



Designed for Fun, Built to Last™

HEAVY DUTY HORSESHOE SET

PLAYING INSTRUCTIONS

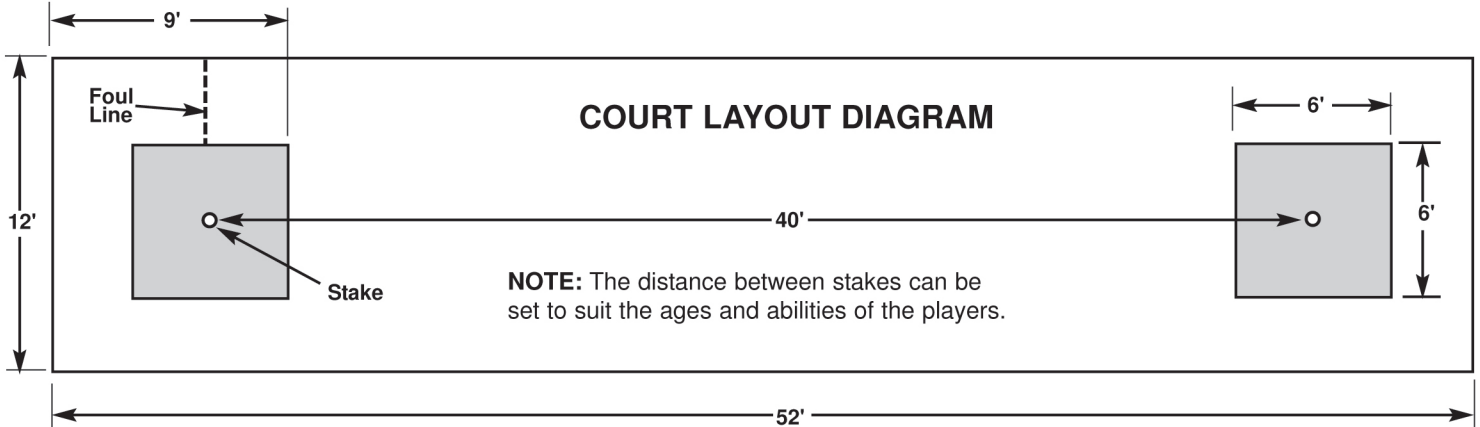
Item
BG3133

OBJECT OF THE GAME

The idea is to pitch or toss a Horseshoe at the stake trying to circle or get as close to the stake as possible.

COURT LAYOUT

52 feet by 12 feet is the official court size as shown in below. You can play Horseshoes on any available surface; sand, dirt, grass, etc. The court dimensions can be adjusted to suit the players' ages and abilities.



PLAYING THE GAME

Holding and pitching the Horseshoe

The horseshoes can be held in the middle, on one of the legs, or any position that is comfortable. The horseshoes must be pitched underhand, with the palm facing up, from behind the foul line.

To start the Game

Toss a coin to determine which player or team pitches first. The team or player with the winning toss starts the game. The first player or team pitches all their horseshoes. Then the opposing player or team pitches all their horseshoes.

Teammates play at opposite ends of the court.

Scoring

Only the horseshoe that is closest to the stake scores. The horseshoe has to land within six inches of the stake to score or within any distance agreed on by both players or teams. A horseshoe encircling the stake is called a "ringer". To qualify as a "ringer", a straightedge held against both heels of the horseshoe must not touch the stake without touching the encircled stake. A "ringer" is the highest score a player can achieve with one horseshoe.

Points

- A horseshoe closer to the stake than any of the opponents horseshoes scores 1 point.
- 2 horseshoes closer to the stake than any of the opponents horseshoes scores 2 points.
- A ringer scores 3 points.
- A ringer and closest horseshoe pitched by the same player scores 4 points.
- 2 ringers for one player or team and none for the opposing team scores 6 points.

In the event both opposing players or teams toss equal pitches, all the points for those pitches cancel each other out.

Example 1:

Player A pitches a ringer and player B pitches a ringer - no points are awarded to these pitches.

Example 2:

Player A has 2 ringers and player B has 1 ringer - player A earns 3 points and player B earns 0 points.

The number of points needed to win the game is 21. This can be changed if all the players agree before the game begins. The game is divided into innings. Each inning consists of 4 pitched horseshoes; 2 by each contestant. An inning is completed when all 4 horseshoes have been pitched and measured. A horseshoe that is struck and moved by another horseshoe, is measured again from its new position. If a player knocks one of his team mate's or opponent's horseshoes from a non-ringer position to a ringer position, that horseshoe will count as a ringer and 3 points will be awarded to that horseshoe.

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

Horseshoe (blue)	NGP6308
Horseshoe (silver)	NGP6309
Stake	NGP6310
Carry Bag	NGP6332

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

WARNING!

Adult supervision is necessary whenever children are playing. Being hit by a thrown object can result in a serious injury.



ENSEMBLE DE JEU DE FER A CHEVAL

COMMENT JOUER

Article
BG3133

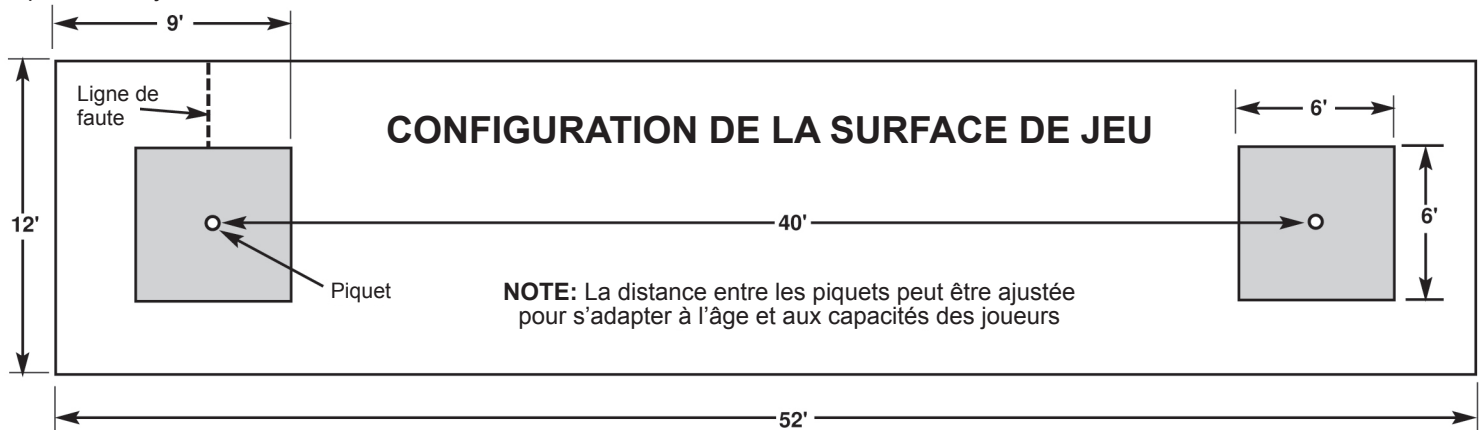
Designed for Fun, Built to Last™

BUT DU JEU

L'objectif est de lancer ou jeter un fer à cheval vers le piquet en tentant de l'encercler ou de s'en rapprocher le plus possible.

CONFIGURATION DU TERRAIN

Les dimensions officielles du terrain sont de 52 pieds par 12 pieds comme montré ci-dessous. Vous pouvez jouer au fer à cheval sur n'importe quel type de surface : sable, terre, herbe, etc. Les dimensions du terrain peuvent être ajustées pour s'adapter à l'âge et aux capacités des joueurs.



Jouer au fer à cheval

Tenir et lancer le fer à cheval

Les fers à cheval peuvent être tenus par le milieu, à l'une des extrémités ou de toute façon qui vous conviendra. Les fers à cheval doivent être lancés par en dessous, avec la paume de la main tournée vers le haut, et de derrière la ligne de faute.

Pour commencer la partie

Tirez à pile ou face pour déterminer quel joueur ou équipe va lancer en premier. L'équipe ou le joueur qui gagne le tirage au sort commence la partie. Le premier joueur ou la première équipe lance tous ses fers à cheval. Puis l'autre équipe ou joueur lance les siens. Les coéquipiers jouent aux extrémités opposées du terrain.

Pointage

Seuls les fers à cheval les plus près du piquet comptent. Le fer à cheval doit atterrir à moins de 6 pouces du piquet pour compter ou à l'intérieur d'une distance convenue par les joueurs ou les équipes. Un fer à cheval qui encercler le piquet est appelé un encerclement. Pour qualifier à un encerclement un bâton droit touchant les deux extrémités du fer à cheval ne doit pas toucher le piquet encerclé. Un "encercler" est le plus haut pointage possible pour un joueur avec un fer à cheval.

Points

- Un fer à cheval plus proche du piquet que n'importe lequel des fers à cheval des adversaires compte pour un point.
- 2 Un fer à cheval plus proches du piquet que n'importe lesquels des fers à cheval des adversaires comptent pour 2 points.
- Un encerclement vaut 3 points.
- Un encerclement et un fer plus proche que ceux de l'adversaire lancés par le même joueur valent 4 points.
- 2 encerclements pour un joueur ou une équipe et aucun pour l'adversaire donne 6 points.

Au cas où deux joueurs d'équipes adverses fassent des lancers équivalents, tous les points pour ces lancers s'annuleront mutuellement.

Exemple 1:

Le joueur A lance un encerclement et le joueur B aussi- aucun point ne sera accordé pour ces lancers.

Exemple 2:

Le joueur A réussit deux encerclements et le joueur B en réussit un- Le joueur A marque 3 points et le joueur B aucun.

Le nombre de points nécessaire pour gagner la partie est de 21 points. Ce chiffre peut être modifié si tous les joueurs se mettent d'accord avant que la partie ne commence. La partie est divisée en manches. Chaque manche consiste en 4 lancers de fers à cheval; 2 pour chaque concurrent. Une manche est terminée quand les 4 fers à cheval ont été lancés et mesurés. Un fer à cheval qui est coincé et déplacé par un autre est mesuré de nouveau depuis sa nouvelle position. Si un joueur cogne les fers à cheval de ses équipiers ou opposants d'une position de non encerclement à une position d'encercler ce fer à cheval comptera comme un encerclement et 3 points seront accordés pour ce fer à cheval.

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 apparaît pendant la période de garantie limitée, le fabricant s'engage à 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.

ATTENTION!

La supervision d'un adulte est nécessaire dès que des enfants jouent. Être frappé par un objet qui a été lancé peut occasionner des blessures graves

Liste des pièces

Fer à cheval (bleu)	NGP6308
Fer à cheval (argent)	NGP6309
Piquet	NGP6310
Sac de transport	NGP6332

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