassette sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

Vor Nässe schützen!

Nicht knicken!

Vor Gewalt-
einwirkungen
schützen!

Nicht direkt der
Sonne
aussetzen!

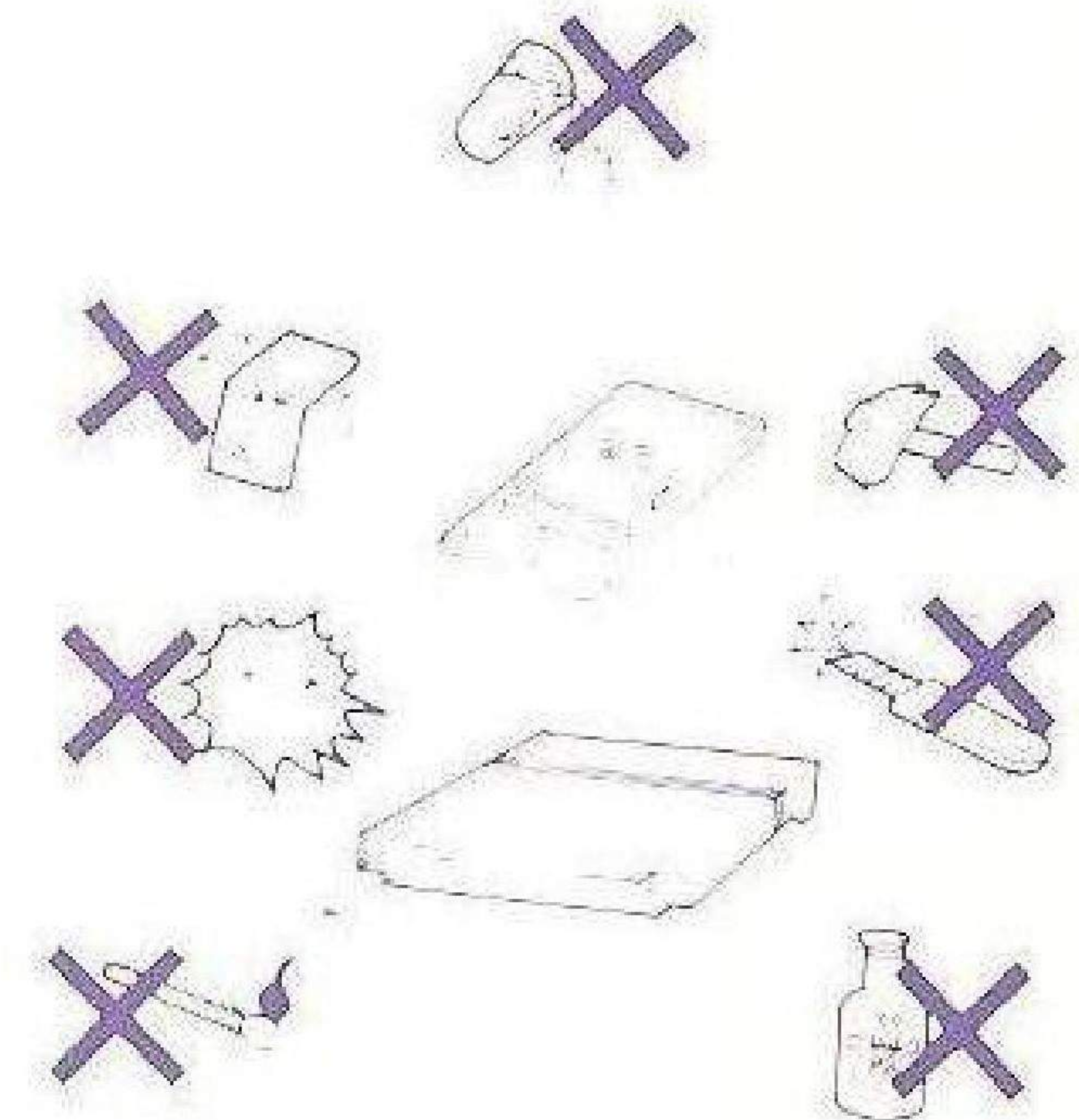
Nicht beschädi-
gen oder
verunstalten!

Vor Hitze
schützen!

Nicht mit
Verdünnung,
Benzin, a. in
Berührung
bringen!

* Achten Sie besonders darauf, daß Sie nichts auf die SEGA CARD kleben.

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.



PRECAUTIONS D'EMPLOI

A manipuler avec précaution

Ne pas mouiller

Ne pas plier

Ne pas mettre
au soleil

Ne pas laisser à
proximité d'une
source de
chaleur

Ne pas abimer

Ne pas mettre
en contact avec
du diluant, de
l'essence,
etc.

- * Ne rien déposer de lourd sur la carte SEGA!
- * Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- * Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- * Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.

MANEJO DEL SEGA CARD Y EL MEGA CARTRIDGE

El SEGA CARD y el MEGA CARTRIDGE están diseñados únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM

Para un mayor uso:

No mojarlo!

No doblarlo!

No exponerlo a
la luz directa del
sol!

No exponerlo a
altas
temperaturas!

No darle golpes
violentos

No dañarlo o
rallarlo!

No exponerlo a
líquidos
corrosivos!

- * Tener especial cuidado en no introducir nada en el SEGA CARD.
- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño blando humedecido con agua destilada.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.

AI POSSESSORI DI SEGA CARD E SEGA CARTRIDGE

La CARD SEGA e la CARTRIDGE SEGA sono destinate esclusivamente al "Master System" SEGA.

Per un uso appropriato

Non bagnatela

Non piegarla

Non esporla alla
luce diretta del
sole

Non lasciarla
vicino a fonti di
calore

Evitare gli
impatti violenti

Non
danneggiarla o
colpirla

Non bagnarla
con benzina o
altro

- * In particolare non attaccare niente sulla Sega Card.
- Quando bagnata, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, asciugarla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso deponetela in un contenitore.

Scorecard

Date			Name	Name	Name	Name
Hole	YD	Par				
1	468	4				
2	177	3				
3	330	4				
4	399	4				
5	351	4				
6	495	5				
7	141	3				
8	546	5				
9	267	4				
OUT	3,174	36				

10	534	5				
11	210	3				
12	309	4				
13	270	4				
14	192	3				
15	414	4				
16	375	4				
17	384	4				
18	471	5				
IN	3,159	36				
OUT	3,174	36				
Total	6,333	72				

Scorecard

Date			Name	Name	Name	Name
Hole	YD	Par				
1	468	4				
2	177	3				
3	330	4				
4	399	4				
5	351	4				
6	495	5				
7	141	3				
8	546	5				
9	267	4				
OUT	3,174	36				

10	534	5				
11	210	3				
12	309	4				
13	270	4				
14	192	3				
15	414	4				
16	375	4				
17	384	4				
18	471	5				
IN	3,159	36				
OUT	3,174	36				
Total	6,333	72				

SEGA

Printed in Japan