



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

Canada
www.vivereltd.ca
customerserviceCAD@vivereltd.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@vivereltd.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@vivereltd.com

Pour les produits achetés au
CANADA, contactez :
customerserviceCAD@vivereltd.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@vivereltd.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

RAMP SHOT®

**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



2-4



10+



RAMP-01.2023.NA **VIVERE**

US Patent/Brevet/Patente: D728,693 S

Vivere Ltd./Ltée. Guelph, Ontario, Canada N1H 6J4 • 1 (877) 836-0986
www.vivereltd.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

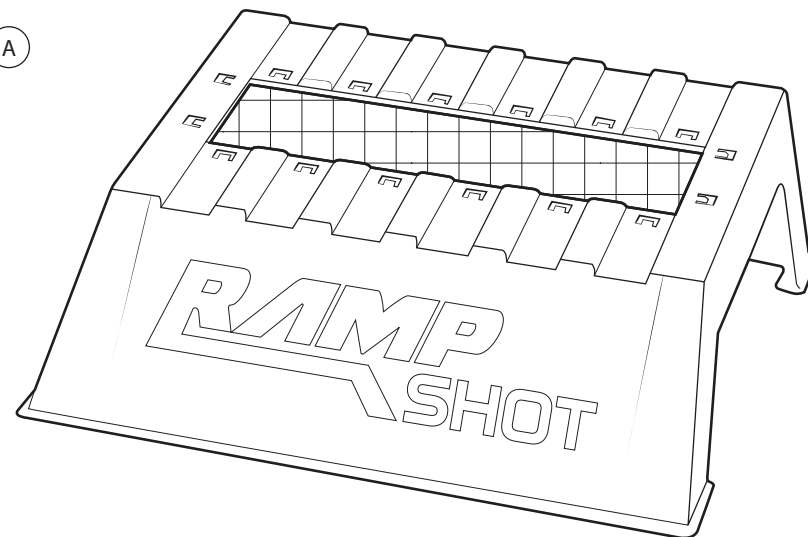
1. **Take Photos:** Take photos of the defective product(s)/part(s), clearly illustrating the problem area to support your claim.
2. **Attach Proof of Purchase:** Provide the original proof of purchase/sales receipt. Scan or provide a photo of the proof of purchase and submit it with your claim along 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

2 × (A)



4 × (C)



2 × Green/Verde/Verte
 2 × Yellow/Amarillo/Jaune

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.

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?v=_2N5loxWSBQ

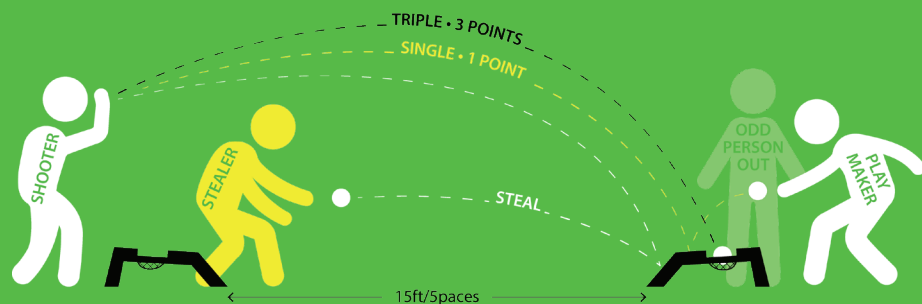


PLAYING DIRECTIONS

RAMPSHOT® RULES:

RampShot® 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 10 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:

RampShot® is played 2 vs. 2. Players from each team will take turns shooting and catching balls for points. Assign a colour per team and each team begins with both of their team colour balls. While one team shoots, the other team acts as the Stealer and Odd person out. Teams can only score points when shooting and catching. The Stealer does not earn points, but can steal turns from their opponents. Teams switch roles in every round.

Team 1:

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

Team 2:

- **Stealer:** Stands on the same side as the Shooter and attempts to catch any ball that bounces back off the ramp.
- **Odd Person Out:** this player is not currently involved in the play and must stay clear of all action, giving the Play Maker plenty of space to make a play on the ball

HOW TO PLAY:

Prior to game play, space the ramps 15ft/5 paces apart (if playing with a single ramp, draw a line 5 paces from the ramp to act as a toss line).

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

The Playmaker 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 Playmaker work together to score points.

The Stealer keeps their back foot even with the front of the ramp. When the Shooter (opponent) shoots the ball, the Stealer quickly moves toward the opposing ramp in an attempt to catch any ball that bounces back from the ramp. If the Stealer catches a ball before it hits the ground, the Stealer earns an extra shot for his team in their next round. Steals are unlimited and can happen multiple times in one round. The Stealer uses their opposing team's ball when taking their extra shot(s).

ÉTIQUETTE DE JEU:

- Le Buteur n'est pas nécessaire pour que le Stealer soit prêt, mais il ne peut pas tirer si le Stealer est entre les deux rampes.
- Le Stealer ne peut pas passer la rampe opposée pour effectuer une capture. Dans le cas où la balle rebondit directement sur la rampe, le Stealer et le Play Maker peuvent jouer sur la balle.
- Le Buteur, le créateur de jeu et le voleur ne peuvent en aucun cas toucher le plateau de jeu pendant un tour.
- Le meneur de jeu doit rester derrière sa propre rampe lorsqu'il joue avec le ballon.
- Si l'Odd Person Out interfère délibérément avec le Play Maker, l'équipe adverse recevra **un point bonus**.
- Un ballon qui entre clairement dans le but mais qui rebondit hors du filet compte comme un triple.
- Un ballon qui vacille autour du but mais n'entre pas clairement ne compte pas, mais peut quand même être attrapé par le meneur de jeu pour un simple.

SCORE ET POINTS:

Au fur et à mesure du jeu, les joueurs suivent leur score au fur et à mesure qu'ils gagnent des points. Les équipes doivent atteindre **15 points exactement** pour gagner. Un score qui donne plus de 15 points ne compte pas et met fin au tour de ce joueur (le Buteur ne peut pas lancer à nouveau dans ce tour). Tous les jeux se terminent à la fin d'un tour.

- **Triple/3 points:** Le Buteur lance le ballon directement dans le but
- **Simple/1 point:** Play Maker attrape une balle qui rebondit sur la rampe, tirée par son coéquipier
- **Voler:** Stealer attrape une balle lancée par l'équipe adverse après qu'elle ait rebondi sur la rampe. Le Stealer bénéficie d'un tir supplémentaire lors de ce tour.

Règles des prolongations et des tie-breaks:

Si les équipes sont à égalité à 15 points à la fin d'un tour, la partie se joue à 21 points.

Si les deux équipes atteignent 21 points à la fin du tour, le jeu passe aux tours de mort subite : l'équipe avec le plus de points à la fin du tour de jeu suivant gagne. Les équipes continuent de jouer des tours jusqu'à ce qu'une équipe surpasse son adversaire dans un tour.

EXIGENCES DE SÉCURITÉ:

Avant de jouer au jeu RampShot®, lisez tous les avertissements et règles pour garantir un jeu sûr et agréable. S'il est joué, stocké et utilisé comme prévu, ce jeu offrira une jouabilité à vie.

- Ne lancez pas les balles à moins de les lancer sur la rampe pendant le jeu. Des blessures à vous-même ou à autrui peuvent survenir si les balles sont mal utilisées
- Ne grimpez pas, ne vous tenez pas debout et ne mettez pas votre poids sur la rampe ou les composants du jeu. Toute mauvaise utilisation 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
- Conservez le produit hors de portée des jeunes enfants.
- Tous les joueurs sont responsables de garantir que le jeu RampShot® se déroule en toute sécurité.

INSTRUCTIONS DE CONSERVATION ET D'ENTRETIEN:

Tous les jeux RampShot® sont fabriqués à partir de matériaux de qualité supérieure et conçus pour offrir des années d'utilisation. La rampe RampShot® est fabriquée en plastique durable. Ce jeu est résistant aux intempéries mais n'est pas à l'épreuve des intempéries.

Lorsqu'il n'est pas utilisé, le jeu RampShot® doit être emporté à l'intérieur et stocké dans un endroit frais et sec. Ce jeu ne doit pas être laissé à l'extérieur par mauvais temps ni exposé aux éléments pendant une période prolongée. Une exposition excessive au soleil, à la pluie et à la température peut endommager le jeu et détériorer les matériaux.

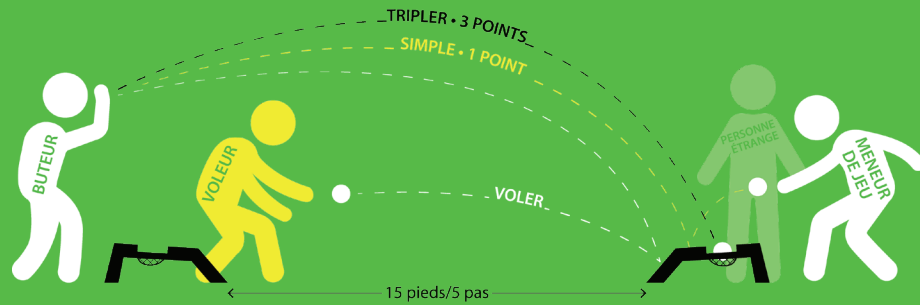
Gardez toutes les pièces propres et sèches. Nettoyer avec un chiffon humide avec de l'eau froide et du savon liquide doux. N'utilisez jamais de marqueurs ou d'abrasifs pour nettoyer le produit. Laisser sécher avant utilisation.

DIRECTIVES DE JEU

RÈGLES DU RAMPSHOT®:

RampShot® est un jeu qui se joue à 4 joueurs répartis en équipes de deux. Les membres de la même équipe se tiennent sur des rampes opposées et alternent tir, capture et vol tout au long de la partie.

Ce n'est pas un jouet pour enfant. La surveillance d'un adulte est requise pour les enfants qui jouent à ce jeu. Tous les joueurs doivent être âgés de plus de 10 ans. Une mauvaise utilisation 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 TOUR:

RampShot® se joue à 2 contre 2. Les joueurs de chaque équipe tireront et attraperont les balles à tour de rôle pour marquer des points. Attribuez une couleur à chaque équipe et chaque équipe commence avec les deux boules de couleur de son équipe. Pendant qu'une équipe tire, l'autre équipe joue le rôle du voleur et de l'étrange.

Les équipes ne peuvent marquer des points qu'en tirant et en attrapant. Le Stealer ne gagne pas de points, mais peut voler des tours à ses adversaires. Les équipes changent de rôle à chaque tour.

Équipe 1:

- **Buteur:** lance les balles RampShot® pour tenter de marquer des points
- **Créateur de jeux:** Attrape toute balle lancée par son coéquipier (le Buteur) après que la balle ait rebondi sur la partie supérieure de la rampe.

Équipe 2:

- **Voleur:** Se tient du même côté que le Buteur et tente d'attraper toute balle qui rebondit sur la rampe.
- **Odd Person Out:** ce joueur n'est pas actuellement impliqué dans le jeu et doit rester à l'écart de toute action, donnant au Play Maker suffisamment d'espace pour jouer avec le ballon

COMMENT JOUER:

Avant de jouer, espacez les rampes de 15 pieds/5 pas (si vous jouez avec une seule rampe, tracez une ligne à 5 pas de la rampe pour servir de ligne de lancer).

Le Buteur se tient derrière la rampe et lance deux balles RampShot, une à la fois, pour tenter de marquer des points, en visant principalement un tir dans le filet.

Le meneur de jeu se tient à plusieurs mètres derrière la rampe opposée et tente d'attraper toute balle qui rebondit sur la rampe (lancée par son coéquipier) pour gagner un point. Le Buteur et le meneur de jeu travaillent ensemble pour marquer des points.

Le Stealer garde son pied arrière même avec l'avant de la rampe. Lorsque le Buteur (adversaire) tire

la balle, le voleur se déplace rapidement vers la rampe adverse pour tenter d'attraper toute balle qui rebondit sur la rampe. Si le Stealer attrape une balle avant qu'elle ne touche le sol, il gagne un tir supplémentaire pour son équipe lors du prochain tour. Les vols sont illimités et peuvent se produire plusieurs fois en un seul tour. Le Stealer utilise le ballon de son équipe adverse lorsqu'il effectue son(ses) tir(s) supplémentaire(s). A round is complete when all 4 RampShot® balls have been played.

À la fin du tour, les joueurs du côté opposé ont à tour de rôle de lancer et de voler (tandis que l'équipe d'origine assume les rôles de Play Maker et Odd Person Out).

A round is complete when all 4 RampShot® balls have been played. Upon round completion, players on the opposite side have a turn to toss and steal (while the original team take on the rolls of Play Maker and Odd Person Out).

GAME ETIQUETTE:

- The Shooter is not required for the Stealer to be ready, but may not take a shot if the Stealer is in between the two ramps.
- The Stealer may not pass the opposite ramp to make a catch. In the case of the ball bouncing straight up off the ramp, both the Stealer and Play Maker can make a play on the ball.
- The Shooter, Play Maker, and Stealer 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 Odd Person Out purposely interferes with the Play Maker the opposing team will be awarded **one bonus point**.
- A ball that clearly goes in the goal but bounces out of the netting 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 ends that player's turn (the Shooter may not toss again in that round). All games end at the completion of a 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
- **Steal:** Stealer catches a ball thrown by the opposite team after it bounces off the ramp. The Stealer is awarded an extra shot in that round.

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 RampShot® 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 ramp 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 ramp 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 RampShot® game is played safely

STORAGE & CARE INSTRUCTIONS:

All RampShot® games are made of premium materials and designed to offer years of use. The RampShot® ramp is made a durable plastic. This game is weather-resistant but is not weather proof.

When not in use, the RampShot® game should be taken indoors and stored in a cool, dry place. 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 DE RAMPSHOT®:

RampShot® es un juego que se juega con 4 jugadores divididos en equipos de dos. Los miembros del mismo equipo se paran en rampas opuestas y alternan disparando, atrapando y robando durante todo el juego.

Este no es un juguete para niños. Se requiere la supervisión de un adulto para que los niños jueguen a este juego. Todos los jugadores deben tener más de 10 años; el uso inadecuado del juego o sus componentes puede provocar lesiones o daños a los jugadores, el juego u otros elementos cercanos.



ROLES DE JUGADOR POR RONDA:

El tiro en rampa se juega 2 contra 2. Los jugadores de cada equipo se turnarán para disparar y atrapar bolas para ganar puntos. Asigne un color por equipo y cada equipo comienza con las bolas de colores de ambos equipos. Mientras un equipo dispara, el otro equipo actúa como el ladrón y el extraño. Los equipos sólo pueden sumar pointas al disparar y atrapar. El Ladrón no gana puntos, pero puede robar turnos a sus oponentes. Los equipos cambian de roles en cada ronda.

Equipo 1:

- **Goleador:** lanza las bolas RampShot® en un intento de sumar puntos
- **Creador de Juego:** Atrapa cualquier pelota lanzada por su compañero de equipo (el goleador) después de que la pelota rebota en la parte superior de la rampa

Equipo 2:

- **Ladrón:** Se para en el mismo lado que el Goleador e intenta atrapar cualquier pelota que rebote en la rampa.
- **Persona Extraña:** este jugador no está involucrado actualmente en la jugada y debe mantenerse alejado de toda acción, dándole al Creador de Juego suficiente espacio para realizar una jugada con el balón.

CÓMO JUGAR:

Antes de jugar, separe las rampas a 15 pies/5 pasos (si juega con una sola rampa, dibuje una línea a 5 pasos de la rampa para que actúe como una línea de lanzamiento).

El Goleador se para detrás de la rampa y lanza dos bolas RampShot®, una a la vez, en un intento de sumar puntos, apuntando principalmente a un tiro a la red.

El Armador de Jugadas se para 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 Goleador y el creador de jugadas trabajan juntos para ganar puntos.

El Steeler mantiene su pie trasero nivelado con el frente de la rampa. Cuando el Goleador (oponente) dispara la pelota, el ladrón se mueve rápidamente hacia la rampa contraria en un intento de atrapar cualquier pelota que rebote desde la rampa. Si el ladrón atrapa una pelota antes de que toque el suelo, gana un tiro extra para su equipo en la siguiente ronda. Los robos son ilimitados y pueden ocurrir varias veces en una ronda. El ladrón usa la pelota de su equipo contrario cuando realiza sus tiros adicionales.

Una ronda se completa cuando se han jugado las 4 bolas RampShot®. Al finalizar la ronda, los jugadores del lado opuesto tienen un turno para lanzar y robar (mientras el equipo original asume el papel de creador de juego y persona extraña).

ETIQUETA DEL JUEGO:

- El Goleador no es necesario para que el Ladrón esté listo, pero no puede disparar si el Ladrón está entre las dos rampas.
- El ladrón no puede pasar la rampa opuesta para atraparlo. En el caso de que la pelota rebote hacia arriba en la rampa, tanto el ladrón como el creador de juego pueden hacer una jugada con la pelota.
- El Goleador, el Creador de Juego y el Ladrón NO pueden tocar el tablero de juego de ninguna manera durante un turno.
- El Armador de Jugadas debe permanecer detrás de su propia rampa cuando realiza una jugada con la pelota.
- Si la persona extraña interfiere intencionalmente con el creador de juego, el equipo contrario recibirá un punto de bonificación.
- Un balón que entra claramente en la portería pero rebota fuera de la red cuenta como Triple.
- Una pelota que resuena alrededor de la portería pero que no entra claramente no cuenta, pero aún así puede ser atrapada por el creador de juego para un sencillo.

PUNTUACIÓN Y PUNTOS:

A medida que avanza el juego, los jugadores realizan un seguimiento de su puntuación a medida que ganan puntos. Los equipos deben alcanzar exactamente **15 puntos para ganar**. Una puntuación que resulte en más de 15 puntos no cuenta y finaliza el turno de ese jugador (el Goleador no podrá volver a lanzar en esa ronda). Todos los juegos terminan al finalizar una ronda.

- **Triple/3 puntos:** El goleador lanza el balón directamente a la portería.
- **Soltero/1 punto:** Play Maker atrapa una pelota que rebota en la rampa, disparada por su compañero de equipo
- **Robar:** El ladrón atrapa una pelota lanzada por el equipo contrario después de que rebota en la rampa. El ladrón es concedió un tiro extra en esa ronda.

Reglas de Tiempo Extra/Desempate:

Si los equipos están empatados a 15 puntos al final de una ronda, el juego se juega a 21 puntos. Si ambos equipos alcanzan 21 puntos al final de la ronda, el juego pasa a rondas de muerte súbita: gana el equipo con más puntos al final de la siguiente ronda de juego. Los equipos continúan jugando rondas hasta que un equipo supera a su oponente en una ronda.

REQUERIMIENTOS DE SEGURIDAD:

Antes de jugar al juego RampShot®, lea todas las advertencias y reglas para garantizar un juego seguro y divertido. Si se juega, se almacena y se utiliza según lo previsto, este juego proporcionará una jugabilidad de por vida.

- No arrojes las bolas a menos que las lances a la rampa durante el juego. Pueden producirse lesiones a usted mismo o a otras personas si las pelotas se utilizan incorrectamente.
- No trepe, se pare ni ponga ningún peso corporal sobre la rampa 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 solos
- Guarde el producto fuera del alcance de los niños pequeños.
- Todos los jugadores son responsables de garantizar que el juego RampShot® se juegue de forma segura.

INSTRUCCIONES DE ALMACENAMIENTO Y CUIDADO:

Todos los juegos RampShot® están fabricados con materiales de primera calidad y diseñados para ofrecer años de uso. La rampa RampShot® está hecha de plástico duradero. Este juego es resistente a la intemperie pero no a la intemperie.

Cuando no esté en uso, el juego RampShot® debe llevarse al interior y guardarse en un lugar fresco y seco. Este juego no debe dejarse al aire libre en condiciones climáticas adversas ni exponerse a los elementos durante un período prolongado de tiempo. La exposición excesiva al sol, la lluvia y la temperatura pueden dañar el juego y deteriorar los materiales.

Mantenga todas las piezas limpias y secas. Limpiar con un paño húmedo con agua fría y jabón líquido suave. Nunca utilice raspadores o abrasadores para limpiar el producto. Dejar secar antes de usar.