

FREESTYLE BARREL TOSS

2+ PLAYERS



SET UP:

Undo the three toggles that hold the barrels compressed and let the barrels spring up to full size. Choose an area to play that is safely away from breakable objects. Allow approximately 50' throwing distance between the barrels if possible, however, the game can be adapted to play in virtually any sized space available. Peg barrels down by placing a peg in each of the three loops around the outside base. If the playing area is not peg-able, weights can be placed inside the barrels to help keep them from shifting during the game.

TO PLAY:

Players/team flip a coin to decide which player/team goes first. The winner of the flip chooses whether they want to have first throw or last. During 4 person play, players on the same team stand beside the barrel at opposing ends from each other. Players throw the disk at the barrel trying to hit and/or land the disk inside the barrel. Play alternates with Team A/Player 1 throwing the first disk followed by Team A/Player 2; then Team B/Player 1 followed by Team B/Player 2 and so on.

Play continues until one player/team accumulates 21 points to win the game.

SCORING: 2 PLAYERS:

Disk hits the barrel: 2 pts.
Disk goes directly into the barrel. 5 pts.

SCORING: 4 PLAYERS:

Disk is deflected and hits the barrel. 1 pt.
Disk directly hits the barrel (without any deflection). 2 pts.
Disk is deflected into the barrel. 3 pts.
Disk goes directly into the barrel (without any deflection). 5 pts.

NOTE:

1. When deflecting a disk the receiving player may stand anywhere near the barrel and hit the disk in mid-flight to redirect it towards or into the barrel. The deflector is permitted bump the disk towards or into the goal using any part of their body however, they are not permitted to lift or "carry" the disk.
2. When throwing the disk, players are not allowed to step past the barrel or let their throwing arm extend past the barrel.
3. If team A reaches 21 pts. first, Team B is entitled to take their final turn before the game is over.
4. If the game ends in a tie, players can either play one more round with each of the four players taking one more throw or they can set a new point target such as 25 pts.

TO WIN:

Be the first player/team to score 21 points with a 2 pt. lead.

VARIATIONS-our suggestions:

1. Disks may be deflected off other objects, trees, walls etc.
 2. Rig up a way to hang the barrel upside down from a tree or lanyard.
 3. Players use only one hand during throwing or deflecting the disk.
 4. Feel free to customize your own game.
- Tell us about your own variations at www.outsideinsidegifts.com or on Facebook.

MAINTENANCE:

1. When storing the game, collapse the barrels and secure with the inside toggles.
2. All parts are hand washable using warm water and mild soap.
3. Make sure all parts are completely dry before storing.

WARNING: This game contains small parts. It is not a toy and is not suitable for children under 3 years. Do not

throw at people or animals. Use away from breakable objects. Before any throw, spectators must stand well to the side and out of harm's way.



LANCER AU BARILLET EN FREESTYLE DEUX JOUEURS OU PLUS

INSTALLATION :

Desserrez les trois charnières qui maintiennent les barillets comprimés et laissez ces derniers pousser jusqu'à leur taille maximale. Choisissez une zone de jeu située à une distance sécuritaire de tout objet cassable. Prévoyez une distance de lancer d'environ 15,24 mètres entre les barillets si possible, mais le jeu peut être adapté pour être joué dans pratiquement n'importe quel espace disponible. Enfoncez les barillets en plaçant un piquet dans chacune des trois boucles autour de la base extérieure. S'il n'est pas possible de placer un piquet sur l'aire de jeu, des poids peuvent être placés à l'intérieur des barillets pour les empêcher de se déplacer pendant le jeu.

POUR JOUER :

Les joueurs ou l'équipe tirent à pile ou face pour décider quel joueur ou quelle équipe passe en premier. Le gagnant du tirage choisit s'il veut avoir le premier ou le dernier lancer. Lors d'une partie à 4 personnes, les joueurs d'une même équipe se tiennent debout à côté du barillet, aux extrémités opposées l'une de l'autre. Les joueurs lancent le disque sur le barillet en essayant de le toucher et/ou de faire entrer le disque à l'intérieur de ce dernier. Jouez en alternance, avec l'équipe A/Joueur 1 qui lance le premier disque suivi de l'équipe A/Joueur 2 ; puis l'équipe B/Joueur 1 suivi de l'équipe B/Joueur 2, et ainsi de suite.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe accumule 21 points pour gagner la partie.

SCORE : 2 JOUEURS :

Le disque touche le barillet :	2 pts.
Le disque va directement dans le barillet.	5 pts.

SCORE : 4 JOUEURS :

Le disque est dévié et touche le barillet.	1 pt.
Le disque frappe directement le barillet (sans déviation).	2 pts.
Le disque est dévié dans le barillet.	3 pts.
Le disque va directement dans le barillet (sans déviation).	5 pts.

NOTE :

1. Lorsqu'il dévie un disque, le receveur peut se trouver n'importe où près du barillet et frapper le disque en plein vol pour le rediriger vers ou dans le barillet. Le déviateur peut frapper le disque vers ou à l'intérieur de l'objectif en utilisant n'importe quelle partie de son corps, mais il n'est pas autorisé à soulever ou « porter » le disque.
2. Lors du lancement du disque, les joueurs ne sont pas autorisés à dépasser le barillet ou à laisser leur bras de lancement s'étendre au-delà de ce dernier.
3. Si l'équipe A est la première à atteindre 21 pts, l'équipe B a le droit de bénéficier de son tour final avant la fin du match.
4. Si le jeu se termine par une égalité, les joueurs peuvent soit jouer un tour de plus avec chacun des quatre joueurs effectuant un lancer supplémentaire, soit fixer un nouveau score à atteindre, comme 25 pts.

POUR GAGNER :

Soyez le premier joueur ou la première équipe à marquer 21 points avec 2 points d'avance.

VARIATIONS – Nos suggestions :

1. Les disques peuvent être déviés par d'autres objets, des arbres, des murs, etc.
 2. Trouvez un moyen de suspendre les barillets à l'envers à un arbre ou à un cordon.
 3. Les joueurs n'utilisent qu'une seule main pour lancer ou dévier le disque.
 4. N'hésitez pas à personnaliser votre propre jeu.
- Parlez-nous de vos propres variantes sur www.outsideinsidegifts.com ou sur Facebook.

MAINTENANCE :

1. Lorsque vous rangez le jeu, affaissez les barillets et fixez-les avec les charnières internes.

2. Toutes les pièces sont lavables à la main avec de l'eau chaude et du savon doux.
3. Veillez à ce que toutes les pièces soient complètement sèches avant le stockage.

ATTENTION : Il se s'agit pas d'un jouet, et ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Ne pas jeter sur des personnes ou des animaux. Avant tout lancer, les spectateurs doivent bien se tenir sur le côté et à l'écart du danger. Utiliser à l'écart des objets cassables.