

RINGERS™

The Classic Outdoor Family Game!

INSTRUCTIONS

Ages: 8+
Players: 2-4

Contents:

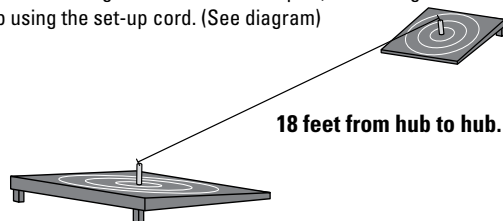
- 2 game boards
- 4 rubber quoits (2 yellow and 2 red)
- Instructions
- Official set-up cord

Objective:

To be the first player or team to score 21 points by throwing quoits and either ringing the hub or landing closest to the hub on the game board.

Set-up:

Screw both metal pins into the center hubs on the game boards. Place the game boards facing each other 18 feet apart, measuring hub-to-hub using the set-up cord. (See diagram)



Game play:

Ringers may be played with two or four players divided into two teams. Each player or team chooses a color of quoits to use throughout the game.

Two players:

The players stand together at one game board, with all 4 quoits. The youngest player starts by throwing a quoit toward the opposite game board using an underhand toss. Play alternates between the two players until all 4 quoits have been thrown. Players then walk to the opposite game board, tally the score, remove the quoits and begin the next round.

Four players:

Teams split apart standing at opposite game boards. *Note:* You will be standing at a game board with your opponent with both players having 2 quoits each. The youngest player starts by throwing a quoit toward the opposite game board using an underhand toss. Play alternates between the players until all 4 quoits have been thrown. The players at the opposing game boards then tally the score, remove the quoits and begin the next round.

Winner:

The first player or team to reach 21 points wins.

Storage:

When play is finished, unscrew the hubs from the center of the two boards. Place all four quoits, the two hubs and the set-up cord in the fabric pouch located on the underside of the board with the handle. Connect the two boards together with the underside of each touching each other. Hook the latches to hold the boards together for storage.

RINGERS SCORING CHART

Use the rings on the game board to help determine which quoit is closest to the hub.

RINGER 3 POINTS		A quoit that lands encircling the hub.
LEANER 1 POINT		A quoit that lands leaning up against the hub.
DEAD QUOIT 0 POINTS		A quoit that lands off the game board completely, touches the ground in motion, or lands with any part touching the ground. ! Remove a Dead quoit from the game board before the next throw. If you do not remove it, any quoit that touches it is also dead.
DAYLIGHT QUOIT		A quoit that lands hanging off the edge of the game board, but not touching the ground. (It's called "Daylight" because you can see light through the hole in the quoit.) ! Decide before you begin playing if you will allow Daylight quoits, or if you will rule them dead.
CLOSEST QUOIT 1 POINT		If there are no Ringers or Leaners, the quoit closest to the hub is worth one point.
RINGER PLUS 1 4 POINTS		If you make a Ringer and your second quoit lands closer to the hub than either of your opponent's quoits, it is worth one point. Add this to your Ringer throw for a total of 4 points.
TOPPER QUOIT 3 POINTS		If a Ringer is topped by an opponent, the first Ringer doesn't score. The top Ringer is worth three points.
DOUBLE STACK 6 POINTS		If the same player makes two Ringers, one on top of the other, the Ringers are worth six points—three points for each Ringer.
TOP STACK 3 POINTS		If all opponents make Ringers in their turns, the player with the Ringer on top gets three points.

FUNDEX
 games
 where fun comes first!

©2008 Fundex Games, Ltd., P.O. Box 421309 • Indianapolis, IN 46242
MADE IN CHINA

Questions or comments? Write to us at the address above, call 1.800.486.9787 or email customerservice@fundexgames.com.
www.fundexgames.com

In an effort to continually improve our products, items may vary from those shown.

INSTRUCCIONES

Edades: Mayores de 8 años

Jugadores: 2 a 4

Contenido:

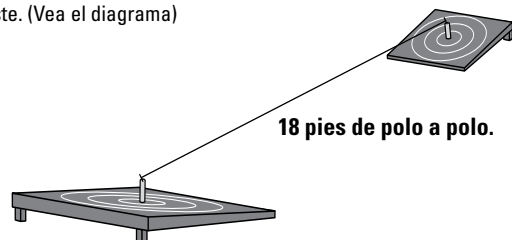
- 2 tableros de juegos
- 4 tejos de caucho (2 amarillos y 2 rojos)
- Instrucciones
- Cable de ajuste oficial

Objetivo:

Ser el primer jugador o equipo que anote 21 puntos al tirar los tejos ya sea por sonar un cubo o aterrizar sobre el tablero de juegos.

Instalación:

Atornille dos alfileres de metal en medio del juego de juntas. Coloque los tableros del juego que queden mirando uno frente al otro a 18 pies de distancia, mida la distancia entre cada cubo mediante el cable de ajuste. (Vea el diagrama)



Jugabilidad:

Sonadores puede jugarse por dos o cuatro jugadores divididos en dos equipos. Cada jugador o equipo escoge un color de tejos para usarse durante el juego.

Dos jugadores:

Los jugadores están parados juntos en un tablero de juegos, con los 4 tejos. El jugador más joven comenzará cuando tire un tejo hacia el tablero de juegos opuesto mediante una tirada clandestina. Juegue alternadamente entre los dos jugadores o equipos hasta que se hayan tirado los cuatro tejos. Los jugadores luego caminarán hacia el tablero de juegos opuesto, contarán la puntuación, quitarán los tejos y empezarán la próxima ronda.

Cuatro jugadores:

Los equipos se dividirán y quedarán de pie a lo opuesto de los tableros de juegos. Nota: Usted estará parado en un tablero de juegos con su oponente donde ambos jugadores tienen 4 tejos. El jugador más joven comenzará cuando tire un tejo hacia el tablero de juegos opuesto mediante una tirada clandestina. Juegue alternadamente entre los jugadores hasta que se hayan lanzado los cuatro tejos. Los jugadores en los tableros de juegos opuestos luego contarán la puntuación, quitarán los tejos y comenzarán la próxima ronda.

Puntuación:

- Sonador - Un tejo que aterriza y encierra el cubo. Un sonador vale tres puntos.
- Inclinador - Un tejo que aterriza y se inclina contra el cubo. Un inclinador vale un punto.
- Tejo muerto - Un tejo que aterriza completamente fuera del tablero de juegos, toca la tierra en movimiento o aterriza con cualquier parte que toque la tierra. Quite el tejo muerto del tablero de juegos antes del próximo tiro. Si no lo quita, cualquier tejo que lo toque también quedará muerto. Un tejo muerto no vale ningún punto.
- Tejo diurno - Un tejo que aterriza y que queda colgando del borde del

tablero de juegos, pero que no toca la tierra. (Se llama "diurno" porque se puede ver luz a través del agujero en el tejo.) Decida antes de comenzar a jugar si permitirá que haya tejos diurnos o los reglamentará como muertos.

- Si no hay Sonadores o Inclinadores, el tejo que esté más cerca al cubo valdrá dos puntos. El próximo tejo que está más cerca, valdrá un punto.
- Si hiciera un Sonador, y su segundo tejo aterrizará más cerca al cubo que los tejos de su oponente, valdrá un punto.
- Si un Sonador se cubre por uno del oponente, el primer Sonador no anotará. El Sonador superior valdrá tres puntos.
- Si el mismo jugador hiciera dos Sonadores, uno encima del otro, los Sonadores valdrán seis puntos, tres puntos para cada Sonador.
- Si todos los oponentes hicieran Sonadores en sus turnos, el jugador con el Sonador superior obtendrá tres puntos.
- Use los anillos en el tablero de juegos para determinar cuál tejo está más cerca al cubo.

Ganador:

El primer jugador o equipo en alcanzar 21 puntos, ganará.

Almacenamiento:

Cuando se termine el juego, destornille los cubos del centro de los dos tableros. Coloque los cuatro tejos, los dos cubos y el cable de ajuste en la bolsa de tela localizada en la parte inferior del tablero con la manija. Conecte y junte los dos tableros con la parte inferior de cada uno que estén haciendo contacto. Enganche los pasadores para unir los tableros para guardarlos.



©2008 Fundex Games, Ltd.
P.O. Box 421309 • Indianapolis, IN 46242
HECHO EN CHINA
www.fundexgames.com

INSTRUCTIONS

Âge des joueurs: 8+

Nombre de joueurs: 2-4

Contents:

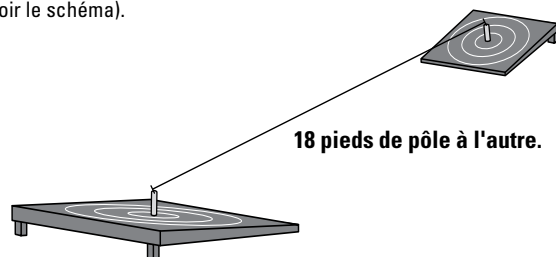
- 2 planches de jeu
- 4 anneaux en caoutchouc (2 jaunes et 2 Rouges)
- Instructions
- Une corde de mesure officielle

Objectif:

Être la première équipe à atteindre 21 points en lançant les anneaux soit autour de la barre soit sur la planche.

Mise en place:

Mettez les deux broches métalliques situées au milieu des jeux de société. Mettre les planches de jeu en face l'une de l'autre à 6 m d'intervalle en mesurant l'espace entre les barres grâce à la corde (voir le schéma).



Règle du jeu:

On peut jouer aux anneaux à deux joueurs ou quatre en deux équipes. Chaque équipe choisit sa couleur d'anneau pour toute la partie.

À deux joueurs:

Les joueurs se tiennent ensemble à côté d'une des planches, avec les 4 anneaux. Le plus jeune commence en lançant un anneau vers l'autre planche en utilisant un mouvement par en dessous. Ensuite c'est à chacun son tour jusqu'à ce que les 4 anneaux aient été lancés. Ensuite les joueurs vont à l'autre planche, comptent le score en ramassant les anneaux et commence le round suivant dans l'autre sens.

À quatre joueurs:

Les équipes se séparent, chacune envoyant un joueur à côté d'une des planches de jeu. Note : vous vous retrouverez à côté d'une planche avec un de vos adversaires, ayant à vous deux les 4 anneaux. Le plus jeune commence en envoyant un anneau vers l'autre planche avec un mouvement du bras par en-dessous. Ensuite c'est chacun son tour jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'anneaux. Les deux joueurs de l'autre planche comptent le score, ramassent les anneaux et peuvent commencer le round suivant.

Score:

- Ringer — Un anneau qui encercle la barre vaut trois points.
- Leaner — Un anneau qui est appuyé sur la barre vaut un point.
- Dead Quoit — Un anneau qui atterrit en dehors de la planche de jeu, touche le sol au cours de son mouvement ou à l'arrivée ne vaut aucun point.
- Daylight Quoit — Un anneau qui se retrouve en porte-à-faux sur le bord de la planche, sans toucher le sol. (on l'appelle "daylight" car on voit le jour par le trou de l'anneau). Décidez avant de commencer la partie si les anneaux en porte-à-faux seront admis ou non.

- Si au cours d'un round il n'y a aucun Ringers ou Leaners, l'anneau le plus proche de la barre vaut deux points. Le deuxième vaut un point.
- Si vous avez déjà un Ringer et que votre second anneau est plus près que ceux de vos adversaires, ce dernier vaut un point.
- Quand un Ringer est recouvert par celui d'un opposant, le premier est annulé. Celui qui vient par dessus vaut trois points.
- Si le même joueur réussit deux Ringers, l'un par dessus l'autre, ils valent six points, trois chacun.
- Quand les deux équipes ont toutes les deux des Ringers, celui qui est par dessus tout le monde gagne trois points supplémentaires.
- Utilisez les marques sur les planches pour savoir quel anneau est le plus près de la barre.

Gagnant:

La première équipe qui atteint 21 points est déclarée gagnante.

Stockage:

Quand la partie est finie, dévissez les barres des planches. Mettez les quatre anneaux, les deux barres et la corde dans la poche en tissu qui se trouve sous la planche avec la poignée. Attachez les deux planches ensemble face inférieure contre face inférieure en rabattant les crochets.



©2008 Fundex Games, Ltd.
P.O. Box 421309 • Indianapolis, IN 46242
FABRIQUÉ EN CHINE
www.fundexgames.com
Suite à nos efforts pour améliorer constamment nos produits, les articles peuvent varier par rapport à ceux montrés.