



Evolution II

6 Foot 4-in-1 Swivel Table



Please keep this instruction manual for future reference

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

Limited 90-Day Triumph Sports USA, Inc. Warranty

All Triumph Sports USA, Inc. (TSU) games have a limited 90-day from date of purchase warranty. This warrants the retail purchaser for any TSU game purchased to be free from any defect in materials and construction for 90 days from the date of purchase. The only exceptions to the warranty include main frames, tabletops, playing surfaces, batteries or tools. Damaged main frames, tabletops and playing surfaces need to be returned to the store as we are unable to replace these parts. Normal play wear and usage is not covered under the warranty, nor is wear or damage due to improper use of the TSU game. This will void any and all TSU warranties.

A PURCHASE RECEIPT (or other proof of purchase date) will be required before any warranty service is initiated. All requests for warranty service can be submitted by email, in writing or by contacting our Customer Service Department at: 1-866-815-4173 or email us at csr@triumphsportsusa.com.

Warnings



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



WARNING: Rotating the game should be done under adult supervision. Rotating table may cause a pinching hazard for young children and pets. Please exercise caution. At least two adults are needed to put this game table together.

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

Visit our web site at:

www.triumphsportsusa.com



BILLIARDS



DARTS



GAME TABLES



CASINO



OUTDOOR GAMES



DARTBOARDS

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

www.triumphsportsusa.com

©2015 Triumph Sports USA. All Rights Reserved.

IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS

READ ALL INSTRUCTIONS

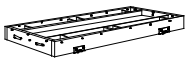
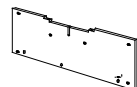
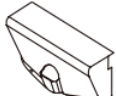
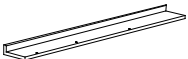
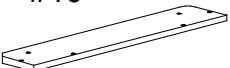
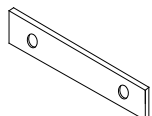
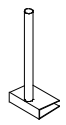
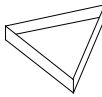
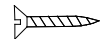
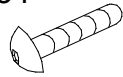
1. Read all instructions-All the safety and operating instructions should be read carefully before the hockey game is played.
2. **Caution**-This is not a toy and is intended for use by or under the supervision of adults. Adults should review safety guidelines with children to avoid possible risk of electric shock or other injuries.
3. **Power sources**-This hockey game should be operated only from 110-120V A.C., 60 cycle current as indicated on the identification label. If you are not sure of the type of power supply to your home, consult your appliance dealer or local power company.
4. **Power cord protection**-Power cord should be routed so that it is not likely to be walked on or pinched by items placed upon or against it. Pay particular attention to cords at plugs, convenience receptacles, and the point of exit from the game.
5. **Overloading**-Do not overload wall outlets and extension cords as this can result in a risk of fire or electric shock.
6. **Object and liquid entry**-Never push objects of any kind into this game through openings as they may touch dangerous voltage points or short-out parts which could result in a fire or electric shock. Never spill liquid of any kind on the game.
7. **Ventilation**-Openings in the game are provided for the exhaust air to create a cushion effect. The openings on the air blower are for the intake air. Keep clear of the air blower when it is on. Do not put hand or other objects near the intake openings. To ensure reliable operation of the game and protect it from overheating these openings must not be blocked or covered.
8. **Damage requiring service**-Unplug the game from the wall outlet.
Do not attempt to service the blower yourself as opening or removing covers may expose you to dangerous voltage or other hazards. Refer servicing to qualified service personnel under the following conditions.
A. When the power supply cord or plug is damaged.
B. If liquid has spilled, or objects have fallen into the blower.
C. When the air blower exhibits a distinct change in performance e.g. abnormal noise, this indicates a need for service.
9. **CAUTION-ELECTRICALLY OPERATED PRODUCT**-Not recommended for children under 8 years of age. As with all electrical products, precautions should be observed during handling and use to reduce the risk of electric shock.
10. We recommend that the game be periodically examined for conditions that may result in the risk of fire, electrical shock, or injury to persons. In the event such conditions exist, the game should not be used until properly repaired.
11. **RISK OF FIRE, ELECTRIC SHOCK, OR INJURY TO PERSONS**
WARNING-When using electric appliances, basic precautions should always be followed, including the following:
A) Read all the instructions before using the appliances.
B) To reduce the risk of injury, close supervision is necessary when an appliance is used near children.
C) Do not contact moving parts.
D) Only use attachment recommended or sold by the manufacturer.
E) Do not use outdoors.
F) For a cord-connected appliance, the following shall be included:
-To disconnect, turn all controls to the off position, then remove plug from outlet.
-Do not unplug by pulling on cord. To unplug, grasp the plug, not the cord.
-Unplug from outlet when not in use and before servicing or cleaning.
-Do not operate any appliance with a damaged cord or plug, or after the appliance malfunctions or is dropped or damaged in any manner. Return appliance to the nearest authorized service facility for examination, repair, or electrical or mechanical adjustment.

SAVE THESE INSTRUCTIONS

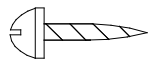
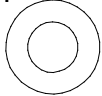
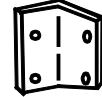
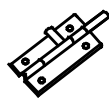
WARNING: To Reduce The Risk Of Fire Or Electric Shock, Do Not Use This Fan With Any Solid-State Speed Control Device.

For Household use only.

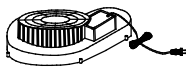
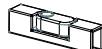
Parts List

#1  Table Cabinet 1 pc	#2  Right Leg 2 pcs	#3  Left Leg 2 pcs	#4  Leg Pedestal 2 pcs	#5  Catcher Box 2 pcs
#6  Ball Board 2 pcs	#7  Leg-Side Panel 2 pcs	#8  Leg leveler 4 pcs	#9  Lock Pin 4 pcs	#10  Top End Panel 2 pcs
#11  Support Panel 2 pcs	#12  Leg Panel 4 pcs	#13  Table Tennis Post 2 pcs	#14  Bow 1 pc	#15  Arrow holder 1 pc
#16  Chalk 2 pcs	#17  Triangle 1 pc	#18  Hockey Pusher 2 pcs	#19  Pusher Felt 2 pcs	#20  Hockey Puck 2 pcs
#21  Table Tennis Paddle 2 pcs	#22  Table Tennis Ball 2 pcs	#23  Billiard Balls 1 Set	#24  Cue Stick 2 pcs	#25  Table Tennis Net 1 pc
#26  Table Tennis Surface 1 pc	#27  Hockey Scorer 2 pcs	#28  Arrow 3 pcs	#29  3x30mm Screw 18 pcs	#30  1/4" Barrel Nut 18 pcs
#31  Nut 2 pcs	#32  4x12mm Screw 28 pcs	#33  4x40mm Screw 12 pcs	#34  1/4"x1-1/2" Allen Key Bolt 26 pcs	#35  Washer 2Pcs

Parts List

#36  3x22mm Bolt 8 pcs	#37  3x15mm Screw 24 pcs	#38  Corner Pocket 4 pcs	#39  Side Pocket 2 pcs	#40  4x15mm Screw 6 pcs
#41  1/4" Washer 26 pcs	#42  Cue Holder 2 pcs	#43  Allen Wrench 1 pc	#44  Billiard Surface 1 pc	#45  Support Bracket 4 pcs
#46  Bolt 2 pcs	#47  3mm Nut 8 pcs	#48  3x8mm Screw 2 pcs	#49  Plastic Strip 4 pcs	#50  bolt 2 pcs
#51  Brush 1 pc				

PRE-INSTALLED PARTS

P1  Lock Seat 4 pcs	P2  Motor 1 pc	P3  Archery board mounting clips 4 pcs
--	---	--

Assembly Tips

Attention: If you are using an electric screw driver in assembly, please set at low torque and do not over tighten the hardware. When assembling individual parts, loosely tighten screws until all screws are inserted, then tighten completely.

Assembly Instructions

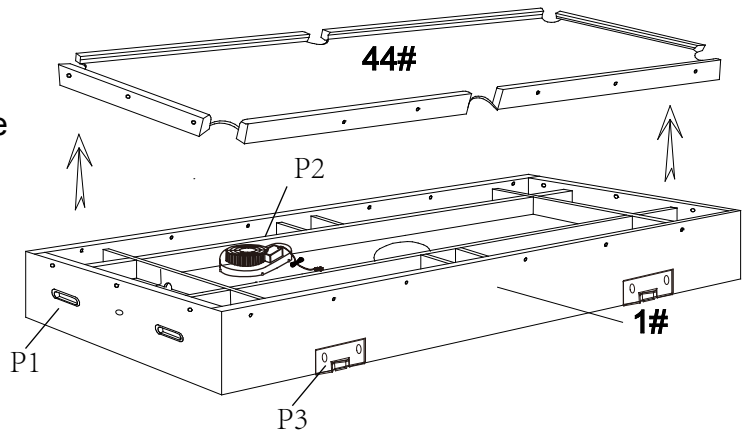
NOTE: We recommend that two adults work together to assemble this game.

Open the carton of your new table game near where you will play. Select a clear level area.

Step 1

Please inspect table tops and playing surfaces before putting the game together. Remove all the contents from inside the carton and verify that you have all listed parts as shown on the parts list.

NOTE: Parts are packed inside the table cabinet. Remove the billiards table surface (#44), inside the table cabinet you will find all the parts needed to assemble your table.



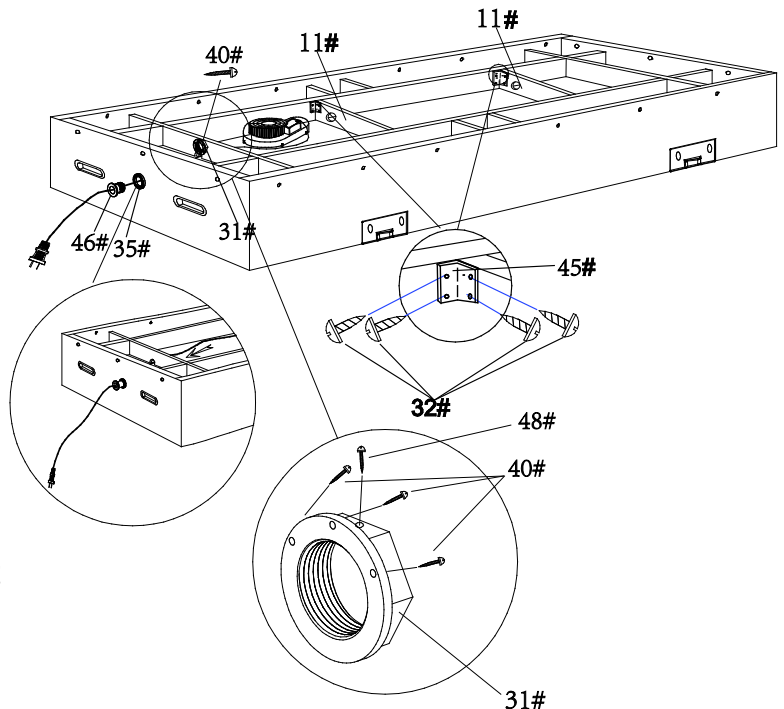
Step 2

Attach the Bolt (#46), washer (#35) and nut (#31) to each end of the Table cabinet.

NOTE: Tighten the Bolts(#46) to nuts (#31).

Secure nut (#31) to the inside of the cabinet with three Screws(#40) and one screw(#48) through the holes in nut (#31).

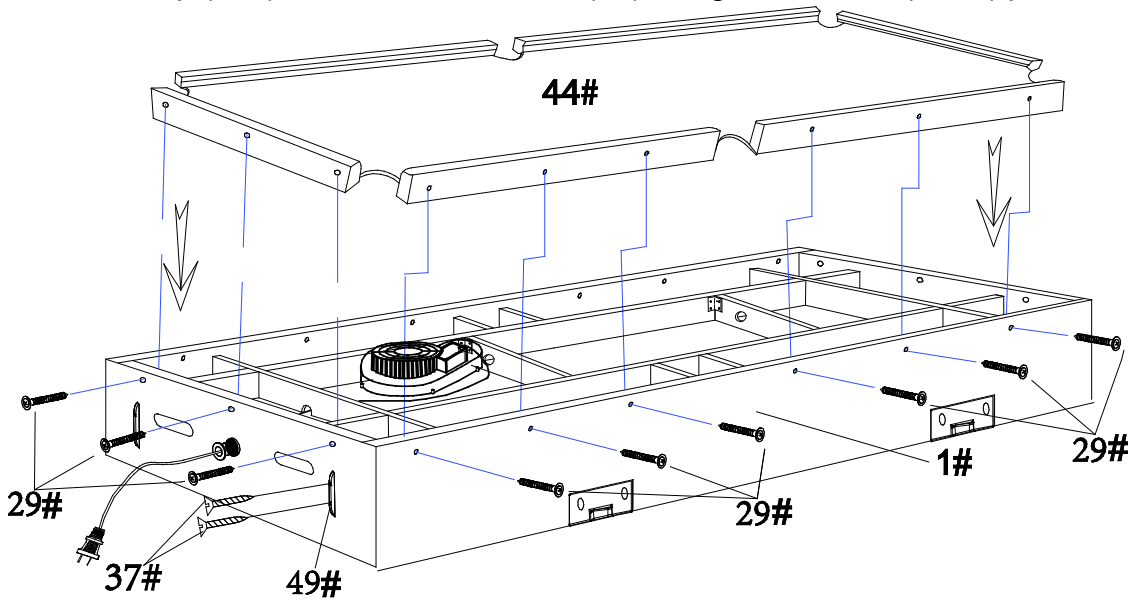
Route the power plug through the holes on the main frame and then through Bolt (#46). Line up both support panels (#11) onto the frame which have been pre-marked for placement. Attach support brackets (#45) to the top corner on each side of the support panel opposite of one another using screws (#32).



Step3

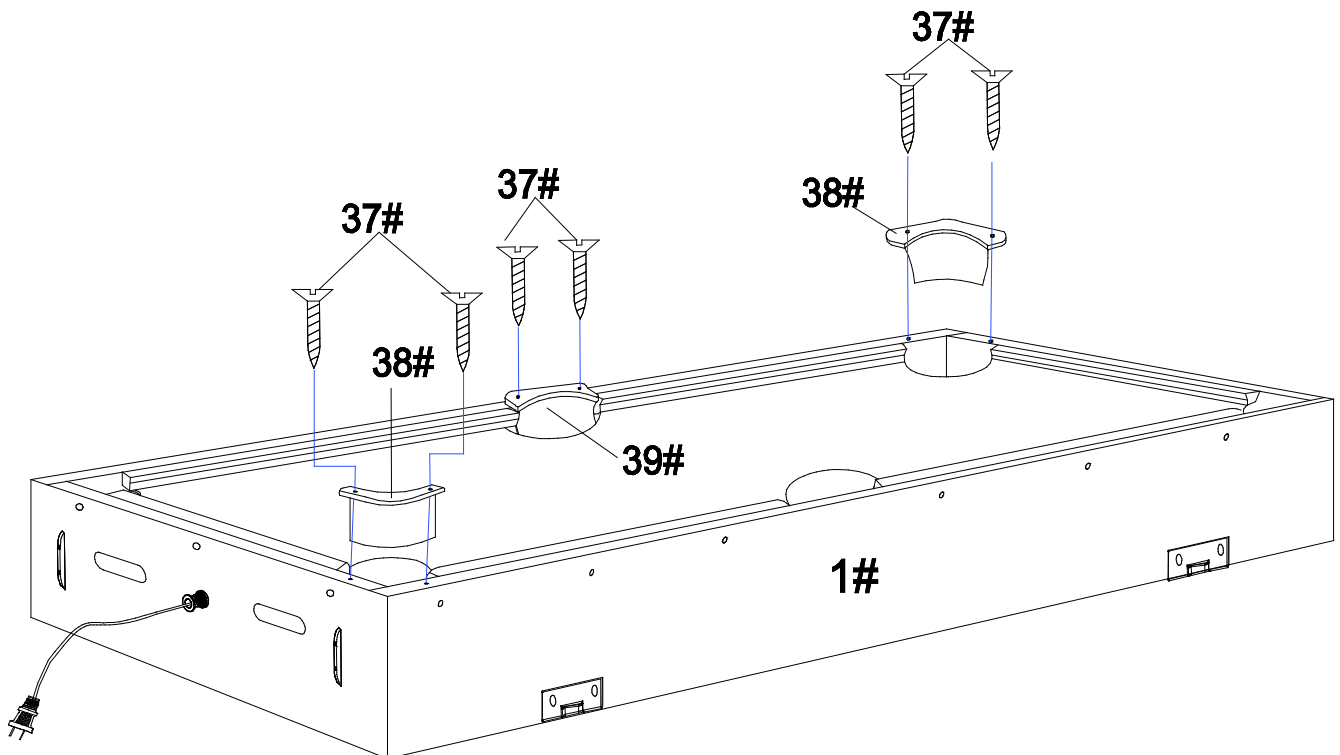
When all the parts are out of the table cabinet (#1), and you have installed the support panels in step 2, replace the billiard surface (#44) to the table cabinet by using the screws (#29).

Attach the Plastic Strip (#49) to Billiard Mainframe (#1) using two screws (#A37) per Plastic Strip.



Step 4

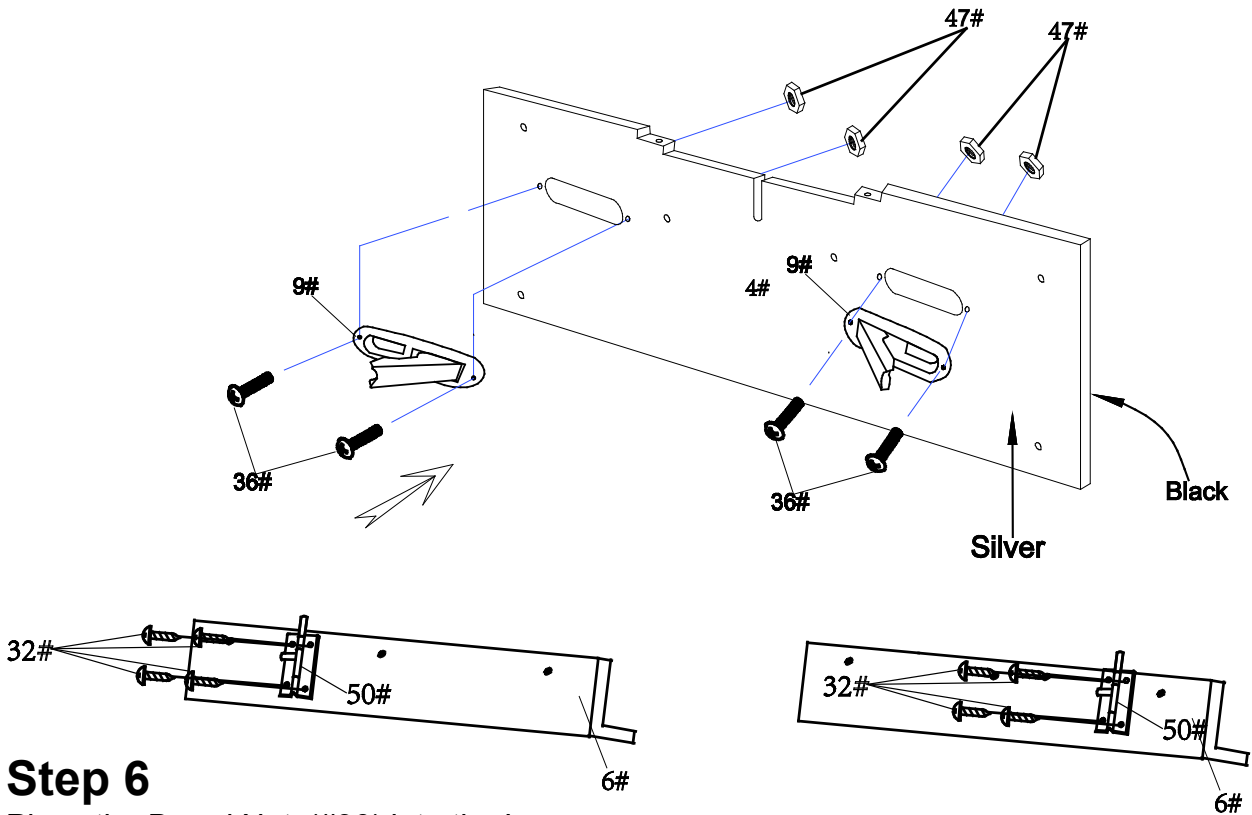
Insert the corner pockets (#38) and side pockets (#39) into the table cabinet (#1) using screw (#37).



Step 5

Screw 2 lock pins (#9) into predrilled on leg pedestal (#4) using bolts (#36) and nuts (#47). Repeat the step for the other side.

Attach bolt (#50) to the ball board (#6) using four screw (#32). one left and one right.

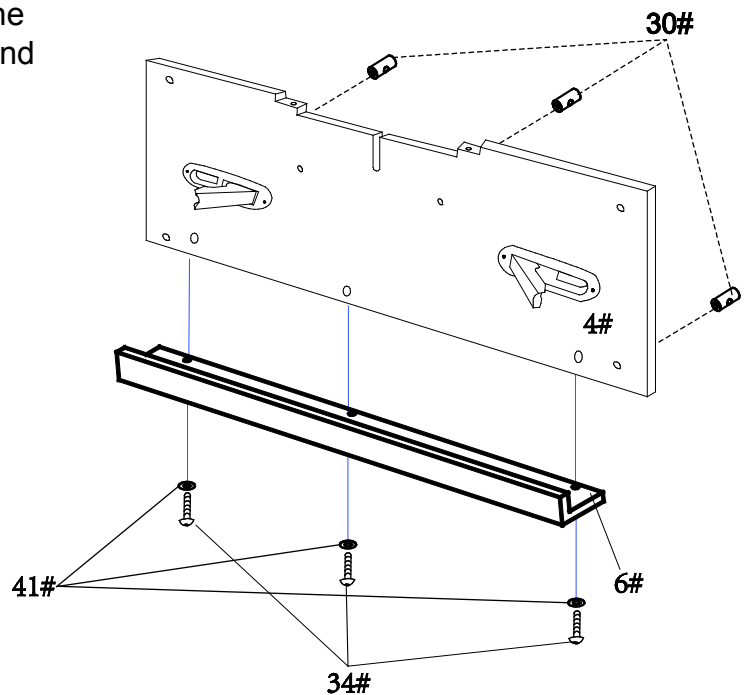


Step 6

Place the Barrel Nuts(#30) into the Leg Pedestals(#4).

Screw the ball below board (#6) to the leg pedestal (#4) using Bolts (#34) and washers (#41) per pedestal.

Repeat the step for the other side.

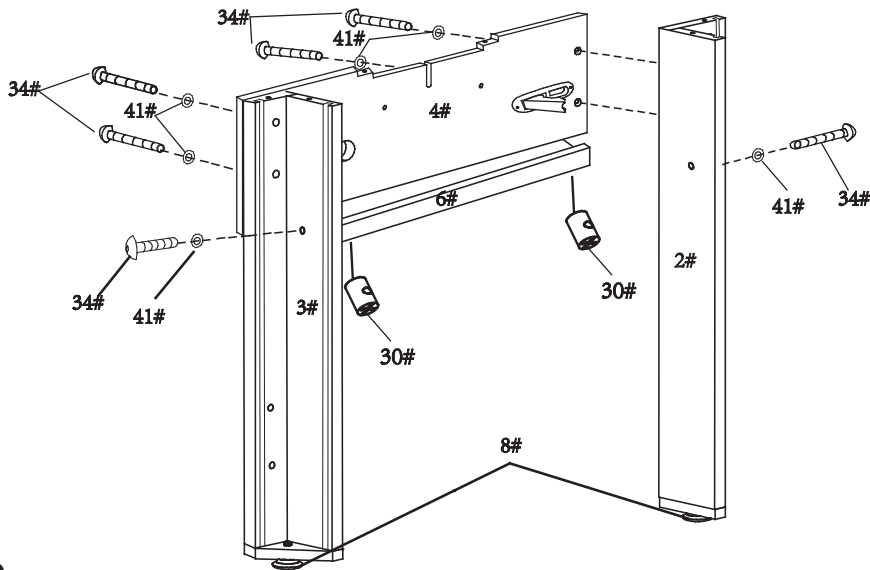


Step 7

Place the Barrel Nuts (30#) into the Ball Board(#6)

Screw the Leg Levelers (#8) into the bottom of each leg.

Flip the legs over, attach the assembled legs to the leg pedestal (#4) and (#6) by using washer (#41) and bolt (#34) into the predrilled holes of the leg pedestal. Tighten the bolt (#34) with Allen Wrench (#43). Repeat the step for the other side.

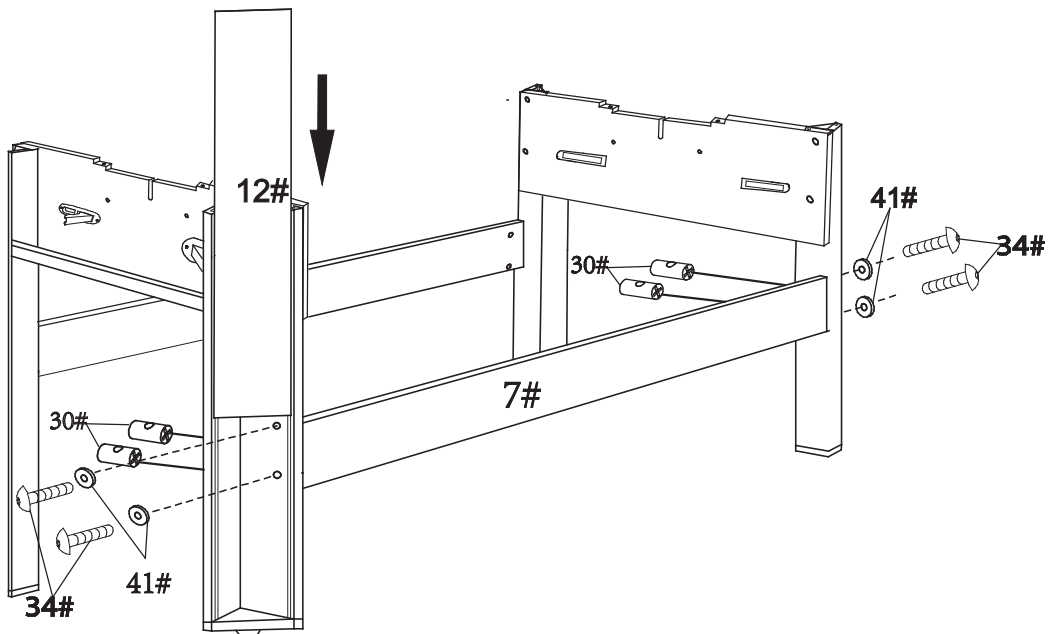


Step 8

Place the Barrel Nuts (#30) into the Leg Side Panel (#7).

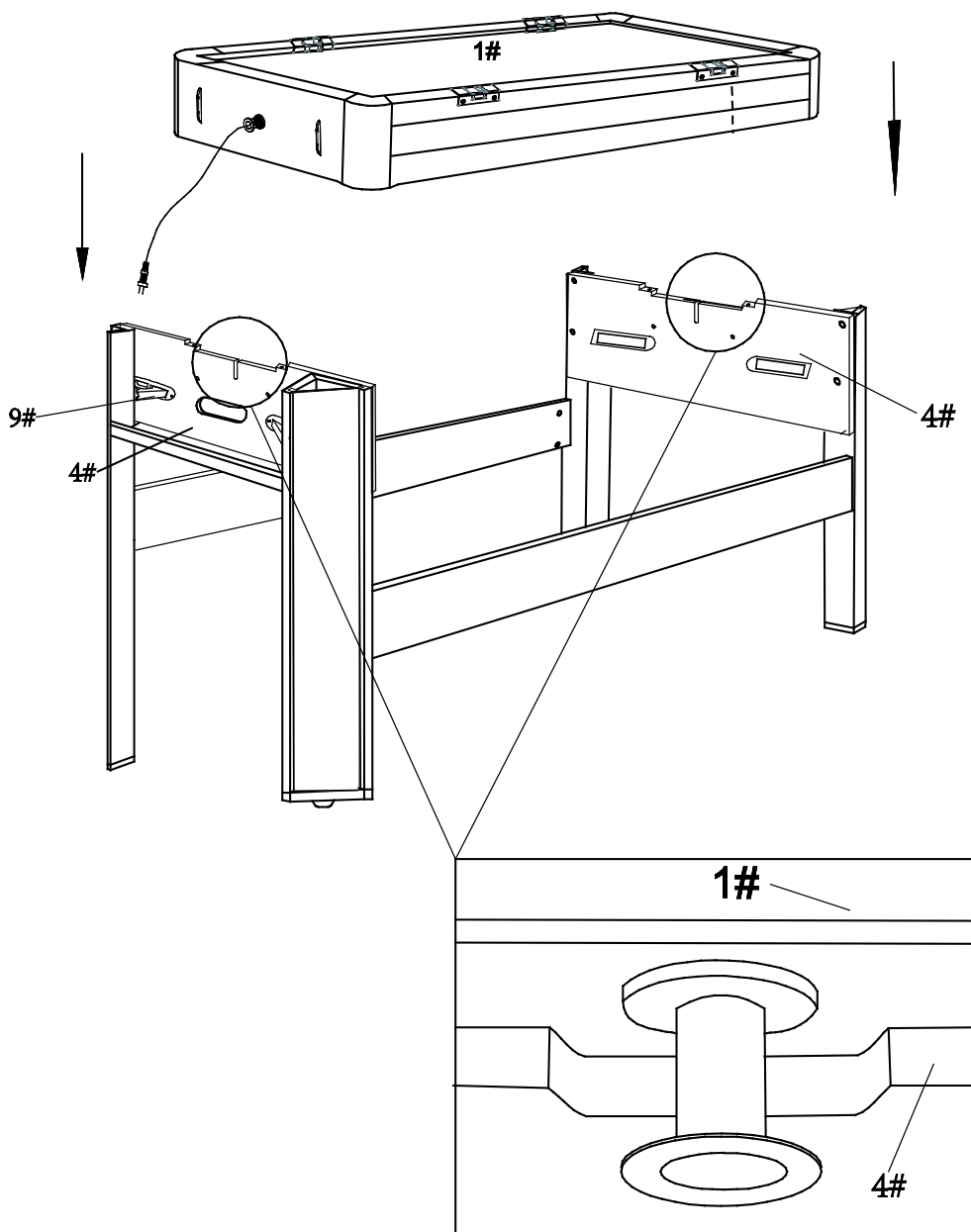
With help of another person, attach the Leg Side Panels (#7) to the assembled leg pedestals by aligning the holes on the outside rails (#7) with the predrilled holes in the leg using bolt (#34) and washer (#41).

Slide the Leg Panel (#12) into the grooves on the Right Leg (#2) and Left Leg (#3).



Step 9

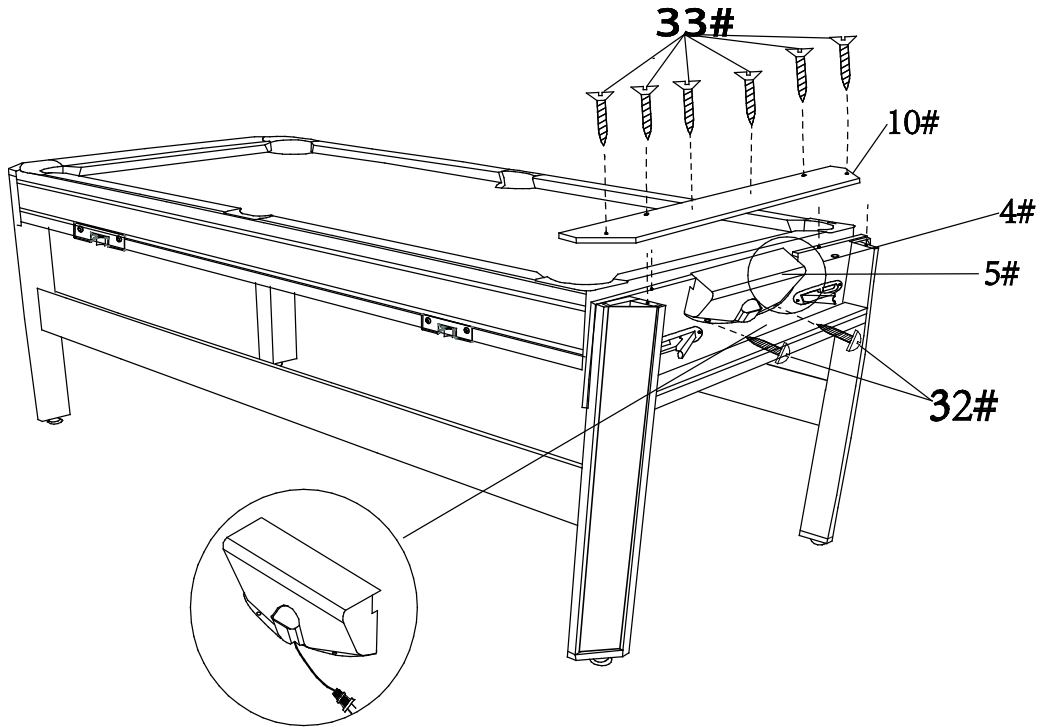
With the help of a few people, attach the table top (#1) to the assembled base frame, billiard side up. Guide the shafts to rest in the slots on the leg pedestal (#4). Lock the table cabinet into place using the lock pin (#9).



Step 10

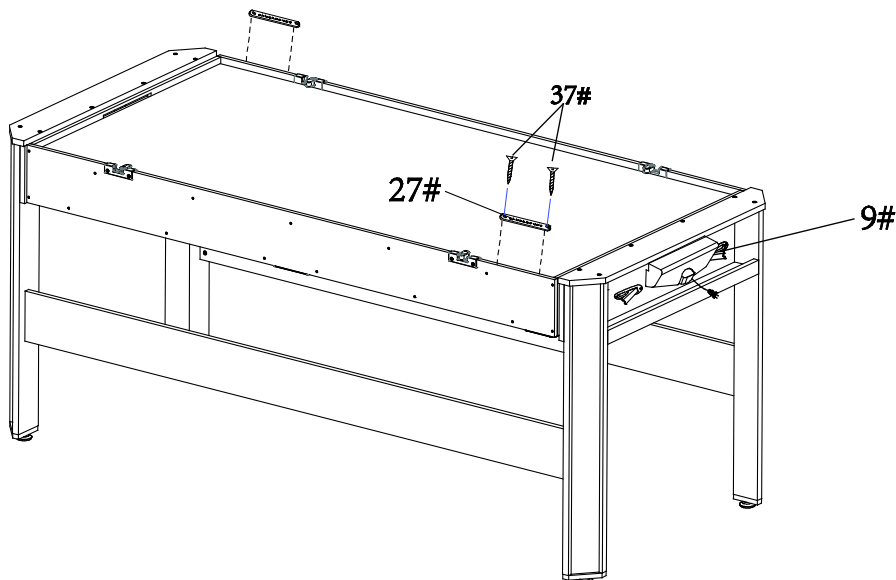
Attach top end panel (#10) to the assembled leg pedestal (#4) with screw (#33).

Attach the catcher box (#5) to the leg pedestal (#4) with screws (#32) into predrilled holes. Run the power cord through the notch in the bottom of the catcher box (#5).



Step 11

Open the lock pins (#9) and rotate the table cabinet to the hockey play field. Lock the cabinet into place closing the lock pins. Attach the hockey scorer (#27) to the top of the side panel with screw (#37).



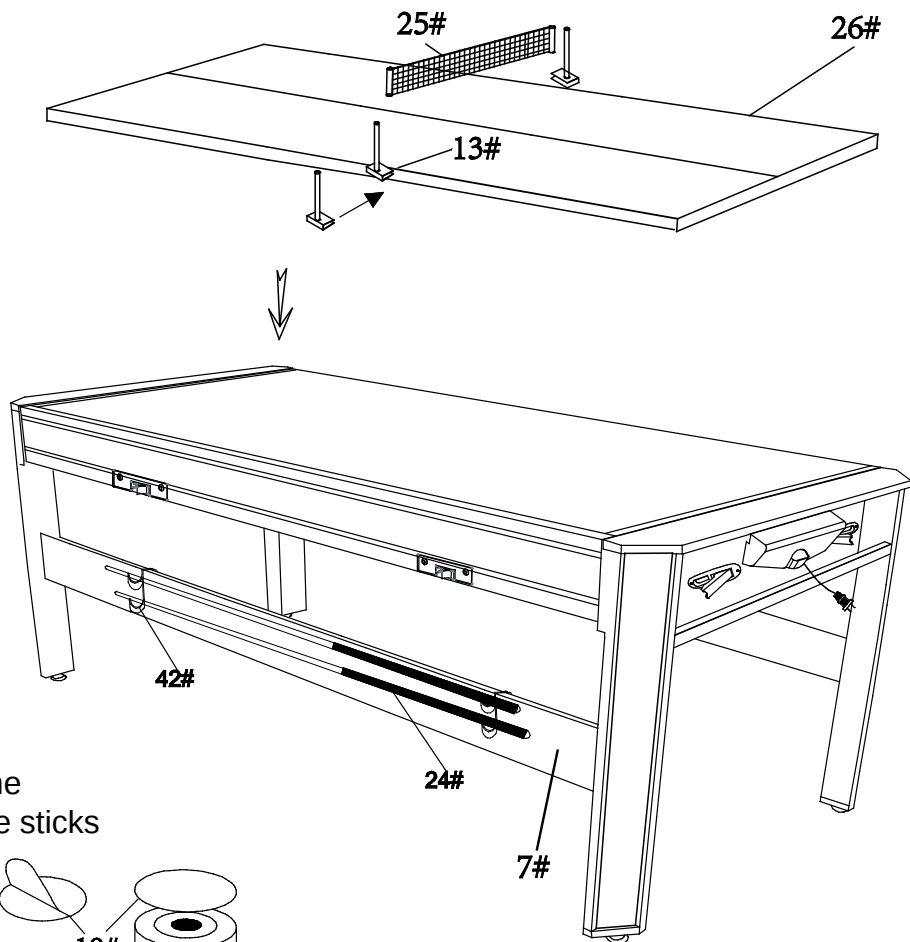
Step 12

Place the table tennis top (#26) on the center of the billiard table surface.

Attach net post (#13) to the table tennis top (#26), slide table tennis net (#25) onto the post.

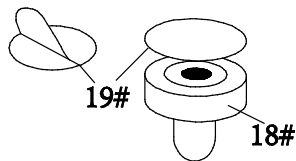
To play the archery game, remove the table tennis net and post, flip the table tennis top over.

WARNING: Table Tennis top must be removed before rotating table top!



Step 13

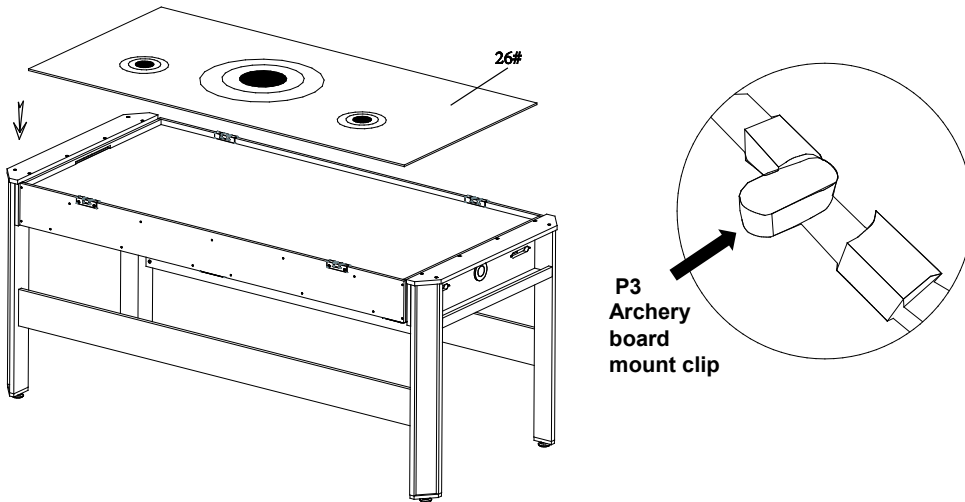
Clip the cue holder (#42) to the outside rail (#7). Store the cue sticks (#24) in the cue holder.



Step 14

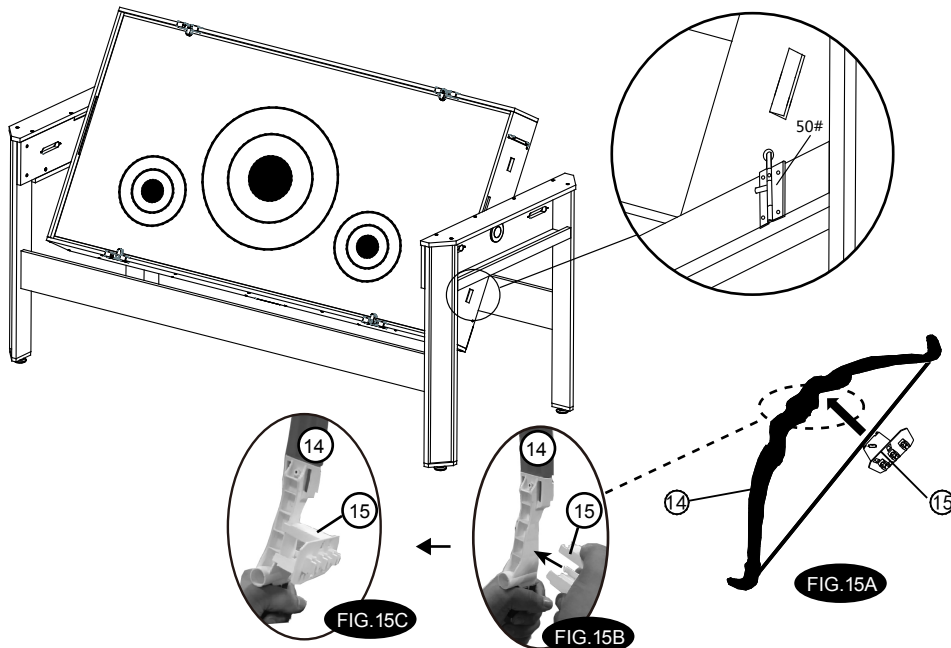
Place bow shooting archery board #26 (reverse side of table tennis) onto the top of the table as shown.

Secure the board to the table by locking the board into place using the mounting clips P3. Turn the clip so that its latch is covering the board as shown.



Step 15

To lock the table into the angled archery game playing position, slide and lock in the 2 bolts #50 into the holes of the table as shown. Be sure to do this on both sides of the table. Attach the Arrow holder (#15) to the Bow (#14) by snapping them together as shown.



WARNING: Always make sure there are no other people or pets in the path or near surroundings when playing this game because the arrows could cause physical harm or injury. Shooting arrows should only be at the target. Adult supervision is highly recommended.

Game Rules

AIR POWERED HOCKEY:

- This game is designed to be played with two (2) players, one at each end, or with four (4) players, two at each end of the game table.
- Play begins when the puck is placed on the playing surface. Players must hit the puck with the hand-held pushers and attempt to shoot into the opponent's goal.
- One point is given when a puck is shot into the opponent's goal.
- Winning: the winning goal is accomplished by being the first player to reach a predetermined score or by being the player to score the most points within a given period.

BILLIARDS:

In the course of play, a player must call each shot in advance, by indicating the ball to be made and the pocket into which it will be made. It is not necessary to indicate details such as cushions, banks, caroms, etc. Failure to make the shot as called results in a loss of turn. If the shot is made as called, then any other balls pocketed remain pocketed. However, if the called shot is not made and any other balls are pocketed, then the shooter's ball(s) that were pocketed would be spotted and any of the opponent's balls would remain pocketed.

In order to execute a Legal Shot, the first ball hit must be one of the balls in the shooter's group (stripes or solids) and the object ball must be pocketed or the cue ball or any object ball must come into contact with a rail. (Note: It is legal for the shooter to bank the cue ball off a rail before hitting the object ball.) A player who legally pockets a ball continues play until missing or committing a Foul. Once a player's ball group (stripes or solids) is pocketed, the player may play the 8 ball. Again, the player must clearly indicate the intended pocket, even if it appears obvious. A player who legally pockets all of his ball group and the 8 ball is the winner.

FOULS

1. Failure to execute a legal shot as defined above.
2. A scratch shot (shooting the cue ball into a pocket or off the table)
3. Moving or touching any ball by means other than legal play.
4. Shooting an intentional jump shot over another ball by scooping the cue stick under the cue ball. (A jump shot executed by striking the cue ball above center is legal.)
5. Using the 8 ball first in a combination shot when the table is not open.

TABLE TENNIS:

In singles, the server first makes a good service and then the receiver makes a good return. Thereafter, server and receiver alternately each make a good return. In doubles, the server first makes a good service and the receiver returns the ball. Then the partner of the server makes a good return, followed by the partner of the receiver returning the ball. Thereafter, each player alternately in that sequence makes a good return.

Serving

After hitting it, the ball must first touch the server's own court and pass directly over the net or around the net assembly, then touching the receiver's court. In doubles, the ball must first touch the server's right half-court or center line, pass over the net, and then touch the receiver's right half-court or center line. If, in attempting to serve, a player fails to strike the ball while it is in play, he loses a point. Return After the ball is served or returned in play, it is struck so that it passes directly over the net and its assembly and touches the opponent's court. A returned ball which touches the net or its supports on the way over to the other side, is considered a good return. The ball is in play from the last moment at which it is stationary on the palm of the server's free hand before being projected in service until:

- a point is scored.
- it touches the same court twice consecutively.
- it has been volleyed.
- it touches a player, or anything he wears or carries, other than his racket or his racket hand below his wrist.
- it touches any object other than the net or its support (referred to above).
- it is struck by a player more than once consecutively.
- it touches, in a doubles service, the left half-court of the server or receiver.
- it is struck, in doubles, by a player out of sequence, except where there has been a genuine error in playing order.

Game Rules

ARCHERY

The circles on the playfield are the scoring values to shoot for. Each player takes turns launching 3 arrows per turn. The player with the most points scored at the end of 3 rounds wins.



Evolution

6 Foot 4-in-1 Swivel Table

Powered Air Hockey, Billar, Mesa de Ping Pong, Tiro Al Arco



Por favor, mantenga este manual de instrucciones para consultas futuras

Si tiene problemas con su nuevo producto, por favor visite nuestro sitio web www.triumphsportsusa.com para obtener el servicio más rápido posible a fin de satisfacer sus necesidades de pedido de repuestos. Por favor tenga a mano una copia de su recibo de compra. Para obtener servicio técnico o solucionar problemas de garantía, comuníquese con Triumph Sports USA llamando al 1-866-815-4173 o mediante correo electrónico a csr@triumphsportsusa.com

Limitada de 90 días Triumph Sports USA, Inc. Garantía

Todos los juegos de Triumph Sports USA, Inc. (TSU) tienen una limitada de 90 días desde la fecha de la garantía de la compra. Esto garantiza al comprador al por menor de cualquier juego TSU comprado está libre de cualquier defecto en los materiales y la construcción durante 90 días a partir de la fecha de compra. Las únicas excepciones a esta garantía incluyen tramas principales, mesas, superficies de juego, baterías o herramientas. Marcos principales dañados, mesas, superficies de juego tienen que ser devueltos a la tienda ya que no podemos reemplazar estas piezas. Reproducción normal desgaste y el uso no está cubierto por la garantía, ni se desgaste o daño debido a un uso inadecuado del juego TSU. Esto anulará cualquier garantía TSU.

Se requerirá una factura de compra (u otra prueba de la fecha de compra) antes de iniciar cualquier servicio de garantía. Todas las solicitudes de servicio de garantía pueden ser enviadas por correo electrónico, por escrito o poniéndose en contacto con nuestro Departamento de Servicio al Cliente al:

1-866-815-4173 o envíenos un email a csr@triumphsportsusa.com.

Advertencias



ADVERTENCIA: Riesgo de asfixia - Toy contiene pequeñas bolas y / o partes pequeñas. No recomendado para niños menores de 3 años de edad.



ADVERTENCIA: Al girar el juego debe hacerse bajo supervisión de un adulto. Mesa giratoria puede producir riesgos para pellizcar para los niños pequeños y las mascotas. Por favor tenga cuidado. Se necesitan por lo menos dos adultos para poner este juego de mesa juntos.

Asegúrese de revisar todos los juegos emocionantes Triumph Sports USA. tiene para ofrecer.

Visite nuestro sitio web en:

www.triumphsportsusa.com



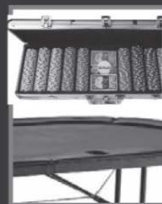
BILLAR



DARDOS



MESAS DE JUEGO



CASINO



**JUEGOS AL
AIRE LIBRE**



DIANAS

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

www.triumphsportsusa.com

©2014 Triumph Sports USA. All Rights Reserved.

IMPORTANTES INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD

Lea todas las instrucciones

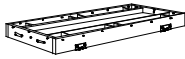
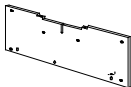
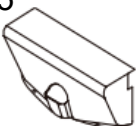
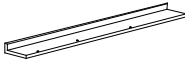
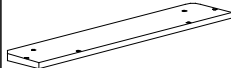
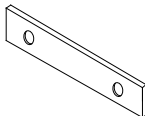
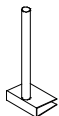
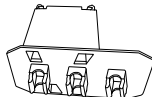
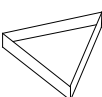
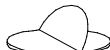
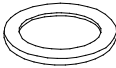
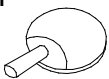
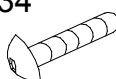
1. Lea todas las instrucciones – Todas las instrucciones de seguridad y operación deberían ser leído con cuidado antes de que este juego de hockey sea jugado.
2. Advertencia - Esto no es un juguete y que está intencionado por el uso o bajo la supervisión de adultos. Los adultos deberían repasar las directrices de seguridad con niños para evitar el riesgo de posible choque eléctrico u otras heridas.
3. Fuente de potencia - Este juego de hockey debería ser operado solamente de 110-120V A.C., 60 ciclos de corriente como indicado sobre la etiqueta de identificación. Si usted no está seguro sobre el tipo de suministro de energía de su casa, consulte con su distribuidor de aparato o la empresa de energía local.
4. Protección del cable eléctrico- El cable eléctrico debería ser encaminado de modo que no sea probablemente andado encima o pellizcado por artículos colocados encima o contra ello. Preste atención especial sobre los cables en enchufes, receptáculos convenientes y el punto de salida del juego.
5. La sobrecarga - No sobrecargues las salidas de pared y cuerdas de extensión como esto puede causar un riesgo de fuego o choque eléctrico.
6. El objeto y la entrada de líquido - Nunca empujes los objetos de cualquier clase a este juego por aperturas como ellos puedan tocar puntos de voltaje peligrosos o corto - partes externas podrían causar un fuego o choque eléctrico. Nunca derrame cualquier clase de líquido sobre el juego.
7. Ventilación- Las aperturas en el juego son proporcionadas para el escape de aire para crear un efecto de cojín. Las aperturas sobre el soplador de aire son para la entrada de aire. Guarde libre del soplador de aire cuando está conectado. No pongas la mano u otros objetos cerca de las aperturas de entrada. Para asegurar una operación confiable del juego y protejalo de recalentarse estas aperturas que no deben ser bloqueados o cubiertos.
8. El servicio de requisito de daño - Desconecte el juego de la salida de pared.
No intente de atender el soplador por usted mismo como la apertura o la eliminación de cubiertas puedan exponerle al voltaje peligroso u otros peligros. Mande a la persona calificada de servicios bajo las siguientes condiciones:
A. Cuando la cuerda de suministro de energía o el enchufe están dañados.
B. Si se ha derramado el líquido o se han caído los objetos en el soplador.
C. Cuando el soplador de aire exponga un cambio distinto del funcionamiento, por ejemplo ruido anormal, se indica una necesidad del servicio.
9. Conectando con tierra o la Polarización - Este juego está equipado con un enchufe de línea de corriente alterna polarizada (un enchufe que tiene una hoja más amplia que el otro). Este enchufe encajará a la salida de potencia por un sólo camino. Esto es una característica de seguridad. Si usted está incapaz de insertar totalmente el enchufe en la salida, trate de examinar el enchufe. Si el enchufe todavía falla en encajar, ponerse en contacto con su electricista para sustituir la salida anticuada. No derrotes el objetivo de seguridad del enchufe polarizado.
10. Advertencia –PRODUCTO OPERADO ELECTRICAMENTE - No recomendado para niños bajos de 8 años de edad. Como con todos los productos eléctricos, las precauciones deberían ser observadas durante el manejo y el empleo para reducir el riesgo de choque eléctrico.
11. Recomendamos que el juego de vez en cuando sea examinado de las condiciones que puedan causar el riesgo de fuego, electrochoque, o herida a personas. En el caso de que mientras existan tales condiciones, el juego no debería ser usado hasta correctamente reparado.
12. **RIESGOS DE FUEGO, ELECTROCHOQUE, O HERIDA A PERSONAS**
ADVERTENCIA- Cuando está usando aparatos eléctricos, siempre deberían ser seguidas las precauciones básicas, incluyendo los siguientes:
A) Lea todas las instrucciones antes de usar los aparatos.
B) Para reducir el riesgo de herida, la supervisión cercana es necesaria cuando el aparato está usado cerca de niños.
C) No póngas en contacto con partes móviles.
D) Sólo use el accesorio recomendado o vendido por el fabricante.
E) No uses al aire libre.
F) Para un aparato de cuerda - conectada, será incluida los siguientes:
- Para desconectar, gire todos los mandos a la posición OFF, luego quite el enchufe de la salida.
- No desconectes a través del tiro de la cuerda. Para desconectar, agarre el enchufe, no la cuerda.
- Desconecte desde la salida cuando no esté en uso y antes de revisar o limpiar.
- Que no operes el aparato cuando la cuerda o enchufe esté dañado, o luego de malfuncionamiento del aparato o fue caído o dañado de cualquier modo. Vuelve el aparato al servicio autorizado más cercano para examen, reparación o ajuste eléctrico o mecánico.
13. Para reducir el riesgo de choque eléctrico, este aparato tiene un enchufe polarizado (una hoja es más amplia que la otra). Este enchufe encajará en una salida polarizada por sólo un camino. Si el enchufe no cabe totalmente en la salida, examine el enchufe. Si esto todavía no se cabe, póngase en contacto con un electricista calificado para instalar la salida apropiada. No cambies el enchufe de ningún modo.

SALVE ESTAS INSTRUCCIONES

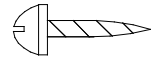
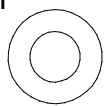
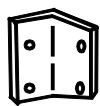
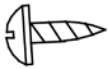
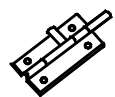
ADVERTENCIA: Para reducir el riesgo de fuego o choque eléctrico, no uses este abanico con cualquier dispositivo de control sólido - velocidad estatal.

Para Uso Doméstico Sólo.

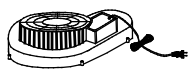
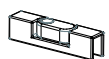
Lista de piezas

#1  Gabinete Tabla 1 pc	#2  Pierna Derecha 2 pcs	#3  Pierna Izquierda 2 pcs	#4  Pierna Pedestal 2 pcs	#5  Portería de hockey 2 pcs
#6  Tabla Bola 2 pcs	#7  Panel Lateral de la pierna 2 pcs	#8  Nivelador Pata 4 pcs	#9  Pasador de bloqueo 4 pcs	#10  Panel Extremo 2 pcs
#11  Grupo de Apoyo 2 pcs	#12  Panel de Pierna 4 pcs	#13  poste de ping pong 2 pcs	#14  Tiro al arco 1 pc	#15  1 pc
#16  Tiza 2 pcs	#17  Triángulo 1 pc	#18  Empujador de hockey 2 pcs	#19  Pusher fieltro 2 pcs	#20  Disco de hockey 2 pcs
#21  Pala de ping pong 2 pcs	#22  Pelota de ping pong 2 pcs	#23  Bolas de billar 1 Set	#24  taco de billar 2 pcs	#25  Red de ping pong 1 pc
#26  Superficie de tenis de mesa 1 pc	#27  tanteador de hockey 2 pcs	#28  Flecha 3 pcs	#29  3x30mm Tornillo 18 pcs	#30  1/4" Tuerca 18 pcs
#31  Tuerca 2 pcs	#32  4x12mm Tornillo 28 pcs	#33  4x40mm Tornillo 12 pcs	#34  1/4"x1-1/2" Allen Tornillo llave 26 pcs	#35  Arandela 2 pcs

Lista de piezas

#36  3x22mm Tornillo 8 pcs	#37  3x15mm Tornillo 24 pcs	#38  bolsillo cornor 4 pcs	#39  bolsillo lateral 2 pcs	#40  4x15mm Tornillo 6 pcs
#41  1/4" Arandela 26 pcs	#42  taco de billar receptáculo 2 pcs	#43  Llave Allen 1 pc	#44  Billar superficie 1 pc	#45  soporte de apoyo 4 pcs
#46  Tornillo 2 pcs	#47  M3 Tuerca 8 pcs	#48  4x8mm Tornillo 2 pcs	#49  tira de plástico 4 pcs	#50  Tornillo 2 pcs
#51  Cepillo 1 pc				

PARTES PREINSTALADAS

P1  Alojamiento de bloqueo 4 pcs	P2  Motor 1 pc	P3  Tiro con arco clips de montaje de mesa 4 pcs
--	---	---

Asamblea de Consejos

Atención: Si usted está utilizando un destornillador eléctrico en el montaje, ajuste de torque bajo y no apriete demasiado el hardware. Durante el montaje de las piezas individuales, apretar ligeramente los tornillos hasta que se insertan todos los tornillos y apriete completamente.

Instrucciones de montaje

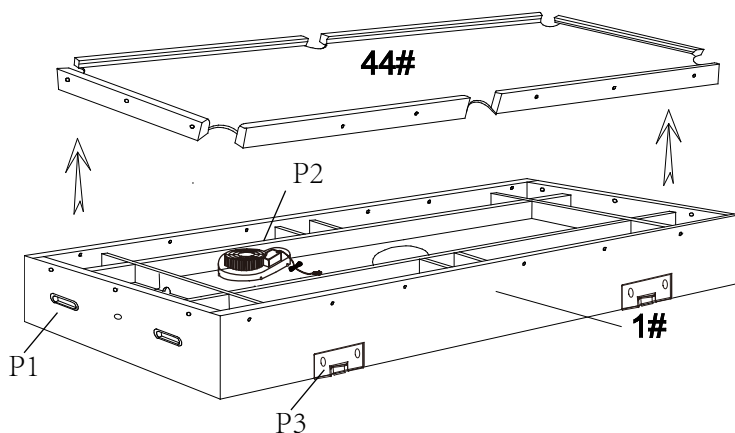
NOTA: Se recomienda que dos adultos trabajen juntos para montar este juego. Abra la caja de su nuevo juego de mesa cerca de donde vas a jugar. Seleccione un área de nivel claro.

Paso 1

Revise mesas y superficies de juego antes de poner el juego en conjunto. Eliminar todo el contenido del interior de la caja y compruebe que tiene todas las piezas mencionadas, como se muestra en la lista de piezas.

NOTA:

Las piezas están embaladas dentro el gabinete de mesa. Retire la superficie de la mesa de billar (# 44), dentro de la gabinete tabla que encontrará toda la piezas necesarias para montar su tabla.



Paso 2

Fije los pernos (# 46), las arandelas (# 35) y tuercas (# 31) a cada extremo de el gabinete de la tabla.

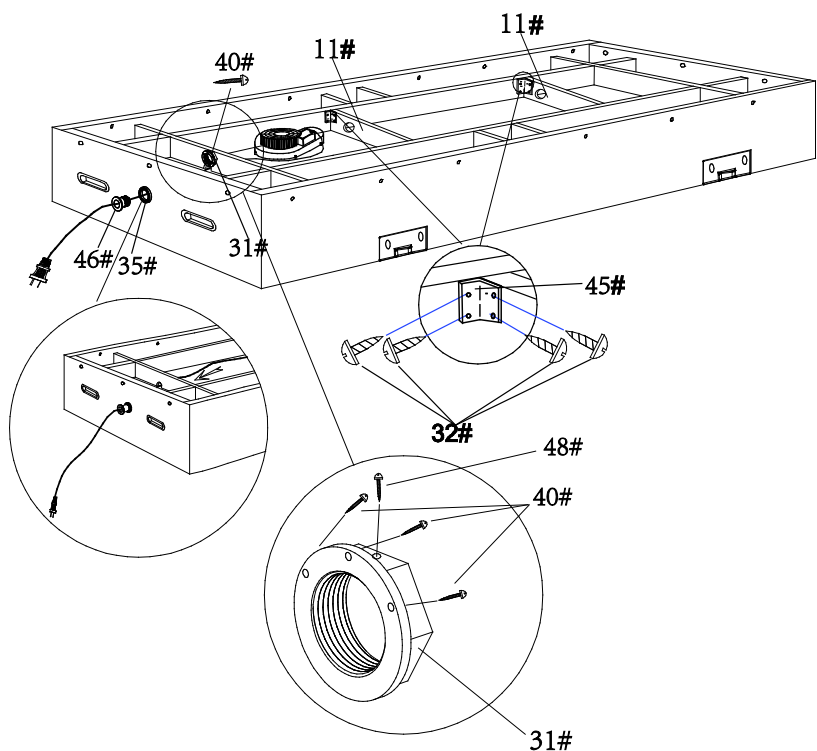
NOTA: Apriete los Tornillos (# 46) a las tuercas (# 31).

Asegure tuerca (# 31) en el interior de la caja con tres Tornillos (# 40) y un tornillo (# 48) a través de los orificios en tuerca (# 31).

Pase el cable de alimentación a través de los agujeros en el bastidor principal y luego a través del perno (# 46).

Alineación ambos paneles de soporte (# 11) en el bastidor que han sido pre-marcada para la colocación.

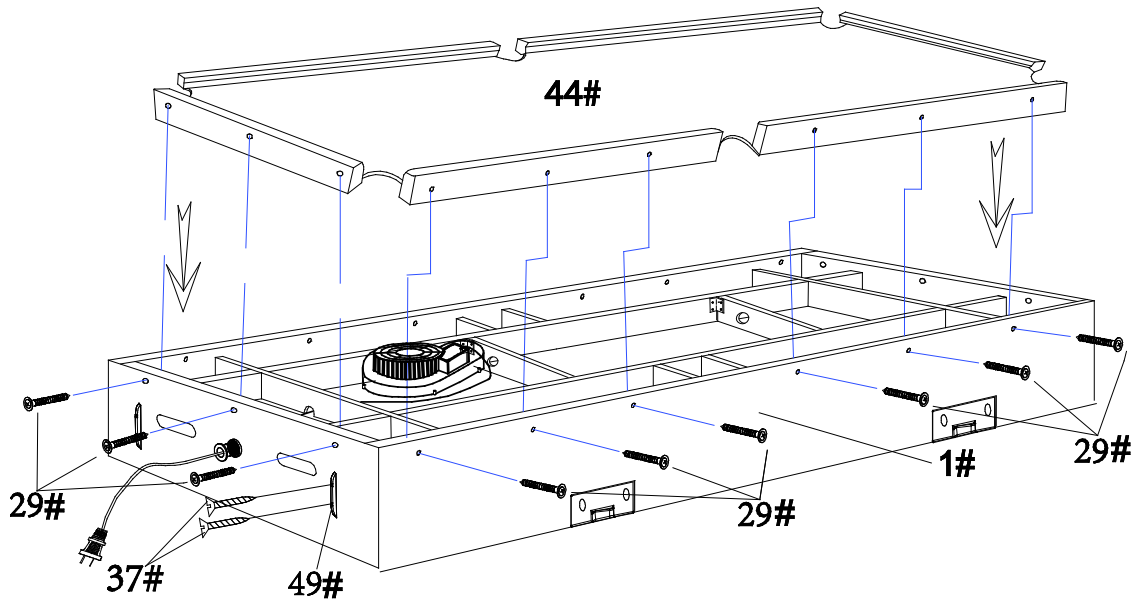
Instale los soportes de apoyo (# 45) a la esquina superior de cada lado del panel de soporte opuesta entre sí mediante tornillos (# 32).



Paso 3

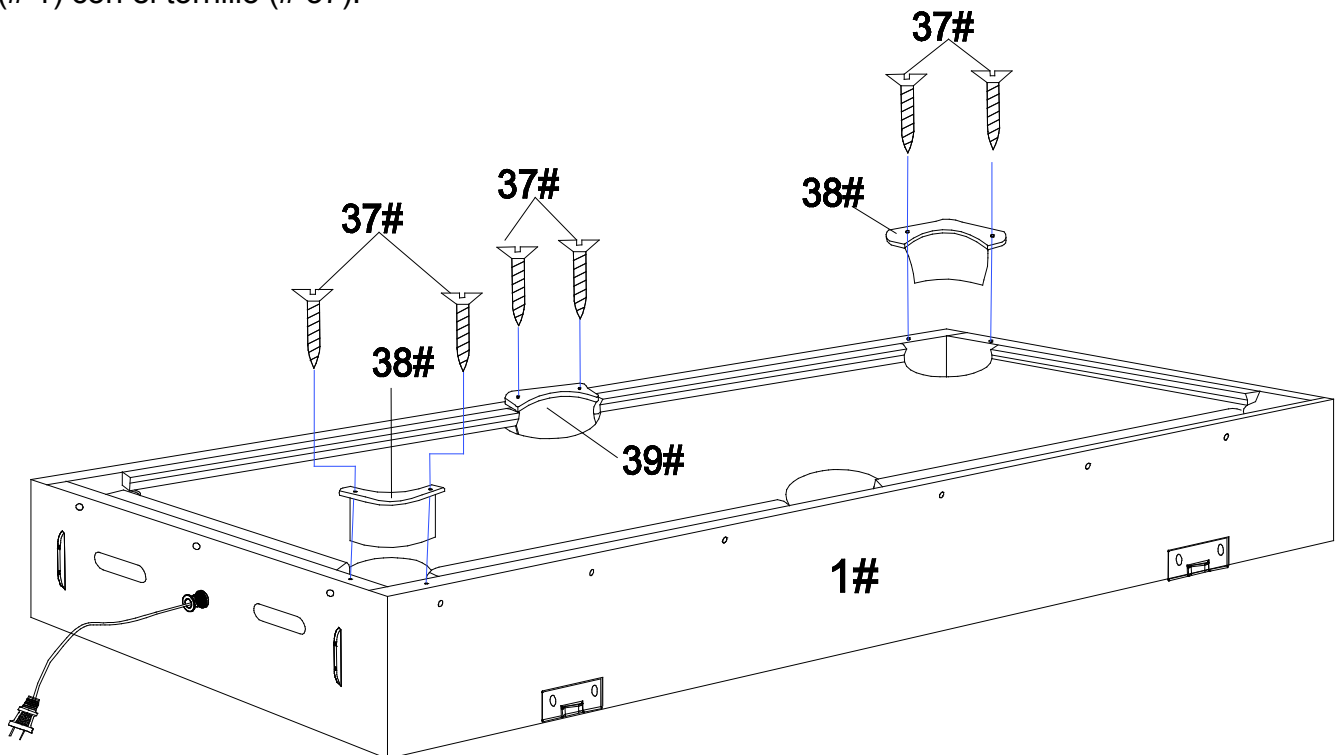
Cuando todas las piezas estén fuera del gabinete de mesa (# 1), y los paneles de soporte instalados en el paso 2, vuelva a colocar la superficie de billar (# 44) a la mesa del gabinete con tornillos (# 29).

Coloque la tira de plástico (# 49) para Billiard Mainframe (# 1) con dos tornillos (# A37) por Gaza plástico.



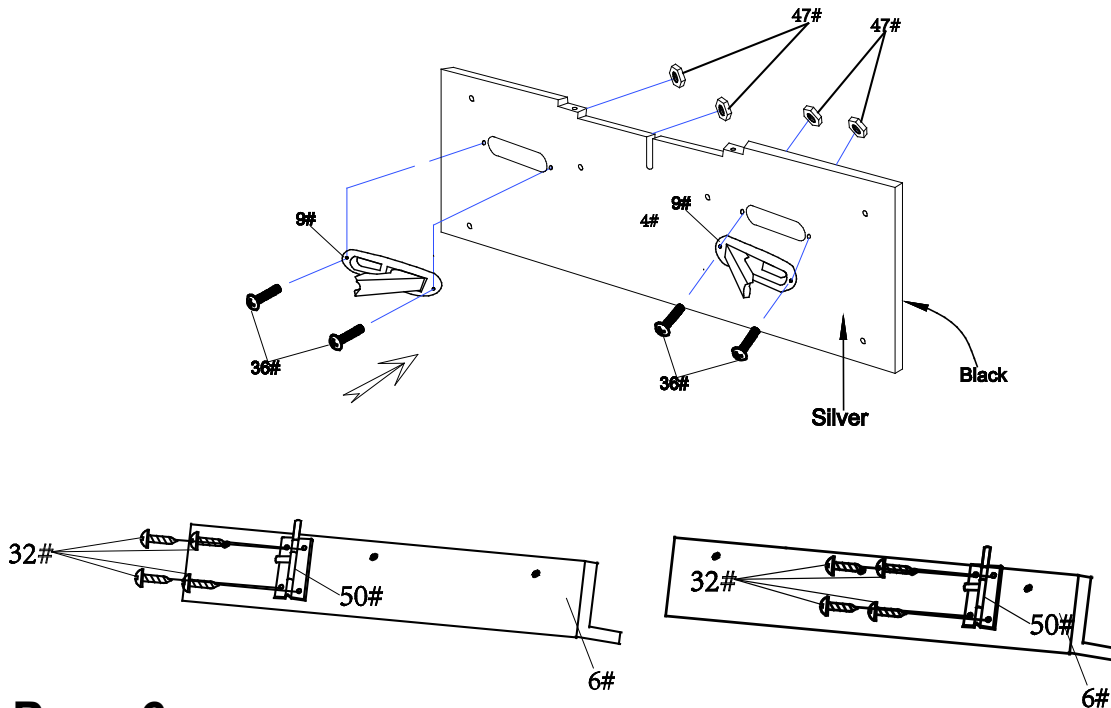
Paso 4

Inserte los bolsillos de la esquina (# 38) y bolsillos laterales (# 39) en el gabinete de mesa (# 1) con el tornillo (# 37).



Paso 5

Atornille 2 pasadores de cierre (# 9) en los orificios perforados previamente en el pedestal de la pierna (# 4) con pernos (# 36) y las tuercas (# 47). Repetir el paso para el otro lado. Coloque el perno (# 50) a la junta de bola (# 6) con cuatro tornillos (# 32).un Izquierda y un Derecha .

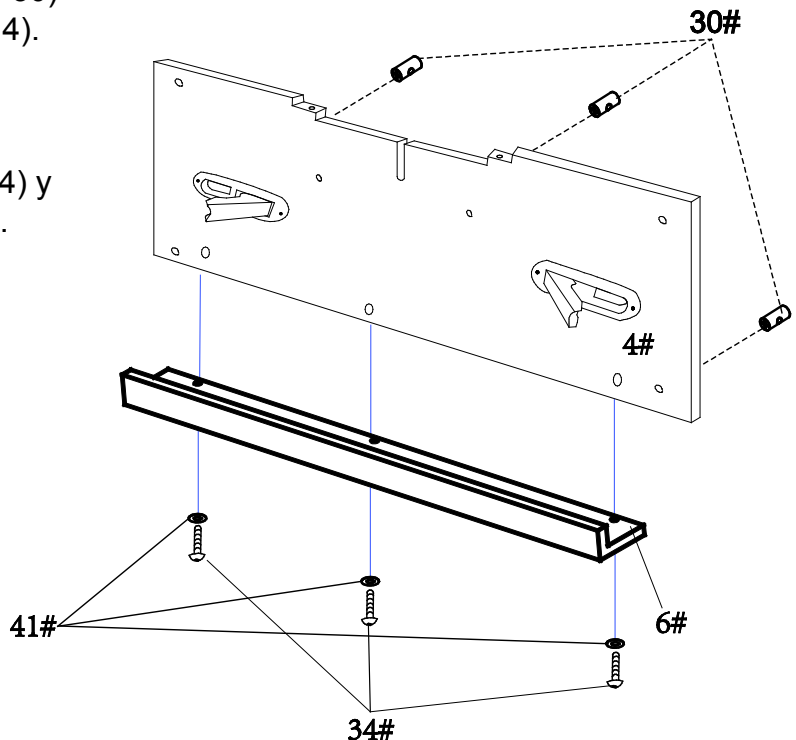


Paso 6

Coloque las tuercas cilíndricas (# 30) en los pedestales de la pierna (# 4).

Tornillo de la bola por debajo de tablero (# 6) en el pedestal de la pierna (# 4) usando Tornillos (# 34) y las arandelas (# 41) por pedestal.

Repetir el paso para el otro lado.

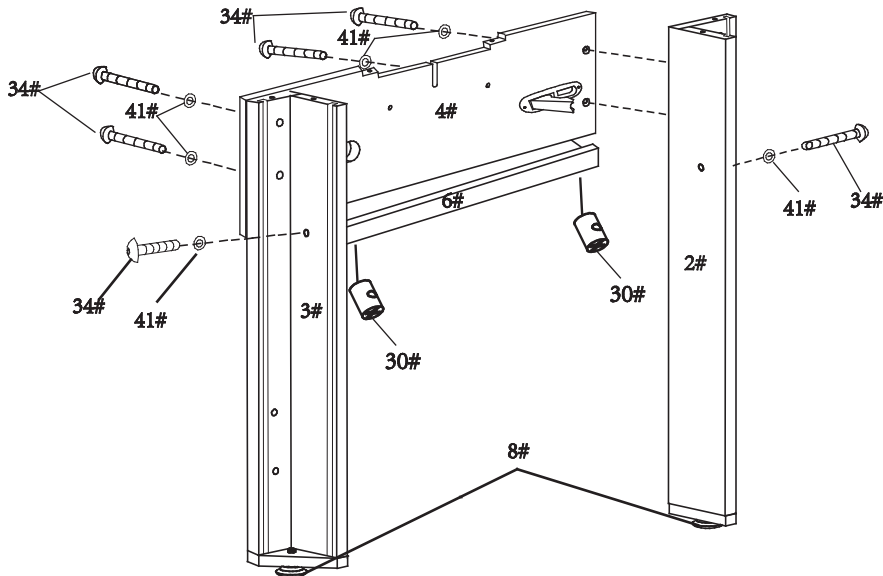


Paso 7

Coloque las tuercas cilíndricas (30 #) a la Junta (# 6).

Tornillo de los niveladores de las patas (# 8) en la parte inferior de cada pierna.

Voltear las piernas por encima, coloque las piernas montadas en el pedestal de la pierna (# 4) y (# 6) insertando la arandela (# 41) y el tornillo (# 34) en los agujeros pre-perforados del pedestal pierna. Apriete el tornillo (# 34) con la llave Allen (# 43). Repetir el paso para el otro lado.

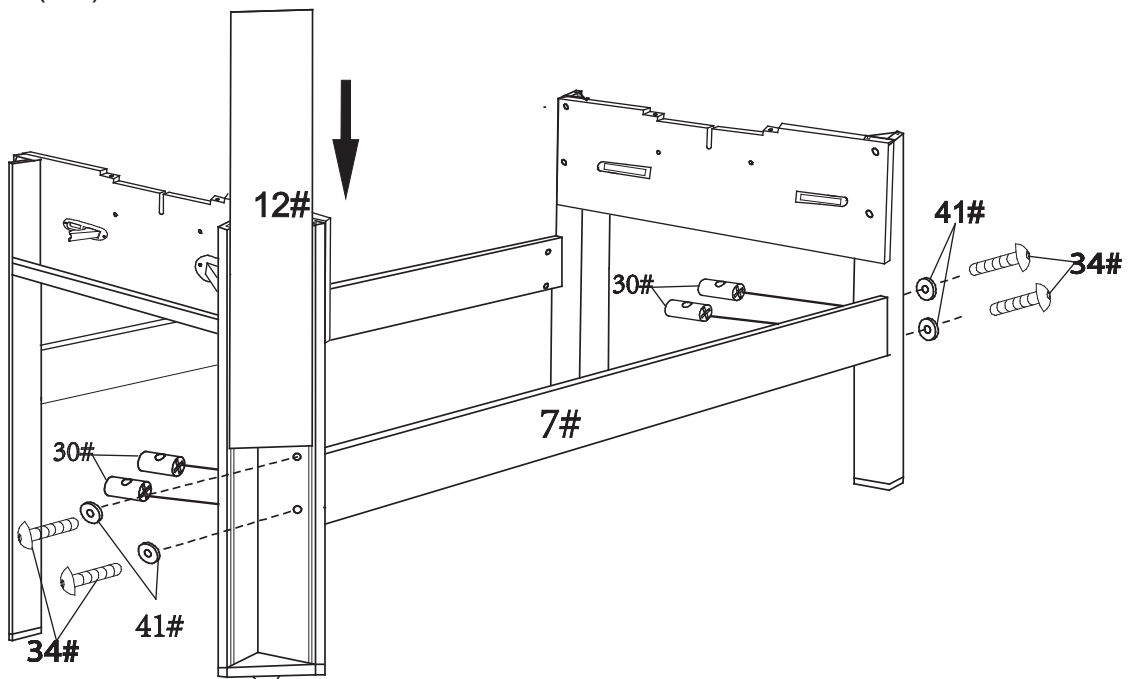


Paso 8

Coloque las tuercas cilíndricas (# 30) en el panel lateral de la pierna (# 7).

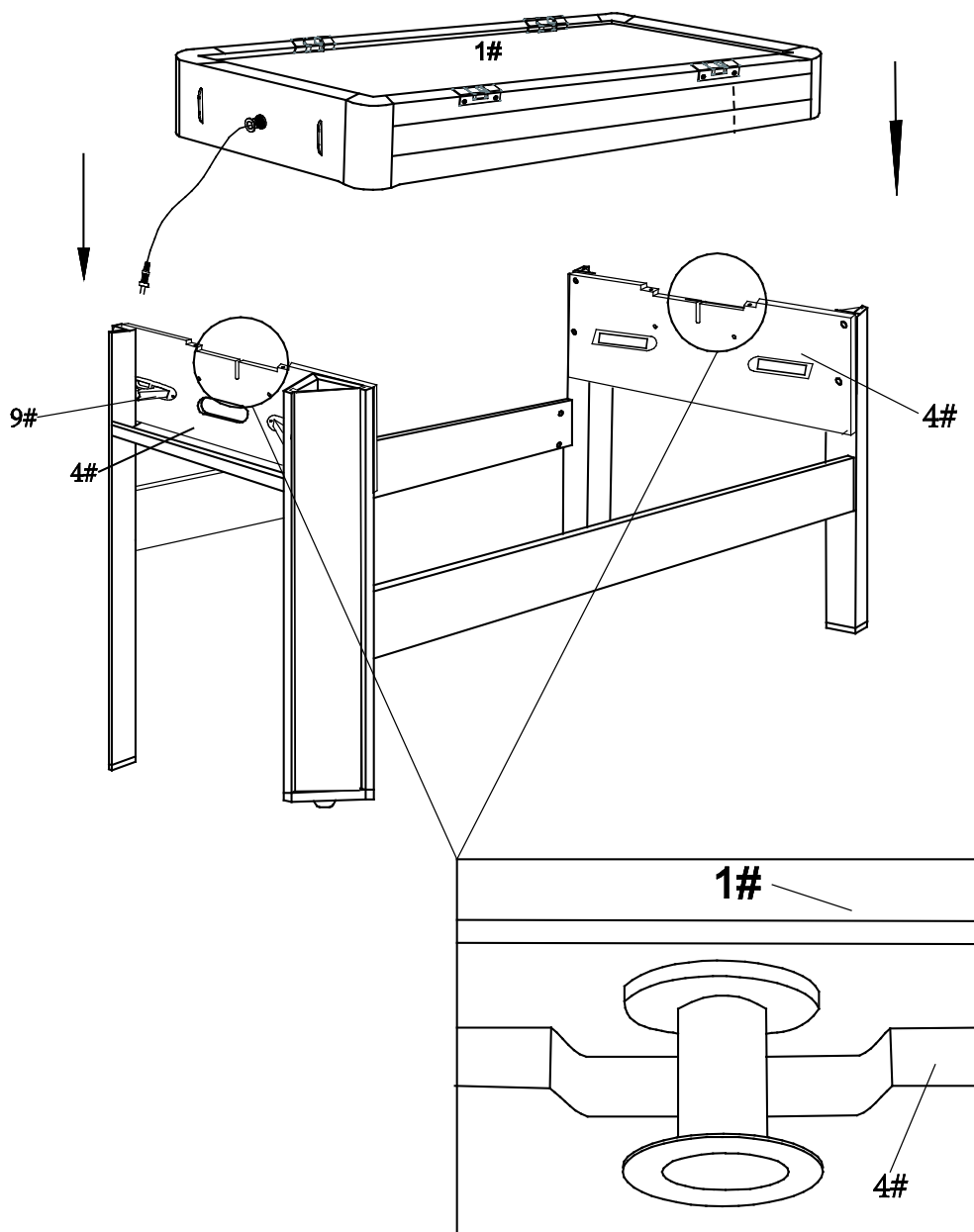
Con la ayuda de otra persona, coloque los paneles laterales de la pierna (# 7), alineando los orificios de los raíles exteriores (# 7) con los agujeros la pre-perforados en la pierna usando un perno (# 34) y la arandela (# 41).

Deslice el panel de Piernas (# 12) en los bosques en la pierna derecha (# 2) y Pierna izquierda (# 3).



Paso 9

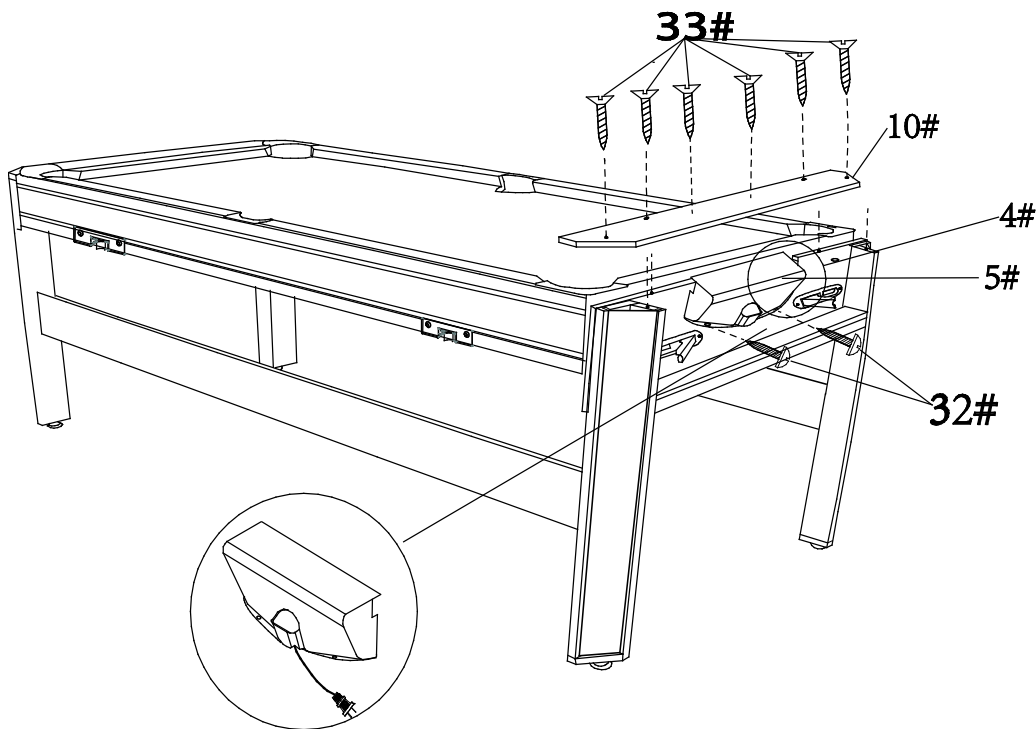
Con la ayuda de unas pocas personas, coloque la tapa de la mesa (# 1) a la estructura de base montada, billar hacia arriba. Guía a ejes para descansar en las ranuras del pedestal de la pierna (# 4). Bloquee el gabinete de mesa en su lugar con el pasador de seguridad (# 9).



Paso 10

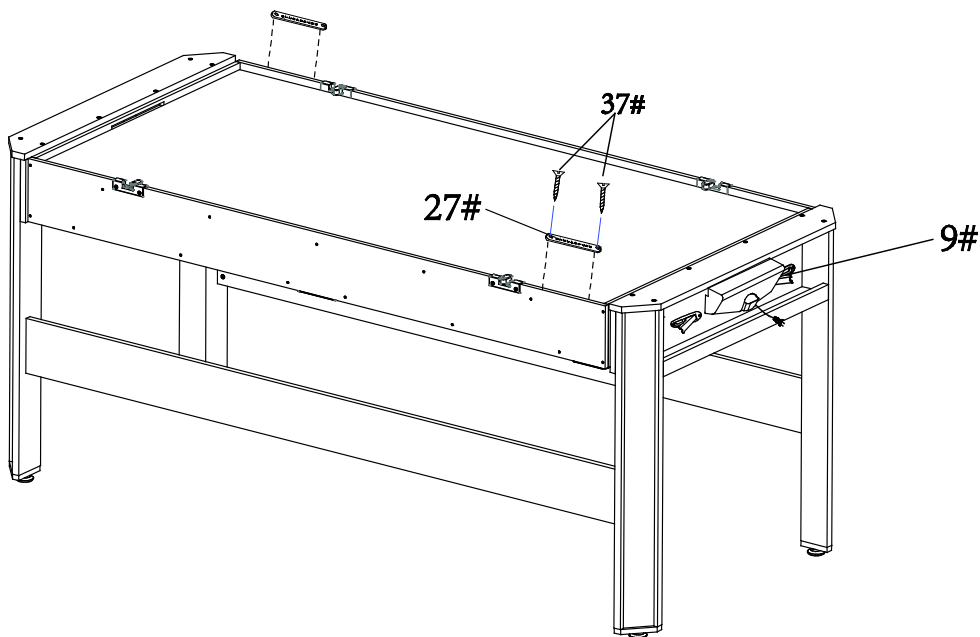
Fije el panel lateral superior (# 10) en el pedestal de la pierna montada alineando los agujeros en el panel lateral con el pre agujeros perforados en la parte superior del pedestal de la pierna (# 4) con el tornillo (# 33).

Fije la caja de receptor (# 5) en el pedestal de la pierna (# 4) con los tornillos (# 32) en pre agujeros perforados.



Paso 11

Abra los pasadores de seguridad (# 9) y gire el gabinete tabla al campo de juego de hockey. Bloquee el gabinete en lugar de cerrar los pasadores de cierre. Conecte el goleador de hockey (# 27) a la parte superior del panel lateral con el tornillo (# 37).



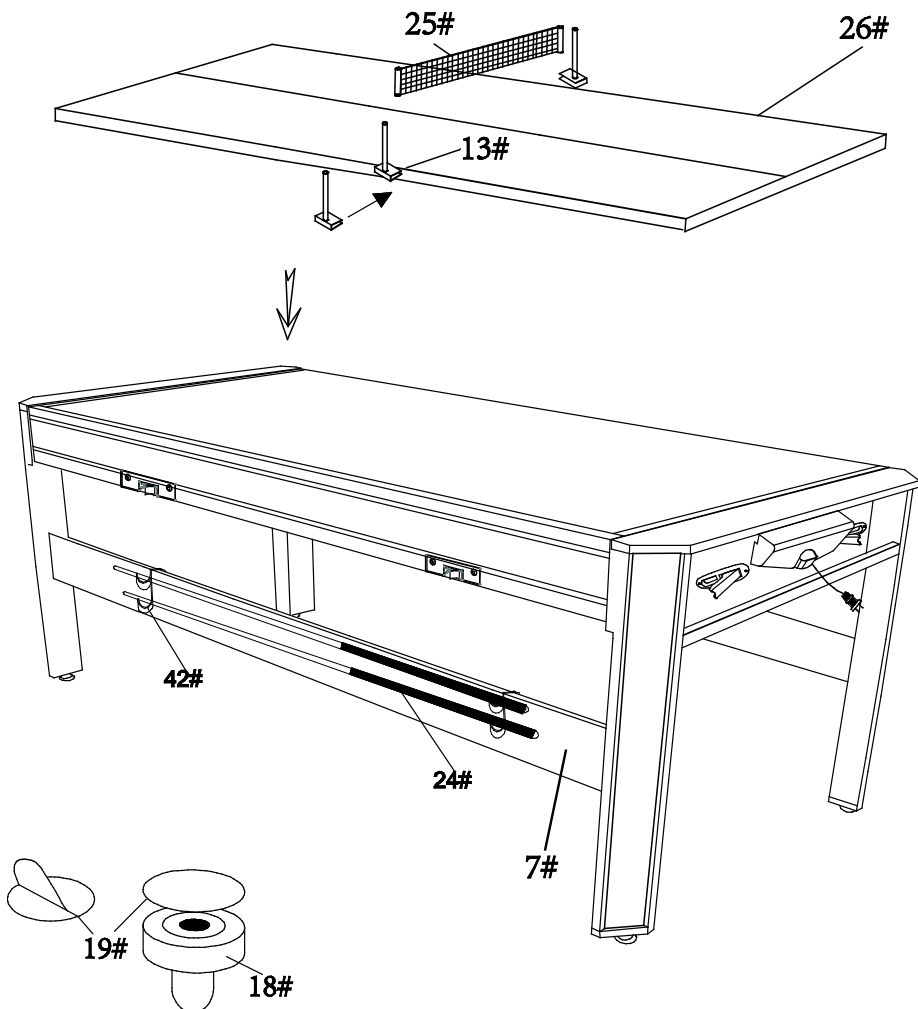
Paso 12

Coloque la parte superior de ping-pong (# 26) en el centro de la superficie de la mesa de hockey.

Conecte poste de la red (# 13) a la parte superior de ping-pong (# 26), tenis de mesa deslizante neto (# 25) en el poste.

Para jugar el partido de Tiro al arco, quitar la red de tenis de mesa y publicar, dar la vuelta al tenis de mesa más.

ADVERTENCIA: Mesa de ping pong superior debe ser removido antes de girar la tapa de tabla!

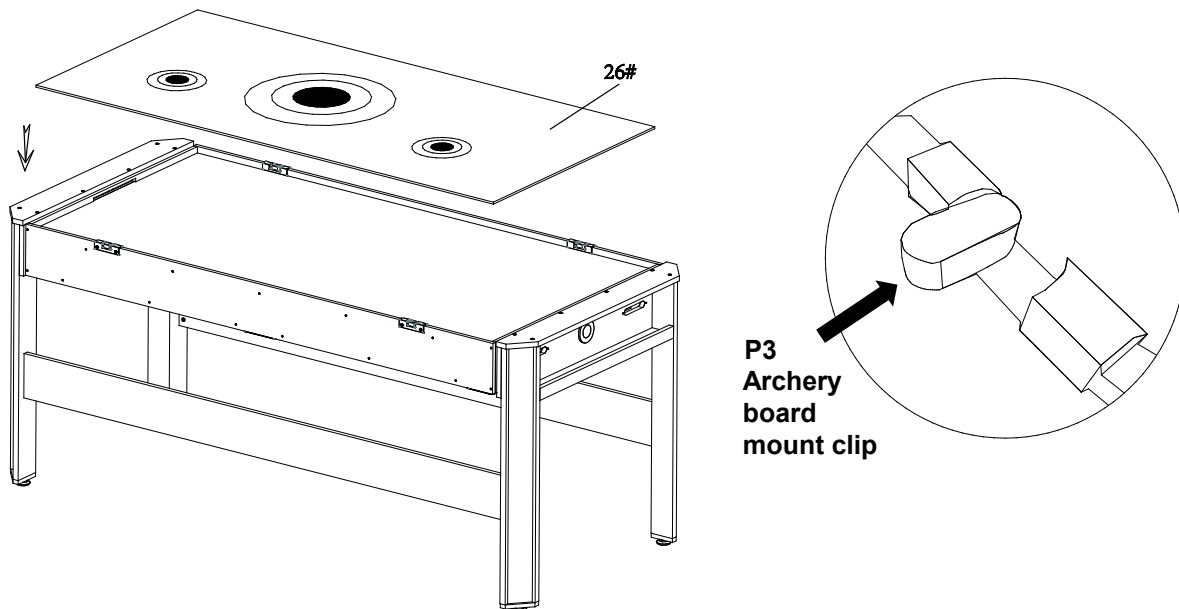


Paso 13

Clip el soporte de referencia (# 42) para el carril exterior (# 7). Guarde los tacos de billar (# 24) en el soporte de referencia.

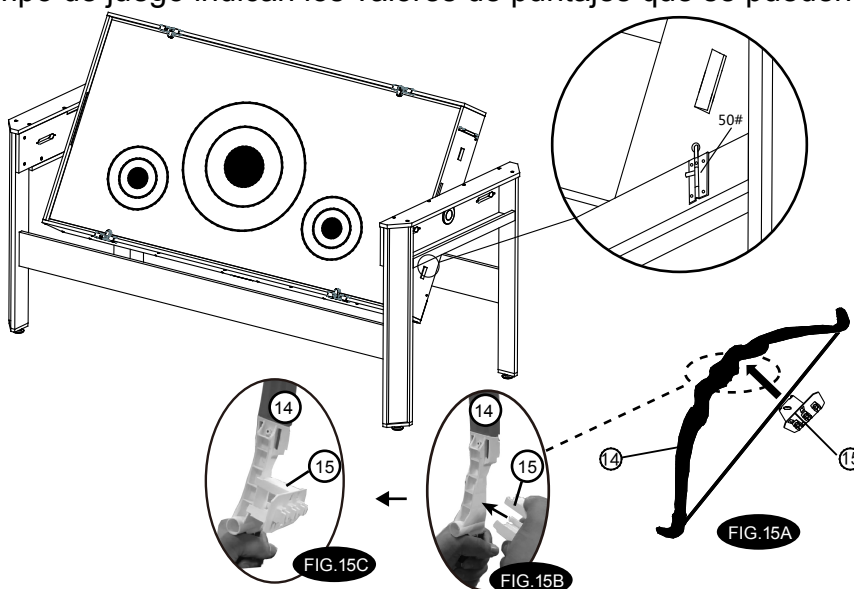
Paso 14

Lugar arco de tiro con arco junta # 26 (reverso de tenis de mesa) en la parte superior de la tabla como se muestra. Fije la tarjeta a la mesa por el bloqueo de la tarjeta en su lugar con los clips de montaje P3. Gire el clip de manera que su cierre está cubriendo el tablero como se muestra.



Paso 15

Para bloquear la tabla en el juego de tiro con arco en ángulo jugar la posición,tobogán y bloqueo en los 2 tornillos # 50 en los agujeros de la tabla como se muestra.Asegúrese de hacer esto en ambos lados de la mesa. Coloque el portaflecha (#15) en el arco (#14) encajándolos juntos como se muestra en la. Los círculos en el campo de juego indican los valores de puntajes que se pueden lograr.



ADVERTENCIA: Siempre asegúrese de que no haya otras personas ni mascotas en trayecto o en la cercanía cuando practique este juego porque las flechas podrían causar lesiones físicas o heridas. Solo se deben lanzar flechas hacia el blanco. Se recomienda especialmente la supervisión un adulto.

Reglas del juego

AIRE POWERED HOCKEY:

1. Este juego está diseñado para ser jugado con dos (2) jugadores, uno en cada extremo, o con cuatro (4) jugadores, dos en cada extremo de la mesa de juego.
2. El juego comienza cuando se coloca el disco en la superficie de juego. Los jugadores deben golpear el disco con los mazos de hockey y tratar de disparar un gol a tu oponente.
3. Se da un punto cuando un disco se disparó en la portería rival.
4. Ganador: el gol de la victoria se logra al ser el primer jugador en alcanzar una puntuación determinada, o por ser el jugador que anotará más puntos en un período dado.

BILLAR:

En el curso del juego, un jugador debe llamar a cada disparo de antelación, indicando el balón a realizar y el bolsillo en la que se hará. No es necesario indicar detalles como cojines, bancos, carambolas, etc. Fracaso para hacer el tiro como llamadas resulta en una pérdida del turno. Si el lanzamiento se realiza como se pide, entonces cualquier otra bola embolsado permanecen embolsado. Sin embargo, si la inyección llamada no se realiza y cualquier otras bolas son embolsado, entonces la bola (s) del tirador que se metió en el bolsillo se vio y cualquiera de las bolas del oponente permanecería embolsado.

Con el fin de ejecutar un tiro legal, el primer hit pelota debe ser una de las bolas en el grupo del tirador (rayas o sólidos) y la bola debe ser embolsado o la bola blanca o cualquier bola objeto debe entrar en contacto con un raíl. (Nota: Es legal que el tirador para depositar la bola blanca fuera de un carril antes de golpear la bola.) Un jugador que se embolsa legalmente una bola que el juego continúe hasta que la falta o la comisión de una falta. Una vez que el grupo de pelota de un jugador (rayas o sólidos) se metió en el bolsillo, el jugador puede jugar la bola 8. Una vez más, el jugador debe indicar claramente el bolsillo previsto, aunque parezca obvio. Un jugador que legalmente bolsillos todos los de su grupo de la bola y la bola 8 es el ganador.

FALTAS

1. Fallo en ejecutar un tiro legal tal como se ha definido anteriormente.
2. Un disparo de cero (el rodaje de la bola blanca en un bolsillo o fuera de la mesa)
3. Mover o tocar cualquier bola por medios distintos de juego legal.
4. Toma un salto intencionado disparo sobre otra bola sacando el taco bajo la bola blanca. (Un tiro en suspensión ejecutado por golpear la bola por encima del centro es legal.)
5. Usando la bola 8 primero en un tiro de combinacion cuando la mesa está abierta.

Reglas del juego

TENIS DE MESA:

En individuales, el servidor hace primero un buen servicio y el receptor realiza una buena devolución. A partir de entonces, el servidor y el receptor alternativamente cada uno hacer una buena devolución. En dobles, el servidor hace primero un buen servicio y el receptor devuelve la pelota. A continuación, el compañero del servidor hace una buena devolución, seguido por el compañero del receptor de devolver el balón. A partir de entonces, cada jugador alternadamente en la secuencia hace una buena devolución.

Servicio

Después de golpearla, la bola debe tocar primero propia corte del servidor y pasar directamente a través de la red o alrededor del conjunto de la red, y luego tocar el campo del receptor. En dobles, la bola debe tocar primero la línea de media cancha o el centro derecha del servidor, pasar por encima de la red, y luego tocar la línea de media cancha o el centro del receptor adecuado. Si, en el intento de servir, un jugador no puede golpear la pelota mientras está en juego, pierde un punto. Regresar el balón está servida o devuelta en juego, es golpeado de forma que pase directamente por encima de la red y su montaje y toca el campo contrario. Una pelota devuelta que toca la red o sus soportes en el camino hacia el otro lado, se considera un buen rendimiento. La pelota está en juego desde el último momento en el que está parado en la palma de la mano libre del servidor antes de ser proyectada en servicio hasta:

- Se anota un punto.
- Que toque el mismo juzgado dos veces consecutivas.
- Se ha volea.
- Lo que toca a un jugador, o cualquier cosa que vista o lleve, que no sea la raqueta, o su mano de la raqueta por debajo de su muñeca.
- Toca cualquier objeto que no sea de la red o su soporte (antes mencionado).
- Que es golpeada por un jugador más de una vez consecutivamente.
- Lo que toca, en un servicio de dobles, la mitad de la pista izquierda del servidor o receptor.
- Se golpea, en dobles, por un jugador fuera de secuencia, excepto donde ha habido una error involuntario en el orden de reproducción.

Reglas del juego

TIRO AL ARCO:

Los círculos en el campo de juego son los valores de puntuación a los que a hay que apuntar. Cada jugador se turna lanzando 3 flechas por ronda. Gana el jugador con más puntos obtenidos al final de 3 rondas.