BLACK JACK

switch

1. ИНСТРУКЦИЯ ПО ОБСЛУЖИВАНИЮ АВТОМАТОВ С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ BLACK JACK SWITCH 3

2. ИНСТРУКЦИЯ ВЛАДЕЛЬЦА АВТОМАТА С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ BLACK JACK SWITCH 4

3. ПРАВИЛА ИГРЫ BLACK JACK SWITCH 8

4. 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 BLACK JACK SWITCH

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 BLACK JACK SWITCH

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 A (монеты)
COIN B IN	получено **очков** от заброса монет (жетонов) типа B или по ключу **SERVICE**
COIN C IN	получено **очков** от заброса монет (жетонов) типа C (банкноты)
KEY OUT	выдано **очков** по ключу SERVICE
REMOTE OUT	выдано **очков** от удаленного пульта
HOPPER A OUT	выдано очков типа A (монеты)
HOPPER B OUT	выдано очков типа B или по ключу SERVICE
HOPPER C OUT	выдано очков типа C (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 A (монеты)
COIN B IN	получено **очков** от заброса монет (жетонов) типа B или по ключу **SERVICE**
COIN C IN	получено **очков** от заброса монет (жетонов) типа C (банкноты)
KEY OUT	выдано **очков** по ключу SERVICE
REMOTE OUT	выдано **очков** от удаленного пульта
HOPPER A OUT	выдано очков типа A (монеты)
HOPPER B OUT	выдано очков типа B или по ключу SERVICE
HOPPER C OUT	выдано очков типа C (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».**

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
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

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 2 до 100)
MAX BET	Максимальная ставка для игры (от 200 до 10000)

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) A (0, 1, 2, 5, 10, 25, 50, 100, 200,500,1000)
COIN B RATE	цена монеты (жетона) B (0, 1, 2, 5, 10, 25, 50, 100, 200,500,1000)
COIN C RATE	цена монеты (жетона) C (0, 1, 2, 5, 10, 25, 50, 100, 200,500,1000)
CREDIT LIMIT	Максимально допустимое значение величины **CREDIT** (1000, 5000, 10000, 50000, 100000,500000,1000000,5000000,100000000)
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
KEYBOARD TYPE	Выбор типа клавиатуры (либо 8, либо 9 кнопок)
PROTOKOL TYPE	Выбор типа ведения протокола (debug – расширенный, standard - обычный)
LANGUAGE	Язык меню (русский - английский)
NETWORK NUMBER	Порядковый номер в сети (1 - 255)
JACKPOT PERCENT	Процент отчисления в джек-пот
JACKPOT TYPE	Выбор типа Джек-пота (0 – Максима новый, 1 – Экстрема, 2-совместный Альфа)
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 A
COIN B	Получение очков в CREDIT от монеты типа B (KEY IN)
COIN C	Получение очков в CREDIT от монеты типа C
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 очистка страницы PERIOD
LAST CLEAR OF GRAND PAGE	Дата и время последней очистка страницы GRAND
TOTAL CLEAR OF PERIOD PAGE	Количество раз очистки страницы PERIOD
TOTAL CLEAR OF GRAND PAGE	Количество раз очистки страницы GRAND

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, дозаброшенных в хоппер
TOTAL REFILL HOPPER A	общее количество монет, дозаброшенных 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 B и C.
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).

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 BLACK JACK SWITCH

Игра представляет электронную версию одного из видов игры **BLACK JACK**. Используйте кнопку **«ПРАВИЛА ИГРЫ»** чтобы ознакомиться с основными правилами игры.

Цель игры заключается в том, чтобы набрать максимальное количество очков, не превышающее 21, играя против дилера.

Все картинки имеют достоинство 10 очков, туз-1 или 11, остальные карты - соответственно их номиналу.

Блек Джек - комбинация из двух первых карт, сумма очков которой 21 . В случае выигрыша эта комбинация оплачивается 1:1.

Выигрыш игрока. Игроку выплачивается сумма выигрыша и остается ставка:

- Сумма очков не превышает 21 и больше чем у дилера (при отсутствии комбинации **Блек Джек** у дилера). Выигрыш равен ставке.
- У игрока **Блек Джек**, у дилера первая карта не туз. Игрок стразу выигрывает сумму ставки.
- Дилер набирает больше 22 и получает перебор, игрок выигрывает сумму равную ставке.
- Если дилер набрал 22 очка, объявляется пуш.

Пуш, - никто не выиграл. Игроку возвращается ставка.

Сумма очков дилера и игрока равны, кроме комбинаций **Блек Джек**.

Проигрыш игрока: В остальных случаях игрок проигрывает и теряет ставку.

НАЧАЛО ИГРЫ

1. Нажав кнопку "**СТАВКА**" игрок имеет возможность выбрать ставку, на которой он будет играть следующую игру. Нажав кнопку "**SUPERMATCH**" игрок будет делать ставку на поле Super Match.

2. Нажмите кнопку «**СТАРТ**». Происходит сдача карт: две дилеру, причем одна из карт дилера лежит рубашкой вверх, и по две игроку на каждую руку. Далее игрок, в зависимости от выданных ему карт, может продолжить игру, нажав следующие кнопки: "**КАРТА**", "**СТРАХОВКА**", "**СТОП**", "**УДВОЕНИЕ**" или "**ОБМЕН**".

3. Вначале игра ведется на левой, а затем на правой руке. Если сумма набранных очков на левой руке устраивает игрока, то он может нажать кнопку "**СТОП**". После этого перейдет на правую руку. После нажатия кнопки "**СТОП**" на правой руке дилер сдаст себе остальные карты и произойдет подсчет очков. Если сумма очков не устаивает игрока, то, нажав кнопку "**КАРТА**", игроку будет выдана еще одна карта

СТРАХОВКА (INSURANCE)

Если первая карта дилера – туз, игрок может застраховать свои ставки от **Блек Джек** у дилера. Сумма страховки равна половине ставки игрока. Если у дилера **Блек Джек**, то игрок получает сумму равную двойной страховке, в противном случае страховка проигрывает.

УДВОЕНИЕ СТАВКИ (DOUBLE)

Независимо от суммы первых двух карт игрок вправе удвоить свою ставку, после чего он автоматически получает только одну карту.

ОБМЕН (SWITCH)

Игрок может перемещать карты с левой руки на правую и превращать проигрышную комбинацию в выигрышную. Обмен может быть произведен только один раз. После того как сделан обмен, игра продолжается как обычный Блэк Джек.

SUPER MATCH

Если перед началом игры была сделана ставка на поле **Super Match**, то после раздачи карт проводится розыгрыш игры **Super Match**.

- В случае при выпадении при раздаче **одной пары** ставка Super Match выигрывает один к одному.
- В случае при выпадении при раздаче **трех одинаковых карт** ставка Super Match выигрывает пять к одному.
- В случае при выпадении при раздаче **двух пар** ставка Super Match выигрывает один восемь к одному.
- В случае при выпадении при раздаче **четырех одинаковых карт** ставка Super Match выигрывает восемь к одному.

В остальных случаях игрок проигрывает и теряет ставку на **SUPER MATCH**.

Appendix B: connector diagram

CON2

	COMP	SOLDER	
SPEAKER	3A	3B	GND
CTOП1 SW	4A	4B	
CTOП2/HIGH SW	5A	5B	
CTOП3/BLUE BET SW	6A	6B	
CTOП4/LOW SW	7A	7B	
CTOП5/SELECT SW	8A	8B	
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
CTOП1 LAMP	29A	29B	DOUBLE LAMP
CTOП2 /HIGH LAMP	30A	30B	
CTOП3/BLUE BET LAMP	31A	31B	
CTOП4/LOW LAMP	32A	32B	
CTOП5/SELECT LAMP	33A	33B	
START LAMP	34A	34B	BET/TAKE LAMP
SERVICE SW	35A	35B	
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