



Vivere Ltd.
USA
www.vivere ltd.com
customerservice@vivere ltd.com
Tel: 877 836 0986

Canada
www.vivere ltd.ca
customerserviceCAD@vivere ltd.com
Tel: 519 836 0986

TERMES, CONDITIONS et GARANTIE

Garantie limitée d'un an

Vivere Ltd. ("Vivere") garantit pendant une période d'un (1) an à compter de la date d'achat au détail d'origine, ce produit sera exempt de défauts de matériaux et de fabrication. Vivere, à sa discrétion, réparera ou remplacera ce produit ou tout composant du produit jugé défectueux pendant la période de garantie. Le remplacement sera effectué avec un produit ou un composant neuf ou remis à neuf. Si le produit n'est plus disponible, le remplacement pourra être effectué par un produit similaire de valeur égale ou supérieure. Ceci est votre garantie exclusive.

Cette garantie est valable pour l'acheteur au détail d'origine à compter de la date d'achat au détail initial et n'est pas transférable. Conservez le ticket de caisse original. Une preuve d'achat est requise pour obtenir l'exécution de la garantie. Les détaillants vendant des produits Vivere n'ont pas le droit d'altérer, de modifier ou de changer de quelque manière que ce soit les termes et conditions de cette garantie.

Ce que cette garantie ne couvre pas

Cette garantie ne couvre pas la décoloration du produit, les dommages causés par la moisissure, la moisissure ou toute autre source externe. Elle ne couvre pas l'usure normale des pièces, ni les dommages résultant de l'un des éléments suivants : utilisation négligente ou mauvaise utilisation du produit, utilisation commerciale du produit, utilisation contraire aux instructions de montage, réparation ou modification par quiconque sauf si le service a été autorisé par Vivere. De plus, la garantie contre les dommages ne couvre pas les cas de force majeure, tels que : incendie, inondation, ouragans, tornades et toute forme de précipitation : (c.-à-d. pluie, neige, grêle). La garantie est annulée si des dommages au produit résultent de l'utilisation d'une pièce autre qu'une pièce d'origine Vivere.

Comment obtenir un service de garantie

Votre produit doit être sous garantie afin d'obtenir le service de garantie.

Si votre produit est défectueux et se trouve dans votre période de garantie, appelez-nous au :

(1) 877 836 0986 ou envoyez-nous un e-mail à : customerservice@vivere ltd.com afin de recevoir une autorisation de retour.

Ne retournez pas le produit à Vivere sans autorisation. Vous serez invité à attacher une étiquette au produit qui comprend votre nom, votre adresse, votre numéro de téléphone portable et la description du problème. Joignez une copie du reçu de vente original. Emballez soigneusement le produit et envoyez-le assuré par le transporteur de votre choix, port payé, à l'adresse de l'entrepôt indiquée par l'équipe Vivere.

Pour les produits achetés aux
USA, contactez :
customerservice@vivere ltd.com

Pour les produits achetés au
CANADA, contactez :
customerserviceCAD@vivere ltd.com

1. **Prendre des photos:** Take photos of the defective product(s)/part(s), clearly illustrating the problem area to support your claim.
2. **Joindre la preuve d'achat:** Prenez des photos du ou des produit(s)/pièce(s) défectueux(s), illustrant clairement la zone problématique pour étayer votre réclamation.
3. **Soumettre par e-mail:** Envoyez votre réclamation par e-mail à customerservice@vivere ltd.com
4. **Réponse:** Un représentant de Vivere correspondra avec vous pour résoudre votre réclamation le plus rapidement possible.

Merci de votre intérêt pour nos produits et nous espérons que Vivere pourra inspirer votre vie en plein air.

Chaleureuses salutations,

L'équipe de Vivere



**REGLAS OFICIALES Y
MANUAL DEL PRODUCTO**

**OFFICIAL RULES &
PRODUCT MANUAL**

**RÈGLEMENT OFFICIEL ET
MANUEL DU PRODUIT**

IMPORTANT, RETAIN FOR FUTURE REFERENCE: READ CAREFULLY
IMPORTANTE, CONSERVAR PARA FUTURAS REFERENCIAS: LEER CON DETENIMIENTO
IMPORTANT, À CONSERVER POUR RÉFÉRENCE FUTURE : À LIRE ATTENTIVEMENT



4



8+



BOUNCE.2024.NA

VIVERE

US Patent/Brevet/Patente: 9,962,586

Vivere Ltd./Ltée. Guelph, Ontario, Canada N1H 6J4 • 1 (877) 836-0986
www.vivere ltd.com | www.rampshot.com



Vivere Ltd.
USA
www.vivereltd.com
customerservice@vivereltd.com
Tel: 877 836 0986

Canada
www.vivereltd.ca
customerserviceCAD@vivereltd.com
Tel: 519 836 0986

TÉRMINOS, CONDICIONES y GARANTÍA

Garantía limitada de un año

Vivere Ltd. ("Vivere") garantiza que durante un período de un (1) año a partir de la fecha de compra minorista original, este producto estará libre de defectos de material y mano de obra. Vivere, a su elección, reparará o reemplazará este producto o cualquier componente del producto que se encuentre defectuoso durante el período de garantía. El reemplazo se realizará con un producto o componente nuevo o remanufacturado. Si el producto ya no está disponible, se puede hacer el reemplazo con un producto similar de igual o mayor valor. Esta es su garantía exclusiva.

Esta garantía es válida para el comprador minorista original desde la fecha de la compra minorista inicial y no es transferible. Conserve el recibo de compra original. Se requiere comprobante de compra para obtener el cumplimiento de la garantía. Los minoristas que venden productos Vivere no tienen derecho a alterar, modificar o cambiar de ninguna manera los términos y condiciones de esta garantía.

Qué no cubre esta garantía

Esta garantía no cubre la decoloración del producto, daños causados por hongos, moho o cualquier fuente externa. No cubre el desgaste normal de las piezas ni los daños resultantes de cualquiera de los siguientes: uso negligente o mal uso del producto, uso comercial del producto, uso contrario a las instrucciones de montaje, reparación o alteración por parte de cualquier persona a menos que el servicio haya sido autorizado por Vivere. Además, la garantía por daños no cubre actos de Dios, tales como: incendios, inundaciones, huracanes, tornados y cualquier forma de precipitación: (es decir, lluvia, nieve, granizo). La garantía quedará anulada si el producto se daña como resultado del uso de una pieza que no sea una pieza genuina de Vivere.

Cómo obtener el servicio de garantía

Su producto debe estar bajo garantía para obtener el servicio de garantía.

Si su producto es defectuoso y está dentro del período de garantía, llámenos al (1) 877 836 0986 o envíenos un correo electrónico a: customerservice@vivereltd.com para recibir una autorización de devolución.

No devuelva el producto a Vivere sin autorización. Se le indicará que adjunte una etiqueta al producto que incluya su nombre, dirección, número de teléfono móvil y descripción del problema. Incluya una copia del recibo de compra original. Embale cuidadosamente el producto y envíelo asegurado por el transportista de su elección prepago a la dirección del almacén según lo indique el Equipo Vivere.

Para productos comprados en
USA comuníquese con:
customerservice@vivereltd.com

Para productos comprados en
CANADÁ, comuníquese con:
customerserviceCAD@vivereltd.com

1. **Tomar fotos:** Tome fotografías de los productos/piezas defectuosos, que ilustren claramente el área del problema para respaldar su reclamo.
2. **Adjuntar comprobante de compra:** Provide the original proof of purchase/sales receipt. Scan or provide a photo of the proof of purchase and submit it with your claim along with your full address, phone number, and a description of the issue.
3. **Enviar por correo electrónico:** Envíe su reclamo por correo electrónico a customerservice@vivereltd.com
4. **Respuesta:** Un representante de Vivere se comunicará con usted para resolver su reclamo lo más rápido posible.

Gracias por su interés en nuestros productos y esperamos que Vivere pueda inspirar su vida al aire libre.
El más cálido saludo,

El equipo Vivere



Vivere Ltd.
USA
www.vivereltd.com
customerservice@vivereltd.com
Tel: 877 836 0986

Canada
www.vivereltd.ca
customerserviceCAD@vivereltd.com
Tel: 519 836 0986

TERMS, CONDITIONS, and WARRANTY

Limited One Year Warranty

Vivere Ltd. ("Vivere") warrants that for a period of one (1) year from the date of original retail purchase, this product will be free from defects in material and workmanship. Vivere, at its option, will repair or replace this product or any component of the product found to be defective during the warranty period. Replacement will be made with a new or remanufactured product or component. If the product is no longer available, replacement may be made with a similar product of equal or greater value. This is your exclusive warranty.

This warranty is valid for the original retail purchaser from the date of initial retail purchase and is not transferable. Keep the original sales receipt. Proof of purchase is required to obtain warranty performance. Retailers selling Vivere products do not have the right to alter, modify or in any way change the terms and conditions of this warranty.

What This Warranty Does Not Cover

This warranty does not cover discoloration of product, damaged caused by mildew, mold or any external source. It does not cover normal wear of parts, or damage resulting from any of the following: negligent use of misuse of the product, commercial use of the product, use contrary to the assembly instructions, repair or alteration by anyone unless the service was authorized by Vivere. Further, the damage warranty does not cover acts of God, such as: fire, flood, hurricanes, tornadoes and any form of precipitation: (i.e., rain, snow, hail). Warranty void if damage to the product results from the use of a part other than a genuine Vivere part.

How to Obtain Warranty Service

Your product must be under warranty in order to obtain warranty service. If your product is defective and is within your warranty period, call us at (1) 877 836 0986 or email us at: customerservice@vivereltd.com in order to receive a return authorization. Do not return product to Vivere without authorization. You will be directed to attach a tag to the product that includes your name, address, mobile telephone number and description of the problem. Include a copy of the original sales receipt. Carefully package the product and send insured by carrier of your choice prepaid to the warehouse address as directed by the Vivere Team.

For Products Purchased in
USA contact:
customerservice@vivereltd.com

For Products Purchased in
CANADA contact:
customerserviceCAD@vivereltd.com

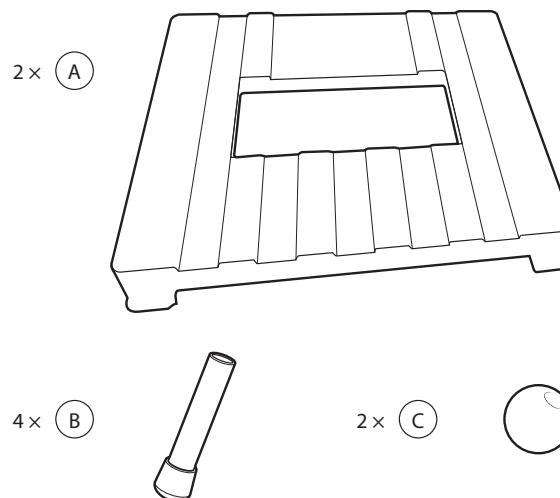
1. **Take Photos:** Take photos of the defective product(s)/part(s), clearly illustrating the problem area to support your claim.
2. **Attach Proof of Purchase:** Provide the original proof of purchase/sales receipt. Scan or provide a photo of the proof of purchase and submit it with your claim along with your full address, phone number, and a description of the issue.
3. **Submit via Email:** Email your claim to customerservice@vivereltd.com
4. **Response:** A Vivere representative will correspond with you to resolve your claim as quickly as possible.

Thank-you for you interest in our products and we hope Vivere can inspire your outdoor living.
Warmest Regards,

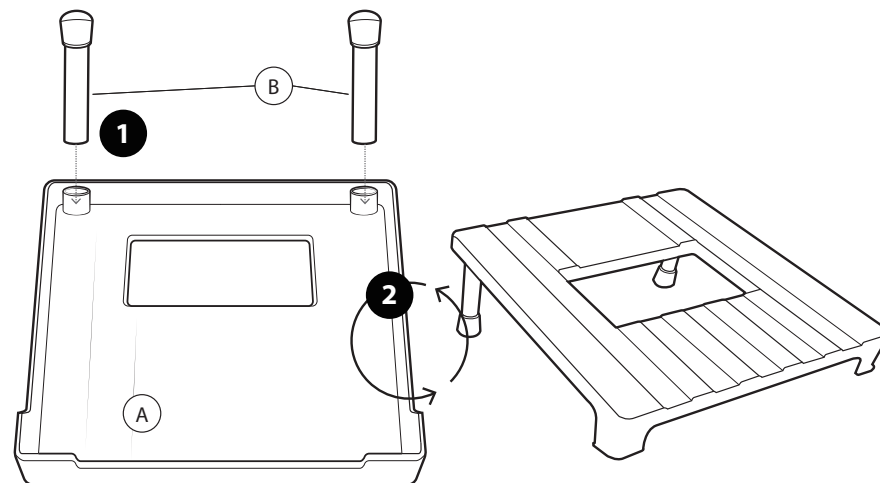
The Vivere Team

INCLUDED PARTS | PIEZAS INCLUIDAS | PIÈCES INCLUSES

Ensure all parts are accounted for before proceeding with assembly and game play.
Asegúrese de tener en cuenta todas las piezas antes de proceder con el ensamblaje y el juego.
Assurez-vous que toutes les pièces sont prises en compte avant de procéder à l'assemblage et au jeu.



PRODUCT ASSEMBLY MONTAJE DEL PRODUCTO | ASSEMBLAGE DU PRODUIT



Scan to view Game Play Video
Escanee para ver el video del juego
Scannez pour voir la vidéo de jeu

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=Qa4-dSMFqu0>

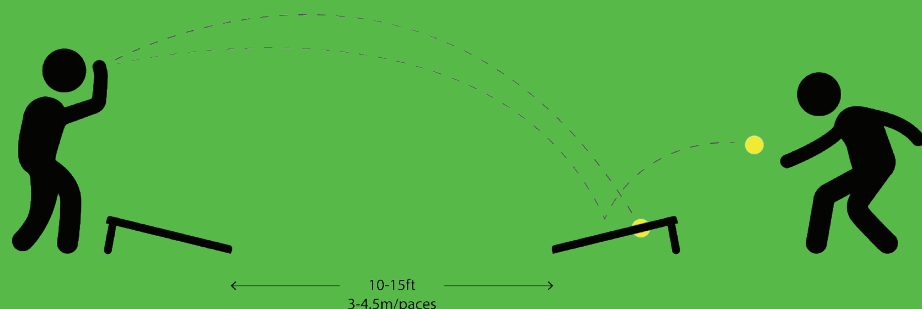


PLAYING DIRECTIONS

BOUNCE RULES:

Bounce is a game played with 4 players divided into teams of two. Member of the same team stand at opposite ramps, and alternate shooting, catching and stealing throughout the game.

This is not a child's toy. Adult supervision is required for children playing this game. All players must be over 8 years of age, improper use of the game or its components may result in injury or damage to the players, the game, or other nearby items.



PLAYER ROLES PER ROUND:

Bounce is played 2 vs. 2. Players from each team will take turns throwing and catching balls for points. While one team shoots, the other stands to the side to wait for their turn.

Players on the active team act as the Shooter and the Play Maker; team members switch roles after 2 throws for a complete round of play. Teams can only score points when shooting and catching.

Team Roles:

- **Shooter:** throws the balls in an attempt to score points
- **Play Maker:** Catches any ball tossed by their teammate (Shooter) after the ball bounces off the ramp.

HOW TO PLAY:

Prior to game play, space the ramps 10-15ft/4 paces apart (if playing with a single ramp, draw a line 4 paces from the ramp to act as a toss line).

For beginners and children's play start with 10ft/3 paces between the ramps. For more difficult play maximize the space between the ramps.

The Shooter stands behind the ramp and tosses two balls, one at a time, in an attempt to score points, aiming primarily for a shot into the goal.

The Play Maker stands several feet behind the opposite ramp and attempts to catch any ball that bounces off the ramp (thrown by their teammate) to gain a point. The Shooter and Play Maker work together to score points.

Team members then switch roles, the previous Shooter becomes the Play Maker, and the previous Play Maker has their opportunity to throw the balls toward the goal.

A round is complete when all 4 throws have been played. Upon round completion, players on the opposing team take their turns.

ÉTIQUETTE DU JEU:

- Le Tireur et le Créateur de jeu ne peuvent en AUCUN cas toucher le plateau de jeu pendant un tour.
- Le Créateur de jeu doit rester derrière sa propre rampe lorsqu'il joue la balle.
- Si l'équipe adverse interfère délibérément avec le Créateur de jeu ou le Tireur, l'équipe active recevra un point bonus.
- Une balle qui entre clairement dans le but mais rebondit par terre compte comme un Triple.
- Une balle qui tourbillonne autour du but mais n'y entre pas clairement ne compte pas, mais peut toujours être attrapée par le Créateur de jeu pour un simple.

MARQUAGE & POINTS:

Pendant le déroulement du jeu, les joueurs tiennent compte de leur score à mesure qu'ils gagnent des points. Les équipes doivent atteindre **exactement 15 points** pour gagner. Un score résultant en plus de 15 points ne compte pas, et l'équipe active renonce à son tour (les joueurs ne peuvent pas lancer à nouveau dans cette manche).

- **Triple/3 points:** Le Tireur lance la balle directement dans le but.
- **Simple/1 point:** Le Créateur de jeu attrape une balle qui rebondit sur la rampe, lancée par son coéquipier.

Si l'Équipe 1 atteint les 15 points en premier (et que l'Équipe 2 n'a pas encore effectué un nombre égal de lancers que l'Équipe 1), l'Équipe 2 doit avoir son tour pour tenter une rédemption en cas d'égalité.

Règles de prolongation/départage:

Si les équipes sont à égalité à 15 points à la fin d'une manche, le jeu se poursuit jusqu'à 21 points.

Si les deux équipes atteignent 21 points à la fin de la manche, le jeu passe en manches de mort subite: l'équipe avec le plus de points à la fin de la prochaine manche de jeu remporte la partie. Les équipes continuent à jouer des manches jusqu'à ce qu'une équipe surpasse son adversaire dans une manche.

EXIGENCES DE SÉCURITÉ :

Avant de jouer au jeu Bounce, lisez toutes les mises en garde et les règles pour garantir un jeu sûr et agréable. Si le jeu est utilisé, stocké et manipulé comme prévu, il offrira des heures de jeu pendant toute une vie.

- Ne lancez pas les balles à moins de les lancer sur le plateau de jeu pendant le jeu. Des blessures à vous-même ou à d'autres peuvent survenir si les balles sont utilisées de manière inappropriée.
- Ne montez pas, ne vous tenez pas debout, et ne mettez pas de poids corporel sur le plateau ou les composants du jeu. Tout usage incorrect de la rampe ou de ses pièces peut entraîner des blessures ou des dommages au jeu et/ou à ses joueurs.
- Tous les enfants doivent être surveillés pendant le jeu. Ne laissez pas les enfants sans surveillance.
- Rangez le produit hors de portée des jeunes enfants.
- Tous les joueurs sont responsables de s'assurer que le jeu Bounce est joué en toute sécurité.

INSTRUCTIONS DE STOCKAGE ET D'ENTRETIEN:

Tous les jeux Bounce sont fabriqués avec des matériaux de qualité et conçus pour offrir des années d'utilisation. Le plateau de jeu Bounce est en plastique durable. Ce jeu est résistant aux intempéries, mais n'est pas étanche.

Lorsqu'il n'est pas utilisé, le jeu Bounce doit être rangé à l'intérieur et conservé dans un endroit frais et sec. Rangez les balles de Bounce dans le sac en filet fourni. Ce jeu ne doit pas être laissé à l'extérieur par temps défavorable ni exposé aux éléments pendant une période prolongée. Une exposition excessive au soleil, à la pluie et aux variations de température peut endommager le jeu et détériorer les matériaux.

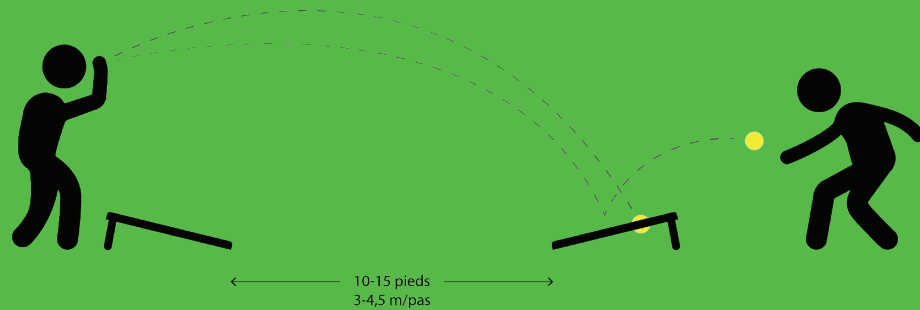
Gardez toutes les pièces propres et sèches. Nettoyez avec un chiffon humide à l'eau froide et avec un savon liquide doux. N'utilisez jamais de produits abrasifs pour nettoyer le produit. Laissez sécher avant utilisation.

DIRECTIVES DE JEU

RÈGLES DU BOUNCE:

Bounce est un jeu joué avec 4 joueurs répartis en équipes de deux. Les membres de la même équipe se tiennent sur des rampes opposées et alternent entre le tir, la réception et le vol tout au long du jeu.

Il ne s'agit pas d'un jouet pour enfants. Une supervision d'adulte est nécessaire lorsque des enfants jouent à ce jeu. Tous les joueurs doivent avoir plus de 8 ans ; une utilisation inappropriée du jeu ou de ses composants peut entraîner des blessures ou des dommages aux joueurs, au jeu ou à d'autres objets à proximité.



RÔLES DES JOUEURS PAR MANCHE:

Bounce se joue en 2 contre 2. Les joueurs de chaque équipe prendront leur tour pour lancer et attraper des balles afin de marquer des points. Pendant qu'une équipe tire, l'autre reste sur le côté en attendant son tour.

Les joueurs de l'équipe active jouent le rôle de Tireur et de Créateur de jeu ; les membres de l'équipe échangent leurs rôles après 2 lancers pour une manche complète de jeu. Les équipes ne peuvent marquer des points qu'en tirant et en attrapant.

Rôles d'Équipe:

- **Tireur:** lance les balles dans le but de marquer des points.
- **Créateur de jeu:** attrape toute balle lancée par son coéquipier (Tireur) après que la balle rebondit sur la rampe.

COMMENT JOUER:

Avant de commencer le jeu, espacer les rampes de 10 à 15 pieds/4 pas l'une de l'autre (si vous jouez avec une seule rampe, tracez une ligne à 4 pas de la rampe pour servir de ligne de lancer).

Pour les débutants et les enfants, commencez avec une distance de 10 pieds/3 pas entre les rampes. Pour un jeu plus difficile, maximisez l'espace entre les rampes.

Le Tireur se tient derrière la rampe et lance deux balles, une à la fois, dans le but de marquer des points, visant principalement un tir dans le but.

Le Créateur de jeu se tient à plusieurs pieds derrière la rampe opposée et tente d'attraper toute balle rebondissant sur la rampe (jetée par son coéquipier) pour gagner un point. Le Tireur et le Créateur de jeu travaillent ensemble pour marquer des points.

Les membres de l'équipe échangent ensuite leurs rôles, le précédent Tireur devient le Créateur de jeu, et le précédent Créateur de jeu a l'occasion de lancer les balles vers le but.

Une manche est complète lorsque les 4 lancers ont été effectués. À la fin de la manche, les joueurs de l'équipe adverse prennent leur tour.

GAME ETIQUETTE:

- The Shooter and Play Maker may NOT touch the game board in any way during a turn.
- The Playmaker must stay behind their own ramp when making a play on the ball.
- If the opposing team purposely interferes with the Play Maker or Shooter, the active team will be awarded **one bonus point**.
- A ball that clearly goes in the goal but bounces off the ground counts as a Triple.
- A ball that rattles around the goal but does not clearly go in does not count, but can still be caught by the playmaker for a single.

SCORING & POINTS:

As game play happens players keep track of their score as they win points. Teams must hit **15 points exactly** to win. A score that results in more than 15 points does not count and the active team forfeit's their turn (the players may not throw again in that round).

- **Triple/3 points:** Shooter tosses the ball directly into the goal
- **Single/1 point:** Play Maker catches a ball that bounces off the ramp, shot by their teammate

If Team 1 reaches 15pts first (and Team 2 has not yet played an equal number of plays as Team 1) Team 2 must be allowed their turn to attempt redemption in a tie.

Overtime/Tie Break Rules:

If teams are tied at 15 points at the end of a round, the game is played to 21 points.

If both teams reach 21 points at the end of the round, the game moves into sudden death rounds: the team with the most points at the end of the next round of play wins. Teams continue playing rounds until one team outscored their opponent in a round.

SAFETY REQUIREMENTS:

Before playing the Bounce game, read all warnings and rules to ensure safe and enjoyable game play. If played, stored, and used as intended this game will provide a lifetime of playability.

- Do not throw the balls unless tossing them at the game board during game play. Injury to yourself or others may occur if balls are used improperly
- Do not climb, stand, or put any body weight onto the board or game components. Any misuse of the ramp or its pieces may result in injury or damage to the game and/or its players.
- All children must be supervised during game play. Do not leave children unattended
- Store the product out of reach of young children.
- All players are responsible to ensure the Bounce game is played safely

STORAGE & CARE INSTRUCTIONS:

All Bounce games are made of premium materials and designed to offer years of use. The Bounce game board is made a durable plastic. This game is weather-resistant but is not weather proof. When not in use, the Bounce game should be taken indoors and stored in a cool, dry place. Store Bounce balls in the included mesh bag. This game should not be left outdoors in inclement weather, or exposed to the elements for an extended period of time. Excessive sun, rain and temperature exposure can damage the game and deteriorate the materials.

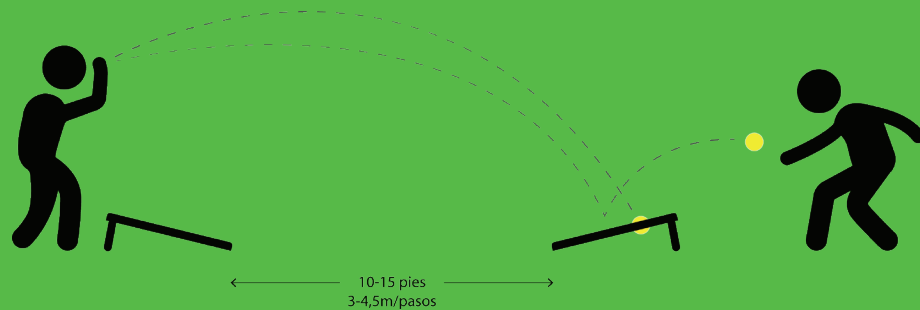
Keep all pieces clean and dry. Clean with a damp cloth using cold water and mild liquid soap. Never use scorers or abrasers to clean the product. Let dry before use.

DIRECCIONES DE JUEGO

REGLAS DEL BOUNCE:

Bounce es un juego que se juega con 4 jugadores divididos en equipos de dos. Los miembros del mismo equipo se colocan en rampas opuestas y alternan entre disparar, atrapar y robar durante todo el juego.

Esto no es un juguete para niños. Se requiere supervisión de un adulto para que los niños jueguen este juego. Todos los jugadores deben tener más de 8 años; el uso indebido del juego o sus componentes puede causar lesiones o daños a los jugadores, al juego o a otros objetos cercanos.



ROLES DE LOS JUGADORES POR RONDA::

Bounce se juega 2 contra 2. Los jugadores de cada equipo se turnarán para lanzar y atrapar las pelotas para obtener puntos. Mientras un equipo tira, el otro espera su turno a un lado.

Los jugadores en el equipo activo actúan como el Lanzador y el Creador de Jugadas; los miembros del equipo cambian de roles después de 2 lanzamientos para una ronda completa de juego. Los equipos solo pueden obtener puntos al lanzar y atrapar.

Roles del Equipo:

- **Lanzador:** anza las pelotas en un intento por obtener puntos.
- **Creador de Jugadas:** atrapa cualquier pelota lanzada por su compañero de equipo (Lanzador) después de que la pelota rebota en la rampa.

CÓMO JUGAR:

Antes de comenzar el juego, coloca las rampas a una distancia de 10-15 pies/4 pasos entre ellas (si juegas con una sola rampa, dibuja una línea a 4 pasos de la rampa para actuar como línea de lanzamiento).

Para principiantes y juegos infantiles, comienza con una distancia de 10 pies/3 pasos entre las rampas. Para un juego más difícil, maximiza el espacio entre las rampas.

El Lanzador se coloca detrás de la rampa y lanza dos pelotas, una a la vez, en un intento por obtener puntos, apuntando principalmente a encestar en el gol.

El Creador de Jugadas se coloca varios pies detrás de la rampa opuesta e intenta atrapar cualquier pelota que rebote en la rampa (lanzada por su compañero de equipo) para ganar un punto. El Lanzador y el Creador de Jugadas trabajan juntos para obtener puntos.

Los miembros del equipo luego intercambian roles; el Lanzador anterior se convierte en el Creador de Jugadas, y el Creador de Jugadas anterior tiene la oportunidad de lanzar las pelotas hacia el gol.

Una ronda se completa cuando se han realizado los 4 lanzamientos. Al completar la ronda, los jugadores del equipo contrario toman sus turnos.

ETIQUETA DEL JUEGO:

- El Lanzador y el Creador de Jugadas NO pueden tocar la mesa de juego de ninguna manera durante un turno.
- El Creador de Jugadas debe permanecer detrás de su propia rampa al hacer una jugada con la pelota.
- Si el equipo contrario interfiere deliberadamente con el Creador de Jugadas o el Lanzador, se otorgará un punto adicional al equipo activo.
- Una pelota que entra claramente en el gol pero rebota en el suelo cuenta como un Triple.
- Una pelota que se mueve alrededor del gol pero no entra claramente no cuenta, pero aún puede ser atrapada por el Creador de Jugadas para obtener un punto.

PUNTUACIÓN Y PUNTOS:

Durante el desarrollo del juego, los jugadores llevan un registro de su puntuación a medida que ganan puntos. Los equipos deben alcanzar **exactamente 15 puntos** para ganar. Una puntuación que resulta en más de 15 puntos no cuenta, y el equipo activo pierde su turno (los jugadores no pueden lanzar nuevamente en esa ronda).

- **Triple/3 puntos:** El Lanzador lanza la pelota directamente al gol
- **Single/1 punto:** El Creador de Jugadas atrapa una pelota que rebota en la rampa, lanzada por su compañero de equipo

Si el Equipo 1 alcanza primero los 15 puntos (y el Equipo 2 aún no ha jugado el mismo número de turnos que el Equipo 1), al Equipo 2 se le permite su turno para intentar la redención en caso de empate

Reglas de Tiempo Extra/Desempate:

Si los equipos están empatados con 15 puntos al final de una ronda, el juego se extiende hasta alcanzar los 21 puntos.

Si ambos equipos alcanzan los 21 puntos al final de la ronda, el juego entra en rondas de muerte súbita: el equipo con más puntos al final de la siguiente ronda de juego gana. Los equipos continúan jugando rondas hasta que un equipo supere en puntuación a su oponente en una ronda.

REQUISITOS DE SEGURIDAD:

Antes de jugar al juego Bounce, lee todas las advertencias y reglas para garantizar un juego seguro y placentero. Si se juega, almacena y utiliza según lo previsto, este juego proporcionará una vida útil de jugabilidad.

- No arrojes las pelotas a menos que las estés lanzando hacia la mesa de juego durante el juego. Pueden producirse lesiones a ti mismo o a otros si las pelotas se utilizan incorrectamente.
- No trepes, te pongas de pie ni apliques peso corporal sobre la mesa o los componentes del juego. Cualquier mal uso de la rampa o sus piezas puede resultar en lesiones o daños al juego y/o a sus jugadores.
- Todos los niños deben ser supervisados durante el juego. No dejes a los niños sin supervisión.
- Guarda el producto fuera del alcance de los niños pequeños.
- Todos los jugadores son responsables de garantizar que el juego Bounce se juegue de manera segura.

INSTRUCCIONES DE ALMACENAMIENTO Y CUIDADO:

Todos los juegos Bounce están fabricados con materiales de primera calidad y diseñados para ofrecer años de uso. La mesa de juego Bounce está hecha de plástico resistente. Este juego es resistente a las inclemencias del tiempo, pero no es a prueba de mal tiempo.

Cuando no esté en uso, el juego Bounce debe guardarse en el interior y en un lugar fresco y seco. Almacena las pelotas de Bounce en la bolsa de malla incluida. Este juego no debe dejarse al aire libre en condiciones climáticas adversas ni estar expuesto a los elementos durante un período prolongado. La exposición excesiva al sol, la lluvia y las temperaturas extremas puede dañar el juego y deteriorar los materiales.

Mantén todas las piezas limpias y secas. Limpia con un paño húmedo utilizando agua fría y jabón líquido suave. Nunca uses abrasivos o esponjas ásperas para limpiar el producto. Deja secar antes de usar.