



2-in-1 Bag Toss / Washer



Please keep this instruction manual for future reference

If you have any problems with your new product, please contact Triumph Sports USA at 1-866-815-4173, or e-mail us at csr@triumphsportsusa.com for any technical support or warranty issues.

Limited 90-Day Triumph Sports USA, Inc. Warranty

All Triumph Sports USA, Inc. (TSU) games have a limited 90-day from date of purchase warranty. This warrants the retail purchaser for any TSU game purchased to be free from any defect in materials and construction for 90 days from the date of purchase. The only exceptions to the warranty include main frames, tabletops, playing surfaces, batteries or tools. Damaged main frames, tabletops, playing surfaces need to be returned to the store as we are unable to replace these parts. Normal play wear and usage is not covered under the warranty, nor is wear or damage due to improper use of the TSU game. This will void any and all TSU warranties.

A PURCHASE RECEIPT (or other proof of purchase date) will be required before any warranty service is initiated. All requests for warranty service can be submitted by email, in writing or by contacting our Customer Service Department at: 1-866-815-4173 or email us at csr@triumphsportsusa.com.

IMPORTANT NOTICE! Please contact us before returning the product to the store.

Be sure to check out all the exciting games  has to offer.

Visit our web site at:

www.triumphsportsusa.com



BILLIARDS



DARTS



GAME TABLES



CASINO



OUTDOOR GAMES

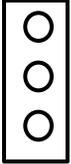


DARTBOARDS

Triumph Sports USA
11327 W Lincoln Ave.
West Allis, WI 53227
www.triumphsportsusa.com

©2013 Triumph Sports USA. All Rights Reserved.

Parts List

<p>1</p>  <p>Game Platform 2 pcs</p>	<p>2</p>  <p>Red Bag 3 pcs</p>	<p>3</p>  <p>Blue Bag 3 pcs</p>	<p>4</p>  <p>Red Washer 3 pcs</p>
<p>5</p>  <p>Blue Washer 3 pcs</p>	<p>6</p>  <p>Front Leg 4 pcs</p>	<p>7</p>  <p>Back Leg 4 pcs</p>	



Switch four legs to the reverse side to change games.



Bag Toss



Washer Toss

Game Rules



3-Hole Bag Toss

2 to 8 players

Preparation: Set the boards 18 feet apart from the front of the boards on even ground. (Adjust as needed for children).

Game Rules:

Each team gets 3 bags to throw. Play continues alternating Player/Team until each player has tossed their bags.

With four players, team members stand at opposite ends and may throw from either side of the box.

Players must throw from behind the front of the boxes, which is the foul line. If a player crosses the foul line the throw does not count and the bag is removed from play.

Each team alternates throws beginning with the team that scored last.

Scoring:

Points are scored when a player lands a bag in the hole.

Top Holes = 5 Points

Middle Holes = 3 Points

Bottom Hole = 1 Point

No Score - Bags that miss the hole or bounce off the ground do not count in scoring.

To Win - Throwing your Bean Bags into the 1, 3, and 5 point holes. First Player/Team to reach 50 points wins!



3-Hole Washer Toss

2 to 4 players, singles (2) or partners (4)

Preparation: Set the boards 10 feet apart from the front of the boards on even ground.

Game Rules:

Each player has a turn to throw three washers in each round.

Players always throw towards the same board. The team or player that scored points last goes first, throwing all three washers. Points are added up for all washers that land in the board.

The first player or team to reach twenty-one (21) points wins the game.

Optional: Some players require the winning person or team to reach 21 without going over.

Scoring:

The closest hole is worth one (1) point, the middle hole is worth three (3) points, and the furthest hole is worth five (5) points. Washers must drop into the hole completely to score. A thrown washer from either player can knock washers on the board in a hole. It is important to remember whose washers are on the board in case of a knock-in throw. The owner of the knocked-in washer receives the applicable score for the hole into which it was knocked.



Jeu De Poches / Jeu De Rondelles 2-en-1



Veillez conserver ce livret d'instructions pour consultation ultérieure

Au cas où ce produit se révélerait défectueux, contactez Triumph Sports USA au 1-866-815-4173, ou par courrier électronique au csr@triumphsportsusa.com pour demander une assistance technique ou une exécution de la garantie.

Garantie limitée de 90 jours de Triumph Sports USA, Inc.

Tous les jeux de la marque Triumph Sports USA, Inc. (TSU) sont couverts par une garantie limitée qui entre en vigueur à la date d'achat. Cela garantit l'acheteur d'un jeu contre tout défaut de matériau ou de construction pendant 90 jours à compter de la date d'achat. Font exception à cette règle, les châssis, les plateaux de table, les surfaces de jeux, les piles ou les outils. Les châssis, plateaux de table ou surfaces de jeux endommagés doivent être retournés au magasin car nous ne pouvons pas remplacer ces pièces. Ni l'usure normale, ni les dommages ou l'usure consécutifs à une utilisation incorrecte du jeu TSU sont couverts par la garantie. Tout usage abusif annule la garantie TSU.

Un REÇU (ou une autre preuve d'achat) sera exigé avant toute exécution de la garantie. Vous pouvez demander l'exécution de la garantie par courrier électronique, par écrit ou en contactant le département Service à la clientèle au : 1-866-815-4173 ou en nous contactant par email à csr@triumphsportsusa.com.

AVIS IMPORTANT! Veuillez nous contacter avant de renvoyer le produit au magasin.

Ne manquez pas de jeter un œil à tous les jeux passionnants que propose Triumph Sports USA. Visitez notre site web à

www.triumphsportsusa.com



Billard



Fléchettes



Tables de jeux



Casino



Jeux
d'extérieur

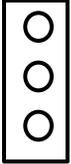


Cibles de
fléchettes

Triumph Sports USA
11327 W Lincoln Ave.
West Allis, WI 53227
www.triumphsportsusa.com

©2014 Triumph Sports USA. Tous droits réservés.

Liste des pièces

<p>1</p>  <p>Plateforme de jeux 2</p>	<p>2</p>  <p>Poche rouge 3</p>	<p>3</p>  <p>Poche bleue 3</p>	<p>4</p>  <p>Rondelle rouge 3</p>
<p>5</p>  <p>Rondelle bleue 3</p>	<p>6</p>  <p>Pied avant 4</p>	<p>7</p>  <p>Pied arrière 4</p>	



Inverser les quatre pieds au moment du changement de partie.



Jeux de poches



Jeux de rondelles

Règles du jeu



Jeu de poches 3 trous

2 à 8 joueurs

Préparation: Set the boards 18 feet apart from the front of the boards on even ground. (Adjust as needed for children).

Règles du jeu:

Placer les panneaux à une distance de 18 pieds (5,48 m) l'un de l'autre à partir de l'avant du panneau sur un sol plat. (Ajuster selon les besoins pour des enfants).

Chaque équipe reçoit 3 poches à lancer. La partie dure jusqu'à ce que chaque joueur/équipe ait lancé à tour de rôle, ses poches.

Avec quatre joueurs, les membres des équipes se tiennent aux extrémités opposées et peuvent lancer à partir d'un côté ou de l'autre de la boîte.

Les joueurs doivent rester en arrière de l'avant des boîtes, qui représente la ligne de faute, pour effectuer leur lancer. Si un joueur franchit la ligne de faute, le lancer ne compte pas et la poche est retirée du jeu.

Les équipes jouent à tour de rôle en commençant par l'équipe qui a marqué la dernière.

Pointage :

Des points sont marqués lorsque le sac d'un joueur tombe dans le trou.

Trou du haut = 5 Points

Trou du milieu = 3 Points

Trou du bas = 1 Point

Pas de points—Une poche qui manque le trou ou rebondit sur le sol ne marque pas de points.

Pour gagner—Lancer les poches dans les trous à 1, 3 et 5 points. Gagne, la première équipe qui totalise 50 points!



Lancer de rondelles 3 trous

2 à 4 joueurs, simples (2 joueurs) ou équipes de deux (4 joueurs)

Préparation : Placer les panneaux sur un terrain plat à une distance de 10 pieds (3,04 m) l'un de l'autre à partir de l'avant des panneaux.

Règles du jeu:

Les joueurs lancent trois rondelles à leur tour, à chaque manche.

Les joueurs lancent toujours vers le même panneau. L'équipe ou le joueur qui a marqué la dernière ou le dernier joue la première ou le premier et lance les trois rondelles. Les points marqués pour toutes les rondelles qui tombent sur le panneau sont ajoutés.

Le premier joueur ou la première équipe qui marque vingt-et-un (21) points gagne la partie.

Facultatif : Certains joueurs exigent que le gagnant ou l'équipe gagnante atteigne 21 points juste, sans dépassement.

Pointage :

Le trou le plus proche vaut un (1) point, le trou du milieu en vaut trois (3) et le trou le plus éloigné en vaut cinq (5). Une rondelle doit tomber complètement dans le trou pour marquer. Tout joueur peut pointer une rondelle se trouvant sur le panneau pour l'envoyer dans le trou, qu'il s'agisse de la sienne ou de celle de l'adversaire- ou de l'autre équipe. Il est important de se rappeler à qui sont les rondelles retombées sur le panneau dans les cas où elles sont propulsées dans un trou car le propriétaire de la rondelle propulsée reçoit le score associé au trou dans lequel elle a été propulsée.