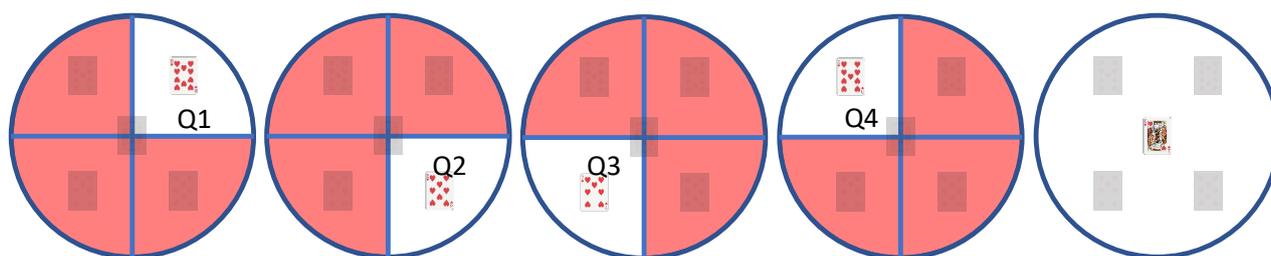


Mountain Man

Pour ce jeu, vous utilisez 1 couteau (lancé 5 fois) et 1 hache (lancée 5 fois). La distance est de 3 m pour le couteau et la hache; vous pouvez vous tenir n'importe où derrière cette ligne.

Vous avez un lancer d'essai avec chaque outil pour confirmer votre distance. La cible est divisé en quarts. Chaque quart contient une carte de jeu. On suit cet ordre pour lancer: couteau Q1, Q2, Q3, Q4, Carte centrale ; hache Q1, Q2, Q3, Q4, Carte Centrale.

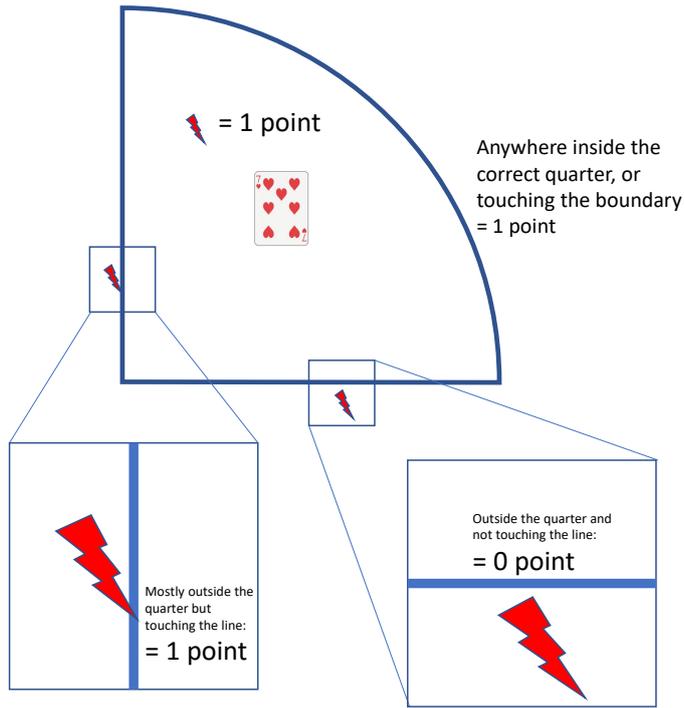
Si votre couteau ou votre hache percent la carte sans en couper le bord (une coupure centrale), vous marquez 3 points. Si votre couteau ou votre hache coupent le bord de la carte (une coupure de bord), vous marquez 2 points.



Si le couteau ou la hache se plantent dans le bon quartier, mais ne touchent pas la carte, vous obtenez 1 point. Votre dernier couteau et votre dernière hache rapporteront 3 points pour une coupure centrale sur la carte centrale, 2 points pour une coupure de bord sur la carte centrale et 1 point si ils se plantent dans tout autre point de la cible (y compris les autres cartes).

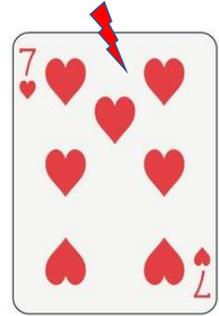
Les cartes endommagées seront remplacées - il y a la tradition de conserver vos « 3 points » en souvenir. Si votre couteau ou votre hache se plantent, mais se trouvent dans le mauvais quartier, vous obtenez 0 point. Si votre couteau ou votre hache ne se plantent pas, vous obtenez 0 point.

Le score maximum est de $10 \times 3 = 30$



Scoring

Edge Cut = 2 points
 If any edge is split the score is 2 points



Centre Cut = 3 points
 The whole cut must be entirely within the card to score 3 points

