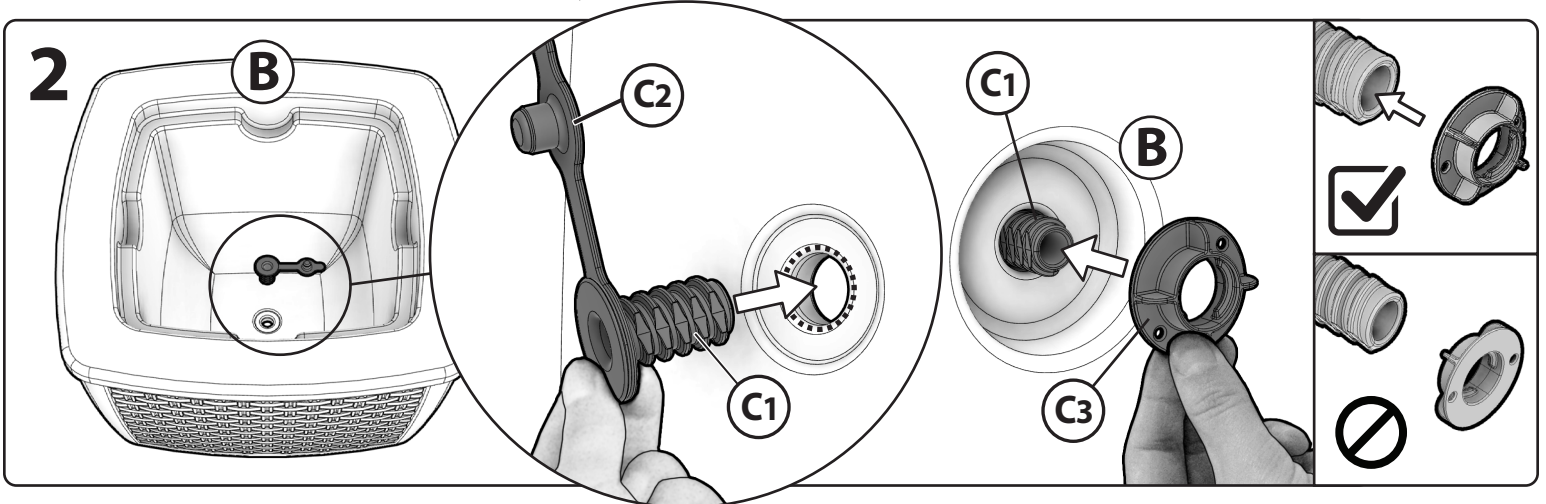
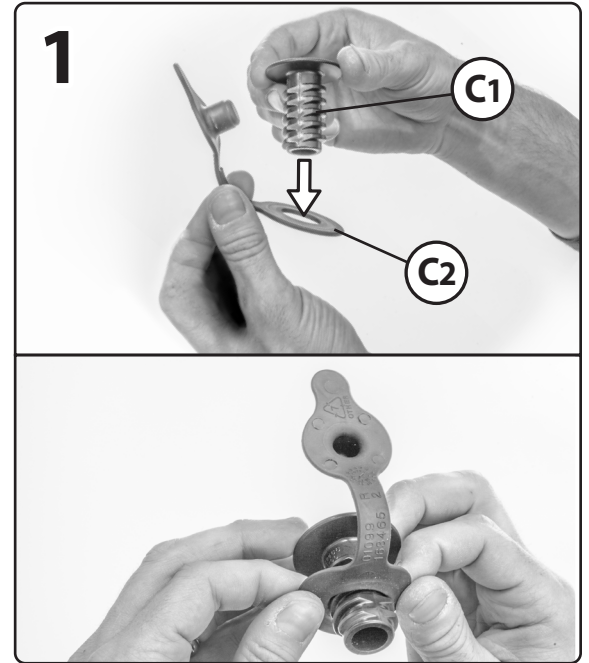
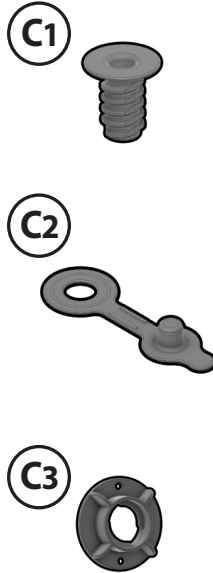
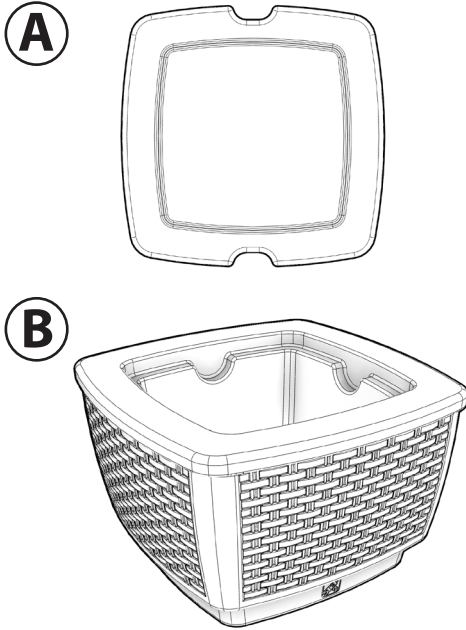




JUST CHILLIN' PATIO TABLE AND ICE BIN™

The Step2 Company, LLC.
10010 Aurora-Hudson Rd.
Streetsboro, OH 44241 USA
1-800-347-8372 USA & Canada Only
(330)656-0440
www.step2.com



ENGLISH

OBSERVE ALL STATEMENTS AND WARNINGS TO REDUCE THE LIKELIHOOD OF SERIOUS OR FATAL INJURY. SAVE THIS SHEET FOR FUTURE REFERENCE.

⚠ WARNING:
ENTRAPMENT / SUFFOCATION HAZARD
This is not a toy. Do not allow children to play inside the ice bin.

CLEANING INSTRUCTIONS:

General Cleaning:
Use a 50/50 mixture of white vinegar and water.

DISPOSAL INSTRUCTIONS:

Please recycle when possible. Disposal must be in compliance with all government regulations.
INSPECT THIS PRODUCT PERIODICALLY. REPLACE DAMAGED OR WORN COMPONENTS. CONTACT THE STEP2 COMPANY FOR REPLACEMENT PARTS.

FRANÇAIS

RESPECTEZ LES ÉNONCÉS ET AVERTISSEMENTS SUIVANTS POUR RÉDUIRE LA PROBABILITÉ DE BLESSURE GRAVE, VOIRE MORTELLE. CONSERVEZ CETTE FEUILLE POUR RÉFÉRENCE ULTÉRIEURE.

⚠ AVERTISSEMENT:
PIÈGEAGE / DANGER D'ASPHYXIE
CECI N'EST PAS UN JOUET. Ne laissez pas les enfants jouer à l'intérieur de la boîte.

INSTRUCTIONS DE NETTOYAGE :

NETTOYAGE GÉNÉRAL:
Utilisez un mélange 50/50 de vinaigre blanc et d'eau.

INSTRUCTIONS DE MISE AU REBUT:

Veillez recycler dans la mesure du possible. L'élimination doit être conforme à toutes les lois nationales.
INSPECTEZ LE PRODUIT RÉGULIÈREMENT, REMPLACEZ LES PIÈCES ENDOMMAGÉES OU ABIMÉES. CONTACTEZ LA SOCIÉTÉ STEP2 POUR OBTENIR DES PIÈCES DE RECHANGE.

ESPAÑOL

RESPESTE LAS SIGUIENTES RECOMENDACIONES Y ADVERTENCIAS PARA DISMINUIR LA PROBABILIDAD DE SUFRIR LESIONES GRAVES O MORTALES. CONSERVE ESTA HOJA PARA SU CONSULTA EN EL FUTURO.

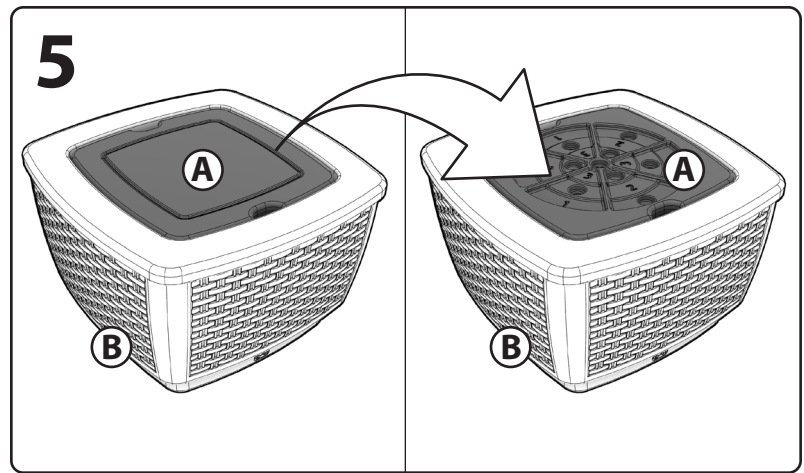
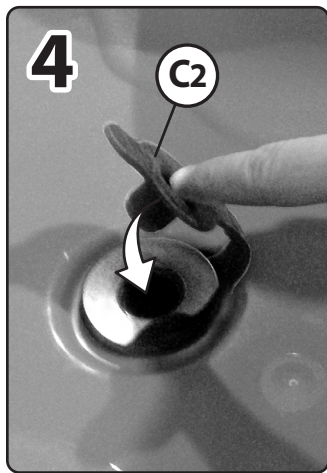
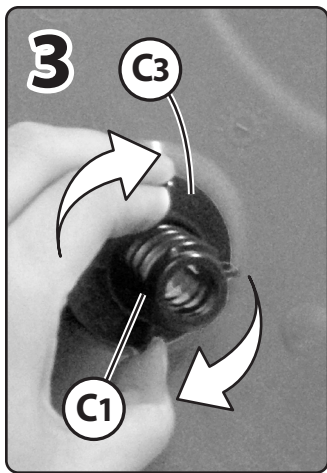
⚠ ADVERTENCIA:
ATRAPAMIENTO / PELIGRO DE ASFIXIA
ESTO NO ES UN JUGUETE. No permita que los niños jueguen dentro de la caja.

INSTRUCCIONES PARA LA LIMPIEZA:

LIMPIEZA GENERAL:
Use una mezcla 50/50 de vinagre blanco y agua.

INTRUCCIONES PARA LA ELIMINACIÓN:

Recicle los componentes si tiene la posibilidad. La eliminación de este producto se debe realizar de conformidad con la Normativa Gubernamental.
INSPECCIONE ESTE PRODUCTO PERIÓDICAMENTE. SUSTITUYA LAS PIEZAS DAÑADAS O DESGASTADAS. PÓNGASE EN CONTACTO CON STEP2 COMPANY SI NECESITA PIEZAS DE REPUESTO.



Flip Cap / Flip Coin

Play to 21, scores cancel per round. "Markers" lying flat on the board score 1-3 points based on noted ring. Anything leaning or falling into a "hole" scores 0. The center star is worth 5 points.

Scoring Guide

- Flat on the 1 ring - 1 points
- Flat on the 2 ring - 2 points
- Flat on the 3 ring - 3 point
- Center Star hole - 5 points
- Anything leaning - 0 points
- Non-star holes - 0 points
- Off gameboard - 0 points

How to Play

1. Each player starts with 3 "Markers," making sure each player has different Markers than their opponents.
2. Relax equal distant from the game board.
3. Lightest marker throws first. Players alternate throws.
4. Only one player can score points per round as points cancel each other out (i.e.: if you get 5 points and your opponent gets 3 points, you would score a total of 2 points per that round, see attached picture).
5. Player with lower score starts all subsequent rounds.
6. Play to an agreed upon final score, usually 21.

Flip Cap / Flip Coin

Jouez jusqu'à 21, les scores s'annulent par tour. Les «marqueurs» à plat sur le plateau marquent de 1 à 3 points en fonction de l'anneau noté. Tout ce qui se penche ou tombe dans un «trou» rapporte 0. L'étoile centrale vaut 5 points.

Guide de notation

- À plat sur l'anneau 1 - 1 points
- Plat sur l'anneau 2 - 2 points
- À plat sur l'anneau 3 - 3 points
- Trou d'étoile centrale - 5 points
- Tout ce qui penche - 0 point
- Trous non étoilés - 0 point
- Hors plateau de jeu - 0 point

Comment jouer

1. Chaque joueur commence avec 3 «marqueurs», en s'assurant que chaque joueur a des marqueurs différents de ceux de ses adversaires.
2. Détendez-vous à égale distance du plateau de jeu.
3. Le marqueur le plus léger lance en premier. Les joueurs alternent les lancers.
4. Un seul joueur peut marquer des points par tour car les points s'annulent (c'est-à-dire: si vous obtenez 5 points et que votre adversaire en obtient 3, vous marquez un total de 2 points par tour, voir l'image ci-jointe).
5. Le joueur avec un score inférieur commence tous les tours suivants.
6. Jouez sur un score final convenu, généralement 21.

Flip Cap / Flip Coin

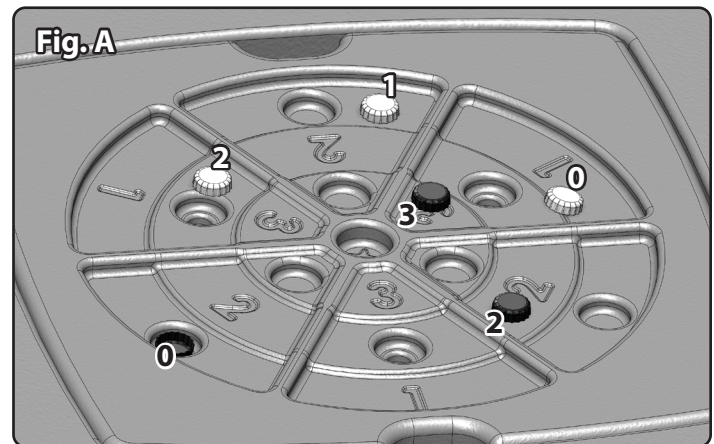
Juega hasta 21, los puntajes se cancelan por ronda. Los "marcadores" que yacen planos sobre el tablero obtienen de 1 a 3 puntos según el anillo anotado. Cualquier cosa que se incline o caiga en un "agujero" puntúa 0. La estrella central vale 5 puntos.

Guía de puntuación

- Plano en el 1 anillo - 1 puntos
- Plano en el anillo 2 - 2 puntos
- Plano en el anillo 3 - 3 puntos
- Agujero de estrella central - 5 puntos
- Cualquier cosa inclinada - 0 puntos
- Agujeros sin estrella - 0 puntos
- Fuera del tablero - 0 puntos

How to Play

1. Cada jugador comienza con 3 "Marcadores", asegurándose de que cada jugador tenga marcadores diferentes a los de sus oponentes.
2. Relájese a la misma distancia del tablero de juego.
3. El marcador más ligero se lanza primero. Los jugadores alternan lanzamientos.
4. Solo un jugador puede sumar puntos por ronda ya que los puntos se anulan entre sí (es decir, si obtienes 5 puntos y tu oponente obtiene 3 puntos, obtendrás un total de 2 puntos por esa ronda, ver imagen adjunta).
5. El jugador con una puntuación más baja comienza todas las rondas posteriores.
6. Juega con un puntaje final acordado, generalmente 21.



Example Game (Fig. A)

In this example round player #1 (black markers) has scored 2 points. Player #1's markers are worth 5. Player #2's (white markers) markers are worth 3 points. When subtracted player #1 (black) is left with 2 points. Player #2 (white) has scored 0 and will go first in the following round.

Juego de Ejemplo (Fig. A)

Dans cet exemple, le joueur du tour n° 1 (marqueurs noirs) a marqué 2 points. Les marqueurs du joueur n° 1 valent 5. Les marqueurs du joueur n° 2 (marqueurs blancs) valent 3 points. Lorsqu'il est soustrait, le joueur n° 1 (noir) se retrouve avec 2 points. Le joueur n° 2 (blanc) a marqué 0 et jouera premier au tour suivant.

Juego de Ejemplo (Fig. A)

En este ejemplo, el jugador de ronda n.º 1 (marcadores negros) ha anotado 2 puntos. Los marcadores del jugador # 1 valen 5. Los marcadores del jugador # 2 (marcadores blancos) valen 3 puntos. Cuando se resta, el jugador # 1 (negro) se queda con 2 puntos. El jugador # 2 (blanco) ha marcado 0 e irá primero en la siguiente ronda.



www.step2.com/survey/?partnumber=518399



@THESTEP2COMPANY | #STEP2KIDS