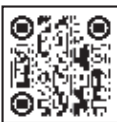
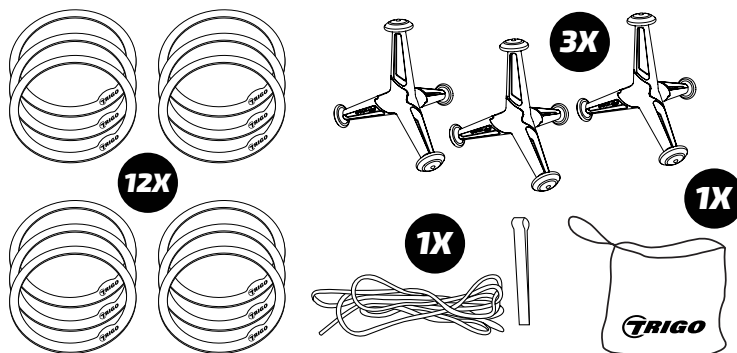
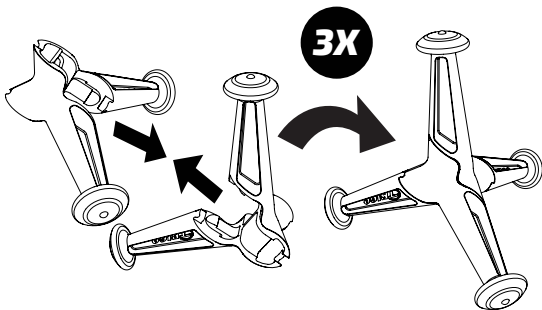


847113



3-99Y

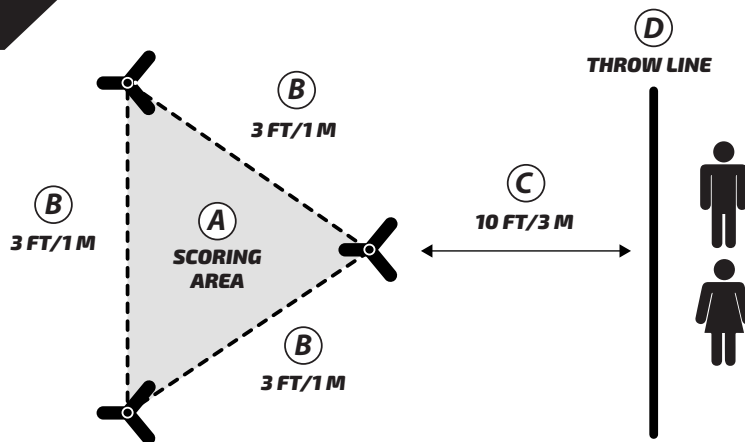
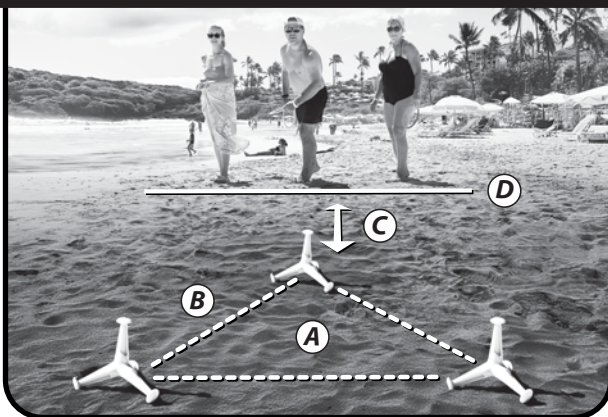
2-4



SETTING UP

Instalación - Installation - Aufbau - Preparazione -
準備 - 준비 - Opstelling - Ustawienie -
Configuração - 設置 - L設置

1



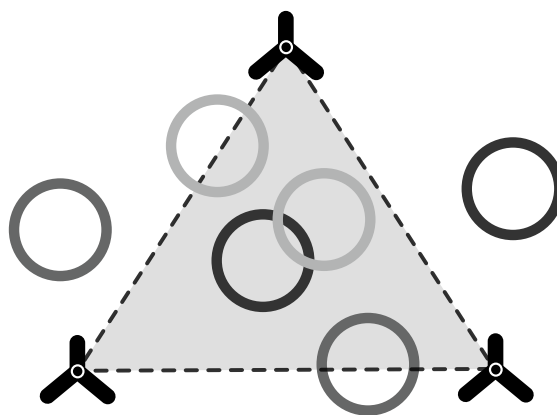
HOW TO PLAY

Instrucciones del juego - Comment jouer - So geht's - Regole del gioco -
遊び方 - 플레이 방법 - Speelwijze - Zasady gry -
Como Jogar - 比赛方法 - 玩法介绍

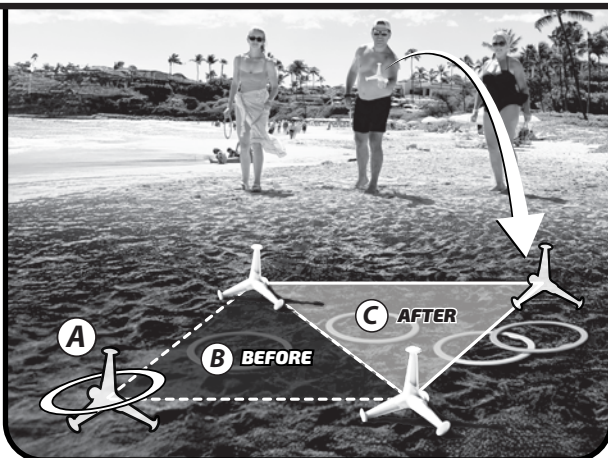
2



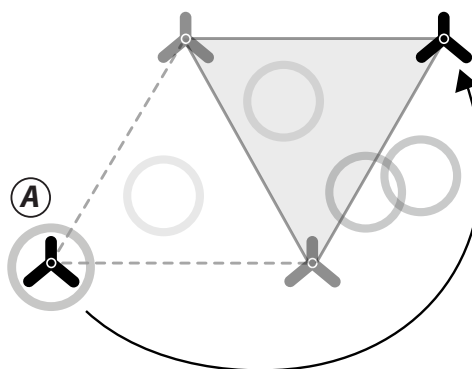
THROW RINGS WITHIN THE TRIANGLE TO SCORE POINTS



3



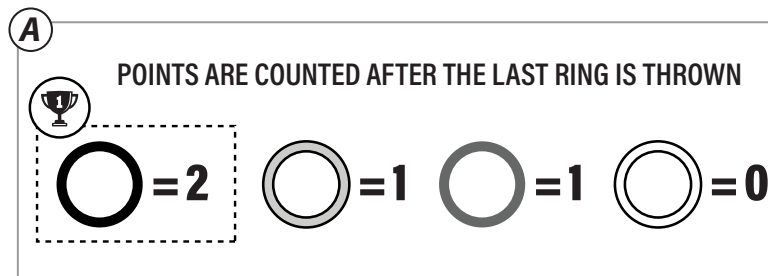
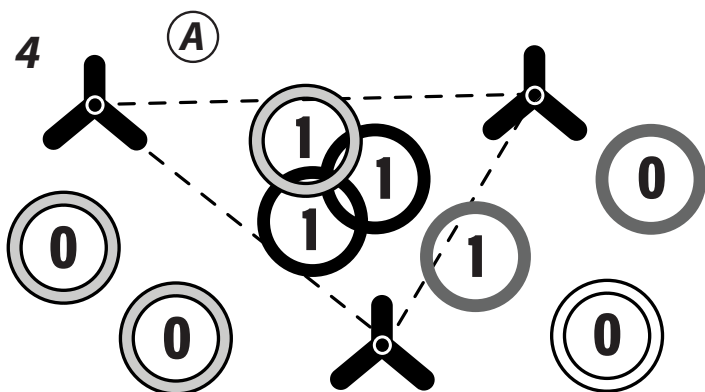
RING A STAR & RETHROW THAT STAR TO CHANGE THE GAME!



A

IF A RING LANDS ON A STAR,
THE PLAYER HAS 2 OPTIONS:

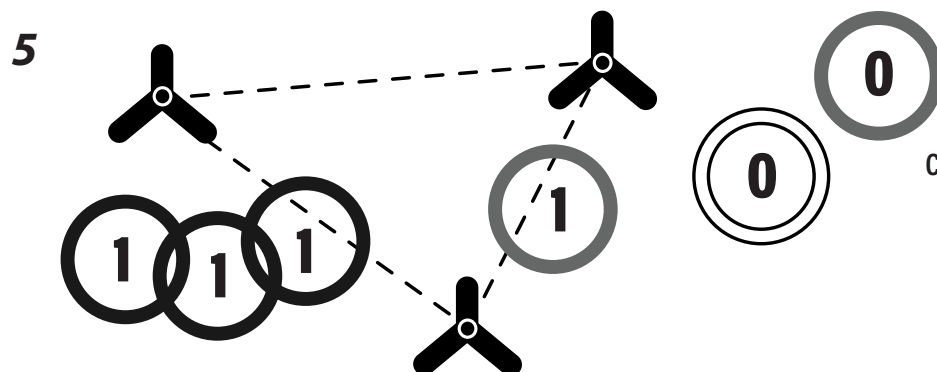
1. LEAVE THE RING ON THE
STAR AND GET 1 POINT
2. THROW THE RING AND
OR STAR TO A NEW POSITION



(B) **FIRST PLAYER TO 10 PTS WINS**
REPEAT GAME UNTIL A PLAYER REACHES 10 PTS

TIPS

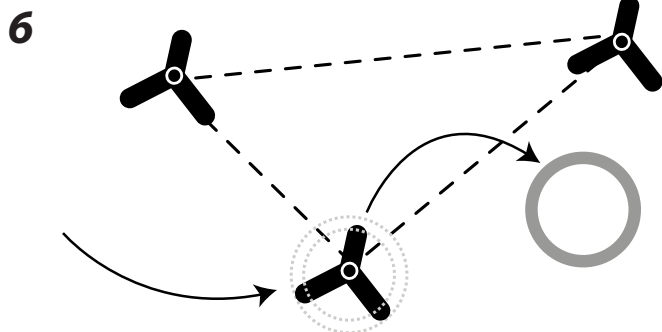
Sugerencias - Astuces - Tipps - Consigli di gioco - ヒント - 팁
Tips - Wskazówki - Dicas - 提示 - 小提示



AUDI™ RULE

IF OTHER RINGS OF THE SAME
COLOR OVERLAP A RING IN THE POINT FIELD,
THOSE RINGS ALSO COUNT AS POINTS

○ = 3 ○ = 1 ○ = 0



BOUNCE RULE

IF A RING HITS DOWN A STAR BUT BOUNCES BACK UP,
THAT PLAYER HAS THE OPPORTUNITY TO THROW THE RING AND STAR AGAIN

ROPE AND MEASURING STICK HAVE 3 USES:

7

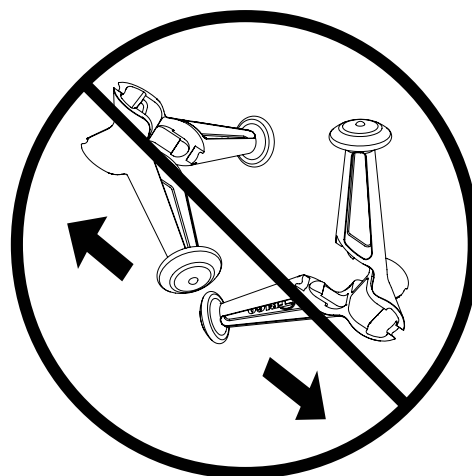


USE ROPE AS A TOOL TO SEE IF A RING IS IN THE CIRCLE (A).

ROPE IS EXACTLY 3M IN LENGTH AND CAN BE USED TO MEASURE
THE SETUP DISTANCE.

ROPE CAN BE LAID ON THE GROUND AS A THROWING LINE.

8



WARNING: Choking hazard -Small parts. STRANGULATION HAZARD-Long cord. Not for children under 3 yrs. Adult assembly required. Do not aim at eyes or face. Remove the packaging material before you give the toy to your child. Please keep all the relevant information for future reference. Decorations and colors may vary!

ADVERTENCIA: PELIGRO DE ASFIXIA! Contiene piezas pequeñas que pueden ser tragadas. Cuerda larga. Peligro de estrangulamiento. No apto para menores de 3 años. Montaje realizado por un adulto. No apuntar a los ojos ni a la cara. Antes de dar el juguete al niño, retire el embalaje. Guarde esta información cuidadosamente. Puede haber cambios en decoraciones y colores.

ATTENZIONE: Parti di dimensioni ridotte. Pericolo di soffocamento. Corde lunghe. Rischio di strangolamento. Non adatto a bambini al di sotto dei 3 anni. Montaggio realizzato da un adulto. Non indirizzarlo verso gli occhi o la faccia. Prima di consegnare il gioco al Suo bambino, lo tolga dalla confezione. Vi preghiamo di conservare queste informazioni per riferimento. Sono possibili differenze di decorazioni e colori.

ATENÇÃO: PERIGO DE SUFOCAMENTO - Peças pequenas. Cabo comprido. Risco de estrangulamento. Não apropriado para crianças com menos de 3 anos de idade. Montagem realizada por um adulto. Não aponte para os olhos ou a cara. Retire a embalagem antes de dar o brinquedo à criança. Por favor guarde estas informações cuidadosamente. É possível que haja diferenças nas cores e na decoração.

ATTENTION: Risque d'étouffement – contient des petites pièces. Longue corde. Danger de strangulation. Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Montage réalisé par un adulte. Ne pas viser les yeux ou le visage. Retirez l'emballage avant de donner le jouet à votre enfant. Conservez ces informations pour référence ultérieure. Des divergences de décoration et de couleur sont possibles !

ACHTUNG: Erstickungsgefahr durch kleiner Teile. Lange Schnur. Strangulationsgefahr. Nicht für Kinder unter 3 Jahren. Aufbau durch einen Erwachsenen. Nicht auf Augen oder Gesicht zielen. Entfernen Sie die Verpackung bevor Sie das Spielzeug Ihrem Kind geben. Bitte bewahren Sie diese Informationen sorgfältig auf. Dekor- und Farbabweichungen sind möglich!

警告! : 窒息危險 - 小部件。長繩有勒死危險。3 歲以下兒童不宜使用。不要對準眼睛或臉部。將玩具給孩子玩之前，請撕掉包裝材料。請保留所有相關信息，以備將來參考。裝飾和顏色可能有所不同！成人需要組裝。

警告: 窒息危險 - 小零件。長繩索有窒息危險。3 歲以下兒童禁用。請勿對準眼睛或臉部。將玩具給孩子之前，請先移除包裝材料。請保留所有相關資訊，以備日後參考。裝飾和顏色可能有所不同！需要成人組裝。

OSTRZEŻENIE: ZAGROŻENIE ZAKSZTUSZENIEM - małe kulki. Zagrożenie uduszeniem - długi sznur. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Wymagany montaż przez osobę dorosłą. Nie celuj w oczy ani w twarz. Usuń materiał opakowania przed podaniem zabawki dziecku. Zachowaj wszystkie istotne informacje do wykorzystania w przyszłości. Dekoracje i kolory mogą się różnić!

WAARSCHUWING: Bevat kleine onderdelen die verstikkingsgevaar kunnen opleveren. Lang koord. Verwurgingsgevaar. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Moet door volwassenen in elkaar worden gezet. Niet op ogen of gezicht richten. Verwijder het verpakkingsmateriaal voordat u het speelgoed aan uw kind geeft. Bewaar alle relevante informatie voor toekomstig gebruik. Decoratie en kleuren kunnen variëren!

경고!: 질식 위험 - 작은 부품, 질식 위험 - 긴 코드. 만 3세 미만 어린이에게 적합하지 않습니다. 눈이나 얼굴을 조준하지 마세요. 아이에게 장난감을 주기 전에 포장재를 제거하세요. 나중에 참조할 수 있도록 모든 관련 정보를 잘 보관하세요. 장식과 색상은 다를 수 있습니다! 성인 조립이 필요합니다.

警告 窒息の危険 - 小さな部品。窒息の危険性 - 長いコード。3歳未満のお子様には使用しないでください。目や顔に当てないでください。お子様におもちゃを与える前に梱包材を取り除いてください。関連情報はすべて大切に保管してください。装飾や色は異なる場合があります！大人による組み立てが必要。

- 1) A) Scoring Area B) 3 Feet/1 Meter) C) 10 Feet/3 Meters D) Throwing Line
- 2) Throw rings within the triangle to score points
- 3) A) Ring a star & rethrow that star to change the game! Diagram (A) - If a ring lands on a star, the player has 2 options: 1) Leave the ring on the star and get the point 2) Throw the ring and or star to a new position. (B) = Before (C) = After
- 4) A) Points are counted after the last ring is thrown
B) First player to 10 pts wins - repeat play until a player reaches 10 pts
- 5) Audi™ Rule - If other rings of the same color overlap a ring in the point field, those rings also count as points
- 6) Bounce Rule - If a ring hits down a star but bounces back up, that player has the opportunity to throw the ring and star again
- 7) Use rope as a tool to see if a ring is in the scoring area. Rope is exactly 3M in length and can be used to measure the setup distance. Rope can be laid on the ground as a throwing line.



- 1) A) Área de anotación B) 3 pies/1 metro C) 10 pies/3 metros D) Línea de lanzamiento
- 2) Lanza los aros dentro del triángulo para anotar puntos
- 3) A) Inserta una estrella y lanza nuevamente la estrella para cambiar el juego! Diagrama A) - Si un aro aterriza sobre una estrella, el jugador tiene dos opciones: 1) Dejar el aro sobre la estrella y obtener 1 punto. 2) Lanzar el aro y/o estrella a una nueva posición. (B) = Antes (C) = Después
- 4) A) Los puntos se cuentan después de que se lanza el último aro
B) Gana el primer jugador que llegue a 10 puntos - se repite el juego hasta que un jugador alcance 10 puntos
- 5) Regla Audi™ - si otros aros del mismo color se superponen a un aro en el campo de puntos, dichos aros también cuentan como puntos
- 6) Regla Bounce - Si un aro derriba una estrella pero esta rebota hacia atrás, ese jugador tiene la oportunidad de lanzar nuevamente el aro y la estrella
- 7) Use la cuerda como herramienta para ver si un aro está dentro del área de puntuación. La cuerda mide exactamente 3 m de longitud y se puede utilizar para medir la distancia. La cuerda se puede colocar en el suelo como línea de lanzamiento.



- 1) A) Zone de score B) 3 pieds/1 mètre C) 10 pieds/3 mètres D) Ligne de lancer
- 2) Lancez les anneaux à l'intérieur du triangle pour marquer des points
- 3) A) Encercler une étoile et relancez-la pour changer le cours du jeu! Schéma A) - Si un anneau atterrit sur une étoile, le joueur a deux options: 1) Laisser l'anneau sur l'étoile et obtenir 1 point. 2) Lancer l'anneau et/ou l'étoile vers une nouvelle position. (B) = Avant (C) = Après
- 4) A) Les points sont comptés après le dernier lancer de l'anneau
B) Le premier joueur à atteindre 10 points gagne. Continuez à jouer jusqu'à ce qu'un joueur atteigne 10 points
- 5) Règle Audi™ : si d'autres anneaux de la même couleur chevauchent un anneau dans la zone de points, ces anneaux comptent également comme des points
- 6) Règle Bounce - si un anneau touche une étoile mais rebondit, le joueur a la possibilité de relancer l'anneau et l'étoile
- 7) La corde peut être utilisée comme un outil pour vérifier si un anneau se trouve dans la zone de notation. La corde mesure exactement 3 m de long et peut être utilisée pour mesurer la distance. La corde peut être posée au sol pour servir de ligne de lancer.



- 1) A) Treffbereich B) 1 Meter C) 3 Meter D) Wurflinie
- 2) Wirf die Ringe in das Dreieck, um einen Punkt zu erzielen
- 3) A) Triff einen Stern mit dem Ring & wirf den Stern erneut, um das Spiel zu verändern! Diagramm A) - Wenn ein Ring auf einem Stern landet, hat der Spieler 2 Optionen: 1) Den Ring auf dem Stern lassen und 1 Punkt bekommen. 2) Den Ring und/oder Stern auf eine neue Position werfen. (B) = Vorher (C) = Nachher
- 4) A) Die Punkte werden gezählt, nachdem der letzte Ring geworfen wurde
B) Der erste Spieler, der 10 Punkte erreicht, gewinnt - das Spiel wird so lange wiederholt, bis ein Spieler 10 Punkte erreicht hat
- 5) Audi™ Regel - Wenn Ringe der gleichen Farbe im Punktfeld übereinander liegen, zählen diese auch als Punkte
- 6) Bounce Regel - Wenn ein Ring einen Stern trifft, aber wieder zurückprallt, darf der Spieler den Ring und Stern noch einmal werfen
- 7) Mit dem Seil kannst du überprüfen, ob sich ein Ring in der Punktezone befindet. Das Seil ist genau 3 m lang und kann zum Messen des Aufstellabstands verwendet werden. Das Seil kann als Wurflinie auf den Boden gelegt werden.



- 1) A) Area di punteggio B) 1 metro/3 piedi C) 3 metri/10 piedi D) Linea di lancio
- 2) Lancia gli anelli all'interno del triangolo per totalizzare punti
- 3) A) Se riesci a centrare una stella con un anello, rilanciala per cambiare il corso della partita! Diagramma A - se un anello centra una stella, il giocatore ha 2 possibilità: 1) Lasciarlo sulla stella e guadagnare 1 punto. 2) Rilanciare l'anello e/o la stella in una nuova posizione. (B) = Prima (C) = Dopo
- 4) A) I punti vengono conteggiati dopo l'ultimo lancio del cerchio
B) Vince il primo giocatore che raggiunge 10 punti. Ripeti la partita finché qualcuno non arriva a 10 punti
- 5) Regola Audi™ - se altri anelli dello stesso colore si sovrappongono a un anello nell'area di punteggio, contano anch'essi come punti
- 6) Regola Bounce - se un anello colpisce una stella facendola cadere e poi rimbalza verso l'alto, puoi rilanciare sia l'anello che la stella
- 7) Utilizzare una corda come strumento per assicurarsi che un anello sia all'interno dell'area di punteggio. La corda è lunga esattamente 3 metri e può essere utilizzata per misurare la distanza di gioco. La corda può essere stesa a terra per delimitare la linea di lancio.



- 1) A) 得点エリア B) 3フィート/1メートル C) 10フィート/3メートル D) 立ち位置
- 2) リングを三角のエリア内に投げてポイントを獲得します
- 3) A) スターに輪っかがかかるか、そのスターの位置を変えてゲームを変えましょう! 図表A- 輪っかがスターにかかったら、プレイヤーには2つの選択肢が与えられます: 1) 輪っかをスターにかけたままにして、1ポイントを獲得する。2) 輪っかとスター投げて、スターを新しい位置に動かす (B) = ビフォー (C) = アフター
- 4) A) 最後の投てき後にポイントを計算します
B) 最初に10点を獲得したプレイヤーの勝ちです - 誰かが10点を獲得するまでゲームを繰り返します
- 5) Audi™ルール - ボイント圏内で同じ色の輪っかが他の輪っかと重なった場合、その輪っかもポイントに数えます
- 6) Bounce/ルール - 輪っかがスターに当たったものの跳ね返った場合、もう一度輪っかをつけてスターに当てるチャンスがプレイヤーに与えられます
- 7) ロープを活用して、リングが得点エリア内にあるかを確認しましょう
ロープは長さちょうど3メートルなので、距離を測ってセットアップするのに使えます
投げる位置を示すラインとしてロープを地面に置くこともできます



- 1) A) 득점 구역 B) 3피트/1미터 C) 10피트/3미터 D) 던지기 선
- 2) 삼각형 안에 고리를 던져 점수를 획득하세요
- 3) A) 별을 터치하고 그 별을 다시 던져 게임의 흐름을 바꿔보세요! 도표A- 고리가 별 위에 떨어지면 플레이어는 2가지 선택권이 있습니다 1) 고리를 별 위에 둔 상태에서 1점을 획득합니다 2) 고리나 별을 새 위치로 던집니다 (B) = 전(Before) (C) = 후(After)
- 4) A) 마지막 고리를 던진 후 점수가 계산됩니다
B) 10점을 먼저 달성한 플레이어가 승리합니다 - 플레이어가 10점을 달성할 때까지 게임을 반복합니다
- 5) Audi™ 규칙 - 동일한 색상의 다른 고리가 점수 필드 내의 고리와 겹칠 경우, 해당 고리들도 득점으로 계산됩니다
- 6) Bounce 규칙 - 고리가 별을 맞고 아래로 떨어졌지만 다시 위로 튀어오르면, 해당 플레이어는 고리와 별을 다시 던질 기회를 얻습니다
- 7) 로프를 도구로 사용하여 고리가 득점 구역에 있는지 확인하십시오
로프는 정확히 3m 길이이며, 설치 거리를 측정하는 데 사용할 수 있습니다
로프는 땅에 두어 던지기 선으로 활용할 수 있습니다



- 1) A) Scoregebied B) 3 voet/1 meter C) 10 voet/3 meter D) Worplijn
- 2) Gooi de ringen in de driehoek om punten te scoren
- 3) A) Gooi een ring om een ster en gooi die ster opnieuw om het spel te veranderen! Diagram A) - Als een ring op een ster landt heeft de speler 2 opties: 1). Als je de ring om de ster laat krijg je 1 punt 2). Gooi de ring en/of de ster naar een nieuwe positie (B) = ervoor (C) = erna
- 4) A) Als de laatste ring geworpen is, worden de punten geteld
B) De speler die als eerste 10 punten haalt wint. Herhaal het spel tot een speler 10 punten haalt
- 5) Audi™-regel - als andere ringen van dezelfde kleur een ring in het puntenveld overlappen, tellen deze ringen ook als punten
- 6) Bounce-regel - als een ring een ster naar beneden gooit maar weer opkaatst, mag die speler de ring en de ster nogmaals werpen
- 7) Gebruik touw als middel om te kijken of er een ring in het scoregebied zit
Het touw is precies 3 meter lang en kan gebruikt worden om de afstand te meten
Touw kan op de grond gelegd worden als werplijn



- 1) A) Strefa punktowana B) 3 stopy/1 metr C) 10 stóp/3 metry D) Linia rzutu
- 2) Rzucaj pierścieniami do wnętrza trójkąta, aby zdobywać punkty
- 3) A) rzuć pierścierń na gwiazdę, a następnie rzuć tą gwiazdą, aby zmienić grę! Rysunek A) - Jeżeli pierścierń wyładuje na gwiazdździe, gracz ma 2 możliwości: 1). Może pozostawić pierścierń na gwiazdździe, aby zdobyć 1 punkt. 2). Może rzucić pierścieniem lub gwiazdą w nowe miejsce. (B) = Przed (C) = Po
- 4) A) Punkty są zliczane po rzuceniu ostatniego pierścienia
B) Wyrzyna zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie 10 punktów - gra jest powtarzana do momentu zdobycia 10 punktów przez jednego z graczy
- 5) Zasada Audi™ - jeżeli inne pierścienie tego samego koloru zachodzą na pierścierń znajdujący się w strefie punktowej, te pierścienie również są punktowane
- 6) Zasada Bounce- Jeżeli pierścierń upadnie z góry na gwiazdę i odbije się od niej, zawodnik ma możliwość ponownego rzucenia pierścieniem i gwiazdą
- 7) Użyj liny, aby sprawdzić, czy pierścierń znajduje się w strefie punktacji
Lina ma dokładnie 3 m długości i możesz ją wykorzystać do mierzenia odległości pomiędzy elementami
Lina rozłożona na ziemi może służyć jako linia rzutu



- 1) A) Área de pontuação B) 3 pés/1 metro C) 10 pés/3 metros D) Linha de arremesso
- 2) Arremesse os anéis dentro do triângulo para marcar pontos
- 3) A) Acerte uma estrela com o anel e arremesse a estrela novamente para mudar o jogo! Diagrama A) - Se o anel cair sobre uma estrela, o jogador tem duas opções: 1) Deixar o anel sobre a estrela e ganhar 1 ponto 2) Arremessar o anel e/ou a estrela para uma nova posição. (B) = Antes (C) = Depois
- 4) A) Os pontos são contabilizados depois que o último anel é lançado
B) O primeiro jogador que alcançar 10 pontos vence - repita o jogo até alguém atingir 10 pontos
- 5) Regra Audi™ - se outros anéis da mesma cor se sobrepuserem a um anel já na área de pontuação, esses anéis também valem pontos
- 6) Regra Bounce - se um anel derrubar uma estrela, mas quicar de volta, esse jogador tem a oportunidade de arremessar novamente o anel e a estrela
- 7) Use a corda como ferramenta para verificar se um anel está na área de pontuação
A corda tem exatamente 3 metros de comprimento e pode ser usada para medir a distância de montagem
A corda pode ser colocada no chão como linha de arremesso



- 1) A) 得分区 B) 3 英尺/1 米 C) 10 英尺/3 米 D) 投掷线
- 2) 将环投掷到三角形内得分
- 3) A) 套中一颗星并再次投掷这颗星即可改变游戏！图 A) - 如果环落在一颗星上，玩家有 2 个选择：1). 将环留在这颗星上得 1 分 2). 将环和/或星扔到新的位置 (B) = 之前 (C) = 之后
- 4) A) 投掷最后一个环后得分
B) 第一个获得 10 分的玩家获胜 - 重复游戏，直到其中一位玩家获得 10 分
- 5) Audi™ 规则 - 如果其他相同颜色的环与得分区中的环重叠，则这些环也得分
- 6) Bounce 规则 - 如果一个环击中一颗星但又弹了起来，该玩家有机会再次投掷该环和星星
- 7) 使用绳子作为工具来查看圆环是否在得分区内
绳子长度正好为 3 米，可以用来测量设置的距离
绳子可以放在地上作为抛掷线



- 1) A) 得分區 B) 3英尺/1公尺 C) 10英尺/3公尺 D) 投擲線
- 2) 將環投擲到三角形區域得分
- 3) A) 用環套中星星並重新投擲星星可改變遊戲！圖示A) - 當環落在星星上，玩家有2個選擇：1). 將環留在星星上並得到1分 2). 投擲此環和/或星星到新的位置 (B) = 調整前 (C) = 調整後
- 4) A) 在最後一個環投出後計算分數
B) 先獲得10分的玩家獲勝 - 重複遊戲直到有玩家得到10分
- 5) Audi™規則 - 如果有其他相同顏色的環覆蓋得分區另一個環，這些環均可計分
- 6) Bounce規則 - 如果有環打中星星後反彈回來，玩家可以重新投擲此環和星星
- 7) 用繩索作為工具確認環是否在得分區內
繩索長度正好為3公尺，可用來測量設置距離
繩索可鋪在地面作為投擲線

