

Le jeu du risque de l'archer

	VAL	PTS	TOT	VAL	PTS	TOT	VAL	PTS	TOT	VAL	PTS	TOT
Volée 01	17			6			25			28		
Volée 02	5			10			6			15		
Volée 03	23			3			16			29		
Volée 04	20			23			24			28		
Volée 05	8			18			11			15		
Volée 06	28			14			16			15		
Volée 07	15			29			4			6		
Volée 08	5			22			28			9		
Volée 09	24			13			23			28		
Volée 10	26			12			30			30		
Volée 11	21			24			7			20		
Volée 12	17			22			15			27		
Volée 13	29			25			9			15		
Volée 14	10			10			14			13		
Volée 15	29			28			12			21		
Volée 16	5			29			7			3		
Volée 17	27			23			3			4		
Volée 18	12			17			12			12		
Volée 19	14			30			6			18		
Volée 20	13			8			16			7		
Volée 21	5			29			25			9		
Volée 22	14			28			27			29		
Volée 23	12			16			4			19		
Volée 24	27			23			10			12		
Volée 25	14			13			8			22		
TOTAL												

But du jeu : Atteindre ou s'approcher le plus près possible d'un score cible déterminé à l'avance pour chaque volée, sans jamais le dépasser (principe du Blackjack).

Déroulement d'une manche :

1. Chaque archer tire ses 3 flèches l'un après l'autre.
2. On comptabilise les points sur la cible.

Calcul des points et vainqueur :

- Si un joueur dépasse le score cible, il fait un 'Bust' et marque 0 point pour cette volée.
- Si un joueur atteint pile le compte exact, il obtient un bonus (ex: 10 points).
- Sinon, on note le score atteint. À la fin des volées, l'archer avec le total de points le plus élevé remporte la partie.