

Contenu

- Plateau avant Speedball
- Plateau arrière Speedball
- Unité de pointage
- Couvercle transparent
- 8 balles argentées
- 1 support

Commencer à jouer

1. Le jeu Arcade Speedball peut se jouer à un, deux ou plusieurs joueurs (si vous jouez en équipe). C'est un jeu d'habileté. Tout le nécessaire est fourni pour te permettre de jouer à ce jeu stimulant et passionnant.
2. Ouvre le couvercle du compartiment à piles et insère 3 piles C, tel qu'indiqué à la figure 3.
3. Insère le couvercle dans l'unité de pointage, juste au-dessus des cibles de pointage, tel qu'indiqué à la figure 1.
4. Fais glisser le plateau arrière dans l'unité de pointage, le long des glissières, tel qu'indiqué à la figure 1. Fais glisser le plateau avant dans le plateau arrière, le long des glissières. Pousse le plateau avant tout à fait en bas, jusqu'à ce que les deux surfaces s'alignent. Insère le support arrière.
5. Dépose les 8 balles argentées dans la zone de retour des balles.

Jouer à Arcade Speedball

1. Allume le jeu à l'aide du bouton marche/arrêt. Tu entendas un son d'activation indiquant que le jeu est prêt. Appuie sur Joueur 1 et/ou Joueur 2, selon le nombre de joueurs. Les scores s'allument et affichent la valeur de zéro.
2. Pour jouer à Arcade Speedball, les joueurs devraient se placer directement derrière le lanceur Speedball. Tourne le levier de retour des balles et toutes les balles argentées devraient venir se déposer dans le plateau de retour des balles.
3. Le lanceur pivote de gauche à droite pour qu'un joueur puisse régler la direction du tir. Dépose une balle argentée dans le lanceur, tire le lanceur et relâche. La balle sera projetée le long de la rampe et atterrira dans la zone de pointage.
4. Une fois que la balle entre dans une des cibles de pointage, elle disparaît dans la zone de retour des balles. Dépose une autre balle dans le lanceur, tire le lanceur et relâche. Continue ces étapes pour chacune des 8 balles. Quand tu as terminé, consulte la fenêtre de pointage pour connaître ton score. C'est ensuite au tour du prochain joueur, qui va répéter les directives 2 et 3.

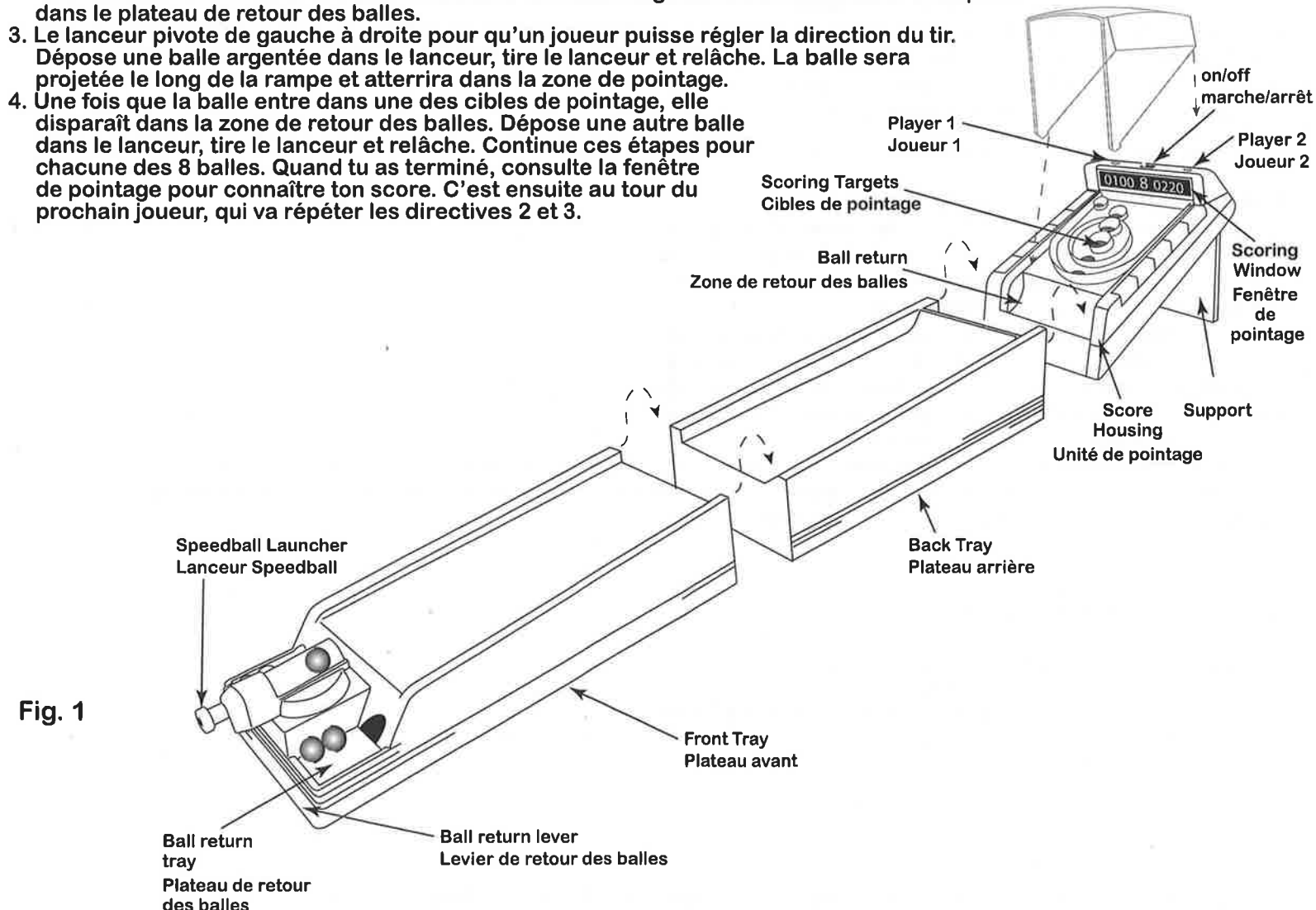


Fig. 1

Pointage

1. Le jeu Arcade Speedball marque les points automatiquement. Chaque joueur ou équipe a droit à 8 lancers par manche. Le pointage s'affiche automatiquement dans la fenêtre de pointage. Chaque joueur doit utiliser tous les 8 lancers avant que le jeu ne passe à l'adversaire.
2. S'il y a quatre joueurs, qui jouent en deux équipes de deux, chaque équipe a un total de 8 balles. Cela veut dire que les joueurs d'une équipe lancent chacun quatre balles, puis c'est au tour des deux joueurs de l'autre équipe, qui lancent chacun quatre balles. En général, une manche pour chaque joueur est une partie complète, mais les joueurs peuvent décider de jouer plusieurs manches. Qu'il s'agisse de deux joueurs ou de deux équipes, c'est le pointage le plus élevé qui gagne.
3. Au Speedball, le pointage représente le total de chaque tir qui a frappé une cible. Le total des points pour chaque trou est affiché à la figure 2. C'est très difficile de se rendre à 100 points! Bonne chance!
4. Au centre de la fenêtre de pointage, il y a le compteur de balles. Le compteur de balles compte à rebours de 8 à 1 pour indiquer le nombre de balles qui restent pour chaque joueur ou équipe.
5. Après chaque tir, le total de tes points clignote deux fois. Après qu'il a clignoté la deuxième fois, la fenêtre de pointage indiquera le bon total de points.

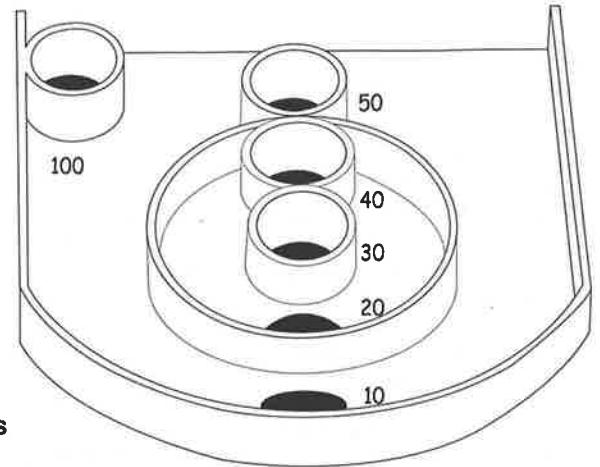
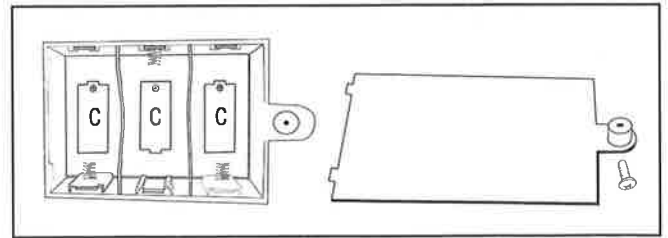


Fig. 2

Remplacement des piles

1. Il est recommandé d'installer les piles avant d'assembler toutes les pièces du jeu Arcade Speedball. Retourne l'unité de pointage pour avoir une meilleure vue du dos. Assure-toi d'avoir fermé le bouton marche/arrêt.
2. Avec un tournevis cruciforme, dévisse la vis du couvercle du compartiment à piles. Fais glisser le tournevis sous le loquet du couvercle et soulève-le doucement. Saisis le loquet et fais sortir complètement les languettes du couvercle en les faisant glisser, puis mets le couvercle de côté.
3. Le jeu Electronic Arcade Speedball fonctionne avec 3 piles C. Insère les piles comme dans le schéma.
4. Fais glisser les languettes du couvercle dans l'unité et remets le loquet du couvercle du compartiment à piles en place. Resserre la vis et continue d'assembler le jeu.



AVERTISSEMENT CONCERNANT LES PILES :

- Ne pas utiliser ensemble des piles alcalines, standards (carbone-zinc) et rechargeables (nickel hybride).
- Ne pas utiliser ensemble des piles neuves et des piles usées.
- Ne pas recharger les piles non rechargeables.
- Retirer les piles rechargeables de l'appareil avant de les charger (si elles sont amovibles).
- Les piles rechargeables doivent être chargées uniquement sous la supervision d'un adulte (si elles sont amovibles).
- Retirer du jouet les piles à plat.
- Ne pas court-circuiter les bornes des piles.
- N'utiliser que des piles du même type ou de type équivalent.
- Insérer les piles en respectant la polarité.

CONSERVER CET EMBALLAGE POUR FINS DE RÉFÉRENCE, CAR IL CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS.