



Everyone's Favorite Lawn Game™

INSTRUCTIONS

Ages: 8+
Players: 2-4

Contents:

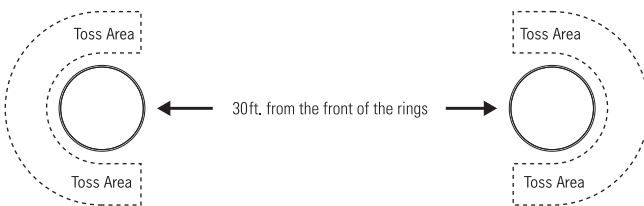
- 4 lawn darts
- 2 target rings

Objective:

To be the first team to score 21 points by tossing the lawn darts into or closest to the target rings.

Setup:

Place rings 30ft. apart (25ft. for beginners) as shown below. Lawn darts may be played with either 2 or 4 players divided into 2 teams (Team A and Team B). Teams pick a color to use throughout the game.



Game Play:

The game consists of rounds. During each round, one player from each team stands in the "Toss Area" (see diagram above) and alternates tossing their 2 lawn darts at the target ring across from them. A player can stand behind or on either side of the ring, but may never cross in front. Pick a team to go first. The team that scored the most in the last round tosses first in the next round.

Scoring:

Quick Play Scoring:

First team to 21 points wins.

After all 4 lawn darts are thrown score as follows:

- 1 Point—Scored for the lawn dart closest to the ring (see fig. 1)
- 3 Points—Scored for each lawn dart inside the ring (see fig. 2)

Classic Scoring:

First team to 21 points wins. Only one team can score per round. The team with the most points scores the difference between the two teams points.

(Example: 3 Points - 1 Point = 2 Points)

Team A Team B Team A
Scores Scores Scores
2 Points 1 Point 2 Points

Scoring Scenarios:

1 point	The lawn dart closest to the ring
2 points	1 lawn dart in the ring, minus 1 point if opponents lawn dart is nearest to the ring (3-1)
3 points	2 lawn darts in the ring, minus 3 points if opponents lawn dart is in the ring (6-3)
4 points	1 lawn dart in the ring, plus other lawn dart nearest to the ring (3+1)
6 points	2 lawn darts in the ring, opponent has no lawn dart in the ring (3+3)



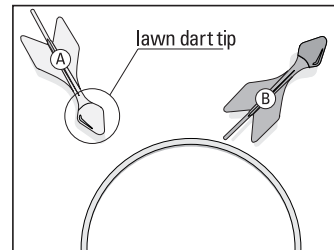
WARNING:

CHOKING HAZARD—Small parts.
Not for children under 3 years.

Tournament Scoring:

All scoring is the same as Classic Scoring, but a team must score exactly 21 points to win. If a team exceeds 21 points for the round, their score is **deducted, not added**. Play continues until exactly 21 points are scored.

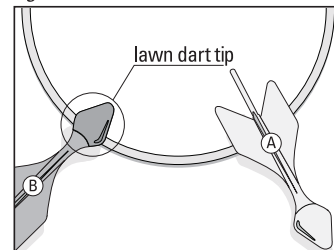
fig. 1



Team A scores 1 point for being nearest to the ring.

NOTE: If at least 1 lawn dart from each team is outside the ring, the lawn dart **tip** closest to the ring scores the point.

fig. 2



Team B scores 3 points for landing inside the ring. Team A did not land inside the ring.

NOTE: A lawn dart is considered inside the ring if any part of the **tip** is inside the ring.

Throwing:

Hold the lawn dart by the handle behind the fins. Toss it with an underhand motion with enough arc so that it will land in or near the ring.



Safe Play Guidelines:

Lawn darts can be played outside safely. Be aware of your play area. Never throw lawn darts at people or pets, and make sure the play area is clear before you throw. Do not throw lawn darts straight-up, over-hand or sidearm. Never throw broken or damaged lawn darts, discard immediately. Do not throw lawn darts on hard or paved surfaces. Take extra caution on windy days as the lawn darts flight path may be unpredictable. Safe play means fun for everyone!



©2008 Fundex Games, Ltd. • P.O. Box 421309 • Indianapolis, IN 46242

MADE IN CHINA

Questions or comments? Write to us at the address above, call 1.800.486.9787 or email customerservice@fundexgames.com • www.fundexgames.com

In an effort to continually improve our products, items may vary from those shown.

INSTRUCTIONS

Contient:

- 4 flèches
- 2 cibles rondes

Âges: 8 ans et +
Joueurs : de 2 à 4

But:

Être la première équipe à marquer 21 points en laissant les flèches dans ou le plus près possible des cibles rondes.

Installation:

Placez les cibles à 30 pieds d'écart (*25 pieds pour les débutants*) comme dessiné ci-dessous. Les flèches peuvent être jouées par 2 ou 4 joueurs divisés en 2 équipes (*équipe A et équipe B*). Choisissez une couleur que vous utiliserez pendant tout le jeu.

Le Jeu:

Le jeu consiste en plusieurs manches. Pendant chaque tour, un joueur de chaque équipe se tient dans la zone de lancement (*voir le diagramme au-dessus*); chaque joueur lance ses 2 flèches vers la cible en face de lui. Un joueur peut rester derrière ou à côté de la cible, mais ne doit jamais passer devant. Choisissez l'équipe qui va commencer. L'équipe qui a marqué le plus de points au tour précédent, lance la première au tour suivant.

Les points:

Les points d'un jeu rapide:

La première équipe qui marque 21 points gagne.

Après le lancement des 4 flèches, comptez de la manière suivante:

- 1 point marqué pour la flèche la plus proche de la cible (*voir figure 1*)
- 3 points marqués pour chaque flèche à l'intérieur de la cible (*voir figure 2*)

Le marquage classique:

La première équipe qui atteint 21 points gagne. Une seule équipe peut marquer par tour. L'équipe avec le plus de points marque la différence entre les points des deux équipes. (*Exemple: 3 points – 1 point = 2 points*)

Équipe A Équipe B Équipe A
Marque Marque Marque
2 point 2 point 2 point

Possibilités de marquage:

1 point	La flèche la plus proche de la cible
2 points	1 flèche dans la cible, moins 1 point si la flèche de l'adversaire plus près de la cible. (3-1)
3 points	2 flèches dans la cible, moins 3 points si la flèche de l'adversaire est dans la cible (6-3)
4 points	1 flèche dans la cible, plus une flèche plus près de la cible (3+1)
6 points	2 flèches dans la cible, et les adversaires n'ont pas de flèche dans la cible (3+3)

Marquage de Tournoi:

Tous les marquages sont identiques à ceux du marquage classique, mais une équipe doit obligatoirement marquer exactement 21 points pour gagner. Si une équipe marque plus de 21 points dans la manche, alors, leur score est déduit et non pas ajouté. Le jeu continue jusqu'à ce que 21 points exacts soient scorés.

fig.1—Équipe A marque 1 point pour être celle la plus proche de la cible.

NOTE: Si au moins 1 flèche d'une autre équipe est en dehors de la cible, l'embout de la flèche le plus proche de la cible marque le point.

fig.2—Équipe B marque 3 points pour l'atterrissage à l'intérieur de la cible.

L'équipe A n'a rien à l'intérieur de la cible.

NOTE: Une flèche est considérée à l'intérieur de la cible si n'importe quelle partie de l'embout y est.

Le lancement:

Tenir la flèche par la poignée située derrière les ailettes. Jetez-la avec un mouvement bas suffisamment arqué comme ça elle atterrira à côté ou dans la cible.

Recommandations de Sécurité:

Les flèches peuvent être jouées dehors en toute sécurité. Connaissez votre aire de jeu. Ne jamais lancer les flèches sur les gens ou les animaux, et soyez sûrs que l'aire de jeu est vide avant de lancer. Attention: Ne jeter les flèches ni en ligne droite vers le haut, ni avec un mouvement du bras au-dessus de la tête, ni avec le bras tendu sur le côté! Ne jamais lancer des flèches cassées ou abîmées; vous devez vous en débarrasser immédiatement. Ne pas jeter les flèches sur une surface dure ou pavée. Faites encore plus attention les jours avec du vent, étant donné que le vol des flèches peut être imprévu. Jouer en sécurité signifie plus d'amusement pour tous!

INSTRUCCIONES

Contenido:

- 4 dardos
- 2 dianas

Edades: 8+
Jugadores: 2-4

Objetivo:

Tratar de ser el primer equipo en obtener 21 puntos lanzando los dardos en el marco de las dianas o lo más cerca posible.

Cómo Empezar:

Colocar las dianas a una distancia de 30 pies (*o 25 pies para principiantes*) como se explica abajo. Se puede jugar a los dardos con 2 o 4 jugadores repartidos en 2 equipos (*Equipo A y Equipo B*). Los equipos eligen un color que usarán durante todo el juego.

Cómo Jugar:

El juego se desarrolla en varias partidas. En cada partida, un jugador de cada equipo se coloca en la "Área de lanzamiento" (*mirar el dibujo arriba*) y se alternan los jugadores lanzando sus 2 dardos hacia las dianas situadas frente a ellos. Un jugador que espera su turno puede colocarse detrás o a ambos lados de las dianas, pero nunca puede cruzarse por delante. Se elige el equipo que va a comenzar el juego. En las partidas siguientes, el equipo que obtuvo la mejor puntuación en la ronda anterior lanza primero en la ronda o partida siguiente.

Cómo se Calculan los Puntos:

Sistema de puntuación para la versión rápida del juego:

El primer equipo en llegar a los 21 puntos gana el juego.

Después de que se hayan lanzado los 4 dardos, los puntos se suman de la siguiente manera:

- 1 punto – para el dardo más cercano a la diana (*ver dibujo 1*)
- 3 puntos – para cada dardo que dé en la diana (*ver dibujo 2*)

Sistema de puntuación para la versión clásica del juego:

El primer equipo en llegar a los 21 puntos gana el juego.

Pero en cada partida sólo se le cuentan los puntos a un equipo. Al equipo que acumuló más puntos en la partida se le calcula la diferencia entre los puntos de los dos equipos. (*Ejemplo: 3 Puntos - 1 Punto = 2 Puntos.*)

Equipo A Equipo B El Equipo A
Marca Marca Marca entonces
2 puntos 2 puntos 2 puntos

Cómo Calcular los Puntos:

1 punto	El dardo que haya dado más cerca de la diana
2 puntos	1 dardo en la diana, menos 1 punto si el dardo de los adversarios está más cerca de blanco de la. (3-1)
3 puntos	2 dardos en la diana, menos 3 puntos si el dardo de los adversarios está en la diana (6-3)
4 puntos	1 dardo en la diana, y otro dardo que esté más cerc de la diana (3+1)
6 puntos	2 dardos en la diana, y los adversarios no tienen dardos en la diana (3+3)

Puntuación para torneos:

El sistema de puntuación es el mismo, pero en este caso uno de los dos equipos tiene que llegar exactamente a los 21 puntos para ganar. Si un equipo acumula más de 21 puntos en la partida, los puntos (*después de 21*) se descuentan en vez de añadirse. El juego sigue hasta que un equipo marque exactamente 21 puntos.

imagen.1—El equipo A marca 1 punto por estar más cerca de la diana.

NOTA: Si al menos un dardo de cada equipo está fuera de la diana, la punta del dardo que haya quedado más cerca de la diana marca el punto.

imagen.2—El equipo B marca 3 puntos por dar en la diana.

El equipo A no tiene dardos en la diana.

NOTA: Se considera que un dardo está en la diana si cualquier parte de su punta está dentro de la diana.

Lanzamiento:

Agarrar el dardo por la manija, detrás de las aletas. Lanzar el dardo con un movimiento de muñeca para atrás para coger impulso y con suficiente arco para que el dardo dé en la diana o cerca de ella.

Aviso para un juego seguro:

Se puede jugar a los dardos al aire libre sin peligro. Tener cuidado en el área de juego. No lanzar nunca los dardos hacia personas y/o animales, y asegurarse de que el área de juego esté libre antes de lanzar el dardo. ¡No lanzar nunca los dardos en línea recta hacia arriba, ni lanzar con impulso con el brazo por arriba de la cabeza, ni con el brazo extendido por el lado del cuerpo! No lanzar nunca dardos dañados o estropeados, retirarlos inmediatamente. No lanzar dardos hacia superficies duras o lisas. Tengan cuidado en caso de mucho viento, porque los dardos pueden moverse de manera imprevisible. ¡Un juego seguro significa alegría para todos!