



2-4 PLAYERS  
AGE: 6+

## INSTRUCTIONS

### CONTENTS:

- 2 Unicorn Hats with Horns
- 6 Colored Rings
- 1 Instruction Sheet

### OBJECT:

Catch the most rings on your horn.

### SETUP: TEAM PLAY

- Divide the rings – 3 purple rings to one team/player and 3 pink rings to the other team/player.
- Determine who on each team will pitch the rings (pitcher) and who will catch them (catcher).
- No catching rings with your hands!
- Players must stand at least 3 feet apart.
- Players, put on your unicorn hats.

**LET'S PLAY:** Team with the youngest player goes first. Remember to have at least 3 feet between the pitchers and the catchers.

1. Team 1 pitcher, throw the rings while your team catcher tries to catch them with their horn. NO HANDS MAY BE USED!
2. Score 1 point for each ring caught.
3. Team 2 then takes their turn.
4. The team that scores highest wins the round.
5. In case of a tie, move another foot apart from each other (so you're now 4 feet apart) and repeat play.

### FOR 2 PLAYERS: Oldest player goes first.

1. Player 1, pitch 6 rings, one at a time, to Player 2.
2. Player 2, try to catch as many rings as you can on your horn. No hands allowed!

3. Player 2, you then pitch 6 rings to Player 1 who tries catching them on their horn.
4. The player who catches the most rings wins.
5. In case of a tie, move another foot apart from each other (so you're now 4 feet apart) and repeat play.

### TO WIN:

Catch the most rings on your horn.

### ALTERNATE GAME PLAY:

Score a pre-determined number of points to win (i.e., the first team to score 10 points wins). Consider having to win a number of rounds (say, 5) to win the game.

TM & © Cardinal Industries Inc., imported and distributed under license by Spin Master International, S.A.R.L. All rights reserved.

TM & © Cardinal Industries Inc., importé et distribué sous licence par Spin Master International, S.A.R.L. Tous droits réservés.

Cardinal Industries Inc.  
2101 51st Ave #2,  
Long Island City, NY 11101  
L.I.C., NY 11101, USA  
www.cardinalgames.com

MADE IN CHINA  
FABRIQUÉ EN CHINE

Imported into EU by:  
Importé dans l'UE par:  
SPIN MASTER INTERNATIONAL, S.A.R.L.,  
20 RUE DES PEUPLIERS, L-2328, LUXEMBOURG



Customer Care / Service clientèle : AUSTRALIA - 1800 316 982, CUSTOMERCARE@SPINMASTER.COM

⚠ Warning: CHOKING HAZARD - Small parts. Not suitable for children under three years.

⚠ Attention ! DANGER D'ÉTOUFFEMENT - Contient de petits éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.



2-4 JOUEURS  
AGE: 6+

## RÈGLES DU JEU

### CONTENU :

- 2 chapeaux à corne
- 6 anneaux colorés
- 1 règle du jeu

### BUT DU JEU :

Rattraper le plus d'anneaux possible avec sa corne.

### PRÉPARATION : JEU D'ÉQUIPE

- On divise les anneaux entre les équipes/ joueurs : 3 anneaux violets pour une équipe et 3 anneaux roses pour l'autre.
- Les joueurs de chaque équipe décident lequel d'entre eux lancera les anneaux (le lanceur) et lequel essaiera de les rattraper (l'attrapeur).
- Il est interdit de rattraper les anneaux avec ses mains !
- Les joueurs doivent se trouver à une distance d'au moins 90 cm.
- Les attrapeurs mettent la corne sur leur tête.

**COMMENT JOUER :** C'est l'équipe dont fait partie le joueur le plus jeune qui commence. Attention : il doit y avoir au moins 90 cm entre le lanceur et l'attrapeur.

1. Le lanceur de la première équipe lance les anneaux et l'attrapeur essaie de les rattraper avec sa corne. ATTENTION : IL EST INTERDIT D'UTILISER LES MAINS !
2. On compte 1 point par anneau rattrapé.
3. C'est ensuite au tour de la deuxième équipe.
4. L'équipe qui obtient le score le plus élevé remporte la manche.

5. En cas d'égalité, le lanceur et l'attrapeur s'éloignent de 30 cm de plus (soit 120 cm au total) et recommencent.

**2 JOUEURS :** C'est le joueur le plus âgé qui commence.

1. Le premier joueur lance 6 anneaux, un à un, en direction du deuxième joueur.
2. Le deuxième joueur essaie de rattraper autant d'anneaux que possible avec sa corne, sans utiliser ses mains.
3. Le deuxième joueur lance ensuite 6 anneaux en direction du premier joueur, qui essaie de les rattraper avec sa corne.
4. Le joueur qui rattrape le plus d'anneaux remporte la victoire.
5. En cas d'égalité, le lanceur et l'attrapeur s'éloignent de 30 cm de plus (soit 120 cm au total) et recommencent.

### VICTOIRE :

Le vainqueur est celui qui rattrape le plus d'anneaux avec sa corne.

### AUTRE POSSIBILITÉ DE JEU :

Les joueurs doivent marquer un nombre prédéterminé de points pour remporter la partie (p. ex. la première équipe qui marque 10 points l'emporte). On peut aussi définir un certain nombre de manches à gagner (p. ex. 5) pour remporter la partie.

- Remove all packaging before use.
- Retain this information, addresses and phone numbers for future reference.
- Content may vary from pictures.
- Meets CPSC safety requirements.

- Retirer tout l'emballage avant utilisation.
- Conserver les informations, adresses et numéros de téléphone pour consultation ultérieure.
- Le contenu peut différer des images.
- Conforme aux exigences de sécurité de la CPSC