

3-Hole Bean Bag Toss

VA02002



Thank you for your VivaActive purchase. These products are designed for many years of enjoyment. Visit www.viva-active.com for the complete lineup of VivaActive products.

WARNING: Ages 5+. Choking hazard: contains small parts. Keep away from small children. Assembly and use should always be under adult supervision. This product is warranted for 30 days against manufacturer defects. Please retain retail receipt for date and purchase location verification. The product is not warranted against misuse, incorrect assembly or normal wear. The manufacturer, at its sole discretion, reserves the right to replace the entire unit or defective parts only within the warranty period.

DIAGRAM 1: PARTS LIST



DIAGRAM 2: ASSEMBLY



DIAGRAM 3: COURT LAYOUT



RULES AND INSTRUCTIONS:

Players take turns throwing bean bags at a hole in the opposing target board. Only bags that fall completely into the hole score the designated points for that hole. The winner is the first player who scores 21 points.

Before you begin, recruit one person (for singles play) or three people (for two teams) to play with you. Find a flat, level playing area where your play will not impact nearby activities. Consider safety first for all throwing games.

Assemble the target boards as shown. Place the two target boards a convenient distance apart: 10 to 25 feet (3 to 7.6m) works well for most game play (see the diagram). Pick teams, 2 players for singles play and 4 for doubles. Toss a coin to determine which player or team throws first. Assign bean bag colour to each player or team. Try a few warm up shots.

In singles play, players walk back and forth between target boards together as play unfolds. For team play, players split up, with one member at each target board. Winner of the coin toss pitches all their bean bags to the target board on the opposite end, and waits for the opponent to throw. After the first round, players and teams alternate who goes first.

In singles play, once all the bean bags have been thrown, the two opponents walk down to the target board and tally any points that were made. Once scoring for that round is decided and tallied, both players will continue playing towards the other target board, repeating this process until one player wins the game.

In team play, players from both teams take turns to throw their bean bags to the other target board where their teammates are waiting. When these throws are complete, the other two players will mutually decide on the scores. When this first round is scored, play begins in the opposite direction. The first two players who initially threw will now watch game play, and score the incoming bean bags.

Any bean bag that leaves a player's hand once the arm swings counts as a throw.

SCORING:

Points landed during a round from opposing players/teams cancel each other out. For example, if player A lands 8 points with his throws and player B lands 3 points, then player A scores 5 points for that round. Play continues until match point of 21 is reached. If scores are tied at 21, play one more round. Winner of the next round, wins the game.

Bean bags landing completely in the hole score the points designated on the board. They must be totally inside the hole to count. Bean bags landing on top of the target board or hanging into the hole, do not score any points. Bean bags thrown on the ground or out of the playing area, do not score any points. Any throws that bounce off tree limbs or any other obstructions are considered foul, and receive no score. Bean bags that land on the board and then are knocked completely into a hole by a subsequent throw (whether the same or opposing team) also count.

FOULS:

Invisible foul lines exist at the front edge of each target box. Players may not cross this line when throwing. These "foot fouls" result in the loss of that throw and any score it may have gained. Back up so that you stay behind the front edge of each target board, if you need more room to wind up and throw, to avoid a foot foul.

Bean bags landing on the target board or in the hole that were thrown during a foot foul must be removed from the playing area. Bean bags lying on top of the target board which are knocked into a hole by a foul bean bag must be returned to their original position before play can resume.

EASY GAME VARIATION:

For inexperienced or younger players, eliminate the foul line rule from the game. The distance between boards may also be shortened.

Enjoy being outside and active!

Jeu De Poches À 3 Trous

VA02002



Merci pour votre achat VivaActive. Ces produits sont conçus pour vous procurer de nombreuses années de plaisir. Visitez le www.viva-active.com pour visualiser la gamme complète des produits VivaActive.

AVERTISSEMENT : 5 ans et plus. Risque d'étouffement : contient de petites pièces. Garder à l'écart des jeunes enfants. Le montage et l'utilisation doivent toujours être fait sous la surveillance d'un adulte. Ce produit est garanti pour une durée de 30 jours contre les défauts du fabricant. Veuillez conserver le reçu de vente à des fins de vérification de la date et le lieu d'achat. Ce produit n'est pas garanti contre l'utilisation abusive, le montage incorrect ou l'usure normale. Le fabricant se réserve le droit, à son entière discrétion, de remplacer la totalité de l'unité ou uniquement les pièces défectueuses au cours de la période de garantie.

DIAGRAMME 1 : LISTE DES PIÈCES



DIAGRAMME 2 : ASSEMBLAGE

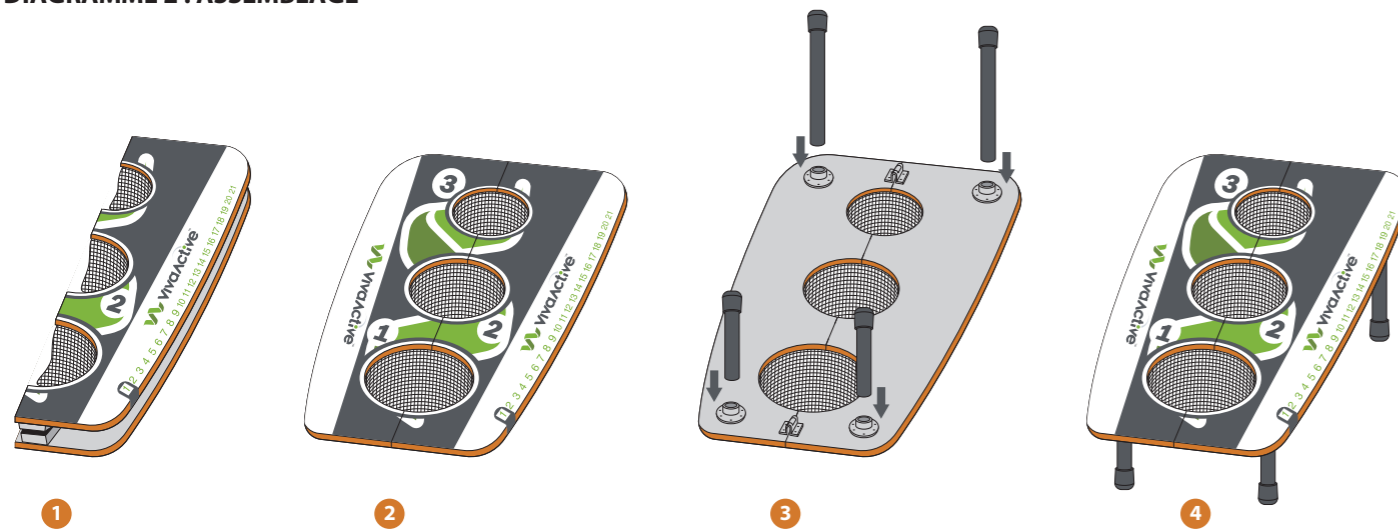


DIAGRAMME 3 : INSTALLATION DU TERRAIN DE JEU



RÈGLEMENTS ET INSTRUCTIONS :

Les joueurs lancent sacs de la fève à un trou dans la partie adverse carte cible. Seuls les sacs qui tombent complètement dans le trou score les points désignés pour ce trou. Le gagnant est le premier joueur qui scores 21 points.

Avant de commencer recruter une personne (pour les célibataires jouer) ou trois personnes (pour deux équipes) pour jouer avec vous. Trouver une surface plane et aire de jeu où votre jeu sera pas impact activités à proximité. Envisager la sécurité d'abord de jeter tous les jeux.

Assembler les cibles comme illustré. Placez les deux cartes cible une pratique distance: 10 à 25 pieds (3 à 7.6 m) fonctionne bien pour la plupart jeu (voir le schéma). Choisir les équipes, si vous jouez avec quatre personnes. Jouez à pile ou face pour déterminer quel joueur ou équipe throws première. Attribuer sac de la fève couleur à chaque joueur ou une équipe. Essayez un peu chaud de coups de feu.

Dans jeu simple, les joueurs aller et venir entre cartes cible ensemble comme jouer se déplie. Pour le jeu en équipe, les joueurs divisée, avec un membre de chaque carte cible. Gagnant du tirage à pile terrains tous leurs sacs bean sur la carte cible sur l'extrémité opposée, et attend que l'adversaire à jeter. Après la première ronde, les joueurs et les équipes suppléant qui passe en premier.

Dans jeu simple, une fois que tous les sacs bean ont été jetés, les deux adversaires à pied vers le bas de la carte cible et de compter les points qui ont été faites. Une fois le score pour cette ronde est décidé et de comptage, les deux joueurs continuera de jouer vers l'autre carte cible, et de répéter ce processus jusqu'à ce qu'un joueur gagne le jeu.

Dans jeu d'équipe, les joueurs des deux équipes sont à tour de jeter leurs sacs bean à l'autre carte cible où leurs coéquipiers sont en attente. Lorsque ces lancers sont complets, les deux autres joueurs seront mutuellement décider sur les scores. Lorsque cette première ronde est rayée, la lecture commence dans le sens opposé. Les deux premiers joueurs qui initialement ont jeté va maintenant regarder jeu, et le score entrants sacs de la fève.

Un sac de la fève que laisse la main d'un joueur une fois que le bras pivote compte comme un lancer.

NOTATION :

Points a atterri pendant un cycle de joueurs adverses/équipes annuler les unes les autres. Par exemple, si un joueur terres 8 points avec sa lance et le lecteur B terres 3 points, alors le joueur de scores 5 points pour la ronde. Lecture continue jusqu'au point de comparaison de 21 est atteint. Si les scores sont liées à 21, jouer un autre tour. Vainqueur de la prochaine ronde, gagne le jeu.

Sacs de la fève atterrissage complètement dans le trou score les points désignés sur la carte. Elles doivent être totalement l'intérieur du trou à compter. Sacs de la fève débarquement sur le haut de la carte cible ou de pendaion dans le trou, ne pas marquer de points. Bean sacs jetés sur le sol ou hors de la zone de jeu, ne pas marquer de points. Toute throws qui rebondissent sur des branch- es d'arbre ou toute autre obstruction sont considérés comme déloyaux, et recevoir aucun score. Sacs de la fève que la terre sur la carte, puis sont frappé complètement dans un trou par la suite jeter (si le même ou équipe adverse) comptent également.

FAUTES :

Invisible crapuleux lignes existent sur le bord avant de chaque zone cible. Les joueurs ne peuvent traverser cette ligne lors du lancer. Ces "pied fautes" suite à la perte de ce jeter et tout score il peut avoir acquise. Sauvegarder afin que vous restez derrière le bord avant de chaque carte cible, si vous avez besoin de plus d'espace pour le vent et le balancer, pour éviter un pied tordu.

Sacs de la fève débarquement sur la carte cible ou dans le trou qui ont été lancées au cours d'un pied faute doit être retiré de la zone de jeu. Sacs de la fève lying sur le haut de la carte cible qui sont renversés dans un trou par une faute sac de la fève doivent être retournés à leur position d'origine avant la lecture peut reprendre.

JEU SIMPLE VARIATION :

Pour inexpérimentés ou les jeunes joueurs, éliminer la ligne de faute règle du jeu. La distance entre les cartes peuvent également être raccourcie.

Soyez actifs et profitez de l'extérieur!