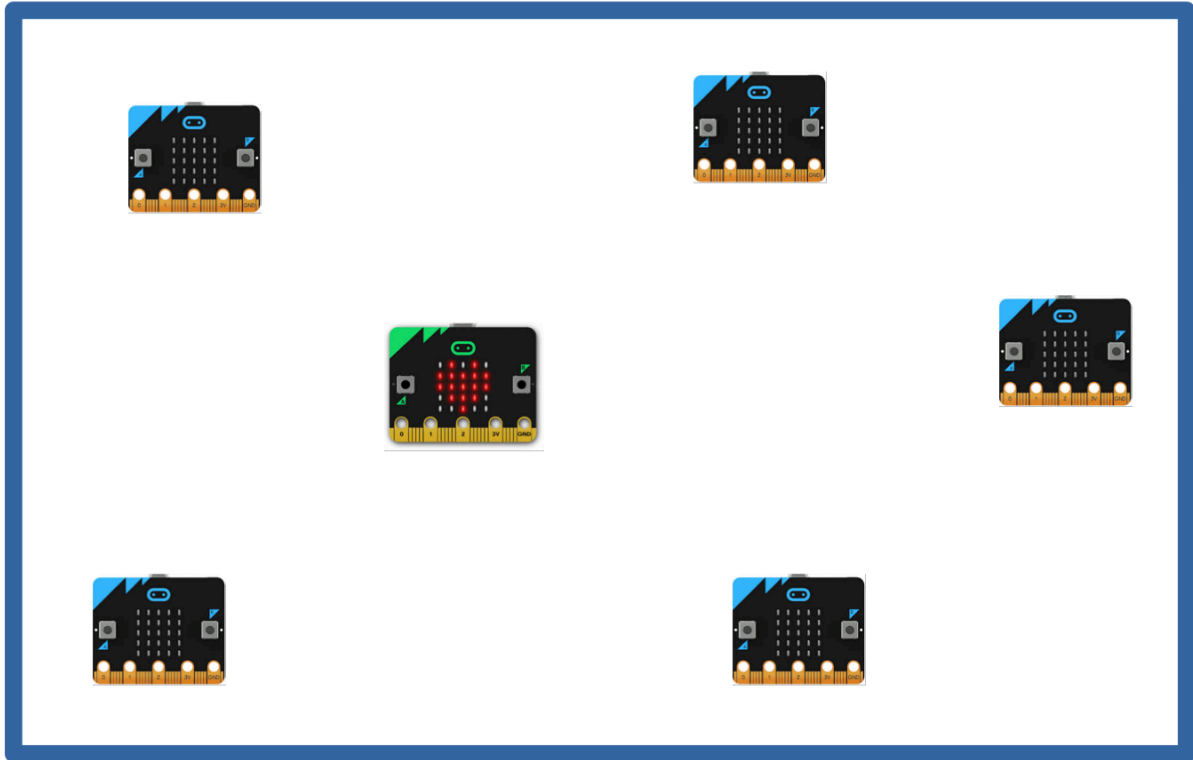


Exemple de règles du jeu :

Les six cartes programmables seront fixées au mur avec un intervalle d'au moins un mètre de distance (**pour l'endurance**).



Au sol, une cible sera dessinée à un mètre de distance du mur. (**pour l'endurance**)

Le joueur doit se positionner sur la cible pour commencer la partie.

L'arbitre met en route le jeu.

Le joueur doit éteindre le maximum de cartes pour gagner. (**pour les réflexes, coordination oeil-main**)

La partie dure une minute. (**pour l'endurance**)

A chaque fois que le joueur a éteint une carte, il doit revenir sur la cible avant d'aller éteindre la carte suivante.

L'agilité du joueur est prise en compte. L'arbitre enlèvera 5 points à chaque fois que le joueur percutera la carte.

Même chose, l'arbitre enlèvera 5 points, si le joueur n'est pas revenu sur la cible entre deux cartes éteintes.

Au bout de trois pénalités, la partie s'arrête et le joueur est éliminé.