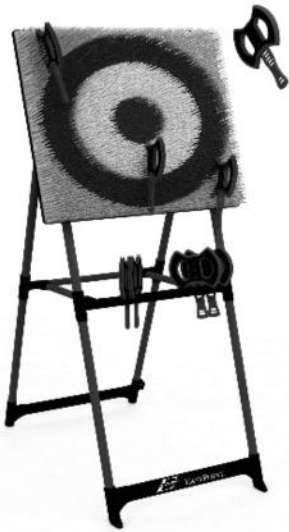


Axe Throw

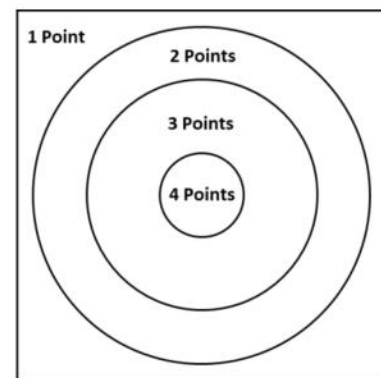
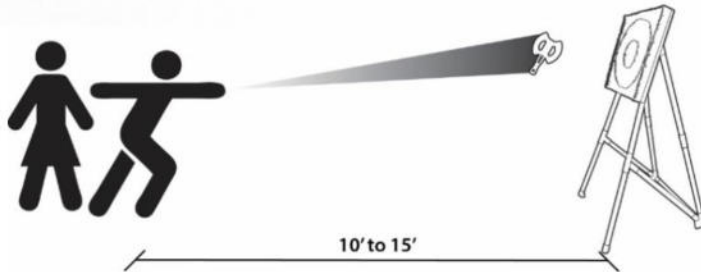


Object of Game

Players take turns throwing the safety hatchets at the target. Each section of the target is assigned point values. Points are accumulated after every round until one player reaches 21 points. The first player or team that reaches 21 points wins!

Setup

- Set up the axe throw target according to the instructions
- Establish a throwing line about 10-15 ft. from the target.
- Determine a throwing order, usually going from youngest to oldest.
- Try a few warm up throws.



Go Play!

- Scoring:
 - 1 Point: Throw lands in the GREY section of the target.
 - 2 Points: Throw lands in the BLUE section of the target.
 - 3 Points: Throw lands in the WHITE section of the target.
 - 4 Points: Throw lands in the RED section of the target.
 - 0 Points: Throw that misses the target completely, or doesn't stick in the target
 - The first team to reach 21 points wins the game.
 - If a hatchet lands on the border of two point zones, award the points to whichever zone the majority of the blade lands. If it's evenly in two zones, award the higher point value.
- Game play:
 - Players take turns throwing the 4 hatchets and tallying their own scores.
 - Play continues until one player reaches 21 points. Once a player reaches 21, each player gets one last chance to reach 21. If at least one player reaches 21 (or more), the game goes to *sudden death*.
 - In the sudden death round, the player with the highest round score wins! If after one round, there's

Game Variations

Step It Back

Establish 6 throwing lines, the first at about 6 feet away from the target, and each subsequent line 1-2 feet further back. Each player gets 1 throw to hit the target. If a throw lands in the RED area, the player can move back 1 line. If a throw lands in the YELLOW area, the player can move back 2 lines. If a player misses, they can either stay at their current position and wait for their next turn, or take a "chance" throw, but be careful, a missed "chance" throw means back to the beginning! A chance cannot be taken at the first line. The first player to hit from the furthest line, wins!

Lancer de la hache

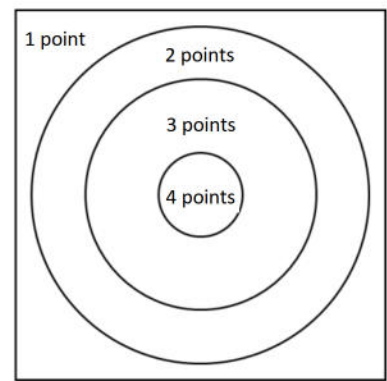
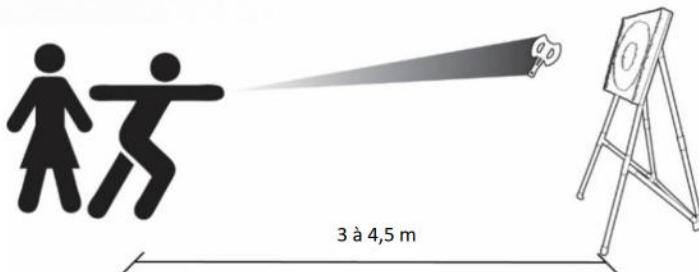


Objectif

À tour de rôle, les joueurs lancent les haches sécuritaires sur la cible. Chaque zone vaut un certain nombre de points, qui sont cumulés après chaque ronde. Le premier joueur ou la première équipe à atteindre 21 points gagne!

Préparation

- Installer la cible en suivant les instructions.
- Établir une ligne de lancer à une distance de 3 à 4,5 m (10 à 15 pi) de la cible.
- Déterminer l'ordre de lancer (habituellement selon l'âge, en ordre croissant).
- Effectuer quelques lancers de réchauffement.



Au jeu!

- Points :
 - 1 point : La hache se plante dans la zone à l'extérieur des anneaux.
 - 2 points : La hache se plante dans la zone du plus grand anneau.
 - 3 points : La hache se plante dans la zone du deuxième plus grand anneau.
 - 4 points : La hache se plante au centre de la cible.
 - 0 point : La hache rate la cible ou tombe au sol.
 - La première personne ou équipe à atteindre 21 points remporte la partie.
 - Si une hache se plante à la frontière de deux zones, c'est celle que la lame occupe le plus qui détermine le nombre de points accordés. Si la lame occupe autant une zone que l'autre, le joueur obtient les points de la plus payante.
- Déroulement :
 - À tour de rôle, les joueurs lancent les quatre haches et comptent leurs propres points.
 - Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur atteigne 21 points. Les autres joueurs ont alors droit à une dernière chance d'atteindre 21 points. Si un ou plusieurs autres joueurs obtiennent au moins 21 points, ils passent à la ronde de mort subite.
 - Le joueur ayant le pointage le plus élevé au terme de la ronde de mort subite remporte la partie! En cas d'égalité, les rondes de mort subite s'enchaînent jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

Variantes

En s'éloignant

Délimiter 6 lignes de lancer à partir d'à peu près 1.8 m (6 pi) de la cible, puis reculer de 30 à 60 cm (1 à 2 pi) pour indiquer chaque ligne subséquente. Chaque joueur a droit à un lancer. Si la hache se plante dans la zone du deuxième plus grand anneau, il recule d'une ligne. Si la hache se plante au centre de la cible, il recule de deux lignes. Si sa hache rate la cible, le joueur peut soit rester à la même place et attendre son prochain tour, soit tenter un « lancer de la chance ». Mais attention : s'il choisit la deuxième option et qu'il rate la cible, il doit retourner à la ligne de départ! Un joueur à la première ligne n'a pas la possibilité d'effectuer un « lancer de la chance ». Le premier joueur à atteindre la cible depuis la dernière ligne remporte la partie!