

THE GAME

The game can be played by 2 players or 2 teams of up to 4 players on each team. A washer toss can determine which player or team starts first and chooses which Target and washer color to start with. The first player or team tosses 4 washers. The opposing player or team then tosses 4 washers. The player or team that earned the most points for that round

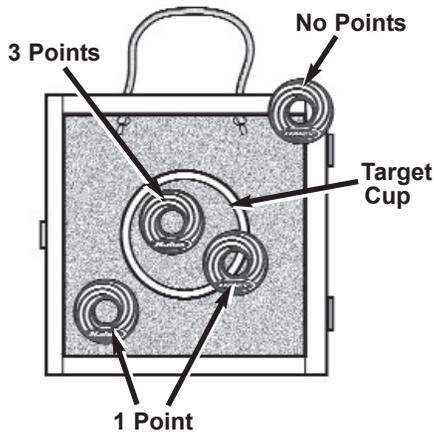
starts the next round. Both players or teams move to the opposite Target. Play continues until one player or team reaches exactly 21 points after all 8 washers have been tossed in any one round and all points have been tallied.

GENERAL RULES

All washers must be tossed underhand. Each player must stand behind the Toss Line when tossing a washer. If a player's foot crosses the Toss Line when tossing a washer, his/her points for that toss are not counted and the player misses that turn. Players must not try to distract or interfere with the player tossing a washer.

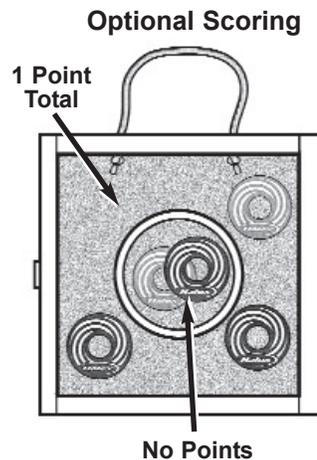
Standard Scoring Method

A washer must land in the Target Box to earn points. 3 points in the Target Cup and 1 point in the Target Box. A washer straddling the Target Cup is considered landing in the Target Box and earns 1 point. All other areas earn 0 points.



Optional Scoring Method

A washer that lands in a Target Cup earns three points. A washer landing in a Target Box but not in the Target Cup earns one point. If a washer straddles a Target Cup but does not fall into the Cup, it earns one point. If a washer lands on the rim of the Target Box, it does not earn any points. If a washer lands on the Target Cup or into the Target Box, the knocked in washer gains the appropriate point count.



Canceling Points for the Optional Scoring Method

If a player's washer lands in a Target Cup or Target Box and an opponent's washer lands in the same Target area, neither washer earns points. If 2 or more washers, tossed by the same player or team, land in a Target Cup or Target Box, each washer tossed into the same Target area by an opponent cancels one of the first player's or team's washers. Points are only counted for the remaining washers not matched by an opponent's washers either in the Target Cup or in the Target Box. Only the highest scoring player or team earns points for that round.

Winning the Game

If the first player or team reaches exactly 21 points in a round, the opposing player or team must be allowed to take its turn. If a player or team goes over 21 points in a round, all the points earned for that round by that player or team are canceled. The opposing player or team wins that round and starts the next round. In the event of a tie, the game goes into "sudden death" mode and the player or team that earns points in the completed "sudden death" round wins the game. Rounds are only completed when all 8 washers have been tossed.

LIMITED WARRANTY

This product is warranted to be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from date of purchase. Should any evidence of defects in material and/or workmanship appear within the Limited Warranty period, manufacturer will either replace or repair the product at its option. This warranty covers normal consumer use and does not cover failure which results from alteration, accidents, misuse, abuse or neglect. An original receipt will be required before warranty performance can be rendered. Requests for return authorization should be sent to: Blue Wave Products, 1745 Wallace Ave., St. Charles, IL 60174. This warranty gives you specific legal rights and you may have other rights which may vary by state.

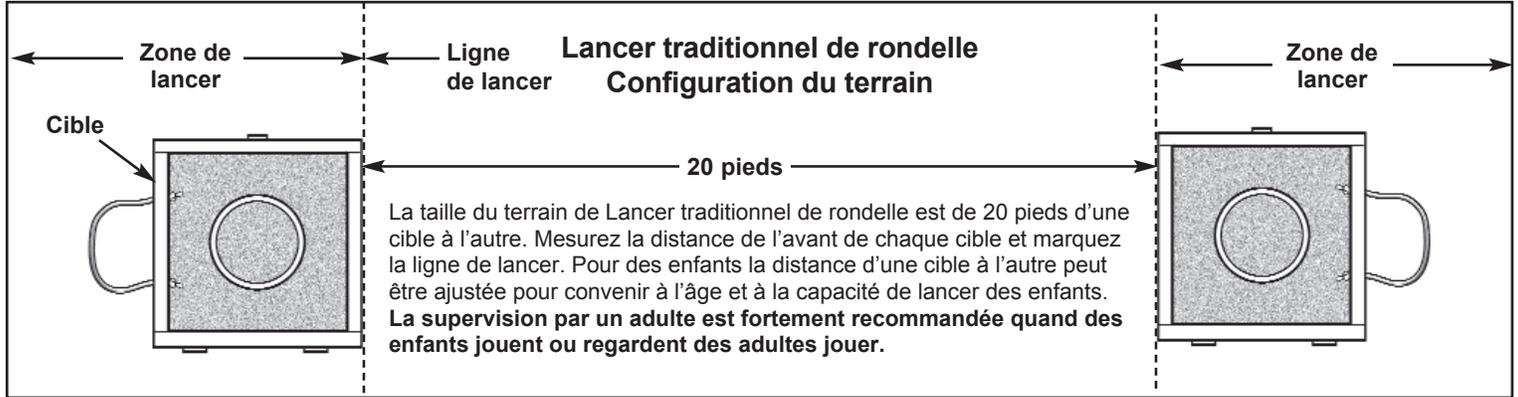
Parts List

- Tossing Washer (red) NGP6303
- Tossing Washer (blue) NGP6304

For replacement parts, further warranty information or inquiries, please call 800-759-0977

WARNING

Adult supervision is required at all times when children are playing. Being struck by a thrown object can cause serious injury.



LE JEU

Le jeu peut être joué par 2 joueurs ou 2 équipes de jusqu'à 4 joueurs par équipe. Un lancer de rondelle peut déterminer quelle équipe va commencer et déterminer la cible et la couleur de rondelle avec lesquelles commencer. Le premier joueur ou a première équipe lance 4 rondelles. L'équipe ou le joueur adverse lance alors 4 rondelles à son tour. Le joueur ou l'équipe qui a

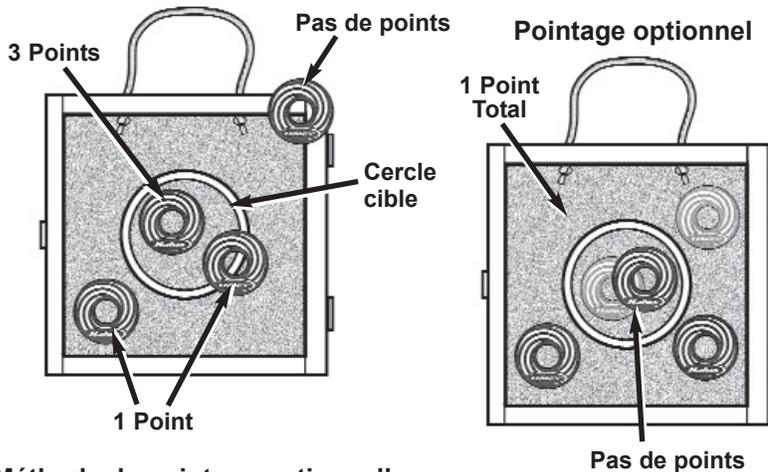
gagné le plus de points pour ce tour commence la prochaine manche. Les joueurs et l'équipe se déplacent vers la cible opposée. Le jeu continue jusqu'à ce qu'une équipe ou joueur atteigne exactement 21 points après que les 8 rondelles aient été lancées, quelques soient la manche et tous les points ont été comptés.

RÈGLES GÉNÉRALES

Toutes les rondelles doivent être lancées par en dessous. Chaque joueur doit se tenir derrière la ligne de lancer quand il envoie une rondelle. Si le pied d'un joueur traverse la ligne lors d'un lancer de rondelle, ses points pour ce lancer ne sont pas comptés et le joueur passe son tour. Les joueurs ne doivent pas tenter de distraire ou gêner le joueur qui lance une rondelle.

Méthode standard de pointage

Une rondelle doit atterrir dans la coupe cible pour marquer des points. 3 points à l'intérieur de la coupe et un à l'intérieur de la boîte. Une rondelle à cheval sur la coupe est considérée comme dans la boîte et donne un point. Toutes les autres zones n'accordent aucun point.



Méthode de pointage optionnelle

Une rondelle qui atterrit dans la coupe procure 3 points, une rondelle qui atterrit dans la boîte cible gagne 1 point. Si une rondelle chevauche la coupe cible sans tomber à l'intérieur, elle gagne 1 point. Si une rondelle atterrit sur le bord de la boîte cible, elle ne gagne aucun point, Si la rondelle d'un joueur fait tomber celle d'un autre dans la coupe ou dans la boîte cible, la rondelle touchée gagne le nombre de points approprié.

ATTENTION

La supervision d'un adulte est requise en tout temps lorsque des enfants jouent. Être frappé par un objet qui a été lancé peut causer de graves blessures.

Annuler des points pour la méthode de pointage optionnelle

Si la rondelle d'un joueur atterrit dans la coupe cible ou la boîte cible et que la rondelle d'un adversaire atterrit dans la même zone cible, aucune des rondelles ne gagne de points. Si 2 rondelles ou plus lancées par la même équipe ou joueur atterrit dans une coupe cible ou une boîte cible, chaque rondelle lancée dans la même zone cible annule l'une des rondelles lancées précédemment par l'autre équipe ou joueur. Les points sont seulement comptés pour les rondelles qui restent non égalées par celles de l'adversaire, que ce soit dans la coupe cible ou la boîte cible. Seule le joueur ou l'équipe avec le plus de points va marquer pour cette manche.

Gagner la partie

Si la première équipe ou joueur atteint exactement 21 points au cours d'une manche, l'Équipe ou joueur adverse doit être autorisé à prendre son tour. Si une équipe ou joueur dépasse 21 points pour une manche, tous les points de cette équipe ou joueur sont annulés pour cette manche. L'équipe ou joueur adverse gagne cette manche et commence la suivante. En cas d'égalité, le jeu rentre en mode "mort subite" et l'équipe ou le joueur qui gagne des points dans la manche "mort subite" complétée gagne la partie. Les manches sont complétées seulement quand les 8 rondelles ont été lancées.

GARANTIE LIMITÉE

Ce produit est garanti libre de défaut de matériel et main d'œuvre pour une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si une preuve de défaut matériel et/ou de main d'œuvre apparait pendant la période de garantie limitée, le fabricant s'engage remplacer ou réparer le bien à sa discrétion. Cette garantie couvre un usage normal et ne couvre pas les défaillances provenant d'altération, mauvais usage, accidents, abus ou négligence. Un reçu original sera requis avant que la garantie ne puisse être invoquée. Les demandes pour autorisation de retour doivent être soumises à: Blue Wave Products, 1745 Wallace Ave., St. Charles, IL 60174 or call 800-759-0977. Cette garantie vous accorde des prérogatives légales spécifiques et vous pourriez avoir d'autres droits qui peuvent varier selon les états.

Liste des pièces

- Rondelle (rouge) NGP6303
- Rondelle (bleue) NGP6304

Pour des pièces de remplacement, plus d'information sur la garantie ou pour plus d'information, veuillez appeler le 800-759-0977