

**Instruction manual / Handleiding / Mode d'emploi / Anleitung / Manual de Instrucciones**  
**Manuale d'istruzioni**

Summertime Frisbee Game Set 2021

Art.no. 2008314

Van der Meulen, Lorentzstraat 23, 8606 JP Sneek



De set bestaat uit 2 pop up emmers, 6 haringen, 2 frisbees.

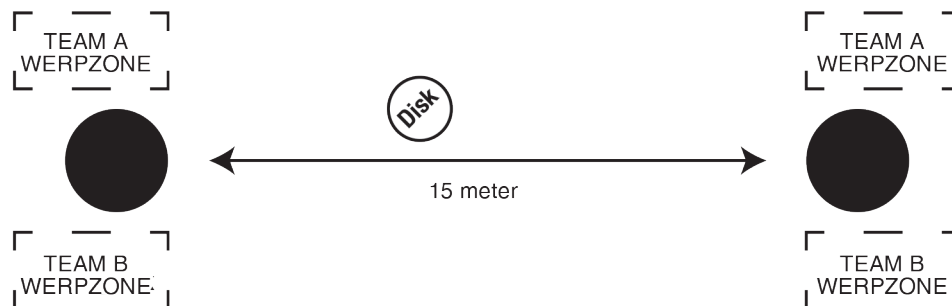
2 - 4 Spelers

**OPZETTEN:**

Maak de drie knopen los die de emmers samengedrukt houden en laat de emmers weer op volle grootte komen.

Kies een plaats om te spelen die uit de buurt is van breekbare voorwerpen. Zorg voor een afstand van ongeveer 15 meter tussen de emmers indien mogelijk, maar het spel kan aangepast worden om te spelen in vrijwel elke beschikbare ruimte.

Zet de emmers vast door een haring te plaatsen in elk van de lussen rond de buitenste rand. Als de speelruimte niet geschikt is voor haringen, kunnen er gewichten (niet inbegrepen) in de emmers worden geplaatst om te voorkomen dat ze verschuiven tijdens het spel.



**HOE HET SPEL GESPEELD WORDT:**

Spelers/team gooien een munt op om te beslissen welke speler/team eerst gaat. De winnaar van de opgooi kiest of hij/zij als eerste of als laatste wil gooien.

Tijdens het 4-persoons spel staan de spelers van hetzelfde team naast de emmer, aan tegenovergestelde uiteinden van elkaar. De spelers gooien de frisbee naar de emmer en proberen de frisbee in de emmer te gooien en/of te laten landen. Als Team A/Speler 1 de frisbee gooit, mag Team A/Speler 2 de schijf tijdens de vlucht één keer afbuigen om de frisbee in de richting van de emmer te sturen.

Het spel wisselt af met Team A/Speler 1 die de eerste schijf gooit, gevolgd door Team A/Speler 2; dan Team B/Speler 1 gevolgd door Team B/Speler 2 enzovoort.

Het spel gaat door totdat een speler/team 21 punten heeft verzameld om het spel te winnen.

**SCOREN: 2 SPELERS:**

Frisbee raakt de emmer aan: 2 punten

De frisbee gaat rechtstreeks in de emmer: 5 punten

**SCOREN: 4 SPELERS:**

Frisbee wordt afgebogen en raakt de emmer: 1 punt

Frisbee raakt direct de emmer (zonder enige afbuiging): 2 punten

Frisbee wordt afgebogen en komt in de emmer terecht: 3 punten.

Frisbee gaat rechtstreeks de emmer in (zonder enige afbuiging): 5 punten.

**EXTRA OPMERKINGEN:**

Bij het afbuigen van een frisbee mag de ontvangende speler op een willekeurige plaats in de buurt van de emmer staan en de schijf in volle vlucht aanraken om hem naar of in de emmer te sturen. De speler die de frisbee aanraakt mag de frisbee naar het doel stoten met elk deel van zijn lichaam, maar hij mag de schijf niet optillen of "dragen".

Bij het werpen van de frisbee, mogen de spelers niet voorbij de emmer stappen of hun werp arm voorbij de emmer laten komen.

Als team A als eerste 21 punten bereikt, heeft team B het recht om hun laatste beurt te spelen voordat het spel is afgelopen.

Als het spel eindigt in een gelijkspel, kunnen de spelers ofwel nog een ronde spelen waarbij elk van de vier spelers nog een keer gooit of ze kunnen een nieuw puntendoel stellen, zoals 25 punten.

**WIE IS DE WINNAAR:**

De eerste speler/team die 21 punten scoort met een voorsprong van 2 punten.

**ONDERHOUD:**

Wanneer u het spel opbergt, klapt u de emmers in en zet u ze vast met de binnenste knopen.

Alle onderdelen zijn met de hand afwasbaar met een vochtige doek.

Zorg ervoor dat alle onderdelen volledig droog zijn alvorens ze op te bergen.



The set includes 2 pop up buckets, 6 pegs, 2 frisbees.

2 - 4 Players

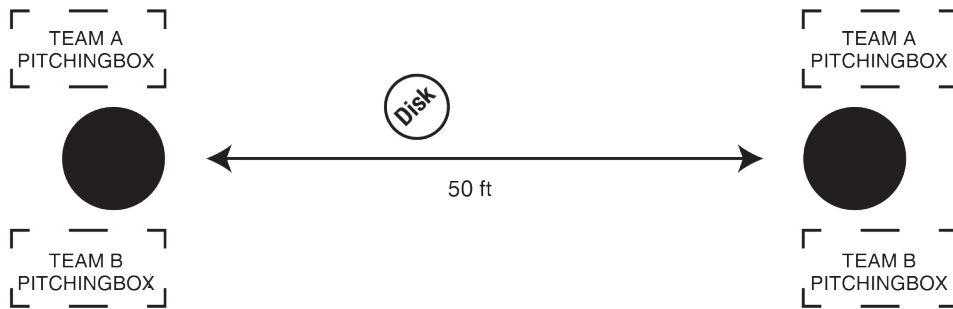
#### SET UP:

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.

Fixate the peg barrels by placing a peg in each of the loops around the outside base.

If the playing area is not peg-able, weights (not included) 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 disc at the barrel trying to hit and/or land the disc inside the barrel. If Team A/Player 1 throws the disc, Team A/Player 2 may deflect the disc once during flight to direct the disc towards the barrel.

Play alternates with Team A/Player 1 throwing the first disc 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:

Disc hits the barrel: 2 pts.

Disc goes directly into the barrel. 5 pts.

#### SCORING: 4 PLAYERS:

Disc is deflected and hits the barrel. 1 pt.

Disc directly hits the barrel (without any deflection). 2 pts.

Disc is deflected into the barrel. 3 pts.

Disc goes directly into the barrel (without any deflection). 5 pts.

#### ADDITIONAL NOTES:

When deflecting a disc, 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 to 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.

When throwing the disk, players are not allowed to step past the barrel or let their throwing arm extend past the barrel.

If team A reaches 21 pts. first, Team B is entitled to take their final turn before the game is over.

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.

#### MAINTENANCE:

When storing the game, collapse the barrels and secure with the inside toggles.

All parts are hand washable with a damp cloth.

Make sure all parts are completely dry before storing.