

OBJECTIVE:

The object of the game is to throw your washers into the box or cup for points.

Number of Players: 2 or 4 players

PLEASE READ this WARNING and all rules before playing.

WARNING: ADULT SUPERVISION IS REQUIRED TO PLAY THIS GAME. NOT RECOMMENDED FOR CHILDREN UNDER 8 YEARS OF AGE. Only use the product as directed and obey all of the safety rules noted below. Store the product so that it is inaccessible and out of reach of young children. The owner of the game is responsible for ensuring that the warnings and rules are provided to all players. Mis-thrown washers may cause property damage. All players are responsible to ensure that Washer Toss is played safely. PLEASE PLAY THE GAME CAREFULLY. ALWAYS ERR ON THE SIDE OF SAFETY.

Preparing to Play:

1. Ensure that the playing field is flat and clear of all obstructions.
2. The targets should be approximately 18 feet (5.49 meters) apart from each other.
3. Ensure that there are no objects behind the target. If there is a wall behind the target, ensure that the wall has no windows or that the wall is composed of materials that could not be damaged by thrown washers.
4. 6 washers are used during the game, three of each colour. Note: Colours may not be changed during the course of the game.

SAFETY RULES:

1. Always obey the safety rules.
2. Ensure that the playing field is clear of all obstructions.
3. All participants and non-participants (including pets) must stay behind and at a safe distance from the playing field.
4. No person should be between a player and the target at any time.
5. KEEP AWAY FROM YOUNG CHILDREN.
6. All players and non-participants should always be attentive and observe the game at **ALL** times in order to avoid injury caused by mis-thrown washers and other such hazards.

How to Play:

1. Before beginning to play Washer Toss read and obey the **SAFETY RULES.**
2. TO PLAY SINGLES, opposing players throw from the same end of the playing field, ensuring both feet always remain behind the target while throwing.

DO NOT CROSS THE PATH OF THE WASHERS WHILE IN PLAY.

3. Each player alternates throwing their washers (Player 1, Player 2, Player 1, etc.) until all the washers have been thrown towards the target.
4. After all 6 washers have been thrown, the round is over and the points are tallied.
5. Once all the washers have been thrown switch ends and continue playing until one of the players has reached 21.

TO PLAY DOUBLES: A player from each team is **stationed A SAFE DISTANCE FROM THE TARGET STRUCTURE** at the opposite end of the playing field. After playing a round from one end, your partner will now play from the other end until one team reaches 21.

6. The recommended way to throw the washer is to toss it underhand and gently throw it in an arc toward the opposite target structure.
7. To determine who starts the game, one washer of each colour must be thrown from one target to the other. The player with the highest number of points in one throw starts the game.

Each game contains 2 targets and 8 colored washers.

Scoring:

The game is won when one player or team reaches exactly 21 points.

The game is scored as such:

1 point is awarded for each washer that goes into the box and 3 points for each washer that goes into the cup. There are no cancellations.

Example: If a player/team has 19 points and scores 3 points (22 total) the player must subtract the points from their current score. In this case, your new score would be 16.

NOTE: DO NOT THROW THE WASHERS AT ANYTHING OTHER THAN THE PROVIDED TARGET STRUCTURES.

WARNING: NOT A TOY FOR USE BY YOUNG CHILDREN. MAY CAUSE SERIOUS OR FATAL INJURY. READ INSTRUCTIONS CAREFULLY. KEEP OUT OF REACH OF YOUNG CHILDREN.

Bolaball Inc. is not responsible for any injuries, property damage or other damages, consequential or otherwise, that may occur as a result of the game. The player voluntarily assumes all the risks and dangers that are part of and incidental to the game, including specifically (but not exclusively) the danger of being injured or fatally wounded by thrown washers. **It is the responsibility of the owner of the game to provide a copy of the rules and the safety warnings to all players.**

CONTACT INFO:

**For Technical Support, Replacement Parts and
Warranty Information:**

www.bolaball.com

info@bolaball.com

1-866-839-2652

For manufacturer's defects within 30 days of purchase,
please contact Bolaball Inc.

Proof of purchase required.

Do NOT use/leave product outside in cold/wet/humid conditions.
This may reduce the life expectancy of your game and void your
warranty.



Welcome to the game of Washer Toss.

**Before starting the exciting game of Washer Toss,
read ALL rules and regulations thoroughly.**

**Adult supervision is required to play this game.
Not recommended for children under 8 years of
age.**

**Always be attentive and observe the game at ALL
times in order to avoid injury.**



OBJECTIF :

Le but du jeu est de lancer les rondelles dans la boîte ou la tasse pour marquer des points.

Nombre de joueurs : 2 ou 4 joueurs

S'IL VOUS PLAÎT LIRE le présent AVERTISSEMENT et toutes les règles avant de jouer.

AVERTISSEMENT : LA SUPERVISION D'UN ADULTE EST NÉCESSAIRE POUR JOUER À CE JEU. DÉCONSEILLÉ POUR LES ENFANTS DE MOINS DE 8 ANS. Ce jeu peut causer des blessures ou le décès par suite de coups à la tête, aux yeux ou au visage, de strangulation ou il peut provoquer d'autres blessures graves. Utilisez uniquement ce produit conformément aux instructions et obéissez à toutes les règles de sécurité indiquées ci-après. Rangez ce produit de manière à ce qu'il ne soit pas accessible aux jeunes enfants et qu'il soit hors de leur portée. Il incombe au propriétaire du jeu de s'assurer que les avertissements et les règles sont communiqués à tous les joueurs. Des rondelles mal lancées peuvent causer des dommages matériels. Tous les joueurs sont responsables de s'assurer que le *jeu de Rondelles* est joué en toute sécurité. VEUILLEZ JOUER À CE JEU PRUDEMMENT. PÉCHEZ TOUJOURS PAR EXCÈS DE SÉCURITÉ.

Se préparer à jouer au jeu de Rondelles :

1. Assurez-vous que le terrain de jeu est plat et dégagé de tout obstacle.
2. Les structures cibles doivent être à approximativement 5.46 mètres (18 pieds) l'une de l'autre.
3. Assurez-vous qu'il n'y a aucun objet derrière la structure cible. S'il y a un mur derrière la structure cible, assurez-vous que le mur n'a pas de fenêtres ou que le mur est composé de matériaux qui ne seront pas endommagés par une rondelle.
4. Six rondelles sont utilisées au cours d'une partie. Trois de chaque couleur. Remarque: Les couleurs ne peuvent pas être changées au cours de la partie.

RÈGLES DE SÉCURITÉ :

1. Suivez toujours les règles de sécurité.
2. Assurez-vous que le terrain de jeu est dégagé de tout obstacle.
3. Tous les participants et tous les non participants (y compris les animaux de compagnie) doivent rester derrière, à une distance sécuritaire d'au moins 3 mètres (10 pieds) du terrain de jeu (dans l'hypothèse qu'il s'agit d'un joueur chevronné, sinon une distance plus importante peut être nécessaire). **VEUILLEZ CONSULTER LE SCHÉMA AU DOS POUR LES CONFIGURATIONS RECOMMANDÉES DU TERRAIN DE JEU.**

4. Aucune personne ne doit se trouver entre un joueur et la structure cible en aucun moment.
5. GARDEZ HORS DE LA PORTÉE DES JEUNE ENFANTS.
6. Tous les joueurs ainsi que les non participants doivent toujours être attentifs et observer la partie en **TOUT** temps afin d'éviter les blessures causées par des rondelles mal lancées et autres dangers similaires.

Comment jouer :

1. Avant de commencer à jouer au jeu de Rondelles, lisez et respectez les **RÈGLES DE SÉCURITÉ.**
 2. POUR JOUER PAR ÉQUIPES D'UN, les joueurs adverses lancent à partir de la même extrémité du terrain de jeu en s'assurant que leurs deux pieds restent à l'extérieur de la structure de jeu lors du lancer.
- NE TRAVERSEZ PAS LA TRAJECTOIRE DES RONDELLES PENDANT LA PARTIE.**
3. Chaque joueur lance ses rondelles à tour de rôle, de la manière suivante joueur 1, joueur 2, joueur 1, etc. jusqu'à ce que toutes les rondelles aient été lancées vers la structure cible.
 4. Lorsque les 8 rondelles ont été lancées, la manche est terminée et les points sont comptés.
 5. Lorsque toutes les rondelles ont été lancées, changez d'extrémité du terrain et continuez à jouer jusqu'à ce qu'un des joueurs atteigne 21.

POUR JOUER PAR ÉQUIPES DE DEUX : Un joueur de chaque équipe **se place à UNE DISTANCE SÉCURITAIRE DE LA STRUCTURE CIBLE** aux extrémités opposées du terrain de jeu. Après avoir joué une manche à une extrémité, votre partenaire jouera maintenant à l'autre extrémité jusqu'à ce qu'une équipe atteigne 21.

6. La manière recommandée de tenir la rondelle entre ses doigts et la lancer délicatement en un arc vers la structure cible en face.
7. Afin de déterminer qui commence la partie, une rondelle de chaque couleur doit être lancée d'une structure cible vers l'autre. Le joueur ayant les points les plus élevés pour ce lancer commence la partie.

Marquer des points:

La partie est gagnée quand un joueur ou une équipe atteint exactement 21 points. On marque des points comme suit: 1 point est attribué pour chaque rondelle qui va dans la boîte et 3 points pour chaque rondelle qui va dans la tasse. Il n'y a pas d'annulation.

Exemple : Si un joueur / une équipe a 19 points et marque 3 points (22 au total), le joueur doit soustraire les points de son score actuel. Dans ce cas, votre nouveau score sera de 16.

REMARQUE : NE LANCEZ PAS LES RONDELLES VERS AUTRE CHOSE QUE LES STRUCTURES CIBLES FOURNIES.

AVERTISSEMENT : CE N'EST PAS UN JOUET À UTILISER PAR LES JEUNE ENFANTS. PEUT CAUSER DES BLESSURES GRAVES OU MORTELLES. LISEZ LES INSTRUCTIONS ATTENTIVEMENT. GARDEZ HORS DE LA PORTÉE DES JEUNE ENFANTS.

Bolaball Inc. n'assume aucune responsabilité pour toutes les blessures, tous les dommages matériels ou tous les autres préjudices, consécutifs ou autres, qui peuvent se produire par suite du jeu. Le joueur accepte volontairement tous les risques et tous les dangers qui font partie et qui résultent du jeu, y compris en particulier (mais de façon non limitative) le risqué de blessures corporelles ou mortelles lié au lancer des rondelles. **Il incombe au propriétaire du jeu de remettre une copie des règles et des avertissements liés à la sécurité à tous les joueurs.**

INFO CONTACT:

Pour support technique, pièces de remplacement et information sur la garantie:

www.bolaball.com

info@bolaball.com

1-866-839-2652

Pour tout défaut de fabrication dans les 30 jours suivant l'achat, s'il vous plaît contactez Bolaball Inc.

Preuve d'achat requise.

Ne pas utiliser / laisser le produit à l'extérieur quand le temps est humide. Ceci peut réduire l'espérance de vie de votre jeu et annuler votre garantie.

**Bienvenue au jeu de Rondelles.**

Avant de commencer ce jeu passionnant de Rondelles, lisez TOUTES les règles attentivement.

La supervision d'un adulte est nécessaire pour jouer à ce jeu. Déconseillé pour les enfants de moins de 8 ans.

Soyez attentifs et observez la partie en TOUT temps afin d'éviter les blessures causées par les rondelles mal lancées et d'autres dangers similaires.

