



WASHER TOSS

JEU DE RONDELLES

Model no. 084-6985-0

BEFORE YOU BEGIN

Read all instructions before set up.

⚠ WARNING:

When using product, basic safety precautions should always be followed to reduce the risk of personal injury and damage to equipment.

- This is not a child's toy. Adult supervision is required for children playing this game. Please read instructions carefully. Proper use of this set can avoid damage or injury.
- Select a level site clear of rocks, branches, and other hard or sharp objects, to set up the game.

AVANT DE COMMENCER

Lisez toutes les instructions avant le montage.

⚠ AVERTISSEMENT :

Les règles de sécurité de base doivent toujours être suivies afin de réduire les risques de blessures ou de bris d'équipement.

- Ceci n'est pas un jouet pour enfant. La supervision d'un adulte est requise pour les enfants jouant à ce jeu. Lisez les instructions attentivement. L'utilisation appropriée de ce jeu évitera des blessures et des dommages.
- Choisissez un terrain plat pour configurer le jeu, sans roches, branches et autres objets durs ou tranchants.

PARTS IDENTIFIER

IDENTIFICATION DES PIÈCES

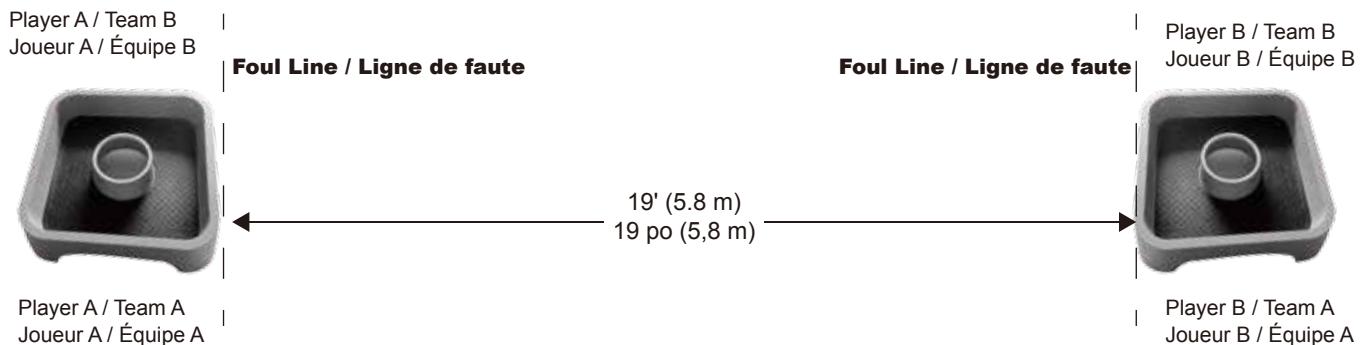
	Washer Toss Targets	
x2	Cibles	
	Washer White	
x4	Rondelle blanche	
	Washer Red	
x4	Rondelle rouge	

GAME SETUP

1. Select an open area that provides enough room to space the targets apart as shown below.
2. Play is between 4 players (2 teams of 2 players per team). Teammates will stand on opposite ends, tossing towards each other. An example game set up is shown below.

DISPOSITION DU TERRAIN

1. Choisissez un endroit permettant assez d'espace pour l'installation des cibles comme illustré ci-dessous;
2. 4 joueurs s'affrontent (2 équipes de 2 joueurs). Les coéquipiers se placent face à face, lançant l'un vers l'autre. Un exemple d'installation de jeu est montré ci-dessous;



ASSEMBLY INSTRUCTIONS/COMMENT ASSEMBLER LE PRODUIT



Nested design takes up less space.
Conception nichée pour conserver de l'espace



Solid PVC targets.
Cibles en PVC solides



Use washers to open beverages.
Utiliser les rondelles pour ouvrir les boissons

RULES OF PLAY

- SETUP** – The targets should be set up so that there is 19' (5.8 m) between the front edge of each box.
- GAME START** – To determine which team will toss first, a player from each team will throw one washer toward the opposite target. Whoever tosses into the cup, or gets closest to the cup, will be the first team to throw. The team winning the starting toss will be designated as Team A.
- GAME PLAY** – Player A/Team A will toss their 4 washers (one at a time) toward the opposite target, followed by Player A/Team B. After tossing all washers, scores are tallied (see SCORING section) and the round is complete. The team which scores the most points per round gets to toss first the next round. Repeat procedure for Player B/Team A and Player B/Team B.
- SCORING** – Only 1 team may score per round, playing cancellation rules. For example if Player A/Team A scores 4 points and Player A/Team B scores 2 points, only 2 points are awarded to Team A during that round. Points are awarded as follows:
In the cup = 3 points
Leaning against the cup (leaner) = 2 points
In the box = 1 point
- OBJECT** – The first team to score 21 points wins.
- FAULTS** – A player's toss does not count if they step across the foul line during the toss.

RÈGLEMENT DE JEU

- INSTALLATION** – Les cibles doivent être placées de façon à avoir 19 po (5,8 m) entre elles.
- DÉBUT DE LA PARTIE** – Afin de déterminer quelle équipe lancera la première, un joueur de chaque équipe lance une rondelle vers la cibles opposée. Le lancer dans la coupe ou le plus près de la coupe détermine l'équipe qui lance la première. L'équipe gagnante du premier lancer sera nommée l'Équipe A.
- COMMENT JOUER** – Les Joueur A/Équipe A et Joueur A/Équipe B alternent les lancers de leurs 4 rondelles (une à la fois) vers la cible opposée. Une fois toutes les rondelles lancées, le pointage est compté (voir la section POINTAGE) et la ronde est complétée. L'équipe qui inscrit le plus de points par ronde lance la première dans la prochaine ronde. Continuez le processus pour les Joueur B/Équipe A et Joueur B/Équipe B.
- POINTAGE** – Seule 1 équipe peut marquer des points par ronde, jouant selon les règles d'annulation. Par exemple, si le Joueur A/Équipe A marque 4 points et le Joueur A/Équipe B marque 2 points, seuls 2 points sont accordés à l'Équipe A pour cette ronde.
Dans la coupe = 3 points
Appuyé sur la coupe (appuyé) = 2 points
Dans la boite = 1 point
- BUT DU JEU** – La première équipe qui marque 21 points gagne.
- FAUTES** – Le lancer d'un joueur ne compte pas si ce dernier dépasse la ligne de faute lors de son lancer.