



Scan QR code for
assembly instructions

Basketball Arcade Game
Jeu de Basketball Arcade

SP35202

USA office: Fontana AUS office: Truganina GBR office: Ipswich FRA office: Saint Vigor d'Ymonville

If you're having difficulty, our friendly
customer team is always here to help.



USA:cs.us@costway.com
AUS:cs.au@costway.com
GBR:cs.uk@costway.com
FRA:cs.fr@costway.com

THIS INSTRUCTION BOOKLET CONTAINS **IMPORTANT** SAFETY INFORMATION. PLEASE READ AND KEEP FOR FUTURE REFERENCE.

EN



Before You Start

- ⚠ Please read all instructions carefully.
- ⚠ Retain instructions for future reference.
- ⚠ Separate and count all parts and hardware.
- ⚠ Read through each step carefully and follow the proper order.
- ⚠ We recommend that, where possible, all items are assembled near to the area in which they will be placed in use, to avoid moving the product unnecessarily once assembled.
- ⚠ Always place the product on a flat, steady and stable surface.
- ⚠ Keep all small parts and packaging materials for this product away from babies and children as they potentially pose a serious choking hazard.




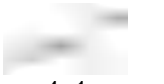



























FR



Avant de Commencer

- ⚠ Veuillez lire attentivement toutes les instructions.
- ⚠ Conservez les instructions pour vous y référer ultérieurement.
- ⚠ Vérifiez toutes les pièces et les accessoires.
- ⚠ Lisez attentivement chaque étape et suivez l'ordre correct.
- ⚠ Nous recommandons que, dans la mesure du possible, tous les produits soient assemblés à proximité de la zone où ils seront utilisés, afin d'éviter tout déplacement inutile du produit une fois assemblé.
- ⚠ Placez toujours le produit sur une surface plane et stable.
- ⚠ Conservez toutes les petites pièces de ce produit et les matériaux d'emballage hors de portée des bébés et des enfants, car ils pourraient présenter un risque d'étouffement.

EN

 1 x2 Tube-1 Ø22x580x440mm	 2 x2 Tube-2 Ø22x685mm	 3 x1 Tube-3 Ø22x890mm	
 4 x1 Tube-4 Ø22x890mm	 5 x1 Tube-5 Ø22x755x580mm	 6 x1 Tube-6 Ø22x755x580mm	 7 x2 Tube-7 Ø22x830mm
 8 x2 Tube-8 Ø22x835mm	 9 x2 Tube-9 Ø22x595mm	 10 x2 Tube-10 Ø22x650x385mm	 11 x1 Tube-11 Ø22x1067x520mm
 12 x3 Tube-12 Ø12.7x1090mm	 13 x4 Basketball 7" Dia.	 14 x1 Electronic Scorer	 15 x2 Switch Sensor
 16 x1 Control Box with Wire	 17 x2 Rim	 18 x2 Rim Support Plate	 19 x1 Inflation Pump with Needle
 20 x1 Ball Return Net	 21 x1 Backboard	 22 x46 M6 Washer	 23 x16 M6x20mm Bolt
 24 x6 M6x29mm Bolt	 25 x4 M6x42mm Bolt	 26 x4 M6x50mm Bolt	 27 x2 M6x35mm Bolt
 28 x32 M6 Nut	 29 x4 3.5x10mm Bolt	 30 x2 4x28mm Bolt	 31 x1 Electronic Scorer Face Plate



32 x1
Wrench



33 x1
Allen Key



34 x2
Self-Stick Strap

PRE-INSTALLED PARTS



P1 x2
Net



P2 x9
Spring Lock



P3 x2
Plastic Pole
Insert



P4 x2
Lock Pin

ASSEMBLY INSTRUCTIONS:

1. Find a clean, level place to begin the assembly of your Basketball Game. We recommend that two adults work together to assemble this basketball game.
2. Remove all the parts from the box and verify that you have all of the listed parts as shown on the Parts list page. Carefully cut or tear the four corners of the box so that the bottom of the box can be used as your work surface.

BEFORE ASSEMBLY-Please inspect and layout all your Poles and parts

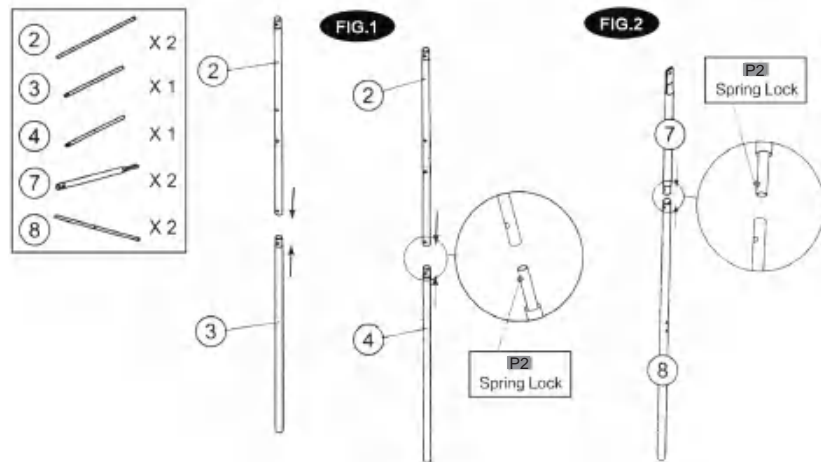
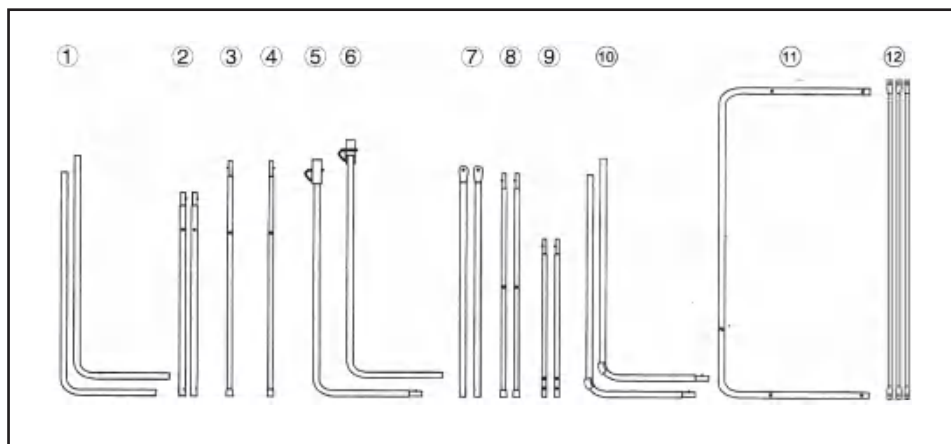


FIG.1 & 2

3. Attach the Tubes -2 (#2) to the Tube - 3 and Tube - 5 (#3 & #4) using spring lock (pre-installed) as shown in FIG.1.
4. Attach the Tubes - 7 (#7) to the Tubes - 8 (#8) using spring lock (pre-installed) as shown in FIG.2

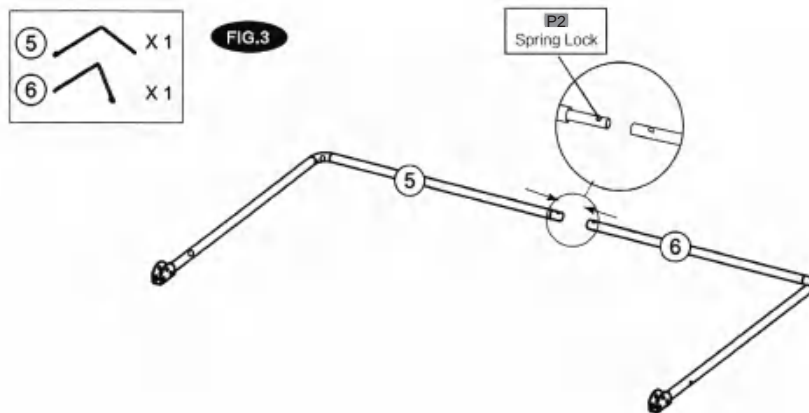


FIG.3

5. Attach the Tube- 5 and Tube - 6 (#5 & #6) together using spring lock (pre-installed) as shown in FIG.3.

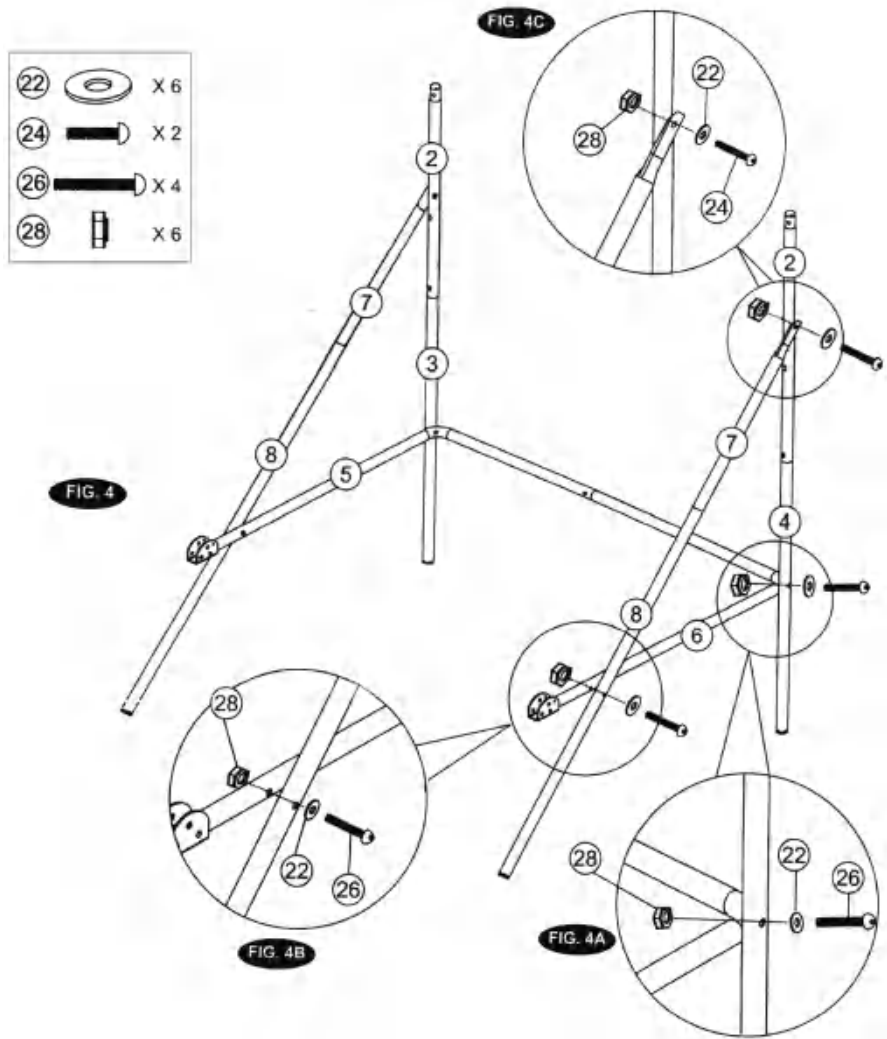


FIG.4

6. Attach the Tube - 5 and Tube - 6 (#5 & #6) to Tube - 3 and Tube - 4 (#3 & #4) using Bolts (#26), Washers (#22) and Nuts (#28), and then attach the Tube - 5 and Tube- 6 (#5 & #6) to the Tubes - 8 (#8) using Bolts (#26), Washers (#22) and Nuts (#28) as shown in FIG.4, 4A and 4B.
7. Attach the Tubes- 7 and Tubes - 8 (#7 & #8) to the Tubes - 2 (#2) using Bolt (#24), Washers (#22) and Nut (#28) as shown in FIG.4C, repeat this step for other side.
Note: Make sure the spring lock is facing down.

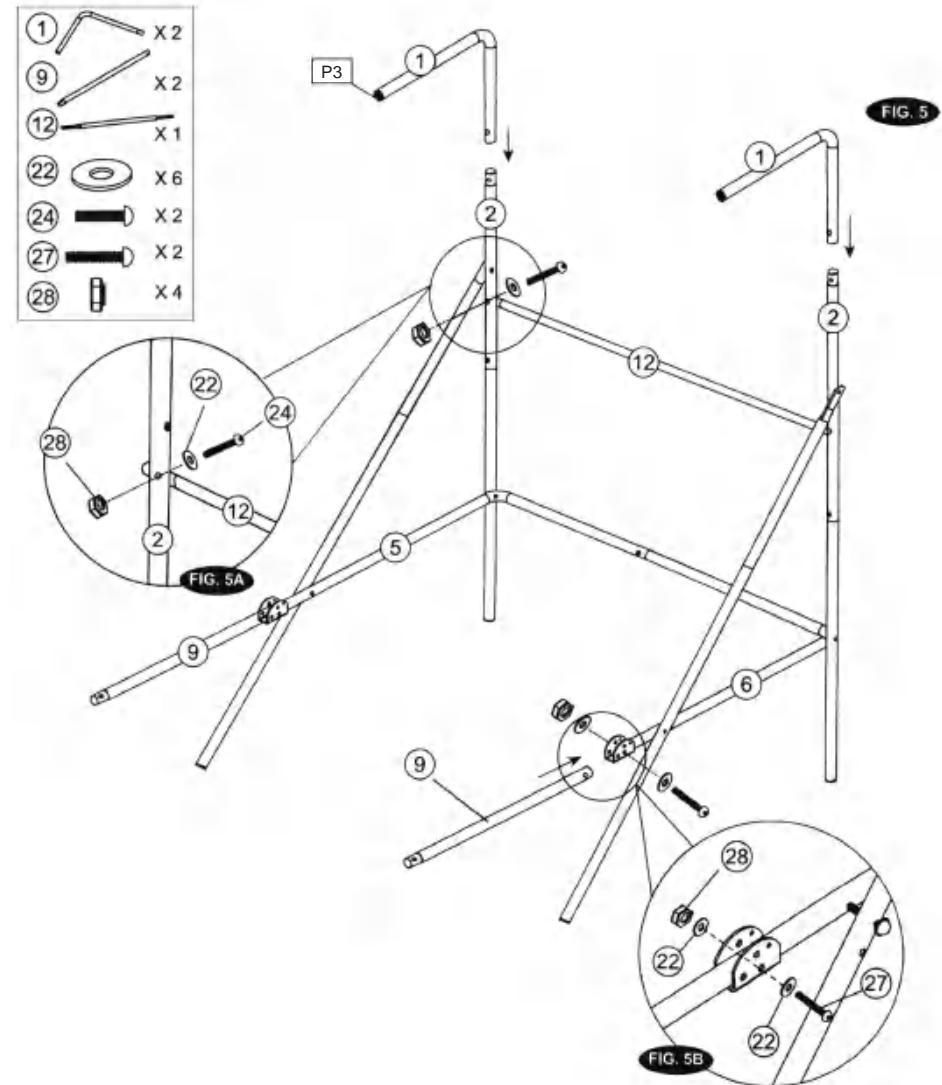


FIG.5

8. Attach the Tube- 12 (#12) to the Tubes - 2 (#2) using Bolts (#24), Washers (#22) and Nuts (#28) as shown in FIG.5A. And then insert the Tubes- 1 (#1) to the Tubes - 2 (#2) as shown in FIG.5.
9. Attach the Tubes - 9 (#9) to Tube- 5 and Tube - 6 (#5 & #6) using Bolts (#27), Washers (#22) and Nuts (#28) as shown in FIG.5 and 5B.

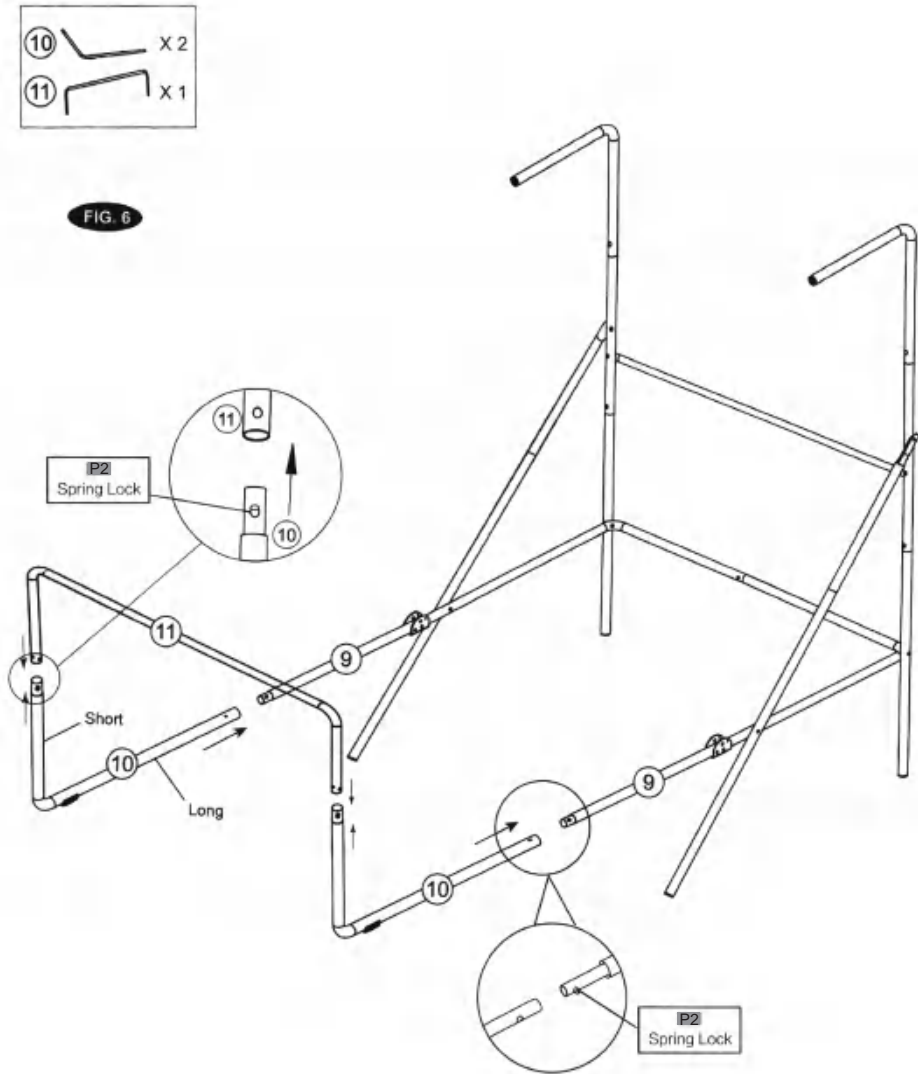


FIG.6
10. Attach the Tubes - 10 (#10) to the Tubes - 9 (#9) using spring lock (pre-installed), and then attach the Tube- 11 (#11) to the Tubes - 10 (#10) using spring lock (pre-installed) as shown in FIG 6.

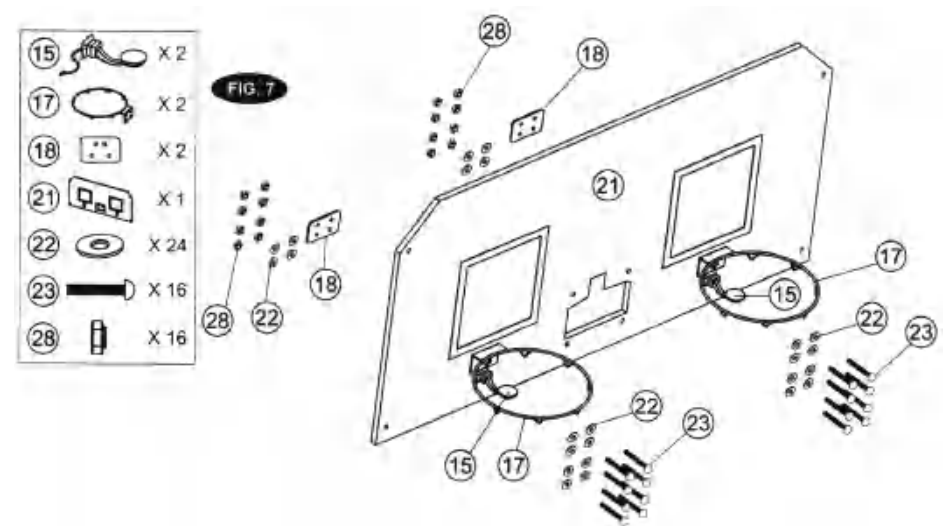


FIG.7
11. Attach the Rim (#17) and Rim Support Plates (#18) to the Backboard (#21) using the Bolts (#23), washers (#22) and Nuts (#28). And then attach the Switch Sensors (#15) to the Backboard (#21) using the Bolts (#23), washers (#22) and Nuts (#28). Make sure that you use washers on both sides of the backboard as shown in FIG.7.

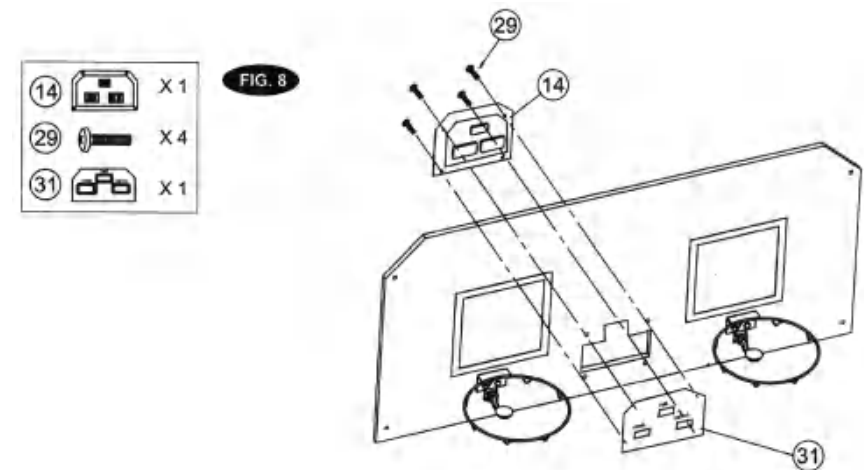


FIG.8
12. Attach the Electronic Scorer Face Plate (#31) to the front of Backboard and connect with the Electronic Scorer (#14) using Bolts (#29) as shown in FIG. 8.

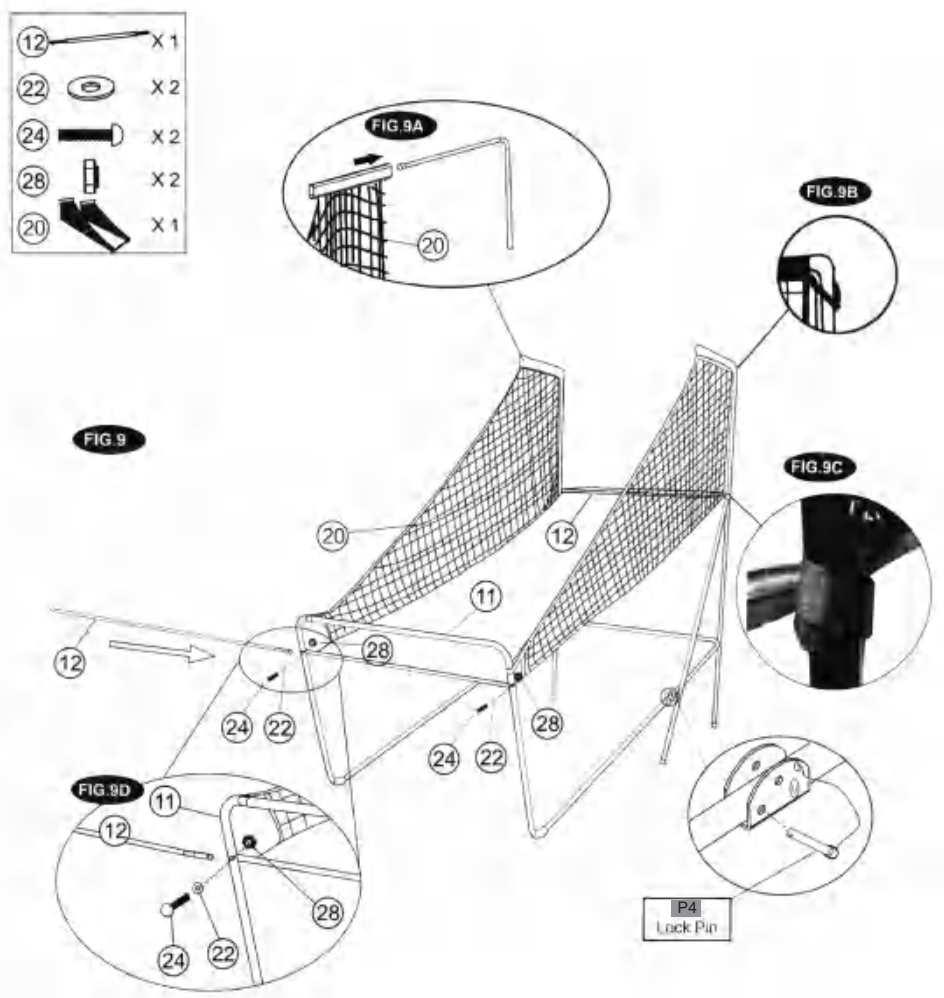


FIG. 9

- Slide elastic straps and sleeve of Ball Return Net (#20) onto Tubes - 1 (#1) as shown in FIG. 9A& 9B & 9C.
- Slide the Tube - 12 (#12) through the sleeve on the front of the Ball Return Net (#20), attach at the left side first using Bolts (#24), Washers (#22) and Nuts (#28) as shown in FIG. 9D. Follow the same procedure on the right side.

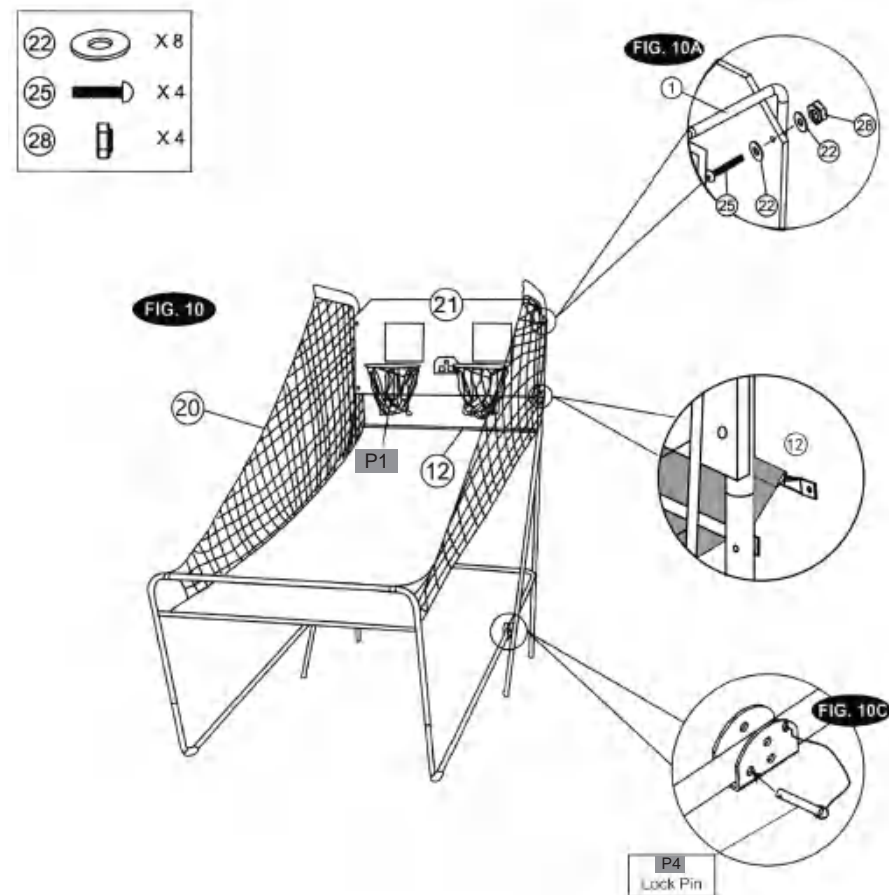
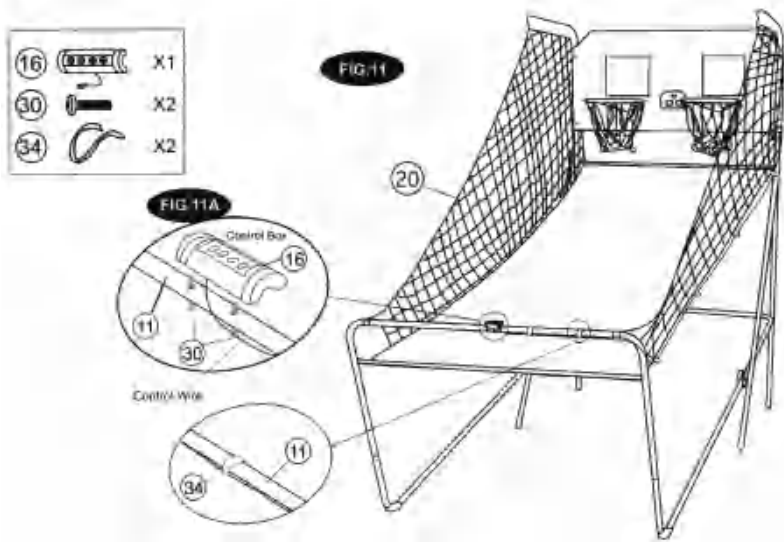
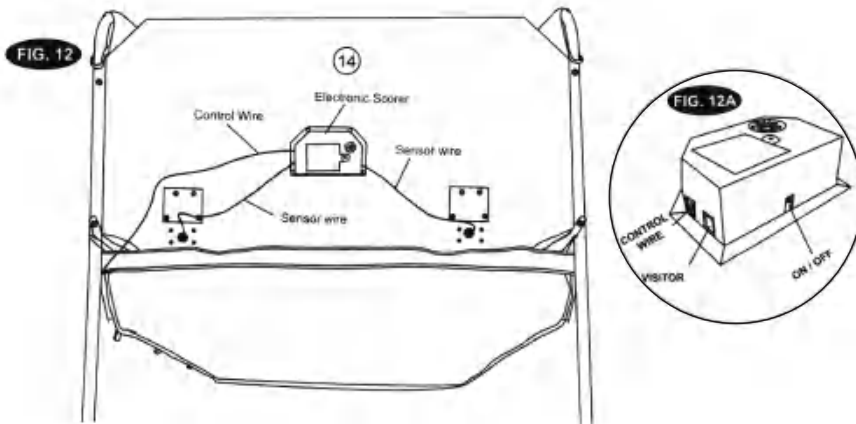


FIG. 10

- With the help of another adult, attach the Backboard (#21) to Top Tubes 1 (#1) with Bolts (#25), Washers (#22), and Nuts (#28) as shown in FIG.10A. Slide Tube 12 (#12) through the sleeve at the back of the Ball Return Net (#20), as shown in FIG.10B. At each bottom hole of the backboard, attach the left side first with Bolts (#25), Washers (#22), Nuts (#28) as shown in FIG.10C. Follow the same procedure for the right side.
- Connect the Lock Pin (#P4) to the Tube - 5 and Tube- 6 (#5 & #6) and insert it to the Tube - 5 and Tube - 6 (#5 & #6) as shown in FIG.10C.

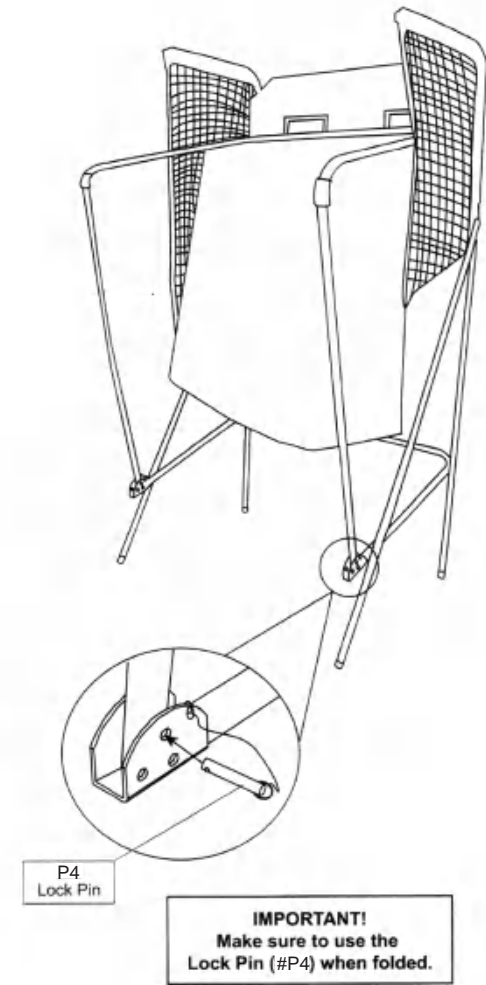


- FIG.11**
- Attach the Control Box (#16) to middle of the Tube - 11 (#11) using two Bolts (#30) as shown in FIG.11A.
 - Run the rest of the Control Wire through the loops on the Ball Return Net (#20). Place the Control Wire on the Tube - 11 (#11) using the Self-Stick Straps (#34) as shown in FIG.11.



- FIG.12**
- Connect the Sensor Wire from Switch Sensor (#15) to the Electronic Scorer (#14) as shown in FIG. 12. Connect the Control Wire to the Electronic Scorer (#14) as shown in FIG.12 and 12A.

FIG. 13



- FIG.13**
- Fold the Basketball Arcade Machine when not in use and insert the Lock Pin (#P4) as shown in FIG.13.

Note: The lock pin (#P4) needs to be removed from its original position when the machine is being used before insertion to the new position when folded.

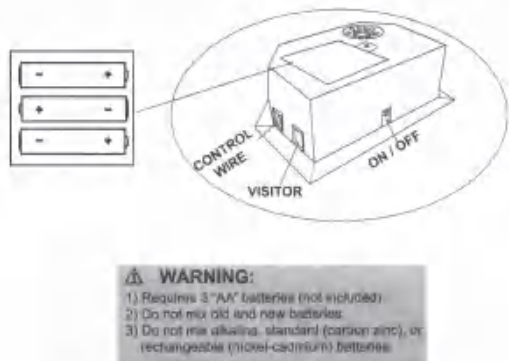
ELECTRONIC SCORER OPERATION

Install Batteries

Battery Box: Unscrew bolt using a screwdriver and open the battery box. Insert 3 "AA" batteries (not included) in the order of polarity as shown on the inside cover. Then close the cover using a screwdriver. Turn the power ON using the ON/OFF switch.

Reminding:

- Batteries must be installed according to the correct polarization (+ and -) requires.
- Please clean the battery contacts and also those of the devices prior to battery installation.
- If the game will not be used for a long period of time, we recommend that the batteries should be removed.



CONTROL BOX OPERATION

Press "ON/OFF" to activate the scorer.

Scoreboard "HOME" shows "01" (pre- set game 1).

Press "SELECT UP and DOWN" to select a game.

Press "PLAY" to enter selected game mode.

Press "SOUND" to switch sound ON/OFF while playing.

Press "PAUSE" to pause or start time counting.

Press and hold the button "ON/OFF" 3 seconds to turn off scorer.

Press and hold the button "RESET" 3 seconds to reset the games.

Note: If no shot is made or no button is pressed in 15 mins, scorer will be turned off automatically.



CHOOSE FROM 8 DIFFERENT GAME OPTIONS

1. Beat the Time Clock

Press "PLAY" to enter game 1.

Press "UP/Down" to select single/multiple players (P1/P2/P3/P4).

Press "PLAY" after the number of player is selected.

Press "UP/Down" to select playing time, 30/45/60 seconds.

Press "PLAY" to begin the game.

Scoreboard "HOME" shows Player 1, 3; Scoreboard "VISITOR" shows Player 2, 4.

All shots worth 2 points until last 10 seconds, each score counts 3 points.

Countdown 5 seconds to next player's turn when one player finishes game.

Player with more points scored wins (LED will flash on player with higher score).

Press "PLAY" to restart this game.

2.3 Point Beat the Time Clock

Press "PLAY" to enter game 2.

Press "UP/Down" to select single/multiple players (P1/P2/P3/P4).

Press "PLAY" after the number of player is selected.

Press "UP/Down" to select playing time, 30/45/60 seconds.

Press "PLAY" to begin the game.

Scoreboard "HOME" shows Player 1, 3; Scoreboard "VISITOR" shows Player 2, 4.

All shots made count 3 points.

Countdown 5 seconds to next player's turn when one player finishes game.

Player with more points scored wins (LED will flash on player with higher score).

Press "PLAY" to restart this game.

3. Battle Back

Press "PLAY" to enter game 3.

Press "UP/Down" to select multiple players (P2/P4).

Press "PLAY" to begin the game.

Shot made in "HOME" frame, +2 points scored display on "HOME" board and -2 points for "VISITOR".

Shot made in "VISITOR" frame, +2 points scored display on "VISITOR" board and -2 points for "HOME".

Once a player scores 10 points who wins and game is finished.

Press "PLAY" to restart this game.

4. Horse

a. Press "PLAY" to enter game 4.

b. Press "UP/Down" to select multiple players (P2/P3/P4).

c. Press "PLAY" after the number of player is selected.

d. Player has to make a shot in 2 seconds.

- e. First player is allowed to shoot at any hoop (Home or VISITOR). If first player scores in 2 seconds, no letter is given.
Game continues for next player. Scoreboard will display "next player (P2P3/P4)" and LED will flash twice in a second.
After flash, next player has to duplicate the shot in the same hoop selected by first player.
- f. If player can't score in 2 seconds, player receives the first letter "H" which will display on scoreboard. Game remains for the same player until the player scores. If player keeps missing, player receives "O" followed by "R", "S", "E".
The letter "E" is given, the player is out.
- g. The first player to spell "horse" loses. Players stay in repeat step d.e.f. till game is finished.
- h. The last player to spell "horse" wins.
- i. Press "PLAY" to restart this game.

5. Check Point

Press "PLAY" to enter game 5.
Press "UP/Down" to select single/multiple players (P1/P2/P3/P4).
Press "PLAY" to begin the game.
"HOME" displays "player", "VISITOR" displays "24" points, pre-set 40 seconds playing time.
Points scored will display on scoreboard "HOME".
Before time is out, once 24/52/68/86 points is scored, playing time increases 10/20/10/20 seconds respectively.
Countdown 5 seconds to next player's turn when one player finishes game.
Player with more points scored wins (LED will flash on player with higher score).
Game is finished when a player scores 98 points.
Press "PLAY" to restart this game.

CHOOSE FROM 8 DIFFERENT GAME OPTIONS

6. Around the World

Use tape to mark the shooting lines.
Press "PLAY" to enter game 6.
Press "UP/Down" to select single/multiple players (P1/P2/P3/P4).
Press "PLAY" after the number of player is selected.
Scoreboard "HOME" displays Player 1/2/3/4, "VISITOR" displays scored points.
Once score comes to 10 points or time comes to 99 seconds countdown 5 seconds to next player's turn when one player finishes game.
Player who finishes the game first wins (LED will flash on winner).
Press "PLAY" to restart this game.

7. Left and Right Shoot

Press "PLAY" to enter game 7.
Press "UP/Down" to select single/multiple players (P1/P2/P3/P4).
Press "PLAY" after the number of player is selected.
Press "UP/Down" to select playing time, 30/45/60 seconds.
Press "PLAY" to begin the game.
Scoreboard "HOME" displays Player, "VISITOR" displays points.
Make a shot in "HOME" frame when LED is flashing on "HOME", 2 points scored display on "HOME".
Make a shot in "VISITOR" frame when LED is flashing on "VISITOR", 2 points scored display on "VISITOR".
Countdown 5 seconds to next player's turn when one player finishes game.
Player with more points scored wins (LED will flash on player with higher score).
Press "PLAY" to restart this game.

8. One to One

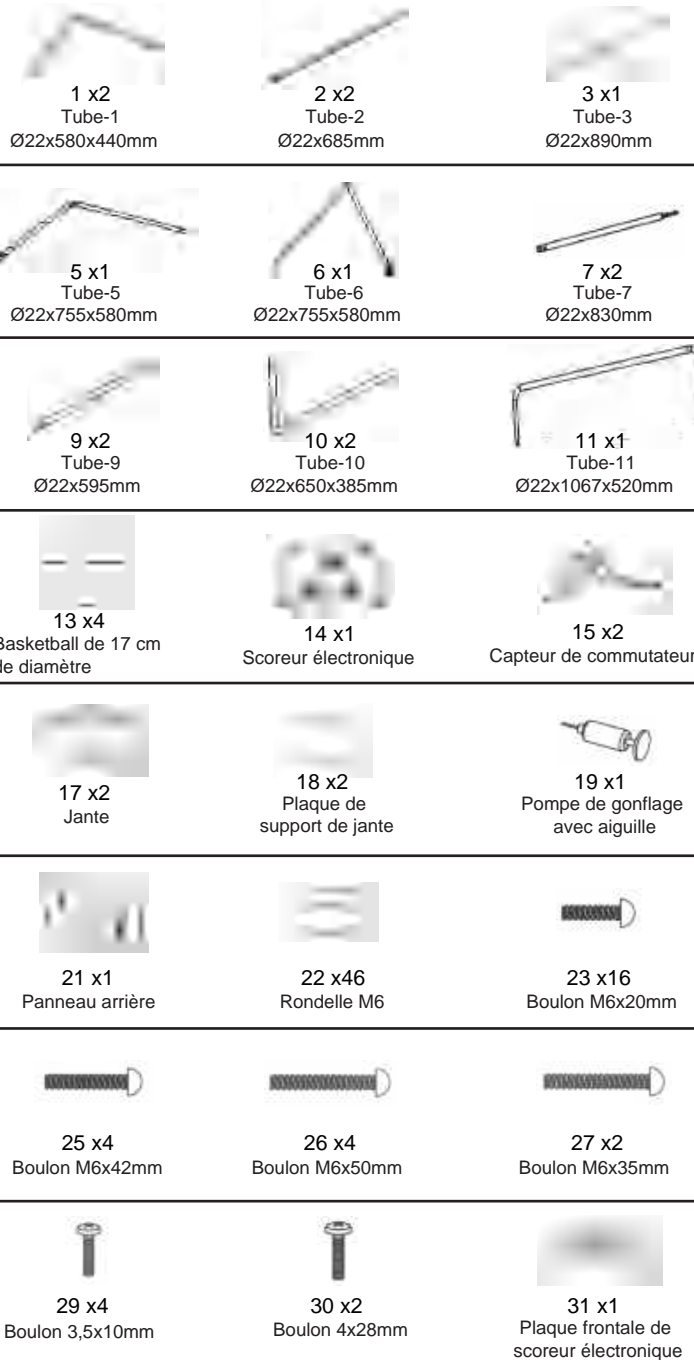
Press "PLAY" to enter game 8.
Press "UP/Down" to select single/multiple players (P1/P2/P3/P4).
Press "PLAY" after the number of player is selected.
Press "UP/Down" to select playing time, 30/45/60 seconds.
Press "PLAY" to begin the game.
Scoreboard "HOME" shows Player 1, 3; Scoreboard "VISITOR" shows Player 2, 4.
All shots worth 2 points until last 10 seconds, each score counts 3 points.
Countdown 5 seconds to next player's turn when one player finishes game.
Player with more points scored wins (LED will flash on player with higher score).
Press "PLAY" to restart this game.

CAUTION !

Changes or modifications not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

Operation is subject to the following two conditions :

- (1) This device may not cause harmful interference.
- (2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

32 x1
Clé33 x1
Clé Allen34 x2
Sangle auto-adhésive

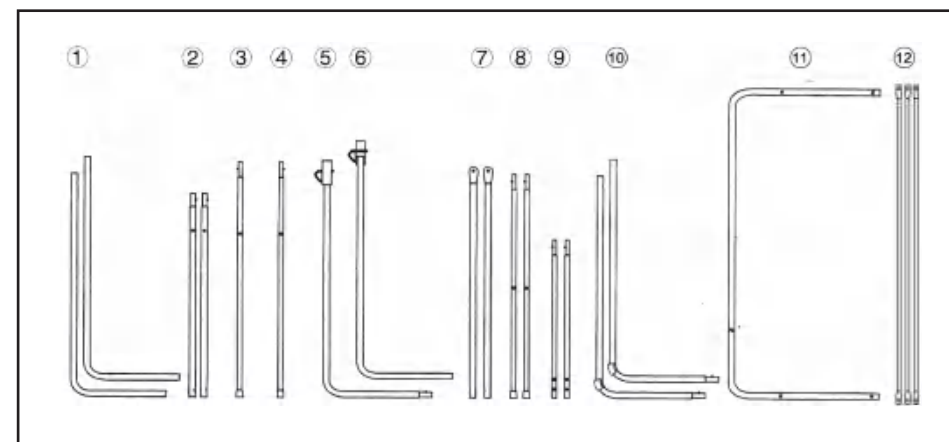
PIÈCES PRÉINSTALLÉES

P1 x2
FiletP2 x9
Verrou à ressortP3 x2
Insertion de poteau
en plastiqueP4 x2
Goupille de
verrouillage

INSTRUCTIONS DE MONTAGE:

1. Trouvez un endroit propre et de niveau pour commencer l'assemblage de votre jeu de basket. Nous recommandons que deux adultes travaillent ensemble pour assembler ce jeu de basket-ball.
2. Retirez toutes les pièces de la boîte et vérifiez que vous disposez de toutes les pièces répertoriées, comme indiqué sur la page Liste des pièces. Coupez ou déchirez soigneusement les quatre coins de la boîte afin que le bas de la boîte puisse être utilisé comme surface de travail.

AVANT L'ASSEMBLAGE - Veuillez inspecter et mettre en page tous vos poteaux et pièces



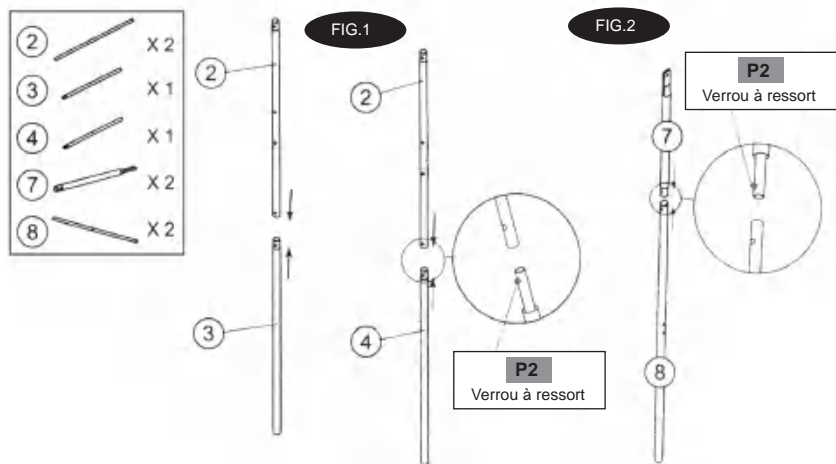


FIG.1 & 2

- Fixez les tubes-2 (#2) au tube-3 et au tube-5 (#3 et #4) à l'aide d'un verrou à ressort (préinstallé) comme illustré à la FIG.1.
- Fixez les tubes-7 (#7) aux tubes-8 (#8) à l'aide d'un verrou à ressort (préinstallé) comme illustré à la FIG.2

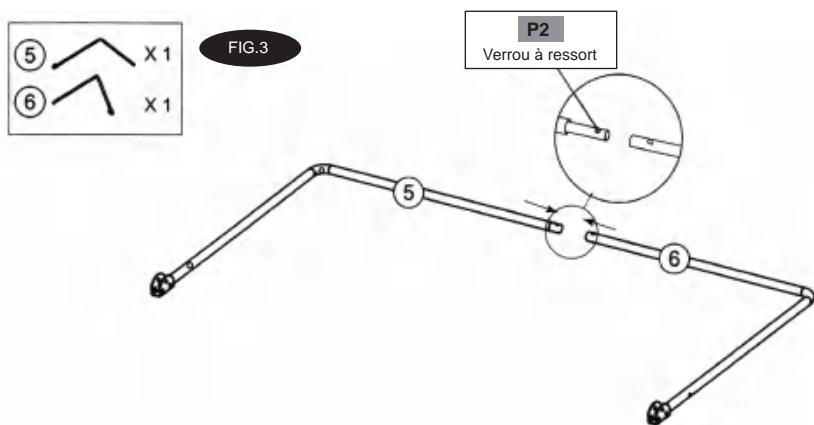


FIG.3

- Fixez le tube-5 et le tube-6 (#5 et #6) ensemble à l'aide d'un verrou à ressort (préinstallé) comme illustré à la FIG.3.

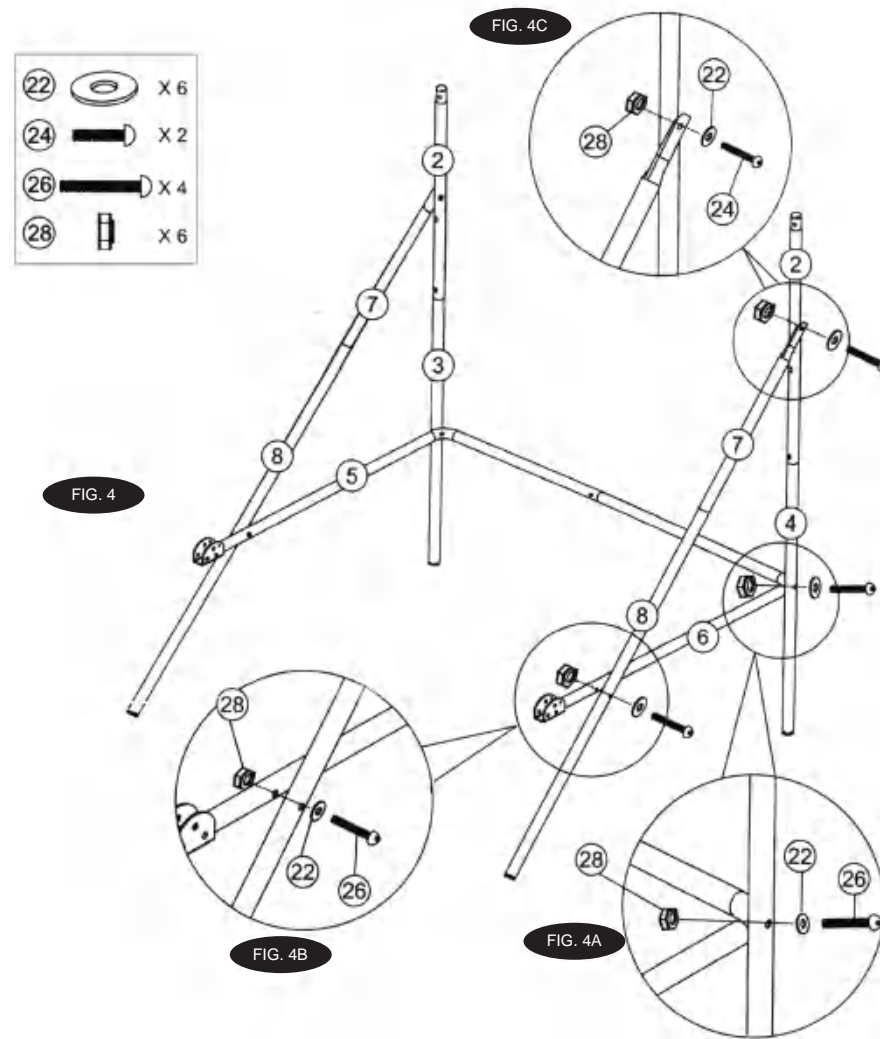


FIG.4

- Fixez le tube-5 et le tube-6 (#5 et #6) au tube-3 et au tube-4 (#3 et #4) à l'aide des boulons (#26), des rondelles (#22) et des écrous (#28), puis fixez le tube-5 et le tube-6 (#5 et #6) aux tubes-8 (#8) à l'aide des boulons (#26), des rondelles (#22) et des écrous (#28) comme indiqué dans FIG.4, 4A et 4B.
- Fixez les tubes-7 et les tubes-8 (#7 et #8) aux tubes-2 (#2) à l'aide d'un boulon (#24), des rondelles (#22) et de l'écrou (#28) comme illustré à la FIG.4C, répétez cette étape pour l'autre côté.

Remarque : Assurez-vous que le verrou à ressort est orienté vers le bas.

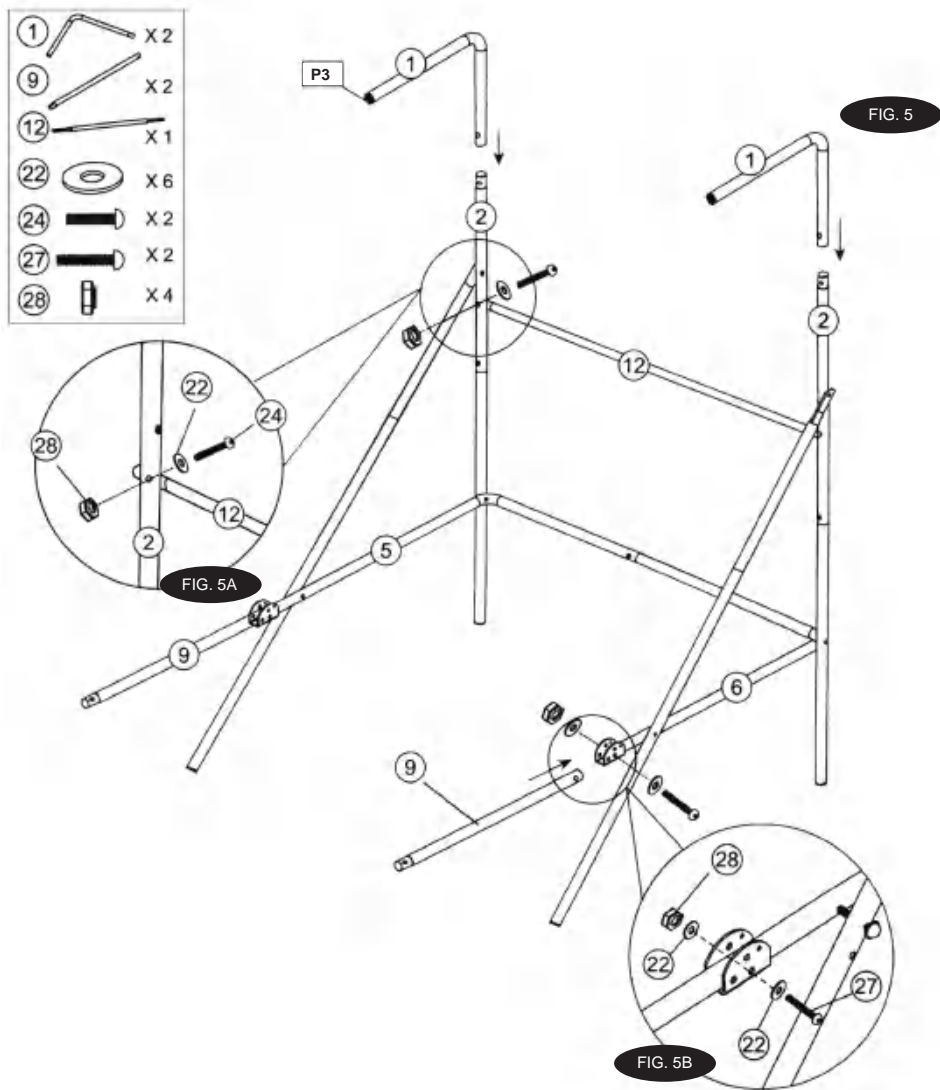


FIG.5

8. Fixez le tube-12 (#12) aux tubes-2 (#2) à l'aide des boulons (#24), des rondelles (#22) et des écrous (#28) comme illustré à la FIG.5A. Ensuite, insérez les tubes-1 (#1) dans les tubes-2 (#2) comme illustré à la FIG.5.
9. Fixez les tubes-9 (#9) au tube-5 et au tube-6 (#5 et #6) à l'aide des boulons (#27), des rondelles (#22) et des écrous (#28) comme illustré à la FIG.5 et 5B.

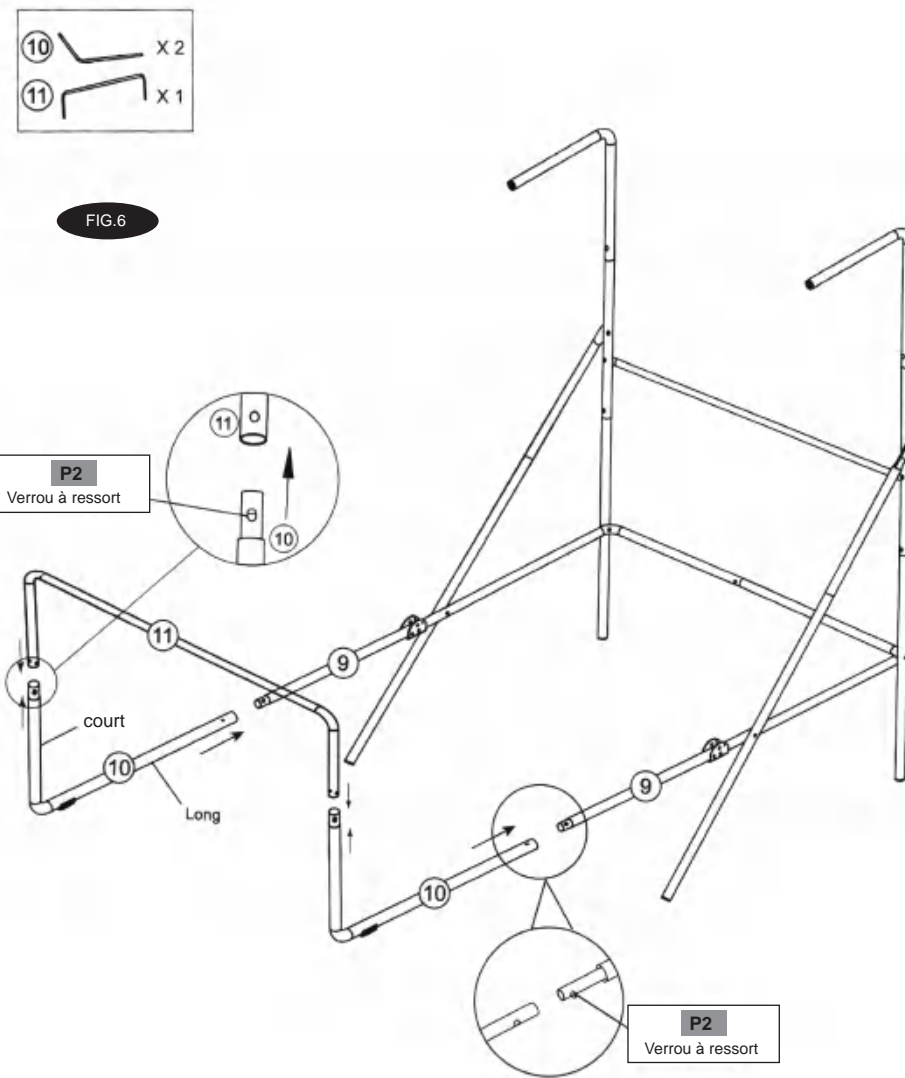


FIG.6

10. Fixez les tubes-10 (#10) aux tubes-9 (#9) à l'aide du verrou à ressort (préinstallé), puis fixez le tube-11 (#11) aux tubes-10 (#10) à l'aide d'un verrou à ressort (préinstallé) comme illustré à la FIG.6.

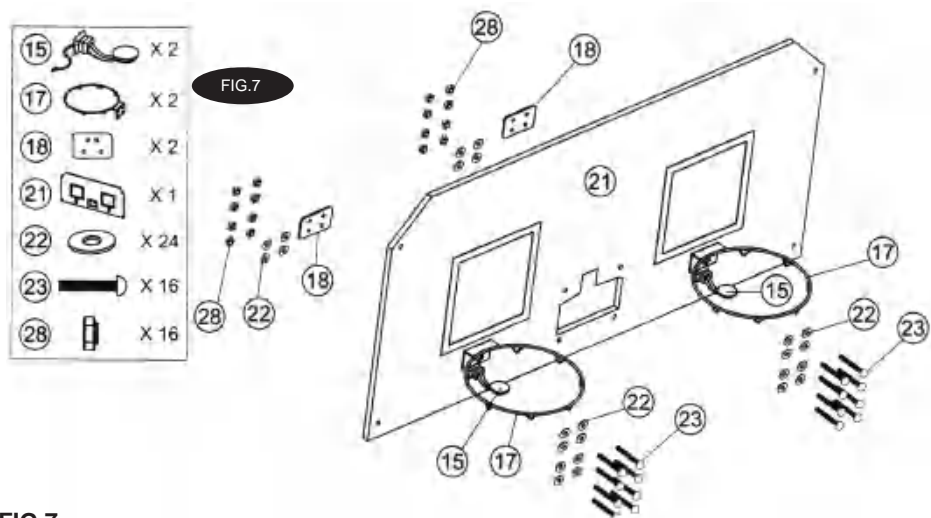


FIG.7

11. Fixez la jante (#17) et les plaques de support de jante (#18) au panneau arrière (#21) à l'aide des boulons (#23), des rondelles (#22) et des écrous (#28). Ensuite, fixez les capteurs de commutateur (#15) au panneau arrière (#21) à l'aide des boulons (#23), des rondelles (#22) et des écrous (#28). Assurez-vous d'utiliser des rondelles des deux côtés du panneau comme illustré à la FIG.7.

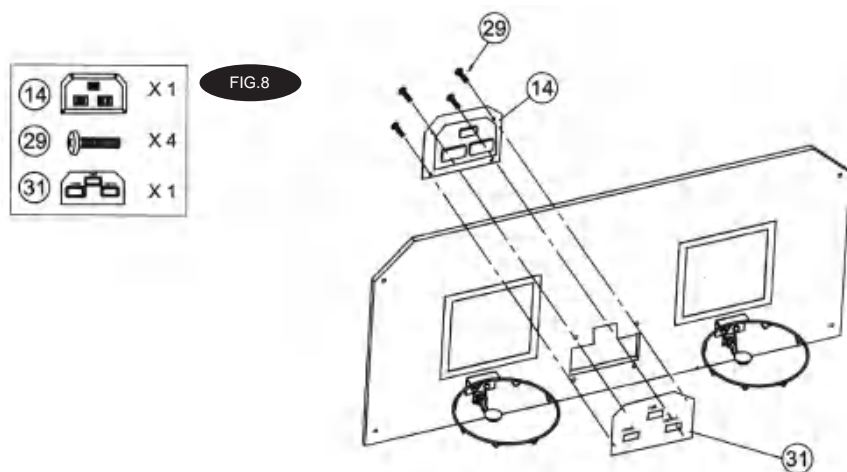


FIG.8

12. Fixez la plaque frontale du scoreur électronique (#31) à l'avant du panneau arrière et connectez-la au scoreur électronique (#14) à l'aide des boulons (#29) comme illustré à la FIG.8.

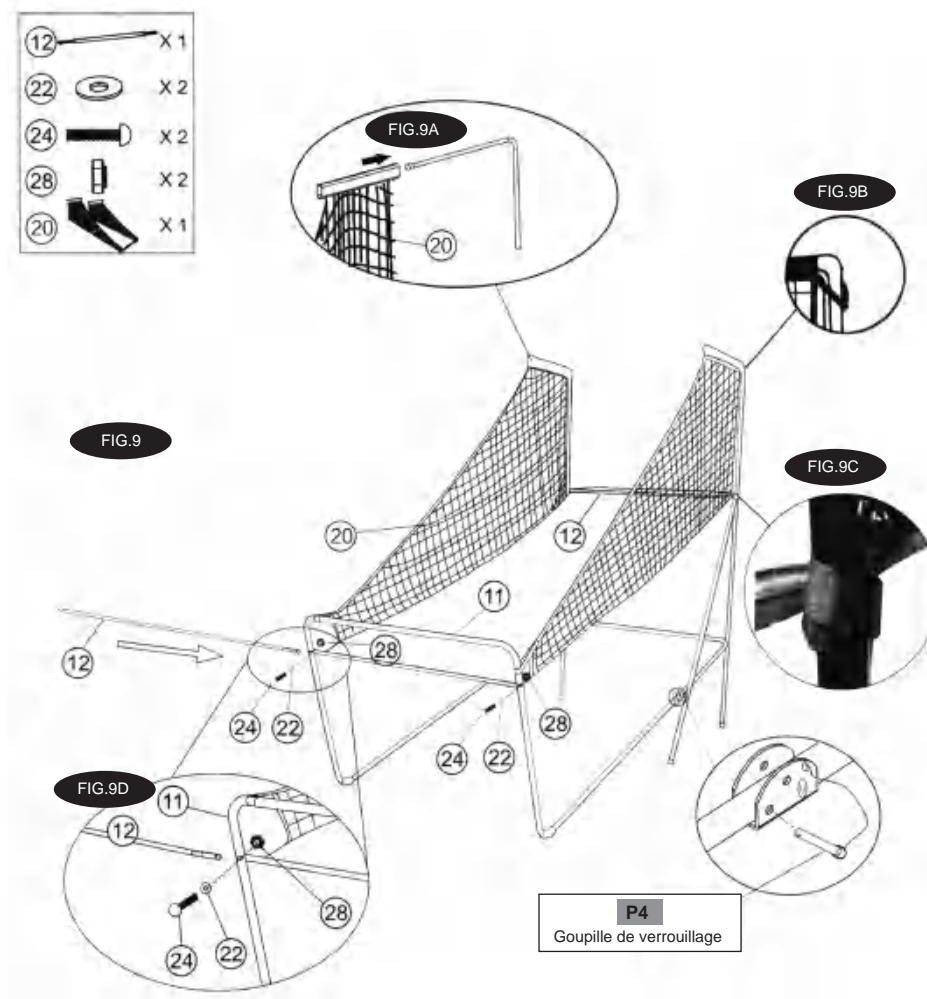





FIG.9

13. Faites glisser les sangles élastiques et le manchon du filet de retour de balle (#20) sur les tubes-1 (#1) comme indiqué sur les FIG.9A, 9B et 9C.

14. Faites glisser le tube-12 (#12) à travers le manchon à l'avant du filet de retour de balle (#20), fixez-le d'abord sur le côté gauche à l'aide des boulons (#24), des rondelles (#22) et des écrous (#28) comme illustré à la FIG.9D. Suivez la même procédure sur le côté droit.

22		X 8
25		X 4
28		X 4

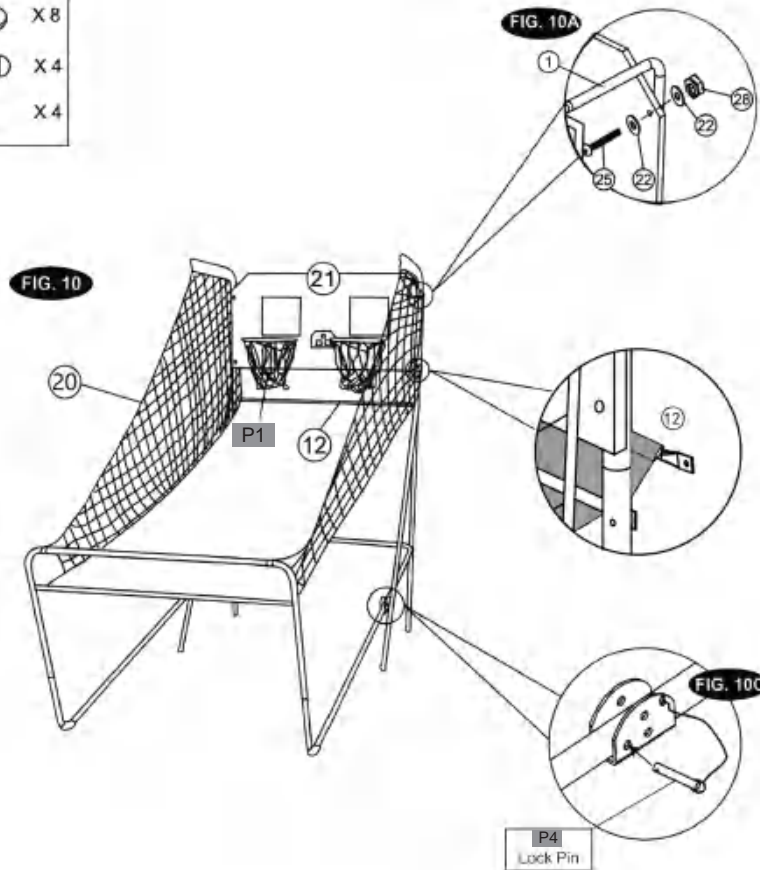


FIG.10

15. Avec l'aide d'un autre adulte, fixez le panneau arrière (#21) aux tubes supérieurs 1 (#1) avec des boulons (#25), des rondelles (#22) et des écrous (#28) comme illustré à la FIG.10A. Faites glisser le tube 12 (#12) à travers le manchon à l'arrière du filet de retour de balle (#20), comme illustré à la FIG.10B. À chaque trou inférieur du panneau arrière, fixez d'abord le côté gauche avec des boulons (#25), des rondelles (#22), des écrous (#28) comme illustré à la FIG.10C. Suivez la même procédure pour le côté droit.

16. Connectez la goupille de verrouillage (#A4) au tube-5 et au tube-6 (#5 et #6) et insérez-la dans le tube-5 et le tube-6 (#5 et #6) comme illustré à la FIG.10C.

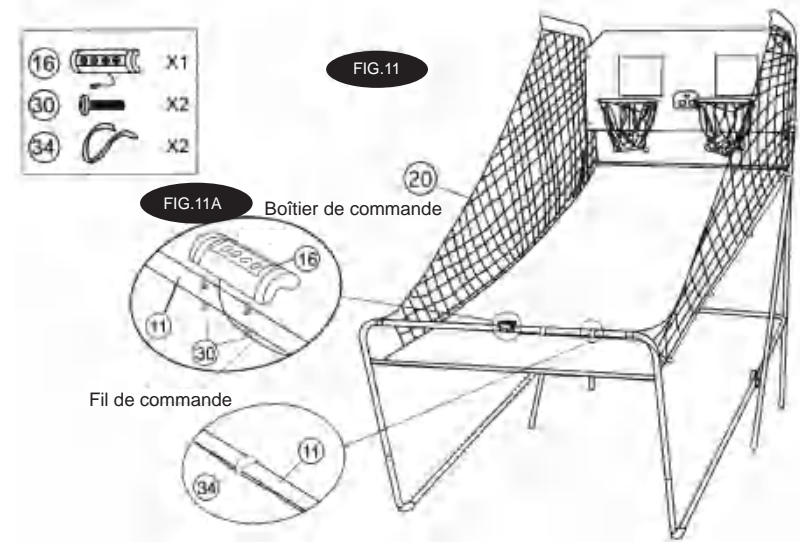


FIG.11

17. Fixez le boîtier de commande (#16) au milieu du tube 11 (#11) à l'aide de deux boulons (#30) comme illustré à la FIG.11A.

18. Faites passer le reste du fil de commande à travers les boucles du filet de retour de balle (#20). Placez le fil de commande sur le tube-11 (#11) à l'aide des sangles auto-adhésives (#34) comme illustré à la FIG.11.

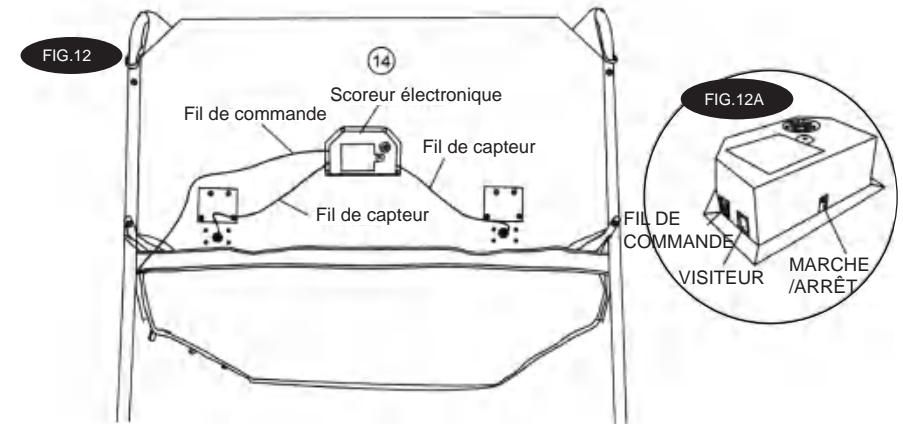
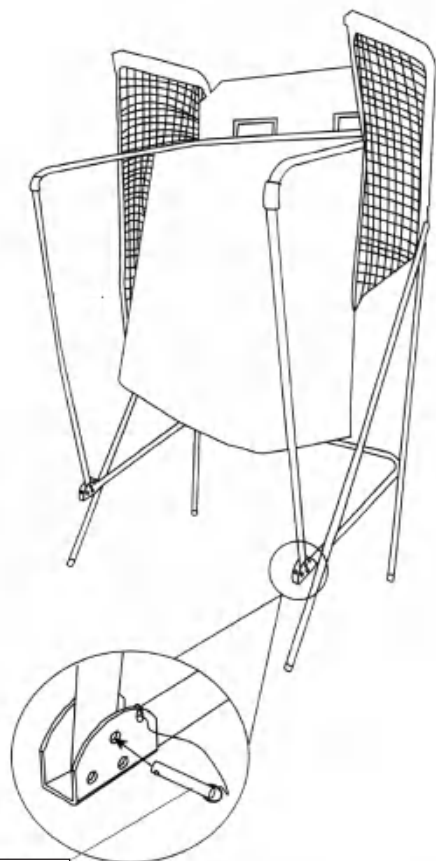


FIG.12

19. Connectez le fil de capteur du capteur de commutateur (#15) au scoreur électronique (#14) comme illustré à la FIG.12. Connectez le fil de commande au scoreur électronique (#14) comme indiqué sur les FIG.12 et 12A.

FIG.13



P4
Goupille de verrouillage

IMPORTANT!
Assurez-vous d'utiliser la goupille de verrouillage (#P4) une fois pliée.

FIG.13

20. Pliez le jeu de basketball arcade lorsqu'il n'est pas utilisé et insérez la goupille de verrouillage (#P4) comme illustré à la FIG.13.

Remarque : La goupille de verrouillage (#P4) doit être retirée de sa position d'origine lorsque la machine est utilisée avant de l'insérer dans la nouvelle position une fois pliée.

FONCTIONNEMENT DU SCORE ÉLECTRONIQUE

Installer les piles

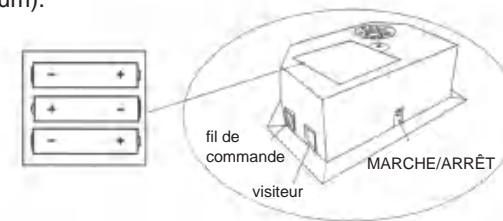
Boîtier à piles : dévissez le boulon à l'aide d'un tournevis et ouvrez le boîtier à piles. Insérez 3 piles "AA" (non incluses) dans l'ordre de polarité indiqué à l'intérieur du couvercle. Fermez ensuite le couvercle à l'aide d'un tournevis. Allumez l'alimentation à l'aide de l'interrupteur MARCHE/ARRÊT.

Rappel :

- Les piles doivent être installées selon la bonne polarisation (+ et -) requise.
- Veillez nettoyer les contacts de la batterie ainsi que ceux des appareils avant l'installation de la batterie.
- Si le jeu n'est pas utilisé pendant une longue période, nous vous recommandons de retirer les piles.

AVERTISSEMENT :

- Nécessite 3 piles "AA" (non incluses).
- Ne mélangez pas les anciennes et les nouvelles piles.
- Ne mélangez pas des piles alcalines, standard (carbone zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).



FONCTIONNEMENT DU BOÎTIER DE COMMANDE

Appuyez sur "ON/OFF" pour activer le scoreur.

Le tableau de bord "HOME" affiche "01" (jeu prédéfini 1).

Appuyez sur "SELECT UP and DOWN" pour sélectionner un jeu.

Appuyez sur "PLAY" pour entrer dans le mode de jeu sélectionné.

Appuyez sur "SOUND" pour activer/désactiver le son pendant la lecture.

Appuyez sur "PAUSE" pour mettre en pause ou démarrer le comptage du temps.

Appuyez et maintenez enfoncé le bouton "ON/OFF" pendant 3 secondes pour éteindre le marqueur.

Appuyez et maintenez le bouton "RESET" 3 secondes pour réinitialiser les jeux.

Remarque : Si aucun tir n'est effectué ou si aucun bouton n'est enfoncé dans les 15 minutes, le marqueur s'éteint automatiquement.

PANNEAU DE COMMANDE



CHOISISSEZ PARMIS 8 OPTIONS DE JEU DIFFÉRENTES

1. Course contre la montre

Appuyez sur "PLAY" pour entrer dans le jeu 1.

Appuyez sur « UP/Down » pour sélectionner un/plusieurs lecteurs (P1/P2/P3/P4).

Appuyez sur "PLAY" après avoir sélectionné le nombre de joueurs.

Appuyez sur "UP/Down" pour sélectionner le temps de lecture, 30/45/60 secondes.

Appuyez sur "PLAY" pour commencer le jeu.

Le tableau de bord "HOME" affiche les joueurs 1, 3 ; Le tableau de bord "VISITOR" montre les joueurs 2, 4.

Tous les coups valent 2 points jusqu'aux 10 dernières secondes, chaque score compte 3 points.

Compte à rebours de 5 secondes jusqu'au tour du joueur suivant lorsqu'un joueur termine la partie.

Le joueur avec plus de points marqués gagne (la LED clignotera sur le joueur avec le score le plus élevé).

Appuyez sur "PLAY" pour redémarrer ce jeu.

2.3 Point Battre l'horloge

Appuyez sur "PLAY" pour entrer dans le jeu 2.

Appuyez sur « UP/Down » pour sélectionner un/plusieurs lecteurs (P1/P2/P3/P4).

Appuyez sur "PLAY" après avoir sélectionné le nombre de joueurs.

Appuyez sur "UP/Down" pour sélectionner le temps de lecture, 30/45/60 secondes.

Appuyez sur "PLAY" pour commencer le jeu.

Le tableau de bord "HOME" affiche les joueurs 1, 3 ; Le tableau de bord "VISITOR" montre les joueurs 2, 4.

Tous les coups effectués comptent 3 points.

Compte à rebours de 5 secondes jusqu'au tour du joueur suivant lorsqu'un joueur termine la partie.

Le joueur avec plus de points marqués gagne (la LED clignotera sur le joueur avec le score le plus élevé).

Appuyez sur "PLAY" pour redémarrer ce jeu.

3. Contre-attaque

Appuyez sur "PLAY" pour entrer dans le jeu 3.

Appuyez sur « UP/Down » pour sélectionner plusieurs lecteurs (P2/P4).

Appuyez sur "PLAY" pour commencer le jeu.

Prise de vue réalisée dans le cadre "HOME", +2 points marqués affichés sur le tableau "HOME" et -2 points pour "VISITEUR".

Prise de vue réalisée dans le cadre "VISITEUR", +2 points marqués affichés sur le tableau "VISITEUR" et -2 points pour "MAISON".

Une fois qu'un joueur marque 10 points, qui gagne et le jeu est terminé.

Appuyez sur "PLAY" pour redémarrer ce jeu.

4. Cheval

a. Appuyez sur "PLAY" pour entrer dans la partie 4.

b. Appuyez sur "UP/Down" pour sélectionner plusieurs joueurs (P2/P3/P4).

c. Appuyez sur "PLAY" après avoir sélectionné le nombre de joueurs.

d. Le joueur doit effectuer un tir en 2 secondes.

e. Le premier joueur peut tirer dans n'importe quel cerceau (domicile ou visiteur). Si le premier joueur marque en 2 secondes, aucune lettre n'est donnée. Le jeu continue pour le joueur suivant. Le tableau d'affichage indiquera "joueur suivant (P2/P3/P4)" et la LED clignotera deux fois en une seconde. Après le flash, le joueur suivant doit reproduire le tir dans le même cerceau que celui choisi par le premier joueur.

f. Si le joueur ne peut pas marquer dans les 2 secondes, il reçoit la première lettre "H" qui s'affiche sur le tableau des scores. Le jeu reste pour le même joueur jusqu'à ce que le joueur marque. Si le joueur ne marque pas, il reçoit la lettre "O" suivie de "R", "S", "E". Si la lettre "E" est donnée, le joueur est éliminé.

g. Le premier joueur à épeler "cheval" perd. Les joueurs continuent à répéter les étapes d.e.f. jusqu'à la fin du jeu.

h. Le dernier joueur à épeler "cheval" gagne.

i. Appuyez sur "PLAY" pour recommencer ce jeu.

5. Point de contrôle

Appuyez sur "PLAY" pour entrer dans le jeu 5.

Appuyez sur "UP/Down" pour sélectionner un ou plusieurs joueurs (P1/P2/P3/P4).

Appuyez sur "PLAY" pour commencer le jeu.

"HOME" affiche "joueur", "VISITOR" affiche "24" points, temps de jeu préétabli de 40 secondes.

Les points marqués s'affichent sur le tableau d'affichage "HOME".

Avant que le temps ne soit écoulé, lorsque 24/52/68/86 points sont marqués, le temps de jeu augmente de 10/20/10/20 secondes respectivement.

Compte à rebours de 5 secondes avant le tour du joueur suivant lorsqu'un joueur termine le jeu.

Le joueur ayant marqué le plus de points gagne (la LED clignote sur le joueur ayant le plus de points).

Le jeu est terminé lorsqu'un joueur obtient 98 points.

Appuyez sur "PLAY" pour redémarrer ce jeu.

CHOISISSEZ PARMIS 8 OPTIONS DE JEU DIFFÉRENTES

6. Autour du monde

Utilisez du ruban adhésif pour marquer les lignes de tir.

Appuyez sur "PLAY" pour entrer dans le jeu 6.

Appuyez sur "UP/Down" pour sélectionner un/plusieurs joueurs (P1/P2/P3/P4).

Appuyez sur "PLAY" après avoir sélectionné le nombre de joueurs.

Le tableau d'affichage "HOME" affiche les joueurs 1/2/3/4, "VISITOR" affiche les points marqués.

Une fois que le score atteint 10 points ou que le temps atteint 99 secondes, un compte à rebours de 5 secondes avant le tour du joueur suivant lorsqu'un joueur termine la partie. Le joueur qui termine la partie en premier gagne (le LED clignote sur le gagnant). Appuyez sur "PLAY" pour relancer le jeu.

7. Tir à gauche et à droite

Appuyez sur "PLAY" pour entrer dans le jeu 7.
Appuyez sur « UP/Down » pour sélectionner un/plusieurs lecteurs (P1/P2/P3/P4).
Appuyez sur "PLAY" après avoir sélectionné le nombre de joueurs.
Appuyez sur "UP/Down" pour sélectionner le temps de lecture, 30/45/60 secondes.
Appuyez sur "PLAY" pour commencer le jeu.
Le tableau de bord "HOME" affiche le joueur, "VISITOR" affiche les points.
Faites un tir dans le cadre "HOME" lorsque LED clignote sur "HOME", 2 points marqués s'affichent sur "HOME".
Faites une prise de vue dans le cadre "VISITOR" lorsque la LED clignote sur "VISITOR", 2 points marqués s'affichent sur "VISITOR".
Compte à rebours de 5 secondes jusqu'au tour du joueur suivant lorsqu'un joueur termine la partie. Le joueur avec plus de points marqués gagne (la LED clignotera sur le joueur avec le score le plus élevé).
Appuyez sur "PLAY" pour redémarrer ce jeu.

8. Un à un

Appuyez sur "PLAY" pour accéder au jeu 8.
Appuyez sur "UP/Down" pour sélectionner un/plusieurs lecteurs (P 1/P2/P3/P4).
Appuyez sur "PLAY" après avoir sélectionné le nombre de joueurs.
Appuyez sur "UP/Down" pour sélectionner le temps de lecture, 30/45/60 secondes.
Appuyez sur "PLAY" pour commencer le jeu.
Le tableau de bord "HOME" affiche les joueurs 1, 3 ; Le tableau de bord "VISITEUR" indique Joueur2, 4. Tous les coups valent 2 points jusqu'aux 10 dernières secondes, chaque score compte 3 points. Compte à rebours de 5 secondes jusqu'au tour du joueur suivant lorsqu'un joueur termine la partie. Le joueur avec plus de points marqués gagne (la LED clignotera sur le joueur avec le score le plus élevé).
Appuyez sur "PLAY" pour redémarrer ce jeu.

ATTENTION !

Les changements ou modifications non expressément approuvés par la partie responsable de la conformité pourraient annuler l'autorité de l'utilisateur à faire fonctionner l'équipement.

Le fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes :

- (1) Cet appareil ne doit pas causer d'interférences nuisibles.
- (2) Cet appareil doit accepter toute interférence reçue, y compris les interférences susceptibles de provoquer un fonctionnement indésirable.

EN



Return / Damage Claim Instructions

- DO NOT discard the box / original packaging.**
In case a return is required, the item must be returned in original box. Without this your return will not be accepted.
- Take a photo of the box markings.**
A photo of the markings (text) on the side of the box is required in case a part is needed for replacement. This helps our staff identify your product number to ensure you receive the correct parts.
- Take a photo of the damaged part (if applicable).**
A photo of the damage is always required to file a claim and get your replacement or refund processed quickly. Please make sure you have the box even if it is damaged.
- Send us an email with the images requested.**
Email us directly from marketplace where your item was purchased with the attached images and a description of your claim.

FR



Instructions De Retour / Réclamation De Dommages

- NE PAS jeter la boîte/l'emballage d'origine.**
Dans le cas où un retour est requis, l'article doit être retourné dans sa boîte d'origine. Sans cela, votre retour ne sera pas accepté.
- Prenez une photo des marquages de la boîte.**
Une photo des marquages (texte) sur le côté de la boîte est requise au cas où une pièce serait nécessaire pour le remplacement. Cela aide notre personnel à identifier votre numéro de produit pour s'assurer que vous recevez les bonnes pièces.
- Prenez une photo des dommages (le cas échéant).**
Une photo des dommages est toujours requise pour déposer une réclamation et obtenir rapidement votre remplacement ou votre remboursement. Assurez-vous d'avoir la boîte même si elle est endommagée.
- Envoyez-nous un e-mail avec les images demandées.**
Envoyez-nous un e-mail directement depuis le marché où votre article a été acheté avec les images ci-jointes et une description de votre réclamation.