

## Dardos Magnético™ **Decisión ejecutiva**

*¡Que decidan los dardos!*

Este juego miniatura de dardos de escritorio que consta de dos caras combina la habilidad para lanzar dardos con el delicado arte de la toma de decisiones. ¿Ir a almorzar o jugar al golf, convocar una junta o cancelar por enfermedad? ¡Que decidan los dardos!

### **PUNTAJE**

Tanto sencillo:	El puntaje es como se muestra
Tanto doble:	El puntaje x 2
Tanto triple:	El puntaje x 3
Blanco:	Extremo externo del blanco: 25 puntos Extremo interno del blanco: 50 puntos
Anillo:	puntaje cero

### **301- 501**

El juego de dardos más popular es cuando cada jugador comienza con 310 puntos (o 401, 501, etc.). Cuando termina el turno de cada jugador, se resta la suma de los tres dardos lanzados del puntaje del jugador. El primero en llegar EXACTAMENTE a cero, gana.

### **VEINTICUATRO HORAS**

Los jugadores tratan de acertar los números del 1 al 20 en orden. Las zonas de tantos dobles o triples se cuentan como si fueran de tantos sencillos.

### **DECISION EJECUTIVA**

Reclínese en su asiento, apoye los pies, y lance el dardo. ¡Nunca fue tan fácil tomar decisiones... o tan divertido!



# Magnetic Darts™ **Executive Decision**

*Let the Darts Decide !*

This double-sided mini desktop dart game combines the skill of dart throwing with the fine art of decision making. To go to lunch or play golf, to call a meeting or call in sick? Let the darts decide !

## **SCORING**

Single:	scores as number shown
Double:	score x 2
Triple:	score x 3
Bull's Eye:	outer bull = 25 points inner bull = 50 points
Catch-Ring:	no score

## **301-501**

The most popular dart game is where each player starts with 301 (or 401, 501 etc.) points. At the end of each player's turn, the sum of the three darts thrown is subtracted from the player's score. The first player to reach exactly zero, wins.

## **ROUND THE CLOCK**

Players try to hit numbers 1 through 20 in sequence. Double and triple zones are treated the same as a single.

## **EXECUTIVE DECISION**

Sit back, prop up your feet, and throw the dart. Decision making has never been easier... or more fun!



Manufactured and distributed under license by **Family Games America FGA Inc.**

Montreal, Quebec, Canada [www.familygamesamerica.com](http://www.familygamesamerica.com)

© 1999 - 2005

# MAGNETIC DARTS<sup>MC</sup> **Décision exécutive**

*Laissez les fléchettes décider!*

Ce mini jeu de fléchette réversible combine l'habileté au lancer de fléchettes à l'art de prendre des décisions. Aller dîner ou jouer au golf, convoquer une réunion ou se porter malade? Laissez les fléchettes décider!

## **SCORE**

Simple :	valeur des segments
Double :	score doublé
Triple :	score triplé
Mouche :	extérieure = 25 points centre = 50 points
Pourtour :	score nul

## **301- 501**

Au jeu de fléchettes le plus populaire, chaque participant démarre la partie avec un score de 301 points (ou 401, 501, etc...).

À chaque tour, le total des trois lancers est déduit du score du joueur. Le premier à atteindre exactement zéro est déclaré gagnant.

## **TOUR DE L'HORLOGE**

Les joueurs tentent d'atteindre les chiffres de 1 à 20 dans l'ordre. Les zones de score doublé et triplé ont la valeur exacte des segments, c'est-à-dire que le score obtenu n'est pas multiplié.

## **DÉCISION EXÉCUTIVE**

Asseyez-vous confortablement à votre bureau, les pieds bien appuyés sur le sol, et lancez la fléchette. Prendre des décisions



Fabriqué et distribué sous licence par **Family Games America FGA Inc.**  
Montréal (Québec), Canada [www.familygamesamerica.com](http://www.familygamesamerica.com)

© 1999 - 2005

# MAGNET - DARTS™ **Führungsentscheidung**

*Überlassen Sie die Entscheidung den Dartpfeilen!*

Diese doppelseitige Mini-Dartscheibe verbindet die Geschicklichkeit des Pfeilwerfens mit der Kunst der Entscheidungsfindung. Wollen Sie nun Mittag essen, Golf spielen, eine Sitzung einberufen oder sich krank melden? Überlassen Sie die Entscheidung den Dartpfeilen!

## **PUNKTE**

Einzel:	Zählt einfach
Doppel:	Zählt zweifach
Tripel:	Zählt dreifach
Zentrum:	Aussenring = 25 Punkte Innenring = 50 Punkte
Fangring:	Keine Punkte

## **301- 501**

Bei diesem populären Dartspiel beginnt jeder Spieler mit 310 (bzw. 401, 501, usw.) Punkten. Nach dem jeweiligen Wurf wird die mit den drei Pfeilen erreichte Gesamtpunktzahl vom Ausgangswert abgezogen. Der Gewinner ist derjenige Spieler, der zuerst GENAU auf null Punkte kommt.

## **RUND UM DIE ZIELSCHEIBE**

Die Spieler versuchen die Zahlen 1 bis 20 nacheinander zu treffen. Einzel-, Doppel- und Tripelbereiche zählen gleich.

## **FÜHRUNGSENTSCHEIDUNG**

Sitzen Sie sich bequem zurück, legen Sie die Füße hoch und werfen Sie einen Dartpfeil. Entscheidungsfindung, die



Unter Lizenz hergestellt und vertrieben bei **Family Games America FGA Inc.**  
Montreal, Quebec, Kanada [www.familygamesamerica.com](http://www.familygamesamerica.com)

© 1999 - 2005