



5F63FCA



A LR6
A X8

Not included
Non incluse
Nicht enthalten
No incluida

Não incluídas
Non incluso
Nie dołączane do zestawu
Niet inbegrepen



⚠ WARNING:

CHOKING HAZARD-Toy contains small balls and small parts. Not for children under 3 years.

⚠ WARNING: Adult assembly required.

⚠ ATTENTION :

DANGER DE SUFFOCATION-Petites pièces et petites perles. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

⚠ ATTENTION : Assemblage par un adulte requis.

⚠ ACHTUNG:

ERSTICKUNGSGEFAHR-Das Spielzeug enthält kleine Bälle und Teile. Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet.

⚠ ACHTUNG: Nur unter Aufsicht eines Erwachsenen verwenden.

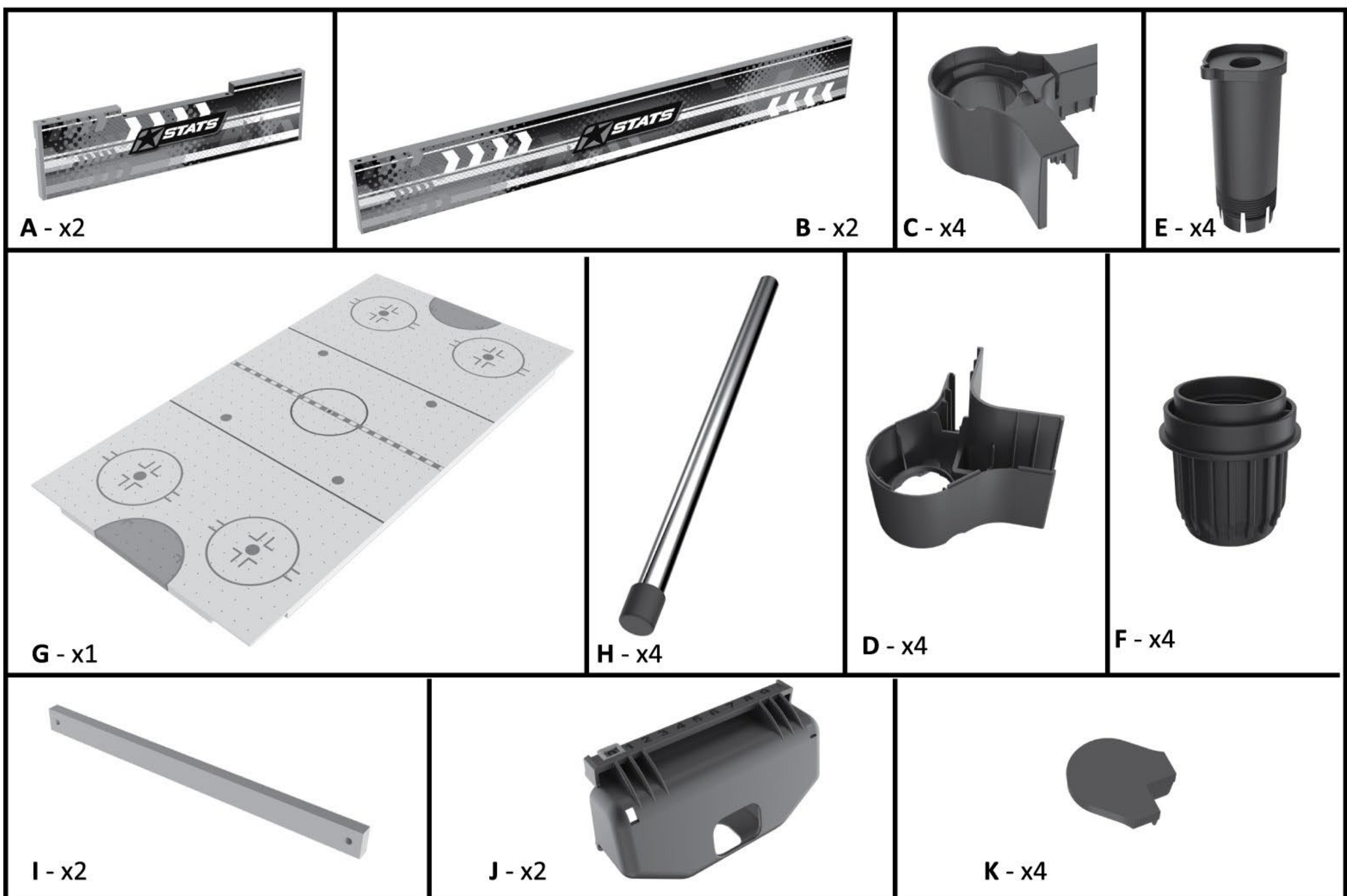
⚠ ADVERTENCIA:

PELIGRO DE ASFIXIA-Este juguete incluye bolas pequeñas y piezas pequeñas. No apto para niños menores de 3 años.

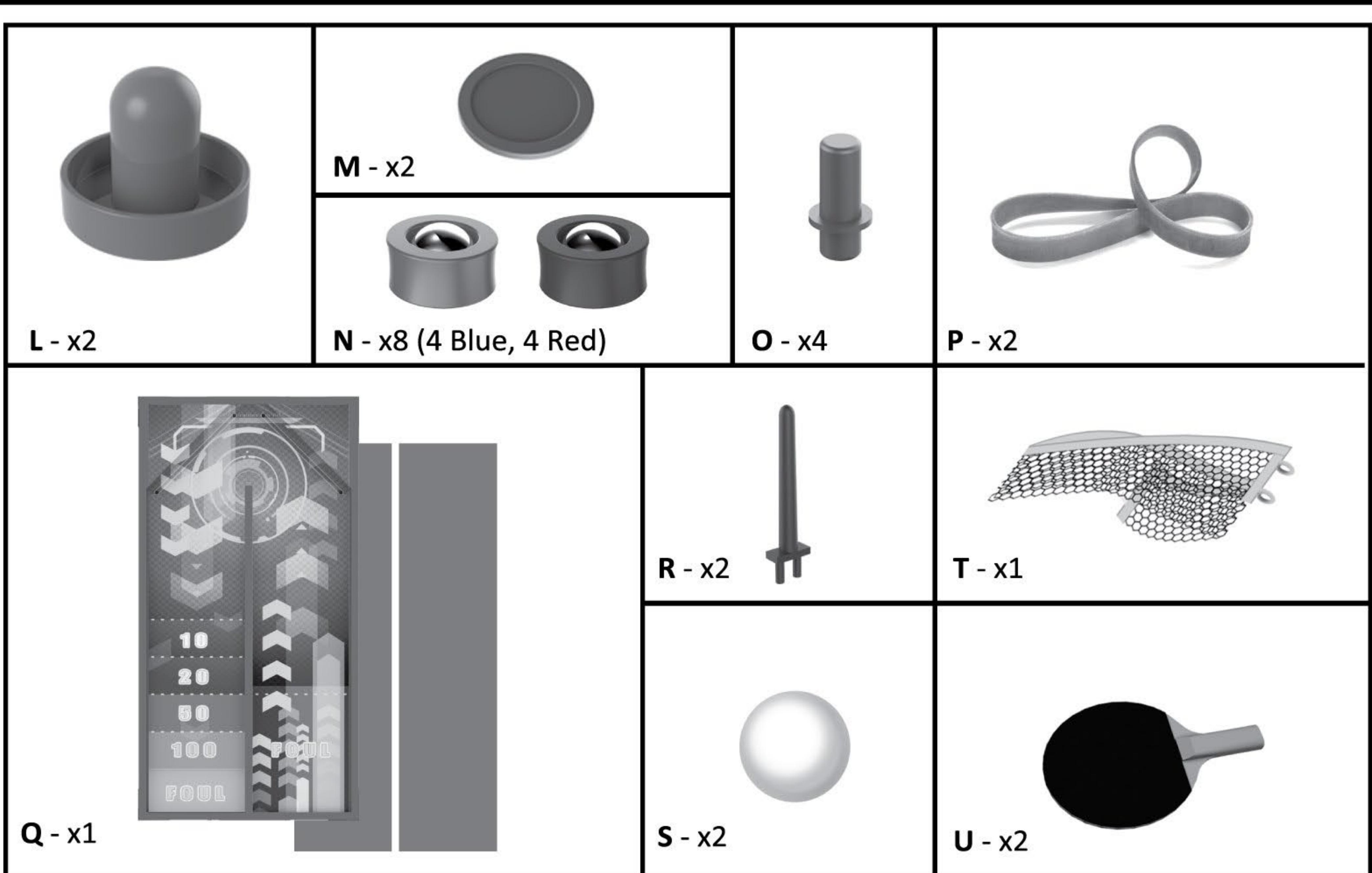
⚠ ADVERTENCIA: Las tareas de montaje debe realizarlas un adulto.

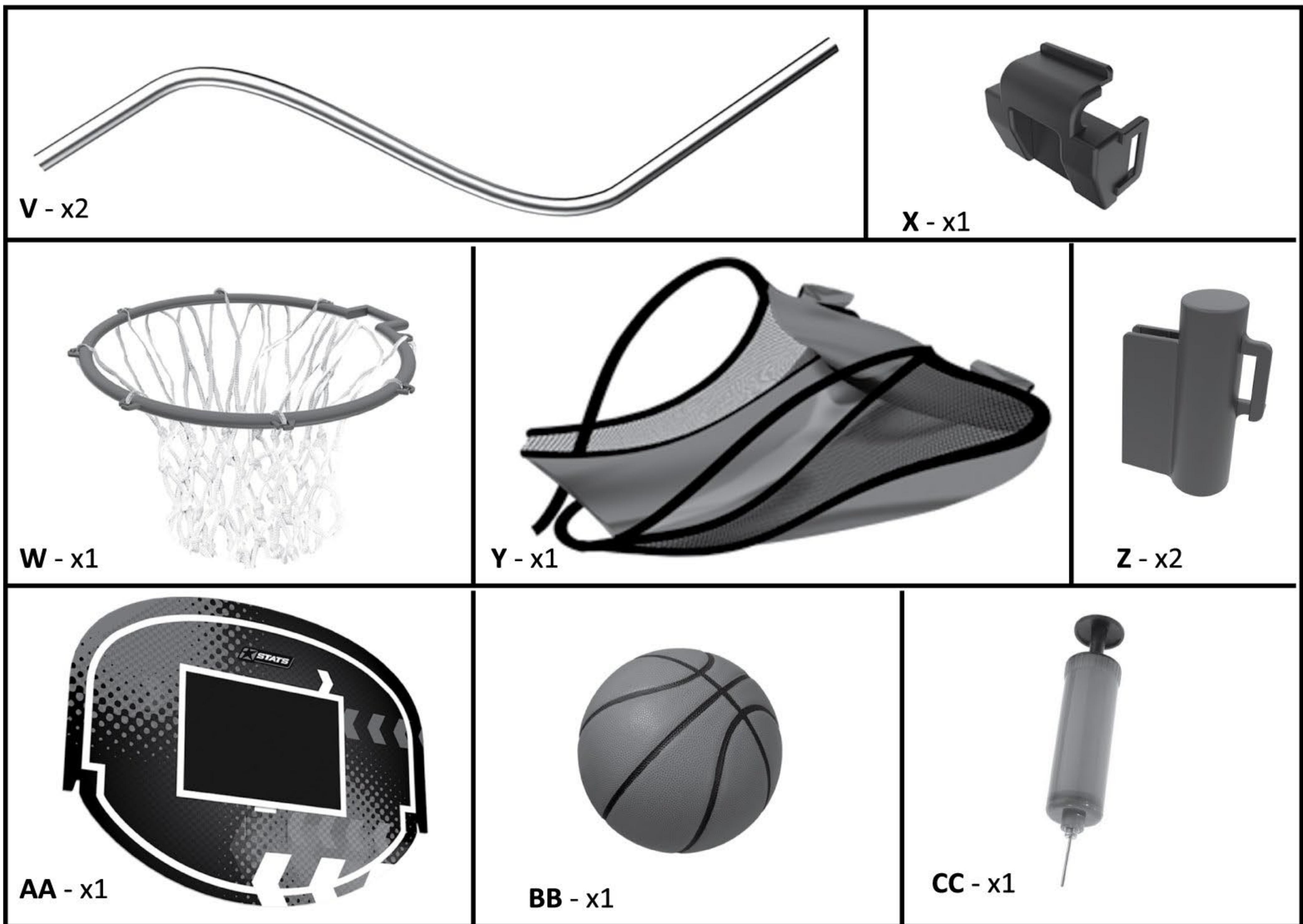
**36" 4 IN 1 GAME TABLE
TABLE DE JEUX 4 EN 1 90 CM
4-IN-1-SPIELTISCH 36 ZOLL (90CM)
MESA DE JUEGOS 4 EN 1 DE 36" – (90CM)
MESA DE JOGOS 4 EM 1 DE 36" (90CM)
TAVOLO DA GIOCO 4 IN 1 DA 90CM
36-CALOWY STÓŁ DO GRY 4 W 1
SPELLENTAFEL 4-IN-1(90 CM)**

6+

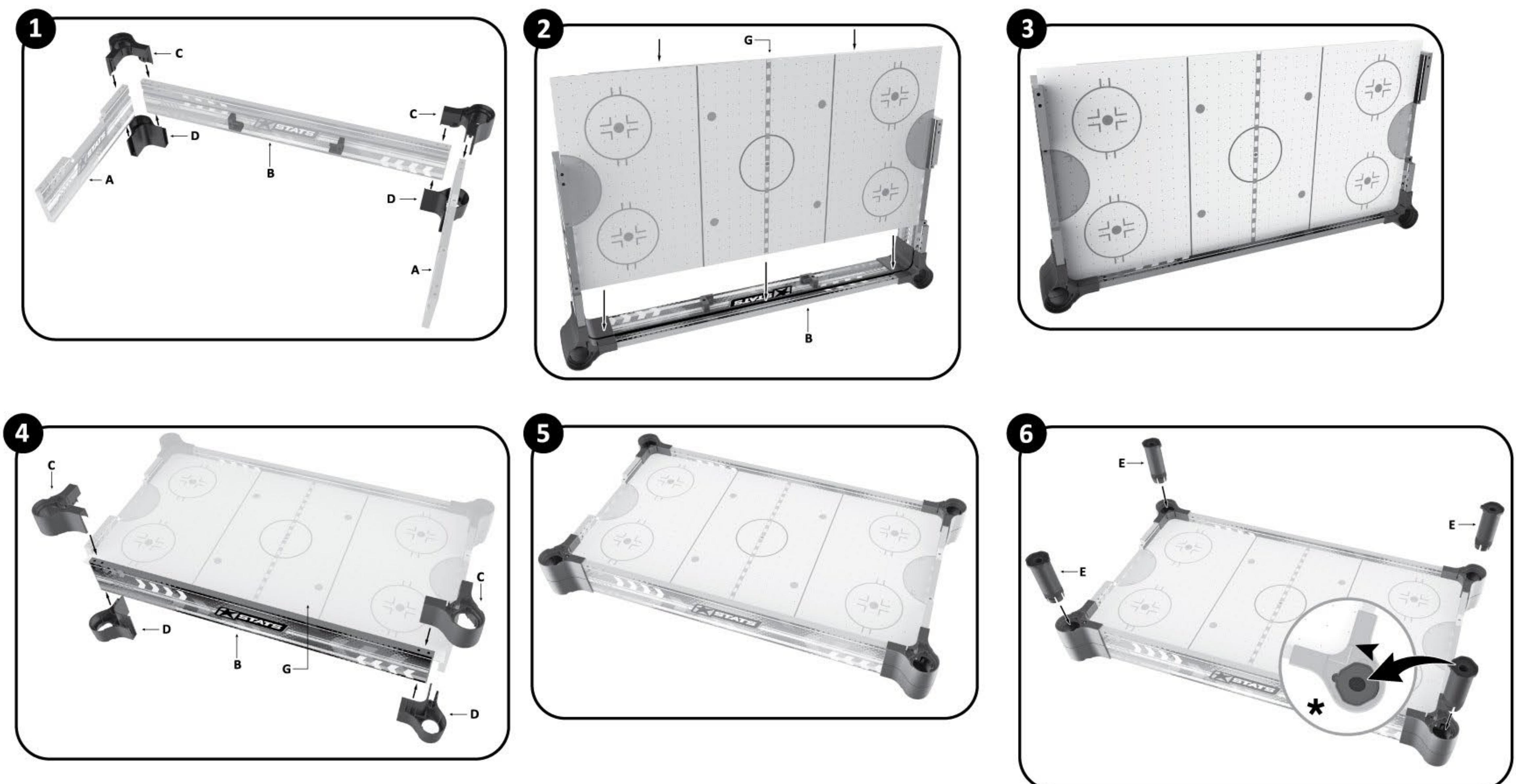


PARTS LIST - AIR HOCKEY, BUMPER SHOT SHUFFLEBOARD, TABLE TENNIS • LISTE DES PIÈCES — AIR HOCKEY, JEU DE PALET, PING-PONG
 TEILELISTE – AIRHOCKEY, BUMPER-SHOT-SHUFFLEBOARD, TISCHTENNIS • LISTA DE PIEZAS – AIR HOCKEY, JUEGO DEL TEJO, TENIS DE MESA
 LISTA DE PEÇAS – HÓQUEI DE AR, SHUFFLEBOARD, TÉNIS DE MESA • ELENCO DELLE PARTI - AIR HOCKEY, SHUFFLEBOARD CON PARACOLPI, PING PONG
 LISTA ELEMENTÓW – HOKEJ POWIETRZNY, BUMPER SHOT SHUFFLEBOARD, TENIS STOŁOWY • ONDERDELENLIJST - AIRHOCKEY, PUNTENSJOELBAK, TAFELTENNIS

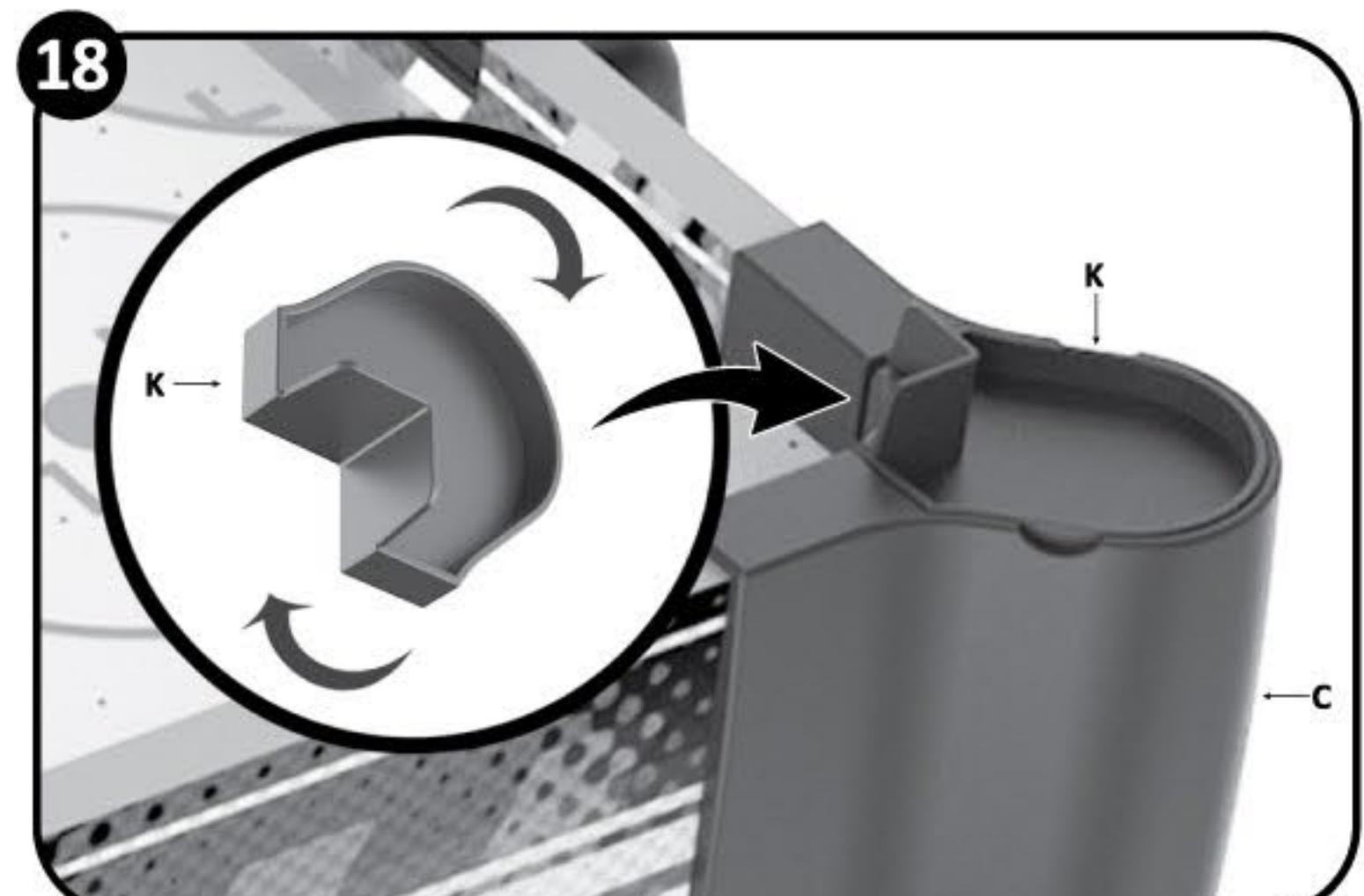
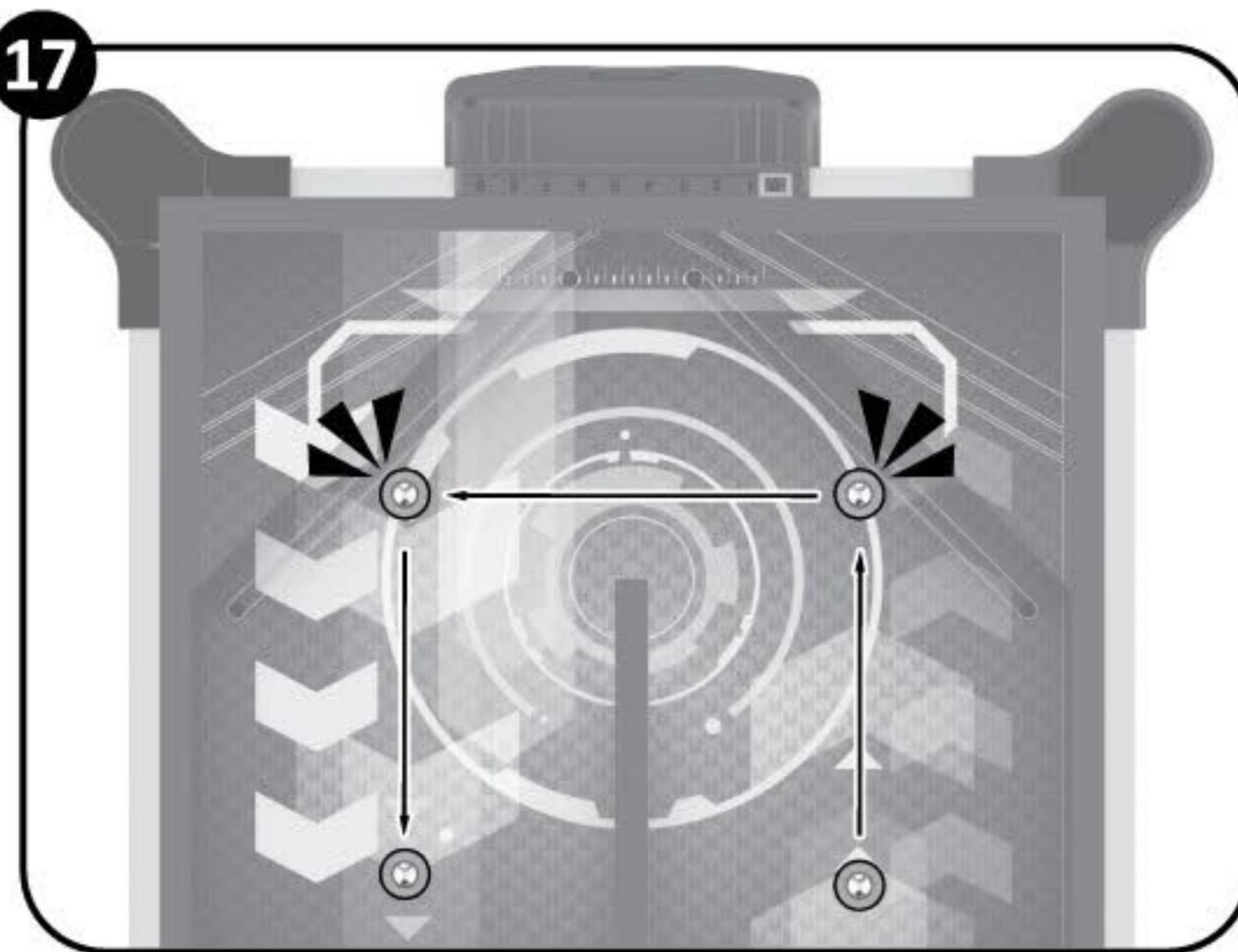
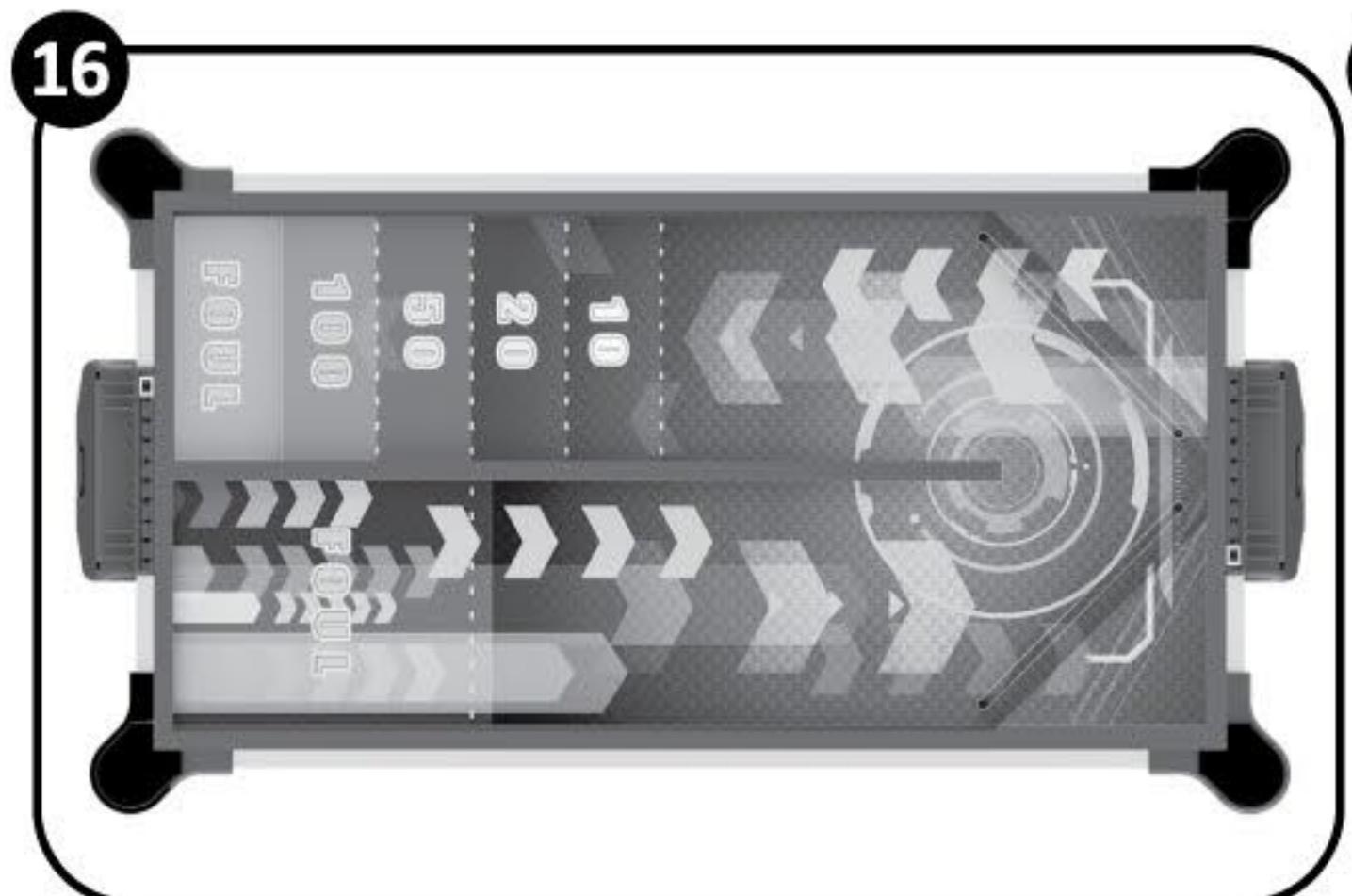
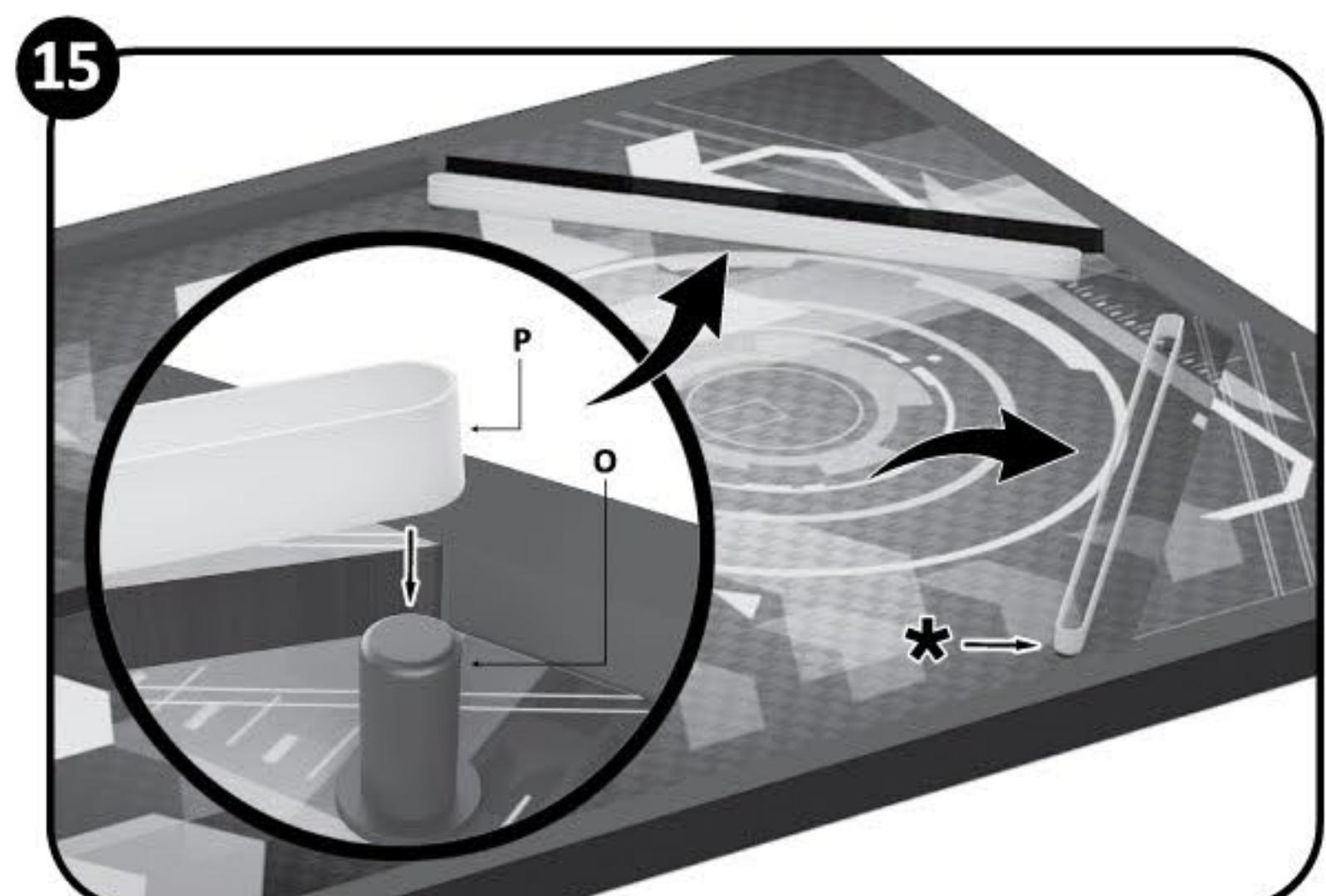
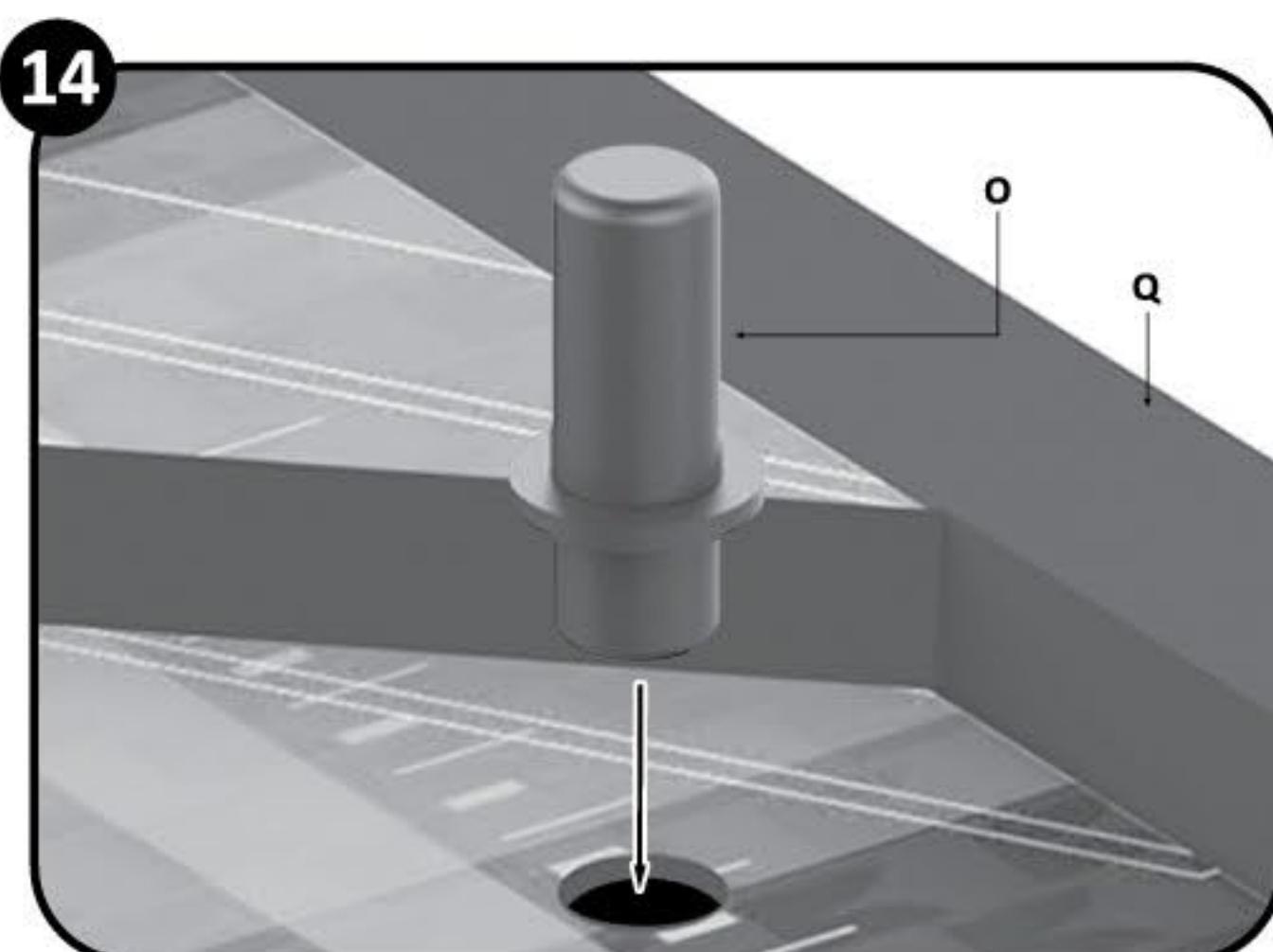
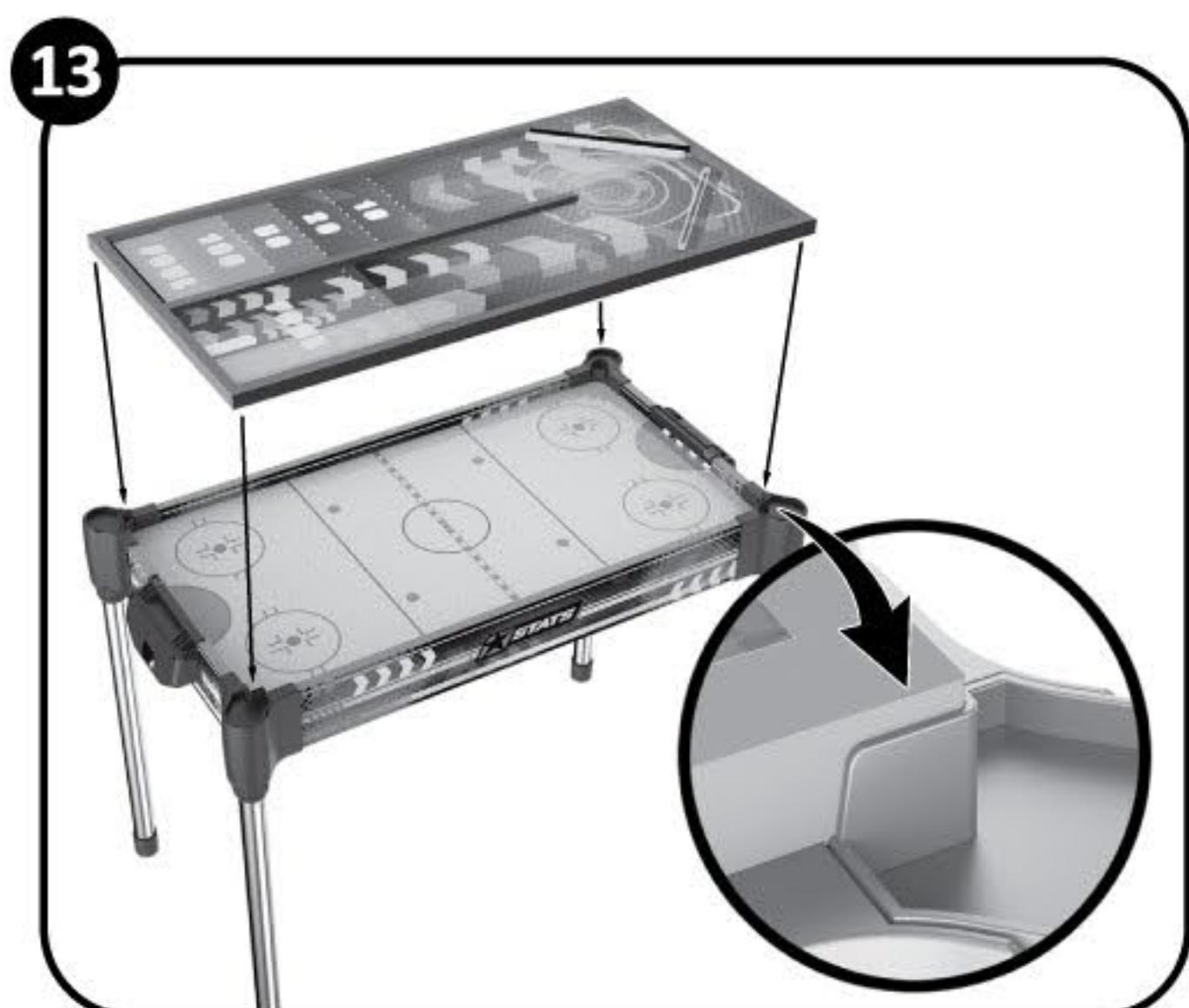
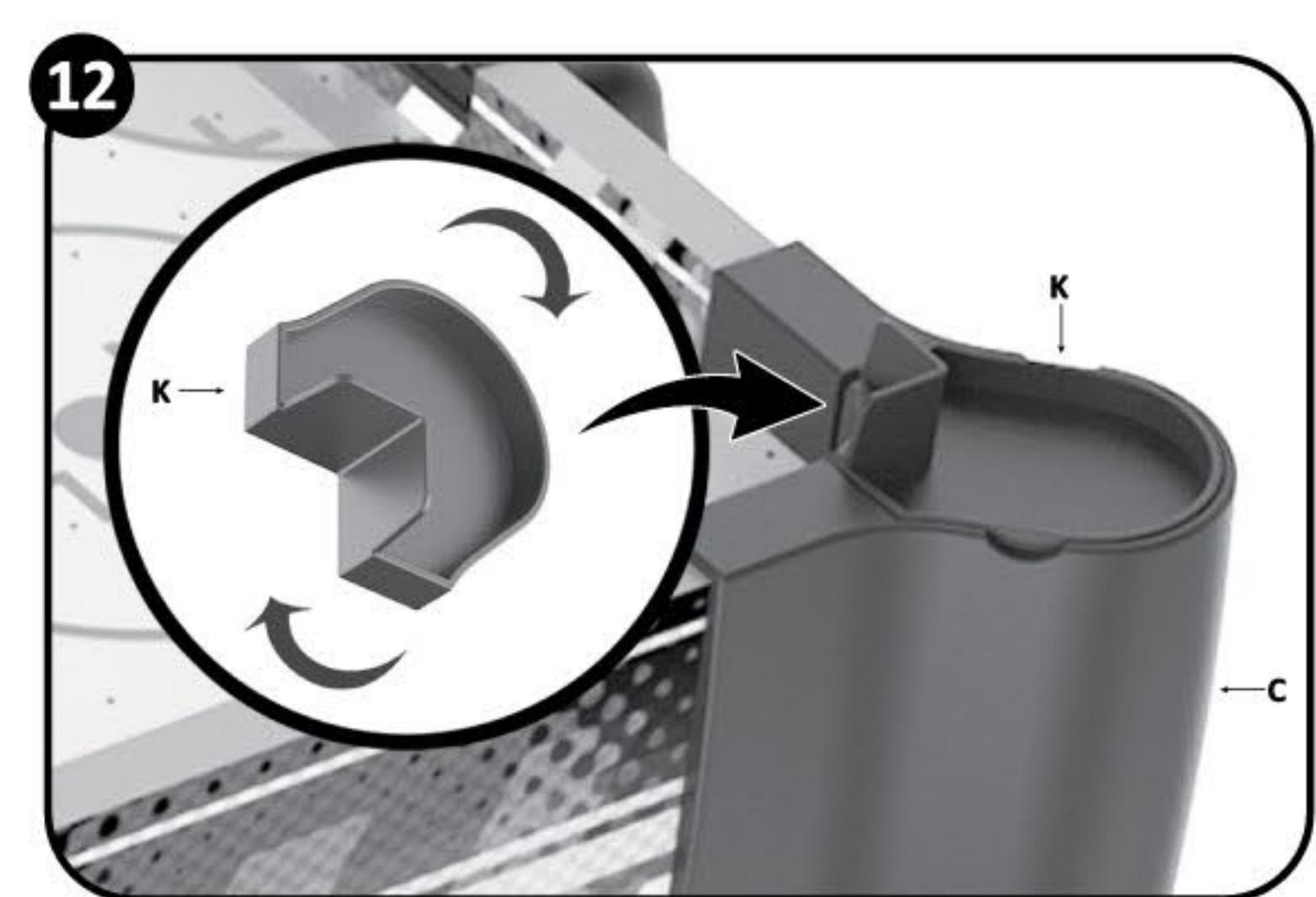
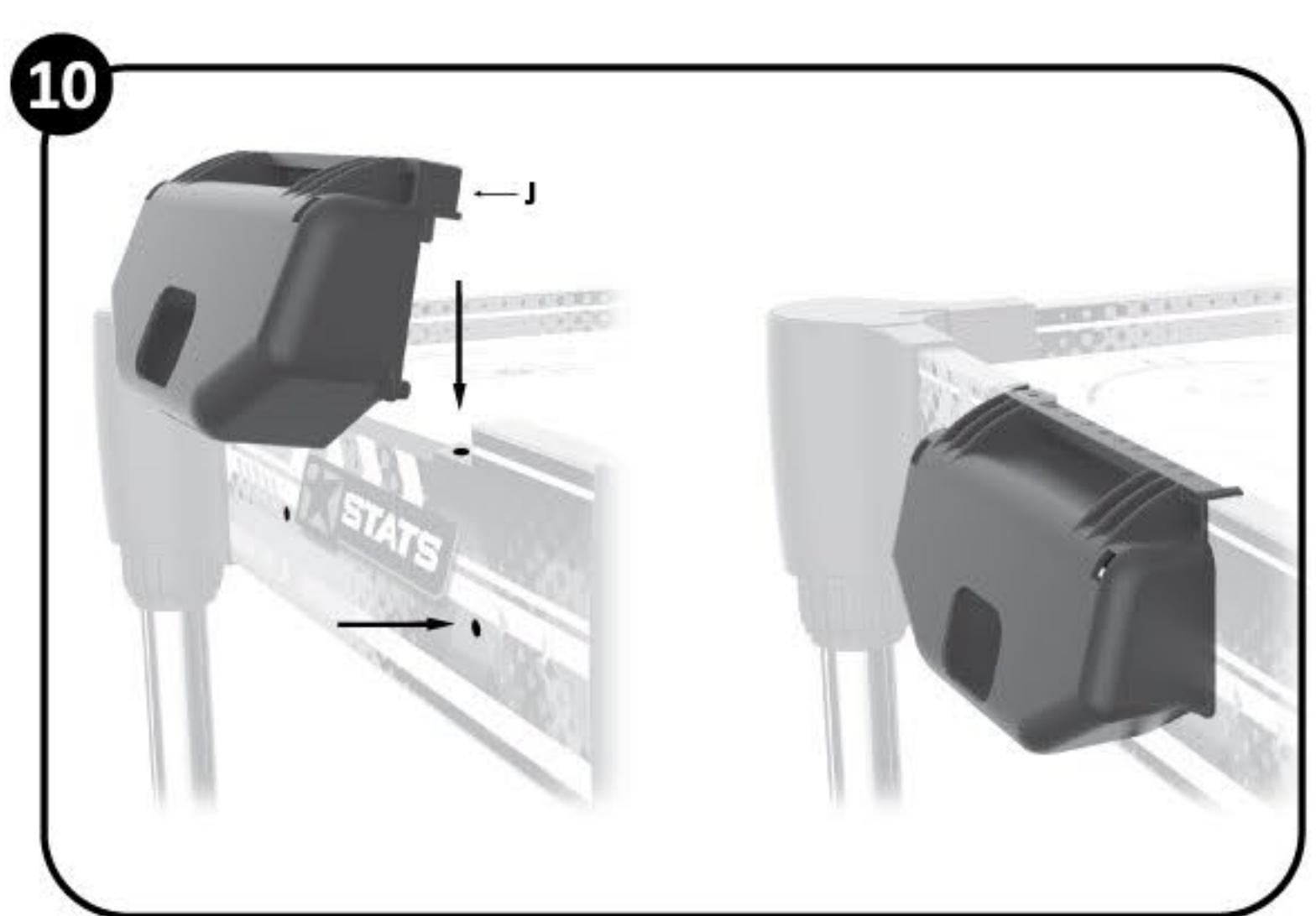
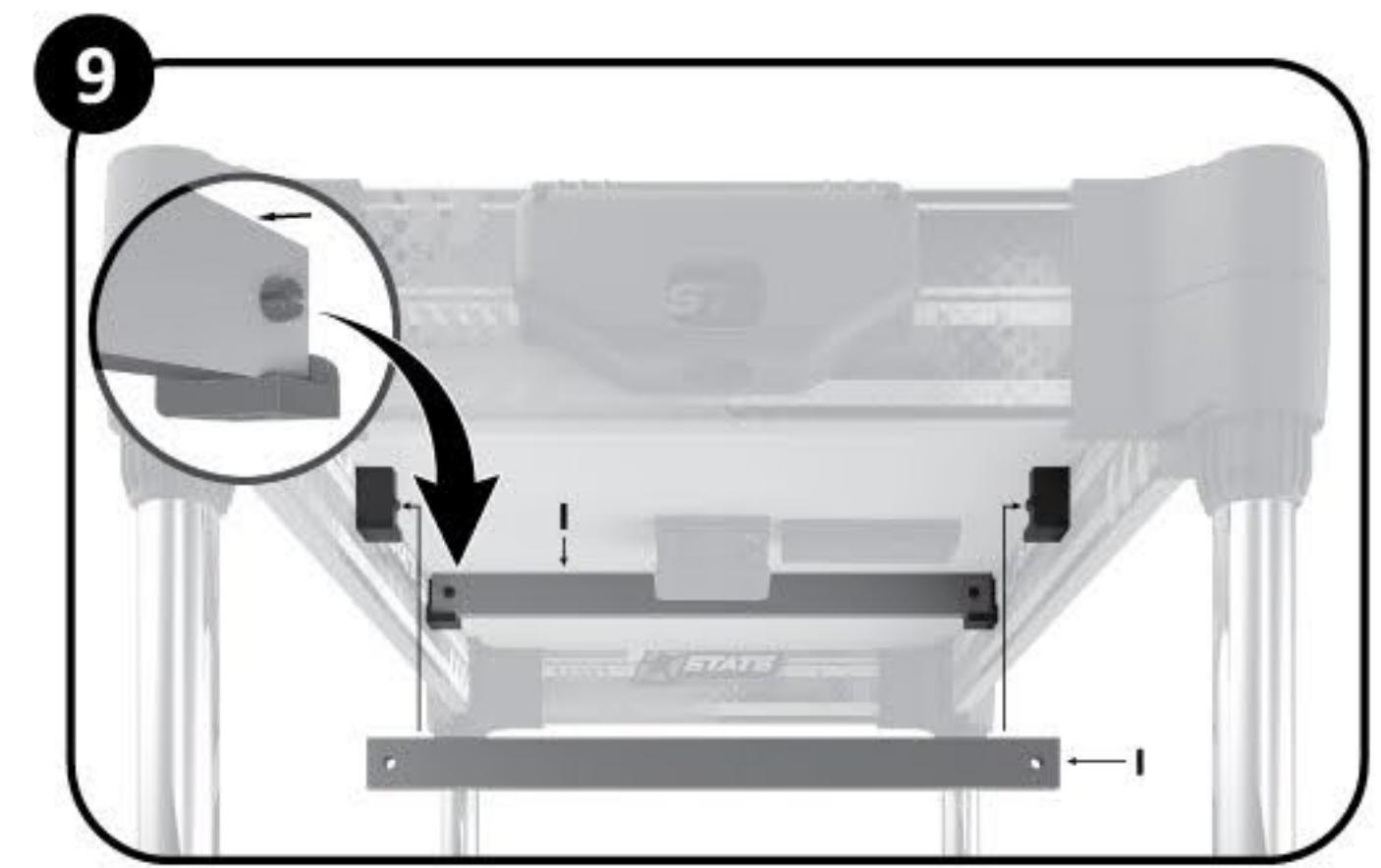
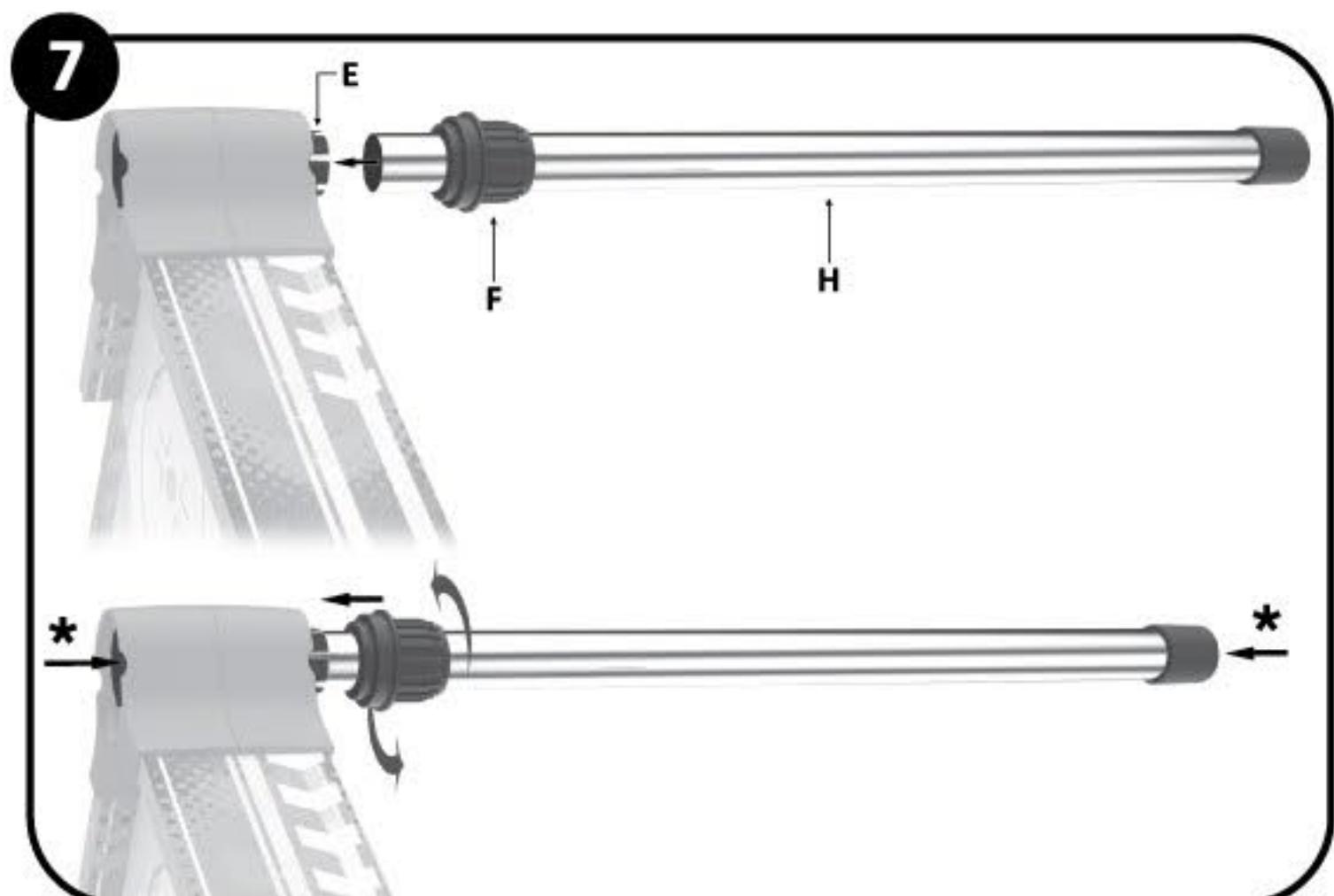




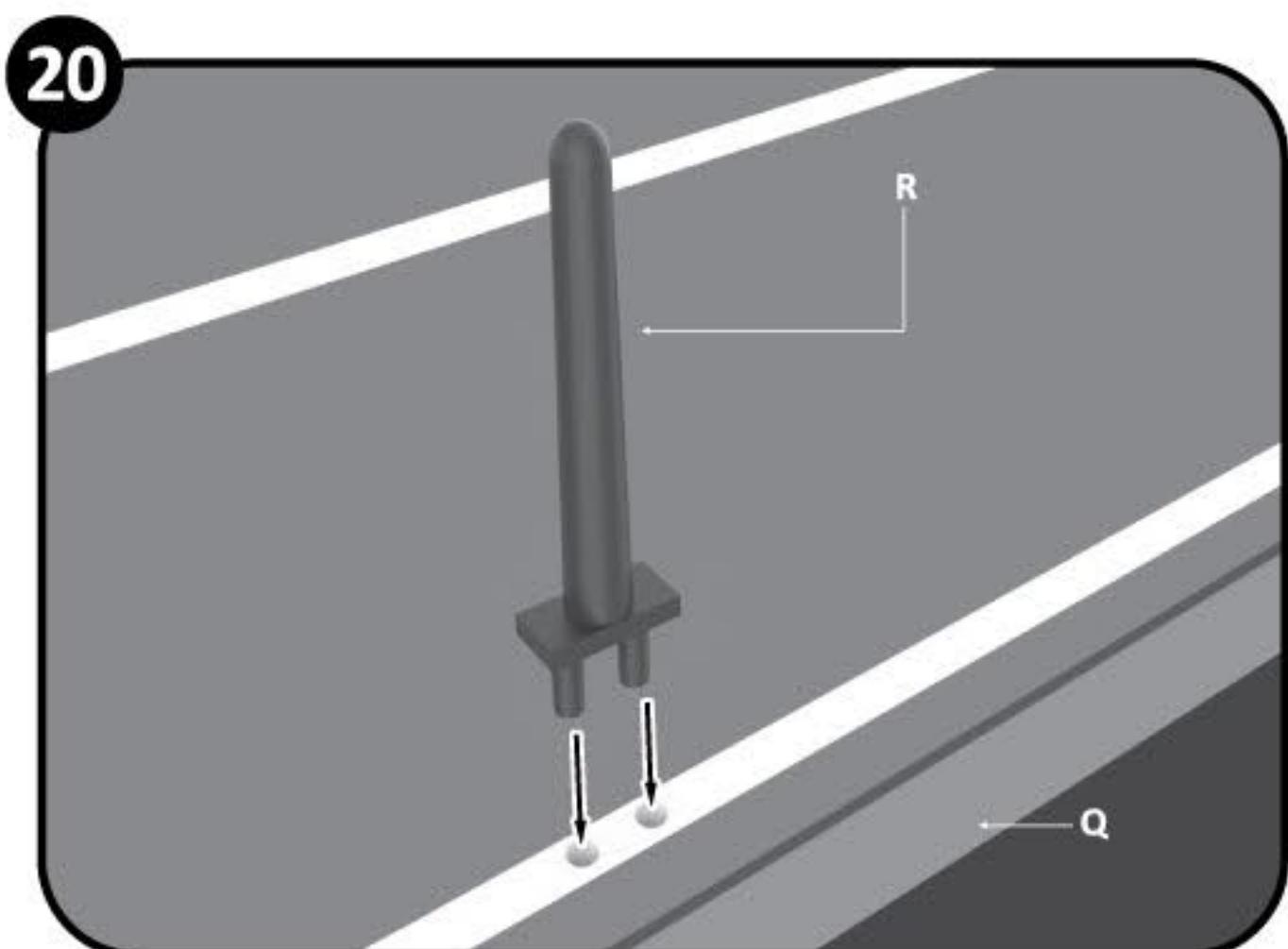
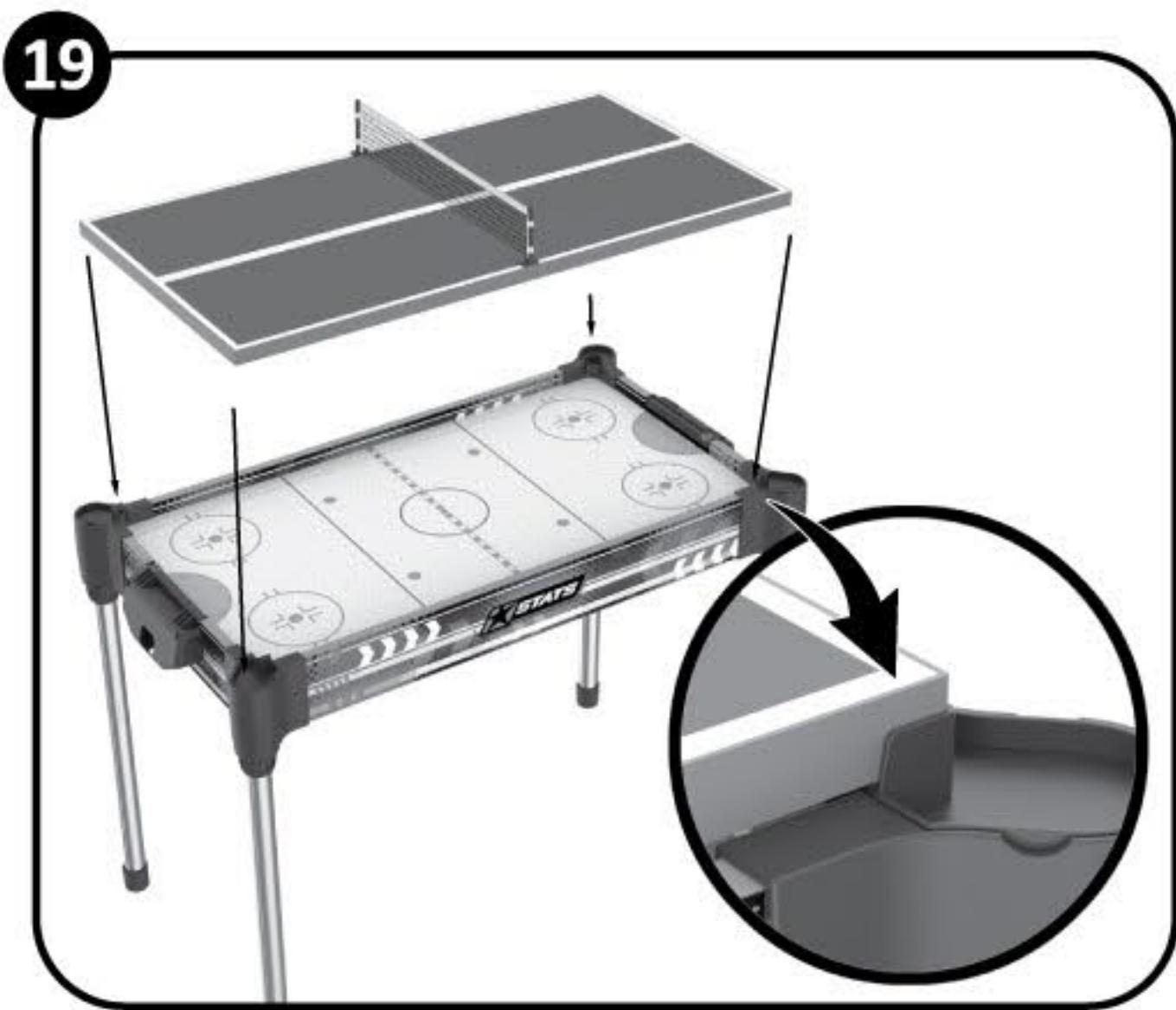
ASSEMBLY INSTRUCTIONS - AIR HOCKEY • INSTRUCTIONS DE MONTAGE – AIR HOCKEY • MONTAGEANWEISUNGEN – AIRHOCKEY
 INSTRUCCIONES DE MONTAJE – AIR HOCKEY • INSTRUÇÕES DE MONTAGEM – HÓQUEI DE AR • ISTRUZIONI PER IL MONTAGGIO- AIR HOCKEY
 INSTRUKCJA MONTAŻU – HOKEJ POWIETRZNY • MONTAGE-INSTRUCTIES - AIRHOCKEY



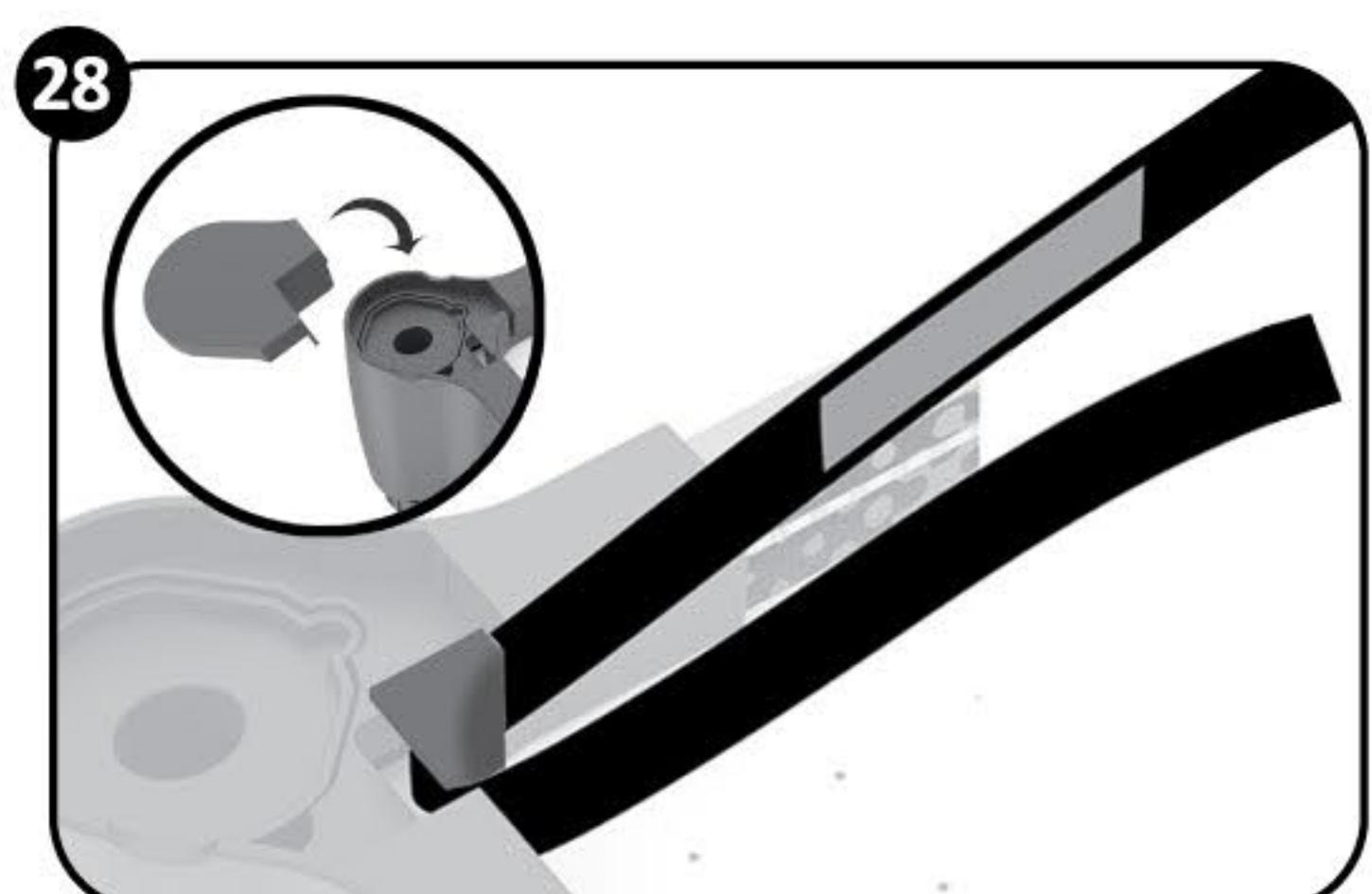
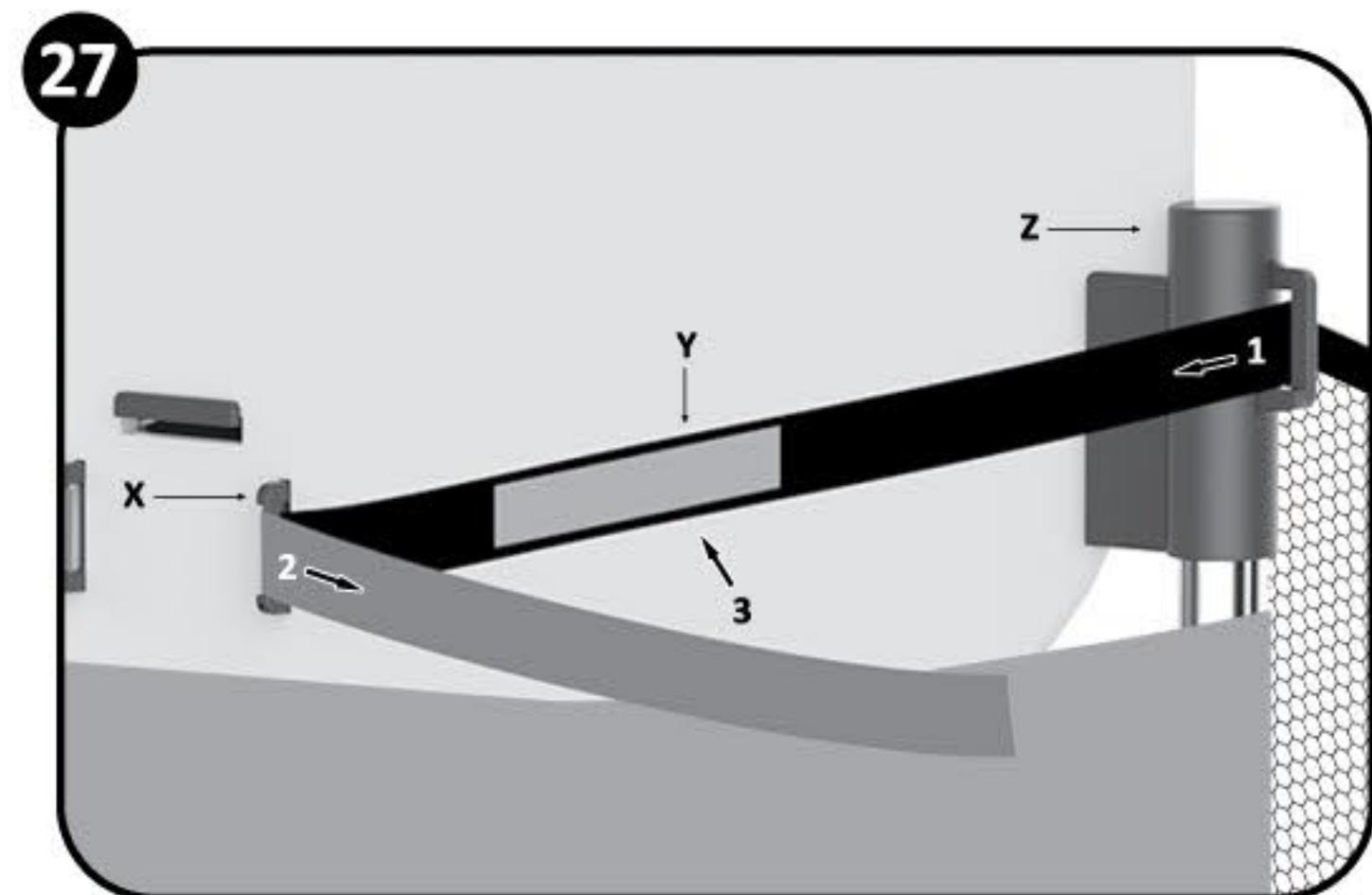
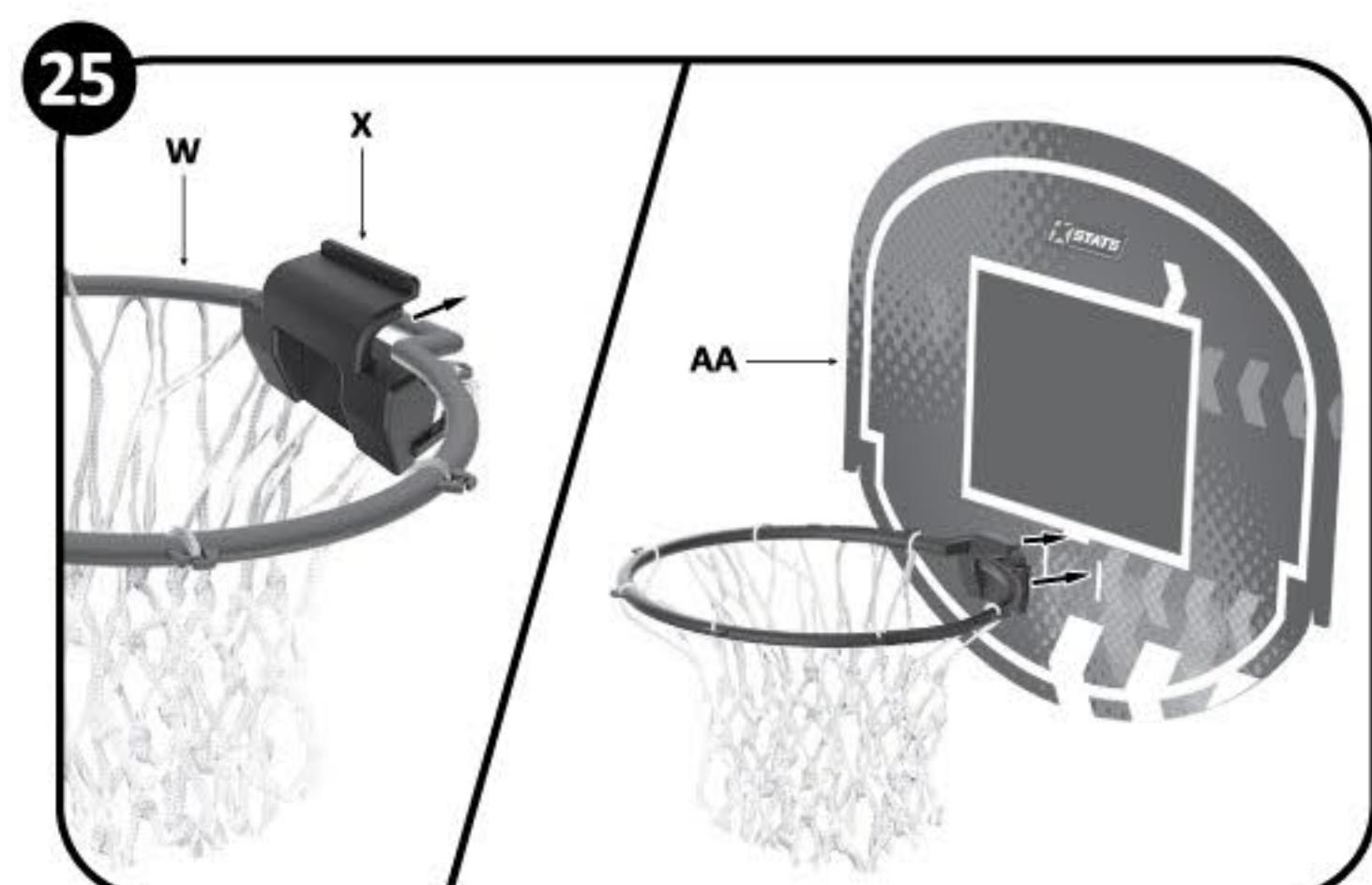
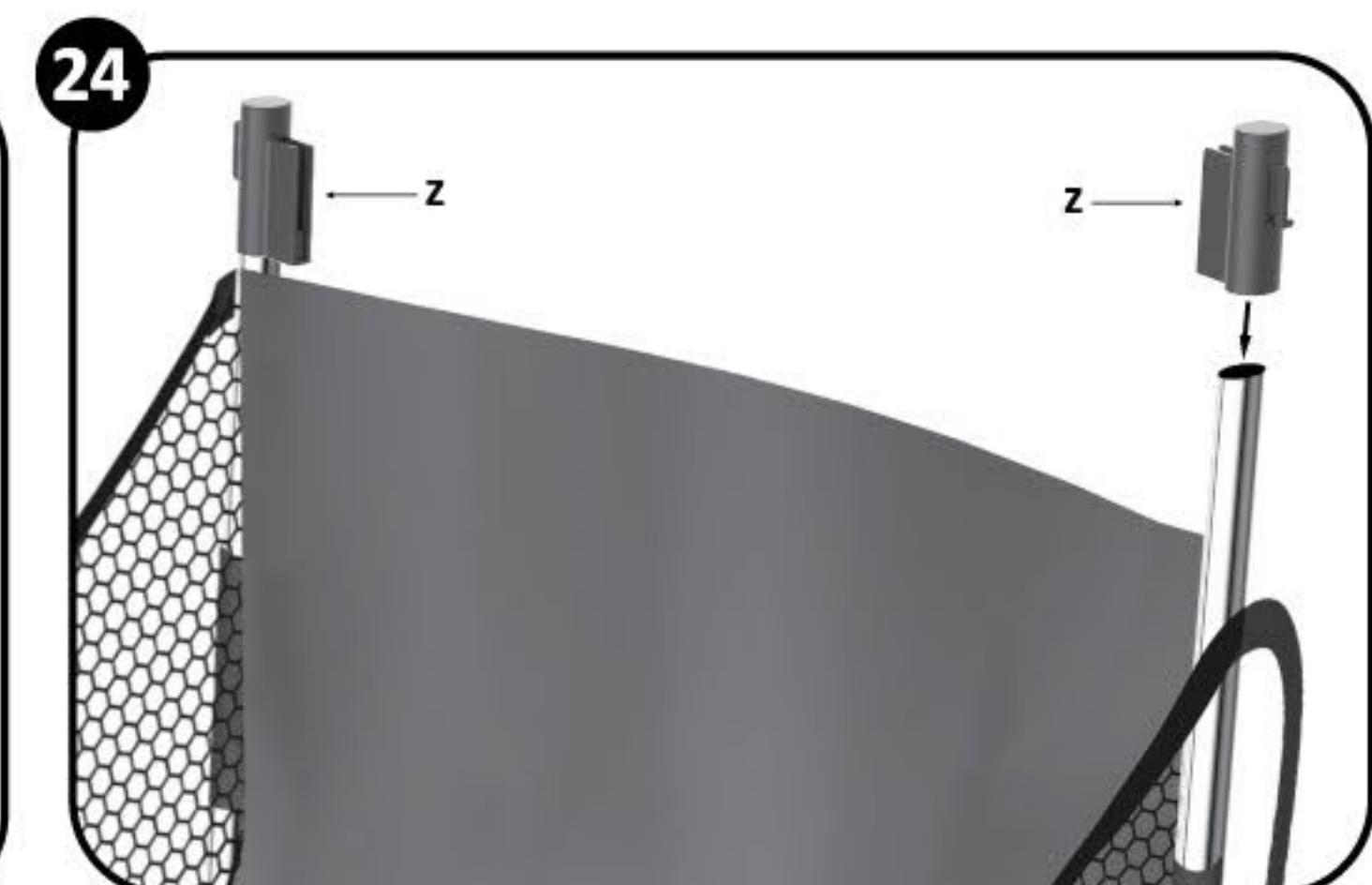
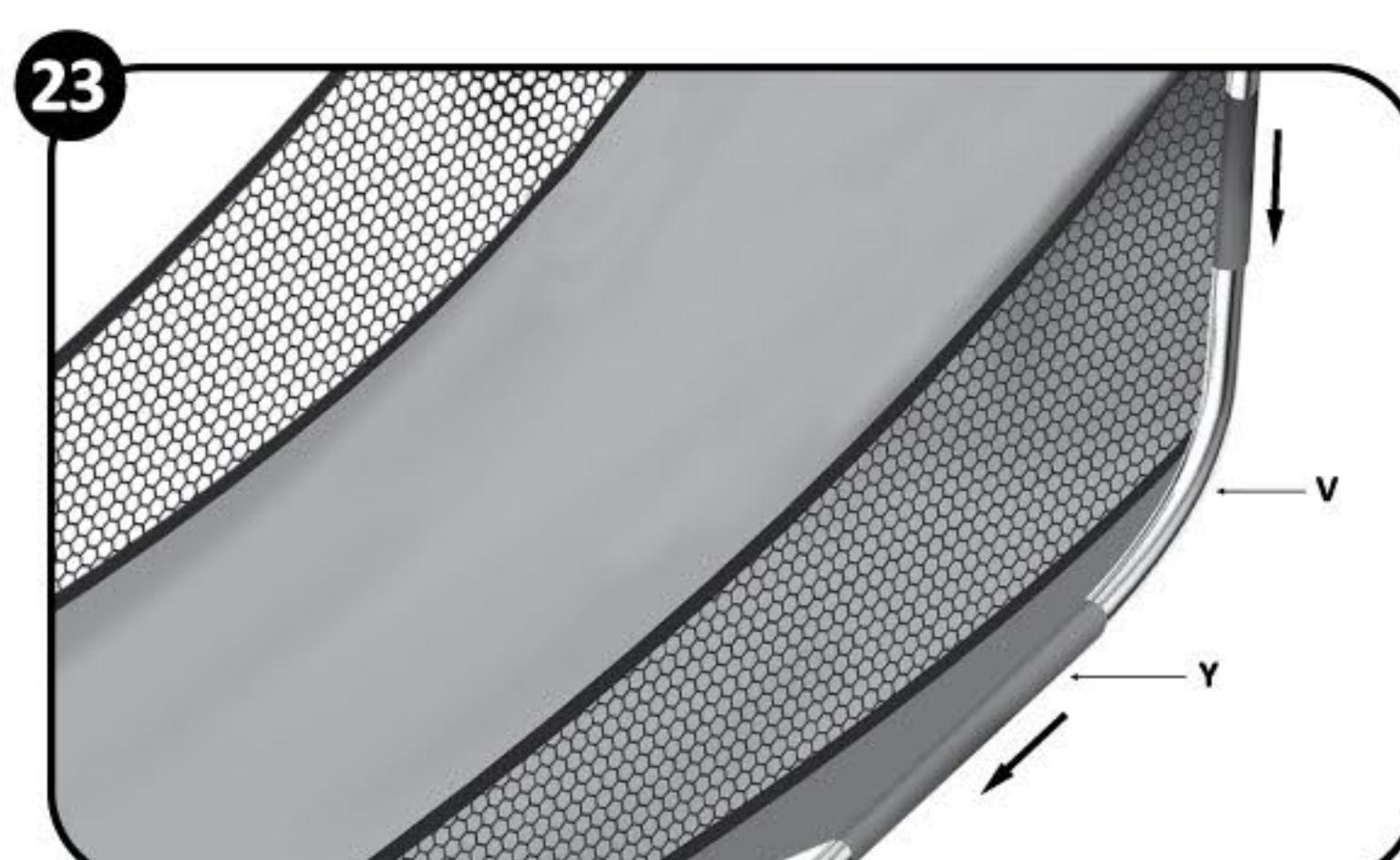
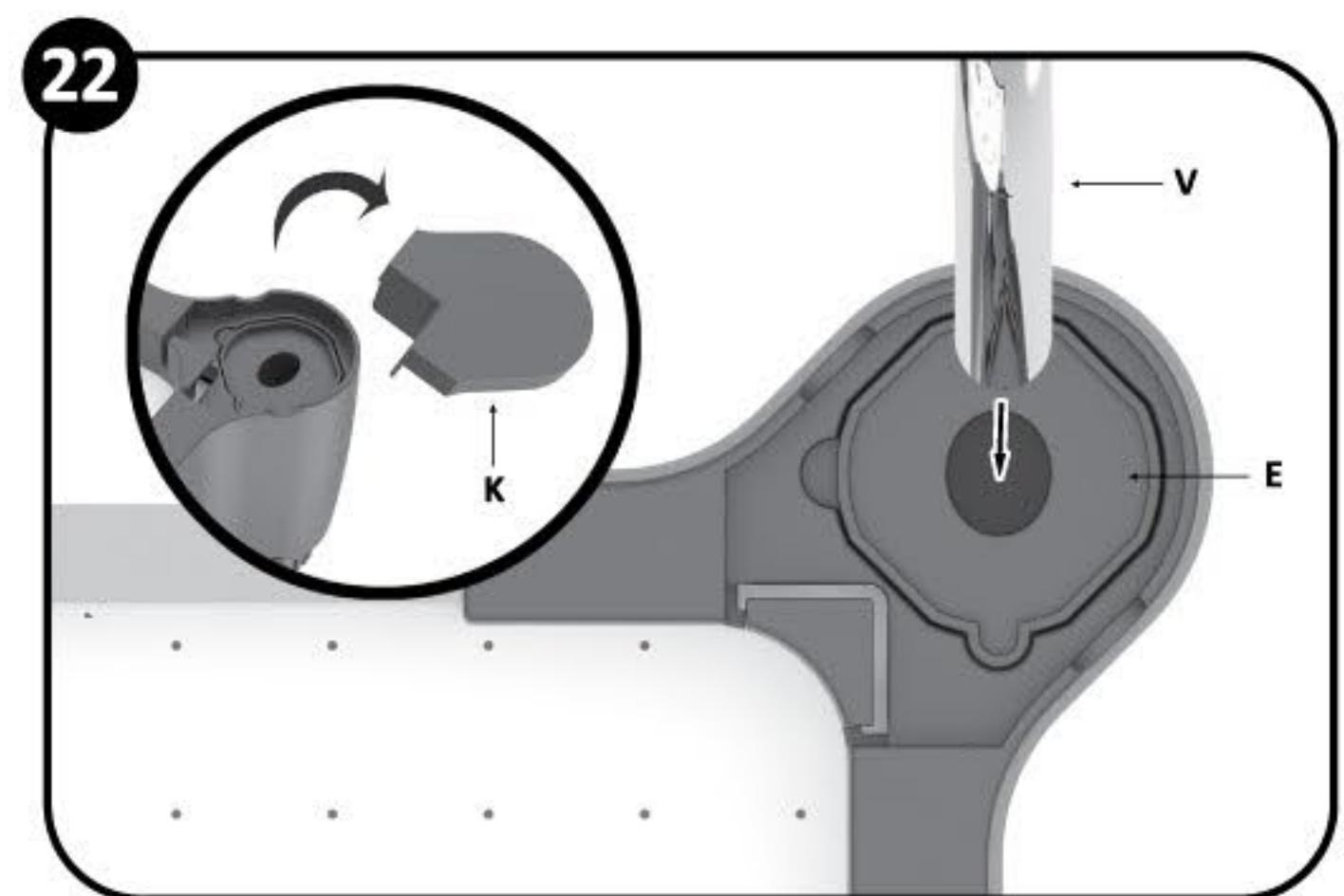
ASSEMBLY INSTRUCTIONS - BUMPER SHOT SHUFFLEBOARD • INSTRUCTIONS DE MONTAGE – JEU DE PALET • MONTAGEANWEISUNGEN – BUMPER-SHOT-SHUFFLEBOARD
INSTRUCCIONES DE MONTAJE – JUEGO DEL TEJO • INSTRUÇÕES DE MONTAGEM – SHUFFLEBOARD • ISTRUZIONI PER IL MONTAGGIO - SHUFFLEBOARD CON PARACOLPI
INSTRUKCJA MONTAŻU – BUMPER SHOT SHUFFLEBOARD • MONTAGE-INSTRUCTIES - PUNTENSOELBAK



ASSEMBLY INSTRUCTIONS - TABLE TENNIS • INSTRUCTIONS DE MONTAGE – PING-PONG • MONTAGEANWEISUNGEN – TISCHTENNIS • INSTRUCCIONES DE MONTAJE – TENIS DE MESA
 INSTRUÇÕES DE MONTAGEM – TÉNIS DE MESA • ISTRUZIONI PER IL MONTAGGIO - PING PONG • INSTRUKCJA MONTAŻU – TENIS STOŁOWY • MONTAGE-INSTRUCTIES - TAFELTENNIS



ASSEMBLY INSTRUCTIONS - BASKETBALL • INSTRUCTIONS DE MONTAGE – BASKET-BALL • MONTAGEANWEISUNGEN – BASKETBALL • INSTRUCCIONES DE MONTAJE – BALONCESTO
 INSTRUÇÕES DE MONTAGEM – BASQUETEBOL • ISTRUZIONI PER IL MONTAGGIO - BASKET • INSTRUKCJA MONTAŻU – KOSZYKÓWKA • MONTAGE-INSTRUCTIES - BASKETBAL





How to play

GAME RULES

AIR HOCKEY • Number of Players: 2

Set Up and Game Play:

- The fan on the underside of the table should be turned on before play begins.
- The first player gets the first possession of the puck, and proceeds to place the red puck in their zone and tries to score against their opponent.
- Scoring is achieved by knocking the puck with your pusher into your opponent's goal.
- A player cannot touch or strike the puck with any part of their body or with any object other than the pusher. Doing so causes a foul and the other player is given possession of the puck in their zone.
- When the puck breaks the horizontal plane inside the goal, a point is counted.
- The first player to score 9 points by shooting the puck into their opponent's goal, wins the game.
- After each game, players change sides of the air hockey table before beginning the next game.
- After you have finished playing, the fan should be turned off.

To Win:

The first player to score 9 points by shooting the puck into their opponent's goal, wins the game.

BUMPER SHOT SHUFFLEBOARD • Number of Players: Any

Set Up and Game Play:

- Choose a color roller. Players take turns sliding their rollers up the right side of the alley towards the elastic bands, ONE AT A TIME. The roller will bounce off the elastic bands and roll back down the left side of the alley, towards the point areas.
- Players must release their rollers from the area behind the Foul Line.
- No rollers are to be removed from the playing surface until the round is over.
- Any roller that goes off the playing surface is considered "out of play" until the end of the round, and receives no points.
- After each player has used up all four of their rollers, the round is over and the scores are totaled.
- Each roller in a score area or on a score line receives that point total. The Foul Pit area has no point value. Any rollers that land there, must remain there until the end of the round.
- After the scores have been totaled, players remove all their rollers and start the next round. The high scorer from the previous round rolls first.
- Players are allowed to knock their opponents rollers into the "Foul Pit", to keep them from having point totals.

To Win:

The first player to score 500 points is the winner.

TABLE TENNIS • Number of Players: 2

A game is started when one player (server) makes a service before the receiver makes the return. The server should:

- Start with the ball resting freely on an open palm.
- Project the ball near vertically upwards, without imparting spin.
- Strike the ball so that it touches first his/her court and then, after passing over the net, touches directly the receiver's court. In doubles, the ball must touch successively the right half court of server and receiver.
- Once the ball has been served, both players are to make returns until a point is scored. In doubles, each player on the same team must take turns to make the return.

To Win:

After 2 points have been scored, the receiving player/pair shall become the serving player/pair and so on until the end of the game.

Scoring:

A set is won when one of the players or pairs first scores 11 points. In the event that both players/pairs score 10 points, a set is won by the first player/pair to gain a 2-point lead. A full match is won when a player or pair wins the best of any odd number of sets (3,5,7).

A point is scored when:

- An opponent fails to make a correct service.
- An opponent fails to make a return.
- The ball touches any part of an opponent's body.
- An opponent strikes the ball twice in succession.
- If an opponent, or anything an opponent wears, touches the playing surface or net during play.
- If a doubles opponent strikes the ball out of the sequence established by the first server and first receiver.

BASKETBALL • Number of Players: Any

Set Up and Game Play:

- Inflate the mini basketball using the pump and pin (CC) provided. Remove the pin, stored inside the black handle, and screw the pin onto the red base.

To Win:

The player to score the most baskets at the end of the round is the winner.



Attention!

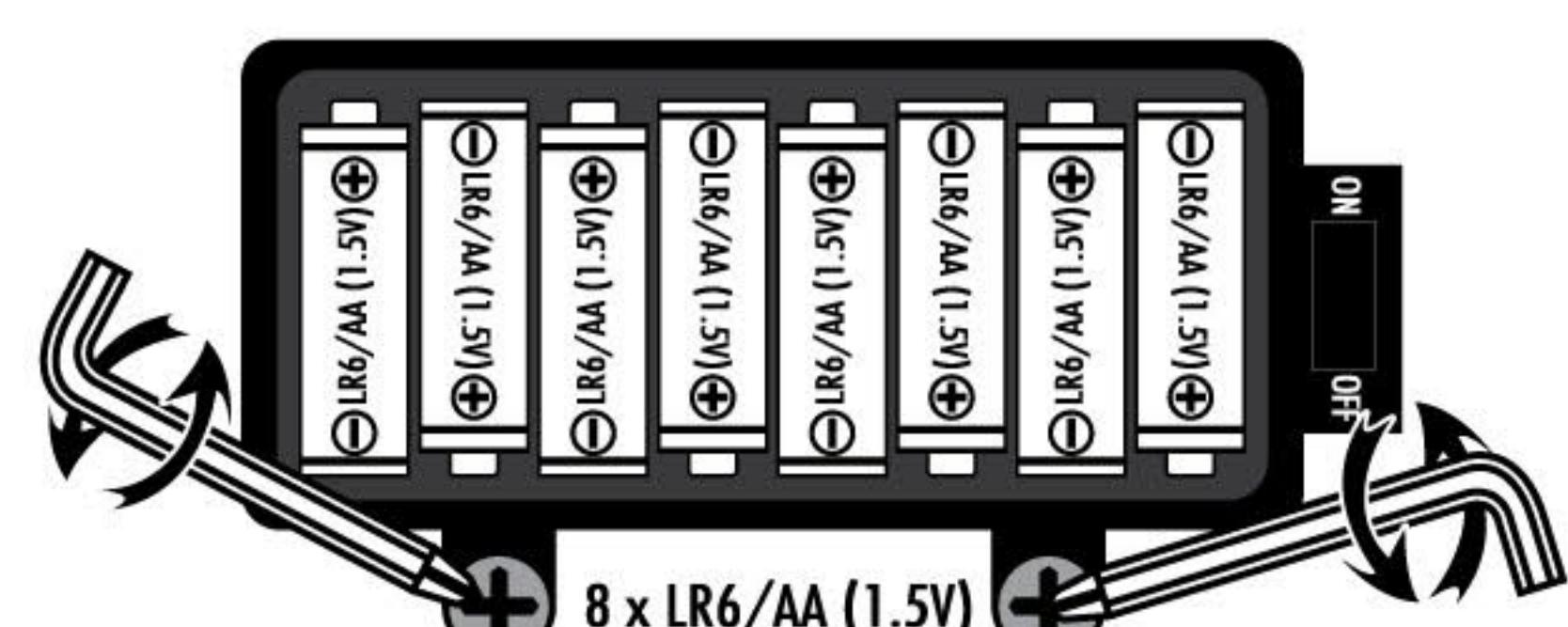
Use 8 x LR6/AA (1.5V) size batteries (not provided).

Battery Installation & Replacement:

- Installation by an adult required.
- Switch toy off before inserting batteries.
- Loosen the screws with a crosshead screwdriver (not included) to open the battery compartment door at the bottom of the product.
- Insert / replace the new batteries in the proper direction indicated inside the battery compartment.
- Close the compartment and screw shut securely.

Battery Instructions & Replacement:

- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.
- Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged.
- Batteries are to be inserted with the correct polarity.
- Exhausted batteries are to be removed from the toy.
- The supply terminals are not to be short-circuited.
- Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.
- Do not mix old and new batteries.
- Do not mix alkaline, standard (Carbon-zinc), or rechargeable (Nickel-cadmium) batteries.
- Dispose of batteries responsibly.
- Do not dispose of in fire.



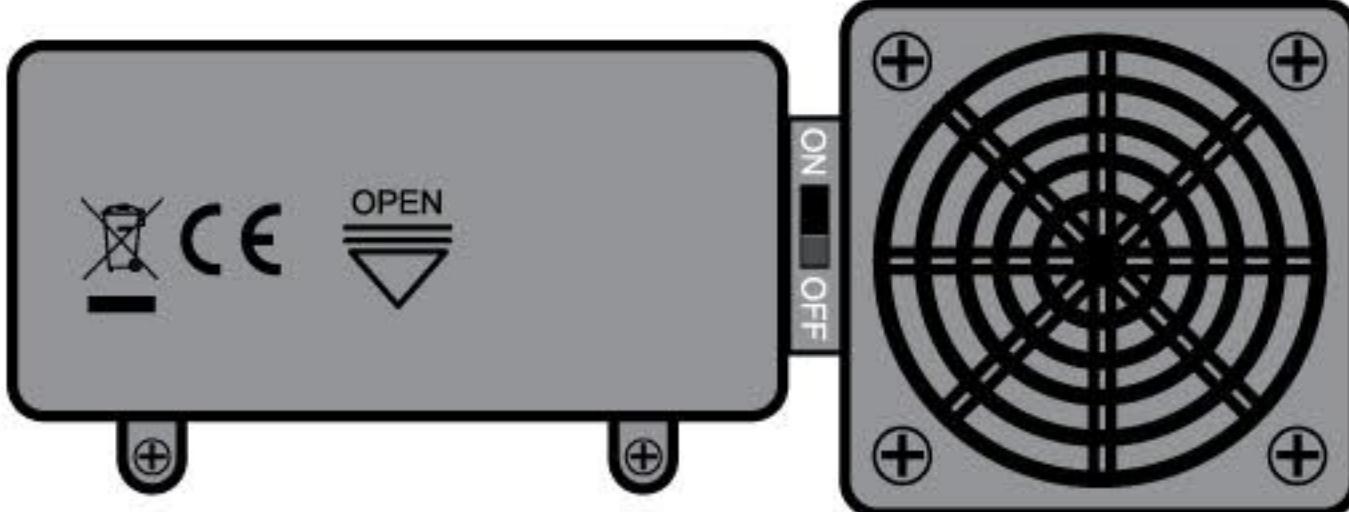


Assemblage

TABLE

1. Attacher un long panneau latéral (B) et deux petits panneaux latéraux (A) horizontalement avec les pièces d'angle supérieur (C) et inférieur (D). S'assurer que : 1. les fentes dans les panneaux de bois sont alignées, 2. les renforts de barre sont à l'intérieur, 3. les chevilles dans les pièces d'angle sont alignées avec les trous préforés sur les panneaux de bois, 4. l'écart créé entre les deux pièces d'angle doit correspondre à la fente sur les panneaux de bois, là où sera insérée la surface de jeu, comme indiqué sur le schéma 1.
 2. Après avoir attaché les trois panneaux latéraux, retourner l'ensemble verticalement en le laissant reposer sur le long panneau latéral (B). Glisser le plateau de jeu d'air hockey (G) dans les fentes intérieures, comme indiqué sur le schéma 2. Vérifier que le ventilateur et le compartiment à piles sont orientés vers le bas.
 3. Plateau de jeu d'air hockey (G) bien positionné.
 4. * REMARQUE – Pour l'étape 4, nous recommandons la participation de deux personnes pour maintenir le plateau et les rails en place pendant la fixation des pièces d'angle restantes et du long panneau latéral. Aligner les fentes sur le long panneau latéral (B) avec le plateau de jeu d'air hockey (G). Attacher les deux pièces d'angle supérieur (C), puis les deux pièces d'angle inférieur, plus grandes (D), comme indiqué sur le schéma 4.
- Pour un montage plus facile, la table doit reposer sur le long panneau latéral (B), comme indiqué sur le schéma 3.*
5. Table montée.
 6. *IMPORTANT – S'assurer que la longue partie du trou ovale situé au centre de chaque renfort intérieur (E) est orientée vers le long rail, de sorte que les piquets métalliques puissent être insérés correctement pour placer le filet de basket.
- *Pour un montage plus facile, la table doit reposer sur le long panneau latéral (B), comme indiqué sur le schéma 3.* Glisser les renforts intérieurs dans chacun des quatre coins, comme indiqué sur le schéma 6.
7. Glisser l'écrou du pied (F) sur le pied (H). Insérer le pied dans la pièce de renfort intérieur (E), en vérifiant que le pied s'intègre dans les ailettes de la pièce de renfort intérieur et ne les recouvre pas. Pousser l'écrou du pied vers le haut et tourner vers la gauche pour le visser sur la pièce de renfort intérieur, comme indiqué sur le schéma 7. Faire de même pour les trois autres pieds.
- *CONSEIL – En vissant l'écrou du pied, utiliser l'autre main pour appuyer sur le haut de la pièce de renfort intérieur, afin que celle-ci ne soit pas soulevée lors du vissage de l'écrou. Il est possible de pousser le pied vers l'intérieur lors du vissage de l'écrou, pour garantir son insertion complète dans la pièce de renfort intérieur.
- *Pour un montage plus facile, la table doit reposer sur le long panneau latéral (B), comme indiqué sur le schéma 3.*
8. Placer les capuchons (K) sur chacun des quatre coins, comme indiqué sur le schéma 8.
 9. Attacher les deux barres de renfort (I) sous la table en les appuyant simplement contre les équerres noires, comme indiqué sur le schéma 9.
 10. Placer les goupilles situées sous la barre de score de la cage de but (J) face aux trous situés sur la partie supérieure du petit panneau (A), puis pousser la cage de but vers l'avant pour insérer les goupilles du filet dans les trous situés à l'extérieur du petit panneau, comme indiqué sur le schéma 10.
 11. Suivre les instructions ci-dessous concernant l'installation des piles et allumer le ventilateur. Votre jeu est maintenant installé et prêt à être utilisé !

Compartiment à piles/bouton marche-arrêt/ventilateur



JEU DE PALET

12. Retourner les quatre capuchons (K), de sorte qu'ils reposent à l'intérieur des pièces d'angle supérieur (C), comme indiqué sur le schéma 12.
 13. Placer le plateau de jeu double-face (Q) sur la table, afin d'emboîter les coins du plateau de jeu dans les capuchons, comme indiqué sur le schéma 13.
 14. Insérer les quatre chevilles (O) dans les trous au niveau des blocs triangulaires supérieurs du plateau de jeu (Q), comme indiqué sur le schéma 14.
 15. Placer une extrémité de la bande élastique (P) sur chaque paire de chevilles (O), comme indiqué sur le schéma 15. Faire de même pour l'autre côté.
- *REMARQUE -- S'assurer que la bande élastique est aussi près que possible de la base de la cheville pour garantir un bon rebond.

PING-PONG

16. Pour passer du air hockey au ping-pong, retourner les quatre capuchons (K), de sorte qu'ils reposent à l'intérieur des pièces d'angle supérieur (C), comme indiqué sur le schéma 18. Pour passer du rebond au ping-pong, soulever simplement le plateau de jeu double-face et le retourner.
17. Placer le plateau de jeu double-face (Q) sur la table, afin d'emboîter les coins du plateau de jeu dans les capuchons, comme indiqué sur le schéma 19.
18. Insérer les piquets du filet (R) dans les trous situés sur le bord du plateau de jeu (Q), comme indiqué sur le schéma 20.
19. Glisser les extrémités du filet (T) sur les piquets (R), comme indiqué sur le schéma 21.

BASKET-BALL

20. Enlever deux capuchons (K) d'une extrémité de la table et placer les piquets métalliques (V) dans les trous situés au centre des renforts intérieurs (E), comme indiqué sur le schéma 22.
21. Passer les deux attaches sur le filet (Y) au-dessus des piquets métalliques (V), comme indiqué sur le schéma 23. Faire de même pour l'autre côté.
22. Placer les capuchons (Z) sur les piquets métalliques (V). Vérifier que les fentes sur les capuchons sont tournées vers l'intérieur et les boucles tournées vers l'extérieur, comme indiqué sur le schéma 24.
23. Attacher le filet (W) au support de panier (X), puis fixer l'ensemble via les trois fentes situées sur le panneau arrière (AA), comme indiqué sur le schéma 25.
24. Glisser le panneau arrière (AA) dans les fentes des capuchons (Z), pousser le haut du filet derrière le panneau arrière, comme indiqué sur le schéma 26.
25. Passer la bande de tissu du filet (Y) dans la boucle du capuchon (Z), puis dans la boucle du support de panier (X), en tirant fermement, comme indiqué sur le schéma 27. Faire de même pour l'autre côté.
26. À l'autre bout de la table, passer la bande de tissu dans l'orifice à l'intérieur de la pièce d'angle supérieur (C), puis couvrir le coin avec le capuchon (K), comme indiqué sur le schéma 28. Faire de même pour l'autre côté.
27. Enlever la seringue placée dans le capuchon de la pompe (CC), et gonfler le mini ballon de basket (BB).



Utilisation

RÈGLES DU JEU

TABLE DE HOCKEY • Nombre de joueurs : 2

Installation et jeu :

1. Avant de commencer la partie, le ventilateur sous la table doit être allumé.
2. Le premier joueur reçoit le palet. Il place le palet rouge dans sa zone et essaie de marquer dans le terrain adverse.
3. Le joueur obtient un point s'il marque un but avec son poussoir rouge.
4. Un joueur ne peut pas toucher le palet avec une partie de son corps ou un autre objet que le poussoir, auquel cas il y a faute et l'autre joueur reçoit alors le palet dans sa zone.
5. Lorsque le palet atteint la ligne horizontale dans la cage de but, on marque un point.

6. Le premier joueur qui marque 9 points gagne la partie.

7. Après chaque partie, les joueurs changent de côté avant de commencer une nouvelle partie.

8. Quand le jeu est terminé, le ventilateur doit être éteint.

Pour gagner :

Le premier joueur qui marque 9 points gagne la partie.

JEU DE PALETS • Nombre de joueurs : pas de limite

Installation et jeu :

1. Choisir un palet de couleur. À tour de rôle, les joueurs font glisser leur palet vers les bandes élastiques situées à droite de la piste, UN À LA FOIS. Le palet va rebondir depuis les bandes élastiques vers le côté gauche de la piste, pour finir vers les zones de marquage.
2. Les joueurs doivent lâcher leur palet depuis la zone située derrière la ligne de faute.
3. Il est interdit d'enlever les palets de la surface de jeu tant que la manche n'est pas terminée.
4. Tout palet qui est éjecté de la surface de jeu est considéré comme « hors-jeu » jusqu'à la fin de la manche et ne rapporte aucun point.
5. Une fois que chaque joueur a joué ses quatre palets, la manche est terminée et le total des points est comptabilisé.
6. Chaque palet qui arrive sur une zone à points ou sur une ligne de points rapporte ce total de points. La ligne de faute ne rapporte aucun point. Tout palet qui atterrit sur cette ligne doit y rester jusqu'à la fin de la manche.
7. Une fois que le total des points a été comptabilisé, les joueurs enlèvent leurs palets et commencent une nouvelle manche. Le joueur qui a obtenu le meilleur score à la dernière manche commence la manche suivante.
8. Les joueurs peuvent frapper les palets des joueurs adverses pour les mettre dans la zone de faute et ainsi les empêcher de gagner des points.

Pour gagner :

Le premier joueur qui atteint 500 points remporte la partie !

PING-PONG • Nombre de joueurs : 2

La partie commence lorsqu'un joueur (serveur) sert avant que le receveur renvoie la balle. Le serveur doit :

1. Commencer avec la balle reposant librement sur sa paume.
2. Projeter la balle vers le haut, plus ou moins verticalement, sans mouvement de rotation.
3. Frapper la balle pour qu'elle touche en premier son court, passe au-dessus du filet et touche directement le court du joueur adverse. En double, la balle doit toucher successivement la moitié droite du court du serveur et du receveur.
4. Une fois que la balle a été servie, les deux joueurs doivent renvoyer la balle jusqu'à marquer un point. En double, chaque joueur d'une même équipe doit renvoyer la balle à tour de rôle.

Pour gagner :

Lorsque 2 points sont octroyés, le receveur sert, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

Comptage des points :

Lorsqu'un joueur marque 11 points, il gagne le set. Lorsque les deux joueurs atteignent 10 points, le premier joueur qui prend la tête avec 2 points d'avance gagne le set. Lorsqu'un joueur gagne le set au nombre impair le plus élevé (3, 5, 7), il remporte le match.

Le joueur marque un point lorsque :

1. Le joueur adverse manque son service.
2. Le joueur adverse manque son retour de service.
3. La balle touche une partie du corps du joueur adverse.
4. Le joueur adverse frappe la balle deux fois d'affilée.
5. Le joueur adverse ou ce qu'il porte touche la surface de jeu ou le filet pendant le jeu.
6. En double, les joueurs adverses frappent la balle sans suivre l'ordre établi par le premier serveur et le premier receveur.

BASKET-BALL • Nombre de joueurs : pas de limite

Installation et jeu :

Gonfler le mini ballon de basket à l'aide de la pompe et de la seringue (CC) fournies. Enlever la goupille rangée dans la poignée noire et la visser sur le support rouge.

Pour gagner :

Le joueur qui a marqué le plus de paniers gagne le match.



Attention !

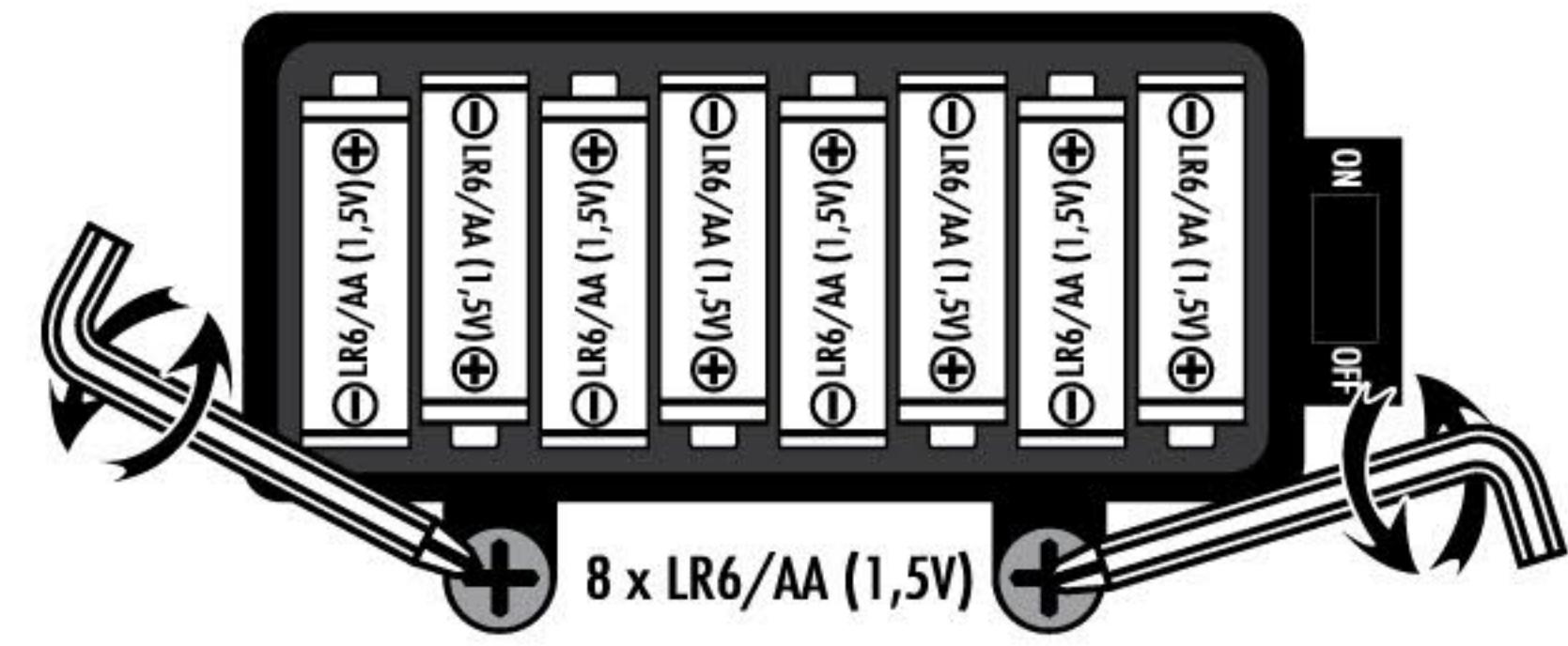
Utiliser 8 piles LR6/AA (1,5 V) (non fournies).

Installation des piles

1. Installation par un adulte uniquement.
2. Éteindre le jouet avant d'installer les piles.
3. Dévisser le compartiment à piles situé au fond du produit à l'aide d'un tournevis cruciforme (non fourni).
4. Utiliser 8 piles LR6/AA (1,5V) (non fournies). Insérer/remplacer les piles en respectant la polarité indiquée à l'intérieur du compartiment à piles.
5. Remettre le compartiment et visser fermement.

Instructions concernant le remplacement des piles :

1. Ne pas recharger les piles/batteries non rechargeables.
2. Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la supervision d'un adulte.
3. Les piles rechargeables doivent être retirées du jouet avant d'être chargées.
4. Les piles/batteries doivent être installées en respectant la bonne polarité.
5. Retirer les piles usagées du jouet.
6. Les terminaux électriques ne doivent pas être court-circuités.
7. Il est recommandé d'utiliser seulement des piles de type similaire ou équivalent.
8. Ne pas mélanger des piles usagées avec des piles neuves.
9. Ne pas mélanger les piles alcalines, standard (zinc-carbone) ou rechargeables (nickel-cadmium).
10. Éliminer les piles de façon responsable.
11. Ne pas jeter les piles au feu.



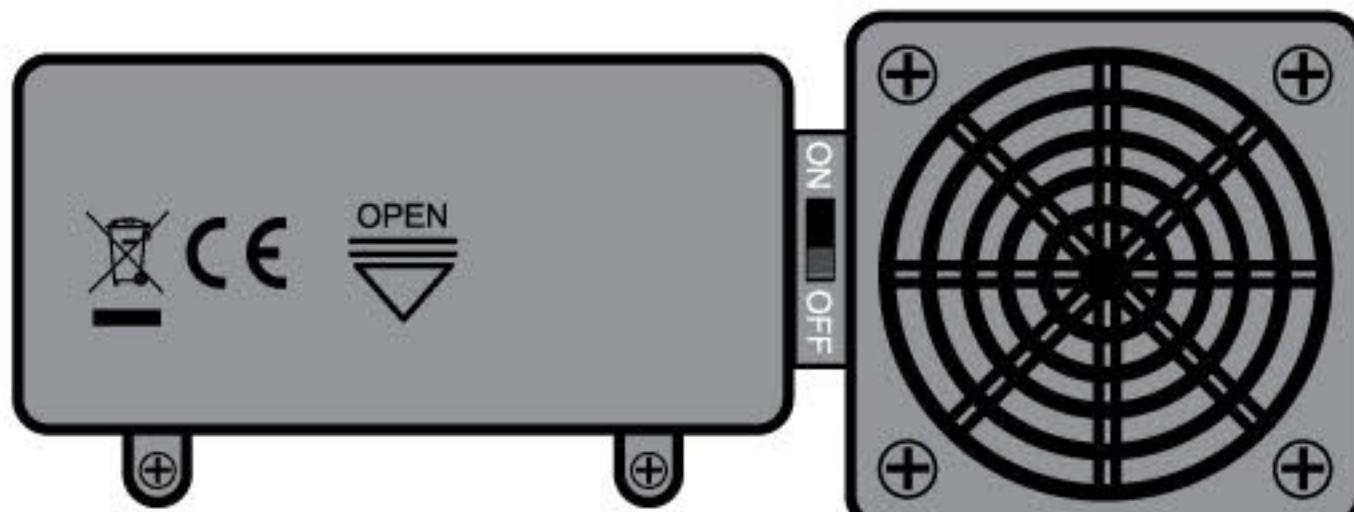


Bauanleitung

TISCHBASIS

- Verbinden Sie ein langes Seitenteil (B) mit den zwei kurzen Seitenteilen (A) in horizontaler Position. Verwenden Sie dazu die oberen (C) und unteren (D) Eckstücke. Achten Sie auf Folgendes: 1. Die Rillen im Innern der Holzteile müssen aneinander ausgerichtet sein. 2. Die unterstützenden Teile der Eckstücke zeigen nach innen. 3. Die Zapfen innerhalb der Eckstücke müssen an den Löchern der Holzteile ausgerichtet sein. 4. In der Lücke zwischen den beiden Eckstücken müssen sich die Rillen der Holzteile befinden, in die die Spielfläche eingefügt wird, wie in Abbildung 1 dargestellt.
- Nachdem Sie die drei Seitenteile miteinander verbunden haben, stellen Sie das Konstrukt auf die lange Seite (B). Schieben Sie das Airhockey-Spielbrett (G) in die inneren Rillen, wie in Abbildung 2 dargestellt. Stellen Sie sicher, dass das Gebläse und das Batteriefach nach unten zeigen.
- Airhockey-Spielbrett (G) in korrekter Position.
- *HINWEIS** – Es wird empfohlen, dass Schritt 4 von 2 Personen durchgeführt wird, damit das Brett und die Schienen beim Anbringen der Eckstücke und des langen Seitenteils in Position gehalten werden können. Richten Sie die Rillen im langen Seitenteil (B) am Airhockey-Spielbrett (G) aus. Befestigen Sie zuerst die zwei oberen Eckstücke (C) und dann die zwei größeren unteren Eckstücke (D), wie in Abbildung 4 dargestellt.
Für diesen Schritt muss der Tisch auf der langen Seite (B) liegen, damit der Zusammenbau einfacher durchgeführt werden kann, wie in Abbildung 3 dargestellt.*
- Tischbasis verbunden.
- *WICHTIG** – Stellen Sie sicher, dass das lange, oval geformte Loch in der Mitte der inneren Stützteile (E) in Richtung der langen Schiene zeigt, sodass die Metallposten für das Netz ordnungsgemäß eingefügt werden können, wenn Sie Basketball spielen möchten.
Für diesen Schritt muss der Tisch auf der langen Seite (B) liegen, damit der Zusammenbau einfacher durchgeführt werden kann, wie in Abbildung 3 dargestellt.
Schieben Sie die inneren Stützteile in jede der vier Ecken, wie in Abbildung 6 dargestellt.
- Schieben Sie die Tischbeinmutter (F) über das Tischbein (H). Stecken Sie das Tischbein in das innere Stützeil ein (E) und stellen Sie dabei sicher, dass sich das Bein in den Lamellen des inneren Stützeils befindet und nicht darüber. Drücken Sie die Tischbeinmutter nach oben und drehen Sie sie gegen den Uhrzeigersinn, um das Bein am inneren Stützeil zu befestigen, wie in Abbildung 7 dargestellt. Wiederholen Sie diesen Vorgang für die anderen drei Beine.
***TIPP** – Während Sie die Tischbeinmutter festdrehen, drücken Sie mit Ihrer anderen Hand auf die Spitze des inneren Stützeils, sodass es beim Festdrehen der Mutter nicht aus seiner Position verschoben wird. Drücken Sie beim Festdrehen der Tischbeinmutter bei Gelegenheit das Tischbein nach innen, um sicherzustellen, dass es fest mit dem inneren Stützeil verbunden ist.
Für diesen Schritt muss der Tisch auf der langen Seite (B) liegen, damit der Zusammenbau einfacher durchgeführt werden kann, wie in Abbildung 3 dargestellt.
- Setzen Sie die Endkappen (K) über jede der vier Ecken, wie in Abbildung 8 dargestellt.
- Bringen Sie die beiden Stützstangen (I) an der Unterseite des Tisches an, indem Sie sie einfach in die schwarzen „L“-förmigen Klammern drücken, wie in Abbildung 9 dargestellt.
- Drücken Sie die Pins unter der Trefferleiste des Tores (J) in die Löcher an der oberen Kante des kurzen Seitenteils (A), drücken Sie dann das Tor nach vorne, um die Pins des Netzes in die Löcher an der Außenseite des kurzen Bretts zu drücken, wie in Abbildung 10 dargestellt.
- Führen Sie die nachfolgenden Anweisungen zum Einlegen der Batterie durch und schalten Sie dann das Gebläse ein. Das Spiel ist jetzt einsatzbereit und Sie können loslegen!

Batteriefach / Ein-Aus-Schalter / Gebläse



BUMPER-SHOT-SHUFFLEBOARD

- Drehen Sie alle vier Endkappen (K) um, sodass sie fest im oberen Eckstück (C) sitzen, wie in Abbildung 12 dargestellt.
- Legen Sie das doppelseitige Spielbrett (Q) auf die Tischbasis, sodass die Ecken des Spielbretts an den Keilen der Endkappen befestigt werden können, wie in Abbildung 13 dargestellt.
- Drücken Sie die vier Zapfen (O) in die Löcher der oberen Dreiecksblöcke auf dem Spielbrett (Q), wie in Abbildung 14 dargestellt.
- Drücken Sie ein Ende des Gummibands (P) über jedes Zapfenpaar (O), wie oben in Abbildung 15 dargestellt. Wiederholen Sie dies für die andere Seite.

***HINWEIS** – Stellen Sie sicher, dass das Gummiband so nah wie möglich an der Basis des Zapfens sitzt, damit die Scheiben weich „abprallen“ können.

TISCHTENNIS

- Um von Airhockey zu Tischtennis zu wechseln, drehen Sie alle vier Endkappen (K) um, sodass sie fest im oberen Eckstück (C) sitzen, wie in Abbildung 18 dargestellt. Um von Rebound zu Tischtennis zu wechseln, heben Sie das doppelseitige Spielbrett an und drehen Sie es um.
- Legen Sie das doppelseitige Spielbrett (Q) auf die Tischbasis, sodass die Ecken des Spielbretts an den Keilen der Endkappen befestigt werden können, wie in Abbildung 19 dargestellt.
- Drücken Sie den Netzpfosten (R) in die Löcher an der Kante des Spielbretts (Q), wie in Abbildung 20 dargestellt. Wiederholen Sie dies für die andere Seite.
- Schieben Sie die Enden des Netzes (T) über die Pfosten (R), wie in Abbildung 21 dargestellt.

BASKETBALL

- Entfernen Sie die zwei Endkappen (K) von einem Ende des Tisches und stecken Sie die Metallpfosten (V) in die Löcher in der Mitte der inneren Stützeile (E), wie in Abbildung 22 dargestellt.
- Schieben Sie die beiden Laschen am Netz (Y) über die Metallpfosten (V), wie in Abbildung 23 dargestellt. Wiederholen Sie dasselbe für die andere Seite.
- Streifen Sie die Kappen (Z) über jeden der Metallpfosten (V). Stellen Sie sicher, dass die Schlitze der Kappen nach innen und die Schlaufen nach außen zeigen, wie in Abbildung 24 dargestellt.
- Bringen Sie das Netz (W) an der Randhalterung (X) an und verbinden Sie die gesamte Einheit dann über die drei Schlitze am Brett (AA), wie in Abbildung 25 dargestellt.
- Schieben Sie das Brett (AA) in die Rillen auf der Kappe (Z) und drücken Sie die Spitze des Netzes hinter den unteren Teil des Brettes, wie in Abbildung 26 dargestellt.
- Ziehen Sie die Schlaufe des Netzes (Y) durch die Öse der Kappe (Z) und dann durch die Öse der Randhalterung (X). Ziehen Sie sie gut fest, wie in Abbildung 27 dargestellt. Wiederholen Sie dasselbe für die andere Seite.
- Stecken Sie am anderen Ende des Tisches die Schlaufe durch den Ausschnitt an der Innenseite des oberen Eckstücks (C) und stülpen Sie die Endkappe (K) über die Ecke, wie in Abbildung 28 dargestellt. Wiederholen Sie dasselbe für die andere Seite.
- Entnehmen Sie die Nadel, die sich innerhalb des Verschlusses der Pumpe (CC) befindet, und pumpen Sie den Mini-Basketball (BB) auf.



Spielanleitung

SPIELREGELN

LUFTHOCKEY • Anzahl der Spieler: 2

Einrichtung und Spiel:

- Vor dem Spiel muss das Gebläse auf der Unterseite des Tisches eingeschaltet werden.

- Der erste Spieler erhält den roten Puck, legt ihn in seine Zone und versucht, ein Tor zu erzielen.
- Man erzielt einen Treffer, indem man den Puck mit dem roten Schieber in das gegnerische Tor stößt.
- Ein Spieler darf den Puck nur mit dem Schieber berühren oder stoßen. Benutzt man dazu ein anderes Objekt oder ein Körperteil, ist dies ein Foul und der andere Spieler erhält den Puck in seiner Zone.
- Wenn der Puck die horizontale Ebene des Tors überschreitet, wird dies als Tor gewertet.
- Der erste Spieler, der neun Treffer erzielt, indem er den Puck im gegnerischen Tor unterbringt, hat das Spiel gewonnen.
- Nach jedem Spiel wechseln die Spieler die Seiten des Lufthockeytisches, bevor sie das nächste Spiel beginnen.
- Nachdem Sie Spiel beendet haben, muss das Gebläse ausgeschaltet werden.

So wird das Spiel gewonnen:

Der erste Spieler, der neun Treffer erzielt, indem er den Puck im gegnerischen Tor unterbringt, hat das Spiel gewonnen.

BUMPER-SHOT-SHUFFLEBOARD • Anzahl der Spieler: Beliebig

Einrichtung und Spiel:

- Wählen Sie eine Farbscheibe. Die Spieler wechseln sich dabei ab, ihre Scheiben EINE NACH DER ANDEREN entlang der rechten Seite der Bahn nach oben in Richtung der elastischen Bänder zu schieben. Die Scheibe prallt von den Gummibändern zurück und rollt auf der linken Seite der Bahn in Richtung des Punktbereichs zurück.
- Die Spieler müssen ihre Scheiben vor der Foul-Linie loslassen.
- Es dürfen vor Ende der Runde keine Scheiben von der Spielfläche entfernt werden.
- Jede Scheibe, die die Spielfläche verlässt, wird bis zum Ende der Runde als „aus dem Spiel“ angesehen. Dafür gibt es keine Punkte.
- Nachdem jeder Spieler alle seine vier Scheiben verwendet hat, ist die Runde beendet. Nun werden die Punktzahlen addiert.
- Jede Scheibe in einem Punktbereich oder auf einer Punktelinie erhält diesen Punktwert. Die Scheiben im Aus erhalten keine Punkte. Sie dürfen jedoch erst nach dem Ende der Runde aus dem Aus entfernt werden.
- Nachdem die Punkte zusammengezählt wurden, können die Spieler ihre Scheiben vom Spielbrett nehmen und eine neue Runde beginnen. Der Spieler, der in der letzten Runde die meisten Punkte erzielt hat, darf beginnen.
- Die Spieler dürfen bei ihrem Spielzug gegnerische Scheiben ins Aus schießen und so verhindern, dass der Gegner Punkte erzielt.

So wird das Spiel gewonnen:

Der erste Spieler, der 500 Punkte erzielt, ist der Gewinner.

TISCHTENNIS • Anzahl der Spieler: 2

Das Spiel beginnt damit, dass ein Spieler (der Aufschläger) einen Aufschlag macht, den der Gegenspieler zurückzuschlagen versucht. Der Aufschläger muss Folgendes beachten:

- Der Ball muss auf der offenen Handfläche ruhen.
- Er muss dann senkrecht nach oben geworfen werden, ohne ihm eine Drehung zu verleihen.
- Der Ball muss so aufgeschlagen werden, das er zuerst die Hälfte des Aufschlägers und dann, nachdem er das Netz passiert hat, direkt die Hälfte des zurückslagenden Spielers berührt. Bei Doppeln muss der Ball nacheinander die rechte Hälfte des Aufschlägers und des Retournierers berühren.
- Sobald der Ball serviert wurde, retournieren beide Spieler den Ball, bis ein Punkt erzielt wird. Bei Doppeln müssen sich die Spieler eines Teams beim Retournieren des Balles abwechseln.

So wird das Spiel gewonnen:

Nach zwei erzielten Punkten wird der retournierende Spieler bzw. das retournierende Paar zum aufschlagenden Spieler bzw. Paar usw., bis das Spiel endet.

Ermittlung der Punktzahl:

Ein Satz gilt als gewonnen, wenn einer der Spieler bzw. eines der Paare zuerst 11 Punkte erzielt hat. Falls beide Spieler/Paare 10 Punkte erzielt haben, gilt ein Satz als gewonnen, wenn der erste Spieler bzw. das erste Paar einen 2-Punkte-Vorsprung erzielt. Ein komplettes Spiel wird gewonnen, wenn ein Spieler bzw. Paar die Mehrheit einer ungleichen Anzahl an Sätzen (3,5,7) gewinnt.

Man erzielt wie folgt einen Punkt:

- Der Gegenspieler macht keinen korrekten Aufschlag.
- Der Gegenspieler kann den Ball nicht zurückschlagen.
- Der Ball berührt den Körper des Gegenspielers.
- Der Gegenspieler berührt den Ball zweimal hintereinander mit dem Schläger.
- Der Gegenspieler oder die Kleidung des Gegenspielers berührt beim Spiel die Spielfläche oder das Netz.
- Ein Gegenspieler bei einem Doppel schlägt den Ball und hält dabei nicht die Sequenz ein, die durch den ersten Aufschläger und den ersten Rückschläger festgelegt wurde.

BASKETBALL • Anzahl der Spieler: Beliebig

Einrichtung und Spiel:

Pumpen Sie den Mini-Basketball mit der mitgelieferten Pumpe und Nadel (CC) auf. Nehmen Sie die Nadel aus der schwarzen Halterung und drehen Sie sie auf die rote Basis.

So wird das Spiel gewonnen:

Der Spieler, der am Ende der Runde die meisten Körbe erzielt hat, ist der Gewinner.



Achtung!

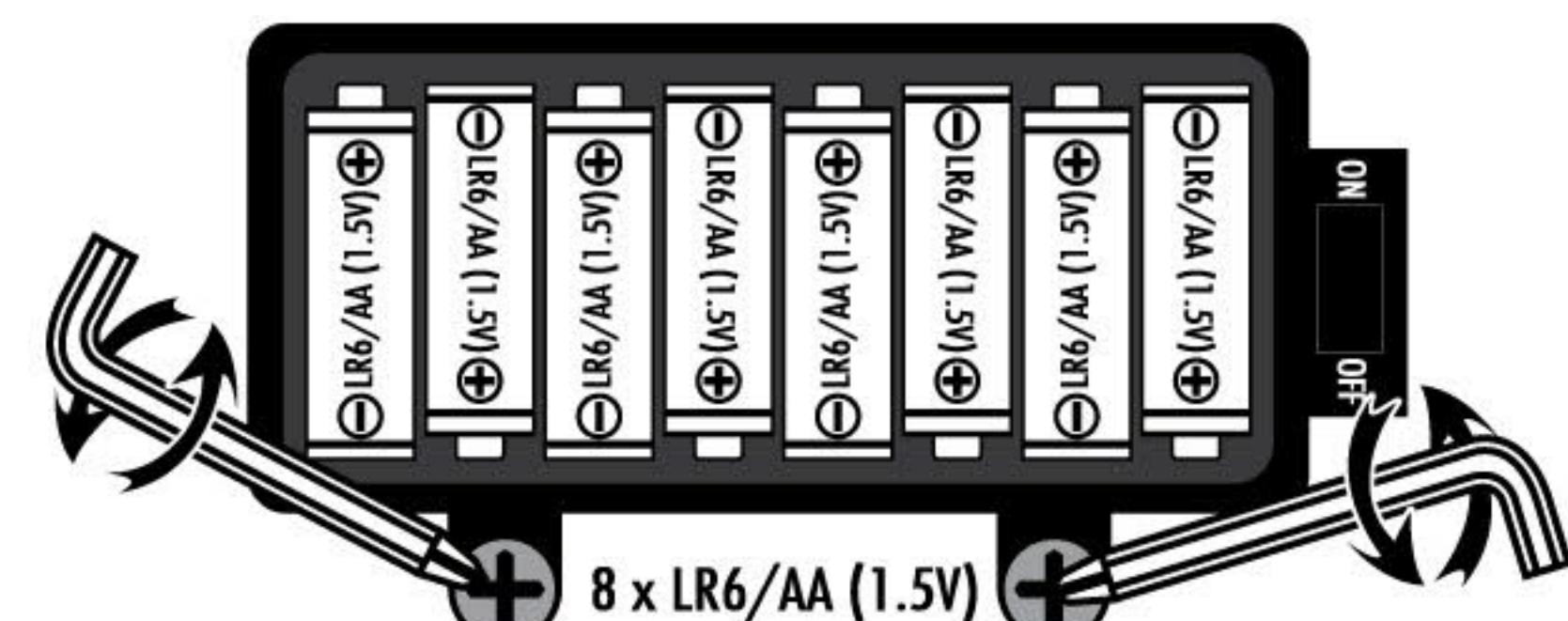
Verwenden Sie 8 x LR6/AA (1,5V) Batterien (nicht im Lieferumfang enthalten).

Batterie einlegen:

- Aufbau muss von einem Erwachsenen vorgenommen werden.
- Vor dem Einlegen neuer Batterien das Spielzeug ausschalten.
- Lösen Sie die Schrauben mit einem Kreuzschlitzschraubendreher (nicht im Lieferumfang enthalten), um das Batteriefach an der Unterseite des Produkts zu öffnen.
- Verwenden Sie 8 x LR6/AA (1,5V) Batterien (nicht im Lieferumfang enthalten). Legen Sie die neuen Batterien in der korrekten Richtung ein bzw. ersetzen Sie sie, wie im Batteriefach angegeben.
- Schließen Sie das Batteriefach und drehen Sie die Schrauben fest.

Anweisungen und Ersetzen der Batterien:

- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden.
- Wiederaufladbare Batterien dürfen nur unter der Aufsicht von Erwachsenen aufgeladen werden.
- Wiederaufladbare Batterien müssen aus dem Spielzeug entfernt werden, bevor sie aufgeladen werden.
- Batterien müssen mit der richtigen Polarität eingelegt werden.
- Verbrauchte Batterien müssen aus dem Spielzeug entfernt werden.
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Nur Batterien desselben oder gleichwertigen Typs wie empfohlen verwenden.
- Verwenden Sie nicht gleichzeitig alte und neue Batterien.
- Keine Alkali-Mangan-, Standard (Zink-Kohlen)-Batterien und Akkus gleichzeitig verwenden.
- Entsorgen Sie die Batterien vorschriftsgemäß.
- Batterien dürfen nicht verbrannt werden.



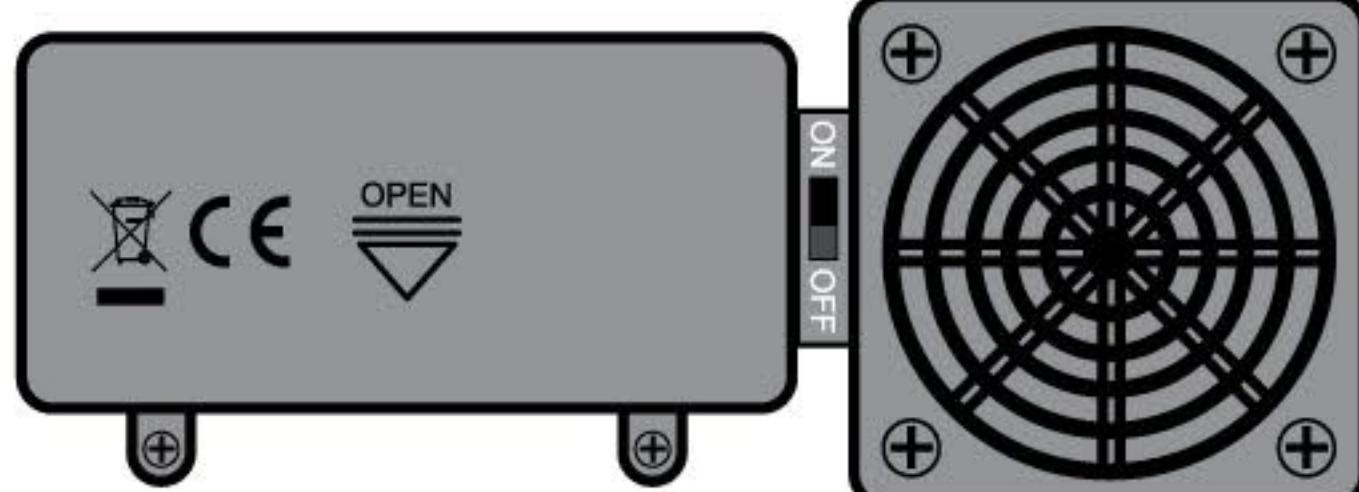


Instrucciones de montaje

BASE DE LA MESA

- Una de los lados largos del tablero (B) y los dos lados pequeños (A) en posición horizontal con las esquinas superiores (C) e inferiores (D). Asegúrese de lo siguiente: 1. Las ranuras situadas en el interior de los paneles de madera están alineadas. 2. Los soportes de la barra están en el interior. 3. Las clavijas situadas dentro de las esquinas están alineadas con los agujeros previamente perforados en los paneles de madera. 4. El hueco creado entre las dos esquinas debe corresponder con la ranura de los paneles de madera donde se insertará la superficie de juego, tal y como se muestra en la Figura 1.
- Después de unir los tres lados, gire la estructura verticalmente, descansando la unidad sobre el lado largo (B). Deslice el tablero de juego de Air Hockey (G) en las ranuras interiores, tal y como se muestra en la Figura 2. Asegúrese de que el ventilador y la caja de las pilas miran hacia abajo.
- El tablero de juego de Air Hockey (G) está en posición correcta.
- *NOTA** - Recomendamos que en el paso 4 ayuden dos personas para sostener el tablero y los carreles en su lugar mientras se colocan las demás esquinas y el lado largo. Alinee las ranuras situadas en el lado largo (B) con el tablero de juego de Air Hockey (G). Una las dos esquinas superiores (C) y, a continuación, las esquinas inferiores de mayor tamaño (D), tal y como se muestra en la Figura 4.
- En este paso, la mesa debe seguir descansando sobre su lado largo (B) para que el montaje resulte más fácil, como se muestra en la Figura 3.*
- La base de la mesa está montada.
- *IMPORTANTE** - Asegúrese de que la parte larga del agujero ovalado situado en el centro de cada soporte interior (E) esté orientado hacia el riel largo, de modo que cuando quiera jugar al baloncesto, los postes metálicos de la red se puedan insertar correctamente.
En este paso, la mesa debe seguir descansando sobre su lado largo (B) para que el montaje resulte más fácil, como se muestra en la Figura 3.
- Deslice los soportes interiores en cada una de las cuatro esquinas, tal y como se muestra en la Figura 6.
- Deslice la tuerca de la pata (F) en la pata (H). Inserte la pata en la pieza de soporte interior (E), asegurándose de que la pata queda dentro de las aletas de la pieza de soporte interior, no sobre ellas. Empuje la tuerca de la pata hacia arriba y gire en sentido contrario a las agujas del reloj para enroscarla en la pieza de soporte interior, tal y como se muestra en la Figura 7. Repita el mismo procedimiento con las otras tres patas.
- *CONSEJO** - Cuando esté enroscando la tuerca de la pata, utilice la otra mano para presionar hacia abajo la parte superior de la pieza de soporte interior, para que no se salga de su lugar cuando se enrosca la tuerca de la pata. De vez en cuando, empuje la pata hacia el interior mientras apriete la tuerca de la pata para asegurarse de que está completamente insertada en la pieza de soporte interior.
En este paso, la mesa debe seguir descansando sobre su lado largo (B) para que el montaje resulte más fácil, como se muestra en la Figura 3.
- Coloque los tapones de extremo (K) en cada una de las cuatro esquinas, tal y como se muestra en la Figura 8.
- Coloque las dos barras de soporte (I) en la parte inferior de la mesa presionándolas simplemente en los soportes negros en forma de "L", tal y como se muestra en la Figura 9.
- Presione las patillas situadas debajo del marcador de la portería (J) hacia abajo dentro de los agujeros situados en el borde superior del lado corto del tablero (A), y a continuación, presione la portería hacia adelante para introducir las patillas de la red en los agujeros situados en la parte exterior del lado corto del tablero, tal y como se muestra en la Figura 10.
- Siga las instrucciones de instalación de las pilas que figuran a continuación y encienda el ventilador. ¡El juego ya está montado y listo para jugar!

Compartimento de las pilas / Interruptor de encendido/apagado (ON/OFF)



JUEGO DEL TEJO

- Dé la vuelta a los cuatro tapones de extremo (K) de forma que se sitúen dentro de la esquina superior (C), tal y como se muestra en la Figura 12.
- Coloque el tablero de juego de doble cara (Q) en la parte superior de la base de la mesa, de forma que las esquinas del tablero de juego encajen en la cuña de los tapones de extremo, tal y como se muestra en la Figura 13.
- Presione las cuatro clavijas (O) en los agujeros de los bloques triangulares superiores del tablero de juego (Q), tal y como se muestra en la Figura 14.
- Presione un extremo de la banda elástica (P) sobre cada par de patas (O), tal y como se muestra en la Figura 15. Repita el mismo procedimiento en el otro lado.
- *NOTA** - Asegúrese de que la banda elástica se encuentra lo más cerca posible de la varilla para hacer que el "rebote" sea suave.

TENIS DE MESA

- Para cambiar del juego de Air Hockey al de tenis de mesa, dé la vuelta a los cuatro tapones de extremo (K) de forma que se sitúen dentro de la esquina superior (C), tal y como se muestra en la Figura 18. Para pasar del juego del Tejo al tenis de mesa, basta con levantar el tablero de juego de doble cara y darle la vuelta.
- Coloque el tablero de juego de doble cara (Q) en la parte superior de la base de la mesa, de forma que las esquinas del tablero de juego encajen en la cuña de los cuatro tapones de extremo, tal y como se muestra en la Figura 19.
- Presione el palo de la red (R) en los agujeros situados en el borde del tablero de juego (Q), tal y como se muestra en la Figura 20. Repita el mismo procedimiento en el otro lado.
- Deslice los extremos de la red (T) en los palos (R), tal y como se muestra en la Figura 21.

BALONCESTO

- Quite los dos tapones de extremo (K) de uno de los extremos de la mesa y coloque los palos metálicos (V) en los agujeros situados en el centro de los soportes internos (E), tal y como se muestra en la Figura 22.
- Deslice las dos pestañas de la red (Y) en los palos metálicos (V), tal y como se muestra en la Figura 23. Repita el mismo procedimiento en el otro lado.
- Coloque los tapones (Z) sobre cada uno de los palos metálicos (V). Asegúrese de que las ranuras de los tapones están orientadas hacia el mismo lado y que los bucles quedan hacia fuera, tal y como se muestra en la Figura 24.
- Coloque la red (W) en el soporte del borde (X) y, a continuación, instale toda la unidad en las tres ranuras del tablero (AA), tal y como se muestra en la Figura 25.
- Deslizar el tablero (AA) en las ranuras del tapón (Z), empuje la parte superior de la red por detrás de la parte inferior del tablero, tal y como se muestra en la Figura 26.
- Pase la tira de tela de la red (Y) a través del bucle del tapón (Z) y, a continuación, a través del bucle del soporte del borde (X), tirando con fuerza para fijarla correctamente, tal y como se muestra en la Figura 27. Repita el mismo procedimiento en el otro lado.
- En el otro extremo de la mesa, pase la tira de tela a través del recorte situado en el interior de la esquina superior (C) y, a continuación, cubra la esquina con el tapón de extremo (K), tal y como se muestra en la Figura 28. Repita el mismo procedimiento en el otro lado.
- Saque la clavija, debidamente guardada en el interior de la tapa de la bomba (CC), e infle el minibalon de baloncesto (BB).



Cómo jugar

REGLAS DEL JUEGO

AIRHOCKEY • Número de jugadores: 2

Preparación y juego:

- El ventilador situado debajo de la mesa debe estar encendido antes de que comience el juego.

- El primer jugador obtiene la primera posesión del disco. Coloca el disco rojo en su zona y trata de marcar frente a su oponente.
- La puntuación se consigue golpeando el disco con el empujador de color rojo hacia la portería del rival.
- Un jugador no puede tocar ni golpear el disco con ninguna parte de su cuerpo ni con ningún objeto que no sea el empujador. Si lo hace, provoca una falta. La posesión del disco pasa al otro jugador y se coloca en su zona.
- Cuando el disco corta el plano horizontal y se introduce en la portería, se cuenta un punto.
- El primer jugador que anote 9 puntos por introducir el disco en la portería contraria gana el juego.
- Después de cada juego, los jugadores cambian de lado de la mesa de hockey de aire antes de comenzar el siguiente partido.
- Después del partido, deberá apagar el ventilador.

Cómo ganar:

El primer jugador que anote 9 puntos por introducir el disco en la portería contraria gana el juego.

JUEGO DEL TEJO • Número de jugadores: Indefinido.

Preparación y juego:

- Elija el color de los discos. Los jugadores se turnan deslizando sus discos por el lado derecho del callejón hacia las bandas elásticas, UNO A LA VEZ. El disco rebotará en las bandas elásticas y retrocederá por el lado izquierdo del callejón, hacia las áreas de punto.
- Los jugadores deben sacar sus discos de la zona situada detrás de la línea de falta.
- No se deben sacar los discos de la superficie de juego hasta que la ronda haya terminado.
- Cualquier disco que salga fuera de la superficie de juego se considerará "fuera de juego" hasta el final de la ronda, y no recibirá puntos.
- Cuando todos los jugadores hayan utilizado sus cuatro discos, la ronda termina y se suman las puntuaciones.
- Los discos situados en una zona de puntuación o sobre una línea suma el total de puntos. La zona de falta no suma puntos. Los discos que se encuentre en esta zona deben permanecer allí hasta el final de la ronda.
- Tras sumar las puntuaciones, los jugadores retiran todos sus discos y empiezan la siguiente ronda. El jugador que consiga la mayor puntuación en la ronda previa empieza a lanzar.
- Los jugadores pueden golpear los discos de sus oponentes para llevarlos hasta la "zona de falta" para evitar que sumen puntos.

Cómo ganar:

El primer jugador que anote 500 puntos es el ganador.

TENIS DE MESA • Número de jugadores: 2

Un partido comienza cuando un jugador (servidor) realiza un servicio antes de que el restador devuelva el saque. El servidor debe:

- Empezar manteniendo la pelota libremente sobre la palma abierta de su mano.
- Lanzar la pelota hacia arriba lo más verticalmente posible, sin imprimirle efecto.
- Golpear la pelota de forma que toque primero su campo y después, tras sobreponer la red, toque directamente el campo del restador. En dobles, la pelota debe tocar sucesivamente el medio campo derecho del campo del servidor y del restador.
- Una vez realizado el saque, ambos jugadores devolverán la pelota hasta que se marque un tanto. En dobles, cada jugador de un mismo equipo deberá esperar su turno para devolver la pelota.

Cómo ganar:

Después de cada dos tantos anotados, el restador o pareja restadora pasará a ser el servidor o pareja servidora, y así hasta el final del juego.

Puntuación:

Ganará un juego el jugador o pareja que primero alcance 11 tantos. En el caso de que ambos jugadores o parejas consigan 10 tantos, ganará el juego el primer jugador o pareja que posteriormente obtenga 2 tantos de diferencia. El partido se disputará al mejor (jugador o pareja) de tres, cinco o siete juegos.

Un jugador marcará un tanto cuando:

- Su contrario no efectúa un servicio correcto.
- Su contrario no efectúa una devolución correcta.
- La pelota toca cualquier parte del cuerpo de su contrario.
- Su contrario golpea la pelota dos veces consecutivas.
- Su contrario o cualquier cosa que lleve su contrario, toca la superficie de juego o la red durante el juego.
- Un contrario de dobles golpea la pelota fuera de la secuencia establecida por el primer servidor y el primer restador.

BALONCESTO • Número de jugadores: Indefinido.

Preparación y juego:

Inflé el minibalon de baloncesto con la ayuda de la bomba y la clavija (CC) que se incluyen. Saque la clavija, guardada en el interior del mango negro, y fíjela en la base roja.

Cómo ganar:

El jugador que marque más canastas al final del partido será el ganador.



iAtención!

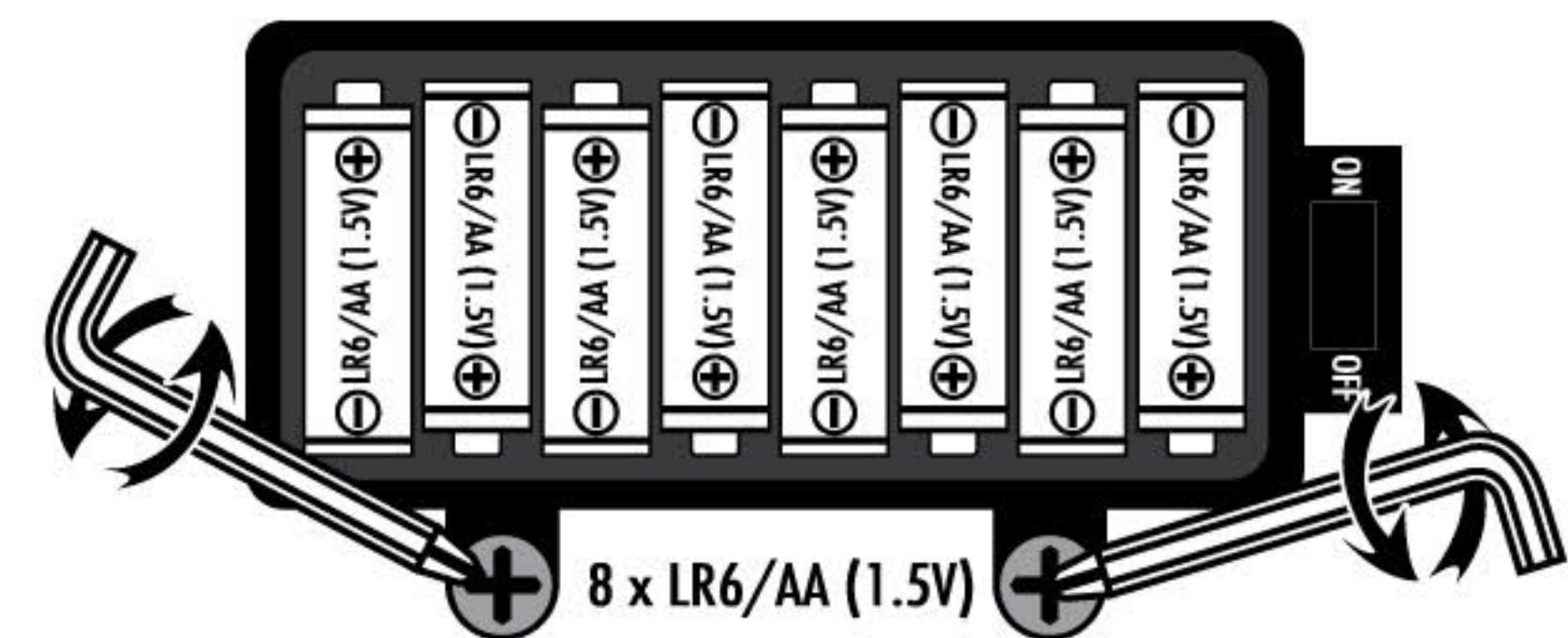
Utiliza 8 pilas LR6/AA (1,5 V) (no incluidas).

Instalación de las pilas:

- La instalación debe ser realizada por un adulto.
- Apague el juguete antes de colocar las pilas.
- Afloje los tornillos con la ayuda de un destornillador de punta de estrella (no incluido) para abrir el compartimento de las pilas situado en la parte inferior del producto.
- Utiliza 8 pilas LR6/AA (1,5 V) (no incluidas). Coloque/sustituya las pilas nuevas en la dirección que se indica en el compartimento de las pilas.
- Cierre el compartimento y atornille de forma segura.

Instrucciones y sustitución de las pilas:

- No recargue las pilas que no sean recargables.
- Las pilas recargables solo se deberán cargar bajo supervisión de un adulto.
- Las baterías o pilas recargables se deberán retirar del juguete antes de cargarse.
- Coloque las pilas con la polaridad correcta.
- Las pilas gastadas se deberán retirar del juguete.
- Los terminales de suministro no deben entrar en cortocircuito.
- Solo se deberán utilizar pilas del mismo tipo o de un tipo equivalente al recomendado.
- No mezcle pilas nuevas y pilas usadas.
- No mezcle pilas alcalinas, estándar (carbono-zinc) o recargables (níquel-cadmio).
- Deseche las pilas de forma responsable.
- No las arroje al fuego.



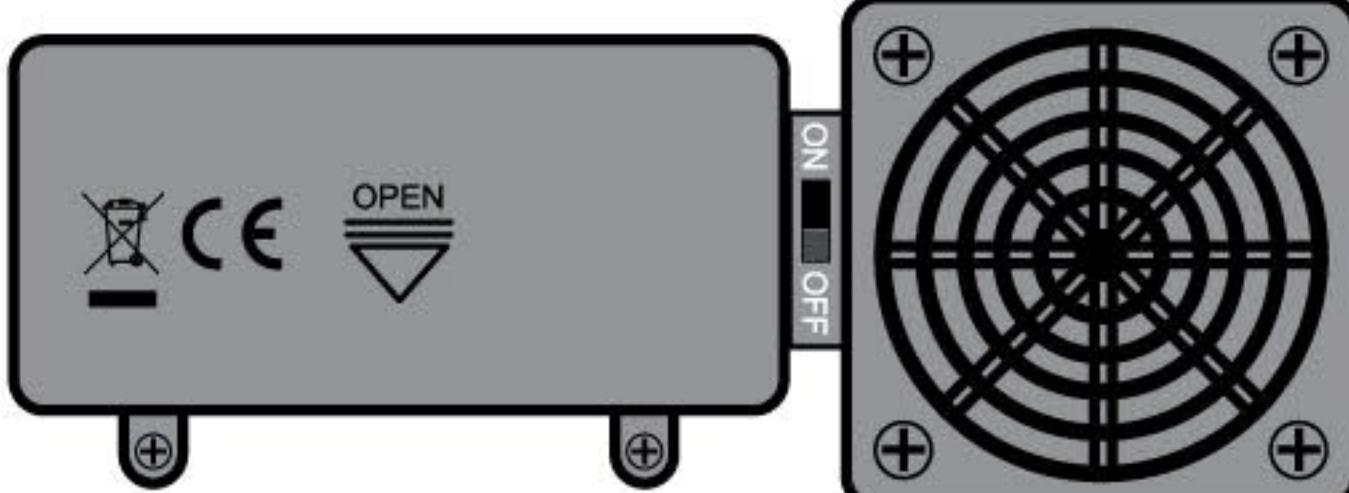


Instruções de montagem

BASE DE MESA

- Fixar uma placa do lado longo (B) e duas placas do lado pequeno (A) numa posição horizontal com as peças de canto do topo (C) e da parte inferior (D). Assegurar-se do seguinte: 1. As ranhuras no interior dos painéis de madeira estão alinhadas. 2. Os suportes da barra estão na parte inferior. 3. As cavilhas no interior dos cantos estão alinhadas com os orifícios pré-perfurados nos painéis de madeira. 4. O espaço criado entre as duas peças de canto deve corresponder à ranhura nos painéis de madeira onde a superfície de jogo será inserida, conforme indicado no Diagrama 1.
- Após fixar as três placas laterais, rodar na vertical, apoiando a unidade na placa do lado mais longo (B). Deslizar a plataforma de jogo de Hóquei de Ar (G) nas ranhuras inferiores, conforme indicado no Diagrama 2. Assegurar-se de que a ventoinha e a caixa da bateria estão viradas para baixo.
- Plataforma de jogo de Hóquei de Ar (G) na posição correta.
- *NOTA** - Para a etapa 4, recomendamos a utilização de duas pessoas para ajudar a segurar a placa e as calhas no local adequado enquanto as restantes peças de canto e a placa do lado mais longo são fixadas. Alinhar as ranhuras na placa do lado mais longo (B) com a plataforma de jogo de Hóquei de Ar (G). Fixar as duas peças de canto superiores (C) e, em seguida, fixar as duas peças de canto inferiores maiores (D), conforme indicado no Diagrama 4. Para esta etapa, a mesa ainda deve estar apoiada na placa do lado mais longo (B) para facilitar a montagem, conforme indicado no Diagrama 3.*
- Base da mesa ligada.
- *IMPORTANT** - Assegurar-se de que a parte mais longa do orifício em forma oval no centro de cada suporte interior (E) está virada na direção da calha mais longa para que, quando estiver preparado para jogar basquetebol, os postes metálicos para a rede possam ser inseridos corretamente.
Para esta etapa a mesa deve permanecer assente na placa do lado mais longo (B) para facilitar a montagem, conforme indicado no Diagrama 3.
- Deslizar os suportes inferiores em cada um dos quatro cantos, conforme indicado no Diagrama 6.
- Deslizar a porca da perna (F) por cima da perna (H). Inserir a perna na peça de suporte interior (E), assegurando-se de que a perna passa pelo interior dos estabilizadores da peça de suporte interior, e não por cima. Pressionar a porca da perna para cima e rodá-la no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio para apertar na peça de suporte interior, conforme indicado no Diagrama 7. Repetir para as outras três pernas.
- *DICA** - À medida que aperta a porca da perna, utilizar a outra mão para pressionar para baixo por cima da peça de suporte interior, para que não seja levantada para fora do lugar quando a porca da perna estiver a ser apertada. Ocasionalmente, pressionar a perna para o interior à medida que aperta a porca da perna para garantir que está totalmente inserida na peça de suporte interior.
Para esta etapa a mesa deve permanecer apoiada na placa do lado mais longo (B) para uma montagem mais fácil, conforme indicado no Diagrama 3.
- Colocar as tampas (K) por cima de cada um dos quatro cantos, conforme indicado no Diagrama 8.
- Fixar as duas barras de suporte (I) na parte inferior da mesa, pressionando-as na direção dos suportes pretos em forma de "L", conforme indicado no Diagrama 9.
- Pressionar os pinos por baixo da barra de pontuação na baliza (J) para o interior dos orifícios na extremidade superior da placa mais pequena (A) e, em seguida, pressionar a baliza para a frente para pressionar os pinos da rede para o interior dos orifícios na parte exterior da placa mais curta, conforme indicado no Diagrama 10.
- Seguir a instalação das pilhas abaixo indicada e, em seguida, ligar a ventoinha. O jogo está agora configurado e está pronto a jogar!

Compartimento das pilhas/Interruptor On-Off/Ventoinha



SHUFFLEBOARD

- Rodar as quatro tampas (K) para que fiquem no interior da peça de canto superior (C), conforme indicado no Diagrama 12.
- Colocar a plataforma de jogo de dois lados (Q) na parte superior da unidade da mesa de base, de maneira a que os cantos da plataforma de jogo estejam bloqueados na forma de calço das tampas, conforme indicado no Diagrama 13.
- Pressionar as quatro cavilhas (O) nos orifícios pelos blocos triangulares superiores na plataforma de jogo (Q), conforme indicado no Diagrama 14.
- Pressionar uma extremidade da banda de plástico (P) por cima de cada par de cavilhas (O), conforme indicado no Diagrama 15 acima. Repetir o mesmo para o outro lado.
- *NOTA** - Assegurar-se de que a banda elástica fica o mais próximo possível da base da cavilha para tornar o "ressalto" mais suave.

MESA DE TÉNIS

- Para passar de Hóquei de Ar para Ténis de Mesa, rodar as quatro tampas (K) para que assentem no interior da peça de canto superior (C), conforme indicado no Diagrama 18. Para passar de Ressalto para Ténis de Mesa, basta levantar a plataforma de jogo de dois lados e rodá-la.
- Colocar a plataforma de jogo de dois lados (Q) por cima da unidade da mesa de base, de maneira a que os cantos da plataforma de jogo fiquem bloqueados na forma de calço nas tampas, conforme indicado no Diagrama 19.
- Pressionar o poste da rede (R) nos orifícios na extremidade da plataforma de jogo (Q), conforme indicado no Diagrama 20. Repetir o mesmo no outro lado.
- Deslizar as extremidades da rede (T) por cima dos postes (R), conforme indicado no Diagrama 21.

BASQUETEBOL

- Retirar as duas tampas (K) de uma extremidade da mesa e colocar os postes de metal (V) nos orifícios no centro dos suportes inferiores (E), conforme indicado no Diagrama 22.
- Deslizar as duas abas da rede (Y) por cima dos postes de metal (V), conforme indicado no Diagrama 23. Repetir o mesmo no outro lado.
- Colocar as tampas (Z) por cima de cada poste de metal (V). Assegurar-se de que as ranhuras nas tampas estão viradas para dentro e que os aros estão virados para fora, conforme indicado no Diagrama 24.
- Fixar a rede (W) no suporte do rebordo (X) e, em seguida, fixar toda a unidade através das três ranhuras na plataforma traseira (AA), conforme indicado no Diagrama 25.
- Deslizar a plataforma traseira (AA) nas ranhuras na tampa (Z), pressionar o topo da rede por trás do fundo da plataforma traseira, conforme indicado no Diagrama 26.
- Inserir a faixa de tecido da rede (Y) no aro da tampa (Z) e, em seguida, no aro de suporte do rebordo (X), puxando com força para fixar, conforme indicado no Diagrama 27. Repetir o mesmo no outro lado.
- Na outra extremidade da mesa, inserir a faixa de tecido no recorte na parte inferior da peça de canto superior (C) e, em seguida, tapar o canto com a tampa (K), conforme indicado no Diagrama 28. Repetir o mesmo no outro lado.
- Retirar o pino, que está guardado de forma conveniente no interior da tampa da bomba (CC), e encher a mini bola de basquetebol (BB).



Como brincar

REGULAMENTOS DO JOGO

HÓQUEI • Número de jogadores: 2

Configurar e jogar:

- A ventoinha na parte inferior da mesa deve ser ligada antes de o jogo começar.

- O primeiro jogador é o primeiro a receber o disco e coloca o disco vermelho na sua zona e tenta marcar contra o adversário.
- Os pontos são obtidos lançando o disco com o manípulo vermelho para o interior da baliza do adversário.
- Um jogador não pode tocar ou lançar o disco com qualquer parte do corpo ou qualquer outro objeto diferente do manípulo. Se o fizer, dará origem a uma falta e o outro jogador fica em posse do disco na sua zona.
- Quando o disco entrar no plano horizontal no interior da baliza é atribuído um ponto.
- A primeira pessoa a marcar nove pontos colocando o disco na baliza do adversário ganha o jogo.
- Após cada jogo, os jogadores deverão mudar de lado da mesa antes de começar o próximo jogo.
- Após o jogo, a ventoinha deverá ser desligada.

Ganhar:

A primeira pessoa a marcar nove pontos colocando o disco na baliza do adversário ganha o jogo.

SHUFFLEBOARD • Número de jogadores: qualquer.

Configurar e jogar:

- Escolher o rolo de uma cor. Os jogadores jogam à vez deslizando os seus rolos pelo lado direito da via, na direção das bandas elásticas, UM DE CADA VEZ. O rolo ressaltará nas bandas elásticas e passará para o lado esquerdo da via, na direção das áreas de pontuação.
- Os jogadores devem libertar os seus rolos da área atrás da linha de falta.
- Nenhum rolo deve ser retirado da superfície de jogo até a jogada chegar ao fim.
- Qualquer rolo que saia da superfície de jogo é considerado "fora de jogo" até o final da jogada e não recebe nenhum ponto.
- Após cada jogador ter utilizado os seus quatro rolos, a jogada termina e as pontuações são somadas.
- Cada rolo numa área de pontuação ou numa linha de pontuação recebe o total dessa pontuação. A área de falta não atribui nenhuma pontuação. Os rolos que ficarem nessa área, devem permanecer nessa área até ao final da jogada.
- Após a soma das pontuações, os jogadores retiram os seus rolos e começam a próxima jogada. O jogador com a pontuação mais elevada da jogada anterior é o primeiro.
- Os jogadores podem empurrar os rolos dos adversários para a área de falta para evitar que estes pontuem.

Ganhar:

O primeiro jogador a marcar 500 pontos é o vencedor.

TÉNIS DE MESA • Número de jogadores: dois.

O jogo começa quando um jogador (o que serve) faz um serviço antes de o receptor devolver a bola. O que serve deve:

- Começar com a bola assente na palma da mão.
- Lançar a bola quase na vertical para cima, sem a colocar a rodar.
- Lançar a bola de maneira a que toque primeiro no seu campo e, em seguida, após passar por cima da rede toque diretamente no campo do receptor. Em pares, a bola deve tocar sucessivamente na metade do campo do lado direito do jogador que serve e do receptor.
- Quando a bola tiver sido servida, ambos os jogadores devem devolvê-la até ser marcado um ponto. Em pares, os jogadores da mesma equipa devem revezar-se para devolver a bola.

Ganhar:

Após terem sido marcados dois pontos, o jogador/par receptor deve passar a ser o jogador/par que serve e esta sequência deve manter-se até ao final do jogo.

Pontuação:

É ganho o set quando um dos jogadores ou pares atingirem os primeiros 11 pontos. No caso de ambos os jogadores/pares conseguirem 10 pontos, o set é vencido pelo primeiro jogador/par a conseguir uma vantagem de dois pontos. Um jogo completo é vencido quando um jogador ou par ganhar todos os sets de número ímpar (3,5,7).

É obtido um ponto quando:

- Um adversário não conseguir realizar um serviço.
- Um adversário não conseguir realizar uma devolução da bola.
- A bola tocar em qualquer parte do corpo do adversário.
- Um adversário lançar a bola duas vezes sucessivas.
- Se um adversário ou qualquer objeto usado pelo adversário, tocar na superfície de jogo ou rede durante o jogo.
- Se um adversário em pares lançar a bola fora da sequência estabelecida pelo primeiro que servir e pelo primeiro receptor.

BASQUETEBOL • Número de jogadores: qualquer.

Configurar e jogar:

Encher a mini bola de basquetebol com a bomba e o pino (CC) fornecidos. Retirar o pino, que está guardado no interior do manípulo preto, e apertar o pino na base vermelha.

Ganhar:

O jogador que marcar mais cestos no final da jogada é o vencedor.



¡Atención!

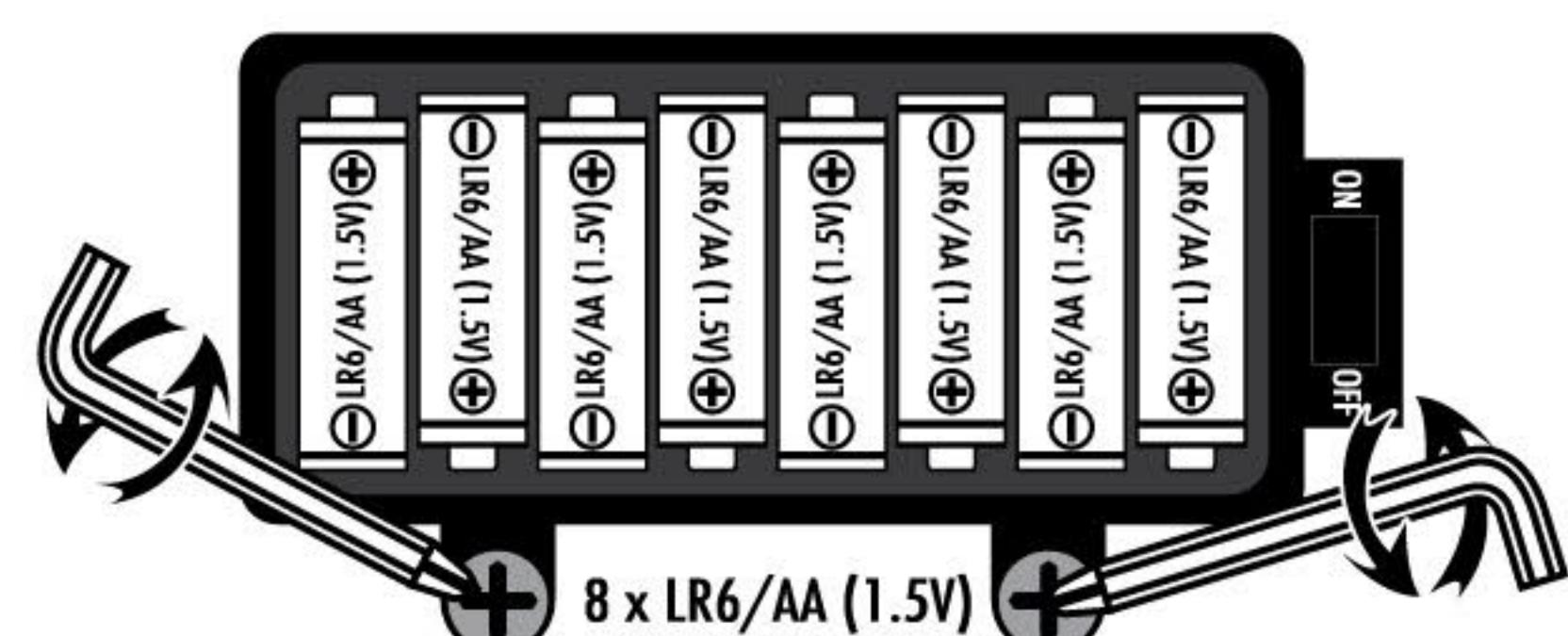
Utilizar oito pilhas de tamanho LR6/AA (1,5 V) (não fornecidas).

Colocação das pilhas:

- A colocação das pilhas deve ser realizada por um adulto.
- Desligar o brinquedo antes de inserir as pilhas.
- Desapertar os parafusos com uma chave de parafusos de cabeça cruzada (não fornecida) para abrir a porta do compartimento das pilhas no fundo do produto.
- Utilizar oito pilhas de tamanho LR6/AA (1,5 V) (não incluídas). Inserir/colocar as pilhas novas na direção adequada indicada no interior do compartimento das pilhas.
- Fechar o compartimento e apertar com força.

Instruções das pilhas substituição:

- As pilhas não recarregáveis não deverão ser recarregadas.
- As pilhas recarregáveis deverão ser substituídas apenas sob a supervisão de um adulto.
- As pilhas recarregáveis devem ser removidas do brinquedo antes de serem carregadas.
- As pilhas devem ser inseridas com a polaridade correta.
- As pilhas gastas devem ser removidas do brinquedo.
- Os terminais de alimentação não devem ser colocados em curto-circuito.
- Apenas é recomendada a utilização de pilhas do mesmo tipo ou de tipo equivalente.
- Não misturar pilhas novas com pilhas antigas.
- Não misturar pilhas alcalinas, standard (carbono-zinc) ou recarregáveis (níquel-cádmio).
- Eliminar as pilhas de forma responsável.
- Não eliminar as pilhas no fogo.



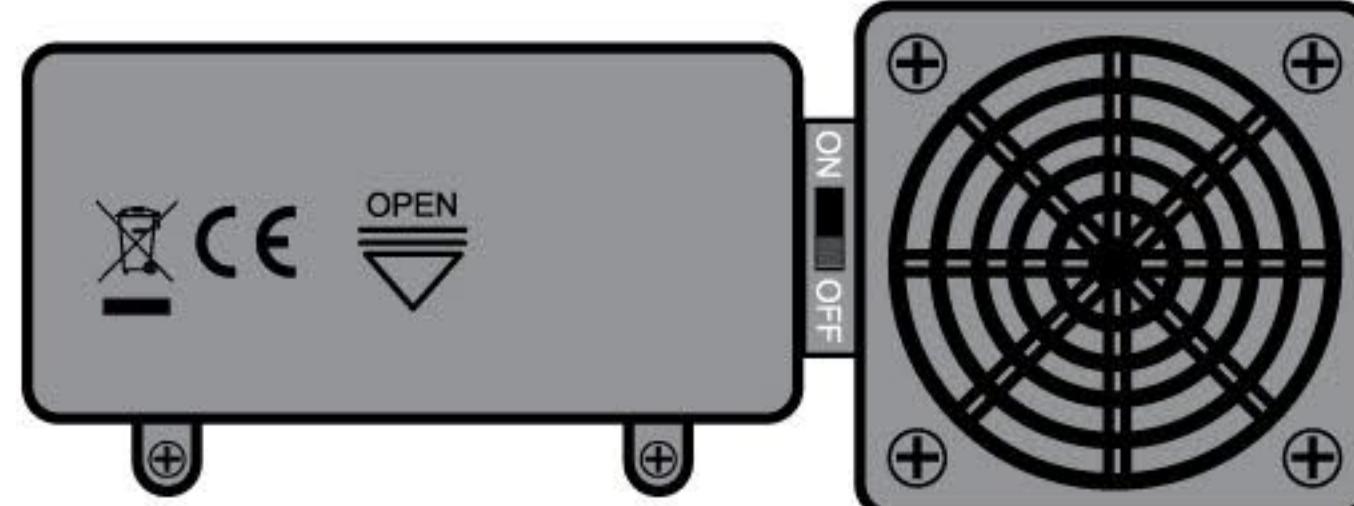
IT

Istruzioni per il montaggio

BASE DEL TAVOLO

- Collegare il pannello laterale lungo (B) e i due pannelli laterali corti (A) in posizione orizzontale all'angolare superiore (C) e inferiore (D). Assicurarsi di quanto segue: 1. Le scanalature nella parte interna dei pannelli in legno devono essere allineate, 2. I supporti delle barre devono essere all'interno, 3. I ganci all'interno degli angolari devono essere allineati ai fori dei pannelli in legno, 4. Lo spazio creatosi tra i 2 angolari deve corrispondere alle scanalature dei pannelli in legno, dove verrà inserita la superficie di gioco, come mostrato in figura 1.
- Dopo aver collegato i tre pannelli laterali, girare in posizione verticale, facendo appoggiare il gruppo sul pannello laterale lungo (B). Fare scorrere il piano di gioco da air hockey (G) nelle scanalature interne, come mostrato in figura 2. Assicurarsi che la ventola e il vano batterie siano rivolti verso il basso.
- Piano di gioco da air hockey (G) nella posizione corretta.
- *NOTA:** si consiglia di fare eseguire il passaggio 4 a 2 persone, per fare in modo che il piano e le guide vengano tenuti fermi mentre si collegano gli angolari restanti e il pannello laterale lungo. Allineare le scanalature del pannello laterale lungo (B) con il piano di gioco da air hockey (G). Collegare i due angolari superiori (C), quindi collegare i due angolari inferiori più grandi (D), come mostrato in figura 4.
Per questo passaggio, è necessario fare appoggiare il tavolo sul pannello laterale lungo (B), per facilitare l'assemblaggio, come mostrato in figura 3.*
- Base del tavolo collegata.
- *IMPORTANTE -** Assicurarsi che la parte allungata del foro ovale al centro di ogni supporto interno (E) sia rivolta verso la guida lunga. In questo modo, quando si vuole giocare a basket, sarà possibile inserire correttamente i pali di metallo per la rete.
- *Per questo passaggio, è necessario fare appoggiare il tavolo sul pannello laterale lungo (B), per facilitare l'assemblaggio, come mostrato in figura 3.*
Fare scorrere i supporti interni nei quattro angoli, come mostrato in figura 6.
- Fare scorrere il dado della gamba (F) sulla gamba (H). Inserire la gamba nel supporto interno (E), assicurandosi che la gamba vada a inserirsi all'interno delle alette del supporto interno, anziché sovrapporsi ad esse. Spingere il dado della gamba e girarlo in senso antiorario per avitarlo al supporto interno, come mostrato in figura 7. Ripetere l'operazione per le altre tre gambe.
- *CONSIGLIO -** Mentre si avvita il dado della gamba, con l'altra mano spingere la parte superiore del supporto interno, in modo da evitare che venga sollevato e spostato dalla sua sede. Di tanto in tanto spingere verso l'interno la gamba mentre si avvita il relativo dado, assicurandosi che sia completamente inserita nel supporto interno.
- *Per questo passaggio, è necessario fare appoggiare il tavolo sul pannello laterale lungo (B), per facilitare l'assemblaggio, come mostrato in figura 3.*
- Posizionare le coperture (K) sui quattro angoli, come mostrato in figura 8.
- Collegare le due barre di supporto (I) alla parte inferiore del tavolo, semplicemente spingendole sulle staffe nere a "L", come mostrato in figura 9.
- Spingere i perni sotto alla barra segnapunti della porta (J) nei fori situati sul bordo superiore del pannello corto (A), quindi premere la porta in avanti per spingere i perni della rete nei fori situati all'esterno del pannello corto, come mostrato in figura 10.
- Seguire le istruzioni sull'installazione della batteria, quindi accendere la ventola. Il tavolo da gioco ora è pronto e può essere utilizzato!

Vano batterie / Interruttore ON-OFF / Ventola



SHUFFLEBOARD CON PARACOLPI

- Capovolgere le quattro coperture (K) in modo che si appoggino all'interno dell'angolare superiore (C), come mostrato in figura 12.
- Posizionare il pannello di gioco a due lati (Q) sopra alla base del tavolo, in modo tale che gli angoli del pannello di gioco si bloccino nel cuneo delle coperture, come mostrato in figura 13.
- Premere i quattro ganci (O) nei fori tramite i blocchi triangolari superiori del pannello di gioco (Q), come mostrato in figura 14.
- Premere un'estremità dell'elastico (P) su ogni coppia di ganci (O), come mostrato nella figura 15 sopra. Ripetere l'operazione dall'altro lato.
- *NOTA -** Assicurarsi che l'elastico sia il più vicino possibile alla base del gancio, per addolcire così il "rimbalzo".

PING PONG

- Per passare da air hockey a ping pong, capovolgere le quattro coperture (K) in modo che si appoggino all'interno dell'angolare superiore (C), come mostrato in figura 18. Per passare da shuffleboard a ping pong, sollevare il pannello di gioco a due lati e capovolgerlo.
- Posizionare il pannello di gioco a due lati (Q) sopra alla base del tavolo, in modo tale che gli angoli del pannello di gioco si bloccino nel cuneo delle coperture, come mostrato in figura 19.
- Spingere il palo della rete (R) nei fori sul bordo del pannello di gioco (Q), come mostrato in figura 20. Ripetere l'operazione dall'altro lato.
- Fare scorrere le estremità della rete (T) sui pali (R), come mostrato in figura 21.

BASKET

- Rimuovere le due coperture (K) da un'estremità del tavolo e posizionare i pali di metallo (V) nei fori al centro dei supporti interni (E), come mostrato in figura 22.
- Fare scorrere le due linguette della rete (Y) sui pali di metallo (V), come mostrato in figura 23. Ripetere l'operazione sull'altro lato.
- Posizionare le coperture (Z) su ogni palo di metallo (V). Assicurarsi che le fessure sulle coperture siano rivolte all'interno, mentre le asole verso l'esterno, come mostrato in figura 24.
- Collegare la rete (W) al supporto dell'anello (X), quindi collegare il gruppo tramite le tre fessure del tabellone (AA), come mostrato in figura 25.
- Fare scorrere il tabellone (AA) nelle scanalature della copertura (Z) e spingere la sommità della rete dietro al tabellone, come mostrato in figura 26.
- Infilare la striscia di tessuto della rete (Y) nell'asola della copertura (Z), quindi nell'asola del supporto dell'anello (X), tirandola bene per fissarla, come mostrato in figura 27. Ripetere l'operazione dall'altro lato.
- Sull'altra estremità del tavolo, fare scorrere la striscia di tessuto nel taglio situato all'interno dell'angolare superiore (C), quindi coprire l'angolo con la copertura (K), come mostrato in figura 28. Ripetere l'operazione dall'altro lato.
- Rimuovere l'ago, che per praticità è situato all'interno della copertura della pompa (CC), quindi gonfiare la mini palla da basket (BB).



Come si gioca

REGOLE DEL GIOCO

AIR HOCKEY • Numero di giocatori: 2

Allestimento e gioco:

- Prima di iniziare il gioco, azionare il ventilatore sotto al tavolo.
- Il primo giocatore prende il dischetto rosso, lo posiziona nella sua area di gioco e cerca di fare punto.

- Per fare punto, occorre tirare il dischetto con la racchetta rossa nella porta dell'avversario.
- Il giocatore non può toccare o lanciare il dischetto con parti del corpo od oggetti diversi dalla racchetta. In caso contrario viene commesso un fallo e l'altro giocatore entra in possesso del dischetto nella propria area di gioco.
- Quando il dischetto rompe il piano orizzontale della porta si conta un punto.
- Vince il primo giocatore che arriva a 9 punti lanciando il dischetto nella porta dell'avversario.
- Dopo ogni partita, i giocatori si scambiano di posto prima di iniziare una nuova.
- Una volta terminato il gioco, spegnere il ventilatore.

Come si vince:

Vince il primo giocatore che arriva a 9 punti lanciando il dischetto nella porta dell'avversario.

SHUFFLEBOARD CON PARACOLPI • Numero di giocatori: qualsiasi

Allestimento e gioco:

- Scegliere un disco colorato. I giocatori fanno scorrere a turni, UNO ALLA VOLTA, i loro dischi lungo il lato destro della pista, verso l'elastico. Il disco rimbalza sull'elastico e rotola giù lungo il lato sinistro della pista, verso l'area punti.
- I giocatori devono lanciare i dischi senza oltrepassare la linea di fallo.
- I dischi non devono essere tolti dalla superficie di gioco finché non finisce il turno.
- I dischi che fuoriescono dalla superficie di gioco vengono considerati "fuori gioco" fino alla fine del turno, e non hanno diritto ad alcun punto.
- Dopo che i giocatori hanno lanciato tutti e quattro i loro dischi termina il turno e si conteggiano i punti.
- Ogni disco situato nell'area punti o su una linea punti riceve il punteggio corrispondente. L'area di fallo non dà diritto a punti. I dischi che finiscono in quell'area devono rimanervi fino alla fine del turno.
- Dopo aver conteggiato i punti, i giocatori prendono i loro dischi e iniziano il nuovo turno di gioco. Chi ha totalizzato il maggior numero di punti nel turno precedente ha diritto al primo lancio.
- I giocatori possono colpire i dischi degli avversari per spingerli nell'area di fallo ed evitare che si aggiudichino dei punti.

Come si vince:

Vince il primo giocatore che arriva a 500 punti.

PING PONG • Numero di giocatori: 2

La partita inizia quando un giocatore (battitore) effettua il servizio prima che l'avversario effettui il rinvio. Il battitore deve:

- Iniziare con la pallina posizionata liberamente nel palmo della mano.
- Lanciare la pallina verso l'alto, in verticale, senza imprimere alcun effetto.
- Colpire la pallina in modo tale che rimbalzi prima sul suo campo e poi, dopo aver oltrepassato la rete, rimbalzi sul campo dell'avversario. Nei doppi, la pallina deve rimbalzare in successione nella metà destra del campo del battitore e dell'avversario.
- Una volta servita la palla, i giocatori devono effettuare i rinvii finché non fanno punto. Nei doppi, i giocatori della stessa squadra devono alternarsi nei rinvii.

Come si vince:

Dopo aver fatto 2 punti, il giocatore/la coppia che riceve diventa il giocatore/la coppia che batte. Si prosegue così fino alla fine della partita.

Punteggio:

Il giocatore o la coppia vince un set quando raggiunge gli 11 punti. Nel caso in cui entrambi i giocatori/entrambe le coppie facciano 10 punti, il set viene vinto dai primi che riescono ad avere un vantaggio di 2 punti. La partita viene vinta dal giocatore o dalla coppia che fa il migliore punteggio in set dispari (3,5,7).

Si segna un punto quanto:

- L'avversario non riesce ad effettuare un servizio corretto.
- L'avversario non riesce ad effettuare un rinvio.
- La pallina tocca il corpo dell'avversario.
- L'avversario colpisce la pallina due volte di seguito.
- Se l'avversario o i suoi vestiti toccano la superficie di gioco o la rete durante la partita.
- Se la coppia avversaria colpisce la palla senza rispettare la sequenza stabilita dal primo battitore e dal primo ricevitore.

BASKET • Numero di giocatori: qualsiasi

Allestimento e gioco:

Gonfiare la mini palla da basket utilizzando la pompa e l'ago (CC) in dotazione. Rimuovere l'ago situato all'interno del manico nero, e avvitarlo sulla base rossa.

Come si vince:

Vince il giocatore che riesce a fare più canestri in un turno.



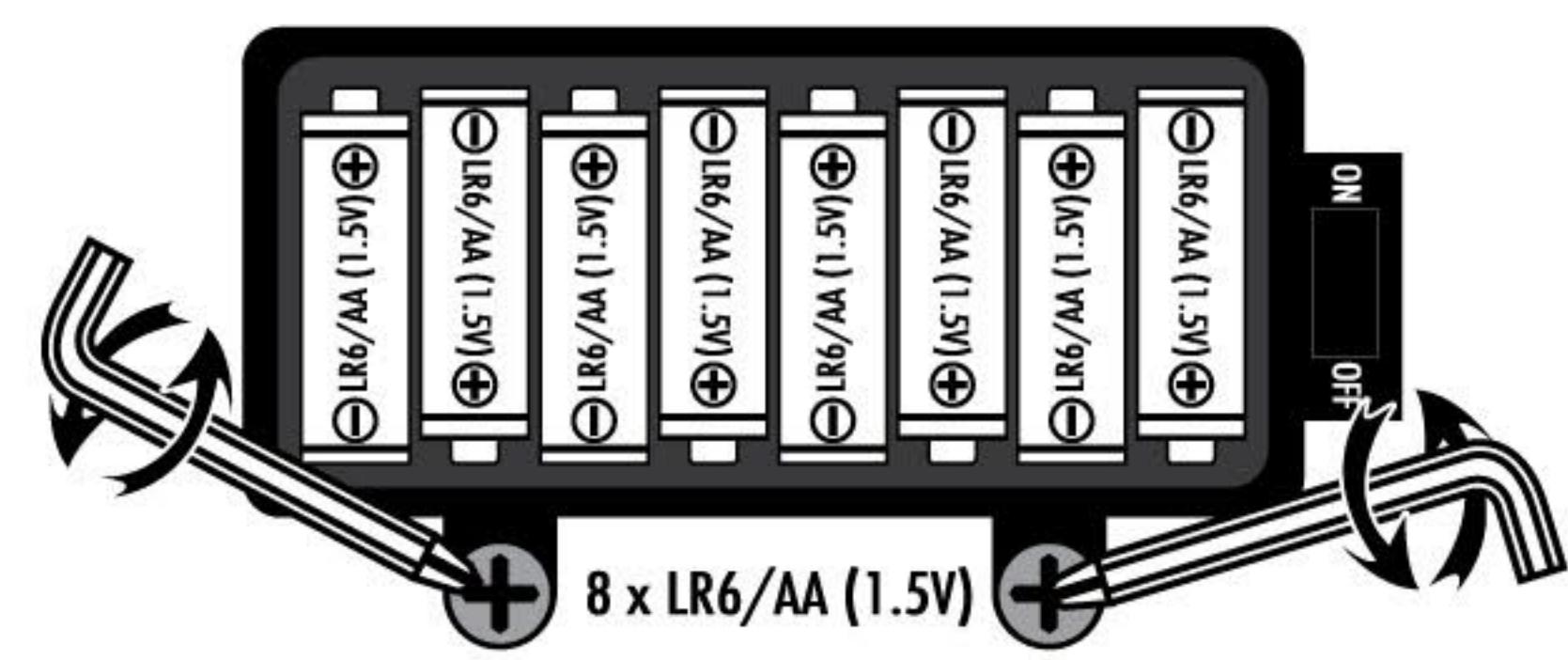
Utilizzare 8 batterie LR6/AA (1,5 V, non incluse).

Installazione delle batterie:

- L'installazione deve essere effettuata da un adulto.
- Spegnere il giocattolo prima di inserire le batterie.
- Allentare le viti con un cacciavite a stella (non in dotazione) per aprire il vano batterie sotto al prodotto.
- Utilizzare 8 batterie LR6/AA (1,5 V, non incluse). Inserire / sostituire le nuove batterie rispettando la polarità indicata all'interno del vano.
- Chiudere il vano batterie e avvitarlo bene.

Istruzioni e sostituzione delle batterie:

- Le batterie non ricaricabili non vanno ricaricate.
- Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate sotto la supervisione di un adulto.
- Le batterie ricaricabili devono essere rimosse dal giocattolo prima di essere caricate.
- Inserire le batterie secondo la polarità corretta.
- Rimuovere le batterie scariche dal giocattolo.
- I terminali di alimentazione non vanno messi in corto circuito.
- Si raccomanda di utilizzare solo batterie del tipo consigliato o di un tipo equivalente.
- Non mischiare batterie vecchie e nuove.
- Non usare le batterie alcaline insieme a quelle standard (zinco carbonio) o ricaricabili (nickel cadmio).
- Smaltire le batterie usate in maniera corretta.
- Non smaltire le batterie gettandole nel fuoco.



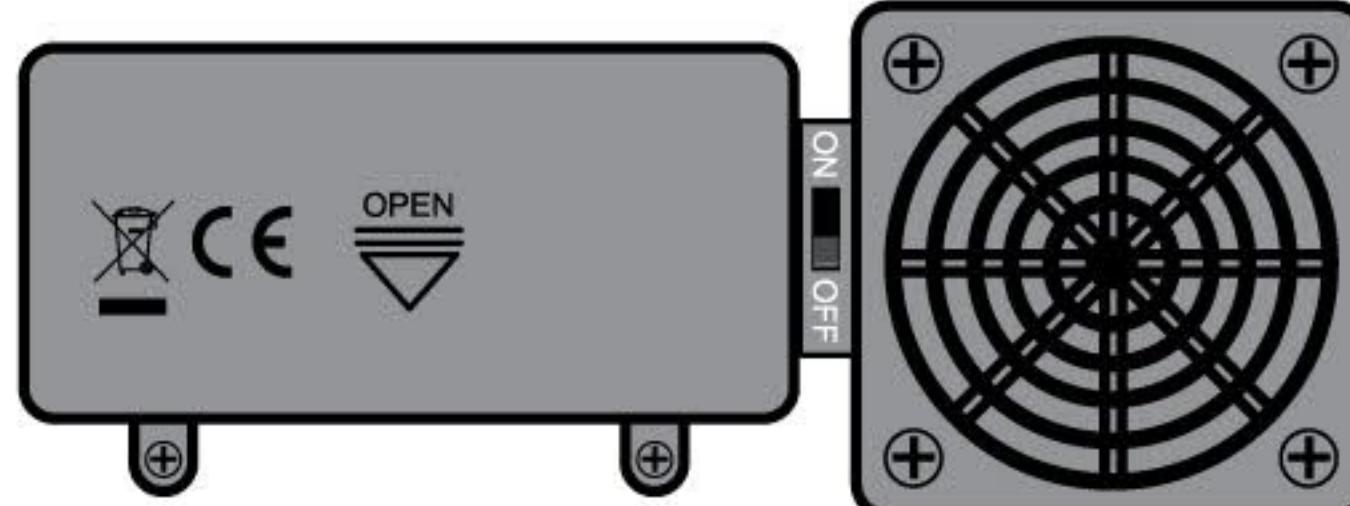


Instrukcja montażu

PODSTAWA STOŁU

- Należy przy mocować jedną, długą płytę (B) oraz dwie, krótkie płyty boczne (A) w pozycji poziomej do górnych (C) i dolnych (D) narożników. Następnie upewnić się, że: 1. Rowki po wewnętrznej stronie paneli drewnianych są na tym samym poziomie, 2. Podpory znajdują się po stronie wewnętrznej, 3. Kołki po wewnętrznej stronie narożników są na równi z wywierconymi otworami na panelach drewnianych, 4. Szczelina pomiędzy 2 narożnikami odpowiada rowkowi w panelach drewnianych, gdzie zostanie wprowadzona powierzchnia do gry, tak jak przedstawiono to na Schemacie 1.
- Po przy mocowaniu trzech boków, należy obrócić płytę pionowo, opierając element na długiej płycie bocznej (B). Wprowadzić płytę do gry w Hokeja Powietrznego (G) do wewnętrznych rowków, zgodnie ze Schematem 2. Należy upewnić się, że wentylator i miejsce na baterie skierowane są ku dołowi.
- Płyta do gry w Hokeja Powietrznego (G) w prawidłowej pozycji.
- *UWAGA** – Przy kroku 4 zaleca się skorzystanie z pomocy 2 osób, które będą trzymać płytę i szyny na swoich miejscach, podczas gdy montowane są pozostałe narożniki i dłużna płyta boczna. Należy wyrównać rowki na długiej płycie bocznej (B) z płytą do gry w Hokeja Powietrznego (G). Przymocować dwa górne narożniki (C), a następnie dwa większe, dolne narożniki (D), zgodnie ze Schematem 4.
- Na tym etapie stół wciąż powinien być oparty o jego dłuższą płytę boczną (B), w celu ułatwienia montażu, zgodnie ze Schematem 3.*
- Podstawa stołu podłączona.
- *WAŻNE** – Należy upewnić się, że dłużna część ovalnego otworu pośrodku każdego wewnętrzne wsparcia (E) skierowana jest w stronę długiej szyny, aby w razie gotowości do gry w koszykówkę metalowe słupki zostały właściwie wprowadzone.
- *Na tym etapie stół wciąż powinien być oparty o jego dłuższą płytę boczną (B), w celu ułatwienia montażu, zgodnie ze Schematem 3.*
- Wprowadzić wewnętrzne wsporniki do każdego z czterech kątów, zgodnie ze Schematem 6.
- Przesunąć nakrętkę od nogi (F) wzduł nogi (H). Wprowadzić nogę do wewnętrzne wspornika (E), upewniając się, że nogi trafi do zakładki wspornika, a nie na niego. Popchnąć nakrętkę od nogi do góry i przekreślić ją przeciwnie do ruchu wskazówek zegara w celu przykuczenia do wewnętrzne wspornika, zgodnie ze Schematem 7. Czynność powtórzyć dla pozostałych trzech nóg.
- *WSKAZÓWKI** – Podczas wkrukania nakrętki od nogi użyć drugiej ręki do przyciśnięcia górnej części wspornika, aby wyskoczył z miejsca podczas wkrukania nakrętki od nogi. Od czasu do czasu, dopchnąć nogę do środka przy zacieśnianiu nakrętki od nogi, aby upewnić się, że jest ona całkowicie wprowadzona do wewnętrzne wspornika.
- *Na tym etapie stół wciąż powinien być oparty o jego dłuższą płytę boczną (B), w celu ułatwienia montażu, zgodnie ze Schematem 3.*
- Umieścić zatyczkę (K) na każdym z czterech rogów, zgodnie ze Schematem 8.
- Przymocować obie podpory (I) po zewnętrznej stronie stołu wciskając je w czarne wsporniki w kształcie litery „L”, zgodnie ze Schematem 9.
- Wcisnąć kołki pod paskiem wyników bramki (J) w otwory na górnjej krawędzi krótkiej płyty (A); następnie przycisnąć bramkę, aby wepchać kołki od siatki w otwory po zewnętrznej stronie krótkiej płyty, zgodnie ze Schematem 10.
- Należy postępować zgodnie z poniższą instrukcją instalacji baterii, a następnie włączyć wentylator. Gra została przygotowana i można już grać!

Miejsce na baterię / Przełącznik Wł.-Wył. / Wentylator



BUMPER SHOT SHUFFLEBOARD

- Odwrócić wszystkie zatyczki (K), aby znajdowały się po wewnętrznej stronie narożnika (C), zgodnie ze Schematem 12.
- Umieścić dwustronną płytę do gry (Q) na podstawie stołu, tak aby rogi płyty do gry zostały zablokowane w zakrywionych zatyczkach, zgodnie ze Schematem 13.
- Wcisnąć cztery kołki (O) w otwory przy górnnych, trójkątnych blokadach na płytce do gry (Q), zgodnie ze Schematem 14.
- Naciągnąć elastyczną opaskę (P) na każdą parę kołków (O), zgodnie z powyższym Schematem 15. Powtórzyć czynność dla drugiej strony.
- *UWAGA** – Należy upewnić się, że elastyczna opaska jest możliwie blisko podstawy kołka, aby „odbicie” odbywało się gładko.

TENIS STOŁOWY

- W celu przejścia z Hokeja Powietrznego do Tenisa Stołowego należy odwrócić wszystkie zatyczki (K), aby znajdowały się po wewnętrznej stronie narożnika (C), zgodnie ze Schematem 18. W celu przejścia z Rebound do Tenisa Stołowego wystarczy podnieść dwustronną płytę do gry i ją odwrócić.
- Umieścić dwustronną płytę do gry (Q) na podstawie stołu, tak aby rogi płyty do gry zostały zablokowane w zakrywionych zatyczkach, zgodnie ze Schematem 19.
- Wprowadzić słupki od siatki (R) do otworów na krawędzi planszy do gry (Q), zgodnie ze Schematem 20. Powtórzyć czynność dla drugiej strony.
- Naciągnąć krańce siatki (T) na słupki (R), zgodnie ze Schematem 21.

KOSZYKÓWKA

- Należy usunąć dwie zatyczki (K) z jednej strony stołu i wprowadzić metalowe słupki (V) do otworów pośrodku wewnętrznych wsporników (E), zgodnie ze Schematem 22.
- Wprowadzić dwa zatrzaски na siatkę (Y) na metalowe słupki (V), zgodnie ze Schematem 23. Powtórzyć czynność dla drugiej strony.
- Umieścić nasadki (Z) na każdy metalowy słupek (V). Należy upewnić się, że otwory na nasadce są skierowane do środka, a pętle na zewnątrz, zgodnie ze Schematem 24.
- Przymocować siatkę (W) do obręczy (X), a następnie przyłożyć cały element za pomocą trzech otworów na tablicy (AA), zgodnie ze Schematem 25.
- Wprowadzić tablicę (AA) w rowki na nasadce (Z), przepchnąć górną część siatki przez dolną część tablicy, zgodnie ze Schematem 26.
- Nawlec pasek materiału siatki (Y) na pętlę nasadki (Z), następnie na obręcz (X), dobrze zaciskając w celu zabezpieczenia, zgodnie ze Schematem 27. Powtórzyć czynność dla drugiej strony.
- Na drugim krańcu stołu, należy przewleć pasek materiału przez wycięcie po wewnętrznej stronie górnego narożnika (C), następnie przykryć narożnik nasadką (K), zgodnie ze Schematem 28. Powtórzyć czynność dla drugiej strony.
- Usunąć kołek, który jest wygodnie umieszczony wewnętrzna nasadki pompki (CC) i napompować mini-piłkę do koszykówki (BB).



Zabawa

ZASADY GIER

STOLIK DO HOKEJA • Liczba graczy: 2

Konfiguracja i gra:

- Przed rozpoczęciem gry należy uruchomić dmuchawę znajdująca się pod spodem stołu.
- Gra rozpoczyna pierwszy gracz, który umieszcza czerwony grzybek w swojej strefie i próbuje zdobyć punkty.

- Punkt zdobywa się, umieszczając krążek czerwonym grzybkiem w bramce przeciwnika.
- Gracz nie może dotykać ani uderzyć krążka żadną częścią ciała ani żadnym innym przedmiotem poza grzybkiem. Taki gracz popełnia faul, a grę kontynuuje wówczas drugi gracz w swojej strefie.
- Gdy krążek przekroczy poziome pole wewnętrzne bramki, liczony jest punkt.
- Pierwszy gracz, który uzyska 9 punktów, strzelając do bramki przeciwnika, wygrywa rozgrywkę.
- Po każdej rozgrywce gracze zamieniają się miejscami przy stole i rozpoczynają następną grę.
- Po zakończeniu gry należy wyłączyć dmuchawę.

Wygrana:

Mecz wygrywa pierwszy gracz, który uzyska 9 punktów, strzelając do bramki przeciwnika.

BUMPER SHOT SHUFFLEBOARD • Liczba graczy: Dowolna

Rozpoczęcie i gra:

- Należy wybrać kolor krążka. Gracze na zmianę śliżgają swoimi krążkami po odpowiedniej stronie alejki, w kierunku elastycznych opasek, JEDNA OSOBA NA RAZ. Krążek odbije się od elastycznej opaski i wróci na lewą stronę alejki, w kierunku obszaru punktów.
- Gracze muszą wpuścić swoje krążki z obszaru za Linią Faulu.
- Nie można usunąć krążka z planszy do gry przed zakończeniem rundy.
- Każdy krążek, który wypadnie z planszy gry, uznany zostanie za „wykluczony” do końca rundy i nie otrzyma żadnych punktów.
- Po tym jak wszyscy zawodnicy zużyją wszystkie ze swoich czterech krążków runda dobiera końca i podlicza się punkty.
- Każdy krążek w obszarze punktu lub na linii punktu otrzymuje punkt. Za Strefę Faulu nie przysługuje żaden punkt. Każdy krążek, który tu trafi musi tam pozostać do końca rundy.
- Po podliczeniu punktów gracze zabierają swoje krążki i rozpoczynają nową rundę. Gracz z najwyższym wynikiem rozpoczyna nową rundę.
- Gracze mogą spychać krążki przeciwników do Strefy Faulu, aby nie dopuścić do zdobycia przez nich punktów.

Wygrana:

Wygrywa pierwszy gracz, który zdobędzie 500 punktów.

TENIS STOŁOWY • Liczba graczy: 2

Gra rozpoczyna się, gdy jeden zawodnik (serwujący) wykona serwis zanim odbierający zdola odbić piłkę. Serwujący powinien:

- Umieścić piłkę na otwartej dłoni.
- Podrzuścić piłkę pionowo, bez podkręcania jej.
- Uderzyć piłkę w taki sposób, aby najpierw dotknęła jej/jego pola, a następnie, po przelecienniu nad siatką, dotknęła pola odbiorcy. W deblu, piłka musi kolejno dotknąć prawej połowy pola serwującego i odbiorcy.
- Po serwisie zawodnicy odbijają piłkę do momentu zdobycia punktu. W deblu, zawodnicy w jednej drużynie naprzemiennie odbijają piłkę.

Wygrana:

Po 2 punktach, strona odbierająca staje się stroną serwującą i tak dalej do końca gry.

Punktacja:

Set wygrywa strona, która jako pierwsza zdobędzie 11 punktów. W przypadku gdy obie strony zdobyły 10 punktów, set zostaje uznany za wygrany przez stronę, która jako pierwsza zdobędzie 2-punktową przewagę. Mecz wygrywa strona, która wygra większość z nieparzystej liczby setów (3, 5, 7).

Punkt zdobywany jest, gdy:

- Przeciwnik nie wykona prawidłowego serwisu.
- Przeciwnik nie odbije piłki.
- Piłka dotknie jakiekolwiek części ciała przeciwnika.
- Przeciwnik odbije piłkę kolejno dwa razy.
- Przeciwnik lub element jego stroju w trakcie gry dotknie stołu do gry lub siatki.
- W deblu przeciwnik uderzy piłkę niezgodnie z ciągiem ustalonionym przez pierwszych serwujących i odbierających.

KOSZYKÓWKA • Liczba graczy: Dowolna

Rozpoczęcie i gra:

Należy nadmuchać mini-piłkę do koszykówki załączoną pompką i szpilką (CC). Wyciągnąć szpilkę przechowywaną w czarnej rączce i przykroić ją do czerwonej podstawy.

Wygrana:

Zawodnik, który trafi największą ilość rzutów na koniec rundy zostaje zwyciężą.



Uwaga!

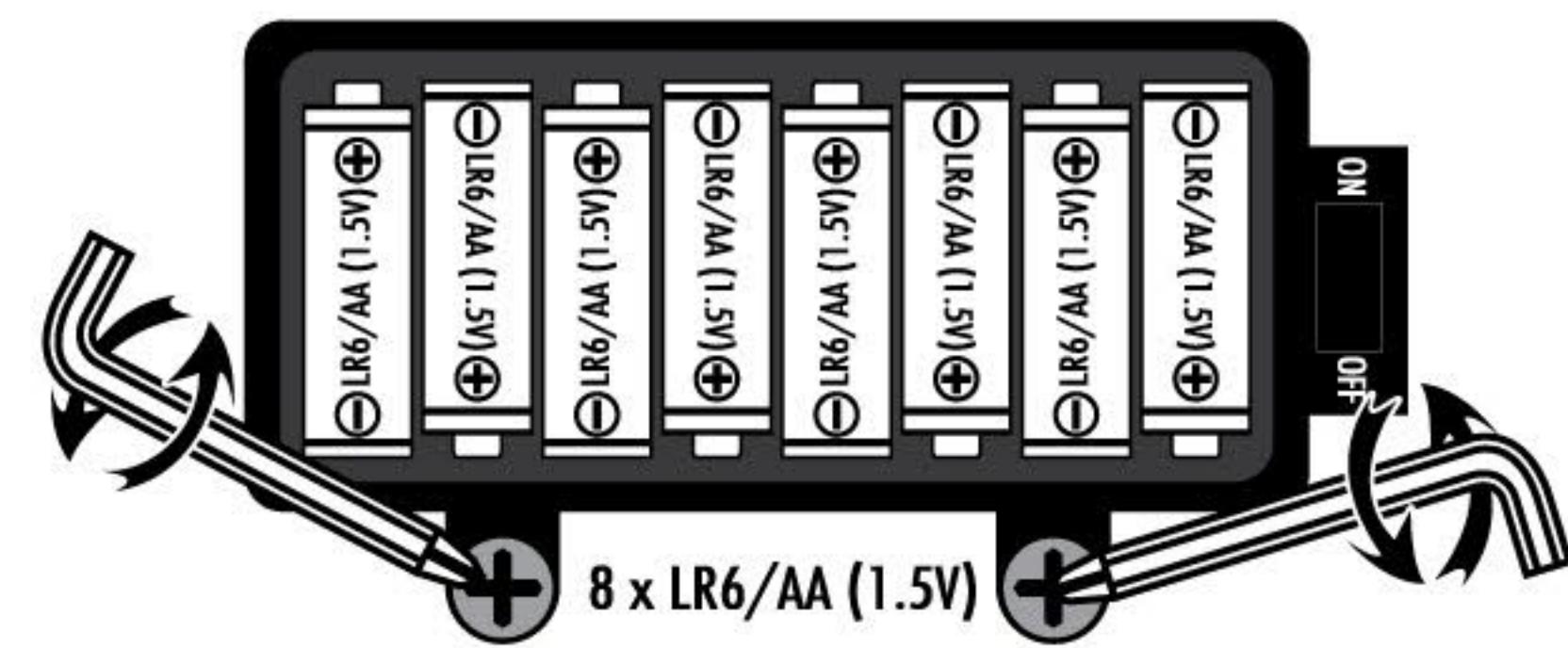
Używać 8 baterii typu LR6 / AA (1,5 V) (brak w zestawie).

Instalacja baterii:

- Wymagana instalacja przez osobę dorosłą.
- Przed zainstalowaniem baterii zabawkę należy wyłączyć.
- Należy poluzować śruby za pomocą wkrętaka do śrub krzyżowych (nie załączono) w celu otwarcia drzwiczek od baterii w dolnej części produktu.
- Potrzebnych jest 8 baterii x LR6/AA (1.5 V) (nie załączono). Należy włożyć/wymienić baterie w odpowiednim kierunku wskazanym wewnętrznie miejsca na baterie.
- Zamknąć drzwiczki i dobrze przykroić śruby.

Instrukcja instalacji i wymiany baterii:

- Nie wolno ładować baterii, które nie są akumulatorami.
- Akumulatory można ładować wyłącznie pod nadzorem osoby dorosłej.
- Przed ładowaniem akumulatorki należy wyjąć z produktu.
- Baterie należy włożyć zgodnie z polaryzacją.
- Wyczerpane baterie należy wyjąć z produktu.
- Nie wolno doprowadzać do zwarzania zacisków baterii.
- Należy używać tylko baterii zalecanego typu lub ich odpowiedników.
- Nie wolno używać baterii nowych z wyczerpanymi.
- Nie należy używać baterii alkalicznych ze standardowymi (weglowo-cynkowymi) lub akumulatorami (nikluo-kadmowymi).
- Zużytą baterię oddawać do specjalnych punktów.
- Nie wolno wrzucić baterii do ognia.



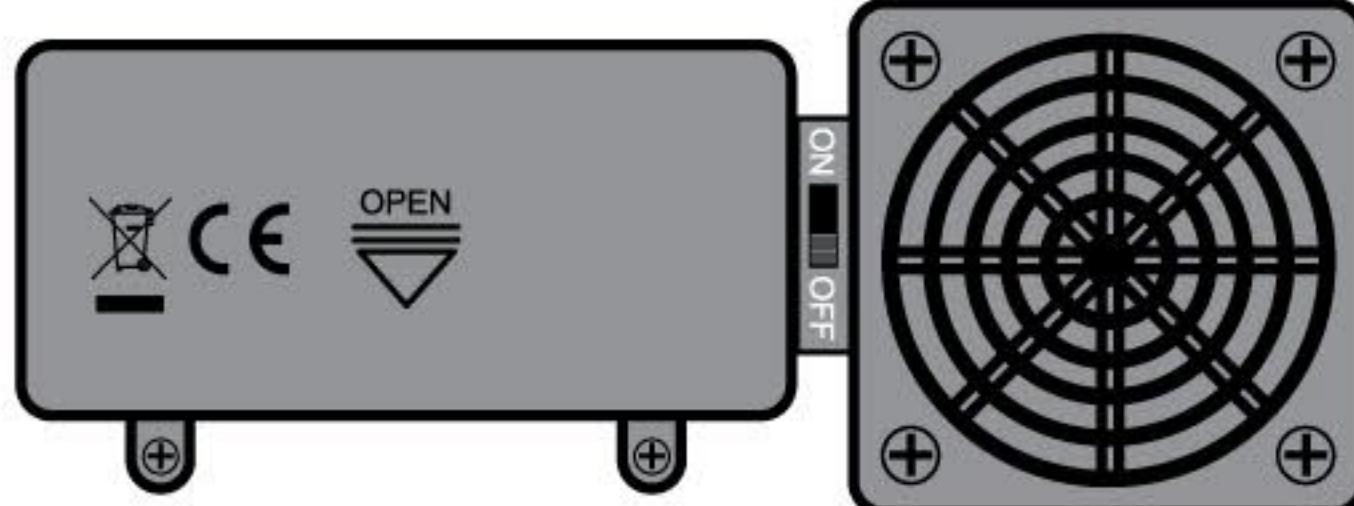


Montage-instructies

BASISTAFEL

- Bevestig één lange zijplank (B) en twee kleine zijplanken (A) horizontaal aan de bovenste (C) en onderste (D) hoekstukken. Zorg ervoor dat: 1. De groeven aan de binnenkant van de houten panelen op elkaar aansluiten, 2. De balksteunen aan de binnenkant zitten, 3. De pinnen in de hoekstukken aansluiten op de voorgeboorde gaten in de houten panelen, 4. De ontstaande ruimte tussen de twee hoekstukken overeenkomt met de groeven in de houten panelen waar het speeloppervlak in wordt geschoven, zoals weergegeven in Schema 1.
 - Draai de constructie, nadat de drie zijplanken zijn bevestigd, zodat deze rust op de lange zijplank (B). Schuif het Airhockey-spelbord (G) in de groeven aan de binnenkant, zoals weergegeven in Schema 2. Zorg dat de ventilator en batterijhouder naar onderen zijn gericht.
 - Airhockey-spelbord (G) in juiste positie.
 - *LET OP** - Bij stap 4 raden wij aan om het bord en de rails met twee personen op hun plaats te houden terwijl de resterende hoekstukken en de zijplank bevestigd worden. Breng de groeven van de lange zijplank (B) op één lijn met het Airhockey-spelbord (G). Bevestig eerst de twee bovenste hoekstukken (C) en daarna de twee grotere onderste hoekstukken (D), zoals weergegeven in Schema 4.
- Voor eenvoudigere montage moet de tafel bij deze stap nog steeds op de lange zijplank (B) liggen, zoals weergegeven in Schema 3.
- Basistafel vastgezet.
 - *BELANGRIJK** - Zorg dat het lange gedeelte van het ovaalvormige gat in het midden van elke binnensteun (E) naar de lange rail gericht staat, zodat wanneer je basketbal wil spelen, de metalen palen voor het net op de juiste manier bevestigd kunnen worden.
*Voor eenvoudigere montage moet de tafel bij deze stap nog steeds op de lange zijplank (B) liggen, zoals weergegeven in Schema 3.
- Schuif de binnensteunen in de vier hoeken, zoals weergegeven in Schema 6.
- Schuif de pootmoer (F) over de poot (H). Plaats de poot in de binnensteun (E) en zorg daarbij dat de poot in en niet over de lippen van de binnensteun schuift. Druk de pootmoer aan en draai deze linksom om deze aan de binnensteun vast te schroeven, zoals weergegeven in Schema 7. Herhaal dit voor de drie andere poten.
***TIP** - Hou tijdens het schroeven met je vrije hand de binnensteun tegen, zodat deze op zijn plaats blijft. Duw de poot tijdens het vastschroeven af en toe naar binnen om er zeker van te zijn dat deze volledig in de binnensteun is geschoven.
Voor eenvoudigere montage moet de tafel bij deze stap nog steeds op de lange zijplank (B) liggen, zoals weergegeven in Schema 3.
 - Plaats de eindkappen (K) op de vier hoeken, zoals weergegeven in Schema 8.
 - Bevestig de twee steunbalken (I) aan de onderkant van de tafel door ze simpelweg vast te klikken in de zwarte L-vormige beugels, zoals weergegeven in Schema 9.
 - Druk de pinnen onder de scorebalk van de goal (J) in de gaatjes op de bovenste rand van de kleine plank (A), duw de goal daarna naar voren om de pinnen van het net in de gaatjes op de buitenkant van de kleine plank te duwen, zoals weergegeven in Schema 10.
 - Volg de onderstaande instructies om de batterij te installeren en zet daarna de ventilator aan. Het werk zit erop, spelen maar!

Batterijhouder / Aan-uitschakelaar / Ventilator



PUNTENSOELBAK

- Draai de vier eindkappen (K) om, zodat deze in de bovenste hoekstukken (C) liggen, zoals weergegeven in Schema 12.
- Leg het tweezijdige spelbord (Q) zo boven op de basistafel dat de hoeken van het bord vastklemmen tussen de wigvormige eindkappen, zoals weergegeven in Schema 13.
- Druk de vier pinnen (O) in de gaten bij de bovenste driehoekige blokken op het spelbord (Q), zoals weergegeven in Schema 14.
- Span het elastiek (P) tussen twee pinnen, zoals weergegeven in Schema 15. Herhaal dit voor de andere kant.
***LET OP** - Zorg dat het elastiek zo laag mogelijk om de pin zit voor een "soepele" kaatsbeweging.

TAFELTENNIS

- Om van airhockey naar tafeltennis te wisselen, draai de vier eindkappen (K) om, zodat deze in de bovenste hoekstukken (C) liggen, zoals weergegeven in Schema 18. Om van puntensjoelen naar tafeltennis te wisselen, til simpelweg het tweezijdige spelbord op en draai het om.
- Leg het tweezijdige spelbord (Q) zo boven op de basistafel dat de hoeken van het bord vastklemmen tussen de wigvormige eindkappen, zoals weergegeven in Schema 19.
- Druk de netpaal (R) in de gaten aan de zijkant van het spelbord (Q), zoals weergegeven in Schema 20. Herhaal dit voor de andere kant.
- Schuif het uiteinde van het net (T) over de palen (R), zoals weergegeven in Schema 21.

BASKETBAL

- Verwijder twee eindkappen (K) van één kant van de tafel en plaats de metalen palen (V) in de gaten in het midden van de binnensteunen (E), zoals weergegeven in Schema 22.
- Schuif de twee lipjes van het net (Y) over de metalen palen (V), zoals weergegeven in Schema 23. Herhaal dit voor de andere kant.
- Schuif de dopjes (Z) over elke metalen paal (V). Zorg dat de sleuven op de dopjes naar binnen zijn gericht en de beugels naar buiten, zoals weergegeven in Schema 24.
- Bevestig het net (W) aan de ringhouder (X) en bevestig het geheel daarna via de drie sleuven aan het bord (AA), zoals weergegeven in Schema 25.
- Schuif het bord (AA) in de groeven aan het dopje (Z), druk het bovenste deel van het net achter de onderkant van het bord, zoals weergegeven in Schema 26.
- Haal de strook van het net (Y) door de beugel van de dop (Z), dan door de beugel van de ringhouder (X) en trek er goed aan om deze vast te maken, zoals weergegeven in Schema 27. Herhaal dit voor de andere kant.
- Haal de draad aan de andere kant van de tafel door de opening aan de binnenkant van het bovenste hoekstuk (C), plaats daarna de eindkap (K) weer over de hoek, zoals weergegeven in Schema 28. Herhaal dit voor de andere kant.
- Neem de pin, die handig is opgeborgen in de dop van de pomp (CC), en blaas de mini-basketbal (BB) op.



Spelen

SPELREGELS

LUCHTHOCKEY • Aantal spelers: 2

Voorbereiden en spelen:

- Schakel de ventilator aan de onderkant van het spel in voordat je begint;
- De eerste speler krijgt de rode puck en probeert vanuit zijn zone te scoren;
- Je kunt scoren door de puck met de rode schuiver in het doel van de tegenstander te schuiven;

- Spelers mogen de puck niet met hun lichaam of met een ander voorwerp dan de schuiver aanraken. Gebeurt dat toch, dan krijgt de andere speler de puck;
- Wanneer de puck in het horizontale vlak van het doel komt, telt dat als een punt;
- De eerste speler die 9 punten behaalt door de puck in het doel van de tegenstander te schuiven wint;
- De spelers wisselen na elke wedstrijd van kant voordat ze een nieuwe wedstrijd starten;
- Schakel de ventilator uit wanneer het spel is afgelopen.

Hoe win je:

De eerste speler die 9 punten behaalt door de puck in het doel van de tegenstander te schuiven wint;

PUNTENSOELEN • Aantal spelers: Onbeperkt

Voorbereiden en spelen:

- Kies een kleur schijf. Spelers schuiven beurtelings vanaf de rechterkant van de bak een schijf richting de elastieken. EEN SCHIJF PER KEER. De schijf kaatst van de elastieken af richting het gebied met de puntentelling aan de linkerkant van de bak.
- Spelers moeten de schijf in het spel brengen vanuit het gebied achter de foutlijn.
- Schijven moeten op het spelbord blijven liggen totdat de ronde voorbij is.
- Een schijf die buiten het spelveld belandt blijft daar tot het eind van de ronde en ontvangt geen punten.
- Als elke speler vier schijven heeft gespeeld is de ronde voorbij en worden de punten opgeteld.
- Elke schijf in een puntengebied of op een puntenlijn ontvangt dat aantal punten. Het foutgebied heeft geen puntwaarde. Schijven die daar terechtkomen moeten er blijven liggen tot het eind van de ronde.
- Nadat de scores zijn geteld verwijderen de spelers hun stenen en begint de volgende ronde. Degene met de hoogste score van de afgelopen ronde begint.
- Spelers mogen de schijven van hun tegenstanders het foutgebied in stoten, zodat zij geen punten verdienen.

Winnen:

De eerste speler met 500 punten wint.

TAFELTENNIS • Aantal spelers: 2

Het spel begint wanneer een speler (serveerder) serveert voordat de ontvangende speler de bal terugslaat. De serveerder dient:

- Te beginnen met de bal in de open hand.
- De bal zo recht mogelijk omhoog op te gooien, zonder de bal daarbij een draaiende beweging mee te geven.
- De bal zo te slaan dat deze eerst de eigen kant van het spelveld raakt, dan over het net gaat en daar de kant van de ontvangende speler raakt. In het dubbelspel moet de eerste bal de rechterkant van het veld van de serveerder en ontvangende speler raken.
- Zodra de bal geserveerd is, retourneren beide spelers de bal tot er een punt wordt gemaakt. In het dubbelspel moeten beide spelers van hetzelfde team om de beurt de bal terugslaan.

Winnen:

Na elke twee punten wordt er gewisseld van serveerder en ontvangende speler, totdat het spel voorbij is.

Puntentelling:

Een set is gewonnen wanneer een speler of team als eerste elf punten heeft gemaakt. Als beide spelers of teams tien punten hebben gemaakt, dan wordt de set gewonnen zodra een van de spelers/teams een voorsprong van twee punten heeft behaald. Een wedstrijd is gewonnen wanneer een speler of team het merendeel van een oneven aantal sets heeft gewonnen (3,5,7).

Een punt is gemaakt wanneer:

- Een tegenstander niet goed serveert.
- Een tegenstander niet retourneert.
- De bal een tegenstander ergens op het lichaam raakt.
- Een tegenstander de bal twee opeenvolgende keren raakt.
- Als een tegenstander, of iets wat hij/zij draagt, het spelveld of het net raakt terwijl de bal in het spel is.
- Als een tegenstander in het dubbelspel de bal speelt voor het zijn/haar beurt is volgens de reeks die door serveerder en ontvanger is bepaald.

BASKETBAL • Aantal spelers: Onbeperkt

Voorbereiden en spelen:

Pomp de mini-basketbal op met de meegeleverde pomp en pin (CC). Haal de pin uit het zwarte handvat en draai de pin op de rode tuit.

Winnen:

De speler die de bal het vaakst in de basket heeft gegooid aan het einde van de ronde is de winnaar.



Let op!

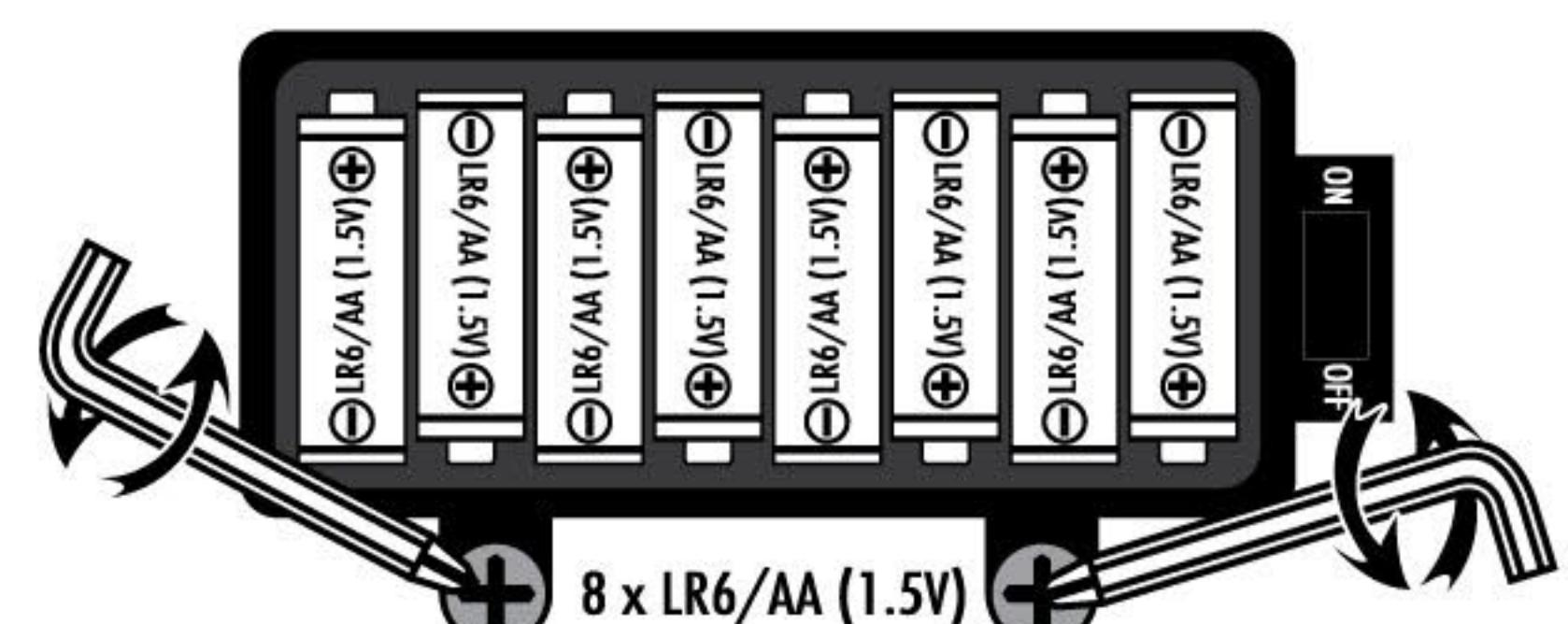
Gebruik 8 LR6/AA-batterijen (1,5 V). Deze zijn niet inbegrepen.

Batterijen installeren:

- Installatie moet door een volwassene worden gedaan.
- Schakel het speelgoed uit voordat de batterijen worden geplaatst.
- Draai de schroeven los met een kruiskopschroevendraaier (niet inbegrepen) om het klepje van de batterijhouder aan de onderkant van het product te openen.
- Gebruikt 8 LR6/AA-batterijen (1,5V) (niet inbegrepen). Plaats de nieuwe batterijen in de juiste richting zoals aangegeven in de batterijhouder.
- Sluit de houder en schroef deze weer goed dicht.

Instructies voor batterijen:

- Niet-oplaadbare accu's mogen niet opnieuw worden geladen;
- Oplaadbare batterijen mogen alleen worden opgeladen onder toezicht van een volwassene;
- Verwijder oplaadbare batterijen uit het speelgoed voor je ze oplaat;
- Zorg dat de batterijen worden geplaatst met de polen in de juiste richting;
- Lege batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd;
- Voorkom kortsleuteling bij de voedingsklemmen;
- We raden aan om uitsluitend dezelfde of gelijksortige accu's te gebruiken;
- Gebruik geen oude en nieuwe batterijen door elkaar;
- Gebruik geen alkalinebatterijen, standaard (koolstof-zink) batterijen of oplaadbare batterijen (nikkel-cadmium) door elkaar.
- Verwijder de batterijen op een verantwoorde manier.
- Gooi de batterij niet in het vuur.



For product support, missing or broken parts, and product assembly videos,
please visit <http://goo.gl/ZtzNPV> or scan here:

Pour le service après-vente, pour des pièces manquantes ou détachées et pour voir des vidéos de montage, rendez-vous sur <http://goo.gl/ZtzNPV> ou scannez :

Wenn Sie Produkt-Support benötigen, Montage-Videos sehen oder fehlende bzw. defekte Teile ersetzen möchten, besuchen Sie <http://goo.gl/ZtzNPV> oder scannen Sie diesen Code:

Para obtener soporte técnico, en relación con piezas faltantes o rotas y vídeos sobre el montaje del producto, visite la página web <http://goo.gl/ZtzNPV> o acceda a:

Para suporte sobre o produto, peças ausentes ou danificadas e vídeos de montagem do produto visite <http://goo.gl/ZtzNPV> ou analise:

Per assistenza sul prodotto, parti mancanti o rotte, e i video sul montaggio del prodotto si prega di visitare la pagina <http://goo.gl/ZtzNPV> o scansionare qui:

W celu uzyskania pomocy, informacji na temat brakujących lub zepsutych części oraz dostępu do filmu wideo z instrukcją montażu wejdź na stronę <http://goo.gl/ZtzNPV> lub zeskanuj kod:

Kijk voor productondersteuning, ontbrekende of defecte onderdelen of video's over het monteren van het product op <http://goo.gl/ZtzNPV> of scan de volgende code:



Not included
Non incluse
Nicht enthalten
No incluida

Não incluídas
Non incluso
Nie dołączone do zestawu
Niet inbegrepen

Patent Pending

En instance de brevet

Zum Patent angemeldet

Patente en trámite

Patente Pendente

In attesa di brevetto

Procedura patentowa w toku

Octrooi aangevraagd

STATS is a mark of Geoffrey, LLC (est une marque de Geoffrey, LLC/ist eine Marke von Geoffrey, LLC/é una marca de Geoffrey, LLC/é uma marca da Geoffrey, LLC/è un marchio di Geoffrey, LLC/stanowi znak towarowy firmy Geoffrey, LLC/ist ein mark von Geoffrey, LLC), except in Canada (sauf au Canada/außer in Kanada/excepto en Canadá/com exceção do Canadá/excepto in Canada/z wyjątkiem Kanady/behalve in Canada), where it is a mark of Toys“R”Us (Canada) Ltd. (où il sagit d'une marque de Toys“R”Us (Canada) Ltd./nde é uma marca da Toys“R”Us (Canada) Ltd./dove è un marchio di Toys“R”Us (Canada) Ltd./gdzie stanowi znak towarowy firmy Toys“R”Us (Canada) Ltd./waar het een merk van Toys“R”Us (Canada) Ltd. is)

© 2016 Geoffrey, LLC, a subsidiary of Toys“R”Us, Inc. (une filiale de Toys“R”Us, Inc./ein Tochterunternehmen der Toys“R”Us, Inc./una filial de Toys“R”Us, Inc./uma filial da Toys“R”Us, Inc./una società controllata di Toys“R”Us, Inc./una filial de Toys“R”Us, Inc./een dochteronderneming van Toys“R”Us, Inc.)

MADE IN CHINA (FABRIQUÉ EN CHINE/HERGESTELLT IN CHINA/FABRICADO EN CHINA/FABRICADO NA CHINA/PRODOTTO IN CINA/WYPROWOKOWANO W CHINACH/VERVAARDIGD IN CHINA).

DISTRIBUTED IN THE UNITED STATES BY (DISTRIBUÉ AUX ÉTATS-UNIS PAR/IN DEN USA VERTRIEBEN VON/DISTRIBUIDO EN LOS EE. UU. POR/DISTRIBUIDO NOS ESTADOS UNIDOS POR/DISTRIBUITO NEGLI STATI UNITI DA/DYSTRYBUTOR NA TERENIE STANÓW ZJEDNOCZONYCH/IN DE VERENIGDE STATEN GEDIISTRIBUEERD DOOR) TOYS“R”US, INC.,

WAYNE, NJ 07470. IMPORTED IN CANADA BY (IMPORTÉ AU CANADA PAR/ IMPORTIERT NACH KANADA DURCH/IMPORTADO EN CANADÁ POR/IMPORTADO EM CANADÁ POR/ IMPORTATO IN CANADA DA/IMPORT DO KANADY/GEIMPORTEERD IN CANADA DOOR) TOYS“R”US (CANADA) LTD. (LTÉE), 2777 LANGSTAFF ROAD, CONCORD, ON L4K 4M5. OTHER ADDRESSES (AUTRES ADRESSES/WEITERE ADRESSEN/OTRAS DIRECCIONES/OUTROS ENDEREÇOS/ALTRI INDIRIZZI/POZOSTAŁE ADRESY/ANDERE ADRESSEN): TOYS“R”US, LTD., MAIDENHEAD, BERKSHIRE, SL6 3QH, UK. TOYS“R”US SARL, 1 ALLÉE DES LUTINS, 77310 SAINT-FARGEAU-PONTHIERRY, FRANCE. TOYS“R”US GMBH, KÖHLSTR. 8, 50827 KÖLN, DEUTSCHLAND. TOYS“R”US HANDELSGESELLSCHAFT M.B.H., IKEA PLATZ 4, A-4053 HAID, ÖSTERREICH. TOYS“R”US AG, INDUSTRIESTR. 29, 8305 DIETLIKON, SCHWEIZ. TOYS“R”US IBERIA, S.A. POL. IND. ALCALÁ OESTE, CTRA.M-300, KM 29800, 28802 ALCALÁ DE HENARES-MADRID-ESPAÑA. TOYS“R”US PORTUGAL, LDA, CASCAISHOPPING, E.N.9-2645-543 ALCABIDECHE, PORTUGAL. TOYS“R”US POLAND SP. Z O.O., UL. MARYNARSKA 19A, 02-674 WARSAW. TOYS“R”US (AUSTRALIA) PTY LTD., REGENTS PARK NSW 2143.

www.toysrus.com www.toysrus.ca



Part of the “R”US Family of Brands.
Fait partie de la famille des marques “R”US.
Teil der “R”US Marken-Familie.
Forma parte de la familia de marcas “R”US.
Parte da família de marcas “R”US.
Parte della famiglia di marche “R”US.
Wyrob nalezy do rodziny marek “R”US.
Onderdeel van de “R”US merkenfamilie.

CONFORMS TO THE SAFETY REQUIREMENTS OF ASTM F963.

CONFORME AUX NORMES DE SÉCURITÉ ASTM F963.

ERFÜLLT DIE SICHERHEITSANFORDERUNGEN VON ASTM F963.

CUMPLE CON LA NORMATIVA DE SEGURIDAD ASTM F963.