

**BACK IN
USSR**

1. ИНСТРУКЦИЯ ПО ОБСЛУЖИВАНИЮ АВТОМАТОВ С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ BACK IN USSR.....	3
2. ИНСТРУКЦИЯ ВЛАДЕЛЬЦА АВТОМАТА С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ BACK IN USSR	4
3. ПРАВИЛА ИГРЫ BACK IN USSR.....	8
4. КОМБИНАЦИИ ДЛЯ ИГРЫ BACK IN USSR.....	9
5. APPENDIX B: CONNECTOR DIAGRAM	10

Внимание!

Аппарат должен быть обязательно заземлён!

**В случае несоблюдения условий эксплуатации аппарата,
претензии не принимаются**

1. ИНСТРУКЦИЯ ПО ОБСЛУЖИВАНИЮ АВТОМАТОВ С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ BACK IN USSR

1. В данной инструкции при первом упоминании кнопок указывается возможное наименование в других типах клавиатур.

2. Оператор должен повернуть ключ **«SERVICE»** в положение **«включено»** и манипулируя кнопками **«СТОП1»**, **«СТОП2»**, **«СТОП3»** установить необходимую величину **«CREDIT»** (но не более **CREDIT LIMIT**, см. Данные **PREFERENCES**):

- одно нажатие на кнопку **«СТОП1»** приводит к увеличению **«CREDIT»** на величину шага набивки кредита (см. Данные **PREFERENCES**);

- одно нажатие на кнопку **«СТОП2»** приводит к увеличению **«CREDIT»** в десятикратном размере;

- одно нажатие на кнопку **«СТОП3»** приводит к увеличению **«CREDIT»** в стократном размере;

- кнопки **«СТОП1»**, **«СТОП2»**, **«СТОП3»** при их удерживании работают в режиме автоповтора;

- кнопка **«СТОП5»** обнуляет значение **«CREDIT»**;

- после набора нужной величины ключ **«SERVICE»** перевести в положение **«выключено»**;

- при нулевом значении **«CREDIT»** автомат переходит в режим привлечения, показывая различные фрагменты игровых ситуаций;

3. Чтобы забрать сумму из **«CREDIT»**а в ручном режиме нужно, не нажимая кнопку **«СТАРТ»** для очередной игры, перейти к стадии указания ставки на игру (см. п.3) и, повернув ключ **«SERVICE»** в положение **«включено»**, воспользоваться кнопкой **«ЗАБРАТЬ»** (см п.2).

4. Чтобы забрать сумму из **«CREDIT»**а в автоматическом режиме нужно, не нажимая кнопку **«СТАРТ»** для очередной игры, перейти к стадии указания ставки на игру (см. п.3) и нажать кнопку **«OUT»** (**«CASH OUT»**). Если автомат по каким-либо причинам не выдал всю сумму, т.е. появилось сообщение **«PAYMENT»** или **«HOPPER EMPTY»**, то необходимо повернуть ключ **«SERVICE»** и воспользоваться кнопкой **«ЗАБРАТЬ»**.

5. Если появились надписи **«HOPPER ERROR»**, **«COIN A ERROR»**, **«COIN C ERROR»**, **«COIN D ERROR»** то необходимо устранить неисправность соответственно либо хоппера, либо монетоприёмника. После устранения причины можно продолжать игру.

6. Надпись **«HOPPER FULL»** означает переполнение накопителя монет (жетонов). После устранения причины можно продолжать игру.

7. При использовании жетонов (монет) опускание одного жетона приводит к увеличению **CREDIT**-а на величину, установленную в **PREFERENCES** (см. Данные **PREFERENCES**)

8. Если автомат работает в сети **JACKPOT**, то возможна выдача приза **SUPER JACKPOT**. Если это произошло, то на экране появится соответствующее сообщение и сумма приза. Игрок должен добавить эту сумму к **CREDIT**-у, нажав кнопку **«СТАРТ»**.

9. Если в процессе игры будет превышен **CREDIT LIMIT**, то игра будет остановлена, появится соответствующая надпись. После этого нужно забрать деньги из **CREDIT**-а.

10. При срабатывании переключателей **MAIN DOOR**, **CASH DOOR**, **LOGIC DOOR**:

- игра блокируется - на экран выводится соответствующее сообщение
- зажигаются подсветки **BELL** и **ALARM**
- подается звуковой сигнал

Такая ситуация является **аварийной**, необходимо выяснить приведшие к ней причины.

Для продолжения игры с прерванного места надо повернуть и отпустить ключ **«TEST»** или **«BOOKING»**.

2. ИНСТРУКЦИЯ ВЛАДЕЛЬЦА АВТОМАТА С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ BACK IN USSR

1. Переход к индикации тестовых страниц осуществляется поворотом ключа «**TEST**» в положение «включено». На тестовой странице **PERIOD** индицируются следующие числа и параметры:

TOTAL IN	всего получено
TOTAL OUT	всего выдано
TOTAL IN-OUT	разница между TOTAL IN и TOTAL OUT
KEY IN	получено ОЧКОВ по ключу SERVICE
REMOTE IN	получено ОЧКОВ от удаленного пульта
COIN A IN	получено ОЧКОВ от заброса монет (жетонов) типа А (монеты)
COIN B IN	получено ОЧКОВ от заброса монет (жетонов) типа В или по ключу SERVICE
COIN C IN	получено ОЧКОВ от заброса монет (жетонов) типа С (банкноты)
KEY OUT	выдано ОЧКОВ по ключу SERVICE
REMOTE OUT	выдано ОЧКОВ от удаленного пульта
HOPPER A OUT	выдано очков типа А (монеты)
HOPPER B OUT	выдано очков типа В или по ключу SERVICE
HOPPER C OUT	выдано очков типа С (банкноты)

Данные на этой странице могут быть стерты, если нажать и удерживать больше 5-х секунд кнопку «СТОП4». Для перехода к следующей странице используйте кнопку «СТОП 1». Для возврата в игру используйте кнопку «СТАРТ». Для перехода к странице обслуживания хоппера используйте кнопку «СТОП3».

На тестовой странице **GRAND** индицируются следующие числа:

TOTAL IN	всего получено
TOTAL OUT	всего выдано
TOTAL IN-OUT	разница между TOTAL IN и TOTAL OUT
KEY IN	получено ОЧКОВ по ключу SERVICE
REMOTE IN	получено ОЧКОВ от удаленного пульта
COIN A IN	получено ОЧКОВ от заброса монет (жетонов) типа А (монеты)
COIN B IN	получено ОЧКОВ от заброса монет (жетонов) типа В или по ключу SERVICE
COIN C IN	получено ОЧКОВ от заброса монет (жетонов) типа С (банкноты)
KEY OUT	выдано ОЧКОВ по ключу SERVICE
REMOTE OUT	выдано ОЧКОВ от удаленного пульта
HOPPER A OUT	выдано очков типа А (монеты)
HOPPER B OUT	выдано очков типа В или по ключу SERVICE
HOPPER C OUT	выдано очков типа С (банкноты)
JACKPOT PAY	Количество очков, отчисленной платой в Джек-пот
JACKPOT WIN	Сумма джек-потов, выпавших на плату

Кроме этого на данной странице отражаются показания остаточных электронных счетчиков.

COUNTER KEY IN	Количество поставленных очков по ключу SERVICE , которые осталось зафиксировать механическому счетчику
COUNTER KEY OUT	Количество снятых очков по ключу SERVICE , которые осталось зафиксировать механическому счетчику
COUNTER TOTAL IN	Общее количество поставленных очков, которые осталось зафиксировать механическому счетчику
COUNTER TOTAL OUT	Общее количество снятых очков, которые осталось зафиксировать механическому счетчику
COUNTER TOTAL BET	Количество всех поставленных ставок, которые осталось зафиксировать механическому счетчику

Данные на этой странице могут быть стерты, если нажать и удерживать больше 3-х секунд кнопку «СТОП4». Для перехода к следующей странице используйте кнопку «СТОП 1». Для возврата в предыдущую страницу используйте кнопку «СТАРТ».

BACK IN USSR 03.03.05

ВНИМАНИЕ! При стирании данных на странице *GRAND* page сотрутся также данные на всех остальных страницах, кроме страниц *PREFERENCES* и первых 3-х строк в *EVENTS*.

Следующая страница предназначена для выбора других страниц. На ней изображено следующее:

GAME STATISTICS	страницы игровой статистики
GAME PROPERTIES	страница установок
PROPERTIES	страница доп. установок
EVENTS	страница событий
PROTOCOL LIST	протокол событий
HOPPER SERVICE	страница обслуживания хоппера
VALIDATOR SERVICE	страница обслуживания банкнотоприемника
TEST	страницы тестов оборудования

Для перехода к следующему выбору используйте кнопку «СТОП 1». Для возврата в предыдущую страницу используйте кнопку «СТАРТ». Для выбора используйте кнопку «СТОП 2». После выбора используйте «СТОП 1» для перехода к следующей странице, а «СТАРТ» для возврата в страницу выбора.

GAME STATISTICS

На странице индицируется:

TOTAL GAMES	общее количество игр
TOTAL BET	сумма ставок
ADDITION TO CREDIT	сумма всех прибавлений к CREDIT в процессе игры
TOTAL RISK IN	суммы денег, с которыми начинали рисковать на риске
TOTAL RISK OUT	суммы денег, выигранных на риске
TOTAL RISK GAMES	кол-во игр на риске (не попыток угадывания)
TOTAL CARD RISK IN	суммы денег, с которыми начинали рисковать на карточном риске
TOTAL CARD RISK OUT	суммы денег, выигранных на карточном риске
TOTAL CARD RISK GAMES	кол-во игр на карточном риске (не попыток угадывания)
TOTAL BONUS MAGAZIN COUNT	кол-во бонусов МАГАЗИН
BONUS MAGAZIN WIN	суммы денег, выплаченных в бонусе МАГАЗИН
TOTAL BONUS АТАКА COUNT	кол-во бонусов АТАКА
BONUS АТАКА WIN	суммы денег, выплаченных в бонусе АТАКА

Для выхода используйте кнопку «СТАРТ».

GAME PROPERTIES

На этой странице индицируется:

GAME MODE	Процент отдачи игры (от 75 до 100)
MIN BET	Минимальная ставка для игры (от 10 до 1000)
MAX BET	Максимальная ставка для игры (от 10 до 10000)
MAIN GAME SOUND	Выбор варианта звука в основной игре (0-непрерывная музыка, 1-сюжетный звук)
MAX DOUBLE WIN	Ограничение максимального выигрыша в риске (от 1000 до 10000000)

PROPERTIES

На странице индицируются следующие числа и параметры:

KEY RATE	цена кредита по ключу SERVICE (0, 1, 2, 5, 10, 25, 50, 100, 200, 500, 1000)
COIN A RATE	цена монеты (жетона) А (0, 1, 2, 5, 10, 25, 50, 100, 200, 500, 1000)
COIN B RATE	цена монеты (жетона) В (0, 1, 2, 5, 10, 25, 50, 100, 200, 500, 1000)
COIN C RATE	цена монеты (жетона) С (0, 1, 2, 5, 10, 25, 50, 100, 200, 500, 1000)
CREDIT LIMIT	Максимально допустимое значение величины CREDIT (1000, 5000, 10000, 50000, 100000, 500000, 1000000, 5000000, 10000000)
HOPPER LIMIT	Предельное количество одноразовой выдачи жетонов (монет) (100, 200, 400, 500, 1000)
HOPPER EMPTY DELAY	Время в секундах (от 1 до 10) от появления надписи «HOPPER EMPTY» до остановки хоппера
VALIDATION LIMIT	Минимальное значение очков, необходимое для записи события в PROTOCOL LIST
VOLUME	Регулятор громкости звука

BACK IN USSR

03.03.05

KEYBOARD TYPE	Выбор типа клавиатуры (либо 8, либо 9 кнопок)
PROTOKOL TYPE	Выбор типа ведения протокола (debug – расширенный, standard - обычный)
NETWORK NUMBER	Порядковый номер в сети (1 - 255)
LANGUAGE	Язык меню (русский - английский)
JACKPOT PERCENT	Процент отчисления в джек-пот
JACKPOT TYPE	Выбор типа Джек-пота (0 – Максима новый, 1 – Экстрема, 2-совместный Альфа)
POWER ON DELAY	Задержка при включении (от 10 до 500 секунд)
SCREEN SAVER	Включение скринсейвера (0 – отключен, 1- включен)
SETUP CLOCK	Настройка часов
CHANGE PASSWORD	Изменение пароля

В странице для перехода к очередному параметру используйте кнопку «СТОП 1», для возврата в предыдущую страницу используйте кнопку «СТАРТ», для изменения параметров используйте кнопки «СТОП2» или «СТОП3».

При выборе строки **SETUP PASSWORD** будет предложено ввести пароль (**ENTER PASSWORD**). Пароль состоит из 5-ми букв (использовать кнопки «СТОП 2» и/или «СТОП3»). После этого пароль считается измененным. Пароль необходимо будет вводить при переходе от страницы **PERIOD** к странице **GRAND**.

PROTOCOL LIST

На страницах **PROTOCOL LIST** индицируются зафиксированные в протоколе события с указанием времени и даты события, а также количества очков для некоторых из них.

POWER ON	Включение автомата
POWER OFF	Выключение автомата
COIN A	Получение очков в CREDIT от монеты типа А
COIN B	Получение очков в CREDIT от монеты типа В (KEY IN)
COIN C	Получение очков в CREDIT от монеты типа С
REMOTE IN	Получение очков в CREDIT от удаленного пульта
SERVICE IN	Получение очков в CREDIT при помощи ключа SERVICE
HOPPER OUT	Выдача очков через хоппер
REMOTE OUT	Выдача очков при помощи удаленного пульта
SERVICE OUT	Выдача очков при помощи ключа SERVICE
SUPER JACKPOT	Выигрыш SUPER JACKPOT при работе в сети JACKPOT
EMPTY RECORD	Отсутствие записи

Кроме этого фиксируются все выигрышные комбинации. При расширенном типе протокола фиксируется также нажатие любой клавиши. В страницах **PROTOCOL LIST** для перехода к предыдущим по времени записям используйте кнопку «СТОП 1», для перехода к следующим по времени записям используйте кнопку «СТОП 2», для перехода к последним по времени записям используйте кнопку «СТОП 3», для возврата в страницу выбора используйте кнопку «СТАРТ».

EVENTS

На странице **EVENTS** индицируются следующие события:

POWER OFF	Время окончания работы игровой программы
POWER ON	Время начала работы игровой программы
OPERATION TIME	Общее время работы игровой программы
POWER OFF TIMES	Количество раз включений аппарата
POWER ON TIMES	Количество раз выключений аппарата
PREV. ACCESS TO GRAND PAGE	Предыдущий вход в страницу GRAND
PREV. CHANGED PREFERENCES	Изменение данных на какой-либо из страниц PROPERTIES
INIT MACHINE	Инициализация игровой программы (автомата)
LAST CLEAR OF PERIOD PAGE	Дата и время последней очистки страницы PERIOD
LAST CLEAR OF GRAND PAGE	Дата и время последней очистки страницы GRAND
TOTAL CLEAR OF PERIOD PAGE	Количество раз очистки страницы PERIOD
TOTAL CLEAR OF GRAND PAGE	Количество раз очистки страницы GRAND

BACK IN USSR

03.03.05

ВНИМАНИЕ: Если, находясь в этой странице нажать и удерживать кнопку «СТОП4» более 5-и секунд – то вы проинициализируете игровой автомат (INIT MACHINE). При этом **все данные на всех** тестовых страницах **обнулятся**, данные на страницах **PROPERTIES** и **GAME PROPERTIES** будут иметь начальные значения.

HOPPER SERVICE

Эта страница предназначена для обслуживания Хоппера, т.е., используя операции, находящиеся на этой странице, можно по мере необходимости пополнить хоппер, или изъять из него определенное количество монет. На странице индицируются следующие события:

CURRENT REFILL HOPPER A	текущее количество монет, дозброшенных в хоппер
TOTAL REFILL HOPPER A	общее количество монет, дозброшенных в хоппер
CURRENT EMPTY HOPPER A	текущее количество монет, изъятых из хоппера
TOTAL EMPTY HOPPER A	общее количество монет, изъятых из хоппера
NUMBER OF COINS	количество монет, предназначенных для одноразового изъятия

Такие же данные приводятся для хопперов В и С.

Кнопки управления всеми операциями описаны в нижней части страницы. Вход на страницу может быть ограничен паролем, устанавливаемым кнопкой **HOLD4**. Вход на страницу осуществляется также с первой страницы, (см. стр.4).

VALIDATOR SERVICE

Эта страница предназначена для обслуживания банкнотоприемника, т.е., используя операции, находящиеся на этой странице, можно установить необходимые параметры и значения. На странице индицируются следующие события:

BANKNOTE RATE	Цена банкноты (от 0 до 1000)
CHANEL 1-15	Цена банкноты для каждого канала (от 0 до 10000)

TEST

Эти страницы предназначены для проверки работы оборудования.

На **1-й** странице выводится **сетка**. Для перехода в следующую страницу нажмите «СТОП 1».

На **2-й** странице выводится **цветной градационный клин**. Для перехода в следующую страницу нажмите «СТОП1».

На **3-й** странице индицируется необходимая для тестирования **кнопок, ключей и переключателей** информация. Активный сигнал выделяется цветом. Для выхода из этой страницы в страницу выбора необходимо одновременно нажать, а затем отпустить «СТОП1» и «СТАРТ».

ВНИМАНИЕ!!!

1. При первом включении платы с игровой программой или при неправильной эксплуатации платы возможно появление следующего сообщения:

СООБЩЕНИЕ	КОММЕНТАРИЙ	РЕКОМЕНДАЦИИ
ERROR OF RAM. GAME OVER	Общая потеря данных	Повернуть ключ «TEST» в положение «включено» и ОБЯЗАТЕЛЬНО провести INIT MACHINE

3. При подключении электромеханических счетчиков необходимо принять во внимание то, что их работа происходит параллельно с любыми действиями игрока и оператора. Средняя скорость работы счетчиков - 500 единиц в минуту.

4. В процессе эксплуатации возможно появление на экране надписи **SYSTEM HALTED**. Она означает сбой автомата. При этом необходимо выключить и включить автомат.

3. ПРАВИЛА ИГРЫ BACK IN USSR

Back in USSR – слот с мультипликационной графикой на советскую тематику. Максимально количество выигрышных линий - 21.

В игре присутствует элемент JOKER - «Ленин». При выпадении на активной выигрышной линии элемента JOKER, он будет заменен на недостающий до выигрышной комбинации элемент (если такой есть).

Еще одной особенностью игры **Back in USSR** является наличие дополнительных «прокрутов» барабанов. Если на экране появляется элемент «**Агент КГБ**», то игроку будут начислены «прокруты», количество которых зависит от количества выпавших на экране элементов «**Агент КГБ**». После остановки барабанов игрок может самостоятельно сдвинуть вниз один из барабанов, для получения выигрышной комбинации. Каждый раз барабан сдвигается на один элемент.

В программе реализованы 2 режима удвоения на выбор игрока.

РИСК ПОЛЕ ЧУДЕС

В первом режиме у игрока есть возможность увеличить свой выигрыш в 1, 2, 3, 4 раза. Перед игроком изображен барабан игры «Поле Чудес» и остановкой этого барабана и будет определяться полученный выигрыш. Также на барабане предусмотрен сектор «Приз», при выпадении которого игроку предлагаются два черных ящика. В одном из этих ящиков находится суперприз, а во втором ничего.

КАРТОЧНЫЙ РИСК

Рисуется одна открытая карта – **DEALER** и 4-е закрытых карты, вытасенные из колоды **наугад**.

Вы можете перевернуть одну из 4-х закрытых карт, используя кнопки «**HOLD 2**», «**HOLD 3**», «**HOLD 4**», «**HOLD 5**».

1. Если **выбранная Вами карта** (отмечается надписью «**ИГРОК**») **БОЛЬШЕ** карты «**ДИЛЕР**», то выигрыш увеличивается в 2 раза.

2. Если **выбранная Вами карта** (отмечается надписью «**ИГРОК**») **МЕНЬШЕ** карты «**ДИЛЕР**», то Вы **ПРОИГРАЛИ** и весь выигрыш аннулируется.

3. Если **выбранная Вами карта** (отмечается надписью «**ИГРОК**») **РАВНА** карте «**ДИЛЕР**», то Вы получаете ещё одну **ПОПЫТКУ УГАДЫВАНИЯ**.

ТУЗ считается **старшей картой!!!**

ИГРОК МОЖЕТ ЗАБРАТЬ ПОЛУЧЕННЫЙ ВЫИГРЫШ ДАЖЕ ПРИ ОТКРЫТОЙ КАРТЕ ДИЛЕРА!!!

По нажатию «**СТАВКА / ЗАБРАТЬ**» выигрыш добавляется к **CREDIT** и программа переходит к игре в режим изменения ставки - **BET**, а по нажатию «**СТАРТ**» ---- выигрыш добавляется к **CREDIT** и программа переходит к основной игре.

В игре представлено 2 бесплатных **БОНУСА**.

БОНУС КООПЕРАТИВ

При выпадении на активной выигрышной линии трех и более элементов «**КООП**» игра переходит в режим **БОНУСА «КООПЕРАТИВ»**. Игроку предлагается сделать выбор из шести продуктов. После того как выбранный продукт будет взвешен игроку будет сообщено, о том, на сколько умножится его ставка. А затем, о том - насколько свежий этот продукт. Таким образом окончательный выигрыш будет составлен из комбинации умножения за продукт и его свежести. За самый свежий продукт будет начислен максимальный выигрыш. Количество попыток игрока зависит от количества выпавших элементов «**КООП**».

В е с п р о д у к т а

Степень свежести	2	3	4	5	6	7	8	9
5	10	15	20	25	30	35	40	45
10	20	30	40	50	60	70	80	90
20	40	60	80	100	120	140	160	180
25	50	75	100	125	150	175	200	225
30	60	90	120	150	180	210	240	270



























БОНУС АТАКА

При выпадении на активной выигрышной линии трех и более элементов «Подводная лодка» игра перейдет в режим **БОНУСА «АТАКА»**. Перед игроком появится побережье Америки и ему будет предложено нанести три атомных удара по секретным объектам. Под видом секретных объектов могут скрываться и гражданские строения. В этом случае выигрыш начисляться не будет. Окончательный выигрыш будет составлен из суммы выигрышей полученных при каждой попытке.



Коэффициенты умножения при попадании в базы:

X 5, X 10, X 25, X 50, X 100, X 200, X 300

4. ТАБЛИЦА ВЫИГРЫШЕЙ ДЛЯ ИГРЫ BACK IN USSR

					X 200
					X 50
					X 25
					X 20
					X 10
					X 5
					X 5
					X 3
					X 3

					X 1000
					X 200
					X 100
					X 50
					X 25
					X 20
					X 20
					X 10
					X 10

					X 5000
					X 2000
					X 1000
					X 500
					X 250
					X 100
					X 100
					X 50
					X 50

BACK IN USSR
03.03.05

Appendix B: connector diagram

CON2

	COMP	SOLDER	
SPEAKER	3A	3B	GND
СТОП1 SW	4A	4B	
СТОП2/HIGH SW	5A	5B	BIT 0
СТОП3/BLUE BET SW	6A	6B	BIT 1
СТОП4/LOW SW	7A	7B	BIT 2
СТОП5/SELECT SW	8A	8B	BIT 3
START SW	9A	9B	
DOUBLE SW	10A	10B	
	11A	11B	
CASHOUT SW B	12A	12B	
CASHOUT SW C	13A	13B	
	14A	14B	HOPPER MICRO2 SW
BET/TAKE SW	15A	15B	HOPPER MICRO1 SW
	16A	16B	
	17A	17B	
COIN IN A SW	18A	18B	COIN IN B SW
COIN IN C SW	19A	19B	
	20A	20B	TEST SW
CASHOUT SW A	21A	21B	
HOPPER COIN FULL	22A	22B	HOPPER MICRO0 SW
KEY IN A COUNTER	23A	23B	
TOTAL IN COUNTER	24A	24B	
TOTAL OUT COUNTER	25A	25B	nMOTON2
RESERV	26A	26B	nMOTON1
RESERV	27A	27B	nMOTON0
KEY OUT COUNTER	28A	28B	TOTAL BET COUNTER
СТОП1 LAMP	29A	29B	DOUBLE LAMP
СТОП2 /HIGH LAMP	30A	30B	
СТОП3/BLUE BET LAMP	31A	31B	
СТОП4/LOW LAMP	32A	32B	
СТОП5/SELECT LAMP	33A	33B	INHIBIT
START LAMP	34A	34B	BET/TAKE LAMP
SERVICE SW	35A	35B	ESCROW
GND	36A	36B	GND

CON1

COMPONENT SIDE			SOLDER SIDE
GND	1A	1B	GND
GND	2A	2B	GND
+5V	3A	3B	+5V
+5V	4A	4B	+5V
+12V	5A	5B	+12V
+12V	6A	6B	+12V
SSR (open Collector)	7A	7B	
	8A	8B	
GND	9A	9B	GND
GND	10A	10B	GND