

GAMEWRIGHT®

The Frantic Fling-a-Ring Game

2-4 Players
Ages 6 & UP

Ring-O

Flamingo™

Rules of Play

Contents

- 48 lifesavers (12 each of four different colors)
- 7 flamingoes
- 4 lifeboats
- 2 alligators
- 1 game board

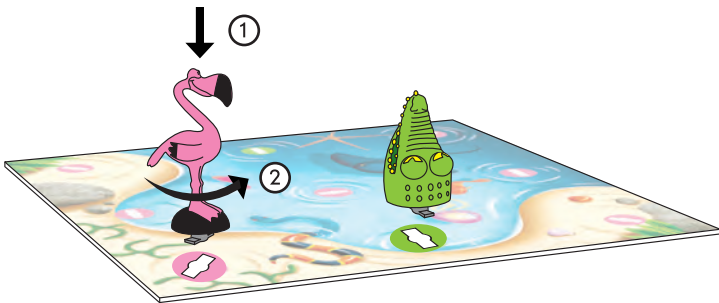


Object

Score the most points by flinging your lifesavers around the flamingoes on the board, while avoid ringing any alligators.

Set up

1. Attach the flamingoes and alligators to the game board by inserting them into the slots. Insert the flamingoes into the slots with the pink circles and the alligators into the slots with the green circles.
2. Twist them to fit snugly in place.



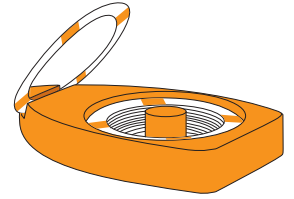
3. Put the board on top of the box bottom and place it on a flat surface in the middle of the playing area.



4. Give each player a lifeboat and 12 matching colored lifesavers.
5. Place your lifeboat in front of you with the bow (front) facing towards the board.

How to Play

On the count of three, start flinging your lifesavers onto the game board at the same time as the other players. Here's how to fling:



1. Place the lifesaver in the slot at front of your boat.
2. Bend the lifesaver back with your fingers and release it.

Flinging Notes

- ▶ You may only fling each lifesaver once.
- ▶ Try to aim your lifesavers so they land around the flamingoes.
- ▶ You may not touch or move the game board until everyone is out of lifesavers.

End of Game and Scoring

The game ends when all players are out of lifesavers. As soon as this happens, tilt the game board at a slight angle to remove any loose lifesavers. Then check to see if any of your lifesavers landed around flamingoes or alligators. Score accordingly:

- ▶ **Bottom-most** lifesaver around any flamingo: **2 points**
- ▶ Other lifesavers around any flamingo: **1 point**
- ▶ Any lifesaver around an **alligator**: **-2 points**

The player with the most points wins. In case of a tie, the player who rung the most individual flamingoes wins. For a longer game, play a number of rounds equal to the number of players. (For two players, play four rounds.) Keep track of scores between rounds and the player with the highest score after the last round wins.

A Word from Gamewright

In the land of far-flung games, *Ring-O Flamingo* stands (on one leg) above the rest! As you frantically fling lifesavers, you'll not only be saving innocent flamingoes from imminent harm, you'll also improve hand-eye coordination. Quick tip: While this is an extremely fast-playing game, accuracy counts more than speed. Take time to set up your shots and you'll be in the pink!

Game by Yakov Kaufman, Yoav Ziv, and Haim Shafir
Illustrations by Dean MacAdam



GAMEWRIGHT® | Games for the Infinitely Imaginative®
70 Bridge Street, Newton, MA 02458 | tel: 617-924-6006 | fax: 617-969-1758
e-mail: jester@gamewright.com | www.gamewright.com
©2009 Gamewright, a division of Ceaco | All rights reserved.

GAMEWRIGHT®

un Juego Rápido de Aros y Flamingos

2-4 Jugadores
Edades: 6 años y mayores

Ring-O Flamingo™

Reglas del Juego

Contenido

- 48 salvavidas – (12 de cada uno de cuatro colores)
- 7 flamingos
- 4 botes salvavidas
- 2 cocodrilos
- 1 tablero de juego

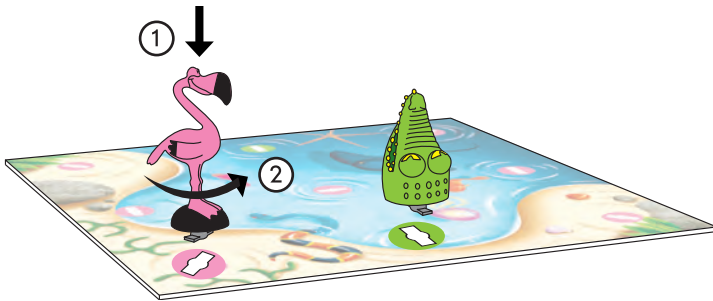


Objetivo

Acumular la mayor cantidad de puntos al lanzar los salvavidas alrededor de los flamingos, y evitando los cocodrilos.

Estableciendo el Juego

1. Adjunte los flamingos y los cocodrilos al tablero insertándolos en los hoyuelos y dándoles vuelta para que queden apretados en su lugar. Inserte los flamingos en los hoyuelos con los círculos rosados y los cocodrilos en los hoyuelos con círculos verdes.



2. Ponga el tablero sobre la parte de abajo de la caja y póngala sobre una superficie plana en el centro del área de juego.



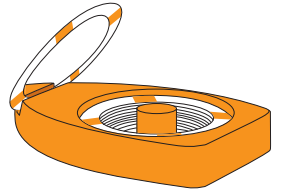
3. Dele a cada jugador un bote salvavidas y 12 salvavidas del mismo color.

4. Ponga su bote salvavidas enfrente suyo con la proa (parte delantera) mirando hacia el tablero.

Como Jugar

Al contar hasta tres todos los jugadores deben empezar a lanzar sus salvavidas al tablero. Como lanzar los salvavidas:

1. Ponga el salvavidas en el hoyuelo en la proa del barco.
2. Doble el salvavidas hacia atrás con sus dedos y luego dejelo ir.



Como lanzar los salvavidas

- ▶ Solo puede lanzar cada salvavidas una vez.
- ▶ Trate de apuntar su salvavidas para que caiga sobre los flamingos.
- ▶ No puede tocar o mover el tablero hasta que todos los jugadores hayan lanzado todos sus salvavidas.

Terminando el Juego y Sumando el Puntaje

El juego terminara cuando todos los jugadores se queden sin salvavidas. Tan pronto como esto suceda, incline el tablero para quitar todos los salvavidas que hayan quedado sueltos. Luego dese cuenta si sus salvavidas cayeron alrededor de algún flamingo o cocodrilo. El puntaje sera el siguiente:

- ▶ El salvavidas más abajo alrededor del flamingo: **2 puntos**
- ▶ Otros salvavidas alrededor del flamingo: **1 punto**
- ▶ Cualquier salvavidas alrededor de un cocodrilo: **- 2 puntos**

El jugador con el puntaje más alto ganara. En case de un empate, el jugador que haya lanzado salvavidas sobre la mayor cantidad de flamingos ganara. Para un juego mas largo, juegue la misma cantidad de rondas, como hayan jugadores (para dos jugadores, juegue dos rondas). Mantenga un récord del puntaje de cada ronda, y al final ganara el con el puntaje acumulado más alto.

una Nota de Gamewright

En tierras lejanas, Rueda de Flamingos queda en pie sobre los demás. Mientras corre a lanzar los salvavidas, no solo estará salvando a los inocentes flamingos del daño inminente, también estará mejorando su coordinacion entre ojos y manos. Truco: Mientras este es un juego sumamente rapido, la exactitud contara más que la rapidez. Tómese su tiempo acomodando cada lanzamiento y obtendrá mejores resultados.

Juego de Yakov Kaufman, Yoav Ziv, and Haim Shafir
Ilustraciones de Dean MacAdam