

### 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 horseshoes game.
- Always wear ANSI-approved safety goggles when setting up the horseshoe game.
- Horseshoes are heavy and dangerous objects when thrown. Do not throw near persons or animals. All competitors must be well clear of the pit when another competitor is pitching.

### AVANT DE COMMENCER

Lisez toutes les instructions avant le montage.

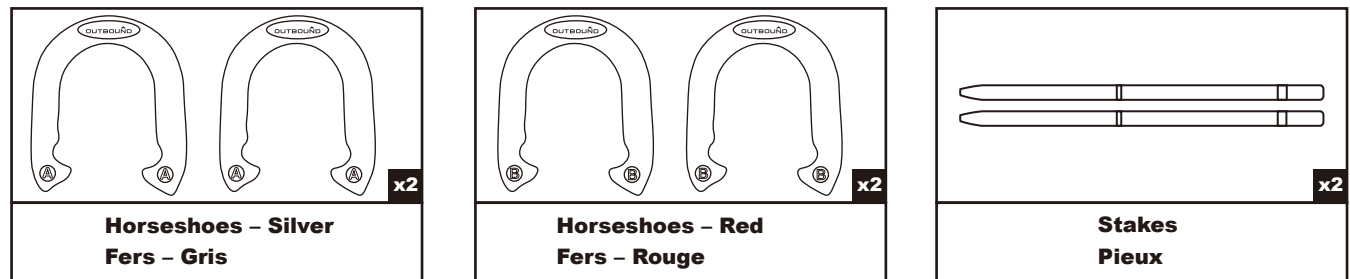
### ⚠ AVERTISSEMENT :

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

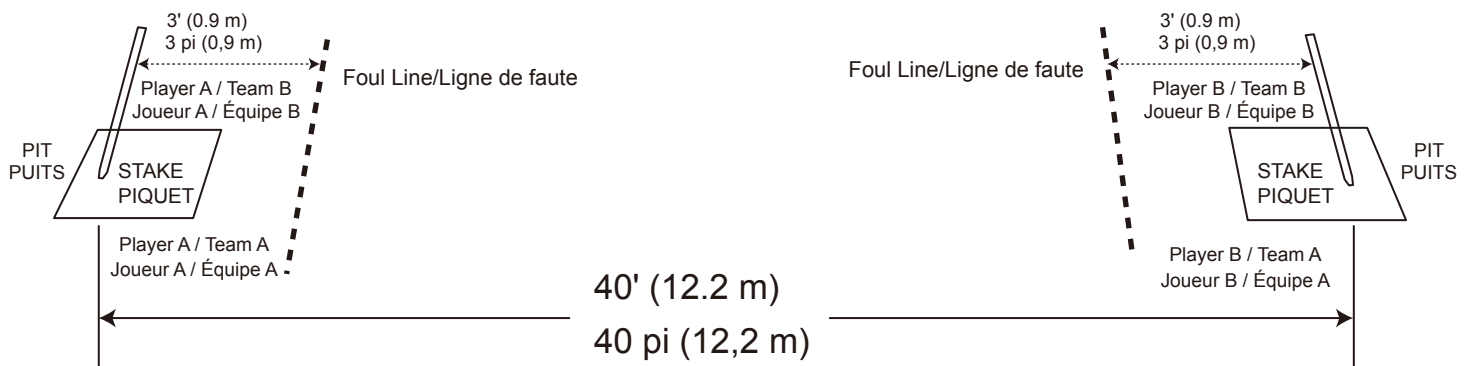
- Ceci n'est pas un jouet pour enfant. La supervision d'un adulte est requise pour les enfants jouant à ce jeu. Lisez les instructions attentivement. L'utilisation appropriée de ce jeu évitera des blessures et des dommages.
- Choisissez un terrain plat pour l'installation du jeu de fers, sans roches, branches et autres objets durs ou tranchants.
- Toujours porter des lunettes de sécurité approuvées ANSI lors de l'installation du jeu de fers.
- Les fers sont des objets lourds et dangereux lorsqu'ils sont lancés. Ne les lancez jamais près d'une personne ou d'animaux. Tous les compétiteurs doivent être éloignés de l'aire de jeu lorsqu'un autre compétiteur lance.

### PARTS IDENTIFIER

#### IDENTIFICATION DES PIÈCES

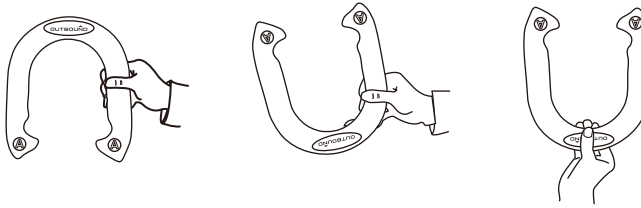


**Figure A:**  
**Horseshoe Playing Area**  
**Terrain de fers**

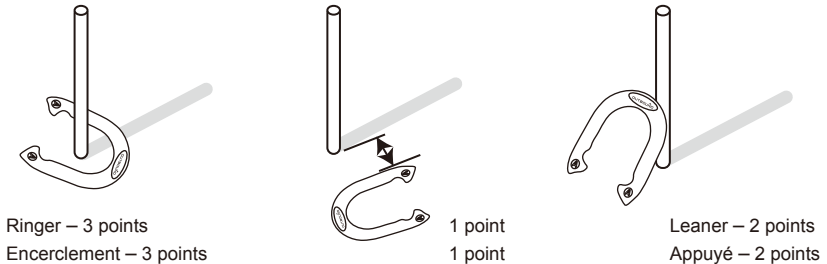


## ASSEMBLY INSTRUCTIONS/COMMENT ASSEMBLER LE PRODUIT

**Figure B:**  
**Holding the Horseshoe**  
**Comment tenir un fer**



**Figure C:**  
**Scoring in Horseshoes**  
**Pointage de fers**



### GAME SETUP

1. Select an open area that provides enough room to build the horseshoe court as shown below:
2. Place stakes 40' (12.2 m) apart. Stakes should be 14" (36 cm) above the pit surface, and tilted approximately 3" (7.6 cm) forward. Use the depth indicator line on the stake for exact placement above pit surface.
3. Construct the horseshoe pits 31 – 36" (0.8 – 0.9 m) wide and 43 – 72" (1.1 – 1.8 m) deep. Filling the horseshoe pit with sand, loose soil, or clay is recommended.
4. Mark a foul line 3' (0.9 m) in front of each stake, making the actual throwing distance 37' (11.3 m).

### DISPOSITION DU TERRAIN

1. Choisissez un endroit permettant le montage de l'aire de jeu de fers comme indiqué ci-dessous :
2. Placez les piquets à 40 pi (12,2 m) de distance. Les piquets doivent être à 14 po (36 cm) de hauteur et être penchés approximativement à 3 po (7,6 cm) vers l'avant. Utilisez l'indicateur de profondeur sur le piquet pour le placement exact de ce dernier.
3. Construisez les puits de fers 31 po - 36 po (0,8 m – 0,9 m) de largeur et 43 po – 72 po (1,1 m – 1,8 m) de longueur. Il est recommandé de remplir les puits avec du sable, de la terre ou de l'argile.
4. Indiqué la ligne de faute 3 pi (0,9 m) à l'avant de chaque piquet, créant une distance de lancement de 37 pi (11,3 m).

### RULES OF PLAY

1. **GAME START** – To determine which team will throw first, a player from each team will throw one horseshoe toward the opposite stake. Whoever throws closest to the stake will be the first team to throw. The team winning the starting throw will be designated as Team A.
2. **GAME PLAY** – Player A/Team A will toss their 2 horseshoes (one at a time) toward the opposite stake, followed by Player A/Team B. Scores are tallied (see SCORING section) and the round is complete. The team which scores the most points in each round gets to throw first the next round. Repeat procedure for Player B/Team A and Player B/Team B.
3. **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:

**Ringer = 3 points**

**Leaning against the stake (leaner) = 2 points**

**One horseshoe width away = 1 point**

**NOTE:** A "ringer" must completely encircle the stake to count for 3 points.

4. **OBJECT** – The first team to score 40 points wins.
5. **FAULTS** – A player's throw does not count if they step across the foul line during the throw.

### RÈGLEMENT DE JEU

1. **DÉBUT DE LA PARTIE** – Afin de déterminer quelle équipe lancera la première, un joueur de chaque équipe lance un fer à cheval vers le piquet opposé. Le lancer plus près du piquet détermine l'équipe qui lancera la première. L'équipe gagnante du premier lancer sera nommée l'Équipe A.
2. **COMMENT JOUER** – Le Joueur A/Équipe A lance ses 2 fers (un à la fois) vers le piquet opposé, suivi du Joueur A/Équipe B. Le pointage est compté (voir la section POINTAGE) et la ronde est complétée. L'équipe qui marque le plus de points par ronde lance la première dans la prochaine ronde. Continuez le processus pour le Joueur B/Équipe A et le Joueur B/Équipe B.
3. **POINTAGE** – Seule une 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. Les points sont accordés comme suit :

**Encerclement = 3 points**

**Appuyé sur le piquet (appuyé) = 2 points**

**À moins d'un fer de distance = 1 point**

**REMARQUE :** Un «encerclement» doit encercler complètement le piquet pour marquer 3 points.

4. **BUT DU JEU** – La première équipe qui marque 40 points gagne.
5. **FAUTES** – Le lancer d'un joueur ne compte pas si le joueur dépasse la ligne de faute lors de son lancer.