



FREESTYLE WASHER TOSS

2+ PLAYERS

SET UP:

Choose an area to place the washer basket that is safely away from breakable objects. Allow approximately 20' throwing distance, however the game can be adapted to play in virtually any size space. Undo each of the three toggles holding the outer basket compressed as well as all three of the toggles holding the inner basket compressed. Baskets will spring up to full size. Peg down washer basket by placing a peg in each of the three loops around the outside of the basket base (these are the same loops used to compress the game for storage). If the ground is not peg-able, weights can be added to the inner basket to help prevent the it from shifting during the game.

OBJECT:

Be the first player to score 21 points by tossing washers into the washer basket or "Pit". Points are awarded depending on where the washers land, see below.

TO PLAY:

Backpack Washers can be played by 2 players or teams.

Each player/team chooses a washer color, either blue or yellow. Players/teams flip a coin to decide who plays first.

Players mark a spot 20' from the basket as the throwing line. The throwing distance can be adjusted to suit the skill level and abilities of the those playing. Using an underarm throw, players/teams take turns throwing their 3 yellow or 3 blue washers one at a time towards basket. Player/team A throws their 3 washers, followed by player/team B.

SCORING:

3 pts. For washers landing inside the INNER basket

1 pt. For washers landing Inside the OUTER basket

When counting, players can cancel each others points out The remaining points are counted towards each teams score.

TO WIN:

The first player/team to score 21 pts. is the winner.

Matches are decided by best 2 out of 3 games.

VARIATIONS:

1. Points can be awarded for washers that land outside but are **leaning on** the outer basket.
2. A win is only awarded by a score of exactly 21 with a 2 point advantage over the opposing player/team. If the score goes over 21, the difference is deducted from the total and play continues until one player/team scores exactly 21 pts.
3. Player's can alternate throws between yellow and blue.

You can always add your own rules. Tell us about your own variations at www.outsideinsidegifts.com or on facebook.

MAINTENANCE: All parts are hand washable using warm water and mild soap.

Make sure everything is completely dry before storing.

Have Fun!

Outside Inside Gifts

WARNING: Small parts. Choking hazard. Not for children under 3 years. Do not throw at people or animals. Throws must always be underarm. Always supervise younger players. Use away from breakable objects.



LANCER LA RONDELLE “FREESTYLE”

2+ JOUEURS

ASSEMBLER : Choisissez un endroit pour placer le panier des rondelles qui est en toute sécurité loin des objets cassables. Laissez environ 20' de distance de projection, cependant le jeu peut être adapté à jouer dans des espaces de pratiquement toutes les tailles. Défaites chacun des trois boutons en maintenant le panier extérieur comprimé ainsi que les trois bascules maintiennent le panier intérieur comprimé. Les paniers se soulèveront à la pleine taille. Attachez le panier plus grande en plaçant un piquet de tente dans chacun des trois boucles autour de l'extérieur de la base du panier (ce sont les mêmes boucles utilisés pour compresser le jeu pour le stockage). Si le sol n'est pas attachable, on peut ajouter des poids au panier intérieur pour aider à éviter le déplacement pendant le jeu.

OBJET : Soyez le premier joueur à marquer 21 points en jetant des rondelles dans le panier des rondelles ou « Pit ». Les points sont attribués selon où atterrissent les rondelles, voir ci-dessous.

POUR JOUER : On peut jouer aux rondelles par deux joueurs ou équipes.

Chaque joueur/équipe choisit une couleur de rondelle, bleu ou jaune. Les joueurs/équipes tirent à pile ou face qui joue le premier.

Les joueurs marquent un point à 20' du panier comme ligne de lancer. La distance de projection peut être ajustée en fonction du niveau de compétence et les capacités de ceux qui jouent. En utilisant un jet d'avant-bras, les joueurs/équipes jettent tour à tour leurs trois rondelles jaunes ou bleues, une à la fois vers le panier. Le joueur/équipe A lance leurs trois rondelles, suivi par le joueur/équipe B.

SCORE :

3 points. Pour les rondelles qui atterrissent à l'intérieur du panier INTÉRIEUR.

1 point. Pour les rondelles qui atterrissent à l'intérieur du panier EXTERIEUR.

Lors du comptage, les joueurs peuvent annuler les points des autres. Les points restants sont pris en compte pour le score de chaque équipe.

POUR GAGNER :

Le premier joueur/équipe à marquer 21 points est le gagnant.

Les matchs sont décidés par les meilleurs 2 sur 3 jeux.

VARIATIONS :

1. Les points peuvent être attribués pour les rondelles qui atterrissent à l'extérieur, mais penchent sur le panier extérieur.
2. Une victoire n'est accordée que par un score de 21 exactement avec un avantage de 2 points sur le joueur/équipe adverse. Si le score dépasse 21, la différence est déduite du total et le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur/équipe marque exactement 21 points.
3. Les joueurs peuvent alterner les lancers entre le jaune et le bleu.

Vous pouvez toujours ajouter vos propres règles. Parlez-nous de vos propres variations à www.outsideinsidegifts.com ou sur Facebook.

ENTRETIEN : Toutes les pièces sont lavables à la main avec de l'eau chaude et au savon doux.

Assurez-vous que tout est complètement sec avant de le ranger.

Amusez-vous !

Outside Inside Gifts

AVERTISSEMENT : De petites pièces. Risque d'étouffement. Pas pour les enfants de moins de 3 ans. Ne jetez pas aux personnes ou aux animaux. Les lancers doivent toujours être à la cuillère. Toujours surveillez les jeunes joueurs. Utilisez loin des objets cassables.