



# ИГРОВОЙ СТОЛ

**Артикул: JG-AT-14001**

**Модель: SIRIUS**

**Серия: JG**

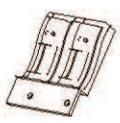
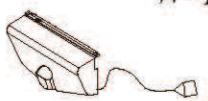
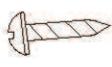
**ВАЖНО!**

*Перед началом эксплуатации устройства, ознакомьтесь со всеми инструкциями.*

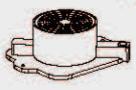
*Сохраните данное руководство для дальнейшего использования.*

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

**СБОРОЧНЫЕ ЕДИНИЦЫ**

|   |   |  |  |
|---|---|--|--|
| <p>1 <i>Для рис. 1</i></p>  <p>x1</p> <p>Игровое поле</p>        | <p>2 <i>Для рис. 1</i></p>  <p>x2</p> <p>Правая ножка</p>        | <p>3 <i>Для рис. 1</i></p>  <p>x2</p> <p>Левая ножка</p>    | <p>4 <i>Для рис. 2</i></p>  <p>x2</p> <p>Крайняя панель</p> |
| <p>5 <i>Для рис. 1</i></p>  <p>x4</p> <p>Ножка регулировки</p>   | <p>6 <i>Для рис. 3</i></p>  <p>x1</p> <p>Электронный счетчик</p> | <p>7</p>  <p>x2</p> <p>Круглая шайба</p>                   | <p>8 <i>Для рис. 3</i></p>  <p>x2</p> <p>Толкатель</p>      |
| <p>9 <i>Для рис. 3</i></p>  <p>x2</p> <p>Войлочная наклейка</p>  | <p>10 <i>Для рис. 3</i></p>  <p>x2</p> <p>Ворота</p>             | <p>11 <i>Для рис. 3</i></p>  <p>x1</p> <p>Адаптер</p>      | <p>A1</p>  <p>x1</p> <p>Шестигранный ключ</p>               |
| <p>A2 <i>Для рис. 1</i></p>  <p>x12</p> <p>Болт 1/4"×1-1/8"</p> | <p>A3 <i>Для рис. 1</i></p>  <p>x12</p> <p>Шайба 1/4"</p>       | <p>A4 <i>Для рис. 3</i></p>  <p>x6</p> <p>Винт 4x12мм</p> | <p>A5 <i>Для рис. 3</i></p>  <p>x2</p> <p>Винт 3x15мм</p>   |
| <p>A6 <i>Для рис. 2</i></p>  <p>x8</p> <p>Винт 4x15мм</p>      |   |  |  |

**ПРЕДУСТАНОВЛЕННЫЕ ДЕТАЛИ**

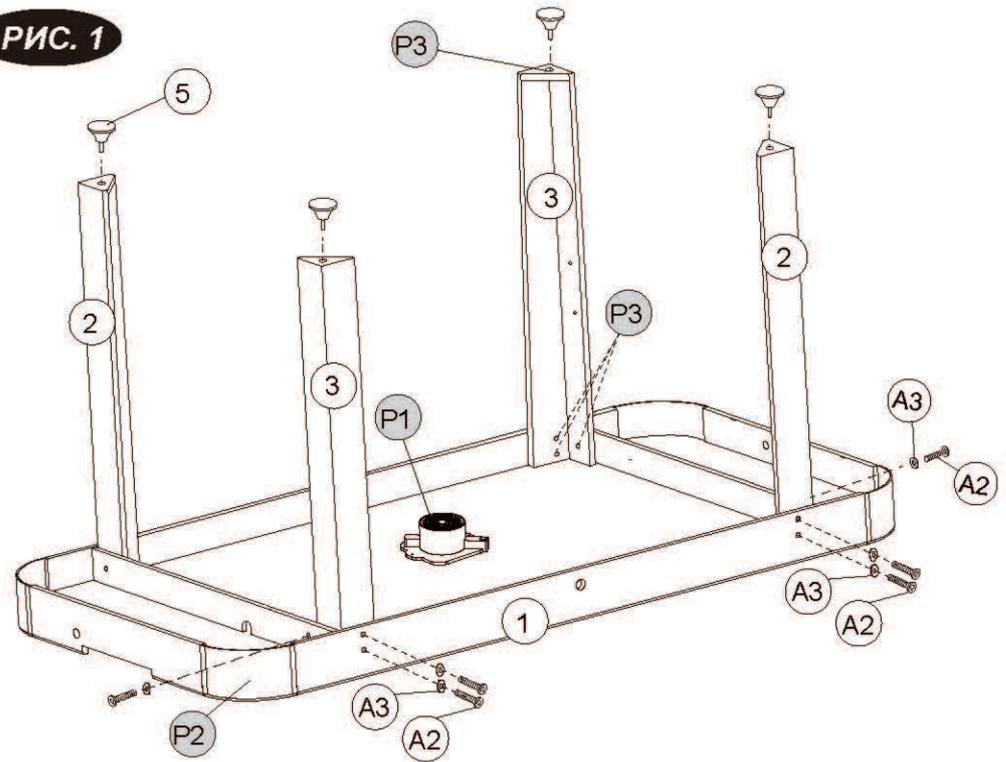
|  |   |  |
|--|---|--|
| <p>P1 <i>Для рис. 1</i></p>  <p>x1</p> <p>Мотор</p> | <p>P2 <i>Для рис. 1</i></p>  <p>x4</p> <p>Уголок</p> | <p>P3 <i>Для рис. 1</i></p>  <p>x16</p> <p>Т - Гайка</p> |
|--|---|--|

**ИНСТРУКЦИЯ ПО СБОРКЕ:**

1. Найдите чистую, ровную поверхность, чтобы начать сборку вашего настольного хоккея.
2. Вытащите все детали из упаковки и убедитесь, что у вас в наличии все сборочные единицы, которые показаны в списке на странице с деталями. Аккуратно отрежьте или разорвите углы упаковочной коробки, чтобы ее нижняя часть могла использоваться в качестве рабочей поверхности.

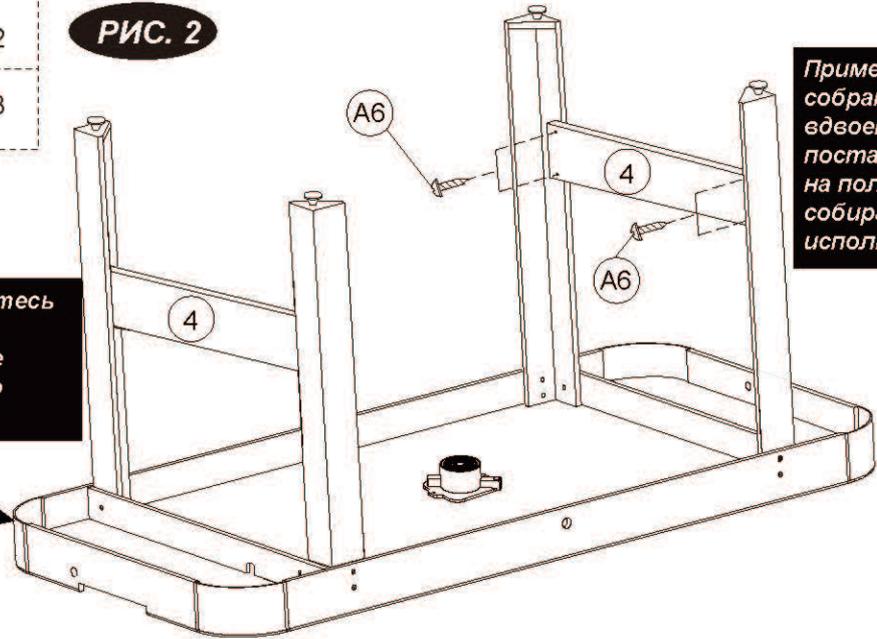
|    |  |      |
|----|--|------|
| 1  |  | X 1  |
| 2  |  | X 2  |
| 3  |  | X 2  |
| 5  |  | X 4  |
| A1 |  | X 1  |
| A2 |  | X 12 |
| A3 |  | X 12 |
| P1 |  | X 1  |
| P2 |  | X 4  |
| P3 |  | X 16 |

**РИС. 1**



|    |  |     |
|----|--|-----|
| 4  |  | X 2 |
| A6 |  | X 8 |

**РИС. 2**



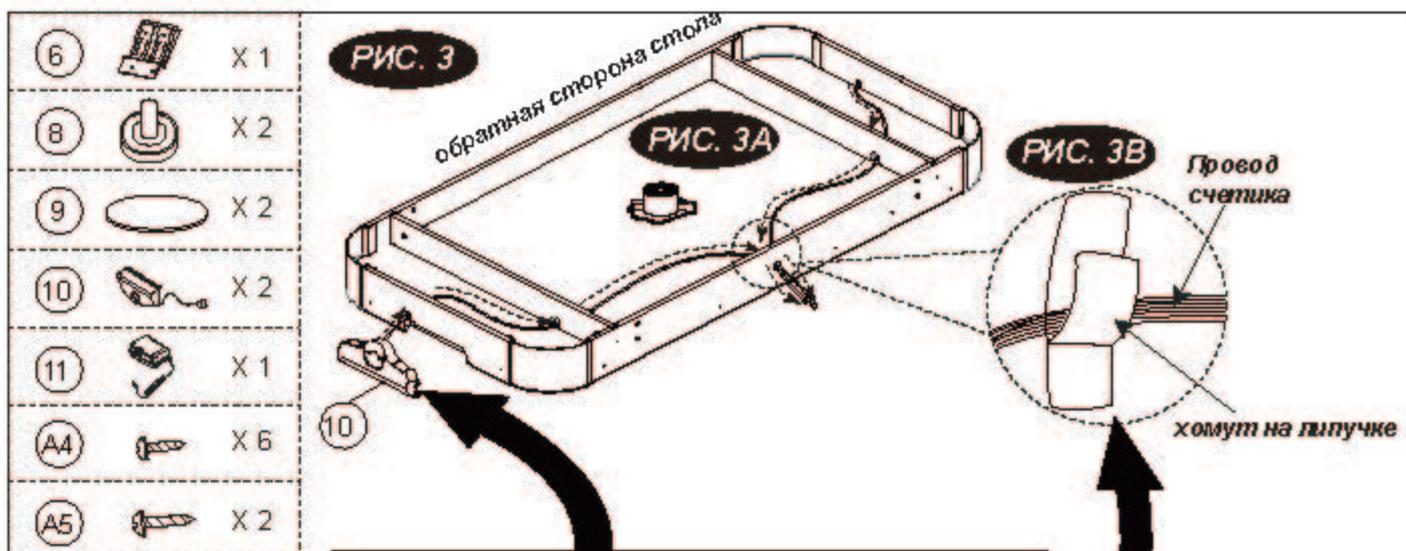
Примечание: вернитесь на шаг назад и убедитесь, что все соединения плотно затянуты.

Примечание: поднимите собранный стол с пола вдвоем, переверните и поставьте стол на ножки на пол в месте, где вы собираетесь его использовать.

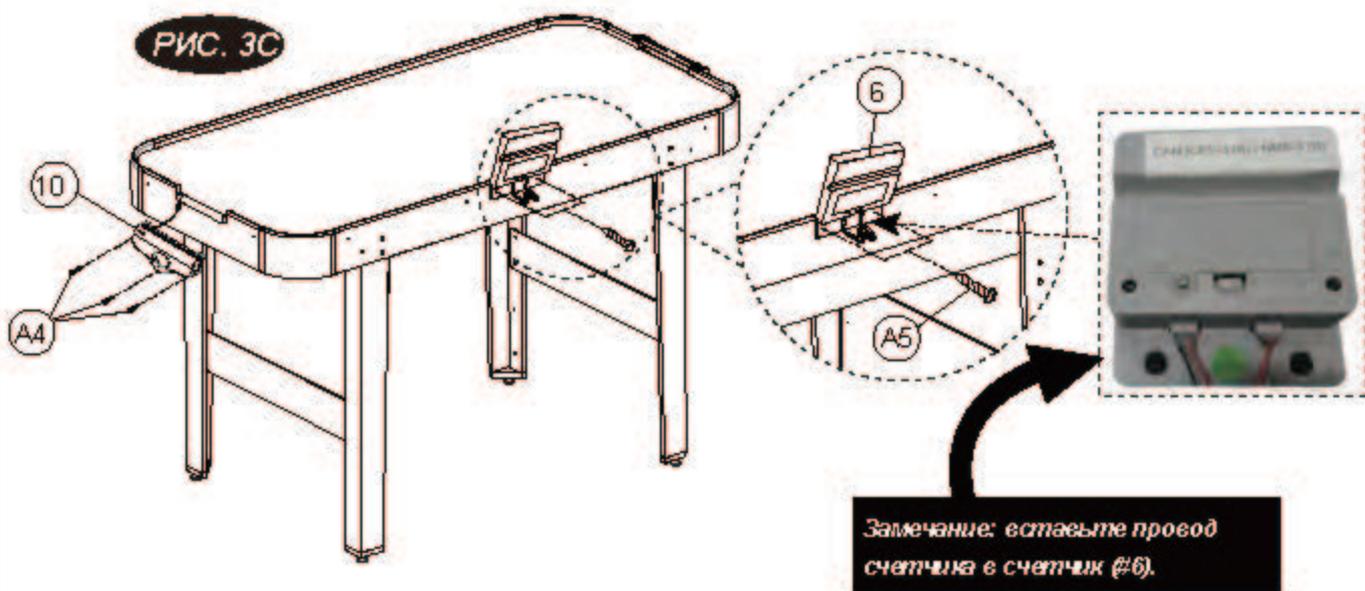


**ВНИМАНИЕ:** переворачивать стол рекомендуется двум сильным взрослым, как показано выше.

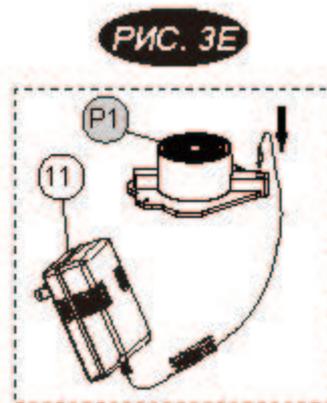
1. Поднимите стол с земли.
2. Переверните стол.
3. Поставьте все четыре ноги одновременно на пол.



**Замечание:** Проденьте провода от ворот (#10) через торцевые отверстия и опоры игрового поля к открытому боковому желобу панели и используйте хомуты для фиксации проводов счетчика.



**Замечание:** вставьте провод счетчика в счетчик (#6).





**⚠ ВНИМАНИЕ:**

- 1) Требуется 2 батарейки типа "AAA" (не включены).
- 2) Не используйте вместе старые и новые батарейки.
- 3) Не используйте одновременно щелочные, стандартные (углерод-цинк) или перезаряжаемые (никель-кадмиевые) батарейки.

## ЭКСПЛУАТАЦИЯ ЭЛЕКТРОННОГО СЧЕТЧИКА

### 1. Вставьте батарейки

Батарейный отсек: снимите крышку отсека и вставьте 2 батарейки типа "AAA" в отсек. (2 батарейки типа "AAA" в комплект не входит). Когда табло Хозяева/Гости загорится "0", игру можно начинать.

### 2. Напоминания:

- a. Батарейки должны быть вставлены в соответствии с поляризацией (+ и -).
- b. Перед установкой батареек очистите контакты батареек, а также устройства.
- c. Если вы долго не используете игровой стол, мы рекомендуем вам вынуть батарейки.

3. Когда забивают гол игроки команды "ХОЗЯЕВА", индикатор "ХОЗЯЕВА" показывает 1; когда забивают игроки команды "ГОСТИ", индикатор "ГОСТИ" покажет 1.

4. Первая команда, которая забьет 10 голов, побеждает в игре, индикатор победителя останется на цифре 9 и начнет мигать в течение нескольких секунд.

5. После игры вы можете нажать кнопку "ПЕРЕЗАГРУЗКА", чтобы начать новую игру и обнулить индикаторы ХОЗЯЕВА/ГОСТИ.

### **Замечание:**

1. Вы можете нажать кнопку "ПЕРЕЗАГРУЗКА" в любой момент, чтобы сбросить счетчик на первоначальный уровень.
2. Вы можете нажать "ON/OFF" в любое время, чтобы выключить счетчик. Нажмите снова "ON/OFF", чтобы включить счетчик.