

КОРЧМА

1. ИНСТРУКЦИЯ ПО ОБСЛУЖИВАНИЮ АВТОМАТОВ С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ КОРЧМА.....	3
2. ИНСТРУКЦИЯ ВЛАДЕЛЬЦА АВТОМАТА С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ КОРЧМА	4
3. ПРАВИЛА ИГРЫ КОРЧМА.....	9
4. КОМБИНАЦИИ ДЛЯ ИГРЫ КОРЧМА.....	11
5. APPENDIX B: CONNECTOR DIAGRAM.....	14

Внимание!

Аппарат должен быть обязательно заземлён!

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

1. ИНСТРУКЦИЯ ПО ОБСЛУЖИВАНИЮ АВТОМАТОВ С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ КОРЧМА

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 КОРЧМА

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)
BANKNOTES IN	получено банкнот
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)
BANKNOTES IN	получено банкнот
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**».

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 (ИГРОВАЯ СТАТИСТИКА)	страницы игровой статистики
GAME PROPERTIES (ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ)	страница установок
PROPERTIES (УСТАНОВКИ)	страница доп. установок
PROTOCOL LIST (ПРОТОКОЛ)	протокол событий
EVENTS (СОБЫТИЯ)	страница событий
HOPPER SERVICE (ОБСЛУЖИВАНИЕ ХОППЕРА)	страница обслуживания хоппера
VALIDATOR SERVICE (ОБСЛУЖИВАНИЕ БАНКНОТОПРИЕМНИКА)	страница обслуживания банкнотоприемника
COINS SETUP (НАСТРОЙКА МОНЕТОПРИЕМНИКОВ)	страницы обслуживания монетоприемника
TEST (ТЕСТ)	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 (ИГРОВАЯ СТАТИСТИКА)

На странице индицируется:

TOTAL GAMES (ВСЕГО ИГР)	общее количество игр
TOTAL BET (СУММАРНАЯ СТАВКА)	сумма ставок
ADDITION TO CREDIT (ВСЕГО ДОБАВЛЕНО К КРЕДИТУ)	сумма всех прибавлений к CREDIT в процессе игры
ADDITION IN JP WHEEL (ДОБАВЛЕНО В КОЛЬЦЕ JP)	суммы всех прибавлений к внутреннему JP
RISK WIN (ВЫИГРАНО В РИСКЕ)	суммы денег, выигранных на риске
RISK LOSE (ПРОИГРАНО В РИСКЕ)	суммы денег, проигранных в риске

Далее следует информация по кол-ву игр по каждой линии.

Для выхода используйте кнопку «СТАРТ».

GAME PROPERTIES (ИГРОВЫЕ УСТАНОВКИ)

На этой странице индицируется:

GAME MODE (РЕЖИМ ИГРЫ)	Процент отдачи игры (от 50 до 95)
MIN BET (МИНИМАЛЬНАЯ СТАВКА)	Минимальная ставка для игры (от 1 до 5)
MAX BET (МАКСИМАЛЬНАЯ СТАВКА)	Максимальная ставка для игры (10, 20,50, 100)

PROPERTIES (УСТАНОВКИ)

На странице индицируются следующие числа и параметры:

KEY RATE (Цена кредита для ключа)	цена кредита по ключу SERVICE (0, 1, 2, 5, 10, 25, 50, 100, 200,500,1000)
COUNTERS RATE (Шаг счетчиков)	шаг механических счетчиков (0, 1, 2, 5, 10, 25, 50, 100, 200,500,1000)
CREDIT LIMIT (Ограничение кредита)	Максимально допустимое значение величины CREDIT (1000, 5000, 10000, 50000, 100000,500000,1000000,5000000,10000000)
VALIDATION LIMIT (Минимум для протокола)	Минимальное значение очков, необходимое для записи события в PROTOCOL LIST (1, 5, 10, 50, 100, 500, 1000, 5000, 10000, 15000, 20000)
VOLUMERS RATE (Громкость)	Регулятор громкости звука
KEYBOARD TYPE (Тип клавиатуры)	Выбор типа клавиатуры (либо 8, либо 9 кнопок)
PROTOKOL TYPE (Тип протокола)	Выбор типа ведения протокола (debug – расширенный, standard – обычный)
LANGUAGE (Язык)	Язык меню (русский - английский)
NETWORK NUMBER (Номер в сети)	Порядковый номер в сети JP (1 - 255)
JACKPOT PERCENT (Процент для джекпота)	Процент отчисления в джек-пот
JACKPOT TYPE (Тип протокола джекпота)	Выбор типа Джек-пота (0 – Максима новый, 1 – Экстрема, 2-совместный Альфа)
POWER ON DELAY (Пауза при включении)	Задержка при включении (от 10 до 500 секунд)

SCREEN SAVER (Хранитель экрана)	Включение хранителя экрана (0 – отключен, 1- включен)
ACCESS TO PROTOCOL FROM 1 PAGE(Доступ к протоколу с 1страницы)	Доступ к протоколу с 1страницы (0 – отключен, 1- включен)
ENABLE TOUCHSCREEN (Использовать TouchScreen)	Подключение сенсорного экрана (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 (ПРОТОКОЛ)

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 (СОБЫТИЯ)

На странице **EVENTS** индицируются следующие события:

POWER OFF (Выключение)	Время окончания работы игровой программы
POWER ON (Включение)	Время начала работы игровой программы
OPERATION TIME (Время работы)	Общее время работы игровой программы
POWER OFF TIMES (Всего выключений)	Количество раз включений аппарата
POWER ON TIMES (Всего включений)	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)	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

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(ОБСЛУЖИВАНИЕ ХОППЕРА)

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 (ОБСЛУЖИВАНИЕ БАНКНОТОПРИЕМНИКА)

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)

COINS SETUP (НАСТРОЙКА МОНЕТОПРИЕМНИКОВ)

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

Цена жетона тина 1	цена монеты (жетона) А (0, 1, 2, 5, 10, 25, 50, 100, 200,500,1000)
Цена жетона тина 2	цена монеты (жетона) В (0, 1, 2, 5, 10, 25, 50, 100, 200,500,1000)
Цена жетона тина 3	цена монеты (жетона) С (0, 1, 2, 5, 10, 25, 50, 100, 200,500,1000)
Использовать канал 1	(0 – отключен, 1- включен)
Использовать канал 2	(0 – отключен, 1- включен))
Использовать канал 3	(0 – отключен, 1- включен)
Ограничение хоппера	Предельное количество одноразовой выдачи жетонов (монет) (100, 200, 400, 500,1000)
Пауза для пустого хоппера	Время в секундах (от 1 до 10) от появления надписи «HOPPER EMPTY» до остановки хоппера

TEST (ТЕСТ)

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

2. 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.

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

3. ПРАВИЛА ИГРЫ КОРЧМА

Корчма - слот с мультипликационной графикой на украинскую тематику. Максимальное количество выигрышных линий - 21. Игра выполнена с разрешающей способностью 800x600 пикселей.

Для начала сделайте ставку на линию, нажав на кнопку «СТАВКА» - при удерживании работает автоповтор. Изменять ставку можно и в процессе игры. Затем, нажимая кнопку «ВЫБОР ЛИНИЙ», установите количество выигрышных линий «LINES» (от 1 до 21) – при удерживании работает автоповтор. Информация о количестве выбранных линий и ставке на одну линию отображается на экране.

Суммарная ставка на игру «TOTAL BET» равна произведению количества линий «LINES» на ставку «BET». После каждого нажатия кнопки «СТАРТ» из величины CREDIT вычитается величина общей ставки –TOTAL BET. Информация об общей ставке также отображается в табло.

Нажмите кнопку «СТАРТ». Барабаны начнут вращаться. Чтобы остановить их вращение, нажмите кнопку «СТОП».

Если Вы ничего не выиграли, то можно нажать «СТАРТ», чтобы сыграть еще раз с теми же ставками, или «СТАВКА» и/или «ВЫБОР ЛИНИЙ», чтобы поменять ставку.

Если игрок что-либо выиграл, то он имеет возможность перейти в режим карточного риска. Игрок может отказаться от "риска" нажав кнопку "ОСТАВИТЬ", при этом полученный в основной игре выигрыш будет автоматически добавлен к сумме кредита.



В игре присутствует элемент Джокер - . При выпадении этого элемента, он превращается в недостающие для создания выигрышных линий элементы. Джокер заменяет элементы на всем барабане.



В игре присутствуют «прокруты». Если на экране появляется элемент «», то игроку будут начислены «прокруты», количество которых указано на подкове. После остановки барабанов, игрок может самостоятельно сдвинуть вниз один из барабанов для получения выигрышной комбинации. Каждый раз барабан сдвигается на один элемент. Нельзя менять ставку в игре, при наличии неиспользованных кредитов. Каждый раз при прокруте барабана выигрыш будет заново пересчитываться по всем активным выигрышным линиям.

Еще одной особенностью игры является наличие Дневного и Ночного бонусов. При выпадении элемента в дневном режиме игры будет засвечена ступень Дневного бонуса. При выпадении элемента в ночном режиме игры будет засвечена ступень Ночного бонуса. **Ступень загорается полностью только при игре на 21 линии.** Частичное загорание ступени на экране не отображается. После того, как все ступени будут заполнены, игра перейдет в режим розыгрыша Дневного или, соответственно, Ночного бонуса, где игрок сможет получить выигрыш СТАВКА x от 100 до 600.

КАРТОЧНЫЙ РИСК

Рисуется одна открытая карта – DEALER и 4-е закрытых карты, вытасченные 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 или равна карте «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.

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 3 бесплатных БОНУСА.

БОНУС "НЕВЕСТЫ"

При выпадении на активной выигрышной линии трех и более элементов «невеста» игра переходит в режим бонуса «Невесты». Игроку предлагается на выбор 5 окон. Выбирая окна, игрок получает выигрыш. Игра продолжается до тех пор, пока в выбранном окне не появится «гарбуз». Полученный до этого выигрыш просуммируется и игра перейдет к режиму основной игры.

БОНУС "КОРЧМА"

При выпадении на активной выигрышной линии трех и более элементов «корчмарь» игра переходит в режим бонуса «Корчма». Игроку предлагается угадать, под каким из стаканов находится шарик. Если выпало 3 элемента «корчмарь», то выигрыш будет равен ставке умноженной на 100, если 4 – на 200, если 5 – на 500. Игра продолжается до тех пор, пока игрок не ошибется или не использует все попытки. После ошибки игрока или использования последней попытки, полученный выигрыш будет автоматически добавлен к кредиту игрока и игра перейдет к режиму основной игры.

БОНУС "ЯРМАРКА"
























































При выпадении на активной выигрышной линии трех и более элементов «вол» игра переходит в режим бонуса «Ярмарка». Игроку предлагается выбрать один из пяти мешков. Количество попыток зависит от количества выпавших элементов «вол». После использования последней попытки, полученный выигрыш будет автоматически добавлен к кредиту игрока и игра перейдет к режиму основной игры.

Используйте кнопку **«ТАБЛИЦА ВЫИГРЫШЕЙ»**, чтобы увидеть таблицу выигрышных комбинаций и правила риска и бонусов.

4. ТАБЛИЦА ВЫИГРЫШЕЙ ДЛЯ ИГРЫ КОРЧМА

	X 50
	Бонус «КОРЧМА»
	Бонус «НЕВЕСТЫ»
	X 20
	X 10
	Бонус «ЯРМАРКА»
	X 5
	X 5
	X 5
	X 3
	X 3

				X 250
				Бонус «КОРЧМА»
				Бонус «НЕВЕСТЫ»
				X 100
				X 50
				Бонус «ЯРМАРКА»
				X 20
				X 20
				X 20
				X 15
				X 15

					X 5000
					Бонус «КОРЧМА»
					Бонус «НЕВЕСТЫ»
					X 500
					X 200
					Бонус «ЯРМАРКА»
					X 100
					X 100
					X 100
					X 75
					X 75

CON2

	COMP	SOLDER	
SPEAKER	3A	3B	GND
CTOП1 SW	4A	4B	
CTOП2/HIGH SW	5A	5B	BIT 0
CTOП3/BLUE BET SW	6A	6B	BIT 1
CTOП4/LOW SW	7A	7B	BIT 2
CTOП5/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
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	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