



ИГРОВОЙ СТОЛ

Артикул: RQ23013

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ



ВАЖНО!

Перед началом сборки проверьте комплектацию изделия.

Не выбрасывайте упаковку до окончания сборки изделия.

Перед началом эксплуатации устройства ознакомьтесь со всеми инструкциями. Сохраните данное руководство для дальнейшего использования.

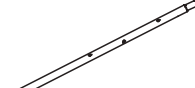
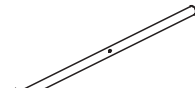
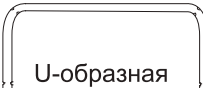
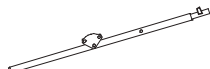
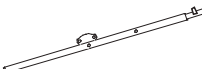
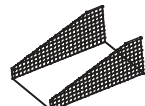
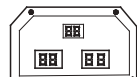
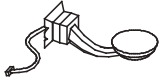
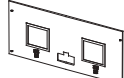
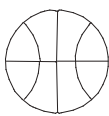
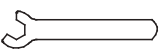
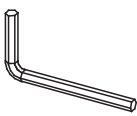
Спецификация данного продукта может отличаться от фото и может изменяться без предварительного уведомления.

Для сборки данного изделия требуется не менее двух человек.

Игровой стол предназначен для использования только в крытом помещении.

Игровой стол предназначен только для домашнего использования.

СПИСОК ДЕТАЛЕЙ

 Труба L-образная — 2 шт.	 Труба панели — 2 шт.	 Левая труба — 1 шт.	 Правая труба — 1 шт.	 U-образная горизонтальная распорка рамы — 1 шт.
 Левая монтажная труба — 1 шт.	 Опорная труба — 2 шт.	 Правая монтажная труба — 1 шт.	 Труба рампы — 2 шт.	 L-образная труба рампы — 2 шт.
 U-образная труба рампы — 1 шт.	 Горизонтальная труба — 2 шт.	 Жёлоб рампы — 1 шт.	 Электронный счётчик — 1 шт.	 Механический рычаг счёта — 2 шт.
 Блок управления — 1 шт.	 Обод — 2 шт.	 Опорная пластина обода — 2 шт.	 Насос для накачивания с иглой — 1 шт.	 Сетка — 2 шт.
 Щит — 1 шт.	 Шайба M6, 1 мм — 4 шт.	 Болт M6×20 мм — 16 шт.	 Болт M6×45 мм — 6 шт.	 Болт M6×55 мм — 4 шт.
 Болт M6×65 мм — 4 шт.	 Контргайка M6 — 32 шт.	 Баскетбольный мяч — 4 шт.	Упаковано внутри коробки электронного счётчика)  Болт 3,5×10 мм — 4 шт.	 Лицевая панель электронного счётчика — 1 шт.
 Гаечный ключ — 1 шт.	 Болт M6×80 мм — 2 шт.	 Фиксирующий штифт — 2 шт.	 Опорная пластина механического рычага — 2 шт.	
 Шестигранный ключ — 1 шт.	 Провод управления счётчиком — 1 шт.	 Барашковый болт — 1 шт.	 Шайба M6, 2 мм — 2 шт.	

ПРЕДУСТАНОВЛЕННЫЕ ДЕТАЛИ



ВНИМАНИЕ:

- 1) Не используйте одновременно новые и старые батарейки.
- 2) Не смешивайте батарейки разных типов: щелочные, стандартные (угольно-цинковые) и перезаряжаемые (Ni-Cd, Ni-MH и т. д.).
- 3) Не выбрасывайте батарейки в огонь — они могут взорваться или протечь.

Инструкции по сборке

Найдите чистое и ровное место для начала сборки баскетбольной игры. Мы рекомендуем, чтобы два взрослых человека выполняли сборку совместно.

Достаньте все детали из коробки и убедитесь, что в наличии имеются все комплектующие, указанные в списке деталей. Осторожно разрежьте или разорвите четыре угла коробки, чтобы использовать её дно в качестве рабочей поверхности.

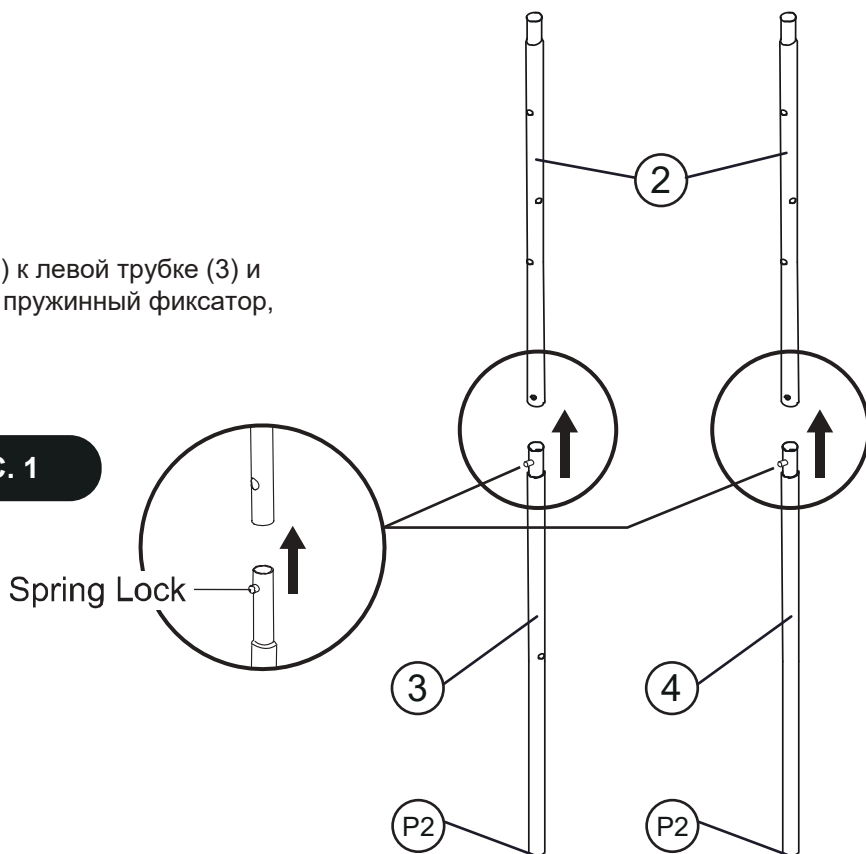
детали для этапа:

- 2 шт. — трубка панели (2)
- 1 шт. — левая трубка (3)
- 1 шт. — правая трубка (4)

ЭТАП 1

Прикрепите трубки панели (2) к левой трубке (3) и правой трубке (4), используя пружинный фиксатор, как показано на рис. 1.

РИС. 1



Детали для этапа:

- 1 шт. — левая монтажная трубка (6)
- 2 шт. — опорная трубка (7)
- 1 шт. — правая монтажная трубка (8)

ЭТАП 2

Прикрепите опорные трубки (7) к левой монтажной трубке (6) и правой монтажной трубке (8), используя пружинный фиксатор, как показано на рис. 2.

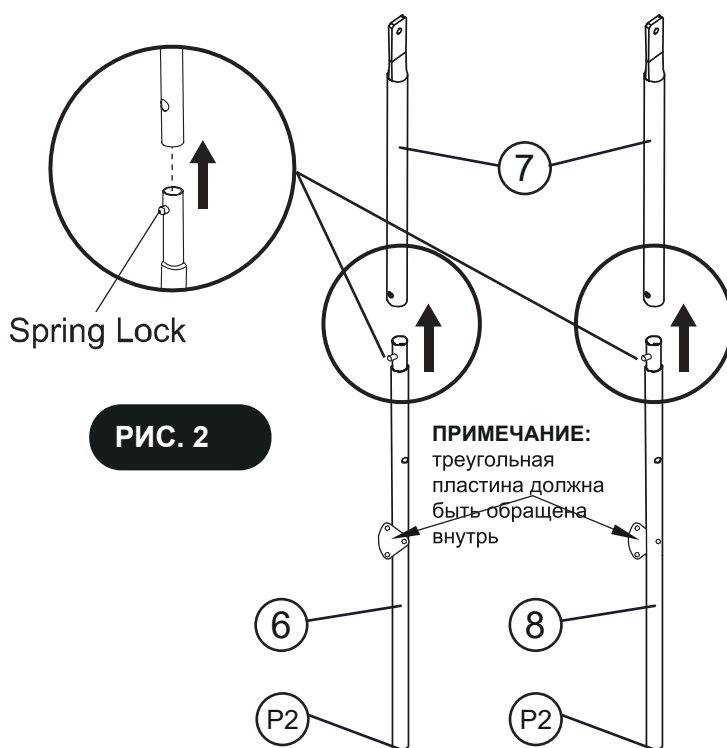


РИС. 2

Детали для этапа

- 2 шт. — болт M6 × 45 мм с внутренним шестигранником (24)
- 2 шт. — самоконтрящаяся гайка M6 (27)

ЭТАП 3

Присоедините трубу из сборки ЭТАП 2 к трубной сборке ЭТАП 1, используя болты (24) и самоконтрящиеся гайки (27), как показано на рис. 3.
На этом этапе не затягивайте болты.

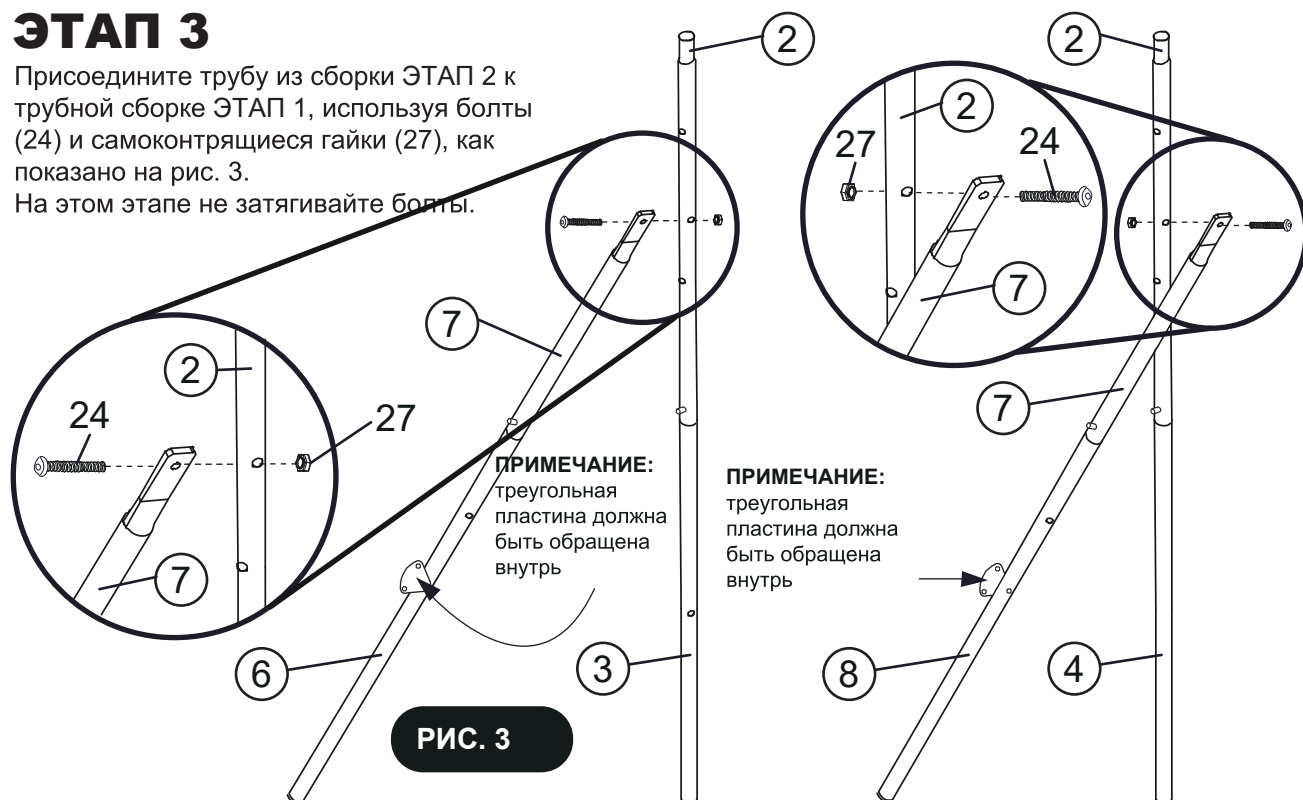


РИС. 3

Детали для этапа

1 шт. — U-образная горизонтальная распорка рамы (5)
 1 шт. — горизонтальная труба (12)
 2 шт. — болт М6 × 45 мм с внутренним шестигранником (24)

4 шт. — болт М6 × 65 мм с внутренним шестигранником (26)
 6 шт. — самоконтрящаяся гайка М6 (27)
 1 шт. — гаечный ключ (31)
 1 шт. — шестигранный ключ (36)

ЭТАП 4

Присоедините U-образную горизонтальную распорку рамы (5) к трубам из сборки ЭТАП 3, используя болты (26) и самоконтрящиеся гайки (27), как показано на рис. 4.

Присоедините горизонтальную трубу (12) к трубам (2), используя болты (24) и самоконтрящиеся гайки (27), как показано на рис. 4.

Используйте гаечный ключ (31) и шестигранный ключ (36) для затяжки всех болтов.

Затяните болты, не допуская перетяжки

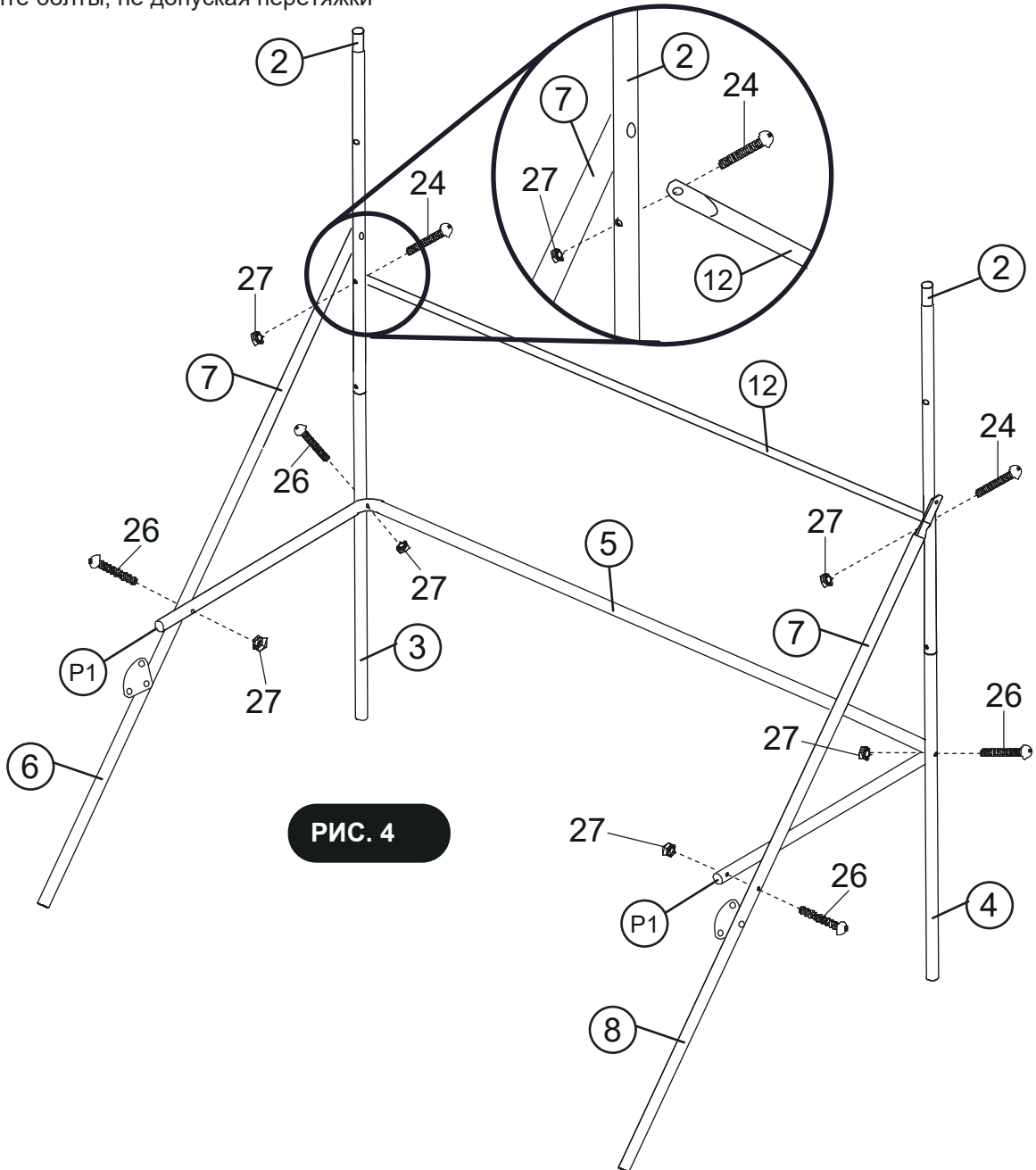


РИС. 4

Детали для этапа

2 шт. — L-образная труба платформы №1)
2 шт. — труба рампы (9)
2 шт. — L-образная труба рампы (10)
2 шт. — шайба М6, толщина 1 мм (22)
2 шт. — самоконтрящаяся гайка М6 (27)

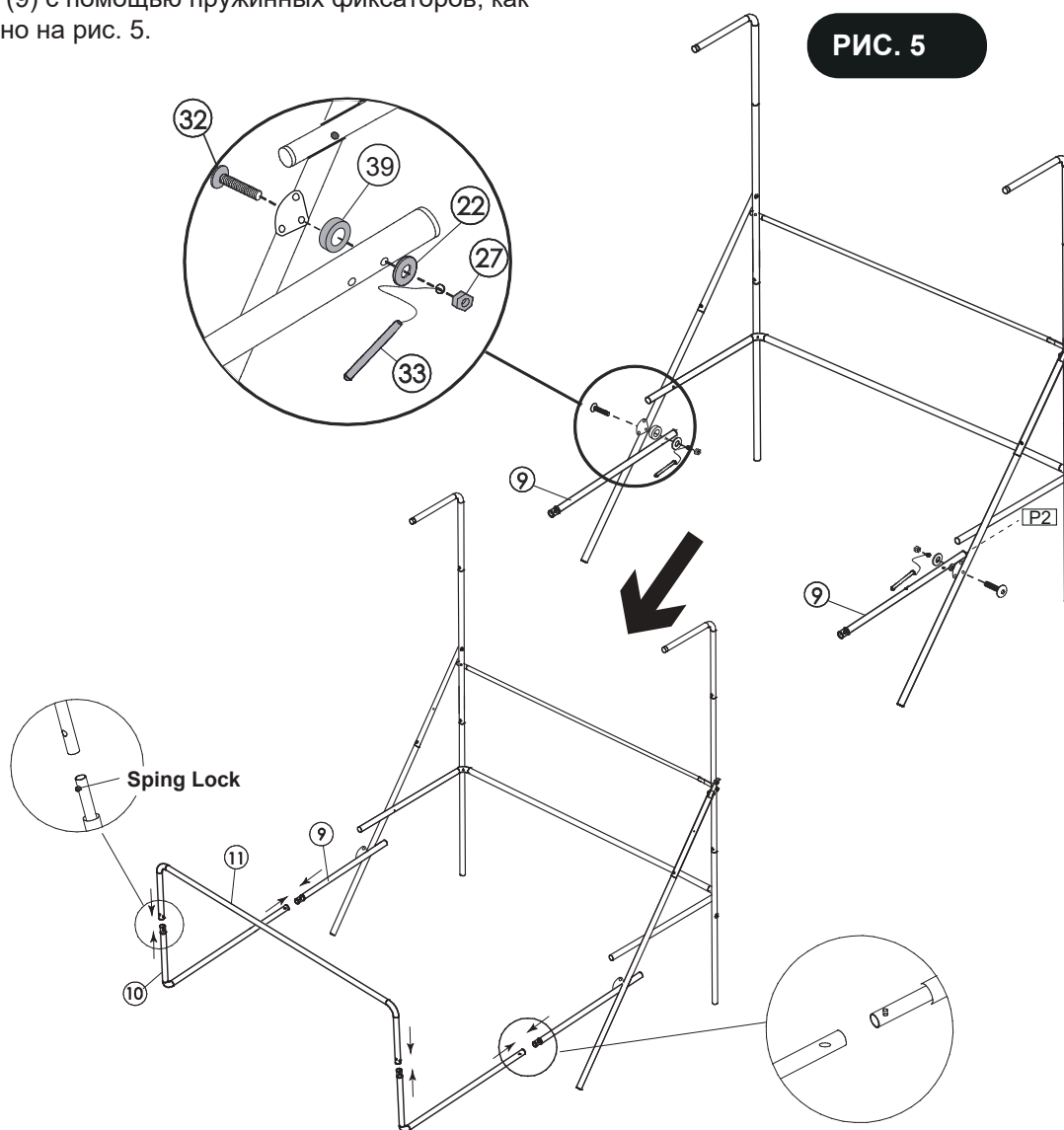
2 шт. — болт М6 × 80 мм с внутренним шестигранником (32)
2 шт. — стопорный штифт (33)
2 шт. — шайба М6, толщина 2 мм (39)
1 шт. — гаечный ключ (31)
1 шт. — шестигранный ключ (36)

ЭТАП 5

Вставьте L-образные трубы платформы (1) в трубы платформы (2), как показано на рис. 5. Присоедините трубы рампы (9) к левой монтажной трубе (6) и правой монтажной трубе (8), используя болты (32), шайбы (22), шайбы (39), стопорные штифты (33) и самоконтрящиеся гайки (27), как показано на рис. 5. Используйте гаечный ключ (31) и шестигранный ключ (36) для затяжки болтов.

Примечание: это поворотный узел. Самоконтрящиеся гайки (№27) затяните умеренно («от руки»). Убедитесь, что данный узел свободно поворачивается.

Присоедините L-образные трубы рампы (10) к трубам рампы (9) с помощью пружинных фиксаторов, как показано на рис. 5.



Детали для этапа

- | | |
|--|--|
| 2 шт. — механический рычаг для подсчёта очков (15) | 16 шт. — болт M6 × 20 мм (23) |
| 2 шт. — кольцо (17) | 16 шт. — самоконтрящаяся гайка M6 (27) |
| 2 шт. — опорная пластина кольца (18) | 1 шт. — гаечный ключ (31) |
| 2 шт. — щит (21) | 1 шт. — шестигранный ключ (36) |
| 2 шт. — опорная пластина механического рычага (35) | |

ЭТАП 6

Присоедините кольца (17) и опорные пластины кольца (18) к щиту (21), используя болты (23) и самоконтрящиеся гайки (27), как показано на рис. 6.

Присоедините механические рычаги подсчёта очков (15) и опорные пластины механического рычага (35) к щиту (21), используя болты (23) и самоконтрящиеся гайки (27), как показано на рис. 6.

Используйте гаечный ключ (31) и шестигранный ключ (36) для затяжки всех болтов.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Разъём датчика механического рычага подсчёта очков (№15) должен проходить через щит (№21) и опорную пластину механического рычага (№35).

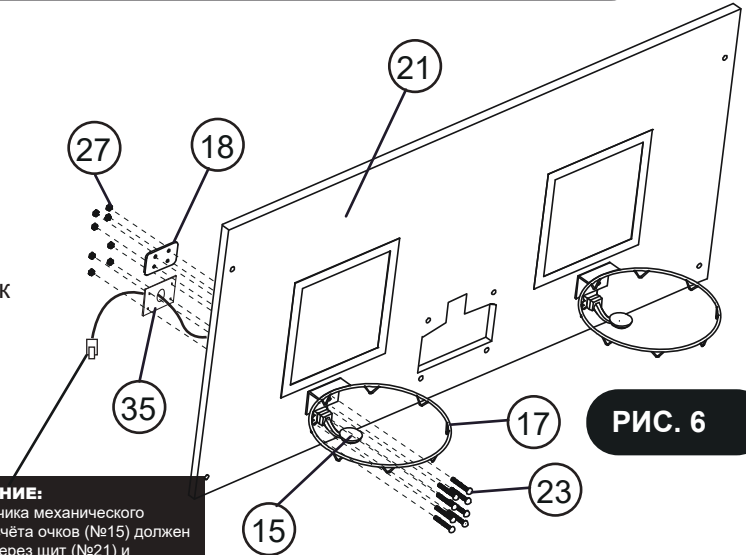


РИС. 6

Детали для этапа:

- 1 шт. — электронный счётчик (14)
- 2 шт. — сетка для кольца (20)
- 4 шт. — винт 3,5 × 10 мм (29)
- 1 шт. — лицевая панель электронного счётчика (30)

ЭТАП 7

Присоедините лицевую панель электронного счётчика к щиту (21) и соедините её с электронным счётчиком (14), используя винты (29), как показано на рис. 7.

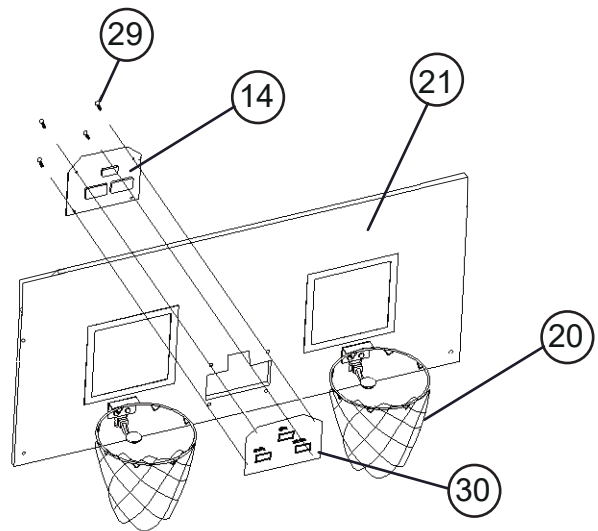
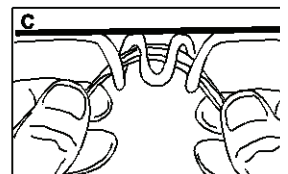
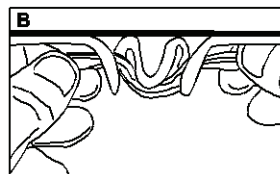


РИС. 7

Проденьте сетку кольца (20) через крючки на кольцах (17), как показано на рис. 7.



Детали для этапа:

1 шт. — U-образная труба
рампы (11)

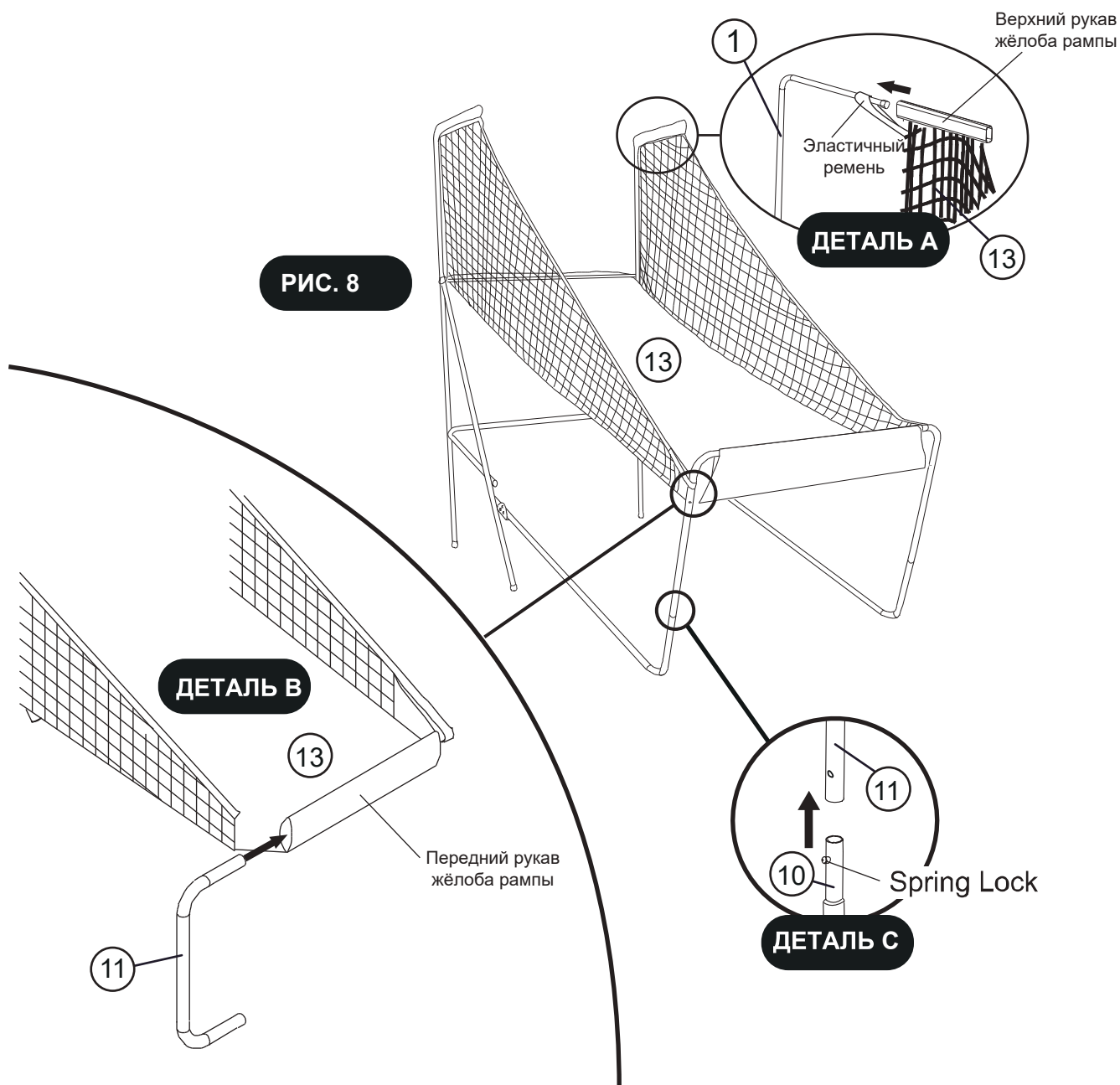
1 шт. — жёлоб рампы (13)

ЭТАП 8

Наденьте эластичные ремни и рукав жёлоба рампы (13) на L-образную трубу платформы (1), как показано на рис. 8 и детали А.

Вставьте U-образную трубу рампы (11) в передний рукав жёлоба рампы (13), как показано на рис. 8 и детали В.

Присоедините переднюю U-образную трубу (11) к L-образной трубе рампы (10) с помощью пружинного фиксатора, как показано на рис. 8 и детали С.



Детали для этапа:

- 1 шт. — горизонтальная труба (12)
- 2 шт. — шайба М6, толщина 1 мм (22)
- 2 шт. — болт М6 × 45 мм (24)
- 4 шт. — болт М6 × 55 мм (25)
- 6 шт. — самоконтрящаяся гайка М6 (27)
- 1 шт. — гаечный ключ (31)
- 1 шт. — шестигранный ключ (36)

ЭТАП 9

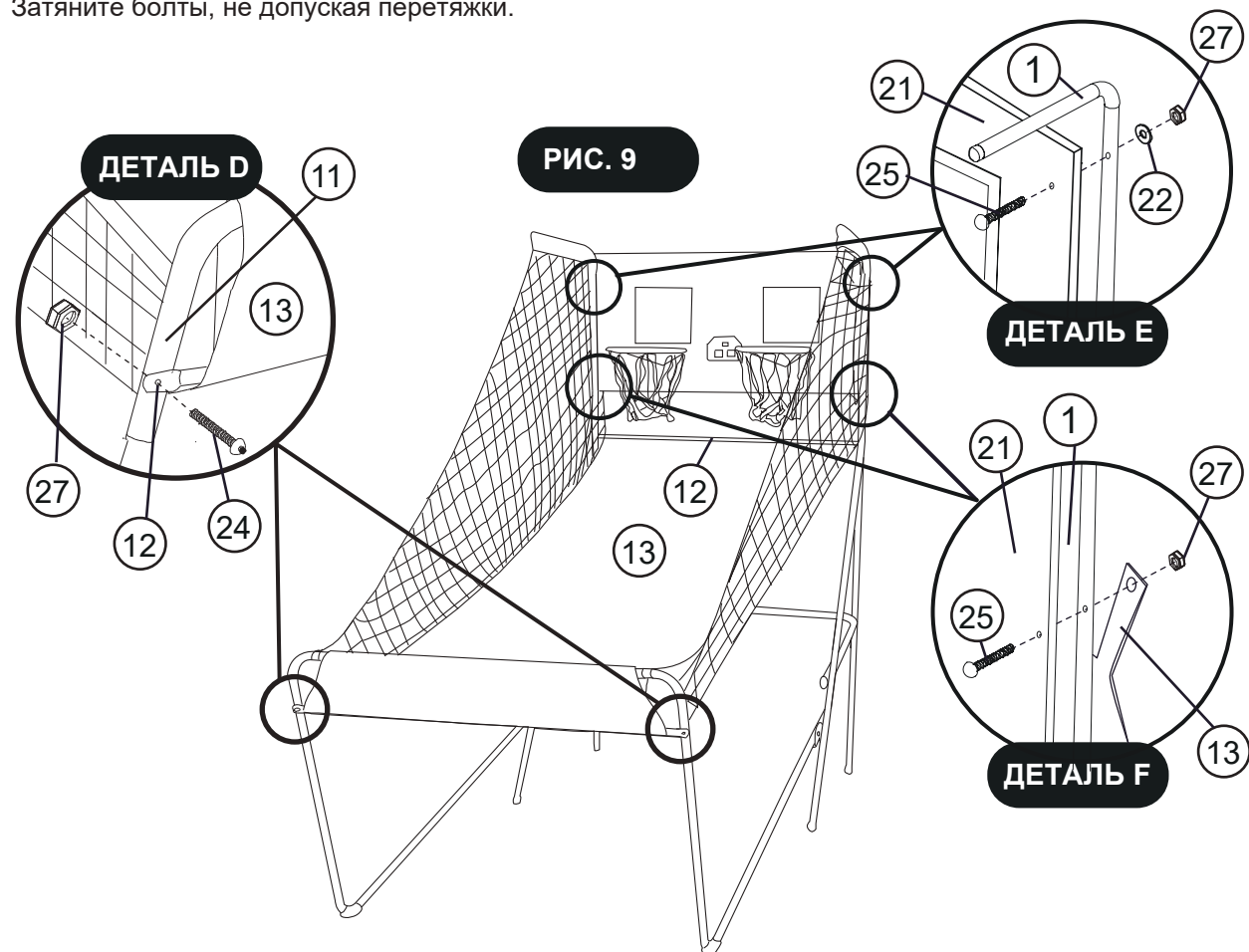
Установите горизонтальную трубу (12) поверх нижнего / переднего рукава жёлоба рамп (13), затем присоедините её к U-образной трубе рамп (11) с помощью болтов (24) и самоконтрящихся гаек (27), как показано на рис. 9 и детали D. Используйте гаечный ключ (31) и шестигранный ключ (36) для затяжки болтов.

Затяните болты, не допуская перетяжки.

С помощью другого взрослого прикрепите сборку щита (21) к L-образным трубам платформы (1) с использованием болтов (25), шайб (22) и самоконтрящихся гаек (27), как показано на рис. 9 и детали E.

В нижнем отверстии щита поднимите рампу за горизонтальную трубу (12) и закрепите монтажные лепестки жёлоба рамп (13) с помощью болтов (25) и самоконтрящихся гаек (27), как показано на рис. 9 и детали F. Используйте гаечный ключ (31) и шестигранный ключ (36) для затяжки болтов.

Затяните болты, не допуская перетяжки.



Детали для этапа:

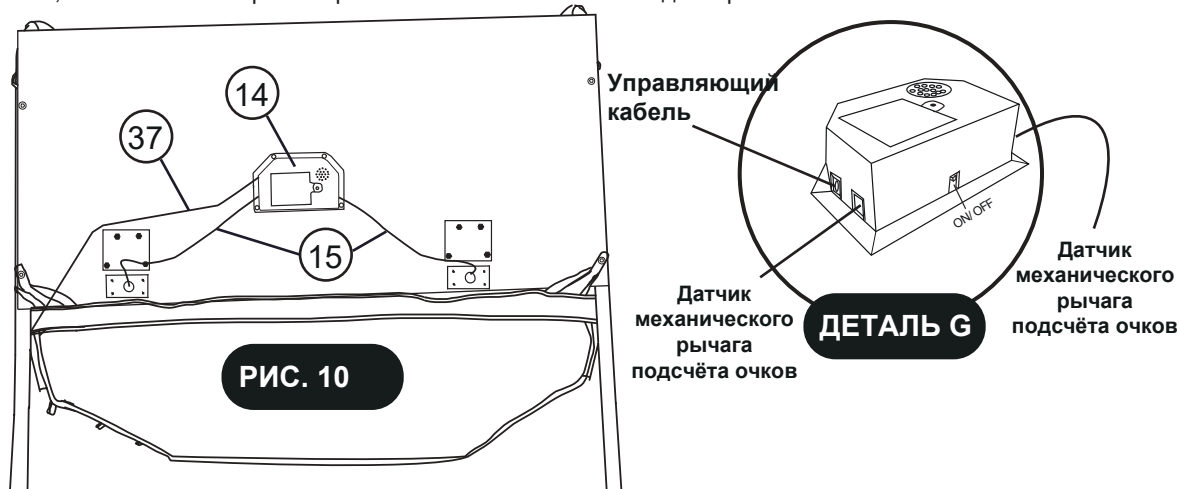
1 шт. — блок управления (16)

1 шт. — управляющий кабель (37) 1 шт. — барашковый болт (38)

ЭТАП 10

Подсоедините кабель датчика механических рычагов подсчёта очков (15) к электронному счётчику (14), как показано на рис. 10.

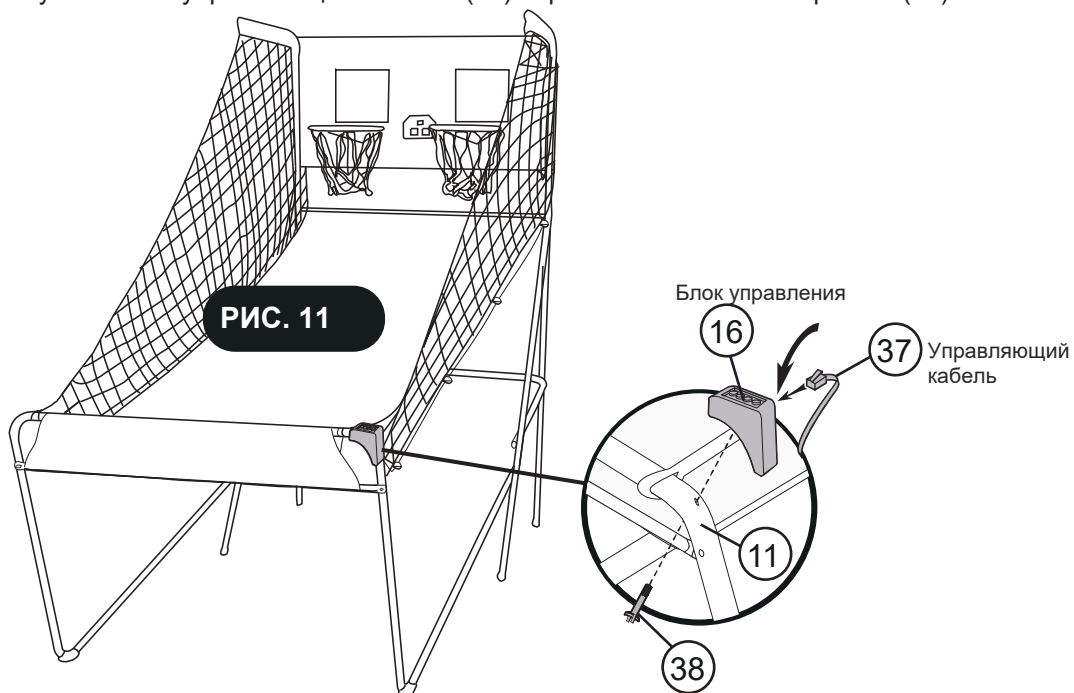
Подсоедините управляющий кабель (37) к электронному счётчику (14), как показано на рис. 10 и детали G. Данная игра поддерживает двойное питание. Вы можете установить 3 батарейки типа AA (не входят в комплект) в батарейный отсек на задней стороне электронного счётчика (14) или использовать сетевой адаптер переменного тока (входит в комплект), если устройство расположено рядом с источником питания. Пожалуйста, извлекайте батарейки при использовании сетевого адаптера.



ЭТАП 11

Теперь прикрепите блок управления (16) к левому углу U-образной трубы рамп (11) с помощью барашкового болта (38), как показано на рис. 11.

Протяните оставшуюся часть управляющего кабеля (37) через петли на жёлобе рамп (13).



Чтобы сложить баскетбольную игру в положение для хранения, извлеките стопорные штифты (33) из игрового положения на монтажных трубах (6) и (8).

Поднимите переднюю горизонтальную опорную трубу рамп (11) до тех пор, пока игра не перейдёт в положение для хранения, как показано на рис. 12.

Вставьте стопорные штифты (33) обратно в монтажные трубы (6) и (8), зафиксировав баскетбольную игру в положении для хранения.

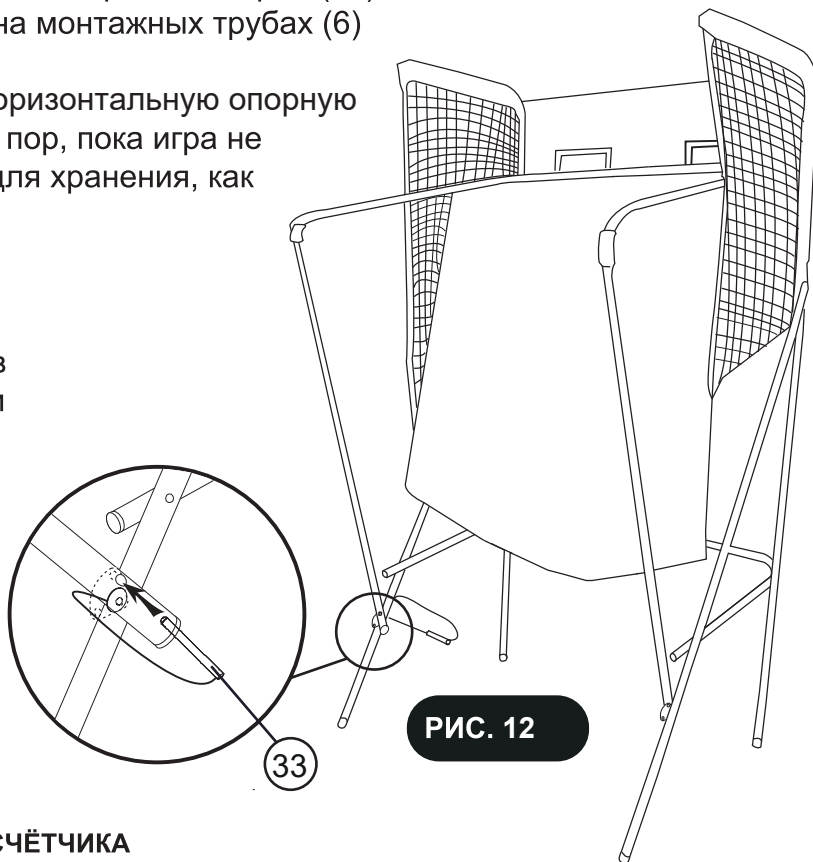


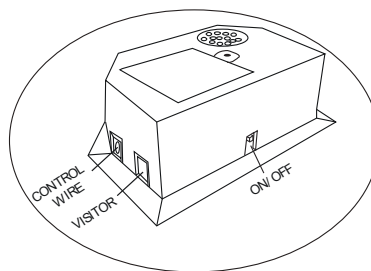
РИС. 12

РАБОТА ЭЛЕКТРОННОГО СЧЁТЧИКА

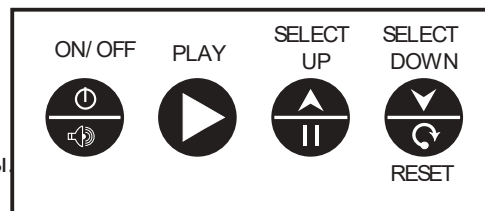
С помощью отвёртки выкрутите винт и откройте батарейный отсек. Установите 3 батарейки типа AA (не входят в комплект), соблюдая полярность, указанную на внутренней стороне крышки. Затем закройте крышку и закрутите винт с помощью отвёртки.

Включите питание, переведя переключатель ON/OFF в положение ON.

(Если игра не будет использоваться длительное время, рекомендуется извлечь батарейки.)



ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ



РАБОТА БЛОКА УПРАВЛЕНИЯ

Нажмите кнопку «ON/OFF», чтобы включить счётчик.

На табло «HOME» отобразится «01» (предустановленная игра 1).

Нажимайте кнопки «SELECT UP» и «SELECT DOWN» для выбора игры.

Нажмите «SELECT UP» или «SELECT DOWN», чтобы войти в выбранный режим игры.

Нажмите кнопку «SOUND», чтобы включить или выключить звук во время игры.

Нажмите кнопку «PAUSE», чтобы приостановить или запустить отсчёт времени.

Нажмите и удерживайте кнопку «ON/OFF» в течение 3 секунд, чтобы выключить счётчик.

Нажмите и удерживайте кнопку «RESET» в течение 3 секунд, чтобы сбросить игры.

Примечание: если в течение 15 минут не было сделано ни одного броска и не была нажата ни одна кнопка, счётчик автоматически выключится.

УСТРАНЕНИЕ НЕИСПРАВНОСТЕЙ

Игра не включается

1. Убедитесь, что переключатель на счётчике находится в положении ON.
2. Убедитесь, что провода механических рычагов подсчёта очков подключены к разъёмам HOME и VISITOR на счётчике.
3. Убедитесь, что кабель блока управления подключён к разъёму CONTROL на счётчике.
4. Нажмите и удерживайте кнопку ON/OFF на счётчике в течение 2 секунд, чтобы включить игру.

Игра выключается во время игры

1. Проверьте батарейки. Убедитесь, что установлены новые батарейки.
2. Батарейки могут быть установлены неплотно, из-за чего игра выключается. Снимите крышку батарейного отсека счётчика. Возьмите кусочек бумаги и сложите его так, чтобы он помещался поверх батареек. Затем установите крышку батарейного отсека обратно. Это поможет лучше зафиксировать батарейки и предотвратить их смещение.

Варианты игр

Beat the Time Clock / Обгоните часы

Нажмите «PLAY», чтобы войти в игру 1.
Нажимайте «UP / DOWN» для выбора количества игроков: P1 / P2 / P3 / P4.
После выбора количества игроков нажмите «PLAY».
Нажимайте «UP / DOWN» для выбора времени игры: 30 / 45 / 60 секунд.
Нажмите «PLAY», чтобы начать игру.
Табло «HOME» отображает игроков 1 и 3, табло «VISITOR» — игроков 2 и 4.
Все попадания засчитываются как 2 очка, но в последние 10 секунд каждое попадание даёт 3 очка.
После завершения хода одного игрока начинается 5-секундный отсчёт до хода следующего игрока.
Побеждает игрок, набравший больше очков (светодиод будет мигать у игрока с наибольшим счётом).
Нажмите «PLAY», чтобы перезапустить эту игру.

3 Point Beat the Time Clock / 3 очка. Успейте на время.

Нажмите «PLAY», чтобы войти в игру 2.
Нажимайте «UP / DOWN» для выбора количества игроков: P1 / P2 / P3 / P4.
После выбора количества игроков нажмите «PLAY».
Нажимайте «UP / DOWN» для выбора времени игры: 30 / 45 / 60 секунд.
Нажмите «PLAY», чтобы начать игру.
Табло «HOME» отображает игроков 1 и 3, табло «VISITOR» — игроков 2 и 4.
Каждое попадание засчитывается как 3 очка.
После завершения хода одного игрока начинается 5-секундный отсчёт до хода следующего игрока.
Побеждает игрок, набравший больше очков (светодиод будет мигать у игрока с наибольшим счётом).
Нажмите «PLAY», чтобы перезапустить эту игру.

Battle Back / Ответный бой

Нажмите «PLAY», чтобы войти в игру 3.
Нажимайте «UP / DOWN» для выбора времени игры: 30 / 45 / 60 секунд.
Нажмите «PLAY», чтобы начать игру.
Если мяч заброшен в кольцо «HOME» —
HOME получает +2 очка, а VISITOR теряет –2 очка.
Если мяч заброшен в кольцо «VISITOR» —
VISITOR получает +2 очка, а HOME теряет –2 очка.
Игра заканчивается, когда один из игроков наберёт 10 очков — этот игрок считается победителем.
Нажмите «PLAY», чтобы перезапустить эту игру.

Horse / Лошадь

Нажмите «PLAY», чтобы войти в игру. Нажимайте «UP / DOWN» для выбора нескольких игроков (P2 / P3 / P4).

После выбора количества игроков нажмите «PLAY».

Игрок должен выполнить бросок в течение 2 секунд.

Первому игроку разрешено бросать в любое кольцо (HOME или VISITOR). Если первый игрок забивает в течение 2 секунд, буква не присваивается. Игра продолжается для следующего игрока. На табло отобразится «next player (P2 / P3 / P4)», а светодиод будет мигать два раза в секунду. После мигания следующий игрок должен повторить бросок в то же кольцо, которое выбрал первый игрок.

Если игрок не забивает в течение 2 секунд, он получает первую букву «H», которая отображается на табло. Игра остаётся за тем же игроком до тех пор, пока он не забудёт. Если игрок продолжает промахиваться, он последовательно получает буквы «O», затем «R», «S», «E». После получения буквы «E» игрок выбывает.

Первый игрок, составивший слово «HORSE», проигрывает.

Игроки повторяют шаги d, e, f до завершения игры.

Последний игрок, составивший слово «HORSE», выигрывает. Нажмите «PLAY», чтобы перезапустить эту игру.

Check Point / Контрольно-пропускной пункт

Нажмите «PLAY», чтобы войти в игру 5. Нажимайте «UP / DOWN» для выбора одного или нескольких игроков (P1 / P2 / P3 / P4).

Нажмите «PLAY», чтобы начать игру.

Табло «HOME» отображает «player», табло «VISITOR» отображает 24 очка, предустановленное время игры — 40 секунд.

Набранные очки отображаются на табло «HOME».

До окончания времени, при достижении 24 / 52 / 68 / 86 очков игровое время увеличивается соответственно на 10 / 20 / 10 / 20 секунд. После завершения хода одного игрока начинается 5-секундный отсчёт до хода следующего игрока.

Побеждает игрок, набравший больше очков (у игрока с наибольшим счётом будет мигать светодиод).

Игра заканчивается, когда один из игроков наберёт 99 очков. Нажмите «PLAY», чтобы перезапустить эту игру.

Around the World / Вокруг света

Используйте ленту, чтобы обозначить линии бросков. Нажмите «PLAY», чтобы войти в игру 6.

Нажимайте «UP / DOWN» для выбора одного или нескольких игроков (P1 / P2 / P3 / P4).

После выбора количества игроков нажмите «PLAY».

Табло «HOME» отображает игрока 1 / 2 / 3 / 4, табло «VISITOR» отображает набранные очки.

Когда счёт достигает 10 очков или время доходит до 99 секунд, после завершения хода одного игрока начинается 5-секундный отсчёт до хода следующего игрока.

Игрок, первым завершивший игру, выигрывает (у победителя будет мигать светодиод). Нажмите «PLAY», чтобы перезапустить эту игру.

Left and Right Shoot / Левая и правая стрельба

Нажмите «PLAY», чтобы войти в игру 7. Нажимайте «UP / DOWN» для выбора одного или нескольких игроков (P1 / P2 / P3 / P4).

После выбора количества игроков нажмите «PLAY».

Нажимайте «UP / DOWN» для выбора времени игры: 30 / 45 / 60 секунд.

Нажмите «PLAY», чтобы начать игру.

Табло «HOME» отображает игрока, табло «VISITOR» отображает очки.

Выполните бросок в кольцо «HOME», когда светодиод мигает на «HOME» — на табло «HOME» засчитывается 2 очка.

Выполните бросок в кольцо «VISITOR», когда светодиод мигает на «VISITOR» — на табло «VISITOR» засчитывается 2 очка. После завершения хода одного игрока начинается 5-секундный отсчёт до хода следующего игрока.

Побеждает игрок, набравший больше очков (у игрока с наибольшим счётом будет мигать светодиод). Нажмите «PLAY», чтобы перезапустить эту игру.

One to One / Один к одному

Нажмите «PLAY», чтобы войти в игру 8. Нажимайте «UP / DOWN» для выбора времени игры: 30 / 45 / 60 секунд.

Нажмите «PLAY», чтобы начать игру.

При попадании в кольцо «HOME» засчитывается 2 очка для «HOME», в последние 10 секунд все попадания засчитываются как 3 очка.

При попадании в кольцо «VISITOR» засчитывается 2 очка для «VISITOR», в последние 10 секунд все попадания засчитываются как 3 очка. Побеждает игрок, набравший больше очков по истечении времени.

Нажмите «PLAY», чтобы перезапустить эту игру.