



## Washer Toss



Please keep this instruction manual for future reference

If you have any problems with your new product, please visit our website [www.triumphsportsusa.com](http://www.triumphsportsusa.com) for the fastest expedited service possible for your replacement part ordering needs. Please have a copy of your receipt of purchase. For any technical support or warranty issues, please contact Triumph Sports USA at 1-866-815-4173 or email us at [csr@triumphsportsusa.com](mailto:csr@triumphsportsusa.com)

# 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](mailto:csr@triumphsportsusa.com).**

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

## Warnings



**WARNING: CHOKING HAZARD - Small parts included in assembly.**

Recommended for ages 8 and over.

Not for use by children without adult supervision.

**This is not a child's toy. Adult supervision is required for children playing this game. Please read instructions carefully. Proper use of this set can prevent damage or injury.**

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

**Visit our web site at:**

[www.triumphsportsusa.com](http://www.triumphsportsusa.com)



**BILLIARDS**



**DARTS**



**GAME TABLES**



**CASINO**



**OUTDOOR GAMES**



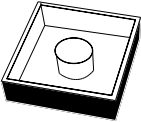
**DARTBOARDS**

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

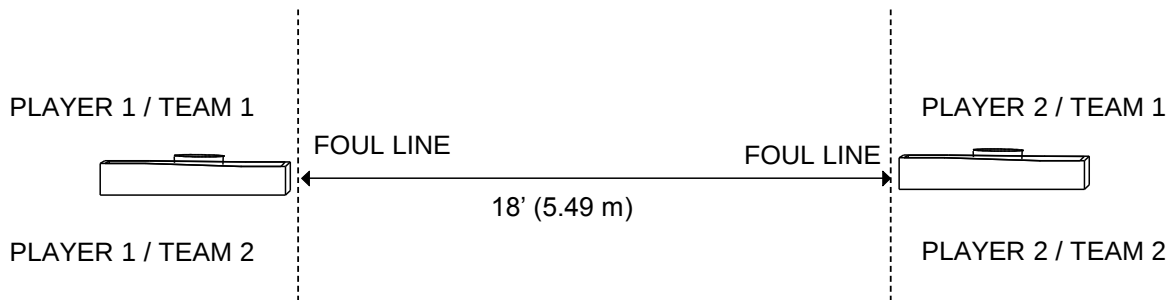
[www.triumphsportsusa.com](http://www.triumphsportsusa.com)

©2016 Triumph Sports USA. All Rights Reserved.

# Parts List

|                                                                                                               |                                                                                                                        |                                                                                                                    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1<br><br>Washer Box<br>2 pcs | 2<br><br>Hunter Green Washer<br>3 pcs | 3<br><br>Orange Washer<br>3 pcs |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## Game Instructions



### GAME SETUP:

1. Playing Area – Select an open area that provides approximately 18 ft. (5.49 m) between the two foul lines (front of the target boxes). Allow children to set their own distance.
2. Play is between two players or teams. One member from each team will stand next to each box. When pitching washers, your toe or foot must be behind front of box.

## RULES OF THE GAME:

- Object of the Game – Points are made by tossing washers into box or cup (centre piece). The first player/team to reach 21 points wins!
- Start of the Game -- to determine who will “pitch” first at the start of the game, each player/team will throw one washer toward the opposite board and whoever gets closest to or into the cup will be the first to throw. This is called the “Diddle.” Winner of the Diddle is player/team 1.
- Game Play - Players/teams shoot towards the same box. Player/team 1 throws all 3 washers, then player/team 2 throws their 3 washers. If both players get a washer in the middle or in the box, they cancel each other out like in regular horseshoes. Points are added up for all valid washers. For the following rounds, the player/team that got points last goes first, throwing all 3 washers.

### *Example:*

If player/team 1 throws 3 washers and gets 2 in the cup and 1 in the box, the result would be 7 points. If player/team 2 then throws 3 washers and gets 1 in the cup and 2 in the box, the result would be 5 points. These cancel each other out and player/team 1 is awarded 2 points ( $7-5=2$ ) to be added to the score. Player/team 1 scored points and therefore, will go first in the next round. Players move to the opposite box for each round unless in team play. Play continues until a total of 21 points is reached by one player/team.

- Scoring - is determined after both players/teams have pitched all of their washers. Only 1 player/team may score per round but scores points for all washers that are closer than the opponents.

In the Cup = 3 Points

In the Box = 1 Point

- No Score - washers that miss the box or bounce off the ground do count in scoring. Players that step across the foul line (front edge of the target box) during a throw nullify that washer and it does not count in scoring.
- To Win – The winner is the 1st player/team to reach 21 points. If player/team 1 reaches 21 and player/team 2 has yet to pitch their washers then player/team 2 is allowed to finish the round in the hopes that they can get more points or nullify player/team 1's points. A “Skunk” can be called at 11-0 or a “Whitewash” can be called at 17-2.

### Alternate Scoring Method - scoring exactly 21 points:

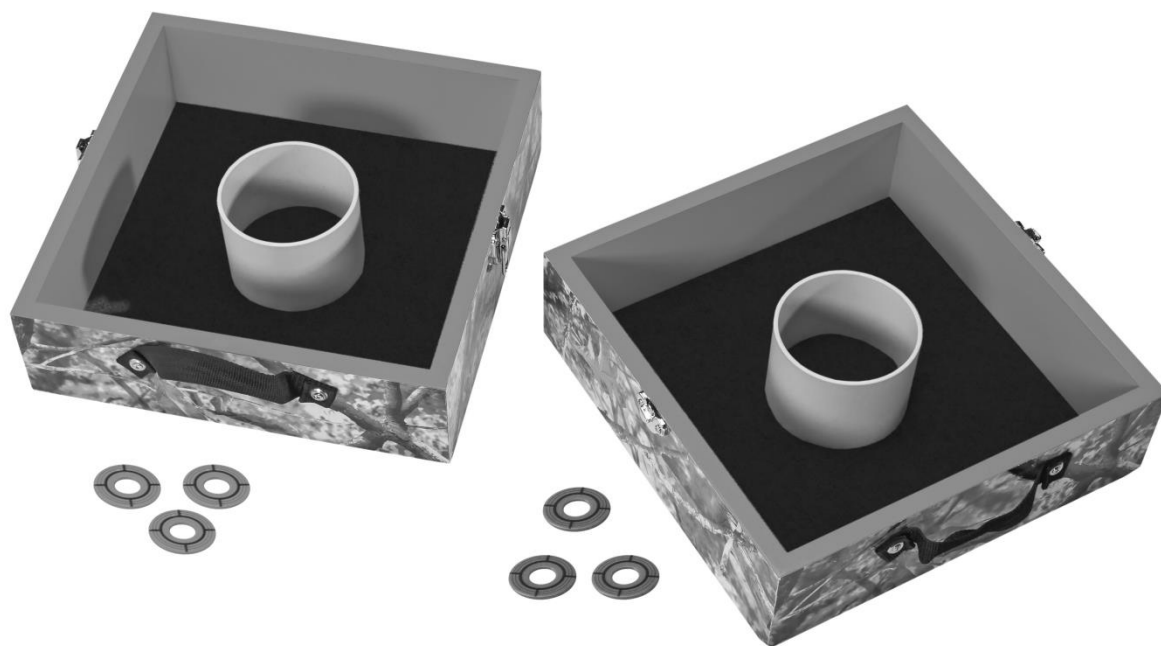
- First player/team to reach exactly 21 points without going over wins.
- If a player/team goes over 21 points, then that player/team must subtract the points made on that round from their score

### *Example:*

Player/team 1 has a score of 18 points and player/team 2 has 15 points. Player/team 1 must get 3 points and no more in that round. If player/team 1 gets one in the cup and one in the box, then they have 4 points for a total of 22. If player/team 2 throws one in the box but misses the other two, then their total is one point. The net effect is 3 ( $4-1=3$ ) and player/team one wins. But if player/team 2 misses all three, then player/team 1 must subtract a point from their score.



# Rondelles Tournoi



**Veillez conserver ce livret d'instructions pour consultation ultérieure**

**En cas de problème avec votre récent achat, commandez sur notre site Web [www.triumphsportsusa.com](http://www.triumphsportsusa.com) les pièces de rechange nécessaires. Elles seront livrées dans les plus brefs délais. Ayez votre reçu sous la main.**

**Pour toute demande d'assistance ou problème lié à la garantie, veuillez communiquer avec Triumph Sports USA par téléphone au 1-866-815-4173 ou par courriel à [csr@triumphsportsusa.com](mailto:csr@triumphsportsusa.com)**

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

Tous les jeux Triumph Sports USA, Inc. (TSU) bénéficient d'une garantie limitée de 90 jours à partir de la date d'achat. Cette garantie protège l'acquéreur d'un jeu TSU vendu au détail de tout défaut de matériau ou de fabrication pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Les seules exceptions à la garantie sont les structure de jeu, les plateaux, les Châssis, un plateau de table ou une surface, les piles et les outils. Un Châssis, un plateau de table ou une surface plateau de ou une surface de jeu endommagés n'étant pas remplaçables, il faut rapporter le jeu au magasin. L'usure due au jeu ou à une utilisation normale n'est pas couverte par la garantie, ni l'usure ou les dommages provoqués par un usage abusif du jeu.

**Un reçu ou une autre preuve d'achat sera exigé avant d'honorer la garantie. Vous pouvez faire parvenir les demandes par courrier électronique, par courrier ou en communiquant avec notre service à la clientèle par téléphone au : 1-866-815-4173 ou par courriel à [csr@triumphsportsusa.com](mailto:csr@triumphsportsusa.com).**

**AVIS IMPORTANT! Communiquez avec nous avant de rapporter le produit en magasin**

## Avertissements



**AVERTISSEMENT : RISQUE D'ÉTOUFFEMENT - Petites pièces incluses dans l'ensemble.**

Recommandé pour les personnes âgées de 8 ans et plus.

Ne pas utiliser sans la supervision d'un adulte.

**Ceci n'est pas un jouet pour enfants. La supervision d'un adulte est requise lorsque ce jeu est utilisé par des enfants. Veuillez lire les instructions attentivement. Une utilisation appropriée de cet ensemble peut empêcher les dommages et les blessures.**

**Découvrez tous les jeux passionnants que propose Triumph Sports USA. Visitez notre site web à:**

[www.triumphsportsusa.com](http://www.triumphsportsusa.com)



BILLARDS



FLÉCHETTES



TABLES DE JEUX



CASINO



JEUX D'EXTÉRIEUR



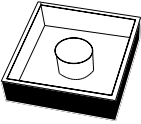
CIBLES DE  
FLÉCHETTES

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

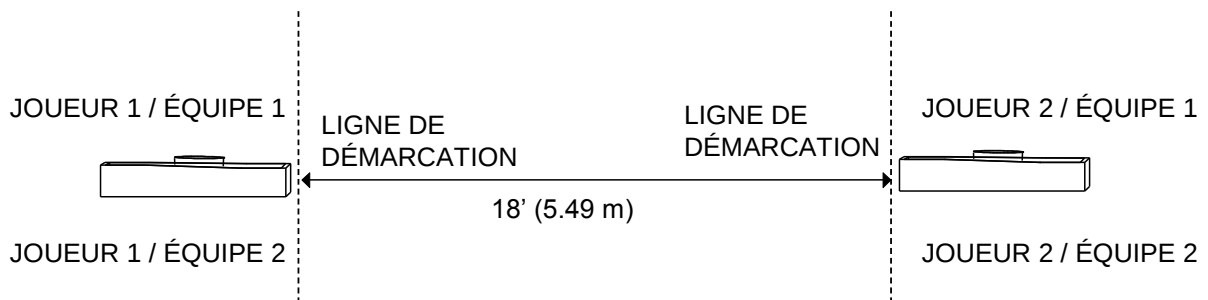
[www.triumphsportsusa.com](http://www.triumphsportsusa.com)

©2016 Triumph Sports USA. Tous droits réservés.

# Liste des pièces

|                                                                                                      |                                                                                                              |                                                                                                                  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1<br><br>Boîte<br>2 | 2<br><br>Rondelle vert<br>3 | 3<br><br>Rondelle orange<br>3 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## Règles Du Jeu



### PRÉPARATION :

1. Aire de jeu : choisissez une aire ouverte qui permet d'espacer les deux lignes de jeu (ou les deux cibles) d'environ 5,49 m (18 pi). Les enfants peuvent déterminer eux-mêmes les dimensions de l'aire de jeu.
2. Le jeu oppose deux joueurs ou deux équipes. Un membre de chaque équipe doit se tenir à côté de chaque cible. Lorsqu'il lance les rondelles, le joueur doit s'assurer de demeurer derrière la ligne de jeu, qui correspond à l'avant de la cible.

## RÈGLES DU JEU

- But du jeu : être le premier à accumuler 21 points ; les joueurs marquent des points en lançant des anneaux dans la boîte sur le cylindre de la cible.
- Début du jeu : pour déterminer qui lancera le premier, chaque joueur ou équipe lance un anneau, et c'est celui dont la rondelle tombe le plus près de la cible qui commence la partie.
- Déroulement du jeu : les joueurs (ou équipes) lancent leurs rondelles vers la même cible. Le joueur 1 (ou l'équipe 1) lance ses trois rondelles, puis le joueur 2 (ou l'équipe 2) lance les siens. Si les deux joueurs réussissent à lancer des rondelles dans le cylindre et dans la boîte, ces lancers s'annulent, comme c'est le cas lorsqu'on joue au fer à cheval. On additionne les points pour toutes les rondelles admissibles. Pour les manches suivantes, c'est le joueur (ou l'équipe) qui les derniers points de la manche précédente qui lance ses 3 rondelles en premier.

### *Exemple :*

Si le joueur 1 (ou l'équipe 1) lance ses trois rondelles et réussit à en mettre deux dans le cylindre et une dans la boîte, il obtient 7 points. Si le joueur 2 (ou l'équipe 2) lance ensuite ses trois rondelles et réussit à en mettre un dans le cylindre et deux dans la boîte de la cible, il obtient 5 points. Les rondelles réussies s'annulent et le joueur 1 (ou l'équipe 1) ajoute 2 points ( $7-5=2$ ) à son pointage total. Comme le joueur 1 (ou l'équipe 1) a marqué des points, il sera le premier à lancer ses rondelles à la prochaine manche. À moins qu'ils jouent en équipe, les joueurs changent de cible à chaque manche. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur (ou une équipe) ait accumulé 21 points.

- Le pointage est calculé après que les deux joueurs aient lancé toutes leurs rondelles. Seul un joueur peut marquer des points à chaque manche, et il obtient des points pour les rondelles qui sont plus près de la cible que ceux de son adversaire.

Dans le cylindre = 3 points

Dans la boîte = 1 point

- Lancer nul : les anneaux qui n'atteignent pas la boîte de la cible ou qui touchent le sol avant de l'atteindre ne donnent droit à aucun point. Si le joueur dépasse la ligne de jeu (le devant de la cible) avec son pied en lançant son anneau, ce dernier ne donne droit à aucun point.
- Pour gagner : le gagnant est le premier joueur (ou la première équipe) à accumuler 21 points. Si le joueur 1 (ou l'équipe 1) atteint 21 points au cours d'une manche et que le joueur 2 (ou l'équipe 2) n'a pas encore lancé ses rondelles, on permet à ce dernier de lancer ses rondelles au cas où il obtiendrait plus de points que le joueur 1 ou qu'il parviennent à annuler les points du joueur 1 (ou de l'équipe 1). On peut déclarer une « mouffette » lorsque le pointage est de 11-0, ou un « blanchissage » lorsqu'il est de 17-2.

### Autre méthode de pointage : marquer exactement 21 points

- Le premier joueur (ou la première équipe) qui atteint exactement 21 points sans dépasser gagne la partie.
- Si un joueur (ou une équipe) dépasse 21 points, il doit soustraire de son pointage total tous les points accumulés durant la manche en cours.

### *Exemple :*

Le joueur 1 (ou l'équipe 1) a 18 points et le joueur 2 (ou l'équipe 2) en a 15. Pour gagner, le joueur 1 (ou l'équipe 1) doit marquer exactement 3 points durant la manche. Si le joueur 1 (ou l'équipe 1) lance une rondelle dans le cylindre et une rondelle dans la boîte, il a droit à 4 points et son total est alors de 22 points. Si le joueur 2 (ou l'équipe 2) lance une rondelle dans la boîte, mais qu'il ne marque aucun point avec les deux autres rondelles, il n'a droit qu'à un seul point. Le pointage net est alors de 3 ( $4-1=3$ ), et le joueur 1 (ou l'équipe 1) gagne la partie. Mais si le joueur 2 (ou l'équipe 2) ne marque aucun point, le joueur 1 (ou l'équipe 1) doit alors soustraire un point de son total.