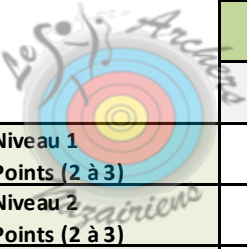
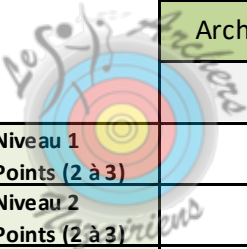


Jeu "A toi de monter"



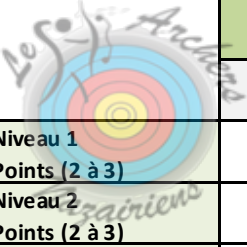
	Archer 1	Archer 2
Niveau 1 Points (2 à 3)		
Niveau 2 Points (2 à 3)		
Niveau 3 Points (2 à 3)		
Niveau 4 Points (2 à 3)		
Niveau 5 Points (2 à 3)		
Niveau 6 Points (2 à 3)		
Niveau 7 Points (2 à 3)		
Niveau 8 Points (2 à 3)		
Niveau 9 Points (2 à 3)		
Niveau 10 Points (2 à 3)		
Niveau		
Points		

Jeu "A toi de monter"



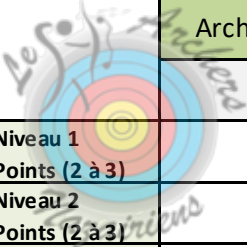
	Archer 1	Archer 2
Niveau 1 Points (2 à 3)		
Niveau 2 Points (2 à 3)		
Niveau 3 Points (2 à 3)		
Niveau 4 Points (2 à 3)		
Niveau 5 Points (2 à 3)		
Niveau 6 Points (2 à 3)		
Niveau 7 Points (2 à 3)		
Niveau 8 Points (2 à 3)		
Niveau 9 Points (2 à 3)		
Niveau 10 Points (2 à 3)		
Niveau		
Points		

Jeu "A toi de monter"



	Archer 1	Archer 2
Niveau 1 Points (2 à 3)		
Niveau 2 Points (2 à 3)		
Niveau 3 Points (2 à 3)		
Niveau 4 Points (2 à 3)		
Niveau 5 Points (2 à 3)		
Niveau 6 Points (2 à 3)		
Niveau 7 Points (2 à 3)		
Niveau 8 Points (2 à 3)		
Niveau 9 Points (2 à 3)		
Niveau 10 Points (2 à 3)		
Niveau		
Points		

Jeu "A toi de monter"



	Archer 1	Archer 2
Niveau 1 Points (2 à 3)		
Niveau 2 Points (2 à 3)		
Niveau 3 Points (2 à 3)		
Niveau 4 Points (2 à 3)		
Niveau 5 Points (2 à 3)		
Niveau 6 Points (2 à 3)		
Niveau 7 Points (2 à 3)		
Niveau 8 Points (2 à 3)		
Niveau 9 Points (2 à 3)		
Niveau 10 Points (2 à 3)		
Niveau		
Points		

Règle du jeu "A toi de monter"

Le principe fondamental Les archers s'affrontent sur le même blason et doivent atteindre les zones de points de manière chronologique et successive, en commençant par la zone la plus basse (1 point) jusqu'au centre parfait (10 points).

Le départ : Au début de la partie, tous les archers visent la zone extérieure qui vaut 1 point (le grand cercle blanc sur un blason anglais).

La validation : Un archer ne peut passer à la zone supérieure (2 points, puis 3 points, etc.) que s'il a réussi à planter deux flèches sur trois dans la zone requise lors de la volée précédente.

Le blocage : Si un archer manque la zone en cours, il reste bloqué sur cette même zone pour la volée suivante. Il doit continuer à essayer de l'atteindre pour avoir le droit de "monter".

Le cordon : Généralement, les cordons (la ligne séparant deux zones) sont considérés comme valides et profitent à l'archer pour monter au niveau supérieur.

Le vainqueur est le premier archer qui parvient à loger sa flèche dans le 10 (le centre jaune).

Si plusieurs archers réussissent à atteindre le 10 au cours de la même volée, les finalistes doivent alors tirer une flèche de barrage, et le plus proche du centre du blason remporte la partie.