

MAGNETIC DARTS^{MC}

Le jeu de fléchette qui jamais ne piquent !

+ PIROU

RUE DE PI
CATH

1020
A405

INSTRUCTIONS DE MONTAGE

Choisissez un emplacement adéquat offrant une aire dégagée d'environ 2,5 m. La ligne de jeu devrait être située à 2,37 m de la cible. Le centre de la cible, ou mouche, doit être suspendu à 1,73 m du sol.

TECHNIQUE DE JEU

Le mouvement de lancer s'effectue en élevant le coude au niveau de l'épaule. Gardez une attitude sûre et n'utilisez que votre main, votre poignet et votre avant-bras. Pour lancer une fléchette, reculez légèrement l'avant-bras et, d'un geste fluide, lancez la fléchette vers la cible.

SCORE

Simple :	valeur des segments
Double :	score doublé
Triple :	score triplé
Mouche :	extérieure = 25 points centre = 50 points
Pourtour :	score nul

301- 501

Au jeu de fléchettes le plus populaire, chaque participant démarre la partie avec un score de 301 points (ou 401, 501, etc...). À chaque tour, le total des trois lancers est déduit du score du joueur. Le premier à atteindre exactement zéro est déclaré gagnant.

TOUR DE L'HORLOGE

Les joueurs tentent d'atteindre les chiffres de 1 à 20 dans l'ordre. Les zones de score doublé et triplé ont la valeur exacte des segments, c'est-à-dire que le score obtenu n'est pas multiplié.

Pour de plus amples renseignements ou des instructions complémentaires, consultez notre site Web à l'adresse www.toysinternational.cc



T · O · Y · S
INTERNATIONAL

Fabriqué et distribué sous licence par T.O.Y.S International Inc.
Montréal (Québec), Canada