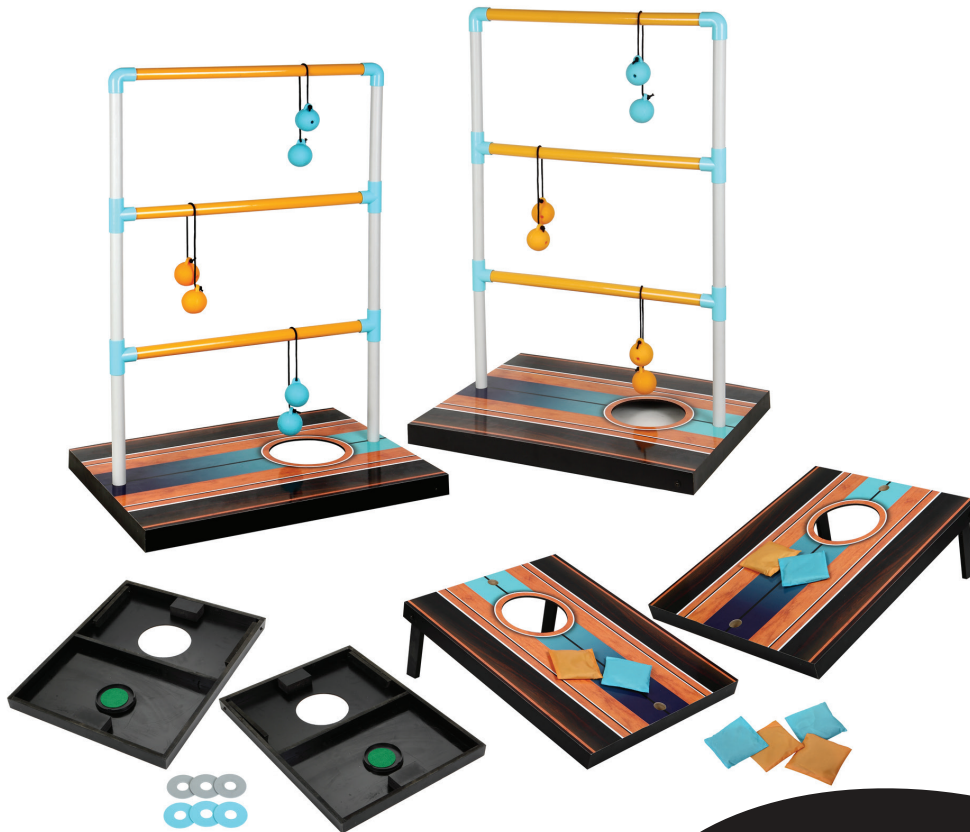




Designed for Fun, Built to Last™

TRIPLE PLAY 3-IN-1 TOSS GAME OWNER'S MANUAL



Please Do Not Hesitate to
Contact Our Consumer Hotline
at 800-759-0977
with Any Questions That May
Arise During Assembly or
Use of This Product!

THANK YOU!

Thank you for purchasing this product. We work around the clock and around the globe to ensure that our products maintain the highest possible quality. However, in the rare case of issues during assembly or use of this product, please contact our Consumer Hotline at **800-759-0977** for immediate assistance before contacting your retailer. Please read the warranty information at the back of these assembly instructions for further details.

Contents:

(2) Wooden Game Boards, **NGP7085**
(8) Bean Bags (4 Blue, **NGP7086**
& 4 Orange, **NGP7087**)
(6) Bolas (3 Blue, **NGP7088** & 3 Orange, **NGP7089**)
(6) Washers (3 Blue, **NGP7090**
& 3 Orange, **NGP7091**)

Parts for each Ladderball Assembly x2

(3) Orange (Cross Bar) Long Tubes, **NGP7092**
(6) White (Upright) Short Tubes, **NGP7093**
(4) Blue T-Joints (used for assembly of Cross Bar Tubes), **NGP7094**
(2) Blue Corner Joints for the top of the Assembly, **NGP7095**

Parts for Washer Toss Assembly

(2) Black Plastic Target Cups, **NGP7096**

Ladderball Game Play and Set Up

GAME SETUP:

- Assembly of the Ladderball target is quick and easy. First, lay out all of your tubes and connectors. The long orange tubes are your horizontal or Cross Bar pipes, and the blue short tube are your vertical pipes. The (2) T- Connectors will be used to connect the bottom and middle orange Cross Bars to the Vertical blue pipes and the Corner Joint will be used to connect the top orange Cross Bar. Once the target is set up, remove the plastic plug from the game board (NOTE: place the plugs inside the carry bag for safe keeping) and place the assembled target into the holes on the board. Repeat the process for the second target.
- Select an open area, the spacing between ladders will depend up the playing area available and the skill level of the players. Distances range from about 10 feet apart, for beginner players or for a smaller tailgating space, to 27 feet apart for experienced players if space permits.
- Assign bolo colors to each side
- Play is between two players or two players per team, one member from each team will stand next to each ladder. Players will want to be sure to stand away from the ladder when not tossing the bolas.

RULES OF THE GAME:

Object of Game:

Each player or team takes turns throwing bolas at the opposing player's or team's ladder. A bolo is made up of two golf-ball-sized balls attached by a cord. Ladder rungs are assigned point values (i.e. The top bar is worth 1 points, middle bar is worth 2 points and the bottom bar is worth 3 point). The object is to throw the bolas so that they wrap around the rungs of the opposing ladder. Points are accumulated after every round until one player or team reaches 21 points. The first player or team that reaches 21 points wins.

Basic scoring rules:

- Points are counted after both players or teams have thrown all their bolas, completing a round of play
- Wrapping the bolo onto the bottom cross bar is worth 3 points, the middle cross bar counts for 2 points, and the top cross bar counts for 1 point.
- Similar to horseshoe scoring, bolas for opposing players on the same ladder cross bar cancel one another out.
- Bolas wrapped around the vertical upright supports do not count. Bolas must wrap around the horizontal cross bar in order to count.
- The first player to team to reach 21 points wins the game!

Game play:

- Singles or teams throwing the bolas towards the ladder cross bars. Each round consists of throwing three bolas at the opponent's ladder target.
- Players in singles matches walk back and forth between ladders as play unfolds. In doubles, teams split up, with one member at each ladder target.
- Interfering with bolas in flight is not allowed. Should it occur, the throwing player or team gets another toss.
- If a bola hits the ground and stays there, no points are awarded. Bolas that bounce up during flight and wrap around a cross bar count in the scoring tally.
- Teams switch sides after the first team reaches 11 points.
- Play continues until one side reaches 21 points and wins!

GAME PLAY

Washer Toss Game Play and Set Up

GAME SETUP:

- Before you begin, recruit one person (i.e., Singles) or three people (i.e., two teams) to play with you. Play is between two players or two players per team, one member from each team will stand next to each target.
- Select a level playing area to setup the Washer Toss targets so that they face one another about 5 to 15 feet apart depending on the skill level of the players.
- Toss a coin to determine which player or team throws first.
- Similar to the game of horseshoes, washers land best when tossed underhand. Place a small amount of back spin on the washer to help it stay in the box or cup, or try throwing like a flying disc.

RULE OF THE GAME:

Object of Game:

Washer Toss is a challenging game. Each player takes turns tossing washers into the target box. Each target has a white cylinder center cup. 1 Point is awarded for each washer that is tossed into and stays in the target box, and 3 points are awarded for landing a washer into the center cup.

Scoring rules:

- Washers missing the box entirely are awarded no score.
- Washers landing inside the box are worth 1 point.
- Washers landing in the cup are worth 3 points.
- The first player or team to reach 21 points

Game play:

- Similar to horseshoes, team players split up, with one member at each box.
- When playing singles, opponents toss from the same side.
- Each round consists of player taking turns throwing 3 washers into the target box.
- Watch out for get-away washers, especially on pavement! Stop play until stray washers are captured.
- Do not walk to the opposite box or get in the line of toss prior to the completion of all throws, an exception is if play halts due to a runaway washer.
- Switch boxes after the first player or team reaches 11 points.
- Play continues until one player or team reaches 21 points and wins!

Bean Bag Toss Game Play and Set Up

GAME PLAY:

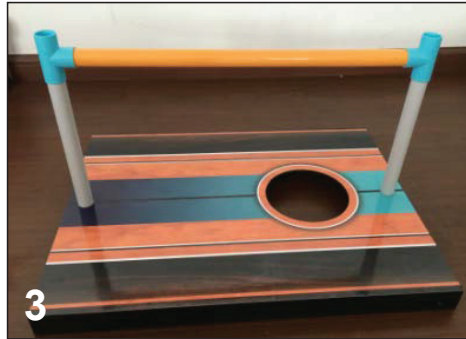
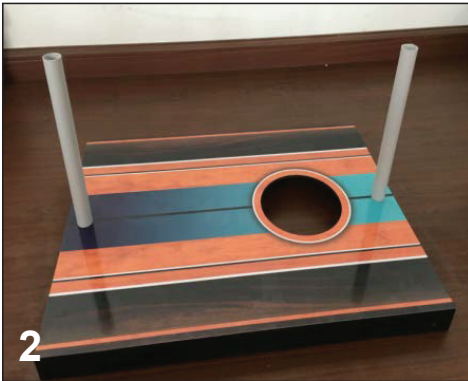
Boards are placed 10- 27 feet (8.23 m) apart from the front edge of the Bean Bag Boards. Distance is determined by the skill level of the Players

RULES OF THE GAME:

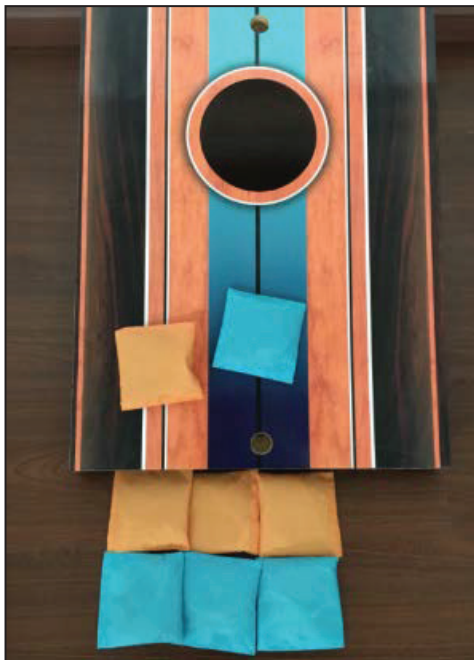
- The bean bag toss game can be played with 2 or 4 players. When 4 players are used, team members stand at opposite ends and may throw from either side of the box.
- Each player throws from behind the front of the boxes. This is the foul line. The player must not pass the foul line or the player's throw does not count and the bag is removed from play. Play alternates Player/Team until each player has tossed their bags.
- Each team alternates shots beginning with the team that had scored last.
- Determine 1 and/or Team 1 by tossing a coin, or some other suitable method. For following rounds, the team scoring the highest points in the round.
- Bean bags may be tossed in any way the player chooses, as long as they are tossed individually.
- Players must not step across the foul line (front edge of the Bean Bag Board) during a throw, or that throw does not count.
- Point Values (based on level) are as follows: In Hole = 3 Points, On Board = 1 Point
- No Score - Bean bags that miss the hole scoring.
- To Win – Play to 21. There are alternatives for declaring a winner: 1) the winning team must lead by at least two points; or 2) requiring an exact score to win. If a round's score would put a team over 21, that round's score is not used.

ASSEMBLY INSTRUCTIONS

Ladder Toss Assembly



Bean Bag Toss



Washer Toss



90-DAY LIMITED WARRANTY

This product is warranted to the original purchaser to be free from defects in material or workmanship for a period of 90 days from the date of the original retail purchase.

This warranty does not cover defects or damage due to improper installation, alteration, accident or any other event beyond the control of the manufacturer. Defects or damage resulting from misuse, abuse or negligence will void this warranty. This warranty does not cover scratching or damage that may result from normal usage.

This product is not intended for institutional or commercial use; the manufacturer does not assume any liability for such use. Institutional or commercial use will void this warranty.

This warranty is nontransferable and is expressly limited to the repair or replacement of the defective product. During the warranty period, the manufacturer shall repair or replace defective parts at no cost to the purchaser. Shipping charges and insurance are not covered and are the responsibility of the purchaser. Labor charges and related expenses for removal, installation or replacement of the product or components are not covered under this warranty.

The manufacturer reserves the right to make substitutions to warranty claims if parts are unavailable or obsolete.

The manufacturer shall not be liable for loss of use of the product or other consequential or incidental costs, expenses or damages incurred by the consumer of any other use. The user assumes all risk of injury resulting from the use of this product.

This warranty is expressly in lieu of all other warranties, expressed or implied, including warranties of merchantability or fitness for use to the extent permitted by Federal or state law. Neither the manufacturer nor any of its representatives assumes any other liability in connection with this product.

All warranty claims must be made through the retailer where the product was originally purchased. A purchase receipt or other proof of date of purchase will be required to process all warranty claims. The model number and part numbers found within the assembly instructions will be required when submitting any parts requests or warranty claims.

For further warranty information or inquiries, please call 800-759-0977





Designed for Fun, Built to Last™

JEU DE LANCER 3 EN 1 TRIPLE PLAY MANUEL D'UTILISATEUR



Contactez notre
service à la clientèle au
800-759-0977
avec des questions sur le montage
ou l'utilisation de ce produit.

MERCI!

Merci d'avoir acheté notre produit. Nous travaillons 24 heures sur 24, partout dans le monde, à garantir que nos produits sont de la meilleure qualité possible. Toutefois, dans les rares cas de problèmes lors du montage ou de l'utilisation de ce produit, se il vous plaît communiquer avec notre service à la clientèle au **800-759-0977** pour une aide immédiate avant de contacter votre revendeur. Pour obtenir de plus amples renseignements, veuillez lire l'information relative à la garantie au verso de ce guide d'instructions.

Matières:

- (2) Jeux de société en bois, **NGP7085**
- (8) Sacs de billes (4 bleus, **NGP7086** & 4 orange, **NGP7087**)
- (6) Bolas (3 bleus, **NGP7088** & 3 orange, **NGP7089**)
- (6) Rondelles (3 bleus, **NGP7090** & 3 orange, **NGP7091**)

Pièces pour chaque ensemble de Ladderball x2

- (3) Longs (Barre transversale) tubes orange, **NGP7092**
- (6) Courts tubes (debout) blanc, **NGP7093**
- (4) Joints en T bleus (utilisé pour le mastic sur les tubes de la barre transversale), **NGP7094**
- (2) Joints de coin bleu de la partie supérieure de l'ensemble, **NGP7095**

Pièces pour l'ensemble du tirage au sort des rondelles

- (2) Tasse cible en plastique noir, **NGP7096**

Jeu Ladderball et configuration

CONFIGURATION DU JEU :

- L'assemblage de la cible Ladderball est rapide et facile. Premièrement exposer l'ensemble des tubes et des connecteurs. Les longs tubes rouges sont vos tuyaux de barre transversale ou horizontale, et les tubes courts bleus sont pour vos tuyaux verticaux. Les connecteurs en T (2) seront utilisés pour connecter la partie inférieure et intermédiaire des barres transversales aux tuyaux verticaux bleus et le joint en coin sera utilisé pour connecter la partie supérieure de la barre transversale rouge. Une fois que la cible est mise en place, retirez le bouchon du jeu de société (REMARQUE : placez les bouchons dans le sac pour les garder) et placez la cible assemblée dans les trous du jeu. Répétez le processus pour la deuxième cible.
- Sélectionnez une aire ouverte, l'espacement entre les échelles dépendra de l'aire de jeu disponible et du niveau de compétence des joueurs. Les distances jouent à partir d'environ 10 pieds de distance, pour les débutants ou pour un petit espace de talonnage, à 27 pieds à part pour les joueurs expérimentés si l'espace le permet.
- Attribuez les couleurs de bille de chaque côté
- Le jeu est entre deux joueurs ou deux joueurs par équipe, un membre de chaque équipe se tiendra à côté de chaque échelle. Les joueurs voudront assurer que se tenir à l'écart de l'échelle lorsque les billes ne sont pas tirées.

RÈGLES DU JEU :

Objet du jeu :

Chaque joueur ou chaque équipe prend tour de tirer les billes vers l'échelle du joueur adverse ou de l'échelle de l'équipe. Un bolo est composé de deux billes de la taille d'une balle de golf attachée par un cordon. Les échelons de l'échelle sont assignés des valeurs en point (c.-à-d. La barre supérieure vaut 1 point, la barre médiane vaut 2 points et la barre du bas vaut 3 points). L'objet est de tirer les bolas de sorte qu'ils s'enroulent autour des échelons de l'échelle opposée. Les points sont accumulés après chaque tour usqu'à ce qu'un joueur ou équipe atteigne 21 points. Le premier joueur ou la première équipe qui atteint 21 points gagne.

Les règles de pointage de base :

- Les points sont comptés après les deux joueurs ou équipes ont jeté tous leurs bolas, complétant une ronde du jeu
- Enrouler le bolo sur la barre transversale inférieure vaut 3 points, la barre transversale du milieu compte pour 2 points, et la barre transversale supérieure compte pour 1 point.
- Similaire au pointage du jeu de fer, les bolas des joueurs adverses sur la même barre transversale s'annuleront les uns les autres.
- Les bolas enroulés autour de l'axe vertical des montants ne comptent pas. Les bolas doivent s'enrouler autour de la barre transversale horizontale pour compter.
- Le premier joueur de l'équipe qui atteint 21 points gagne la partie !

Pour jouer:

- Les individuels ou les équipes qui lancent les bolas vers les barres transversales de l'échelle. Chaque tour se compose du lancement de trois bolas vers la cible de l'échelle de l'opposant.
- Les joueurs en jeu individuel marchent de l'avant et de l'arrière entre les échelles alors que le jeu se déroule. En double, les équipes se séparent, avec un membre à chaque cible de l'échelle.
- L'interférence avec les bolas en vol n'est pas admise. Si cela se produit, le joueur ou l'équipe qui lance a droit à un autre tir.
- Si une bola va au sol et y reste, aucun point n'est accordé. Les bolas qui rebondissent pendant le vol et qui s'enveloppent autour d'une barre transversale compte pour le pointage final.
- Les équipes changent de côté après que la première équipe atteigne 11 points.
- Le jeu continue jusqu'à ce qu'un côté atteigne 21 points et gagne !

JOUER LE JEU

Jeu du lancement de rondelle et configuration

CONFIGURATION DU JEU :

- Avant de commencer, recruter une personne (c.-à-d. des individuels) ou trois (c.-à-d. deux équipes) pour jouer avec vous. Le jeu est entre deux joueurs ou deux joueurs par équipe, un membre de chaque équipe se tiendra de côté de chaque cible.
- Sélectionnez une aire de niveau de jeu pour installer les cibles pour le tir de rondelle de façon à ce qu'ils fassent face à l'autre à environ de 5 à 15 pieds de distance selon le niveau de compétence des joueurs.
- Jouez à pile ou face pour déterminer quel joueur ou équipe lance en premier.
- Similaires au jeu de fers, les rondelles se tirent mieux avec un tir sous la main. Placez une petite quantité de rotation arrière sur la rondelle pour l'aider à se reposer dans la boîte ou la tasse, ou essayez de la lancer comme disque.

RÈGLES DU JEU :

Objet du jeu :

Le lancement de rondelle est un jeu difficile. Chaque joueur lance tour à tour les rondelles dans la boîte cible. Chaque cible a un cylindre blanc au centre de la tasse. 1 point est attribué pour chaque rondelle qui est jetée en et reste dans la boîte cible, et 3 points sont accordés lorsque la rondelle reste dans la tasse.

Les règles de pointage:

- Les rondelles qui manquent la boîte ne reçoivent aucun pointage.
- Les rondelles qui restent dans la boîte valent 1 point.
- Les rondelles atterrissant dans la tasse valent 3 points.
- Le premier joueur ou la première équipe à atteindre 21 points gagne la partie !

Jouer le jeu :

- Similaire au jeu de fers, les joueurs des équipes se séparent, avec un membre à chaque boîte.
- Lors du jeu seul, les opposants tirent du même côté.
- Chaque tour se compose de joueurs tirant tour à tour trois rondelles dans la boîte cible.
- Prenez garde aux rondelles errantes, en particulier sur la chaussée ! Arrêter de jouer jusqu'à ce que les rondelles errantes soient retrouvées.
- Ne marchez pas vers la boîte opposée ou dans la ligne de tir avant que tous les lancers soient effectués, une exception se présente si le jeu s'arrête à cause d'une rondelle errante.
- Changez de boîtes après le premier joueur ou équipe atteints 11 points.
- Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe atteint 21 points et gagne !

Jouer à un JEU DE Poches

Jouer le jeu :

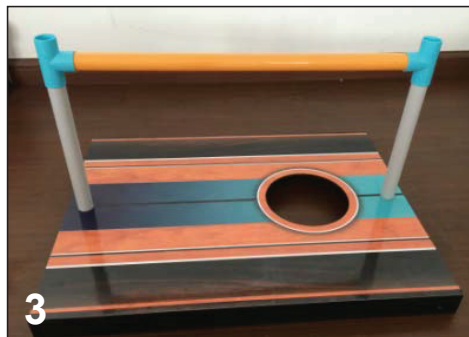
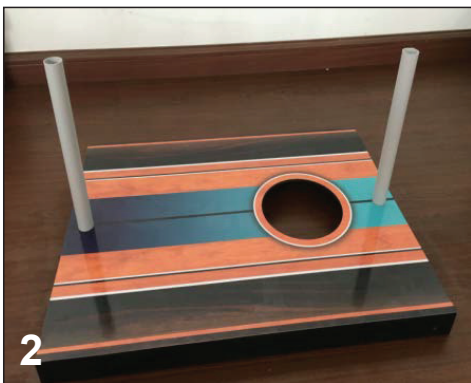
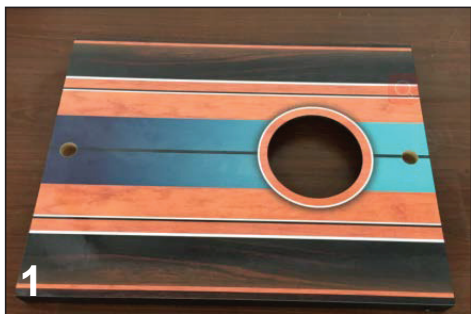
Les planches sont placées 10- 27 pieds (8,23 m) du bord avant de la planche du jeu de poche. La distance est déterminée par le niveau de compétence des joueurs

RÈGLES DU JEU :

- Le jeu de poches peut être joué entre 2 ou 4 joueurs. Lorsque 4 joueurs jouent, les membres de l'équipe se tiennent aux extrémités opposées et peuvent tirer de chaque côté de la boîte.
- Chaque joueur tire de l'arrière de l'avant des boîtes. Il s'agit de la ligne de faute. Le joueur ne doit pas marcher au-dessus de la ligne de faute ou les tirs des joueurs ne comptent pas et la poche est retirée du jeu. Jouer avec les joueurs/équipes en alternance jusqu'à ce que chaque joueur/équipe tire leurs sacs.
- Chaque équipe alterne les tirs commençant par l'équipe qui a marqué en dernier.
- 1 et/ou l'équipe 1 en tirant une pièce de monnaie, ou une autre méthode appropriée. Pour les tours suivants, l'équipe ayant obtenu le plus de points dans la ronde.
- Les poches peuvent être tirées de n'importe quelle façon Le joueur choisit, tant qu'ils sont tirés Individuellement.
- Les joueurs ne doivent pas franchir la ligne de faute (le bord avant de la planche du jeu de poche) au cours d'un tir, ou ce tir ne compte pas.
- Les pointages (selon le niveau) sont les suivants : Dans le trou = 3 points Sur la planche = 1 point
- Aucun pointage – les poches qui manquent le trou pointage.
- à gagner - Jouer jusqu'à 21. Il existe des solutions de rechange pour déclarer un gagnant : 1) l'équipe gagnante doit Mener par au moins deux points ; ou 2) Avoir un pointage exact pour gagner. Si le pointage d'une ronde Fait en sorte qu'une équipe a plus que 21, ce pointage de celle ronde N'est pas pris.

INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE

D'assemblage du jeu



Jeu de poches



Jeu du lancement de rondelle



GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

La garantie du produit est valide pour l'acheteur original en ce qui a trait aux pièces défectueuses ou à la main-d'œuvre pour une période de 90 jours de la date d'achat.

Cette garantie n'est couverte pas les dommages causés par accident, par modification, par une installation défectueuse ou tout autre événement hors du contrôle du fabricant. Tout défaut ou dommage résultant de la négligence ou d'une mauvaise utilisation annule cette garantie. La présente garantie ne couvre pas les égratignures ou les dommages attribuables à un usage normal.

Ce produit n'est pas destiné à un usage institutionnel ou commercial; le fabricant décline toute responsabilité pour une telle utilisation. Un usage institutionnel ou commercial annule cette garantie.

Cette garantie est non transférable et est expressément limitée à la réparation ou au remplacement du produit défectueux. Au cours de la période de garantie, le fabricant s'engage à remplacer et à réparer les pièces défectueuses sans frais pour l'acheteur. Les frais d'assurance et d'expédition ne sont pas couverts et sont à la charge de l'acheteur. Les frais de main-d'œuvre et les dépenses liées au déplacement, à l'installation ou au remplacement du produit ou de ses composantes ne sont pas couverts par cette garantie.

Le fabricant se réserve le droit de faire des substitutions de recours en garantie si la pièce n'est pas disponible ou obsolète.

Le fabricant décline toute responsabilité liée à la perte d'utilisation ainsi que tous les autres coûts directs ou indirects, frais ou dommages encourus par le consommateur qui aurait été causés par une autre utilisation. L'utilisateur assume tous les risques de dommage résultant de l'utilisation de ce produit.

Cette garantie tient lieu expressément de toute autre garantie, exprimée ou implicite, y compris les garanties de qualité marchande ou d'adaptation à un emploi particulier dans la mesure permise par les lois fédérales ou provinciales. Ni le fabricant, ni aucun de ses représentants n'assument aucune autre responsabilité en rapport avec ce produit.

Toute réclamation doit être faite par le détaillant où le produit a été acheté. Une facture ou autre preuve d'achat est nécessaire pour traiter toutes les réclamations de garantie. Le numéro de modèle et les numéros de référence figurant dans les instructions d'assemblage seront exigés lors de la soumission de demande de pièces ou de recours en garantie.

Pour plus d'information ou pour toute question, veuillez téléphoner au 1 800 759-0977.

