

# CAMPGROUND DARTS

## 2 OR 4 PLAYERS



### SET UP:

*Ideally hang the dartboard so the bull's eye is at approximately 5'4" or "eye level" for the players and allow 5 to 8 feet throwing distance between the players and the board.*

*It is recommended that you hang the board in an area that you can reasonably retrieve the darts that miss the board. Locate is a safe area away from people, water, roadways and/or delicate surfaces. (Ex. don't hang near a glass window or where children are playing)*

*Write the numbers 20 down through 15 vertically on each side of the scoreboard. Put a letter "B" (for "bull's eye") below the 15, and below that write "points".*

### CLASSIC DARTS: VARIATIONS

#### 1. CRICKET:

*If there are 2 players, they each throw one dart; the highest score is the first to start the game. If there are 4 players, they divide into 2 groups of 2 players each. Each player then throws one dart to determine which team goes first. Each player throws three darts at a time, alternating players. If there are 4 players, one from each team throws followed by the partner of each. Players count any darts that land and stay on the board. They count darts landing on the Bull's Eye or numbers 15 through 20 (Points are not awarded for hits landing on the numbers 1 through 14). Remove the darts after your turn.*

*SCORING: Count any darts that land in the bull's eye or numbers 15 through 20 using a slash next to the number hit. Mark a second slash (making an X) when you hit the same number a second time. Circle the X when you hit the same number for the third time. Count the number twice if a dart lands in the doubles ring (outermost narrow ring). Count the number three times if the dart hits the triples ring (the narrow ring located between the doubles ring and the Bull's Eye).*

*CLOSE-OUT: Closing out is when a number or the Bull's Eye has been hit 3 times, this is indicated when an X is circled. Hitting a number or the Bull's Eye that your opponent has not closed and you get those points. If you closed 15 but your opponent has not, you would get 15 points if you hit it again. You would get 50 points for hitting the Bull's Eye if yours is closed but your opponent's is not.*

*TO WIN: The game is over when one team or player has closed up all their numbers and Bull's Eye. The player or team with the most points wins.*

## 2. 301 or 501:

Each player starts the game with 301 points. Players take turns throwing three darts and adding up the points after each set of three, and subtracting that number from the total. Doubling: when a dart lands in the narrow outermost scoring ring (Ex. A dart landing on a 15 would earn 30 if it lands in the doubles ring). The outer ring of the Bull's Eye is worth 25, a Bull's Eye is considered a double and is worth 50 points.

TO WIN: The first player that reduces their score to exactly zero is the winner.

The score does not count if the player hits a number that gets them more points than they need to reach zero, or if they reach zero without making one double.

Variations:

- A.) Players may set the starting score,
- B.) Players decide whether a double is required in order to begin scoring-called "doubling-in".
- C.) Players decide whether a double is required to bring their score to exactly zero, this is called "doubling-out".

## 3. AROUND THE CLOCK:

The object of the game is to be the first player to hit every number on the board in order. The play begins by throwing at the 1, when the 1 is hit, play moves on to the 2 and so on until all three darts are thrown. Play alternates between all players. All players must hit every number in order.

SCORING: There is no scoring in this game.

TO WIN: Be the first player to hit all the numbers on the board in order.

---

## CAMPGROUND DARTS

### VARIATIONS

#### 1. ORIENTEERING:

Players take turns shooting 3 darts to hit any sign in a chosen color. The first to hit their color 5 times is the winner.

#### 2. TRAIL BLAZER:

Players take turns to throw 3 darts to hit every campground sign along the trail in order once each starting with the Ranger's cabin at the bottom right corner. The first to reach the summit lookout at the end of the trail is the winner.

#### 3. GEO-CACHE:

Players take turns throwing 3 darts at 3 predetermined signs. The first player to hit each of the chosen signs 3 times is the winner.



**WARNING:** Small parts. Choking hazard. Not for children under 3 years. Do not throw at people or animals. Before any throw, other players and spectators must stand well to the side and out of harm's way. Always supervise younger players. Use away from breakable object

# JEU de FLÉCHETTES

## 2 à 4 JOUEURS



Laisser pendre la cible environ 5'4" du sol pour que le centre noir (bulls eye) est au niveau des yeux pour la majorité des joueurs. Permettez de 5 à 8' de distance à lancer entre les joueurs et la cible.

Il est recommandé qu'il y ait assez d'espace pour récupérer les fléchettes facilement et bien éloigné des autres personnes, l'eau, chemins ou surfacés délicates. (par exemple, à proximité d'enfants ou fenêtres). Inscrivez les numéros 20 jusqu'à 15 verticalement sur chaque côté du tableau indicateur et un "B" sous le 15 (bulls eye ou centre noir de la cible) et sous ça, les points.

### LE JEU: VARIATIONS

#### 1. CRIQUET:

Avec 2 joueurs (ou 2 groupes de 2) chacun lance une fléchette pour déterminer qui commencera – celui comptant le plus débute.

Chaque joueur lance 3 fois à tour de rôle. (Avec 4 joueurs, un de chaque équipe lance suivi par son partenaire). Les joueurs comptent seulement les fléchettes qui demeurent sur la cible sur les espaces entre 15 à 20 et le centre (la bulle). Il n'y a aucun point pour les espaces de 1-14. Enlevez vos fléchettes après votre tour.

L'OBJECTIF: L'objectif est de fermer tous les numéros suivants : 20 – 19 – 18 – 17 – 16 – 15 et le bulls eye. L'ordre n'a pas d'importance. Un numéro est fermé lorsque le joueur l'atteint au minimum : 3 fois en simple, une fois en simple et une fois en double, une fois en triple. Réussir à faire trois 15, trois 16, trois 17, trois 18, trois 19, trois 20 et trois bulls eye. Un double comptera pour 2 et un triple comptera pour trois. Le vainqueur est celui qui a « fermé » en premier toutes ses valeurs. Lorsqu'une personne a fermé une valeur et que son adversaire ne l'a pas fermé et qu'elle met une fléchette dans cette même valeur, elle engrange autant de points.

POINTAGE: Pour chaque fléchette sur les numéros 15-20, marquer le point avec une barre oblique. Changer la barre en un X si le numéro est frappé une 2e fois et l'encercler si une 3e fois. Doublez le point si il est dans le cerne le plus externe et triplez -le si il est dans l'anneau étroite entre le cerne extérieur et le centre.

FIN DE LA MANCHE: Se produit lorsque un numéro ou une bulle a été frappé 3 fois (indiqué par un X encerclé)

FIN DU JEU: Le vainqueur est le premier joueur qui ferme tout ses points et qui en a le plus (ou égal à son adversaire)

## 2. 301 or 501:

Chaque joueur commence avec 301 (ou 501) points. À tour de rôle, chaque joueur lance ses 3 fléchettes et après chaque tour, les points accumulés sont soustraits du total.

Redoubles : si une fléchette retombe sur le cerne le plus extérieur d'un numéro, ce chiffre est doublé (ex: 15 devient 30) Le cerne autour du milieu vaut 25 points alors une fléchette qui la frappe compte 50 points.

POUR GAGNER: Le premier joueur à finir avec 0 exactement est le gagnant. Les points ne comptent pas si il y a trop de points pour finir avec 0 ou si ils arrivent à 0 sans faire un double.

Variations: les participants peuvent changer le nombre de points pour le début peuvent décider si un double est requis pour entrer ou sortir.

## 3. L'HORLOGE:

Le but est d'être le premier à frapper chaque numéro en ordre.

La partie commence en visant pour le #1 avec sa première fléchette.. Une fois atteint, le #2 jusqu'à ce que les 3 fléchettes ont été lancées. Les autres jouent à tour de rôle.

POINTAGE: Il n'y en a pas. Il faut simplement faire le tour au complet.

POUR GAGNER: Être le premier à frapper tous les numéros en ordre.

---

## JEU DE FLÉCHETTES "AU TERRAIN DE CAMPING" VARIATIONS

### 1. COURSE DE ORIENTATION:

Les joueurs, à tour de rôle, lancent leurs 3 fléchettes envers une enseigne d'une couleur choisie. Le premier à la frapper 5 fois gagne.

### 2. SUR LA PISTE:

Les joueurs lancent 3 fléchettes, à tour de rôle, pour frapper toutes les enseignes du terrain de camping débutant avec le refuge du forestier au coin droit de la cible. Le premier à atteindre le sommet à la fin de la piste gagne.

### 3. GÉO CACHE:

Les joueurs, à tour de rôle, lancent leurs 3 fléchettes envers 3 enseignes choisies à l'avance. Le premier joueur à le faire, gagne.



**AVERTISSEMENT!** Risque de suffocation petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de trois (3) ans. Ne pas lancer envers gens ou aux animaux. Évitez de jouer près d'objets cassable.