

TOURS	JOUEURS											
	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5	Tour 6	Tour 7	Tour 8	Tour 9	Tour 10	TOTAL	
Joueur 1			<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Joueur 2			<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Joueur 3			<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Joueur 4			<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Joueur 5			<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	



Compagnie Ludique

Merci pour votre achat!
 Que la précision soit
 avec vous, et que votre
 cible soit atteinte !



Ludique par nature



Bienvenue dans l'univers de Compagnie Ludique !

Je m'appelle Maëlyne, j'ai 27 ans et je suis passionnée de chasse. Fille d'agriculteurs, j'ai grandi en pleine nature où la chasse m'a été transmise par mon père. Sur les réseaux sociaux, certains me connaissent sous les pseudonymes de Frizouille Chasse ou Maëlyne Hunt.

Pour moi, la chasse est bien plus qu'un simple passe-temps ; c'est une véritable passion. J'ai obtenu mon permis de chasser à 16 ans et, depuis, partager cette activité avec mon père, ma sœur, et d'autres chasseurs devenus des amis proches est une partie essentielle de ma vie.

Ces moments de convivialité et de partage m'ont inspirée à créer des jeux ludiques autour de la chasse. Ces jeux renforcent les liens et créent des souvenirs mémorables, permettant à chacun de se reconnaître dans notre passion commune.

Précautions de Sécurité

Utilisation sous surveillance : Ce jeu est conçu pour être utilisé sous la surveillance d'un adulte. Assurez-vous que les enfants jouent toujours sous la supervision d'un adulte responsable.

Évitez les lancers Improvisés : Ne jetez jamais les fléchettes sur des personnes ou des animaux.

Assurez-vous que la cible est bien fixée et que la zone de jeu est dégagée.

Gardez Hors de portée des enfants en bas âge : Ce jeu contient des pièces pouvant présenter un risque d'étouffement pour les jeunes enfants. Gardez le jeu hors de portée des enfants de moins de 3 ans.

Fixation du jeu : Installez le jeu sur une surface stable (en intérieur ou en extérieur) et éloignée des objets fragiles ou dangereux.

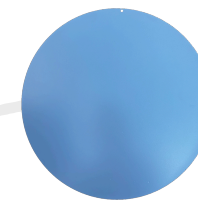
Évitez les Zones de Passage : Placez la cible dans un endroit où il n'y a pas de passage pour éviter les accidents.

Règles du Jeu

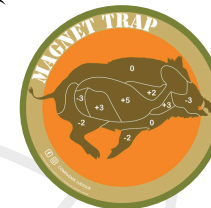
Contenu du kit "Magnet Trap":



6 Flechettes magnétiques



1 plaque en aluminium



1 cible (sticker)

MISE EN PLACE

- La cible est installée à 1,70 mètres du sol.
- Les joueurs doivent se tenir à une distance minimale de 2m30 de la cible lors des lancers.

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'atteindre exactement 25 points en un maximum de 10 tours.

TOUR DE JEU

1. Début du jeu :
 - Chaque joueur commence avec un score de 0 points.
2. Lancers de fléchettes :
 - Chaque joueur lance trois fléchettes par tour.
3. Attribution des Points :
 - Les points sont attribués en fonction de la zone touchée sur la cible du sanglier :
 - Zone -3 points
 - Zone -2 points
 - Zone 0 point
 - Zone +2 points
 - Zone +3 points
 - Zone +5 points
4. Limite de points :
 - Les joueurs doivent atteindre exactement 25 points en un maximum de 10 tours.
 - Si un joueur dépasse 25 points, son score revient à celui qu'il avait au tour précédent.
5. Conditions de victoire :
 - Le joueur qui atteint exactement 25 points en moins de 10 tours gagne la partie.
 - Si aucun joueur n'atteint 25 points après 10 tours, le joueur avec le score le plus élevé gagne.