

Nombre de joueurs: 2 à +  
Pour tout âge, dès 8 ans

## Composition du jeu :

- 1 armoire 2 portes (fermeture à poignée ronde)  
62,5 x 50 x 9,5 cm
- 1 cible de fléchettes
- 6 fléchettes en laiton de 18 gr,
- stylos pour tableau blanc
- 1 petite brosse

**BUT DU JEU :** mettre, dans l'ordre, une fléchette dans chaque segment de la cible.

## Description du plateau et des fléchettes

Le modèle de fléchettes le plus utilisé aujourd'hui est de loin le plateau "triple" et c'est le seul type de produit qui sera pris en compte dans ces instructions. Nous allons maintenant vous présenter les caractéristiques communes aux cibles électroniques et cibles traditionnelles.

Le motif de la cible est délimité par des cercles, des segments et des zones de couleurs (noir, rouge et vert). Cette cible de fléchette (électronique ou traditionnelle) comporte des cercles divisés en 20 segments numérotés de 1 à 20 de façon aléatoire. Au centre se trouve un petit cercle rouge appelé "bull's eye" et, autour de ce cercle, un fin bandeau vert appelé "anneau 25".

Cette zone rouge et verte est surnommée "la bulle".

Les segments s'étendent à partir de cette bulle, interrompus seulement par l'anneau "triple", à peu près à mi-chemin du bord, et par l'anneau "double" qui délimite la bordure de la cible.

Le "bull's eye" compte pour 50 points. L'anneau extérieur rouge de la bulle compte pour 25 points. Tandis qu'une fléchette dans l'anneau double ou triple augmente ainsi le score du segment par la valeur du multiple atteint. Par exemple, si une fléchette atterrit dans le segment marqué 14 et se trouve à l'intérieur de l'anneau triple, un "triple 14" a été marqué.



## Règle du jeu

Chaque joueur dispose de 3 fléchettes qui sont des tiges, à ailettes, de quelques centimètres de long avec une pointe. La tige assure la légèreté de la fléchette, la pointe, l'adhérence à la cible, tandis que les ailettes permettent la précision de la trajectoire et la rapidité de l'ensemble du produit. Les pointes pouvant être endommagées au cours d'une partie peuvent être facilement changées. Une fléchette peut être faite en acier, en aluminium ou encore en nylon (plastique). Elle arbore généralement 4 ailettes, elles aussi en plastique.

Pensez à utiliser des fléchettes adaptées à la cible pratiquée (électronique ou traditionnelle). Les différents modèles de fléchettes sont conçus pour être plus performants sur un certain type de cible. Par exemple, les fléchettes en acier sont idéales pour les cibles traditionnelles. Une fléchette en plastique aura plus de difficultés à se planter dans une cible traditionnelle faite en fibres végétales. Les fléchettes en plastiques sont recommandées pour les cibles électroniques, elles aussi fabriqués en plastique.

Il convient également d'utiliser le type de fléchette approprié au niveau du joueur et à sa fréquence de jeu. Les fléchettes en acier seront plus durables et résistantes que des fléchettes en plastique. Nous conseillons donc aux débutants de commencer avec des fléchettes en plastique sur une cible électronique. Puis, aux joueurs aguerris d'utiliser des fléchettes en acier sur une cible en fibres végétales.

Amusez-vous bien...

Ne convient pas aux enfants de - de 36 mois. Contient des pièces de petites tailles pouvant être avalées.



## VARIANTES

### 501 et 301 versions officielles

Il s'agit du jeu le plus simple. Chaque joueur commence avec un score de 501 et lance 3 fléchettes à tour de rôle. La valeur de chaque tour est calculée et déduite du score total du joueur. L'objectif est d'**être le premier joueur à atteindre un score égal à zéro**, la seule réserve étant que la dernière fléchette lancée doit atterrir dans un double ou un bull's eye.

Si un joueur réduit le score à 1, ou passe en dessous de zéro, la valeur des points accumulés pendant son tour est annulée. Ce tour se termine immédiatement et le score revient à sa valeur de départ. **Par exemple**, s'il reste 32 points à un joueur et que la première fléchette atteint le 16, la seconde un 15, le joueur est bloqué et le score revient à 32 points. Ainsi, au dernier tour, il n'est pas nécessaire de lancer les 3 fléchettes - un joueur peut gagner avec la première ou la deuxième fléchette du tour.

Parce qu'un joueur qui rate la cible "double" est susceptible de marquer la valeur simple de ce segment, les bons joueurs essaient de se laisser un nombre pair répété tel que 24, 32 ou double 16. Ainsi, par exemple, si un joueur a un double 16 à sa disposition et qu'il touche un 16, il lui reste un double 8 et s'il touche ensuite un 8, il lui reste un double 4 et ainsi de suite. Ceci est avantageux car il n'est pas nécessaire de lancer des fléchettes supplémentaires pour ramener le score à un nombre pair...

**Le 301 se joue exactement de la même manière mais les joueurs commencent la partie avec le 301.**

### Autour de l'horloge

Dans ce jeu, **chaque joueur lance 3 fléchettes à tour de rôle et doit lancer une fléchette dans chaque segment en commençant par le 1 jusqu'au 20, puis terminer par le 25 et la bulle**. Les joueurs doivent commencer par le chiffre 1 et ne peuvent pas passer au chiffre suivant tant qu'une fléchette n'a pas été lancée avec succès dans le segment cible actuel. Les doubles et les triples sont ignorés. **Le premier joueur à atteindre toutes les cibles et à terminer par le centre de la cible gagne.**

### Cricket

Il existe un certain nombre de jeux joués avec une cible de fléchettes qui sont basés sur d'autres jeux de pub, café et bar et celui-ci est le plus commun d'entre eux. Chaque joueur lance trois fléchettes à tour de rôle, comme d'habitude.

Dans cette variante, **l'objectif est de "fermer" les valeurs suivantes : 15, 16, 17, 18, 19, 20 et la bulle**. Pour cela il faut **attendre chacune de ces valeurs au moins 3 fois**, ou un double, ou un triple, pour le segment visé. Par exemple, il ne reste que la valeur 17 à fermer pour le joueur. Il peut fermer cette valeur en atteignant le triple 17, une fois le double et un simple 17 ou trois fois le simple 17.

Si celui-ci effectue deux fois de suite un double 17, le 17 supplémentaire obtenu va être ajouté au score du joueur adverse si ce dernier n'a pas fermé cette valeur.

**Le joueur gagnant est celui ayant fermé toutes les valeurs en premier.** Si vous jouez à plusieurs, les joueurs restants seront départagés par leur score obtenu. **Le deuxième enjeu est d'obtenir un score minimum.**

Amusez-vous bien...

Ne convient pas aux enfants de - de 36 mois. Contient des pièces de petites tailles pouvant être avalées.

