

Score 100 - Double Score Tapis 2-en-1

Un nouveau tapis de jeu **EXTRA grand**, **EXTRA lavable** et **EXTRA facile à ranger**

IMPORTANT, AVANT DE COMMENCER :

- Assurez-vous que le sol est propre et déroulez le tapis du côté du jeu choisi.
Note : il faut toujours rouler et dérouler le tapis lorsqu'il est au sol afin de lui permettre de garder sa forme. Le tapis se collera au sol quelques minutes après avoir été déposé.
- Vous devez décider avec les participants de la surface de la poche qui devra être sur la zone de pointage afin d'être prise en compte. Si juste un coin de la poche touche à la zone de point, est-ce suffisant? Nous suggérons d'accepter que 50% de la poche soit sur la zone de point afin de donner une chance à tous d'accumuler des points. Une décision à prendre avant le début de la partie.

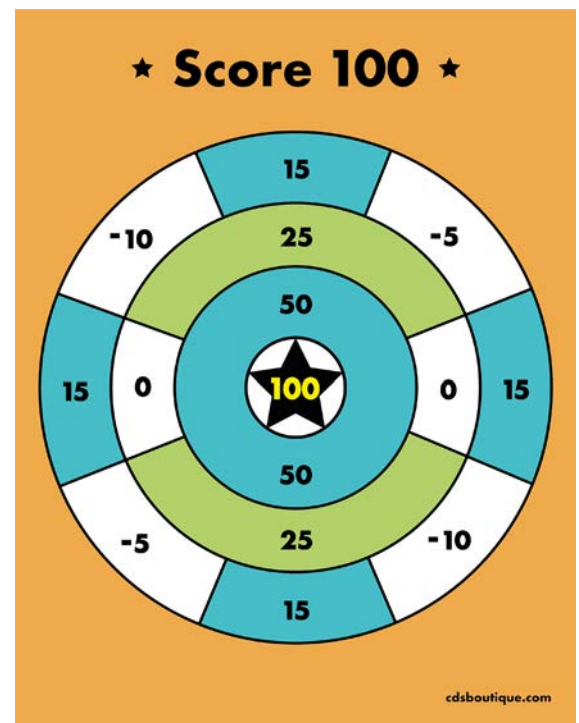
COMMENT JOUER À SCORE 100 (se joue seul ou en équipe) Niveau de difficulté : facile

Score 100 est une cible plus facile à maîtriser parce qu'on peut être presque assuré de faire des points à tout coup. Le ou les joueurs se positionnent à 6 pieds du tapis, mais vous pouvez évidemment permettre aux joueurs assis sur un fauteuil de se rapprocher de la cible.

Formez ou non des équipes de 2 ou plusieurs joueurs. Décidez du nombre de points que le gagnant doit atteindre. 150 points? 200 points?

Chaque joueur ou équipe dispose de 3 poches à lancer. Chacun leur tour, les participants lancent 3 sacs et comptent leurs points. Vous pouvez laisser les poches déjà lancées sur la cible afin d'augmenter le niveau de difficulté. Quand les deux joueurs ont lancé leurs poches, on ramasse les poches et on joue un autre tour pour soi-même ou pour son équipe. Le joueur, ou l'équipe, qui a atteint le nombre de points décidé en début de partie gagne.

Et on recommence! Vous pouvez également laisser chaque joueur lancer 6 poches pour améliorer son lancer. À vous de décider!



COMMENT JOUER DOUBLE SCORE (se joue en équipe)

Niveau de difficulté : moyen

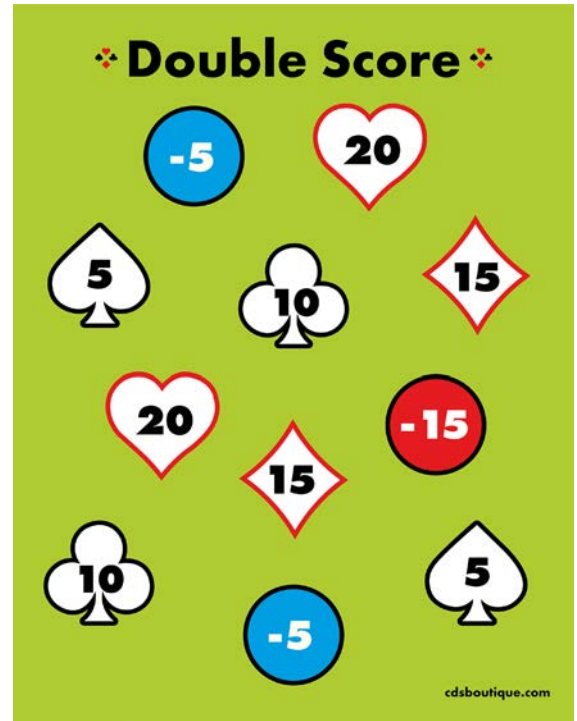
Former des équipes de 2 joueurs ou plus. Les joueurs de chaque équipe doivent déterminer l'ordre dans lequel ils joueront tout au long de la partie. Tirer au sort pour savoir quelle équipe commencera la partie. Les participants doivent se placer à 6 pieds du tapis de jeu. Vous pouvez diminuer ou augmenter cette distance selon les capacités de vos résidents.

On commence par la manche « Cœur atout ». Le premier joueur de la première équipe lance ses 3 poches et compte ses points. Si la poche tombe sur un cœur, on double le pointage. Les autres poches qui ne sont pas sur un cœur sont comptabilisées selon le pointage normal. On les inscrit alors sur une feuille dans la colonne de la première équipe.

Ensuite, le premier joueur de l'équipe suivante fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs de chaque équipe aient joué leurs 3 poches de la manche « Cœur atout ».

Puis, on passe à « Carreau atout » et on suit de nouveau la même procédure. À l'exception de la manche « Sans atout » où tous les points sont doublés, on suit la même procédure à chaque manche dans l'ordre suivant : cœur, carreau, trèfle, pique et sans atout.

Quand tous les joueurs ont joué leurs 15 poches, on compte le total par équipe ou par joueur, et la personne ou l'équipe qui a le plus de points gagne la partie. S'il y a égalité, on peut jouer une manche supplémentaire afin de trouver un gagnant.



ENTRETIEN :

- S'assurer que le sol est propre avant de dérouler le tapis afin que celui-ci ne soit pas abîmé par des petits débris. Vous pouvez utiliser du détergent doux ou un linge humide pour nettoyer les surfaces de jeux.
- TOUJOURS rouler ou dérouler le tapis de jeu lorsqu'il est au sol afin qu'il conserve sa forme très longtemps.

Le jeu inclut : une surface de jeu lavable en vinyle, 6 poches lavables en vinyle et les instructions.

Poches supplémentaires #17085 disponibles [sur notre site web](#)