



ECLIPSE

6 Foot 5-in-1 Swivel Table

Air Powered Hockey, Billiards, Table Tennis, Football and Basketball



Please keep this instruction manual for future reference

If you have any problems with your new product, please contact Triumph Sports USA at 1-866-815-4173, or e-mail us at csr@triumphsportsusa.com for any technical support or warranty issues.

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



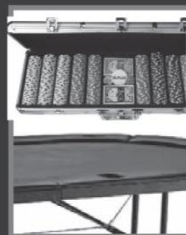
BILLIARDS



DARTS



GAME TABLES



CASINO



OUTDOOR GAMES



DARTBOARDS

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

www.triumphsportsusa.com

©2013 Triumph Sports USA. All Rights Reserved.

IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS

READ ALL INSTRUCTIONS


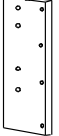

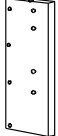

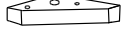
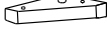


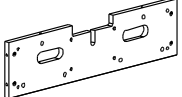

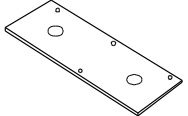
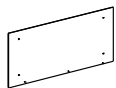


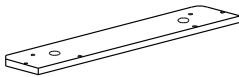
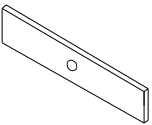







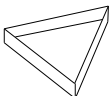

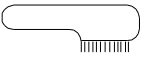






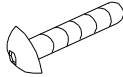
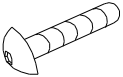
1. Read all instructions-All the safety and operating instructions should be read carefully before the hockey game is played.
2. **Caution**-This is not a toy and is intended for use by or under the supervision of adults. Adults should review safety guidelines with children to avoid possible risk of 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


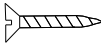


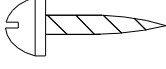
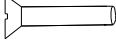



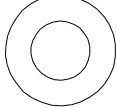


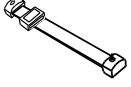

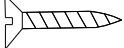
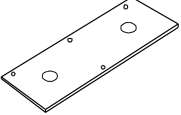
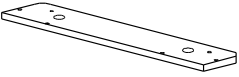
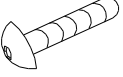









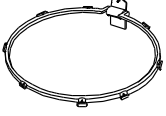
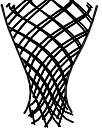
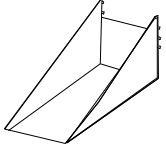
WARNING: To Reduce The Risk Of Fire Or Electric Shock, Do Not Use This Fan With Any Solid-State Speed Control Device.

For Household use only.

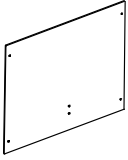
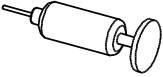
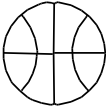


Parts List

<p>1#</p>  <p>Cabinet-Hockey 1 Piece</p>	<p>2#</p>  <p>Leg Panel - Left - A 2 Pieces</p>	<p>3#</p>  <p>Leg Panel - Left - B 2 Pieces</p>	<p>4#</p>  <p>Leg Panel - Right - A 2 Pieces</p>	<p>5#</p>  <p>Leg Panel - Right - B 2 Pieces</p>
<p>6#</p>  <p>Leg Cap - Left 2 Pieces</p>	<p>7#</p>  <p>Leg Cap - Right 2 Pieces</p>	<p>8#</p>  <p>Leg Leveler 4 Pieces</p>	<p>9#</p>  <p>Lock Pin 4 Pieces</p>	<p>10#</p>  <p>Leg Pedestal 2 Pieces</p>
<p>11#</p>  <p>Catcher Box 2 Pieces</p>	<p>12#</p>  <p>Ball Board - Lower 1 Pieces</p>	<p>13#</p>  <p>Leg - End Panel 2 Pieces</p>	<p>14#</p>  <p>Ball Board - Lower 2 Pieces</p>	<p>15#</p>  <p>Leg - Side Panel 2 Pieces</p>
<p>16#</p>  <p>Top End Panel 1 Pieces</p>	<p>17#</p>  <p>Support Panel 2 Pieces</p>	<p>18#</p>  <p>Hockey Striker 2 Pieces</p>	<p>19#</p>  <p>Hockey Felt 2 Pieces</p>	<p>20#</p>  <p>Hockey Puck 2 Pieces</p>
<p>21#</p>  <p>Table Tennis Bat 2 Pieces</p>	<p>22#</p>  <p>Table Tennis Ball 2 Pieces</p>	<p>23#</p>  <p>Billiard Balls 1 Set</p>	<p>24#</p>  <p>Cue Stick 2 Pieces</p>	<p>25#</p>  <p>Triangle 1 Piece</p>
<p>26#</p>  <p>Chalk 2 Pieces</p>	<p>27#</p>  <p>Brush 1 Piece</p>	<p>28#</p>  <p>Football Goal 2 Pieces</p>	<p>29#</p>  <p>Table Tennis Post 2 Pieces</p>	<p>30#</p>  <p>Foam Football 2 Pieces</p>
<p>31#</p>  <p>3.5x33mm Screw 14 Pieces</p>	<p>32#</p>  <p>3.5x14mm Screw 24 Pieces</p>	<p>33#</p>  <p>4x40mm Screw 46 Pieces</p>	<p>34#</p>  <p>6x40mm Allen key bolt 12 Pieces</p>	<p>35#</p>  <p>6x32mm Allen key bolt 8 Pieces</p>

Parts List

<p>36#</p>  <p>4x7mm Screw 8 Pieces</p>	<p>37#</p>  <p>3.5x14mm Screw 12 Pieces</p>	<p>38#</p>  <p>Corner Basket 4 Pieces</p>	<p>39#</p>  <p>Side Basket 2 Pieces</p>	<p>40#</p>  <p>3.5x18mm Screw 4 Piece</p>
<p>41#</p>  <p>5x17mm Screw 8 Pieces</p>	<p>42#</p>  <p>Cue Holder 4 Pieces</p>	<p>43#</p>  <p>Wrench - Allen Style 1 Piece</p>	<p>44#</p>  <p>Cabinet-Billiards 1 Piece</p>	<p>45#</p>  <p>18mm Washer 24 Pieces</p>
<p>46#</p>  <p>Table Tennis Net 1 Piece</p>	<p>47#</p>  <p>Tennis Surface 1 Piece</p>	<p>48#</p>  <p>Hockey Scorer 2 Pieces</p>	<p>49#</p>  <p>Support Bracket 4 pcs</p>	<p>50#</p>  <p>3.5x25mm Screw 18 Pieces</p>
<p>51#</p>  <p>Ball Board - Lower 1 Pieces</p>	<p>52#</p>  <p>Top End Panel 1 Pieces</p>	<p>53#</p>  <p>6x20mm Bolt 2 Pieces</p>	<p>54#</p>  <p>Nut 6 Pieces</p>	<p>55#</p>  <p>T' plastic joint 2 Pieces</p>
<p>56#</p>  <p>L' plastic joint 2 Pieces</p>	<p>57#</p>  <p>plastic poles 2 Pieces</p>	<p>58#</p>  <p>plastic poles 2 Pieces</p>	<p>59#</p>  <p>plastic poles 2 Pieces</p>	<p>60#</p>  <p>plastic poles 2 Pieces</p>
<p>61#</p>  <p>metal poles 2 Pieces</p>	<p>62#</p>  <p>metal poles 2 Pieces</p>	<p>63#</p>  <p>Basketball Rim 1 set</p>	<p>64#</p>  <p>Basketball Net 1 Piece</p>	<p>65#</p>  <p>Basketball Return Net 1 Piece</p>

Parts List

<p>66#</p>  <p>Backboard 1 Piece</p>	<p>67#</p>  <p>Inflating Pump 1 Piece</p>	<p>68#</p>  <p>Basketball 1 Piece</p>	<p>69#</p>  <p>Table Tennis Cushion 2 Piece</p>	<p>70#</p>  <p>Bind Belt 2 Piece</p>
---	--	--	---	---

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

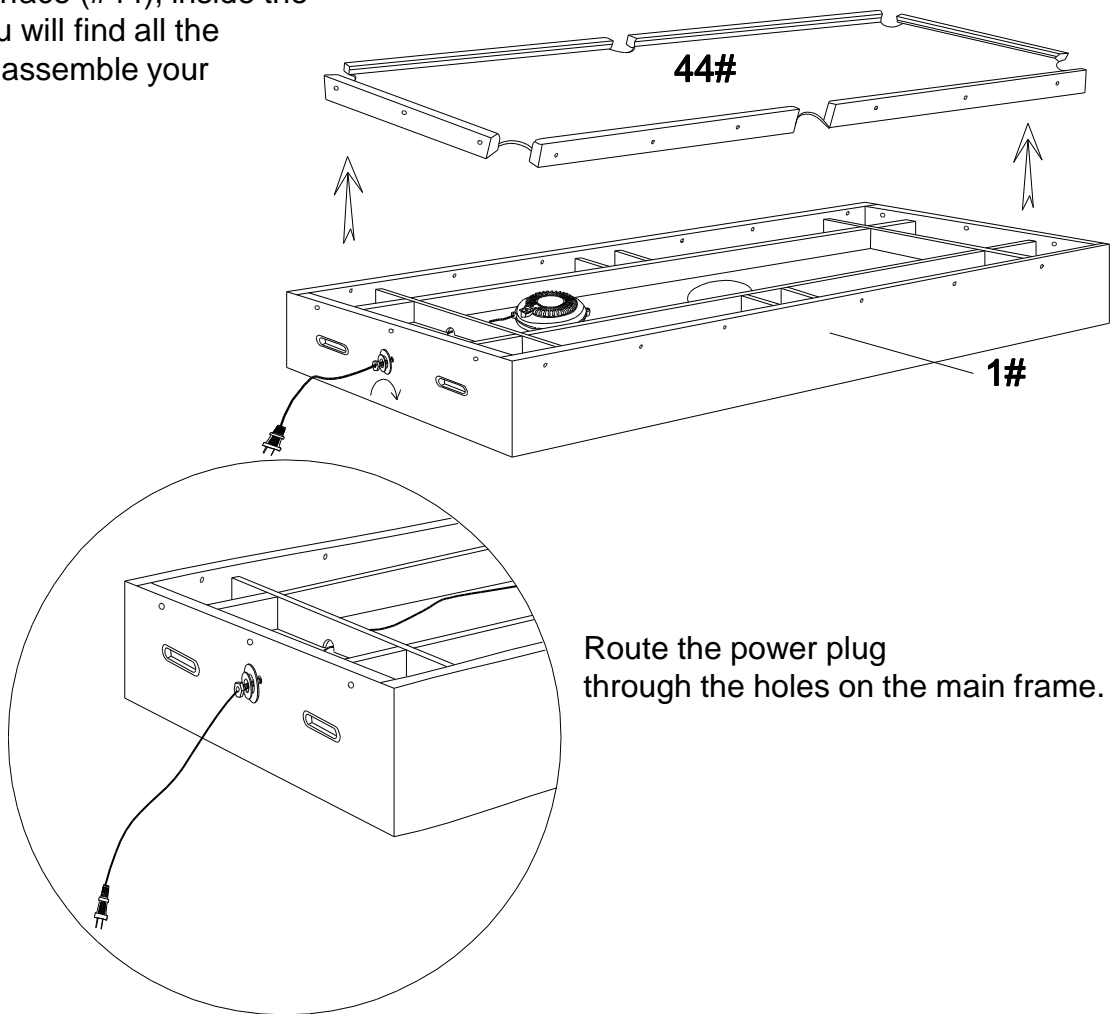
NOTE: We recommend that two adults work together to assemble this game.

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

Step 1

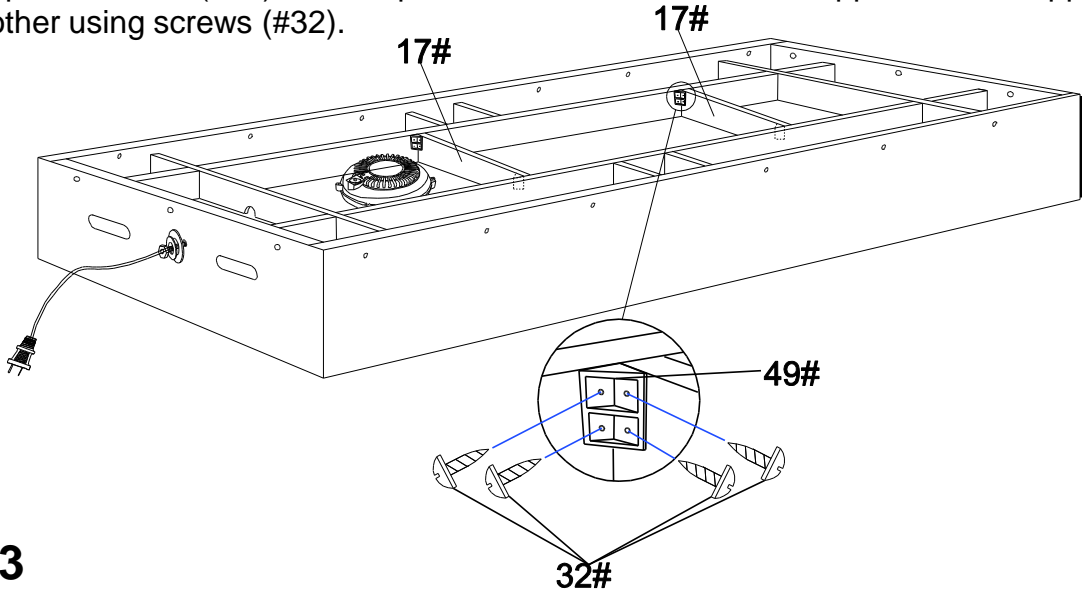
Please inspect table tops and playing surfaces before putting the game together. Remove all the contents from inside the carton and verify that you have all listed parts as shown on the parts list.

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.



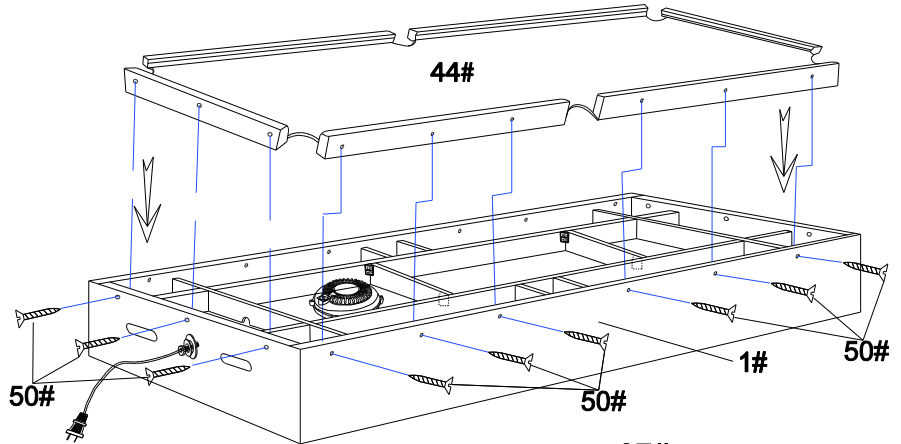
Step 2

Line up both support panels (#17) onto the frame that has been pre-marked for placement. Attach support brackets (#49) to the top corner on each side of the support bracket opposite of one another using screws (#32).



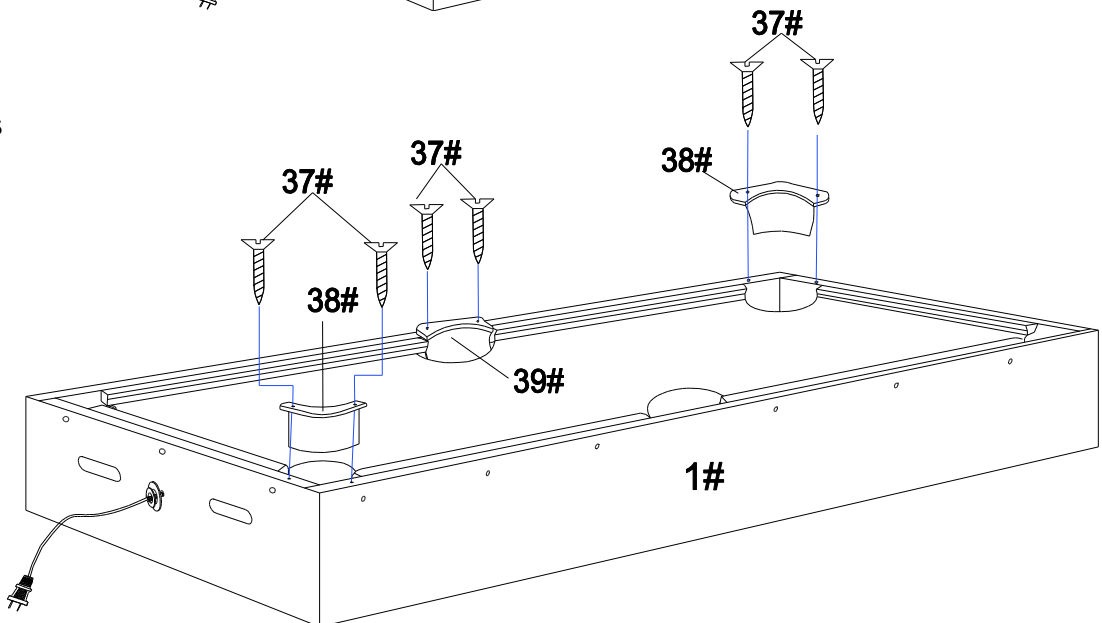
Step 3

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 (#50).



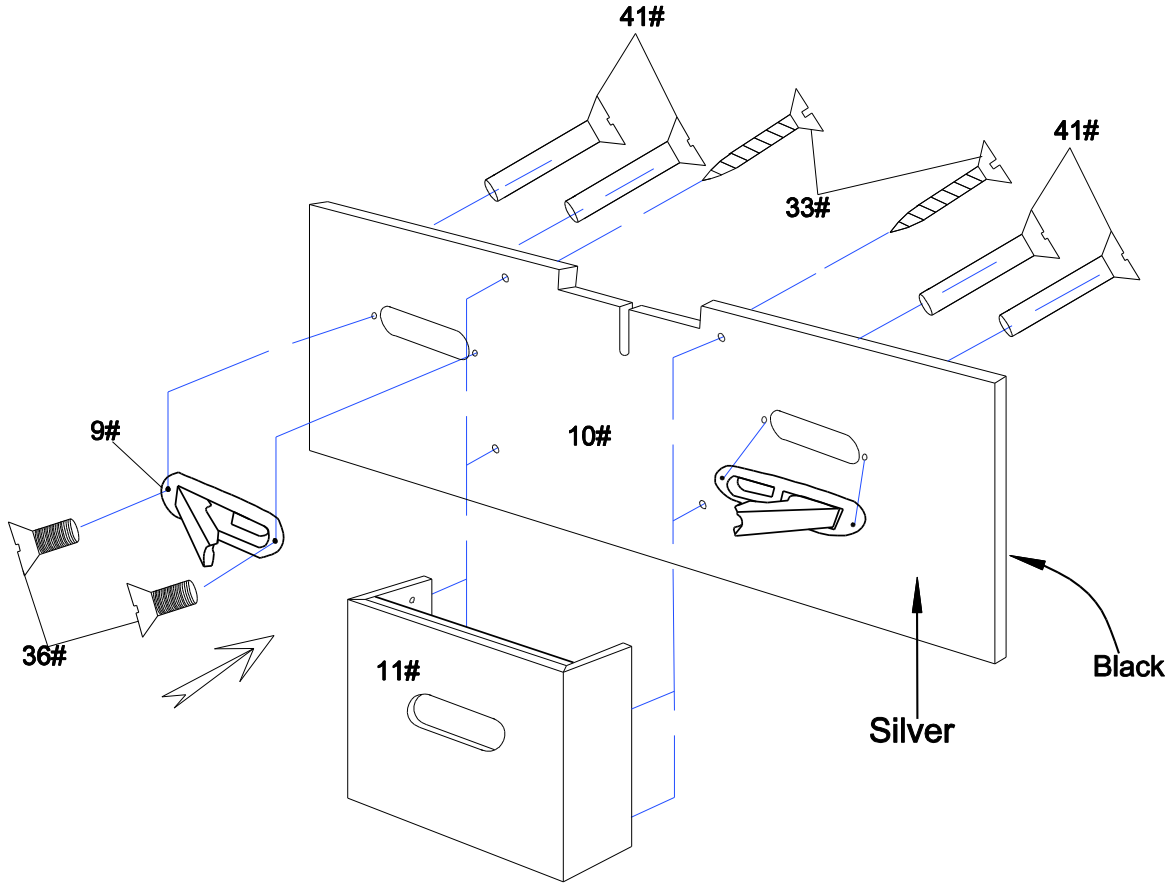
Step 4

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



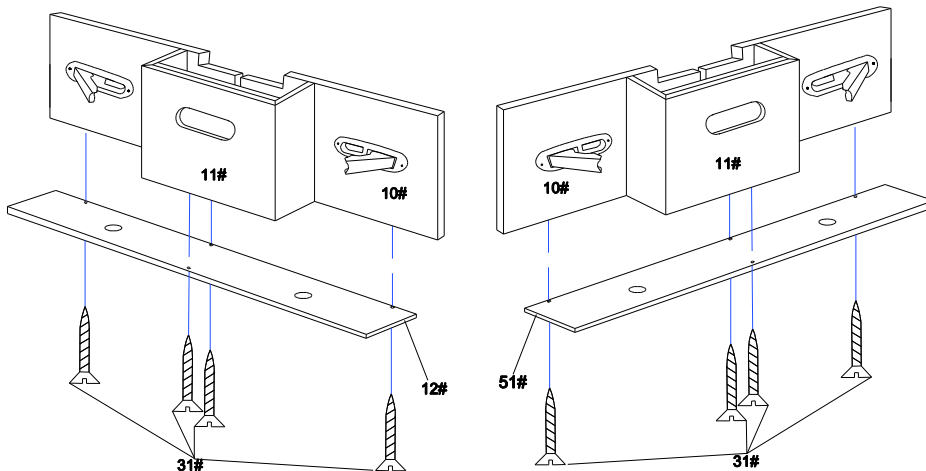
Step 5

Screw 2 lock pins (#9) into predrilled holes on leg pedestal (#10) with 4x7mm mating screws (#36), and 5x17mm mating bolts (#41). Attach the catcher box (#11) to the leg pedestal (#10) with 4x40mm screws (#33) into predrilled holes. Repeat the step for the other side.



Step 6

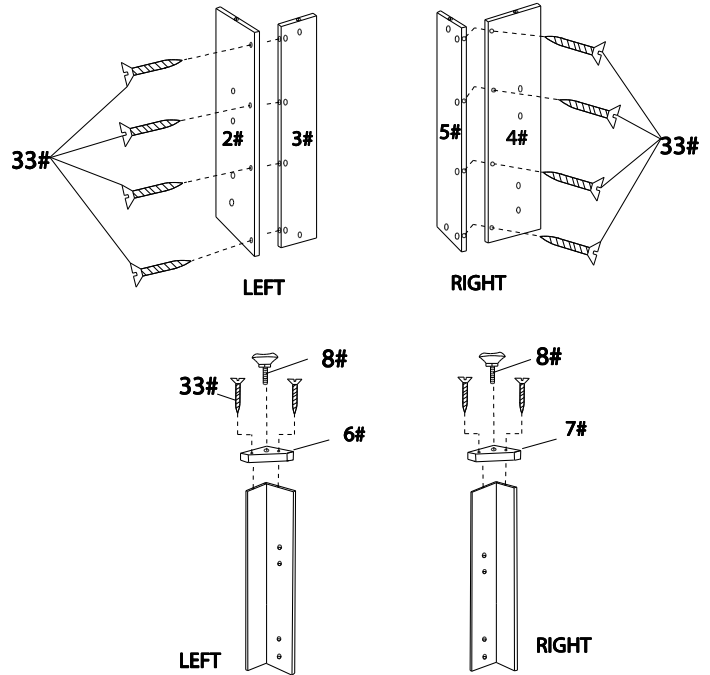
Screw the ball below boards (#12 & #51) to the leg pedestals (#10) using screws (#31) into predrilled holes.



Step 7

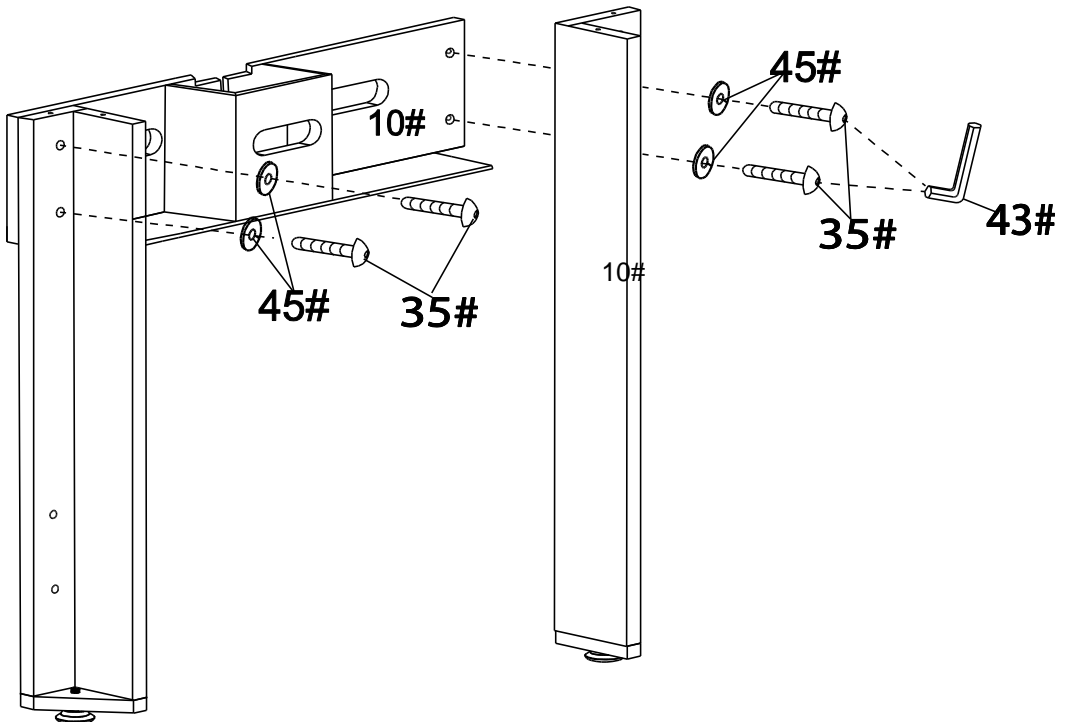
Attach the leg panel left A (#2) to leg panel left B (#3) with screw (#33). Attach the leg cap left (#6) to the bottom of the leg with leg leveler (#8) and screw (#33).

Attach the leg panel right A (#4) to leg panel right B (#5) with screw (#33). Attach the leg cap right (#7) to the bottom of the leg with leg leveler (#8) and screw (#33).



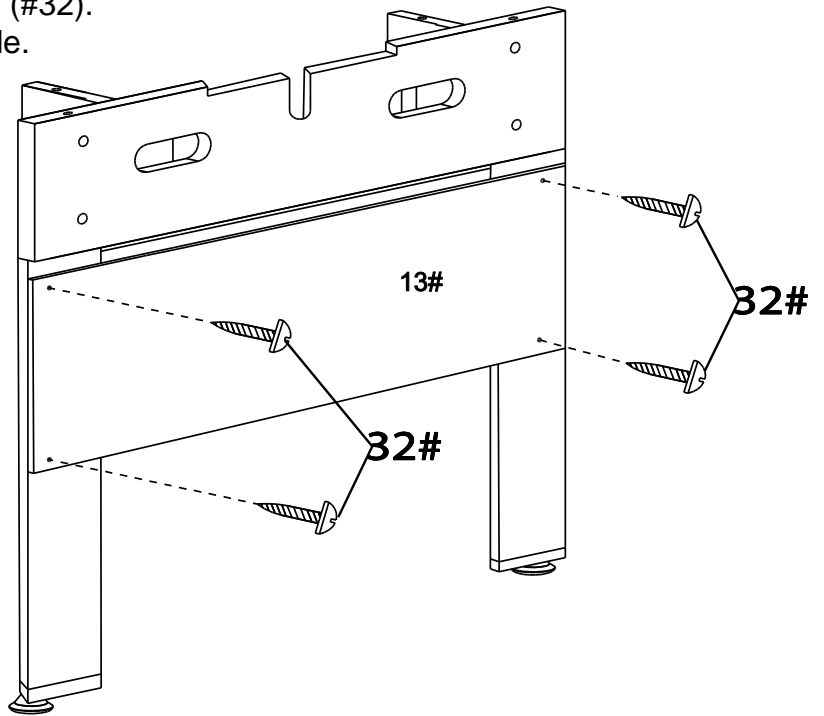
Step 8

Flip the legs over, attach the assembled legs to the leg pedestal (#10) by inserting washer (#45) and bolt (#35) into the predrilled holes of the leg pedestal. Tighten the bolt (#35) with Allen Wrench (#43). Repeat the step for the other side.



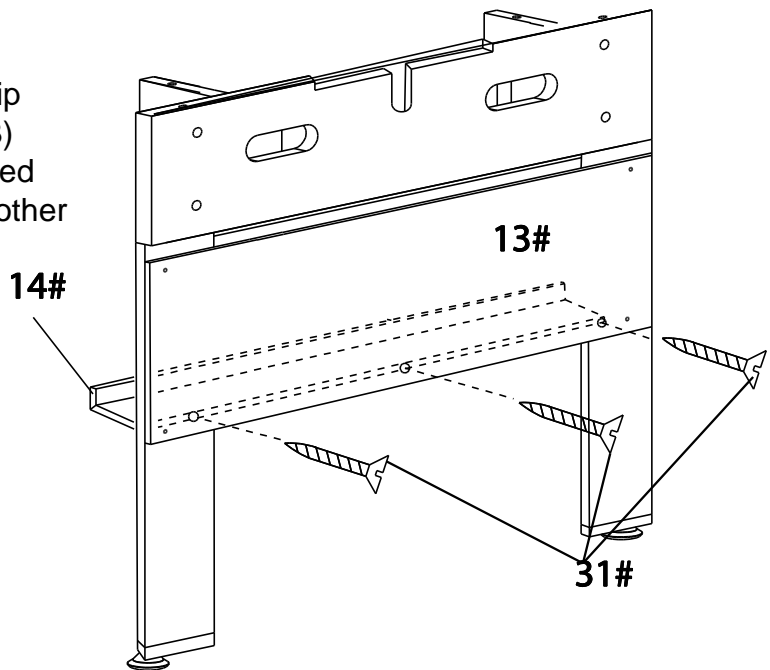
Step 9

Attach the leg end panel (#13) to the legs from the inside using screw (#32). Repeat the step for the other side.



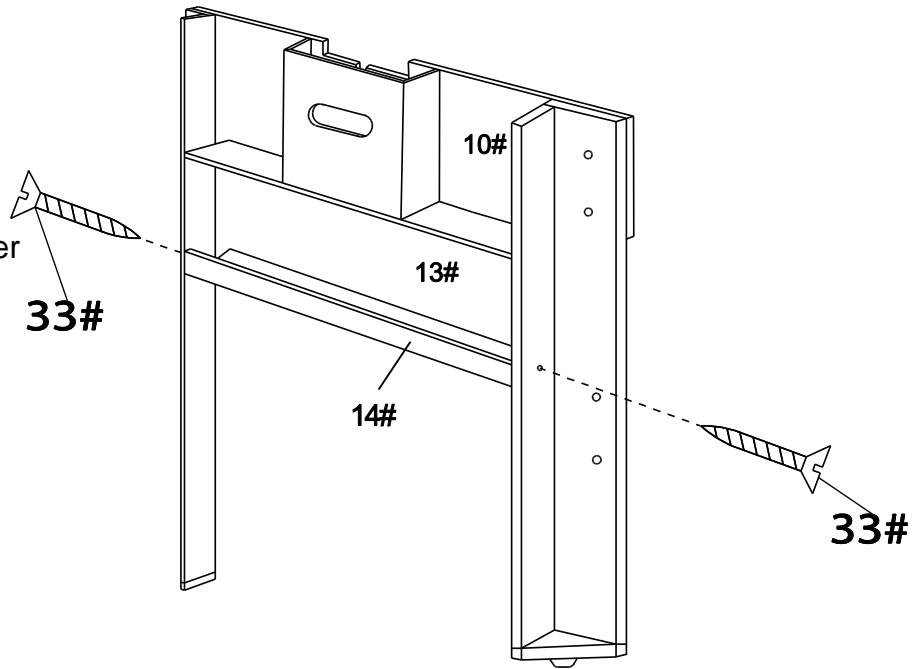
Step 10

Screw the ball below board w/lip (#14) to the leg end panel (#13) using screws (#31) into predrilled holes. Repeat the step for the other side.



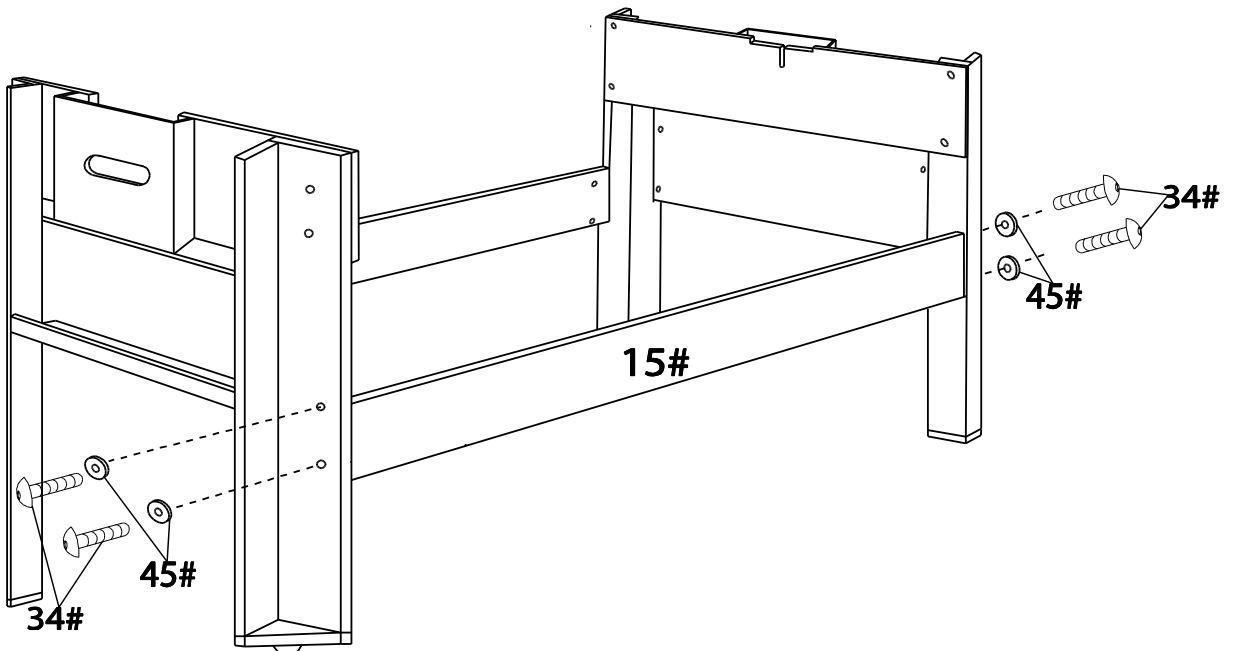
Step 11

Attach the ball below board (#14) to the side of the leg using screw (#33) into predrilled holes. Repeat the step for the other side.



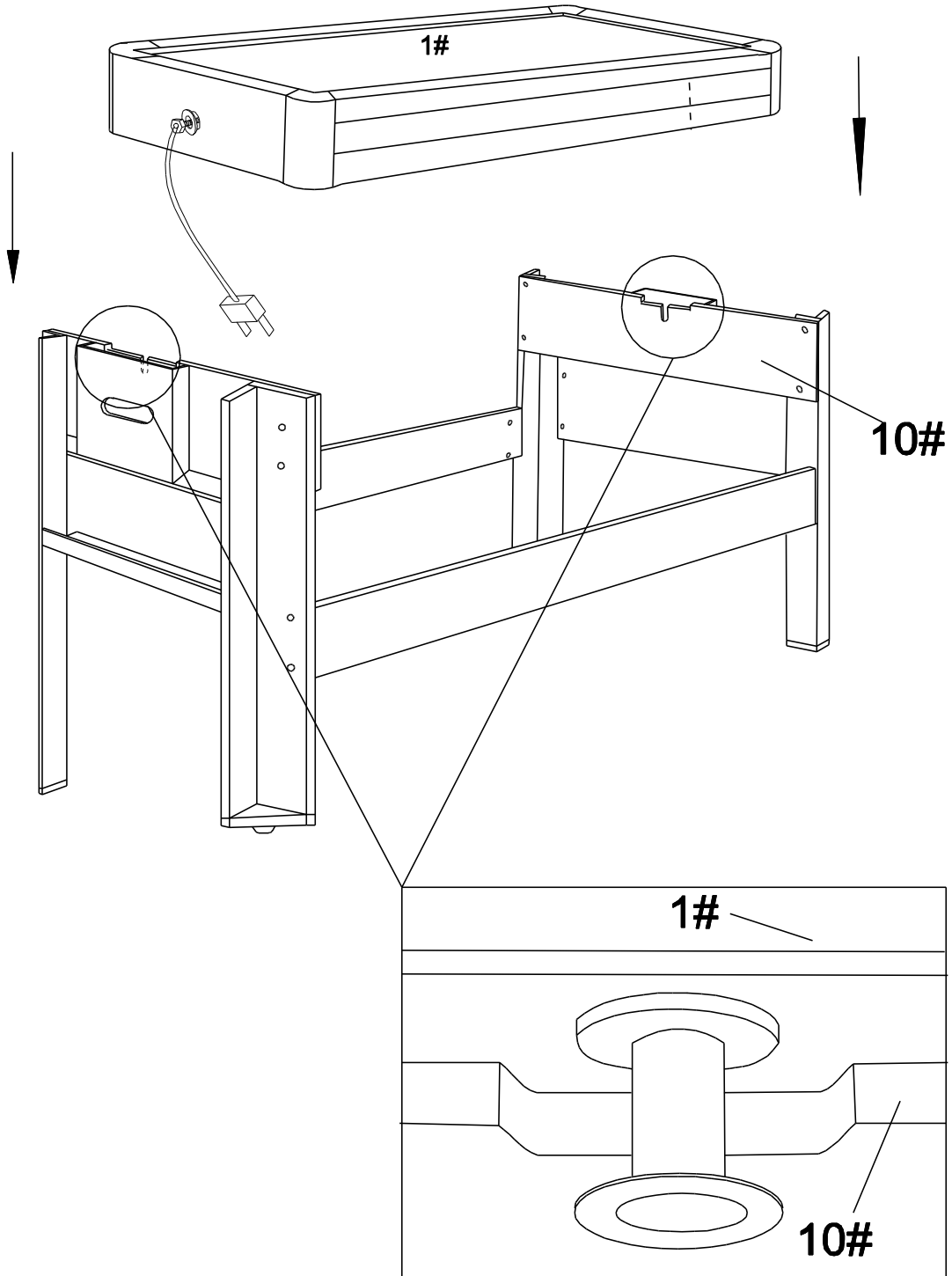
Step 12

With the help of another person, attach the outside rails (#15) to the assembled leg pedestals by aligning the holes in the corner braces on the outside rails (#15) with the predrilled holes in the leg using bolt (#34) and washer (#45).



Step 13

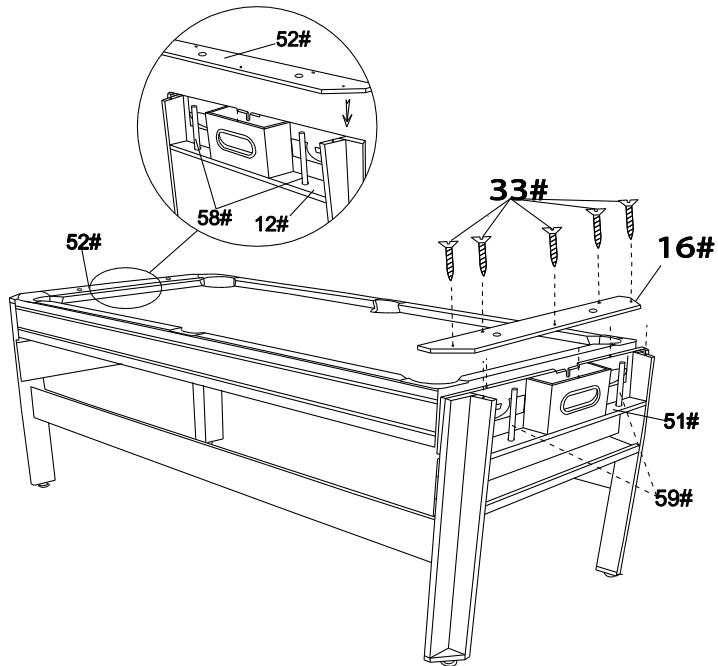
Attach the table top (#1) to the assembled base frame, billiard side up. The shaft in the table cabinet (#1) cannot be removed. The shafts will rest in the slot on the leg pedestal (#10). Guide the electric cord through the catcher box and ball board. Lock the table cabinet into place using the lock pin.



Step 14

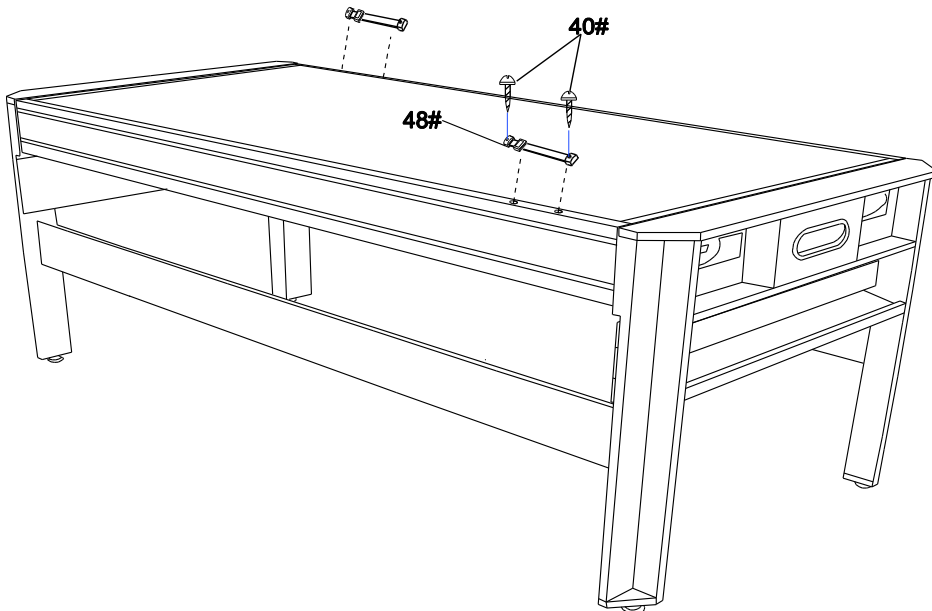
Insert the plastic poles (#58 & #59) into the ball below boards (#12 & #51).

Attach the top end panels (#16 & #52) to the assembled leg pedestal by aligning the holes in the top end panels with the predrilled holes in the top of the leg pedestal (#10) with screw (#33).



Step 15

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 (#48) to the top of the side panel with screw (#40).



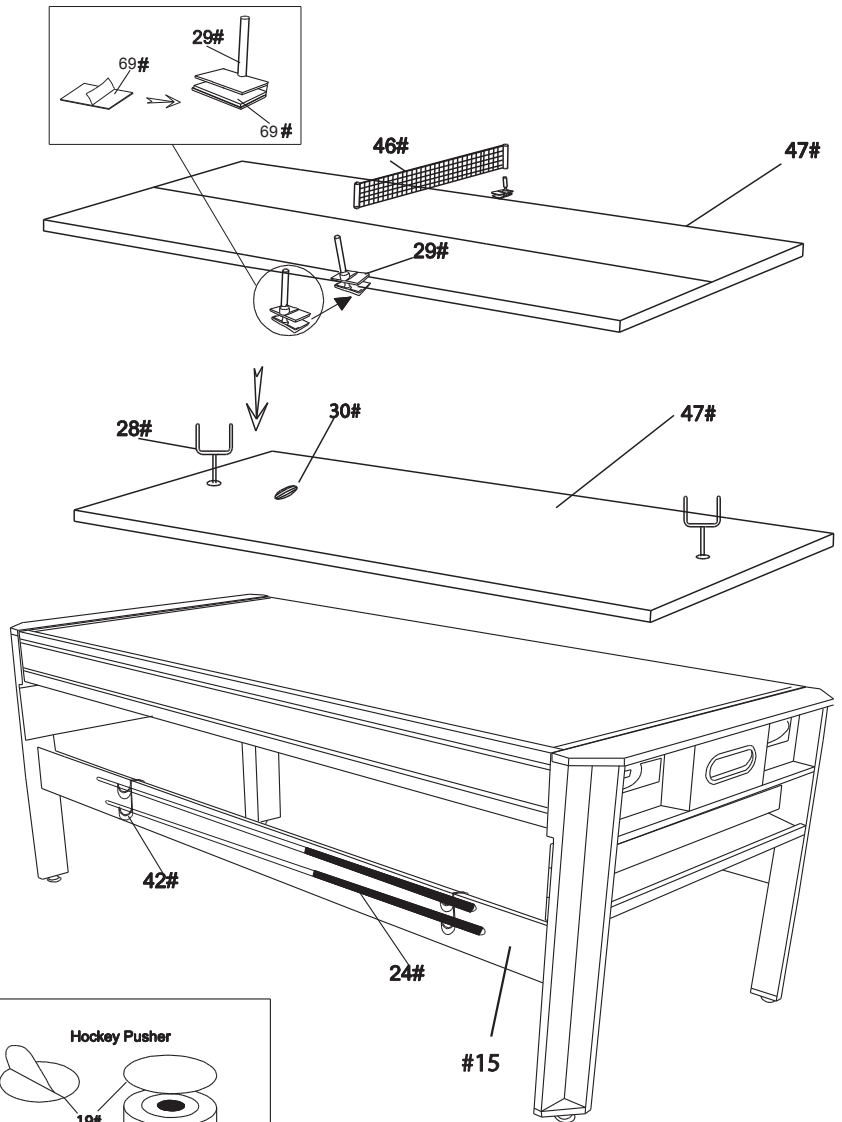
Step 16

Place the table tennis top (#47) on the center of the hockey table surface.

Attach net post (#29) to the table tennis top (#47), slide table tennis net (#46) onto the post.

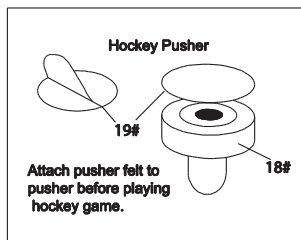
To play the football game, remove the table tennis net and post, flip the table tennis top over.

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



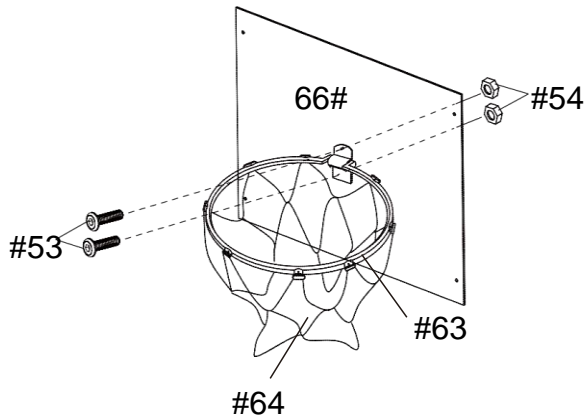
Step 17

Clip the cue holder (#42) to the outside rail (#15). Store the cue sticks (#24) in the cue holder.

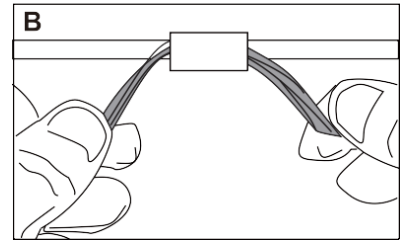
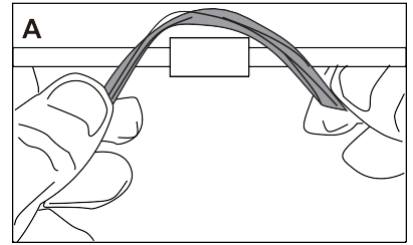


Step 18

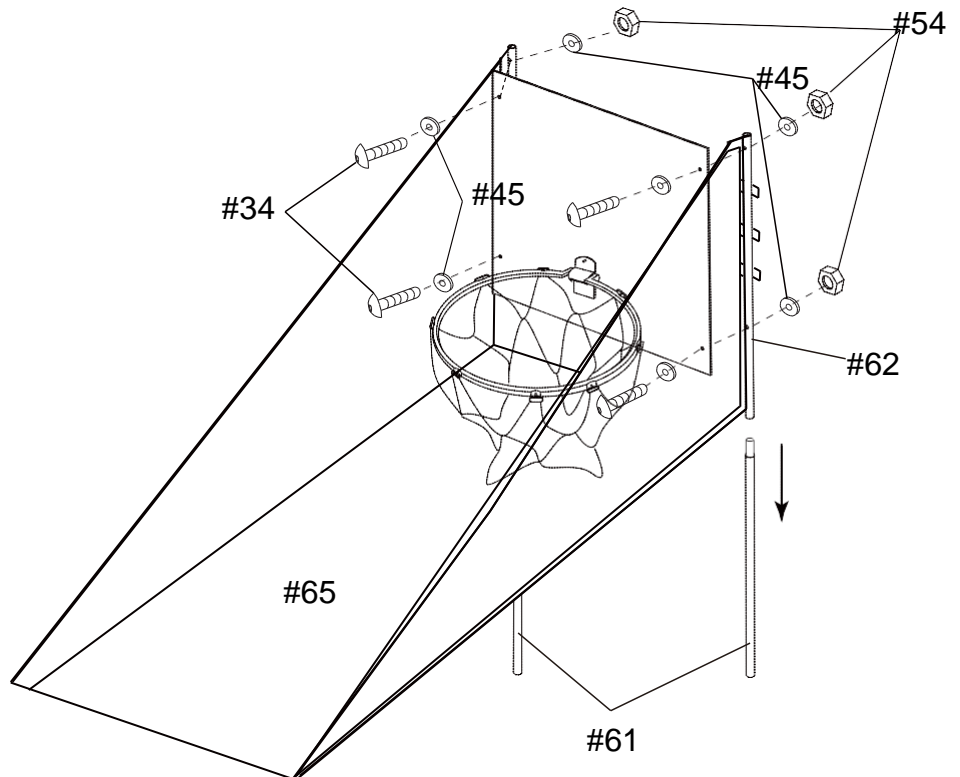
Attach the basketball rim (#63) to the backboard (#66) with bolts (#53) and nuts (#54).



Loop the nets (#64) through the net hooks on the rim (#63) as shown in FIG. A and B



Step 19 Insert the metal poles (#62) into the metal poles (#61). Attach the basketball return net (#65) to the poles using the velcro straps. Now attach the backboard with rim to the metal poles using bolts (#34), washers (#45) and nuts (#54) through the pre-drilled holes.

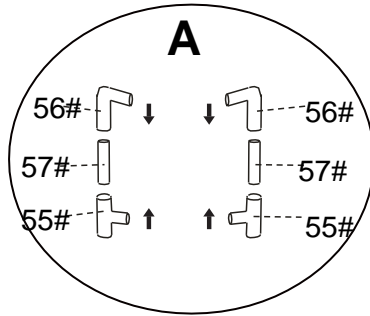


Step 20

Insert the backboard attached to the metal poles into the holes in the top end panel (#52) as seen in Fig. F

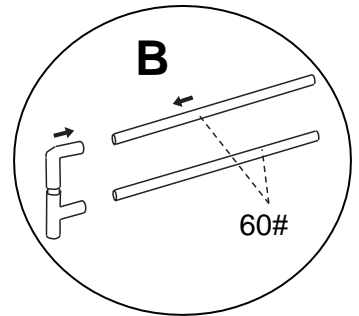
A

Insert L plastic joint (#56) and T plastic joint (#55) onto each end of plastic pole (#57).



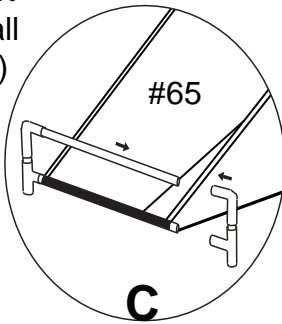
B

Insert plastic poles (#60) into one side of joints in step A.



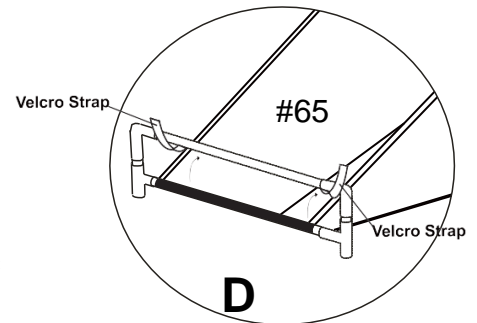
C

Slide the pocket in the basketball return net (#65) onto the lower plastic pole (#60). Insert plastic poles (#60) into the other side of joints in step A.



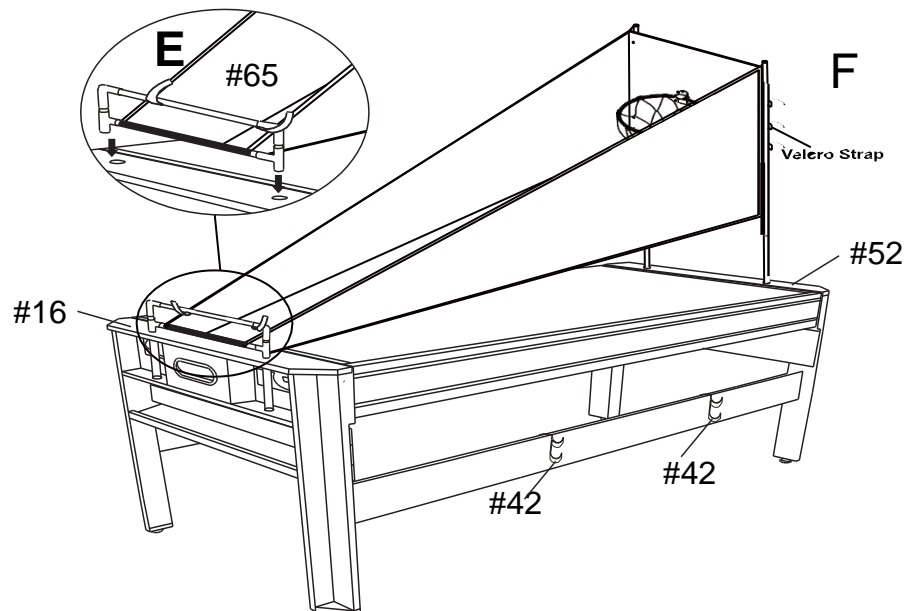
D

Attach the velcro straps from the basketball return net (#65) to the upper plastic pole (#60).



E

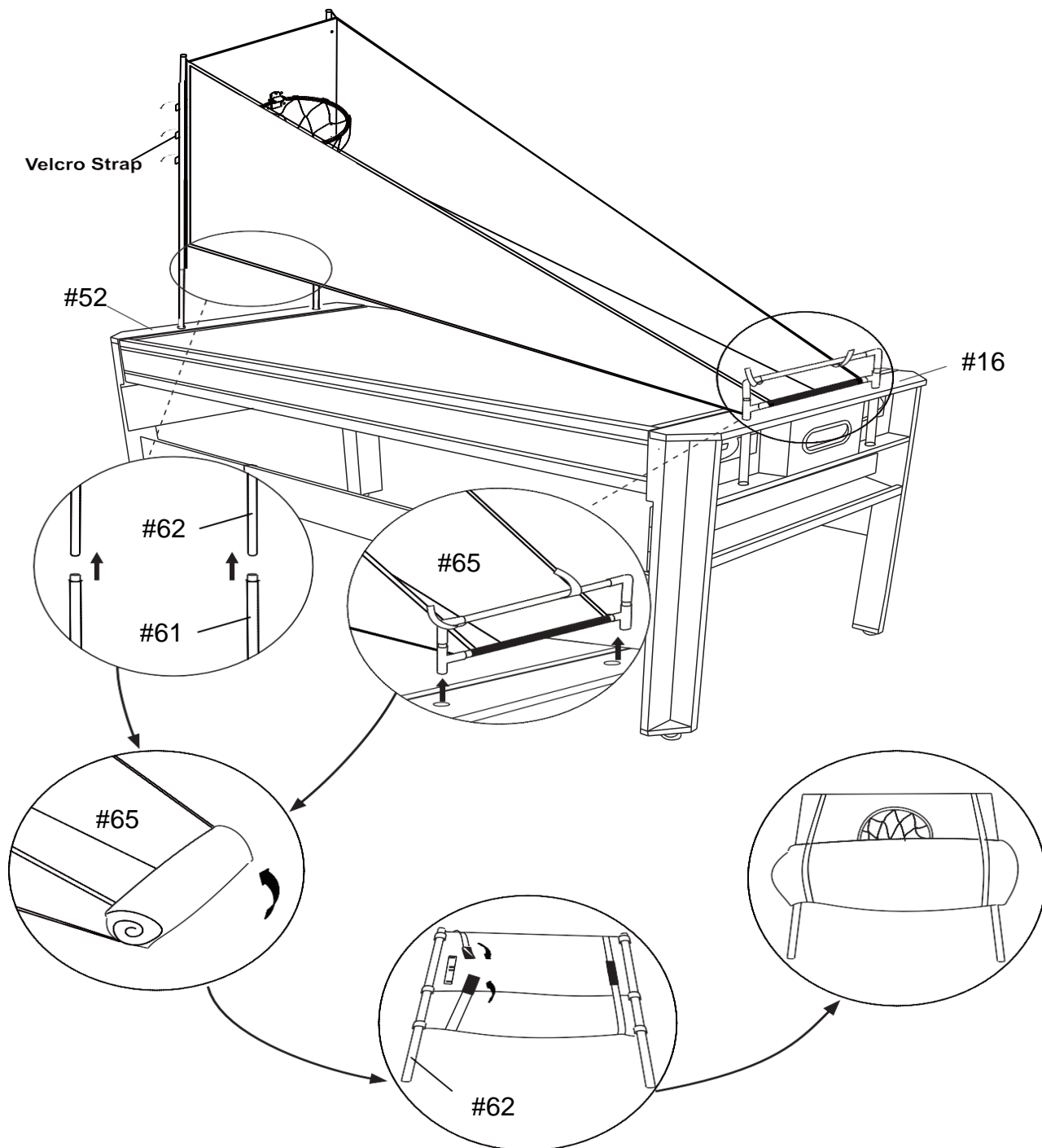
Insert these assembled pieces into the holes in the ball board-lower (#16).



F

Step 21

To remove and store the Basketball accessory from the game table follow the steps below. Store the metal poles (#61) in the cue/pole holder (#42).



Game Rules

AIR POWERED HOCKEY:

1. 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.
2. 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.
3. One point is given when a puck is shot into the opponent's goal.
4. 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

FOOTBALL:

Shots which fail to reach the end of the table allow the opponent to "receive possession", that is, to take his own shot from that point. Players generally alternate shots until one scores a touchdown or the paper football is knocked completely off of the table. In some variations, a shot which results in part of the paper football extending over the side of the table results in a "first down", and the shooter is allowed another shot from that point. Shots which go entirely off of the side of the table are considered "out of bounds", and the opponent is allowed a shot from the point at which the paper football went over the edge of the table, or an equivalent spot directly inward from that point.

Shots which go entirely off of the end of the table result in the opponent being allowed to kick a "field goal", which employs precisely the same method as described above for "extra points" after touchdowns, except that it scores three points rather than one. In some variations, a shot that goes off the end of the table is scored an "off," and a player gets to attempt a field goal once their opponent has accumulated a pre-determined number of "offs," often three.

Games are not of any specific length and are usually played until one participant scores a predetermined number of points (often 21) and is then recognized as the winner. Games are generally played quite quickly unless the predetermined number of points required is very high.

BASKETBALL:

The object of basketball is to score on your opponent's team by putting the ball through the hoop.

HORSE Basketball

Create an order for the players. This can be done by alphabetical order or by shooting for the order of play.

Call the shot. The player shooting must verbally call out what shot they are going to take before the shot. The exception is if the shooter is not going to use any props or make any special moves.

Shoot the first shot. The first player takes a shot within the established rules. If the shot is made, the next player has to make the same shot or they are assigned the letter H.

Shoot the next shot. If the second player makes the same exact shot then it falls to the next player and so on until the original shooter is up to shoot. At that point the original shooter takes another shot.

If a person shooting first misses then they proceed to the back and the player next in line becomes the leader and gets to decide on the shot taken. If that person misses, then control proceeds down the line until it returns back to the original shooter.

Assign the letters. As each shooter misses he earns the next letter in the word Horse. When a player reaches H-O-R-S-E they are out. This is continued until there is only one player left. That player is the winner.



ECLIPSE

6 Foot 5-in-1 Swivel Table

Powered Air Hockey, Billar, Mesa de Ping Pong, Fútbol y baloncesto



Por favor, mantenga este manual de instrucciones para consultas futuras

Si usted tiene algún problema con su nuevo producto, póngase en contacto con Triumph Sports USA en 1-866-815-4173, o por correo electrónico a csr@triumphsportsusa.com para cualquier soporte técnico o por cuestiones de garantía.

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

©2013 Triumph Sports USA. All Rights Reserved.

IMPORTANTES INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD

Lea todas las instrucciones

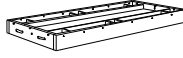
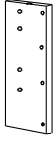

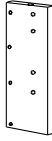

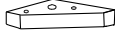



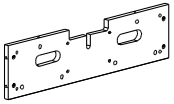
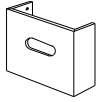
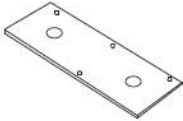
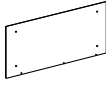



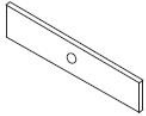
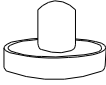






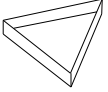

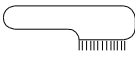






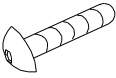
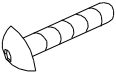
1. Lea todas las instrucciones – Todas las instrucciones de seguridad y operación deberían ser leído con cuidado antes de que este juego de hockey sea jugado.
2. Advertencia - Esto no es un juguete y que está intencionado por el uso o bajo la supervisión de adultos. Los adultos deberían repasar las directrices 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 proteja 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 intentes 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





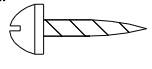
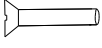



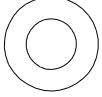


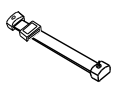
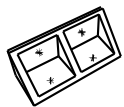
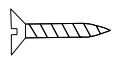
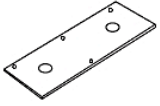

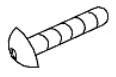












ADVERTENCIA: Para reducir el riesgo de fuego o choque eléctrico, no uses este abanico con cualquier dispositivo de control sólido - velocidad estatal.

Para Uso Doméstico Sólo.

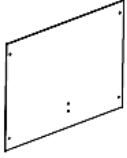
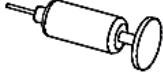



Lista de piezas

<p>1#</p>  <p>Gabinete Tabla 1 pc</p>	<p>2#</p>  <p>Leg Panel-Izquierda-A 2 pcs</p>	<p>3#</p>  <p>Leg Panel-Izquierda-B 2 pcs</p>	<p>4#</p>  <p>Leg Panel-Derecho-A 2 pcs</p>	<p>5#</p>  <p>Leg Panel-derecha-B 2 pcs</p>
<p>6#</p>  <p>Leg Cap-Izquierda 2 pcs</p>	<p>7#</p>  <p>Leg Cap-Derecha 2 pcs</p>	<p>8#</p>  <p>Nivelador Pata 4 pcs</p>	<p>9#</p>  <p>Lock Pin 4 pcs</p>	<p>10#</p>  <p>Pedestal Leg 2 pcs</p>
<p>11#</p>  <p>Caja Catcher 2 pcs</p>	<p>12#</p>  <p>Bola de Junta Baja 2 pcs</p>	<p>13#</p>  <p>Panel Leg-End 2 pcs</p>	<p>14#</p>  <p>Bola Junta w/Lip-Baje 2 pcs</p>	<p>15#</p>  <p>Panel Leg-Side 2 pcs</p>
<p>16#</p>  <p>Panel Extremo 2 pcs</p>	<p>17#</p>  <p>Grupo de Apoyo 2 pcs</p>	<p>18#</p>  <p>Hockey Pusher 2 pcs</p>	<p>19#</p>  <p>Pusher fieltro 2 pcs</p>	<p>20#</p>  <p>Disco 2 pcs</p>
<p>21#</p>  <p>Mesa de ping pong Paddle 2 pcs</p>	<p>22#</p>  <p>Tabla pelota de tenis 2 pcs</p>	<p>23#</p>  <p>Bolas de billar 1 Set</p>	<p>24#</p>  <p>Palillo de señal 2 pcs</p>	<p>25#</p>  <p>Triángulo 1 pc</p>
<p>26#</p>  <p>Tiza 2 pcs</p>	<p>27#</p>  <p>Escoba 1 pc</p>	<p>28#</p>  <p>balompié de la meta 2 pcs</p>	<p>29#</p>  <p>Mesa de ping pong Mensaje 2 pcs</p>	<p>30#</p>  <p>espuma de Fútbol 2 pcs</p>
<p>31#</p>  <p>3.5x33mm Tornillo 14 pcs</p>	<p>32#</p>  <p>3.5x14mm Tornillo 24 pcs</p>	<p>33#</p>  <p>4x40mm Tornillo 46 pcs</p>	<p>34#</p>  <p>6x40mm Allen Tornillo llave 8 pcs</p>	<p>35#</p>  <p>6x32mm Allen Tornillo llave 8 pcs</p>

Lista de piezas

<p>36#</p>  <p>4x7mm apareamiento tornillo 8 pcs</p>	<p>37#</p>  <p>3.5x14mm tornillo 12 pcs</p>	<p>38#</p>  <p>Corner Basket 4 pcs</p>	<p>39#</p>  <p>Side Basket 2 pcs</p>	<p>40#</p>  <p>3.5x18mm Tornillo 4 pcs</p>
<p>41#</p>  <p>5x7mm Perno de acoplamiento 8 pcs</p>	<p>42#</p>  <p>Holder Cue 2 pcs</p>	<p>43#</p>  <p>Llave Allen 1 pc</p>	<p>44#</p>  <p>Billar superficie 1 pc</p>	<p>45#</p>  <p>18mm Arandela 16 pcs</p>
<p>46#</p>  <p>Table Tennis Net 1 pc</p>	<p>47#</p>  <p>Tenis de mesa Surface 1 pc</p>	<p>48#</p>  <p>Hockey goleador 2 pcs</p>	<p>49#</p>  <p>Soporte de apoyo 4 pcs</p>	<p>50#</p>  <p>3.5x25mm Tornillo 18 pcs</p>
<p>51#</p>  <p>Bola de Junta Baja 1 pc</p>	<p>52#</p>  <p>Panel Extremo 1 pc</p>	<p>53#</p>  <p>6x20 Tornillo 2 pcs</p>	<p>54#</p>  <p>Tuerca 6 pcs</p>	<p>55#</p>  <p>T'conjunta de plástico 2 pcs</p>
<p>56#</p>  <p>L'conjunta de plástico 2 pcs</p>	<p>57#</p>  <p>Postes de plástico 2 pcs</p>	<p>58#</p>  <p>Postes de plástico 2 pcs</p>	<p>59#</p>  <p>Postes de plástico 2 pcs</p>	<p>60#</p>  <p>Postes de plástico 2 pcs</p>
<p>61#</p>  <p>Postes metálicos 2 pcs</p>	<p>62#</p>  <p>Postes metálicos 2 pcs</p>	<p>63#</p>  <p>Baloncesto culo 1 pc</p>	<p>64#</p>  <p>Net Baloncesto 1 pc</p>	<p>65#</p>  <p>Baloncesto Net Volver 1 pc</p>

Lista de piezas

<p>66#</p>  <p>Respaldo 1 pc</p>	<p>67#</p>  <p>Inflar la bomba con la aguja 1 pc</p>	<p>68#</p>  <p>Baloncesto 1 pc</p>	<p>69#</p>  <p>Table Tennis Cushion 2 pcs</p>	<p>70#</p>  <p>Velcro Strap 2 pcs</p>
---	---	---	---	--

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

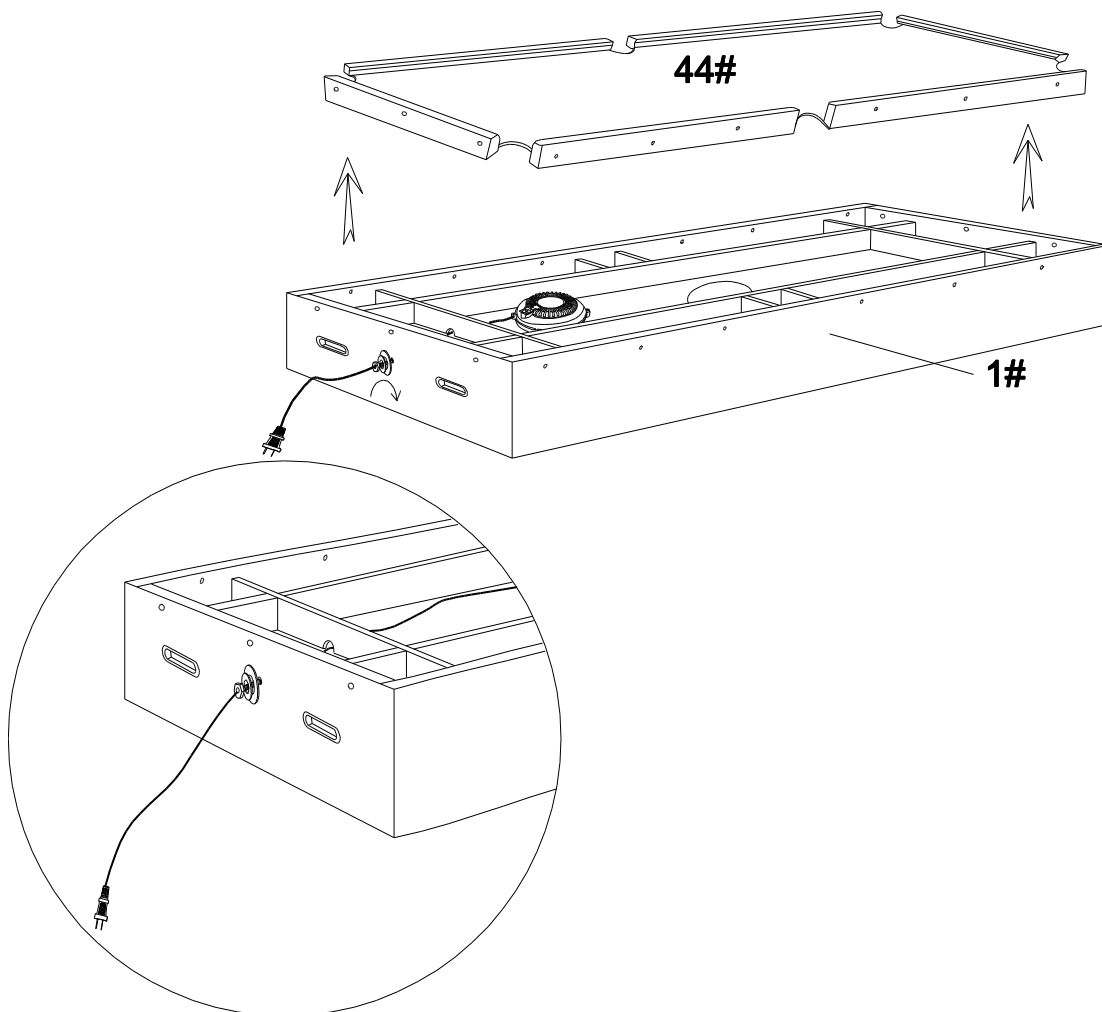
NOTA: Se recomienda que dos adultos trabajen juntos para montar este juego. Abra la caja de su nuevo juego de mesa cerca de donde vas a jugar. Seleccione un área de nivel claro.

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.

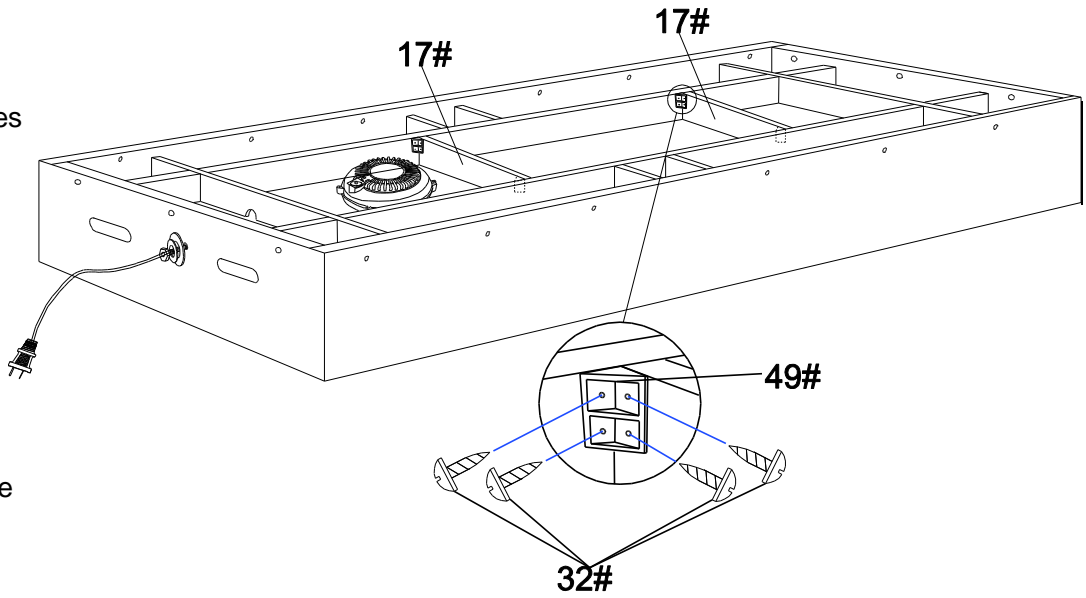
NOTA:

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



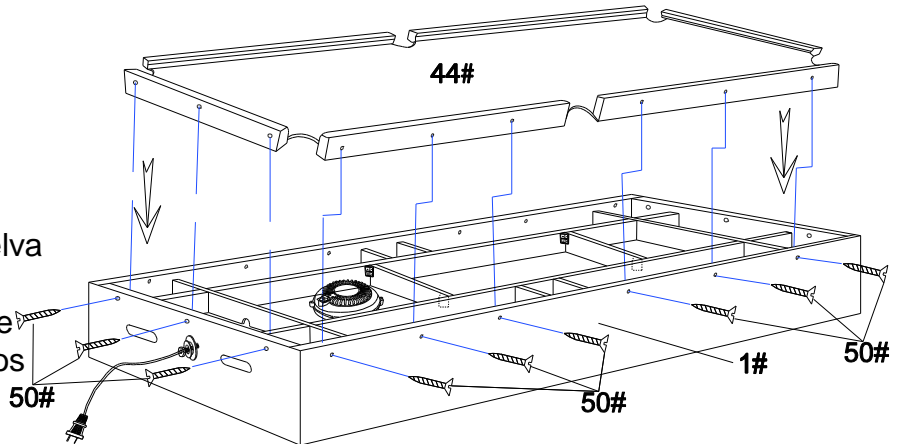
Paso 2

Pase el cable de alimentación a través de los agujeros en el bastidor principal. Alinee los dos paneles de soporte (# 17) en el bastidor que ha sido pre-marcado para su colocación. Una los soportes de apoyo (# 49) a la esquina superior en cada lado de la abrazadera de soporte opuesta el uno del otro mediante tornillos (# 32).



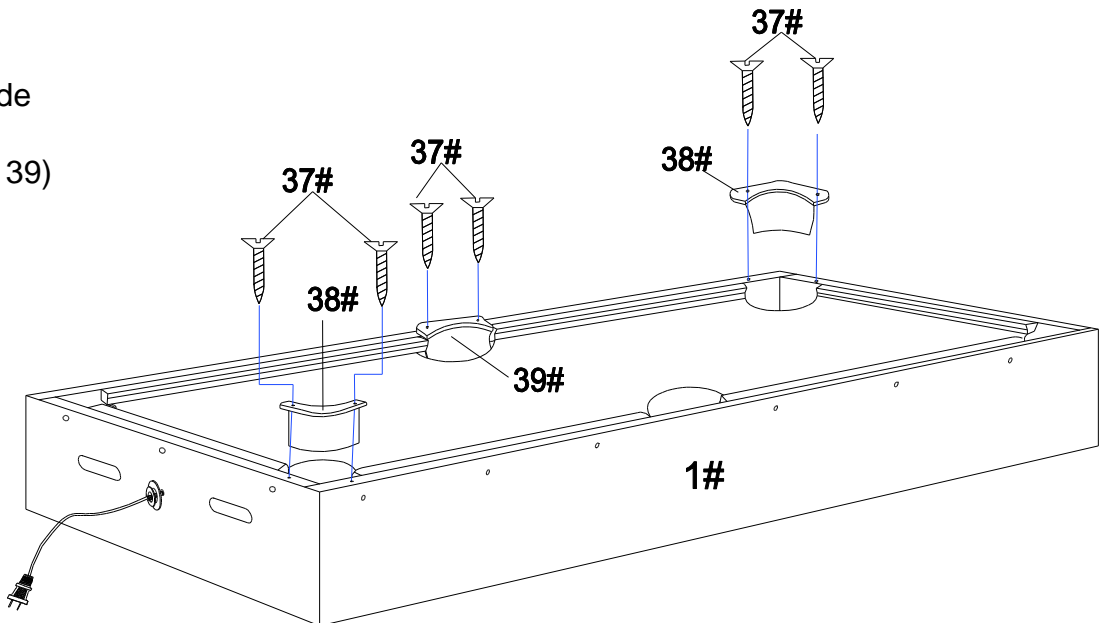
Paso 3

Cuando todas las partes están fuera del armario mesa (# 1), y que han instalado los paneles de soporte en el paso 2, vuelva a colocar la superficie de billar (# 44) en el gabinete tabla utilizando los tornillos (# 50).



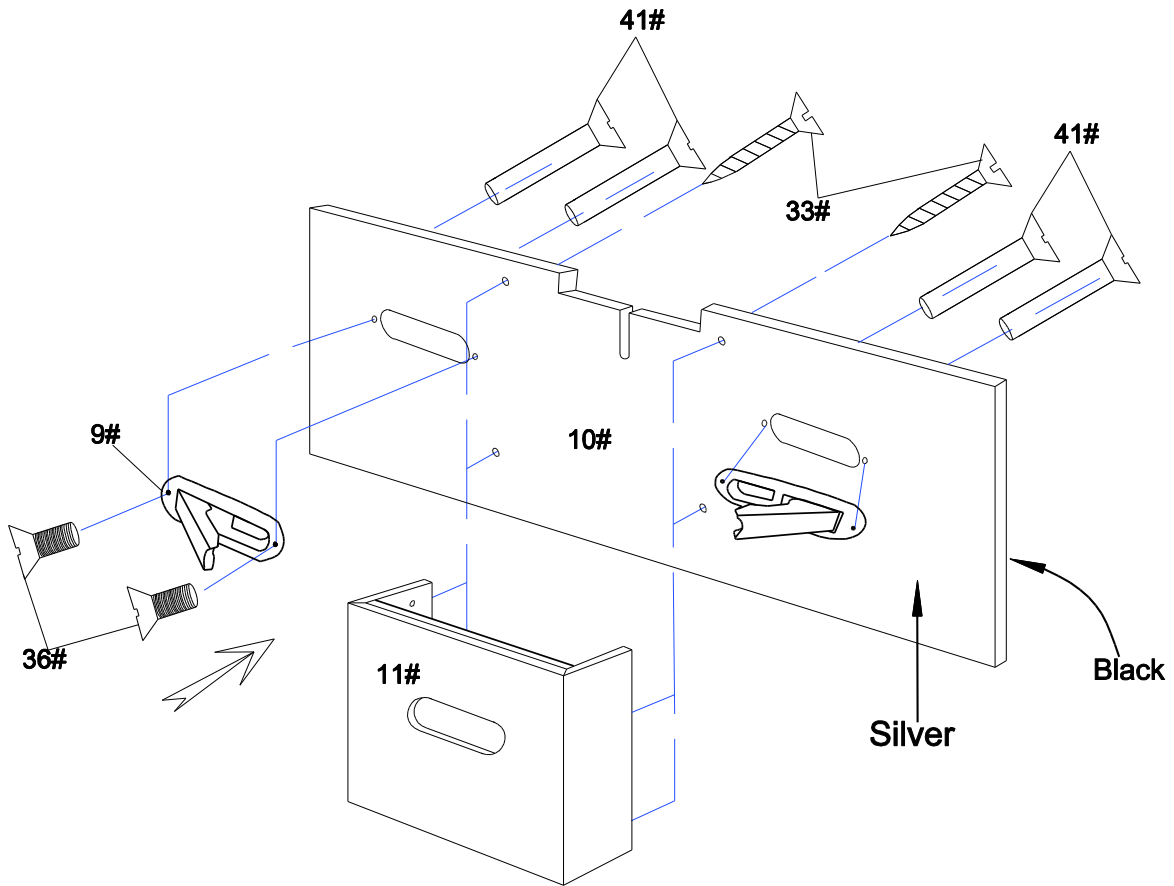
Paso 4

Inserte las cestas de esquina (# 38) y cestas laterales (# 39) en el gabinete de mesa (# 1) con el tornillo (# 37).



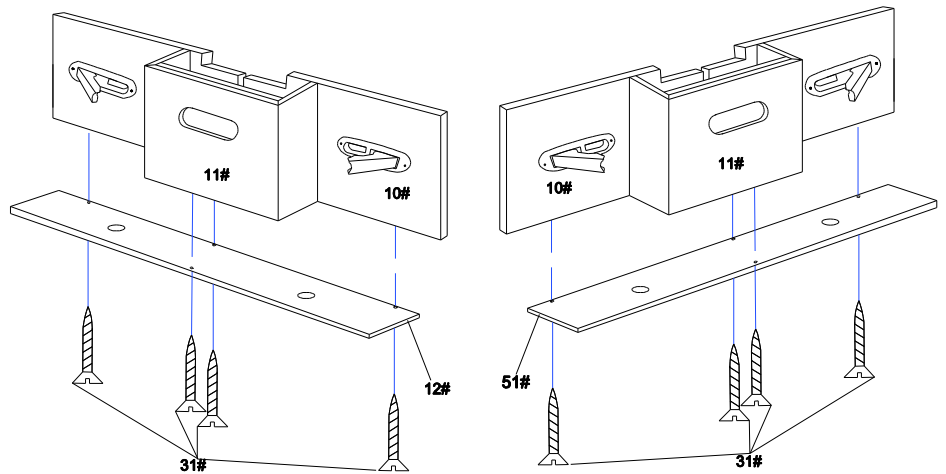
Paso 5

Tornillo 2 pasadores de cierre (# 9) en los agujeros perforados en pedestal pierna (# 10) con los tornillos de acoplamiento 4x7mm (# 36), y los pernos de acoplamiento 5x17mm (# 41). Fije la caja de receptor (# 11) en el pedestal de la pierna (# 10) con los tornillos 4x40mm (# 33) en los agujeros perforados. Repetir el paso para el otro lado.



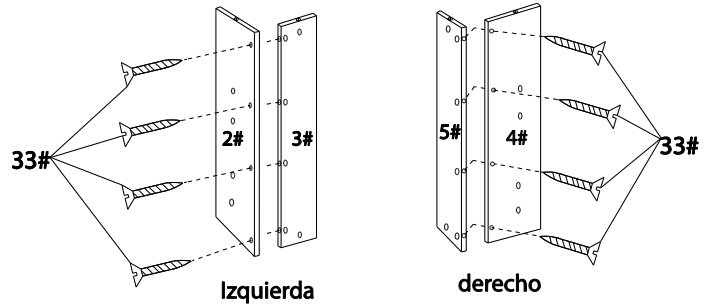
Paso 6

Atornille la pelota por debajo de tablero (# 12) en el pedestal de la pierna (# 10) con los tornillos (# 31) en los agujeros perforados. Repetir el paso para el otro lado.

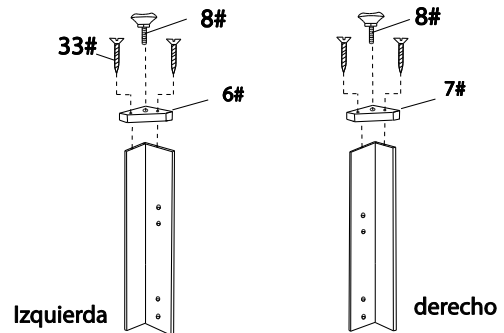


Paso 7

Conecte el panel de la pierna izquierda A (# 2) al panel de pierna izquierda B (# 3) con el tornillo (# 33). Coloque la tapa de la pierna izquierda (# 6) en la parte inferior de la pierna con la pierna nivelador (# 8) y el tornillo (# 33).

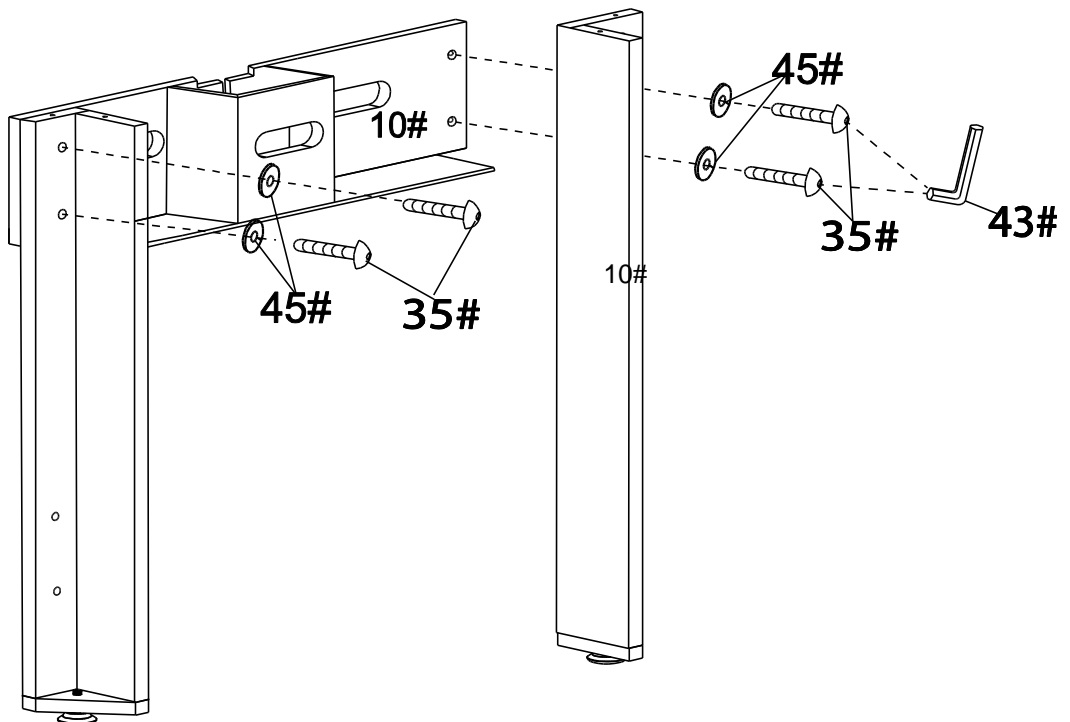


Conecte el panel de pierna derecha A (# 4) al panel de pierna derecha B (# 5) con el tornillo (# 33). Coloque la tapa de la pierna derecha (# 7) a la parte inferior de la pierna con pierna nivelador (# 8) y el tornillo (# 33).



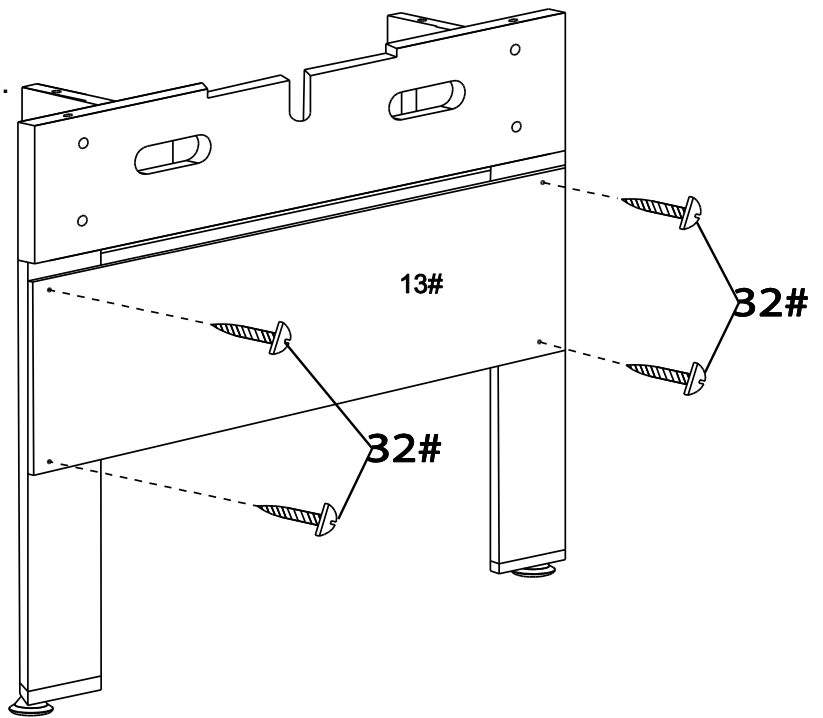
Paso 8

Voltear las piernas por encima de, unir las patas montadas en el pedestal pierna (# 10) mediante la inserción de arandela (# 45) y el perno (# 35) en los orificios pretaladrados del pedestal de la pierna. Apretar el tornillo (# 35) con la llave Allen (# 43). Repetir el paso para el otro lado.



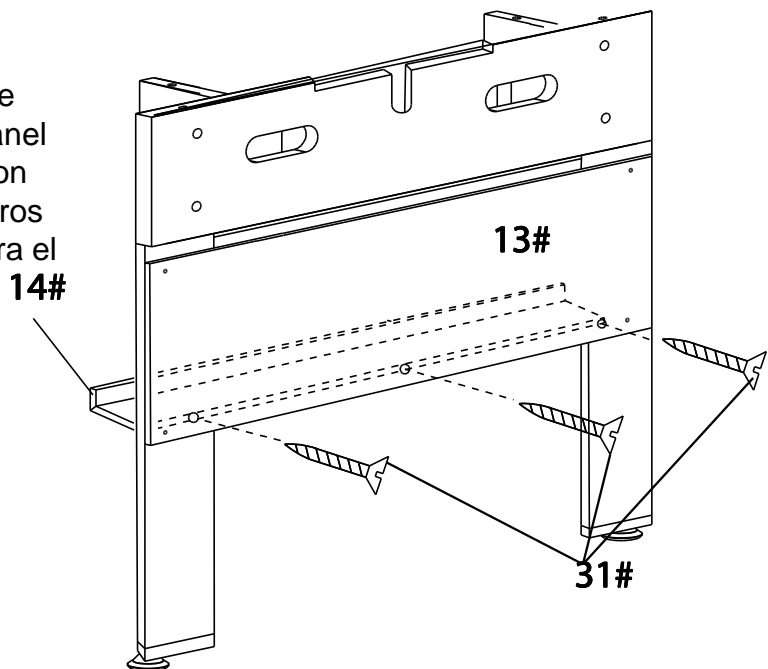
Paso 9

Una el panel de extremo de la pata (# 13) a las patas desde el interior utilizando el tornillo (# 32).
Repetir el paso para el otro lado.



Paso 10

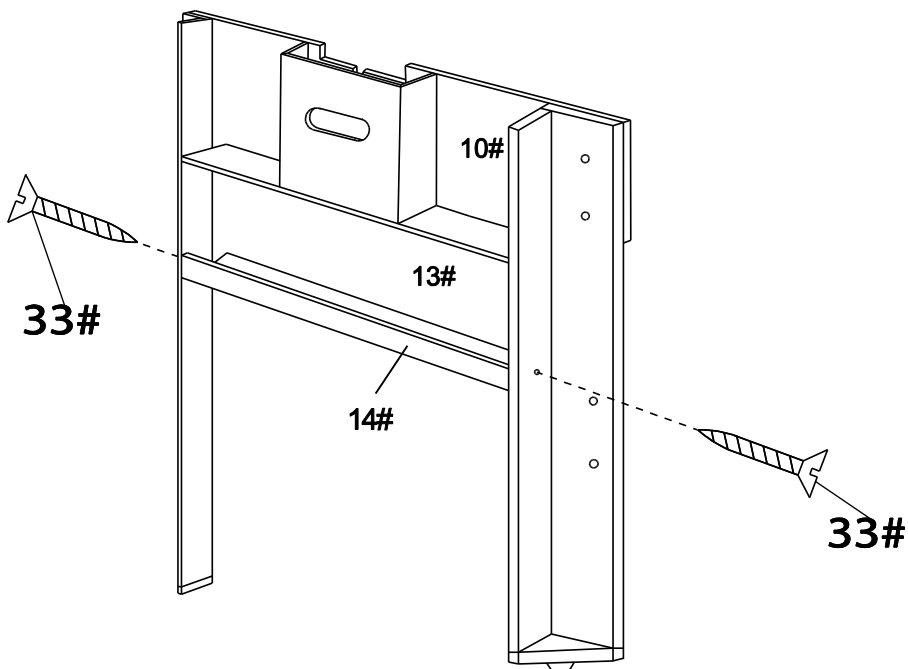
Atornille la pelota por debajo de tablero w / labio (# 14) en el panel de extremo de la pata (# 13) con los tornillos (# 31) en los agujeros perforados. Repetir el paso para el otro lado.



Paso 11

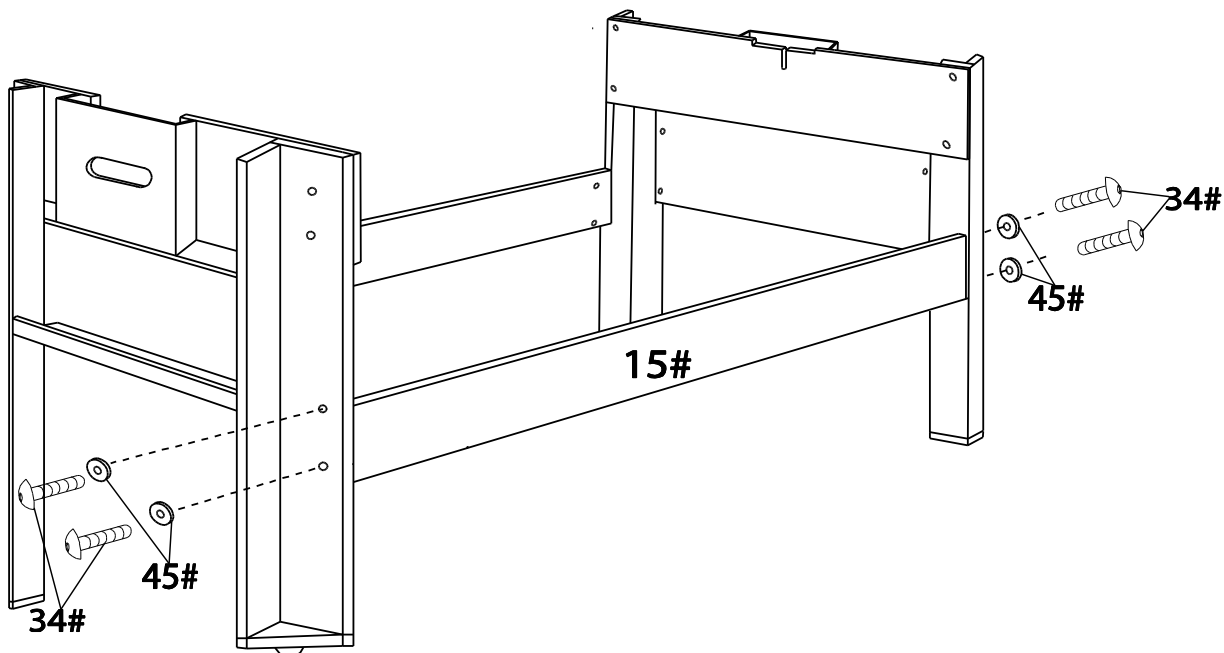
Adjunte la pelota por debajo de tablero de (# 14) a la lado de la pierna usando el tornillo de (# 33) en los agujeros perforados.

Repetir el paso para el otro lado.



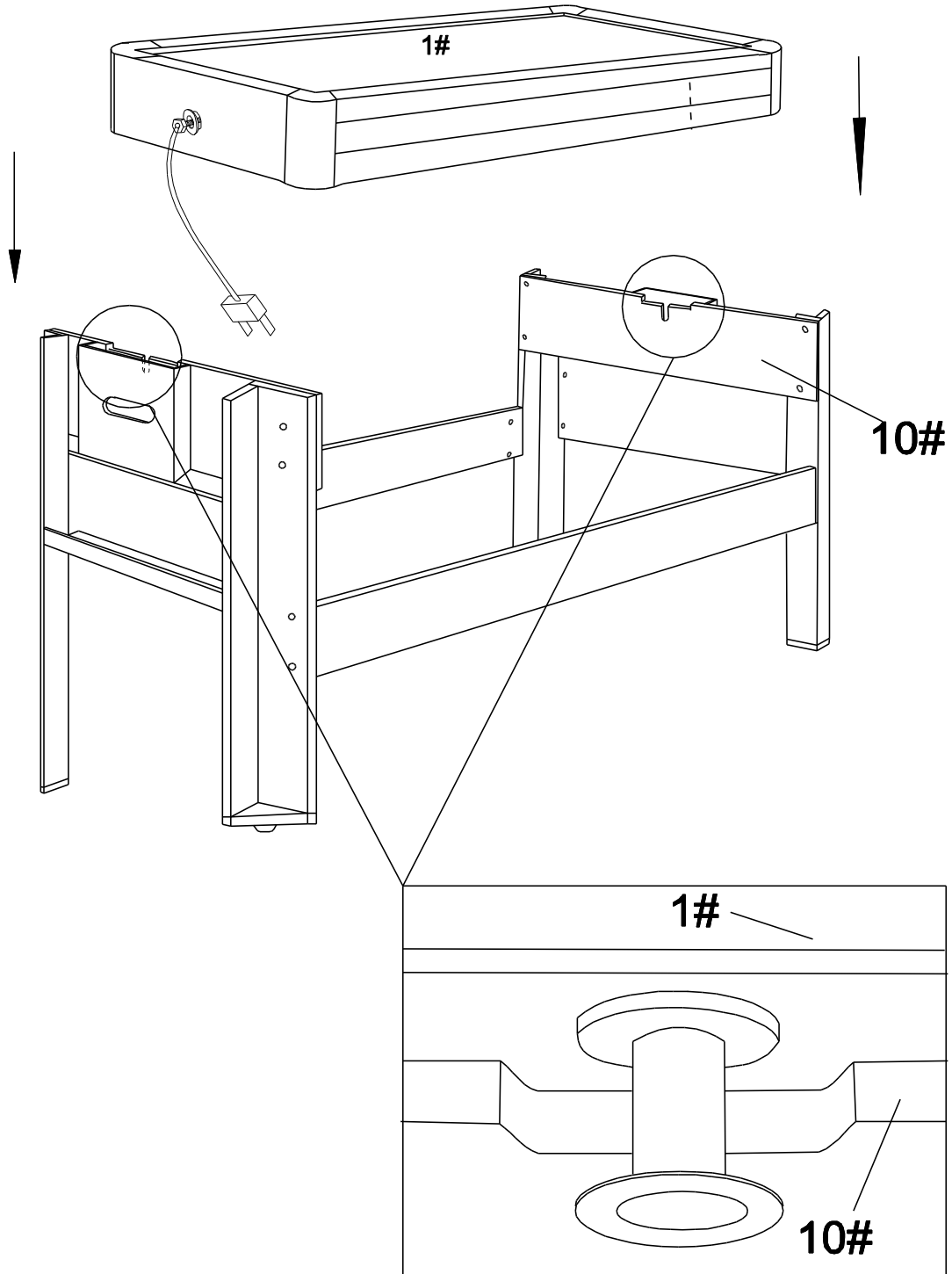
Paso 12

Con la ayuda de otra persona, fije los rieles exteriores (# 15) a la pierna ensamblada pedestales, alineando los agujeros de las abrazaderas de las esquinas en los carriles exteriores (# 15) con los agujeros perforados en la pierna usando un perno (# 34) y la arandela (# 45).



Paso 13

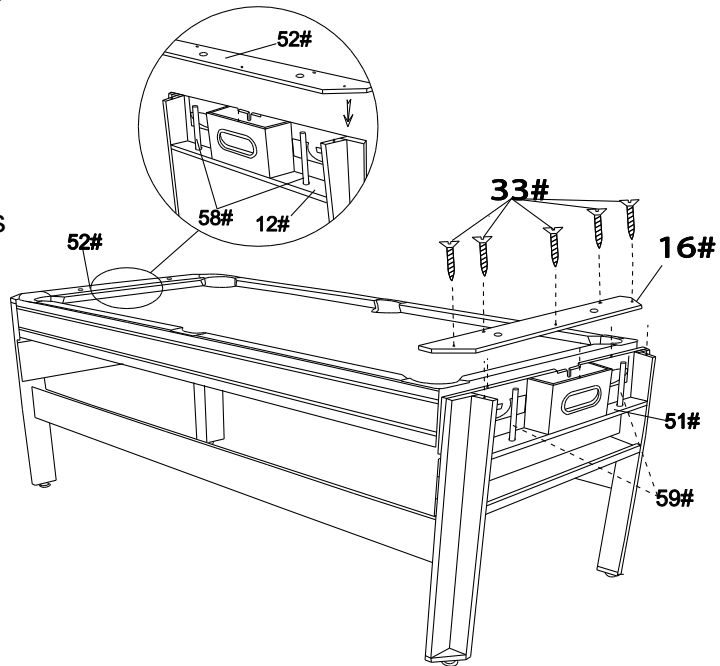
Coloque la tapa de la mesa (# 1) en el marco de la base montada, lado billar arriba. El eje en el armario de mesa (# 1) no se puede quitar. Los ejes descansarán en la ranura en el pedestal retraso (# 10). Guiar el cable eléctrico a través de la caja de receptor (# 11), y el tablero de bola (# 12). Bloquee el gabinete tabla en su lugar con el pasador de seguridad (# 9).



Paso 14

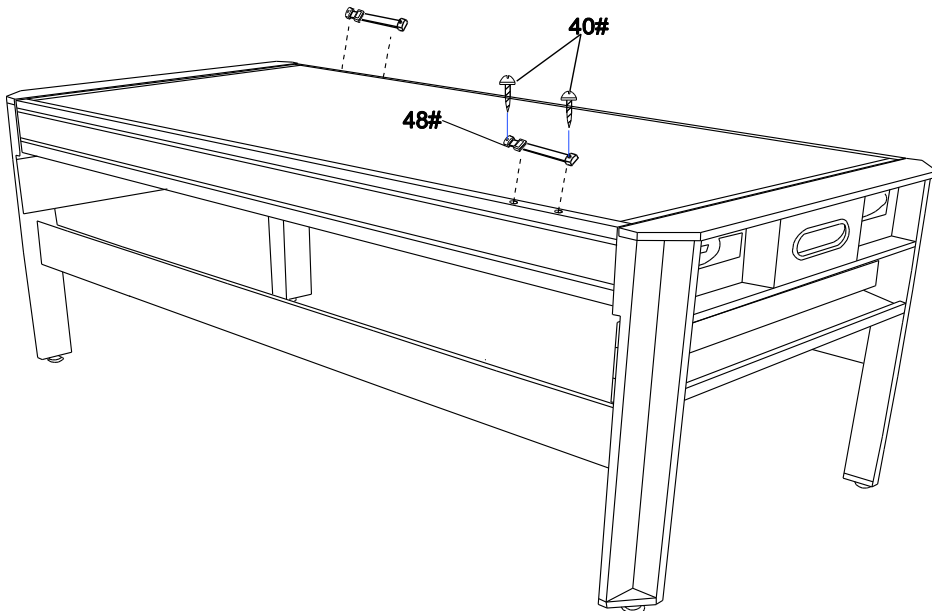
Inserte los postes de plástico (# 58 y # 59) dentro de la pelota por debajo de las juntas (# 12 y # 51).

Una los paneles de extremo superior (# 16 y # 52) para el pedestal de la pierna ensamblada mediante la alineación de los agujeros en los paneles de los extremos superiores con los agujeros previamente perforados en la parte superior del pedestal de la pierna (# 10) con el tornillo (# 33).



Paso 15

Abra los pasadores de seguridad (# 9) y gire el gabinete de mesa para el campo de juego de hockey. Bloquear el gabinete en lugar de cerrar los pasadores de cierre. Conecte el máximo goleador de hockey (# 48) a la parte superior del panel lateral con el tornillo (# 40).



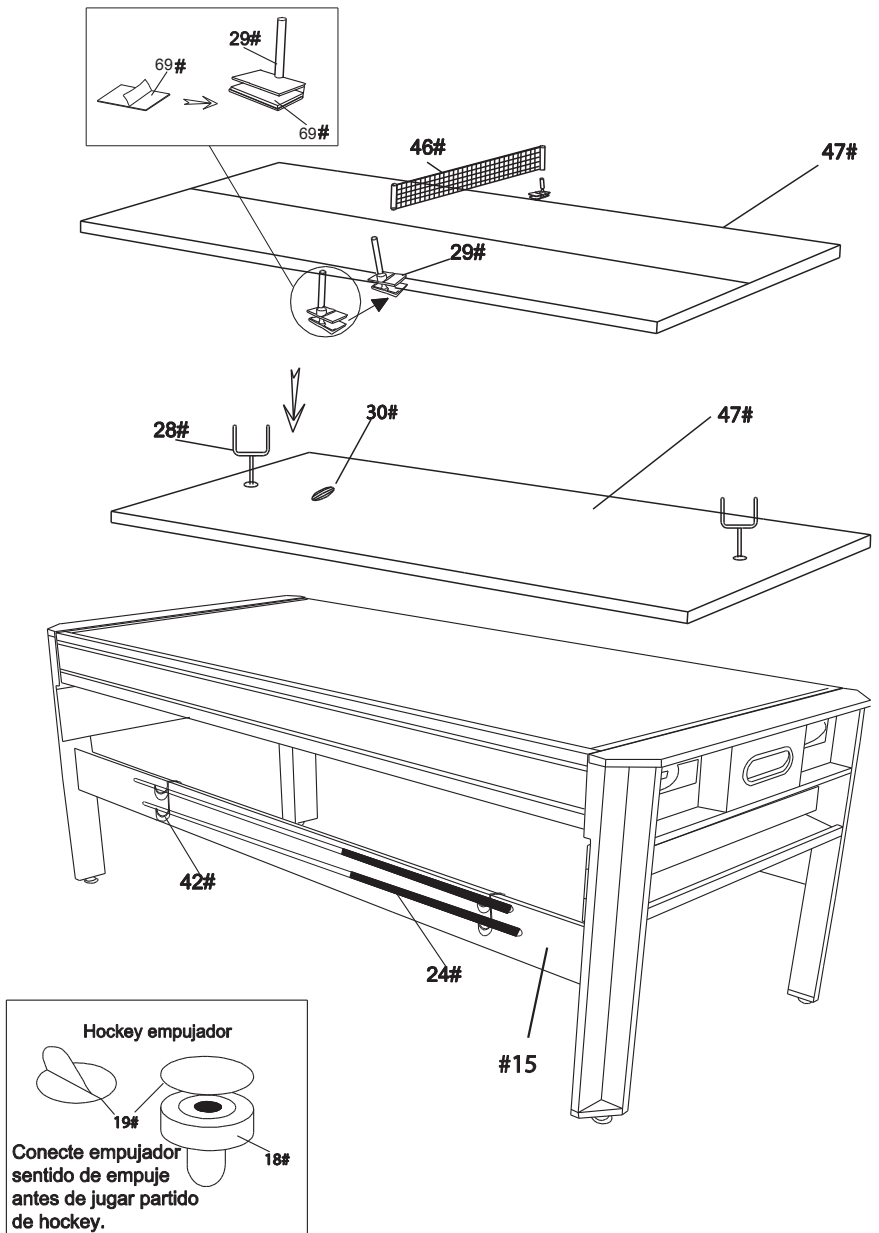
Paso 16

Coloque la parte superior de ping-pong (# 47) en el centro de la superficie de la mesa de hockey.

Conecte poste de la red (# 29) a la parte superior de ping-pong (# 47), tenis de mesa deslizante neto (# 46) en el poste.

Para jugar el partido de fútbol, 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!

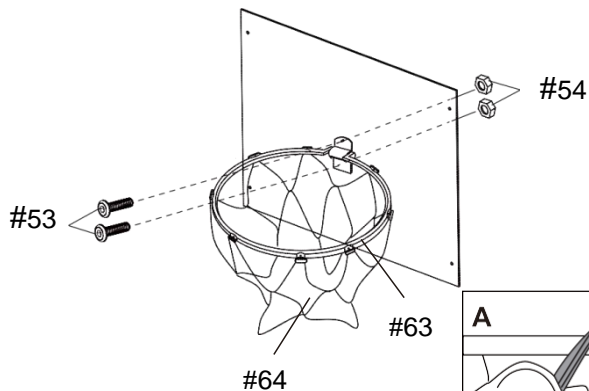


Paso 17

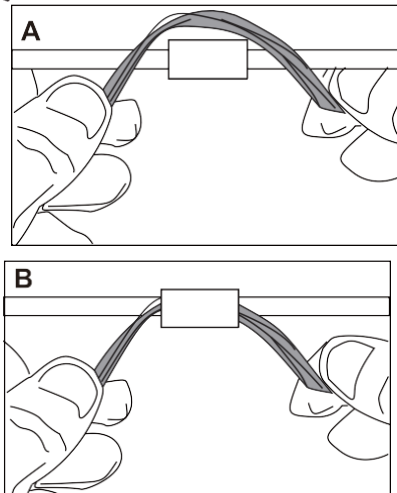
Clip el soporte de referencia (# 42) para el carril exterior (# 15). Guarde los tacos de billar (# 24) en el soporte de referencia.

Paso 18

Coloque el aro de baloncesto (# 63) en el tablero (# 66) con los tornillos (# 53) y las tuercas (# 54).

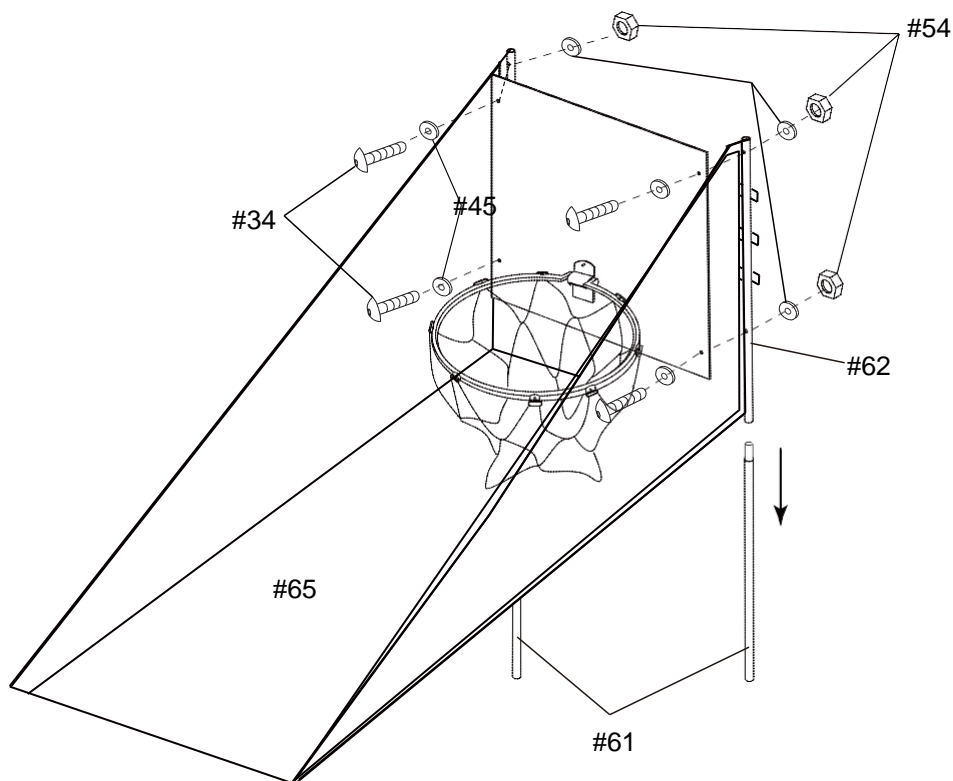


Loop las redes (# 64) a través de los ganchos de sujeción en el borde (# 63) como se muestra en la figura. A y B



Paso 19

Inserte los postes metálicos (# 62) en los postes de metal (# 61). Conecte el rendimiento neto de baloncesto (# 65) a los postes utilizando las correas de velcro. Ahora coloque el tablero con el borde de los postes de metal con tornillos (# 34), las arandelas (# 45) y tuercas (# 54) a través de los agujeros pre-perforados.

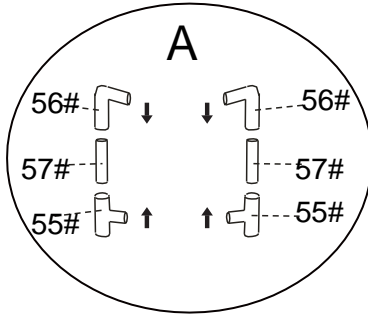


Paso 20

Insertar el tablero unido a los postes de metal en los orificios en el panel extremo superior (# 52) como se ve en la figura. F

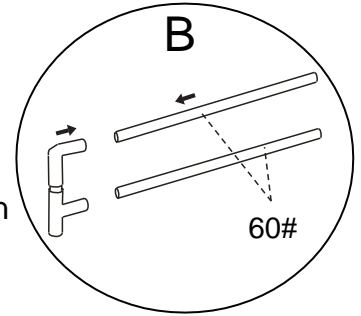
A

Inserte L articulación plástica (# 56) y T articulación plástica (# 55) en cada extremo del poste plástico (# 57).



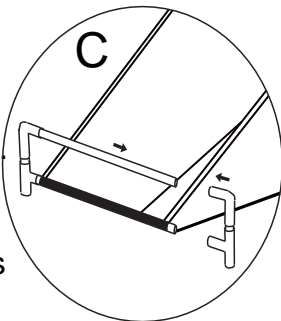
B

Inserte los postes de plástico (# 60) en uno de los lados de las juntas en el paso A.



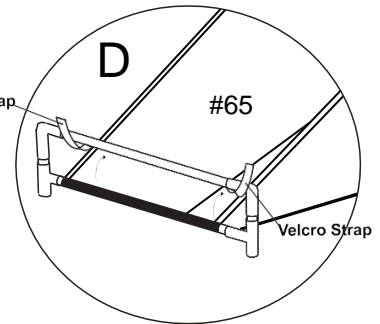
C

Deslice el bolsillo en el rendimiento neto de baloncesto (# 65) en el polo inferior de plástico (# 60). Inserte postes de plástico (# 60) en el otro lado de las articulaciones en la etapa A.



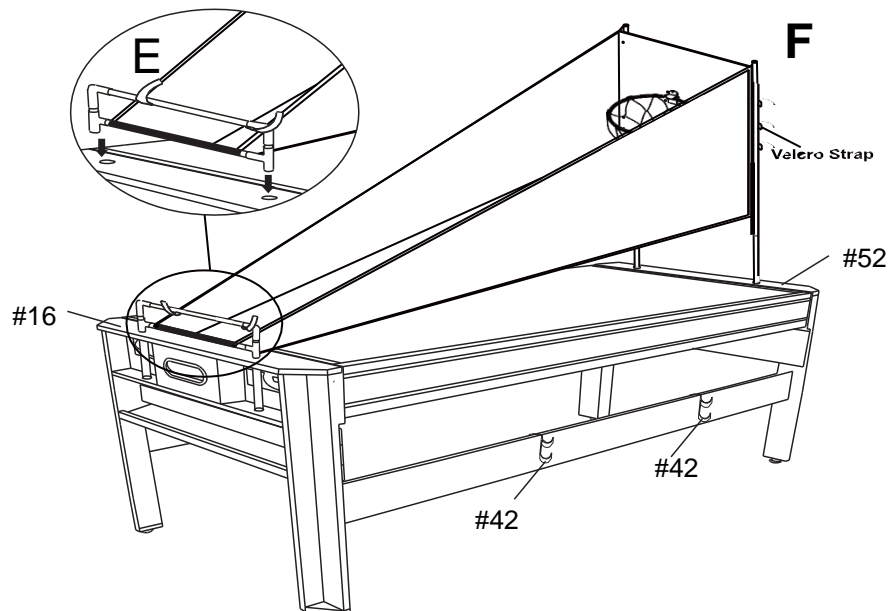
D

Coloque las tiras de velcro de la red de retorno de baloncesto (# 65) en el polo superior de plástico (# 60).



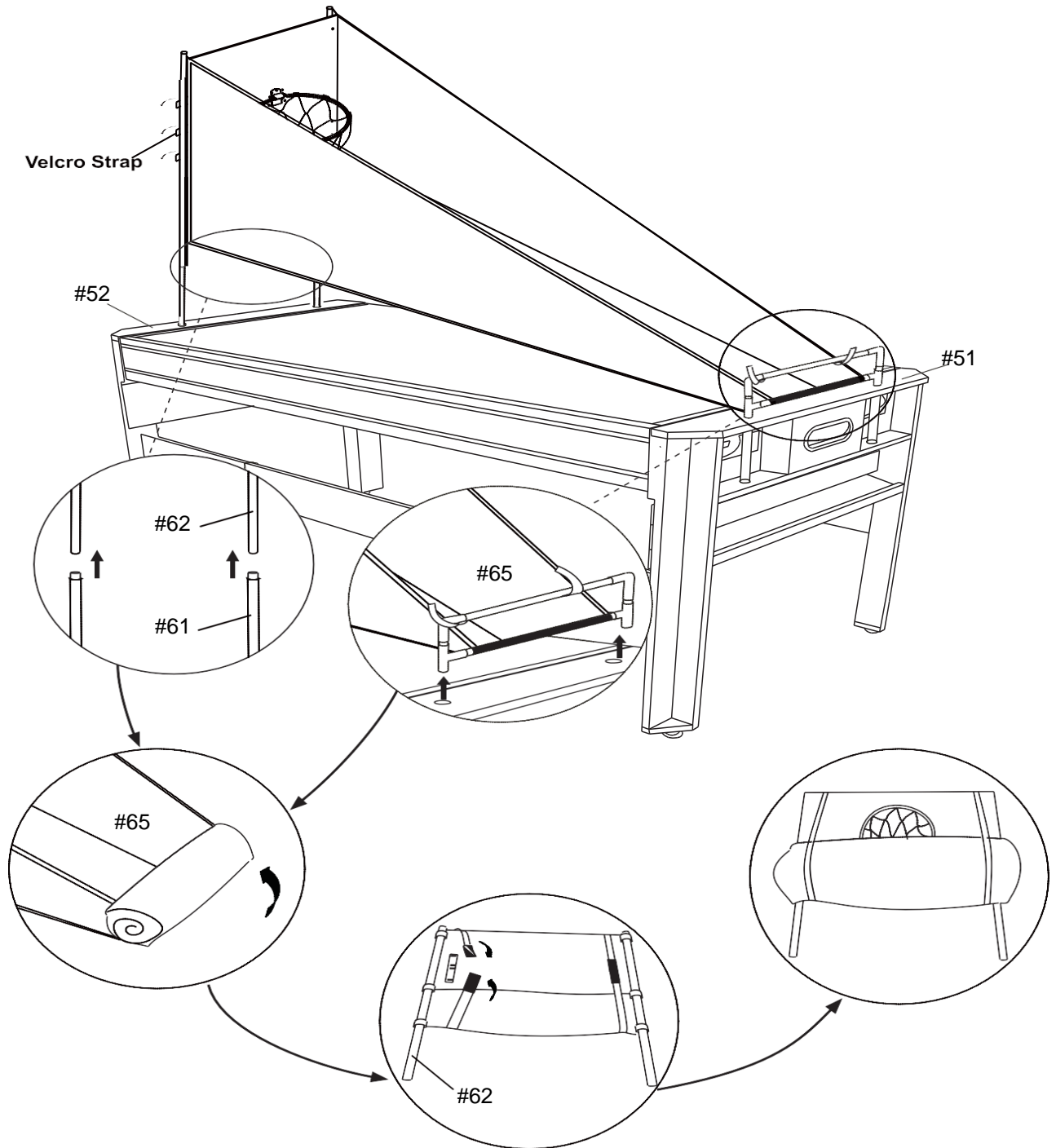
E

Introduzca estas piezas montadas en los orificios de la bola de placa inferior (#16).



Paso 21

Para quitar y almacenar el accesorio de Baloncesto de la mesa de juego, siga los pasos siguientes. Guarde los postes metálicos (# 61) en el soporte de localización / polo (# 42).



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 puck con los traficantes de mano y tratar de disparar en la portería rival.
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, el jugador debe llamar a cada disparo de antelación, indicando el balón a realizar y el bolsillo en el que se hará. No es necesario indicar detalles como cojines, bancos, carambolas, etc Si no se realiza el disparo como se pide como resultado una pérdida del turno. Si se realiza el disparo, como se pide, a continuación, las otras bolas embolsadas permanecen embolsaron. Sin embargo, si el llamado disparo no se hace y cualquier otras bolas se guardó en el bolsillo, entonces la bola del tirador (s) que se embolsó ser descubierto y cualquiera de las bolas del oponente permanecería embolsó.

Para la ejecución de un tiro legal, el primer hit pelota debe ser una de las bolas en el grupo del tirador (lisas o rayadas) y la bola debe ser embocada o la bola blanca o cualquier bola objeto debe entrar en contacto con un carril. (Nota: Es legal que el tirador al banco de la bola blanca fuera de un carril antes de golpear la bola.) Si un jugador mete una bola legalmente continúa el juego hasta que falle o cometa una falta. Una vez que el grupo de pelota de un jugador (lisas o rayadas) 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 de todos los de su grupo de la bola y la bola 8 es el ganador.

FALTAS

1. El no ejecutar un tiro legal tal como se define 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 de una vacuna combinada cuando la tabla no 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

FÚTBOL:

Disparos que no logran llegar al final de la tabla permiten al oponente a "recibir la posesión", es decir, a tomar sus propios tiros desde ese punto. Los jugadores generalmente tomas alternas hasta que uno anota un touchdown o el fútbol de papel se cae completamente fuera de la mesa. En algunas variaciones, un tiro que se traduce en una parte del fútbol de papel que se extiende sobre el lado de los resultados de la tabla en un "primero y diez", y el tirador se permite otro disparo desde ese punto. Disparos que van completamente fuera del lado de la mesa se consideran "fuera de límites", y el oponente se permite un disparo desde el punto en el que el fútbol fue el papel por el borde de la mesa, o un lugar equivalente directamente hacia el interior de ese punto.

Disparos que van completamente fuera de la final de la tabla de resultados en el rival que se le permita patear un "gol de campo", que emplea exactamente el mismo método que se ha descrito anteriormente para "puntos extra" después de touchdowns, excepto que se apunta tres puntos en lugar de uno. En algunas variaciones, un disparo que sale al final de la tabla se anotó un "off", y un jugador tiene que intentar un gol de campo cuando su oponente se ha acumulado un número predeterminado de "compensaciones", a menudo tres.

Los juegos no son de cualquier longitud específica y por lo general se juegan hasta que uno puntuaciones de los participantes un número predeterminado de puntos (a menudo 21), y se reconoce entonces como el ganador. Los juegos son jugados generalmente bastante rápidamente a menos que el número predeterminado de puntos necesarios es muy alta.

BALONCESTO:

El objeto de baloncesto es marcar en el equipo de su oponente poniendo el balón por el aro.

Baloncesto HORSE

Crear un pedido de los jugadores. Esto se puede hacer por orden alfabético o por el rodaje de la orden de juego.

Llame a la toma. El tiro jugador debe llamar verbalmente lo tiro van a tomar antes de la inyección. La excepción es si el tirador no se va a utilizar ningún accesorio o realizar movimientos especiales.

Tome la primera fotografía. El primer jugador toma una fotografía dentro de las normas establecidas. Si se realiza el disparo, el siguiente jugador tiene que hacer la misma toma o se les asigna la letra H.

Dispara a la siguiente toma. Si el segundo jugador hace el mismo tiro exacto a continuación corresponde al siguiente jugador y así sucesivamente hasta que el tirador original es para disparar. En ese momento el tirador inicial da un tiro.

Si una persona pierde disparo primero y luego se procede a la espalda y el jugador siguiente en la línea se convierte en el líder y llega a decidir la fotografía tomada. Si esa persona no alcanza, entonces el control pasa por la línea hasta que vuelve de nuevo al lanzador inicial.

Asigne las letras. Como cada tirador pierde se gana la próxima letra de la palabra caballo. Cuando un jugador alcanza H-O-R-S-E están fuera. Esto se continúa hasta que sólo hay un jugador a la izquierda. Ese jugador es el ganador.