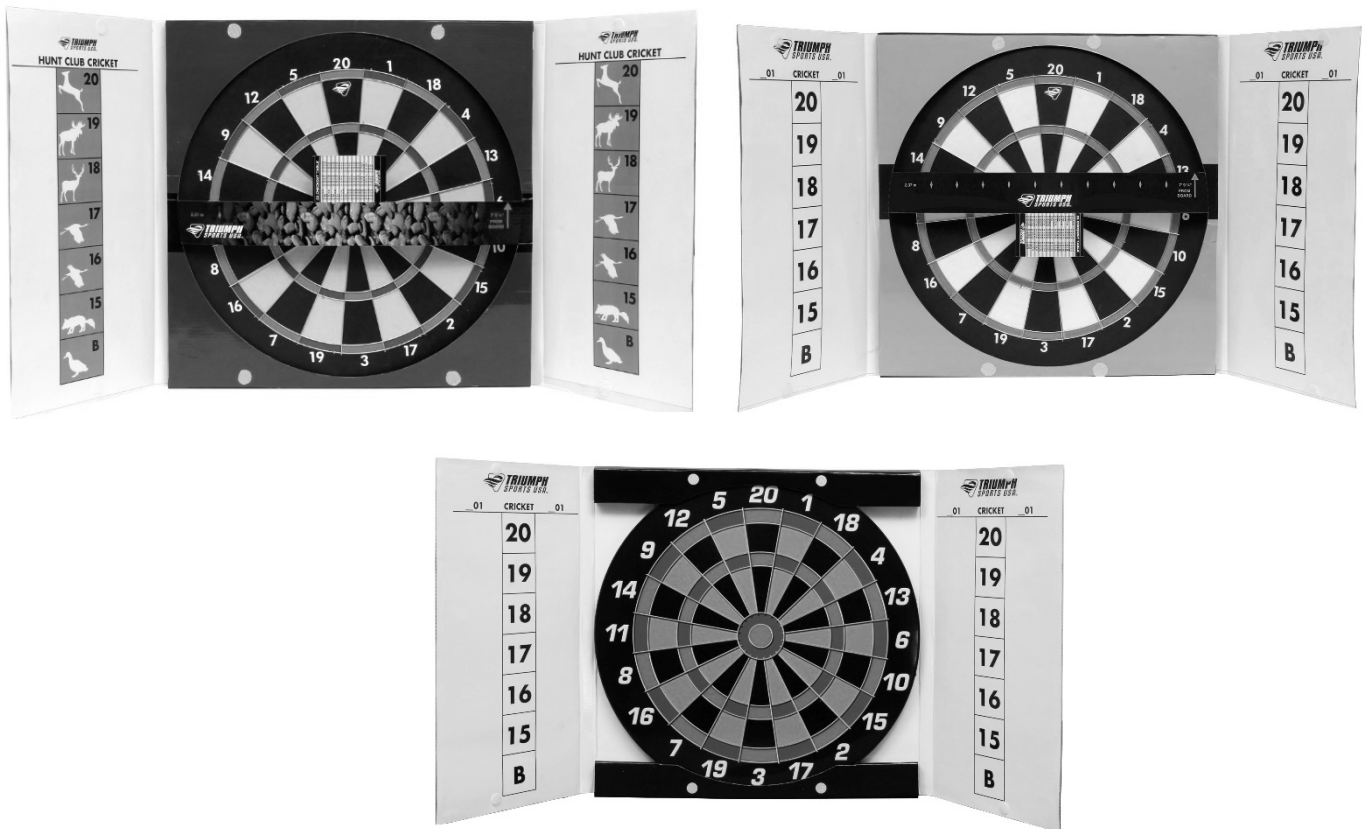




Game station Dartboard



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 30-Day Triumph Sports USA, Inc. Warranty

All Triumph Sports USA, Inc. (TSU) games have a limited 30-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 30 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.

Warnings



WARNING:Choking Hazard--Toy contains small balls and/or small parts.
Not for children under 3 years of age.



WARNING:this is not a child's toy. adult supervision is required
for children playing darts. proper use of darts 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



BILLIARDS



DARTS



GAME TABLES



CASINO



OUTDOOR GAMES



DARTBOARDS

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

www.triumphsportsusa.com

©2015 Triumph Sports USA. All Rights Reserved.

EZ SETUP Mounting Instructions

Choose a location to hang the dartboard where there is about 10 feet (3.048 m) of open space in front of the board. The “toe-line” should be 7’9 1/4” (2.37 M) from the face of the dartboard for steel tip rules or 8 feet for soft tip rules. The center of bullseye should be 5’8” (1.73 m) from the ground when mounted.

The Game Station Dartboard allows you to hang the entire color box right on the wall. The color box cabinet doors conceal the board when not in use and also provides a nice built in scoreboard and wall protector.

1. Tear or cut the perforated area at the top of the color box to expose either the hang bracket or the hang hole on your dartboard. You can use scissors to make a nice clean cut. You may need to turn or adjust the dartboard slightly to line up with the hole in the color box that you made.
2. Remove any bonus items that may be included such as toe lines and check out assistance cards by carefully cutting them out along the perforated lines.
3. Remove included darts and scoring marker tucked into pockets of the box.
4. Measure the distance between the hang hole or hanger of your dartboard and the bullseye. Use this distance plus 68 inches to determine the mounting height for your screw. Once this distance is determined, insert a wood screw at that distance on the wall. (screw not included)
5. Hang the entire unit onto the screw that you put into the wall.

CRICKET

Cricket is a strategic game for accomplished players and beginners alike. Players throw for numbers best suited for them and can force opponents to throw for numbers not as suitable for them. The object of Cricket is to “close” all of the appropriate numbers before one’s opponent while racking up the highest number of points.

Only the numbers 15 through 20 and the inner/outer bull’s-eye are used. Each player must hit a number 3 times to “open” that segment for scoring. A player is then awarded the number of points of the “open” segment each time he/she throws a dart that lands in that segment, provided their opponent has not closed that segment. Hitting the double ring counts as two hits, and the triple ring counts as 3 hits.

Numbers can be opened or closed in any order. A number is “closed” when the other player(s) hit the open segment 3 times. Once a number has been “closed”, any player for the remainder of the game can no longer score on it.

Winning - The side closing all the numbers first and accumulating the highest point total is the winner. If a player “closes” all numbers first but is behind in points, he/she must continue to score on the “open” numbers. If the player does not make up the point deficit before the opposing player(s) “closes” all the numbers, the opposing side wins. Play continues until all segments are closed - the winner is the player with the highest score.

HUNT CRICKET – Played the same way as traditional cricket except you need to hit the designated animals. You can use different variations as well. For Beginners, darts only need to hit the animal shape to register one hit mark while darts that go into the numbered circle count for a triple or 3 marks. For advanced play, you must hit the numbered circle area to score 1 mark.



Le jeu de fléchettes station



Veuillez 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 30 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 30 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.

Avertissements



AVERTISSEMENT : Risque d'étouffement—Le produit contient de petites billes et de petites pièces. Recommandé pour les enfants de 3 ans et plus.



AVERTISSEMENT : ce ne est pas un jouet d'enfant. surveillance d'un adulte est requise pour les enfants jouer aux fléchettes. bonne utilisation de fléchettes peut éviter des dommages ou des blessures.

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

Instructions de montage EZ SETUP

Choisissez un emplacement pour accrocher la cible de jeu de fléchettes en laissant un espace libre d'environ 3 m (10 pi) devant la cible. La « ligne de faute » doit être située à 2,37 m (7,77 pi) de la face de la cible pour les règles relatives aux pointes d'acier, et de 2,43 m (8 pi) pour les règles relatives aux pointes émoussées. Une fois monté, le centre de la cible doit être situé à 1,73 m (5 pi 8 po) du sol.

Le jeu de fléchettes vous permet d'accrocher toute la boîte colorée directement sur le mur. Les portes du meuble de la boîte colorée cachent la cible quand elle n'est pas utilisée et offre un joli tableau d'affichage ainsi qu'une protection du mur.

1. Déchirez ou coupez la zone perforée située sur le haut de la boîte colorée pour exposer le support d'accrochage ou le trou d'accrochage sur votre cible. Vous pouvez utiliser des ciseaux pour obtenir un découpage net et propre. Il peut s'avérer nécessaire d'ajuster légèrement la cible pour l'aligner avec le trou que vous avez percé dans la boîte colorée.
2. Retirez les éléments supplémentaires éventuels qui peuvent être inclus, tels que les lignes de faute et consultez les fiches d'aide en les découpant soigneusement le long des lignes perforées.
3. Retirez les fléchettes incluses et le tableau d'affichage mis dans les poches de la boîte.
4. Mesurez la distance entre le trou d'accrochage ou le crochet de suspension et la cible. Utilisez cette distance, plus 1,72 m (68 pouces) pour déterminer la hauteur de fixation de votre vis. Une fois cette distance déterminée, insérez une vis à bois à cette distance sur le mur. (la vis n'est pas incluse)
5. Accrochez l'unité entière à la vis que vous avez fixée au mur.

CRICKET

Le cricket est un jeu de stratégie qui convient aussi bien aux joueurs aguerris qu'aux débutants. Les joueurs lancent pour les numéros les plus favorables pour eux et peuvent forcer leurs adversaires à lancer pour les numéros que ne leur sont pas aussi favorables. L'objectif du cricket consiste à « fermer » les numéros favorables avant son adversaire tout en accumulant le plus grand nombre de points.

Seuls les numéros 15 à 20 et la cible interne/externe sont utilisés. Chaque joueur doit frapper un numéro 3 fois pour « ouvrir » ce segment au marquage de points. Le joueur obtient alors le nombre de points du segment « ouvert » chaque fois qu'il lance une fléchette qui atterrit dans ce segment, pourvu que son adversaire n'ait pas fermé ledit segment. Frapper le double cercle compte pour deux frappes et frapper le tripe cercle compte pour 3 frappes.

Les numéros peuvent être ouverts ou fermés dans n'importe quel ordre. Un numéro est « fermé » lorsque le ou les autres joueurs frappent le segment ouvert 3 fois. Une fois un numéro a été « fermé », aucun joueur ne peut marquer des points sur ce numéro pour le restant de la partie.

Comment gagner? - L'équipe qui ferme les numéros en premier en accumulant le total de points le plus élevé est l'équipe gagnante. Si un joueur « ferme » tous les numéros en premier sans avoir le plus grand nombre de points, il doit continuer à marquer sur les numéros « ouverts ». Si le joueur ne rattrape pas son déficit de points avant que son ou ses adversaires « ferment » tous les numéros, c'est l'équipe adverse qui gagne. La partie continue jusqu'à la fermeture de tous les segments. Le gagnant est le joueur ayant le plus grand nombre de points.

CRICKET-CHASSE - Joué de la même façon que le cricket traditionnel, sauf que vous devez frapper les animaux indiqués. Vous pouvez également utiliser différentes variations. Pour les débutants, les fléchettes doivent frapper la figure de l'animal pour marquer un point, alors que les fléchettes qui touchent le cercle numéroté comptent pour 3 points. Pour le niveau avancé, vous devez frapper la zone du cercle numéroté pour marquer 1 point.