



# **TRIUMPH**

## **2-in-1 BAG/WASHER TOSS INSTRUCTION MANUAL**



**PLEASE KEEP THIS INSTRUCTION MANUAL FOR FUTURE REFERENCE**

If you have any concerns with your product please visit our website [www.escaladesports.com](http://www.escaladesports.com) for fastest service. Please have a copy of your receipt of purchase. For any technical support or warranty issues please contact Escalade Sports at 1-800-467-1421 or e-mail us at [customerservice@escaladesports.com](mailto:customerservice@escaladesports.com)

# Limited 90-Day Escalade Sports Warranty

All Escalade Sports games have a limited 90-day from date of purchase warranty. This warrants the retail purchaser for any Escalade Sports 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 Escalade Sports game. This will void any and all Escalade Sports 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: 1-800-467-1421 or email us at [customerservice@escaladesports.com](mailto:customerservice@escaladesports.com)**

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

## Warnings



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

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 and injury.

**Be sure to check out all the exciting a games has to offer. Visit our web site at:**



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

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



BILLIARDS



DARTS



GAME TABLES



CASINO



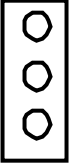






OUTDOOR GAMES



DARTBOARDS

Escalade Sports  
817 Maxwell Avenue  
Evansville, IN 47711  
1-800-467-1421  
[www.escaladesports.com](http://www.escaladesports.com)

# 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.

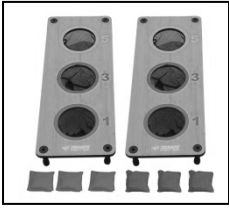


**Bag Toss**



**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



**VEUILLEZ CONSERVER CE MANUEL D'INSTRUCTIONS POUR CONSULTATION FUTURE**

Si vous rencontrez un problème avec votre nouveau produit, veuillez vous rendre sur le site Web [www.escaladesports.com](http://www.escaladesports.com) pour bénéficier du service le plus rapide possible pour vos besoins de commande de pièces de rechange. Veuillez conserver une copie de votre reçu d'achat. Pour toute assistance technique ou question de garantie, veuillez communiquer avec Escalade Sports au 1-800-467-1421 ou envoyez-nous un courriel au [customerservice@escaladesports.com](mailto:customerservice@escaladesports.com)

# Garantie limitée de 90 jours - Escalade Sports.

Tous les jeux de Escalade Sports sont couverts par une garantie limitée de 90 jours à partir de la date d'achat. Cela garantit à l'acheteur au détail que le jeu Escalade Sports est exempt de tout défaut de matériaux et de fabrication pendant 90 jours à partir de la date d'achat. Les seules exceptions à la garantie sont les cadres principaux, les plateaux, les surfaces de jeu, les batteries et les outils. Les cadres principaux, les plateaux et les surfaces de jeu doivent être retournés au magasin, car nous ne pouvons pas remplacer ces pièces. L'usure et l'utilisation normales du jeu ne sont pas couvertes par la garantie. Ne sont pas également couverts l'usure et les dommages dus à une utilisation inappropriée du jeu Escalade Sports. Cela annulera partiellement ou totalement les garanties Escalade Sports.

**Un REÇU D'ACHAT (ou un autre justificatif de la date d'achat) sera requis pour toute intervention sous garantie. Toutes les demandes d'intervention sous garantie peuvent être envoyées par courriel, par courrier postal ou en communiquant avec le Service à la clientèle au: 1-800-467-1421 ou en nous écrivant à l'adresse [customerservice@escaladesports.com](mailto:customerservice@escaladesports.com).**

## Avertissements

 **AVERTISSEMENT : Risque d'étouffement – Le produit contient de petites pièces. Recommandé pour les personnes âgées de 8 ans et plus.**

**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.**

**Ne manquez pas de consulter tous les jeux passionnants que propose**



**Visitez notre site web à:**

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

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



**BILLARDS**



**FLÉCHETTES**



**TABLES DE JEUX**



**CASINO**



**JEUX D'EXTÉRIEUR**

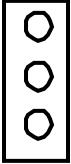








**CIBLES DE  
FLÉCHETTES**

Escalade Sports  
817 Maxwell Avenue  
Evansville, IN 47711  
1-800-467-1421  
[www.escaladesports.com](http://www.escaladesports.com)

2016 Escalade®Sports. 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.



Jeu de poches



Jeu de rondelles

# Règles du jeu



## Jeux de poches à 3 trous

2 à 8 joueurs

**Préparation :** Placez les planches sur une surface plane à 5,5 m (18 pieds) l'une de l'autre. (Ajustez selon le besoin pour les enfants)

### Règles du jeu:

Chaque équipe dispose de 3 sacs à lancer. Les joueurs/équipes jouent à tour de rôle jusqu'à ce que tous les joueurs aient lancé leurs sacs.

Avec quatre joueurs, les membres des équipes se tiennent sur les côtés opposés et peuvent effectuer le lancement de l'un des côtés de la boîte ou de l'autre.

Les joueurs doivent effectuer le lancement de derrière la partie avant des boîtes, c'est -à-dire de la ligne de faute. Si un joueur mord la ligne de faute, le lancer ne compte pas et le sac est enlevé du jeu.

Les équipes effectuent les lancements à tour de rôle et c'est la dernière équipe à avoir marqué des points qui commence.

### Décompte des points:

Le joueur marque des points lorsqu'il lance un sac dans le trou.

Trous du haut = 5 points

Trous du milieu = 3 points

Trou du bas = 1 point

Score nul - Les sacs qui manquent le trou ou rebondissent sur le sol ne comptent pas dans le décompte des points.

Pour gagner - Lancement de vos sacs de maïs dans les trous à 1, 3 et 5 points. Le premier joueur ou la première équipe qui atteint 50 points gagne !



## Jeux de rondelles à 3 trous

2 à 4 joueurs, simples (2) ou en équipes (4)

**Préparation :** Placez les planches sur une surface plane à 3 m (18 pieds) l'une de l'autre.

### Règles du jeu:

Les joueurs lancent à tour de rôle trois rondelles chacun dans chaque manche.

Les joueurs lancent toujours dans la même planche. La dernière équipe ou le dernier joueur qui a marqué des points commence le jeu et lance ses trois rondelles. Les points sont ajoutés pour toutes les rondelles qui atterrissent dans la planche.

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

*Facultatif : certains joueurs exigent que la personne ou l'équipe gagnante atteigne 21 points sans passer la main.*

### Décompte des points :

Le trou le plus proche vaut un (1) point, le trou du milieu vaut (3) trois points et le trou le plus lointain vaut cinq (5) points. Les rondelles doivent faire passer les rondelles complètement dans le trou. Une rondelle lancée par l'un des joueurs peut frapper les rondelles présentes sur la planche et les envoyer dans un trou. Il est important de se rappeler les rondelles présentes sur la planche en cas de lancer de ce type. Le propriétaire de la rondelle frappée marque les points correspondant au trou dans lequel la rondelle a été envoyée.