

MULTIGAME QUINTET

1. ИНСТРУКЦИЯ ПО ОБСЛУЖИВАНИЮ АВТОМАТОВ С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ MULTIGAME QUINTET	3
2. ИНСТРУКЦИЯ ВЛАДЕЛЬЦА АВТОМАТА С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ MULTIGAME QUINTET	4
3. ПРАВИЛА ИГРЫ CHERRY STAR 98.....	10
4. КОМБИНАЦИИ ДЛЯ ИГРЫ CHERRY STAR 98	11
5. ПРАВИЛА ИГРЫ FRUIR POKER.....	11
6. КОМБИНАЦИИ ДЛЯ ИГРЫ FRUIT POKER.....	13
7. ПРАВИЛА ИГРЫ POKER WINDJAMMER.....	14
8. КОМБИНАЦИИ ДЛЯ ИГРЫ POKER WINDJAMMER.....	15
9. ПРАВИЛА ИГРЫ POKER OLYMP.....	16
10. КОМБИНАЦИИ ДЛЯ ИГРЫ POKER OLYMP	17
11. ПРАВИЛА ИГРЫ POKER OLYMP 98.....	18
12. КОМБИНАЦИИ ДЛЯ ИГРЫ POKER OLYMP 98	19
13. APPENDIX B: CONNECTOR DIAGRAM.....	20

Внимание!

Аппарат должен быть обязательно заземлён!

В случае несоблюдения условий эксплуатации аппарата,
претензии не принимаются

С целью привлечения игроков,
заложена стартовая раздача до 7000 кредитов
(игровых очков)

1. ИНСТРУКЦИЯ ПО ОБСЛУЖИВАНИЮ АВТОМАТОВ С ИГРОВОЙ ПРОГРАММОЙ MULTIGAME QUINTET

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 «HOLD1», «HOLD2», «HOLD3» установить необходимую величину «CREDIT» (но не более CREDIT LIMIT, см. Данные PREFERENCES):

- одно нажатие на кнопку «HOLD1» приводит к увеличению «CREDIT» на величину шага набивки кредита (см. Данные PREFERENCES);

- одно нажатие на кнопку «HOLD2» приводит к увеличению «CREDIT» в десятикратном размере;

- одно нажатие на кнопку «HOLD3» приводит к увеличению «CREDIT» в стократном размере;

- кнопки «HOLD1», «HOLD2», «HOLD3» при их удерживании работают в режиме автоповтора;

- кнопка «HOLD5» 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 «START» для очередной игры, перейти к стадии указания ставки на игру (см. п.3) и, повернув ключ «SERVICE» в положение «включено», воспользоваться кнопкой «TAKE»(см п.2).

4. Чтобы забрать сумму из «CREDIT»а в автоматическом режиме нужно, не нажимая кнопку «START» 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 «HOLD5».

5. Если появились надписи «HOPPER ERROR», «COIN A ERROR», «COIN A ERROR», «COIN D ERROR» то необходимо устранить неисправность соответственно либо монетоотдача, 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. 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 «START».

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 MULTIGAME QUINTET

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
COIN A IN	получено очков от заброса монет (жетонов) типа А
COIN B IN OR KEY IN	получено очков от заброса монет (жетонов) типа В или по ключу SERVICE или с удаленного пульта
COIN C IN	получено очков от заброса монет (жетонов) типа С (банкноты)
COIN D IN	получено очков от заброса монет (жетонов) типа D
HOPPER OUT	выдано очков через хоппер
KEY OUT	выдано очков по ключу SERVICE или с удаленного пульта

Данные на этой странице могут быть стерты, если нажать и удерживать больше 3-х секунд кнопку «». Для перехода к следующей странице используйте кнопку «HOLD1». Для возврата в игру используйте кнопку «START».

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
COIN A IN	получено очков от заброса монет (жетонов) типа А
COIN B IN OR KEY IN	получено очков от заброса монет (жетонов) типа В или по ключу SERVICE или с удаленного пульта
COIN C IN	получено очков от заброса монет (жетонов) типа С (банкноты)
COIN D IN	получено очков от заброса монет (жетонов) типа D
HOPPER OUT	выдано очков через хоппер
KEY OUT	выдано очков по ключу SERVICE или с удаленного пульта
COIN A IN METER	осталось считать очков от заброса монет (жетонов) типа А
COIN B IN OR KEY IN METER	осталось считать очков от заброса монет (жетонов) типа В или по ключу SERVICE или с удаленного пульта
COIN C IN METER	осталось считать очков от заброса монет (жетонов) типа С (банкноты)
COIN D IN METER	осталось считать очков от заброса монет (жетонов) типа D
HOPPER OUT METER	осталось считать очков от выдачи через хоппер
KEY OUT METER	осталось считать очков от выдачи по ключу SERVICE или с удаленного пульта
SUPER JACKPOT PAY	всего отчислено в общий JACKPOT
SUPER JACKPOT OUT	всего получено из общего JACKPOTа
OFF-LINE HOPPER OUT	выдано через хоппер не в режиме выплаты денег

Данные на этой странице могут быть стерты, если нажать и удерживать больше 3-х секунд кнопку «HOLD5». Для перехода к следующей странице используйте кнопку «HOLD1». Для возврата в предыдущую страницу используйте кнопку «START».

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
PREFERENCES	страницы установки
EVENTS	страница событий
PROTOCOL LIST	протокол событий
TEST	страницы тестов оборудования

Для перехода к следующему выбору используйте кнопку «HOLD1». Для возврата в предыдущую страницу используйте кнопку «START». Для выбора используйте кнопку «HOLD2». После выбора используйте «HOLD1» для перехода к следующей странице, а «START» для возврата в страницу выбора.

GAME STATISTICS

При выборе страницы **GAME STATISTICS** на экране будет изображена следующая страница:

FRUIT POKER
CHERRY STAR 98
WINDJAMMER
OLYMP
OLYMP 98

Для перехода к следующему выбору используйте кнопку «**HOLD1**». Для возврата в предыдущую страницу используйте кнопку «**START**». Для выбора используйте кнопку «**HOLD2**». После выбора используйте «**HOLD1**» для перехода к следующей странице, а «**START**» для возврата в страницу выбора.

FRUIT POKER

На странице **PAGE 1A** индицируется:

TOTAL GAMES	общее количество игр
GAMES WITH WINNINGS	количество игр с ненулевым выигрышем
TOTAL BET	сумма ставок
ADDITION TO CREDIT	сумма всех прибавлений к CREDIT в процессе игры

Ниже следует информация по риску с указанием количества игр (**GAMES**) на риске (не попыток угадывания), суммы денег, с которыми начинали рисковать на риске (**INPUT**) и суммы денег, прибавленных к CREDIT на риске (**TAKE**).

CHERRY STAR 98

На странице **LAST GAMES** индицируется 4 последние игры с указанием суммарной ставки и выигрыша.
 На странице **PAGE 1A** индицируется:

TOTAL GAMES	общее количество игр, включая бесплатные
GAMES WITH WINNINGS	количество игр с ненулевым выигрышем
TOTAL BET	сумма ставок отдельно по "красным" и "синим" линиям
WINNINGS	сумма выигрышей отдельно по "красным" и "синим" линиям, включая выигрыши на бесплатных играх
ADDITION TO CREDIT	сумма всех прибавлений к CREDIT в процессе игры

Ниже следует информация по бесплатным играм с указанием вида бесплатной игры (**CHERRY, BELL, 1 BAR**), количества игр (**GAMES**) и суммы выигрышей (**WINNINGS**) по каждому виду.

Ниже следует информация по риску с указанием количества игр (**GAMES**) на риске (не попыток угадывания), суммы денег, с которыми начинали рисковать на риске (**INPUT**) и суммы денег, прибавленных к CREDIT на риске (**TAKE**).

TOTAL POOL	общая сумма POOL, включая текущий
TOTAL JACKPOT	общая сумма JACKPOT BONUS
TOTAL JOKER BONUS	общая сумма JOKER BONUS

На страницах **PAGE 1B, PAGE 1C, PAGE 1D, PAGE 1E** дана информация о количестве выпадавших комбинаций (**TIMES**) и сумме выигрышей за эти комбинации (**WINNINGS**), причем желтым цветом дана информация в основной игре, а белым - в бесплатных играх.

WINDJAMMER

На странице **PAGE 1A** индицируется:

TOTAL GAMES	общее количество игр
GAMES WITH WINNINGS	количество игр с ненулевым выигрышем
TOTAL BET	сумма ставок
WINNINGS	сумма выигрышей
ADDITION TO CREDIT	сумма всех прибавлений к CREDIT в процессе игры

Ниже следует информация по риску с указанием количества игр (**GAMES**) на риске (не попыток угадывания), суммы денег, с которыми начинали рисковать на риске (**INPUT**) и суммы денег, прибавленных к CREDIT на риске (**TAKE**).

OLYMP

На странице **PAGE 1A** индицируется:

TOTAL GAMES	общее количество игр
GAMES WITH WINNINGS	количество игр с ненулевым выигрышем
TOTAL BET	сумма ставок
WINNINGS	сумма выигрышей
ADDITION TO CREDIT	сумма всех прибавлений к CREDIT в процессе игры

Ниже следует информация по риску с указанием количества игр (**GAMES**) на риске (не попыток угадывания), суммы денег, с которыми начинали рисковать на риске (**INPUT**) и суммы денег, прибавленных к CREDIT на риске (**TAKE**).

OLYMP 98

На странице **PAGE 1A** индицируется:

TOTAL GAMES	общее количество игр
GAMES WITH WINNINGS	количество игр с ненулевым выигрышем
TOTAL BET	сумма ставок
WINNINGS	сумма выигрышей
ADDITION TO CREDIT	сумма всех прибавлений к CREDIT в процессе игры

Ниже следует информация по риску с указанием количества игр (**GAMES**) на риске (не попыток угадывания), суммы денег, с которыми начинали рисковать на риске (**INPUT**) и суммы денег, прибавленных к CREDIT на риске (**TAKE**).

PREFERENCES

На странице **PAGE 2A** индицируются следующие числа и параметры:

COIN IN A RATE	цена монеты (жетона) А (0, 1, 2, 4, 5, 10, 20, 25, 50, 100, 200)
COIN IN B RATE	цена монеты (жетона) В (0, 1, 2, 4, 5, 10, 20, 25, 50, 100, 200)
COIN IN C RATE	цена монеты (жетона) С (0, 1, 2, 4, 5, 10, 20, 25, 50, 100, 200)
COIN IN D RATE	цена монеты (жетона) D (0, 1, 2, 4, 5, 10, 20, 25, 50, 100, 200)
MAIN GAME	уровень отдачи игры (1 - самый благоприятный для игрока, 2, 3, 4)
MAXIMUM WIN	Максимально допустимый разовый выигрыш (2500, 5000, 10000, 15000, 20000, 25000, 50000, 100000)
CREDIT LIMIT	Максимально допустимое значение величины CREDIT (5000, 10000, 15000, 20000, 25000, 50000, 100000, NONE)
SUPER JACKPOT PERCENT	процент отчисления в общий JACKPOT (0%, 2%, 5%, 10%) <u>процент отчисляется от каждой ставки</u> - для работы без сети обязательно установите 0%
NETWORK NUMBER	Порядковый номер в сети (1 - 255)

Числа и параметры только для игры CHERRY STAR 98:

MINIMAL BET	Минимальная ставка для игры
CREDIT LIMIT DISPLAY	Показывать ли значение величины CREDIT LIMIT на экране для игрока (YES,NO)
MIN. BET FOR ANY BONUS	Минимальная ставка для бонусов (8,16)
BONUS MODE	Начальные значения бонусов 3(CHERRY) - 2(BELL) - 1(1BAR) или 6(CHERRY) - 3(BELL) - 1(1BAR)
JACKPOT INIT.-MAX.	начальное и максимальное значение бонуса JACKPOT: 1000-2000 или 1000-3000
JOKER BONUS INIT.-MAX.	начальное и максимальное значение бонуса JOKER: 1000-2000 или 500-2000
EROTIC MODE	без "неприличных мест" (SOFT) или нет (HARD) или без эротических картинок (NONE)
LINES	Количество линий (8,16)
DOUBLE UP GAME	Разрешена (YES) или запрещена (NO) игра на риске
DOUBLE UP MODE	риск на "больше-меньше" (HIGH-LOW) или на "черно-красное" (BLACK-RED)

Числа и параметры только для покерных игр:

MINIMAL BET	Минимальная ставка для игры
BACK OF CARD	Рубашка карт для Poker Olymp
COLOR	Цвет фона для Poker Olymp
SHOW CARDS	Показывать карты оставшиеся в колоде при проигрыше в риске Poker Olymp

На странице **PAGE 2B** индицируются следующие числа и параметры:

COIN A LEVEL	активный уровень сигнала монеты (жетона) A (LOW, HIGH)
COIN B LEVEL	активный уровень сигнала монеты (жетона) B (LOW, HIGH)
COIN C LEVEL	активный уровень сигнала монеты (жетона) C (LOW, HIGH)
COIN D LEVEL	активный уровень сигнала монеты (жетона) D (LOW, HIGH)
HOPPER SW LEVEL	активный уровень сигнала монетоотдатчика (LOW, HIGH)
HOPPER OUT COIN	вид монет (жетонов) для выдачи хоппером (A, D)
HOPPER LIMIT	Предельное количество одноразовой выдачи жетонов (монет) (100, 200, 300, 400, 500,600,700,800,1000,1200, 1400, 1600,1800, 2000)
VALIDATION LIMIT	Минимальное значение очков, необходимое для записи события в PROTOCOL LIST
SETUP PASSWORD	Изменение пароля
DAY	текущий день месяца - изменяется только в неарендной версии
MONTH	текущий месяц - изменяется только в неарендной версии
YEAR	текущий год - изменяется только в неарендной версии
HOUR	текущее время: час - изменяется только в неарендной версии
MIN	текущее время: минуты - изменяется только в неарендной версии
SEC	текущее время: секунды - изменяется только в неарендной версии

Страница **PAGE 2C** появляется только в арендной версии. Признаком арендной версии является буква **R** после номера версии программы. На странице **PAGE 2C** индицируются следующие параметры:

CURRENT DATE	текущие месяц и год
RENT-XXXXX-NNN	XXXXX - номер арендатора, NNN - оставшееся количество попыток ввода арендного пароля
MONTH	месяц, по который продлена аренда
YEAR	год, по которой продлена аренда
----- OK	поле ввода арендного пароля

Для ввода арендного пароля необходимо кнопками **HOLD2** и/или **HOLD4** ввести букву пароля затем кнопкой **HOLD3** перейти на следующую позицию для ввода буквы и таким образом ввести все 8 букв пароля. Если все буквы введены, необходимо кнопкой **HOLD3** перейти на ОК и нажать кнопку **HOLD2** или **HOLD4**, если пароль введен, верно, то появится надпись ALL CORRECT, если неверно INVALID CODE.

В страницах *PAGE 2A*, *PAGE 2B*, *PAGE 2C* для перехода к следующей странице используйте кнопку «**HOLD1**», для возврата в страницу выбора используйте кнопку «**START**», для изменения параметров используйте кнопки «**HIGH**» «**LOW**», для перехода к очередному параметру используйте кнопку «**HOLD3**».

В странице *PAGE 2B* при выборе строки **SETUP PASSWORD** будет предложено ввести пароль (**ENTER PASSWORD**). Пароль состоит из 8-ми нажатий любых кнопок. После ввода 8-ми кнопочного пароля необходимо ввести его повторно (**RE-ENTER PASSWORD**). После этого пароль считается измененным. Пароль необходимо будет вводить при переходе от страницы *PERIOD* к странице *GRAND*.

Для очистки пароля введите пароль HOLD1-HOLD1-HOLD1-HOLD1-HOLD1-HOLD1-HOLD1-HOLD1.

EVENTS

На странице *EVENTS* индицируются следующие события:

INIT MACHINE	Инициализация игровой программы (автомата)
CHANGED PREFS	Изменение данных на какой-либо из страниц <i>PREFERENCES</i>
CLEARING OF GRAND PAGE	Очистка страницы <i>GRAND</i>
ACCESS TO GRAND PAGE	Предыдущий вход в страницу <i>GRAND</i>
CLEARING OF PERIOD PAGE	Очистка страницы <i>PERIOD</i>
POWER ON	Время начала работы игровой программы
POWER OFF	Время окончания работы игровой программы
OPERATION TIME	Общее время работы игровой программы
MAIN DOOR OPENING	Появление сигнала MAIN DOOR (активный - "0")
LOGIC DOOR OPENING	Появление сигнала LOGIC DOOR (активный - "0")
CASH DOOR OPENING	Появление сигнала CASH DOOR (активный - "0")
SUPER JACKPOT	Выпал SUPER JACKPOT

А также индицируется:

CURRENT TIME AND DATE	Текущее время – часы: минуты (HH:MM) и день-месяц(DD-MM)
TIMES	Общее количество раз регистрации события
HH : MM	Часы и минуты последней регистрации события
DD – MM	День и месяц последней регистрации события
POINTS	Количество очков , соответствующих событию во время его последней регистрации

ВНИМАНИЕ: Если находясь в этой странице повернуть и удерживать в положении «**включено**» ключ «**BOOKING**», а затем нажать и удерживать кнопку «**HOLD5**» более 3-х секунд – то вы проинициализируете игровой автомат (**INIT MACHINE**). При этом **все данные на всех** тестовых страницах **обнулятся**, данные на страницах *PREFERENCES* будут иметь начальные значения. После этой операции обязательно установите требуемые значения на страницах *PAGE 2A*, *PAGE 2B*, *PAGE 2C*.

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
COIN D	Получение очков в CREDIT от монеты типа D
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

В страницах *PROTOCOL LIST* для перехода к предыдущим по времени записям используйте кнопку «**HOLD1**», для перехода к следующим по времени записям используйте кнопку «**HOLD2**», для перехода к последним по времени записям используйте кнопку «**HOLD3**», для возврата в страницу выбора используйте кнопку «**START**».

TEST

Эти страницы предназначены для проверки работы оборудования.

На **1-й** странице выводится **сетка**. Для перехода в следующую страницу нажмите «**HOLD1**».

На **2-й** странице выводится **цветной градиционный клин**. Для перехода в следующую страницу нажмите «**HOLD1**».

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 «**HOLD1**» и «**START**».

Эти страницы можно просмотреть, используя DIP SW1 на плате (см. **APPENDIX A**)

ВНИМАНИЕ !!!

В процессе эксплуатации изменение параметров **MAIN GAME** и **MAXIMUM WIN** настоятельно рекомендуется сопровождать очисткой страницы **GRAND PAGE**. В противном случае контролируйте значение **VARIABLE_3>0** (страница **PAGE 1A** из **GAME STATISTICS**).

2. При первом включении платы с игровой программой или при неправильной эксплуатации платы возможно появление следующих сообщений:

СООБЩЕНИЕ	КОММЕНТАРИЙ	РЕКОМЕНДАЦИИ
EVENTS LOST...BE CAREFUL	Утеряны данные страницы EVENTS	Рекомендуется провести INIT MACHINE
OPERATION TIME LOST...	Утеряно общее время работы автомата - страница EVENTS	
LAST GAMES LOST...	Утеряны данные страницы LAST GAMES из GAME STATISTICS	
SETTINGS LOST...PLEASE SETUP	Утеряны данные страниц PREFERENCES	Необходимо провести установки в страницах PREFERENCES
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.

5. ВНИМАНИЕ!!!

Выбор видеорежима работы платы (CGA/SVGA) определяется положением джампера J1:
1-2 SVGA
2-3 CGA

3. ПРАВИЛА ИГРЫ CHERRY STAR 98


1. Выберите игру, нажимая кнопку «**HOLD5**» и подтвердите свой выбор нажатием кнопки «**DOUBLE**»

2. Сделайте ставки , нажав на кнопку «**BET**» один или несколько раз для игры на 8 линий или «**BET**» и/или «**DOUBLE**» один или несколько раз для игры на 16 линий(при удерживании кнопок работает автоповтор). Кнопка «**BET**» приводит к увеличению ставок на "красные" линии. Кнопка «**DOUBLE**» приводит к увеличению ставок на "синие" линии (для игры на 16 линий). Максимальна ставка на одну линию - 9 расчетных единиц.

Используйте "**HOLD2**" чтобы увидеть таблицу выигрышных комбинаций.

3. Нажмите кнопку «**START**» («**DEAL**»). Барабаны начинают вращаться . Чтобы остановить их, нажмите кнопку «**START**» либо «**HOLD1**», «**HOLD2**», «**HOLD3**».

4. Если вы ничего не выиграли, то нажмите «**START**», чтобы сыграть еще раз с теми же ставками , или «**BET**» и/или "**DOUBLE**", чтобы поменять ставки.

Если нет ни одной выигрышной линии либо специальной комбинации и на поле есть **JOKER**ы, то они дополнительно проворачиваются без взимания платы. **JACKPOT** засчитывается как .

. Если вы что-либо выиграли, то переходите к риску кнопкой «**DOUBLE**», либо добавьте выигрыш к кредиту кнопкой «**TAKE**»("COLLECT").

5. Помимо выигрышей имеют значение также:

 В ЦЕНТРЕ	20/40 ЕДИНИЦ В POOL
	7 БЕСПЛАТНЫХ ИГР ("  BONUS")
	УМЕНЬШЕНИЕ СЧЕТЧИКА BELL BONUS (ПРИ ДОСТИЖЕНИИ НУЛЯ БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ И POOL)
	УМЕНЬШЕНИЕ СЧЕТЧИКА "CHERRY BONUS" (ПРИ ДОСТИЖЕНИИ НУЛЯ ОДНА БЕСПЛАТНАЯ ИГРА)
	ОДНА БЕСПЛАТНАЯ ИГРА
	ВЫИГРАН БОНУС JACKPOT
	ВЫИГРАН БОНУС JOKER

6. В риске вам нужно угадать пять карт.

В риске БОЛЬШЕ-МЕНЬШЕ попытайтесь угадать, будет ли следующая карта больше или меньше карты из верхнего ряда, нажимая кнопки «**BIG**» («**HIGH**») и «**SMALL**» («**LOW**»). Одинаковые карты - проигрыш.

В риске КРАСНАЯ-ЧЕРНАЯ попытайтесь угадать, будет ли следующая карта красная или черная, нажимая кнопки «**RED**» и «**BLACK**».

Если вы угадали, то выигрыш удваивается. После успешного угадывания вы можете продолжить угадывание (кнопка «**DOUBLE**») либо нажатием кнопки «**TAKE**» забрать полученный выигрыш в «**CREDIT**» и закончить риск.

Если вы не угадали, то выигрыш аннулируется. Если вы угадали пять карт, то начальный выигрыш умножится на 50, прибавится к кредиту и риск заканчивается.

7. Чтобы забрать сумму из «**CREDIT**»а, нажмите кнопку «**OUT**», не начиная новой игры, либо позвоните оператору.

4. КОМБИНАЦИИ ДЛЯ ИГРЫ CHERRY STAR 98

	x 400	ВСЕ ФРУКТЫ	x 15
	x 200	ВСЕ ПУСТЫЕ КЛЕТКИ	x 25 (НА БЕСПЛАТНЫХ ИГРАХ)
	x 100	ALL	x 400
	x 50	ALL	x 100
	x 30	ALL	x 100
	x 20	ALL	x 100
	x 18	ALL	x 200
	x 14	ALL	x 300
	x 10	ALL	x 300
	x 10	ALL	x 400
	x 10	ALL	x 500
	x 5		
В НАЧАЛЕ ОПЛАЧЕННОЙ ЛИНИИ	x 2		

	x 2
	x 5
	x 20
	x 50
	x 100
	x 200
	x 400
	x 1000

В ЦЕНТРЕ	20/40 ЕДИНИЦ В POOL
	7 БЕСПЛАТНЫХ ИГР (" BONUS")
	УМЕНЬШЕНИЕ СЧЕТЧИКА BELL BONUS (ПРИ ДОСТИЖЕНИИ НУЛЯ БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ И POOL)
	УМЕНЬШЕНИЕ СЧЕТЧИКА "CHERRY BONUS" (ПРИ ДОСТИЖЕНИИ НУЛЯ ОДНА БЕСПЛАТНАЯ ИГРА)
	ОДНА БЕСПЛАТНАЯ ИГРА
	НА БЕСПЛАТНЫХ ИГРАХ ДАЕТ ПО 10 ЕДИНИЦ НА КАЖДУЮ ИЗ СТАВОК, А УМЕНЬШАЕТ СЧЕТЧИК "CHERRY BONUS".
	ВЫИГРАН БОНУС JACKPOT
	ВЫИГРАН БОНУС JOKER

5. ПРАВИЛА ИГРЫ FRUIR POKER

В игре **2-а платных** расклада, 2-а бонуса: **4 of A KIND Bonus** и **Cherry BONUS**, и риск **“БОЛЬШЕ / МЕНЬШЕ”**
 В колоде **139** карт включая **JOKER**. Вместо обычных карт в колоде находятся карты с изображениями 6 различных фруктов, специального символа **“ZERO”**(в виде сердечка) и **JOKER-а**.
ВЫИГРЫШНАЯ КОМБИНАЦИЯ карт – это 3-и и больше одинаковых карт в раскладе. Чем больше одинаковых фруктов, тем больше величина выигрыша. **Величины ВЫИГРЫШЕЙ**, рассчитанные для текущей ставки (**BET**), количество и вид оставшихся в колоде карт можно посмотреть в любой момент, удерживая нажатой около 1-й секунды кнопку **«HOLD 2»**. **Общее** количество **оставшихся** в колоде карт **постоянно** индицируется на экране.
 В игре нужно оставляя или меняя карты собрать какую-нибудь комбинацию из дотупного по кнопке **«HOLD 2»** списка. На это дается максимум 2-а расклада, после чего игра начинается сначала (пока не закончился **CREDIT**).
 В случае удачи выигрыш можно значительно увеличить на **«риске»** -- это предлагается **автоматически**.
 Выигрыш зависит от величины **ставки -«BET»** на игру.
 Количество очей, которыми располагает игрок, заносится в **CREDIT**.
Новая сдача карт производится в случаях, если: **1)**-угаданы все **5 карт на риске**, **2)**-в колоде **осталось меньше 50** карт (за исключением особых случаев), **3)**-выигрыш превышает величину **BET*25**

НАЧАЛО ИГРЫ

Выберите игру нажимая кнопку **«HOLD5»** и подтвердите свой выбор нажатием кнопки **«DOUBLE»**

Для начала сделайте **ставку** на игру, нажав на кнопку **«СТАВКА / ЗАБРАТЬ»** - при удерживании работает автоповтор. Изменять **ставку** можно и в процессе игры, но при этом карты расклада будут сменены и игра начнется с 1-го расклада (1-st DEAL).

После каждого нажатия кнопки **«СТАРТ»** из величины **CREDIT** **вычитается** величина ставки **-BET** и рисуются карты соответствующего расклада—1-st DEAL, 2-nd DEAL.

Используя кнопки **«HOLD 1»**, **«HOLD 2»**, **«HOLD 3»**, **«HOLD 4»**, **«HOLD 5»** (**“ОСТАВИТЬ”**) Вы можете отметить карты, которые **не будут меняться** при следующей сдаче карт---по нажатию **DEAL**, все неотмеченные карты поменяются на другие. Игровая программа **может сама** отметить карты, наиболее удачные для получения выигрышной комбинации в последующих раскладах---если текущая комбинация не выигрышная.

Если не отмечена ни одна из карт, то по нажатию **«СТАРТ»** игра начнется сначала—т.е. с первого расклада-1-st DEAL.

ВЫИГРЫШ (WIN)

В выигрышной комбинации автоматически отмечаются составляющие её карты, и в таблице выигрышей подсвечивается соответствующая строка. ЕСЛИ выпал ВЫИГРЫШ то Вы МОЖЕТЕ:

- **ДОИГРАТЬ Оставшиеся РАСКЛАДЫ** по нажатию кнопки **«СТАРТ»**.
- **Добавить ВЫИГРЫШ к CREDIT** по нажатию кнопки **«СТАВКА / ЗАБРАТЬ»**.

РИСК (удвоение ВЫИГРЫША)

Переход в режим удвоения выигрыша возможен только **после второго расклада** и предлагается **автоматически**. Выводится рисунок **“HIGH”-фруктов** и **“LOW”-фруктов**, и количество этих фруктов, оставшееся в колоде. Общее количество оставшихся в колоде карт индицируется отдельно. Если открывшаяся карта (**HIGH / LOW**) **совпадает с нажатой Вами** кнопкой (**HIGH-HOLD2 / LOW-HOLD4**), то **Вы выиграли**. В риске можно открыть не более 5 карт, после чего происходит автоматический выход из риска. В любой момент Вы можете забрать выигранные очки по нажатию кнопки **«СТАВКА / ЗАБРАТЬ»** и выйти из режима удвоения.

4 of A KIND BONUS

Выигрыш равен BET* 50. Выдается этот бонус, если на данной ставке **выпали** 4-е таких комбинации—**4 сливы, 4 арбуза, 4 колокольчика и 4 вишни. Выпавшая комбинация** изображается **подсвеченной** в рисунке **4 of A KIND Bonus**. Количество и вид выпавших(подсвеченных) фруктов на одной ставке(bet) **не зависят** от количества и вида фруктов на другой ставке(bet) и сохраняется при выключении автомата.

Cherry BONUS

Cherry BONUS—**накопительный** и выдается он, когда зажгутся все 24 сегмента. К величине Cherry BONUS-а добавляется величина **BET** и зажигается **один сегмент**, если **отсутствует выигрыш** и имеются **две карты с вишенками на последнем раскладе**. Таким образом, копится **два значения** Cherry BONUS—одно на **ставках(bet) до 50 очей** и другое - на **ставках 50 и выше** очей. Количество зажженных сегментов для этих двух величин Cherry BONUS **различно**, накапливается и хранится отдельно, и сохраняется при выключении автомата.

6. КОМБИНАЦИИ ДЛЯ ИГРЫ FRUIT POKER

Комбинация	3 ОДИНАКОВЫХ	4 ОДИНАКОВЫХ	5 ОДИНАКОВЫХ
	Выигрыш	Выигрыш	Выигрыш
ВИШЕНКИ	2	5	50
ЛИМОНЫ	2	5	50
СЛИВЫ	2	5	50
АРБУЗЫ	5	25	100
КОЛОКОЛЬЧИКИ	5	25	100
BAR	20	50	1200
ZERO (сердечко)	-	-	1

Величина выигрышей приведена для **ВЕТ=1**

7. ПРАВИЛА ИГРЫ POKER WINDJAMMER

Игра **Windjammer poker** представляет собой 3-х раскладовой покер с Mini BONUS-ом и Super BONUS-ом. В колоде **53** карты включая **JOKER**.

В игре нужно оставляя или меняя карты собрать какую-нибудь комбинацию из представленного на экране списка. На это дается максимум три расклада, после чего игра начинается сначала (пока не закончился **CREDIT**).

В случае удачи выигрыш можно значительно увеличить на «риске» -- это предлагается **автоматически**.

Выигрыш зависит от величины **ставки -«BET»** на игру.

Количество очей, которыми располагает игрок, заносится в **CREDIT**.

НАЧАЛО ИГРЫ

Для начала сделайте **ставку** на игру, нажав на кнопку «СТАВКА / ЗАБРАТЬ» - при удерживании работает автоповтор. Изменять **ставку** можно и в процессе игры, но при этом карты расклада будут сменены, и игра начнется с 1-го расклада (1-st DEAL).

После каждого нажатия кнопки «СТАРТ» из величины **CREDIT** **вычитается** величина ставки **-BET** и рисуются карты соответствующего расклада—1-st DEAL, 2-nd DEAL, 3-rd DEAL.

Используя кнопки «HOLD 1», «HOLD 2», «HOLD 3», «HOLD 4», «HOLD 5» («ОСТАВИТЬ») Вы можете отметить карты, которые **не будут меняться** при следующей сдаче карт---по нажатию DEAL, все неотмеченные карты поменяются на другие. Игровая программа **может сама** отметить карты, наиболее удачные для получения выигрышной комбинации в последующих раскладах---если текущая комбинация не выигрышная.

Если не отмечена ни одна из карт, то по нажатию «СТАРТ» игра начнется сначала—т.е. с первого расклада-1-st DEAL.

ВЫИГРЫШ (WIN)

В выигрышной комбинации автоматически отмечаются составляющие её карты, и в таблице выигрышей подсвечивается соответствующая строка

ЕСЛИ выпал ВЫИГРЫШ то Вы МОЖЕТЕ:

- **ДОИГРАТЬ Оставшиеся РАСКЛАДЫ** по нажатию кнопки «СТАРТ» .
- **ПЕРЕЙТИ в “РИСК”** (режим удвоения выигрыша) по нажатию кнопки «УДВОЕНИЕ».
- **Добавить ВЫИГРЫШ к CREDIT** по нажатию кнопки «СТАВКА / ЗАБРАТЬ».

РИСК (удвоение ВЫИГРЫША)

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». Если **выбранная Вами карта** (отмечается надписью “PICK”) **БОЛЬШЕ** карты DEALER, то выигрыш **увеличивается в 2 раза**.

Если **выбранная Вами карта** (отмечается надписью “PICK”) **МЕНЬШЕ** карты DEALER, то Вы **ПРОИГРАЛИ** и **весь** выигрыш **аннулируется**.

Если **выбранная Вами карта** (отмечается надписью “PICK”) **РАВНА** карте DEALER, то Вы получаете ещё одну **ПОПЫТКУ УГАДЫВАНИЯ**.

Карта **JOKER ВСЕГДА выигрыш!!!** поэтому **JOKER не может быть DEALER-ом!!!**, но может находиться среди **4-х закрытых карт!!!**

ТУЗ считается старшей картой!!!

Выйти из “риска” не открыв карты---**НЕЛЬЗЯ**. Только в “риске” можно **снять Super BONUS**. С выпадением **Super BONUS-а “риск” заканчивается**.

По нажатию «СТАВКА / ЗАБРАТЬ» **выигрыш (если он есть)** добавляется к **CREDIT** и программа переходит к игре в режим изменения ставки-BET, а по нажатию «СТАРТ» ----”) **выигрыш (если он есть)** добавляется к **CREDIT** и программа переходит к игре сразу в первый расклад—1-st DEAL .

Mini BONUS

Mini BONUS—**накопительный**, выигрыш по нему равен **BET*7**, и выдается он, когда зажгутся все 7 сегментов стрелки. Один сегмент зажигается при выпадении комбинации **High PAIR** и **отсутствии выигрыша** на последнем раскладе; количество зажженных сегментов для каждой ставки различно, накапливается и хранится отдельно, и сохраняется при выключении автомата.

Super BONUS

Super BONUS --- это очень большой выигрыш, который можно получить за определённое количество **открытых ВЫИГРЫШНЫХ** карт в “риске”--- когда зажгутся все сегменты кольца.

Чем **выше «BET» («СТАВКА»)** и чем **больше выигрыш**, тем **больше Super BONUS (max= 200 000)** и тем **меньше сегментов (min=1)** необходимо зажечь для его получения.

8. КОМБИНАЦИИ ДЛЯ ИГРЫ POKER WINDJAMMER

Комбинация	Выигрыш
5 of a KIND	6 000
ROYAL FLUSH	3 000
STRAIGHT FLUSH	800
4 of a KIND	400
FULL HOUSE	120
FLUSH	90
STRAIGHT	70
3 of a KIND	50
2 PAIRS	30
Mini BONUS (7 сегментов)	70

Величина выигрышей приведена для BET=10

9. ПРАВИЛА ИГРЫ POKER OLYMP

1. Нажмите на кнопку «СТАВКА», чтобы сделать ставку на игру. Максимальная ставка – 100 расчетных единиц.
2. Нажмите кнопку «СТАРТ», из величины «CREDIT» будет вычтена величина «BET», карты перевернутся картинками вверх и появится надпись «1-st DEAL». Если комбинация не выигрышная игровая программа может отметить, надписью «HOLD», карты наиболее удачные для получения выигрышной комбинации в следующих раскладах. Если комбинация выигрышная, то игровая программа перейдет к риску.
3. Игрок кнопками «ОСТАВИТЬ» может зафиксировать любые карты и нажать кнопку «СТАРТ», из величины «CREDIT» будет вычтена величина «BET» (если все пять карт отмечены «HOLD» то «CREDIT» уменьшен не будет, если ни одна карта не отмечена игра перейдет к п.4), не отмеченные карты поменяются на другие и появится надпись «2-nd DEAL». Если комбинация выигрышная, игра автоматически перейдет в режим удвоения выигрыша п.8.
4. Игрок кнопками «ОСТАВИТЬ» может зафиксировать любые карты и нажать кнопку «СТАРТ», из величины «CREDIT» будет вычтена величина «BET» (если все пять карт отмечены «HOLD» то «CREDIT» уменьшен не будет, если ни одна карта не отмечена игра перейдет к п.4), не отмеченные карты поменяются на другие и появится надпись «3-rd DEAL». Если комбинация выигрышная, игра автоматически перейдет в режим удвоения выигрыша п.8.
5. Если после третьей попытки ситуация проигрышная то игра проверит наличие в раскладе высокой пары. Если высокая пара есть, то величина ставки прибавляется к значению «MINI BONUS». Если величина «MINI BONUS»а станет меньше MAXBET*2 то игра перейдет к п.3. Если величина минибонуса больше MAXBET*2 то величина MAXBET*2 попадет в WIN, «MINI BONUS» уменьшится на MAXBET*2 и игра автоматически переходит к режиму удвоения выигрыша п.8.
6. В режиме удвоения выигрыша в верхней левой части экрана отображается колода карт рубашкой вверх, а в правой изображением золотой пирамиды. Попробуйте угадать, будет ли карта черной или красной, нажимая кнопки «BLACK» и «RED». Если выпал джокер, то вы угадали вне зависимости от нажатой кнопки. Если вы угадали, то выигрыш удваивается, зажигается одна ступенька пирамиды и можно : приплюсовать выигрыш к кредиту кнопкой «TAKE» либо продолжить угадывание. На вершине пирамиды находится число которое станет выигрышем, если будут зажжены все ступеньки горы.
7. Если вы не угадали, то выигрыш аннулируется.
10. Чтобы забрать сумму из «CREDIT»а нажмите кнопку «CASH OUT», не начиная новой игры, или позвоните оператору, нажав кнопку ATTENDANT

10. КОМБИНАЦИИ И ВЫИГРЫШИ ИГРЫ РОКЕР OLYMP

5 OF A KIND	600
ROYAL FLUSH	300
STR.FLUSH	80
4 OF A KIND	40
FULL HOUSE	12
FLUSH	9
STRAIGHT	7
3 OF A KIND	5
2 PAIRS	3
HIGH PAIR	1

11. ПРАВИЛА ИГРЫ POKER OLYMP 98 .

1. Нажмите на кнопку «СТАВКА», чтобы сделать ставку на игру. Максимальная ставка – 100 расчетных единиц.
2. Нажмите кнопку «СТАРТ», из величины «CREDIT» будет вычтена величина «BET», карты перевернутся картинками вверх и появится надпись «1-st DEAL». Если комбинация не выигрышная игровая программа может отметить, надписью «HOLD», карты наиболее удачные для получения выигрышной комбинации в следующих раскладах. Если комбинация выигрышная, то игровая программа перейдет к риску.
3. Игрок кнопками «ОСТАВИТЬ» может зафиксировать любые карты и нажать кнопку «СТАРТ». Из величины «CREDIT» будет вычтена величина «BET» (если все пять карт отмечены «HOLD» то «CREDIT» уменьшен не будет, если ни одна карта не отмечена игра перейдет к п.4), не отмеченные карты поменяются на другие, и появится надпись «2-nd DEAL». Если комбинация выигрышная, игра автоматически перейдет в режим удвоения выигрыша п.8.
4. Игрок кнопками «ОСТАВИТЬ» может зафиксировать любые карты и нажать кнопку «СТАРТ», из величины «CREDIT» будет вычтена величина «BET» (если все пять карт отмечены «HOLD» то «CREDIT» уменьшен не будет, если ни одна карта не отмечена игра перейдет к п.4), не отмеченные карты поменяются на другие и появится надпись «3-rd DEAL». Если комбинация выигрышная, игра автоматически перейдет в режим удвоения выигрыша п.8.
5. Выигрыш за каждую десятую комбинацию (4 of a kind , full house , flush , straight) на каждой ставке, удваивается. Число выпавших комбинаций индицируется справа от соответствующей комбинации в виде зажигающихся стрелок
6. Если после третьей попытки ситуация проигрышная то игра проверит наличие в раскладе высокой пары. Если высокая пара есть , то величина ставки прибавляется к значению «MINI BONUS». Если величина «MINI BONUS»а станет меньше MAXBET*2 то игра перейдет к п.3. Если величина минибонуса больше MAXBET*2 то величина MAXBET*2 попадет в WIN, «MINI BONUS» уменьшится на MAXBET*2 и игра автоматически переходит к режиму удвоения выигрыша п.8.
7. В режиме удвоения выигрыша в верхней левой части экрана отображается колода карт рубашкой вверх, а в правой изображением золотой пирамиды. Попробуйте угадать, будет ли карта черной или красной, нажимая кнопки «BLACK» и «RED». Если выпал джокер, то вы угадали вне зависимости от нажатой кнопки. Если вы угадали, то выигрыш удваивается, зажигается одна ступенька пирамиды и можно : приплюсовать выигрыш к кредиту кнопкой «TAKE» либо продолжить угадывание. На вершине пирамиды находится число которое станет выигрышем, если будут зажжены все ступеньки горы.
8. Если вы не угадали, то выигрыш аннулируется .
9. Чтобы забрать сумму из «CREDIT»а нажмите кнопку «CASH OUT», не начиная новой игры, или позвоните оператору нажав кнопку ATTENDANT.

12. КОМБИНАЦИИ И ВЫИГРЫШИ

5 OF A KIND	600
ROYAL FLUSH	300
STR.FLUSH	80
4 OF A KIND	40
FULL HOUSE	12
FLUSH	9
STRAIGHT	7
3 OF A KIND	5
2 PAIRS	3
HIGH PAIR	1

Appendix B: connector diagram

CON2

	COMP	SOLDER	
VIDEO RED	1A	1B	VIDEO GREEN
VIDEO BLUE	2A	2B	VIDEO SYNC.
SPEAKER	3A	3B	GND
HOLD1 SW	4A	4B	
HOLD2/HIGH SW	5A	5B	
HOLD3/BLUE BET SW	6A	6B	
HOLD4/LOW SW	7A	7B	
HOLD5/SELECT SW	8A	8B	
START SW	9A	9B	
DOUBLE SW/MENU SW	10A	10B	
CASH DOOR SW	11A	11B	
	12A	12B	
	13A	13B	
	14A	14B	
BET/TAKE SW	15A	15B	
MAIN DOOR SW	16A	16B	
LOGIC DOOR SW	17A	17B	
COIN IN A SW	18A	18B	COIN IN B (KEY IN) SW
COIN IN C SW	19A	19B	COIN IN D SW
BOOKING SW	20A	20B	TEST SW
CASHOUT SW	21A	21B	
HOPPER COIN FULL	22A	22B	HOPPER MICRO SW
COIN IN A COUNTER	23A	23B	
KEY IN COUNTER	24A	24B	
COIN IN C COUNTER	25A	25B	
COIN IN D COUNTER	26A	26B	
HOPPER COUNTER	27A	27B	
KEY OUT COUNTER	28A	28B	TOTAL BET COUNTER
HOLD1 LAMP	29A	29B	DOUBLE/MENU LAMP
HOLD2 /HIGH LAMP	30A	30B	BELL
HOLD3/BLUE BET LAMP	31A	31B	ALARM LAMP
HOLD4/LOW LAMP	32A	32B	
HOLD5/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
COUNTER POWER	6A	6B	
AC 110V	7A	7B	AC 110V HOPPER
	8A	8B	
GND	9A	9B	GND
GND	10A	10B	GND