

OSCAR SPORT DARTS. II

Distribution by A.u.S. Spielgeräte GmbH
www.aus.at

Mensch ärgere Dich ...

Super Scram 301 501

Cricket Shanghai

High Score Game 21

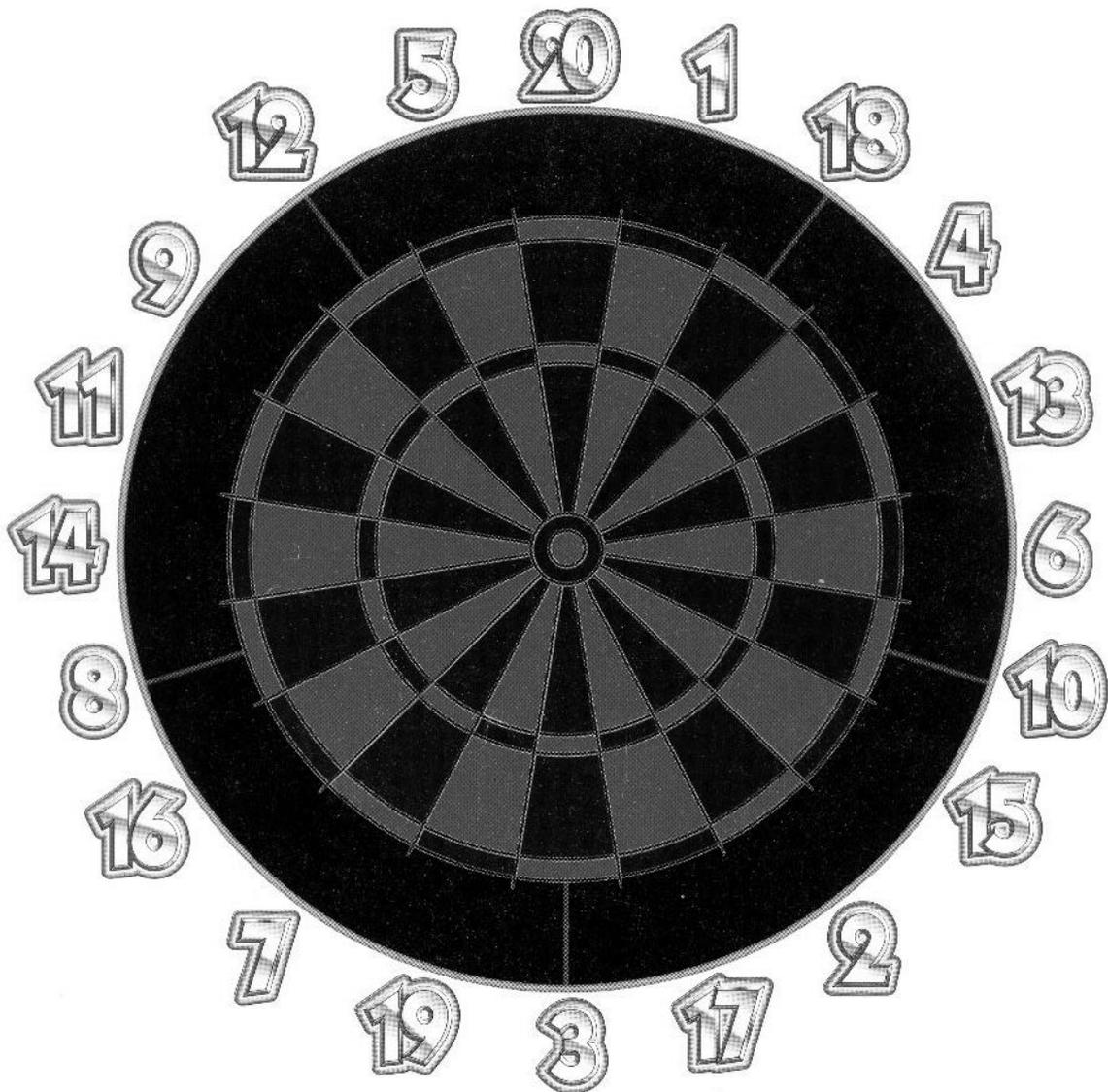


Cut throat Masters out

Double in Double out

League

Profi



BETRIEBSANLEITUNG

NOVO SPORT DARTS II



Copyright © NOVOMATIC Internationale Casino System Technology

Vertrieb durch A.u.S. Spielgeräte GmbH

A-1210 Wien Scheydgasse 48 Tel. +43-1-271 66 00

www.aus.at

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Buches darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung der NOVOMATIC Industries reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Alle technischen Angaben in diesem Manual wurden vom Hersteller mit größter Sorgfalt erarbeitet bzw. zusammengestellt und unter Einschaltung wirksamer Kontrollmaßnahmen reproduziert. Trotzdem sind Fehler nicht ganz auszuschließen. NOVOMATIC Industries sieht sich deshalb gezwungen, darauf hinzuweisen, daß weder eine Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für Folgen, die auf fehlerhafte Angaben zurückgehen, übernommen werden kann. Für die Mitteilung eventueller Fehler ist der Hersteller jederzeit dankbar.

DIE IN DIESEM MANUAL VERWENDETEN PRODUKTNAMEN KÖNNEN EINGETRAGENE WARENZEICHEN UND/ODER WARENZEICHEN DER JEWEILIGEN UNTERNEHMEN SEIN.

NOVOMATIC INTERNATIONAL

WICHTIGE HINWEISE!

A C H T U N G : GERÄT NICHT IM ZUSAMMENGEBAUTEN ZUSTAND TRANSPORTIEREN !

NETZANSCHLUSS: Bei Anschluß des Netzkabels an eine Steckdose wird der Apparat automatisch mit Spannung versorgt. Zur Bedienung des Apparates schalten Sie bitte den Netzschalter des Apparates auf Stellung ON.

ACHTUNG: Da alle NOVOMATIC-Geräte mit einem Erdungsanschluß ausgeführt werden, ist besonders darauf zu achten, daß die Netzversorgung auch mit einem Erdungsanschluß versehen ist.

VORSICHT:

1. Versuchen Sie nicht, den Apparat gewaltsam zu öffnen. Er enthält keine Teile, die von einem Laien repariert werden könnten. Wenden Sie sich an einen dafür speziell geschulten Fachmann, wenn eine Reparatur nötig ist.



2. Schlitz- und andere Öffnungen auf der Oberseite, an den Seitenteilen und im Boden des Gehäuses dienen der Lüftung. Um sicherzustellen, daß der Apparat richtig funktioniert und sich nicht überhitzt, dürfen diese Öffnungen nicht verstopft oder zugedeckt werden.



3. Es dürfen keine spitzen Gegenstände durch Schlitz- und andere Öffnungen ins Innere des Apparates geschoben werden, denn mit ihnen könnten stromführende Teile berührt werden. Es könnte ein Kurzschluß mit anschließendem Brand die Folge sein.



4. Der Apparat darf nicht in der Nähe von Heizstrahlern stehen.



5. Es darf keinerlei Flüssigkeit (Kaffee, Wein, usw.) über den Apparat gegossen werden. Falls dies jedoch passiert, muß der Apparat von einem Fachmann überprüft werden.



6. Setzen Sie den Apparat keinesfalls dem Regen oder großer Feuchtigkeit aus.



7. Ist der Apparat stark untertemperiert, sollten Sie den Apparat längere Zeit vor der Inbetriebnahme stehen lassen.



INBETRIEBNAHME

1. Transportschutz entfernen.
2. Oberteil und Unterteil mit den mitgelieferten Schrauben und Flügelmuttern fest verbinden.
3. Standbeine am Unterteil nach außen ziehen (Längsloch).
Dadurch erhält der Apparat eine höhere Standfestigkeit.
4. Netzstecker in die dafür vorgesehene Steckdose stecken.
5. Notwendige Gerätekonfiguration durchführen.
Siehe dazu Kapitel "DIP-Switch Belegung und SET UP"
6. Netzschalter auf der linken Seite des Apparates auf Stellung ON.
7. Apparat ist in betriebsbereitem Zustand.
8. Münzen können eingeworfen werden.
9. Spiel kann gestartet werden.

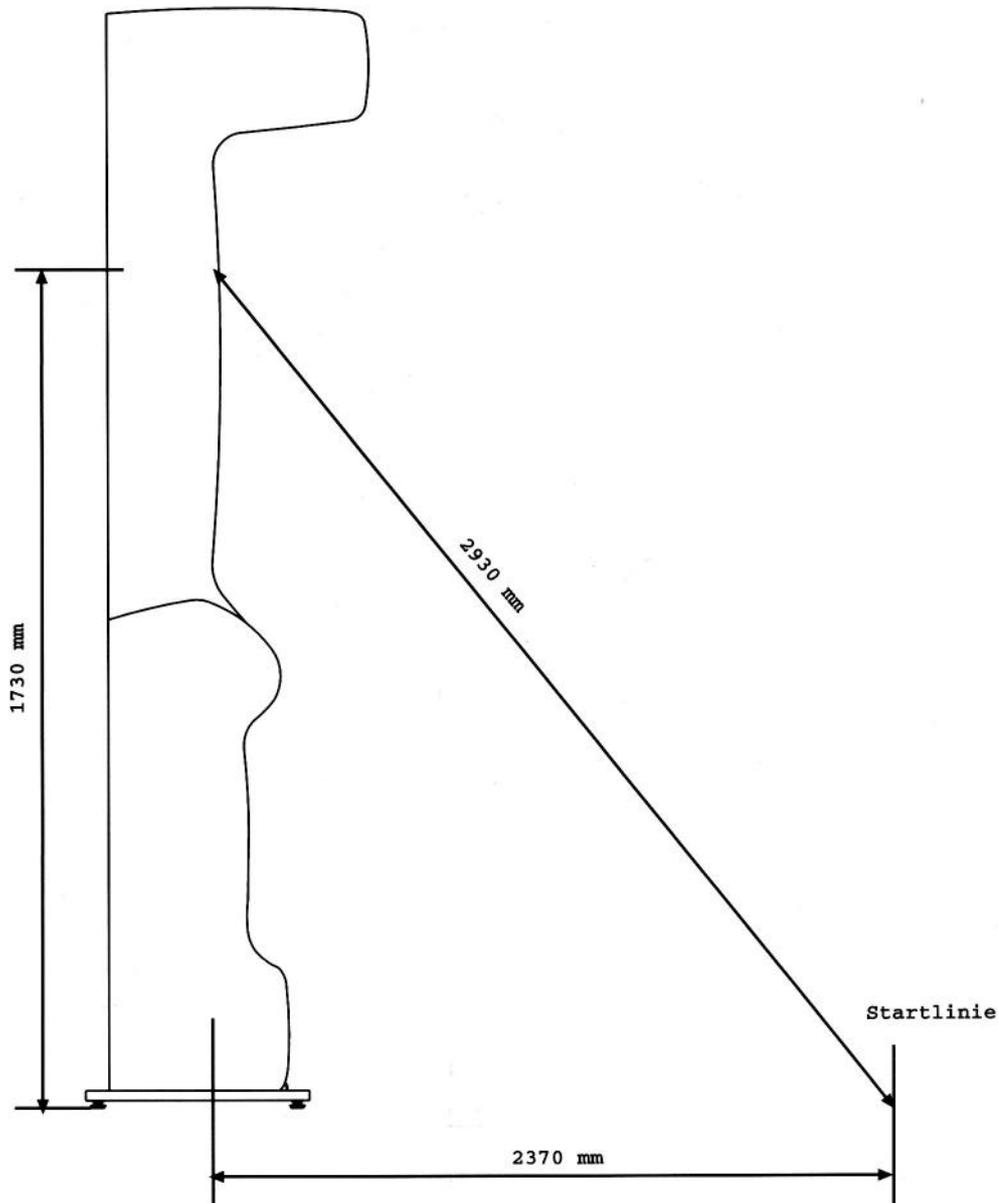
Bei strengster Einhaltung dieser Punkte und bei sachgemäßer Bedienung und ordnungsgemäßer Wartung entsprechen die Apparate den verkehrsüblichen Sicherheitsvorschriften.

Bei unsachgemäßer Behandlung wird keine Garantie übernommen.

In diesem Sinne wünscht Ihnen die Geschäftsleitung ein schönes Spielvergnügen.



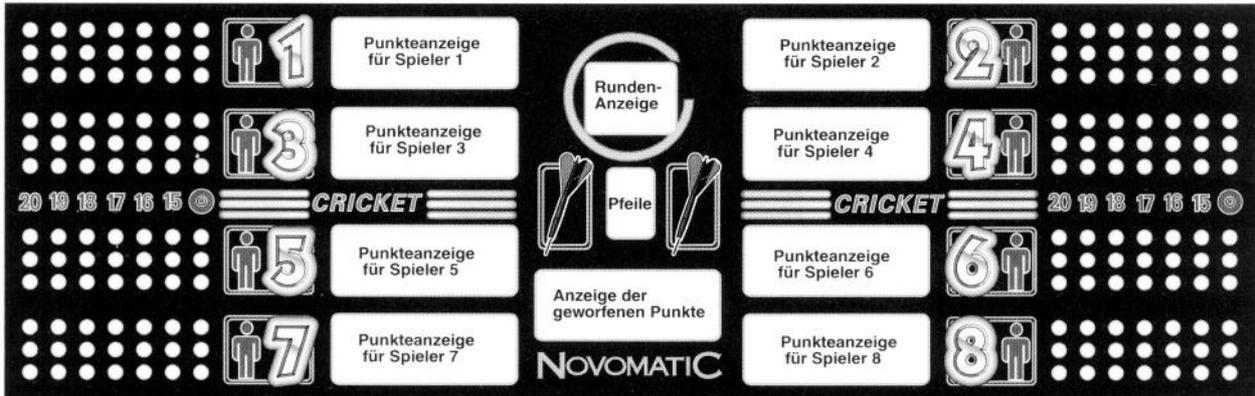
ANBRINGUNG DER STARTLINIE UND JUSTIERUNG DER HÖHE



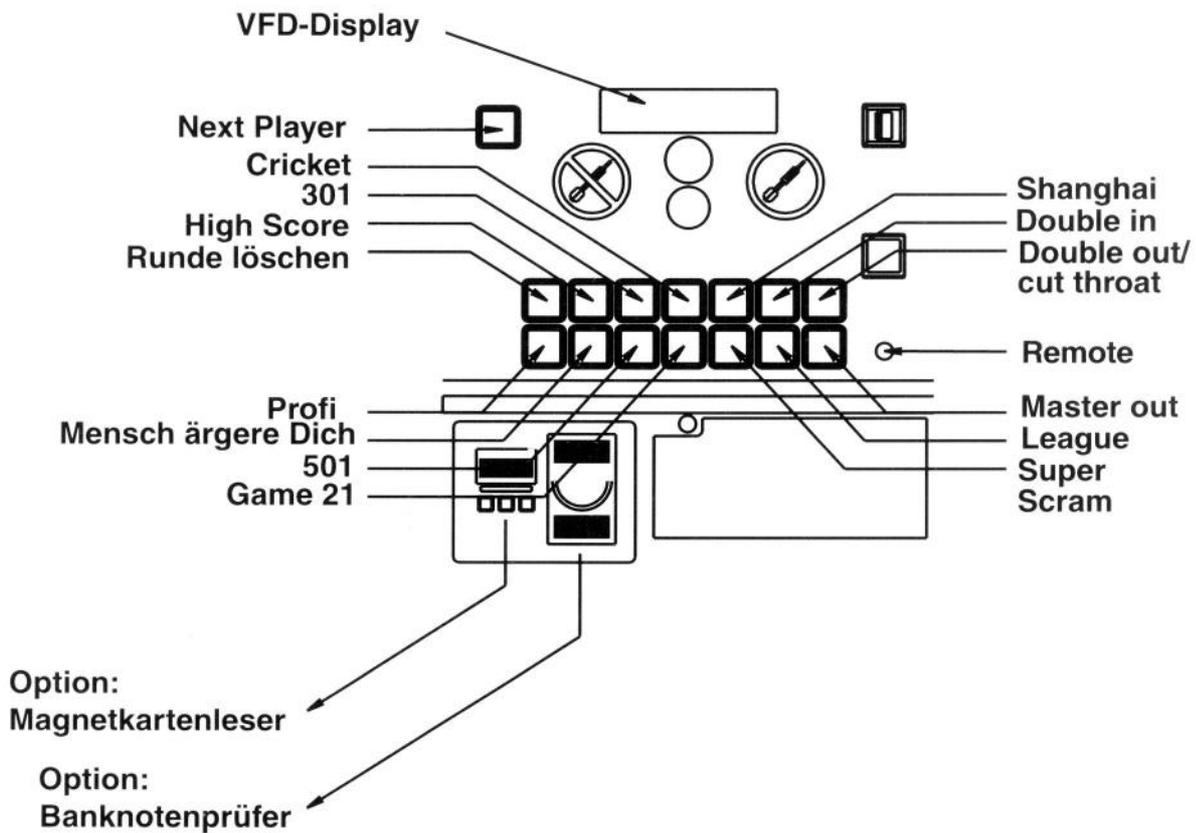
Startlinie: An der rechten Seite des Apparates befindet sich unten eine Markierung, von der der Abstand zur Startlinie gemessen werden kann. Der Abstand sollte 2,37 m betragen.

Höhe von Bull's Eye: Die Standbeine des Unterteils können geringfügig in die Höhe geschraubt werden. Der Abstand vom Bull's Eye zum Boden sollte 1,73 m betragen.

BESCHREIBUNG DER ANZEIGEN



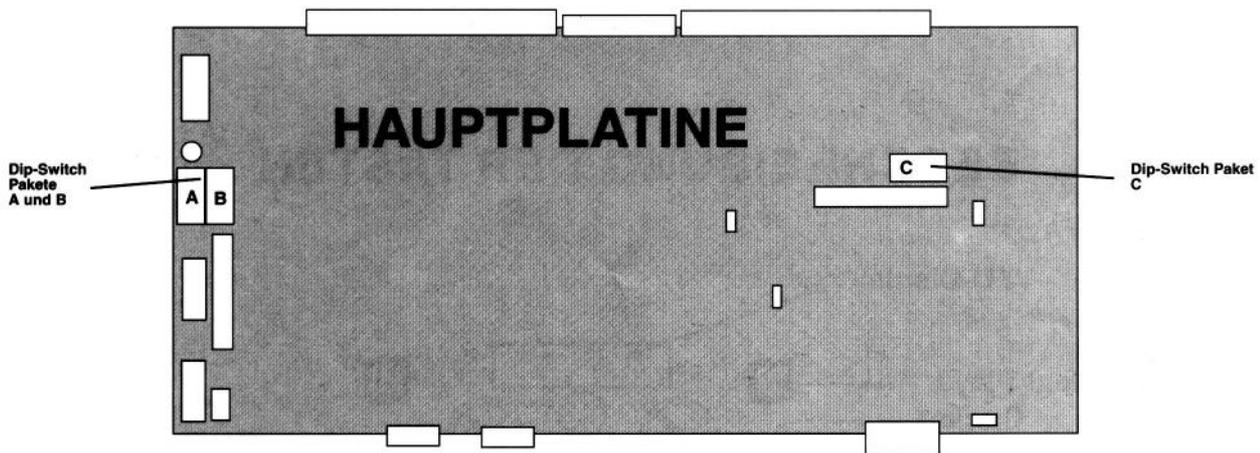
BESCHREIBUNG DER TASTEN



DIP-SWITCH EINSTELLUNGEN

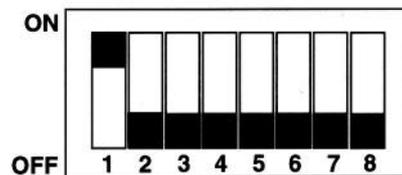
Über die DIP-Switch Pakete sind folgende Einstellungen möglich:

1. Option "Ausbullen" ON/OFF
2. Option "Freispiel" ON/OFF
3. Option "Freispiel unterbrechen"
4. Option "Bull's Eye" Single Bull und Double Bull gleicher Wert
5. Bewegungsmelder ON/OFF
6. Fehlwurfsensor ON/OFF
7. Buchhaltung
8. Testprogramm (Überprüfung der Ein- bzw. Ausgänge)



DIP-SWITCH PAKET A

- | | |
|--------------|--|
| DIP 1 | Keine Funktion |
| DIP 2 | Keine Funktion |
| DIP 3 | Keine Funktion |
| DIP 4 | Keine Funktion |
| DIP 5 | Keine Funktion |
| DIP 6 | ON Ausbullen aktiv (Zur Ermittlung der Reihenfolge der Spieler)
OFF Ausbullen inaktiv |
| DIP 7 | Keine Funktion |
| DIP 8 | ON Einstieg in die Buchhaltung
OFF Ausstieg aus der Buchhaltung |



DIP-SWITCH PAKET B

DIP 1 ON Einstieg in das Testprogramm
 OFF Ausstieg aus dem Testprogramm

DIP 2 ON Option Freispiel aktiv
 OFF Option Freispiel inaktiv

DIP 3 Keine Funktion

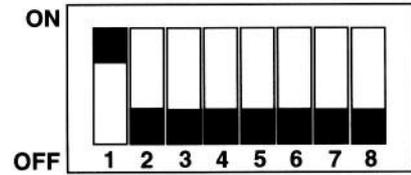
DIP 4 ON Wenn bei Ermittlung von Freispiel NEXT PLAYER gedrückt wird, wird kein Freispiel ausgespielt
 OFF Option inaktiv

DIP 5 Keine Funktion

DIP 6 ON Beide Bull's Eye Ringe zählen 50 Punkte
 OFF Innerer Bull's Eye Ring zählt 50 Punkte / Äußerer Bull's Eye Ring zählt 25 Punkte

DIP 7 ON Bewegungsmelder aktiv
 OFF Bewegungsmelder inaktiv

DIP 8 ON Fehlwurfsensor aktiv
 OFF Fehlwurfsensor inaktiv



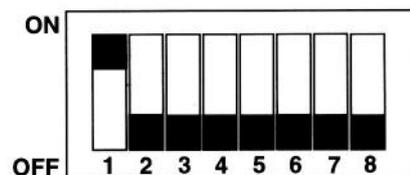
DIP-SWITCH PAKET C

DIP 1 On Einstieg in Testspiel
 OFF Ausstieg aus Testspiel

Erklärung: Wenn man sich im Spiel befindet und man den aktuellen **CREDIT UND** die aktuellen **SPIELE löschen** möchte (**OHNE** die gesamte **Buchhaltung** zu verlieren), benötigt man diese Option.

Vorgang: Während des Spieles den **DIP-Switch Schalter 1** auf **DIP-Switch Paket C** auf Stellung **ON**.
DIP-Switch Schalter 8 (Buchhaltung) auf **DIP-Switch Paket A** auf Stellung **ON**.
 Apparat aus- und wieder einschalten
DIP-Switch Schalter 8 auf **DIP-Switch Paket A** auf Stellung **OFF**.
DIP-Switch Schalter 1 auf **DIP-Switch Paket C** auf Stellung **OFF**.
 Aktuelle **CREDITS** und **SPIELE** sind nun **gelöscht**.

DIP 8 ON Einstieg in SET UP-Programm
 OFF Ausstieg aus SET UP-Programm



SET UP - EINSTELLUNGEN

Die Anzeige für das SET UP - Programm wird auf dem VFD-Display angezeigt.

Funktionen:

- Einstellung der Münzwerte
- Einstellung der Banknotenwerte
- Einstellung des Magnetkartenwertes
- Einstellung des Remotewertes
- Einstellungen für die jeweiligen Spiele (Runden, Grundpreis, Aufpreis für Zusatzspiele)
- Einstellung der Zeitverzögerung zum nächsten Spieler

Einstieg in das SET UP-Programm:

Den Apparat ausschalten und den **DIP-Switch Schalter 8** auf **DIP-Switch Paket C** auf Stellung **ON** stellen. Danach den Apparat wieder einschalten.

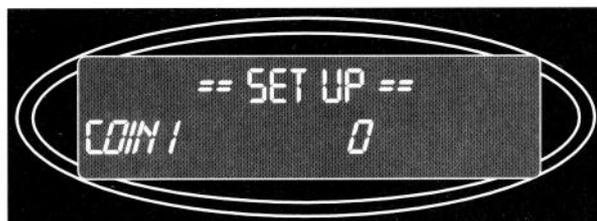
SET UP-Punkte weiterschalten; wird mit der Taste **NEXT PLAYER** durchgeführt.

SET UP-Punkte löschen; wird mit der Taste **RUNDE LÖSCHEN** durchgeführt.

Werte für die einzelnen Punkte können über den **Wurfbereich eingestellt** werden.

z.B.: möchte man für **Coin 1 einen Wert von 5 Punkten** einstellen, drückt man am **Wurfbereich** auf das **Segment 5**. Für jeden anderen Wert, das jeweilige Segment für diesen Wert.

SET UP - PROGRAMM

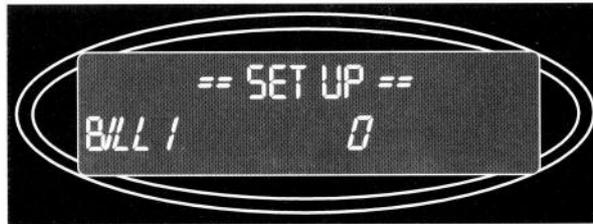


COIN 1	Punkte für Coin 1 (Token)
COIN 2	Punkte für Coin 2
COIN 3	Punkte für Coin 3
COIN 4	Punkte für Coin 4
COIN 5	Punkte für Coin 5
COIN 6	Punkte für Coin 6



Bestätigung mit der Taste **NEXT PLAYER**

COINDIV Wert für Divisor bei Verbuchung auf Credit (10 - Werte werden mit 0,1 Punkt auf Credit verbucht. D.h.: Es müssen 10 Münzen eingeworfen werden, damit 1 Punkt am Credit angezeigt wird.)



- BILL 1 Punkte für Banknote 1
- BILL 2 Punkte für Banknote 2
- BILL 3 Punkte für Banknote 3
- BILL 4 Punkte für Banknote 4

- CARD Punkte für Magnetkarte

- REMOTE Punkte für Remotewert



Bestätigung mit der Taste **NEXT PLAYER**



HIGH SCORE

- ROUNDS Anzahl der Runden für das Spiel
- PRICE Grundpreis für das Spiel

Bestätigung mit der Taste **NEXT PLAYER**

SUPER SCRAM

ROUNDS Anzahl der Runden für das Spiel
PRICE Grundpreis für das Spiel

SHANGHAI

ROUNDS Anzahl der Runden für das Spiel
PRICE Grundpreis für das Spiel

GAME 21

ROUNDS Anzahl der Runden für das Spiel
PRICE Grundpreis für das Spiel

MENSCH ÄRGERE DICH ...

ROUNDS Anzahl der Runden für das Spiel
PRICE Grundpreis für das Spiel

CRICKET

ROUNDS Anzahl der Runden für das Spiel
PRICE Grundpreis für das Spiel

301

ROUNDS Anzahl der Runden für das Spiel
PRICE Grundpreis für das Spiel
DB_IN Aufpreis für Double in
DB_OUT Aufpreis für Masters out oder Double out

501

ROUNDS Anzahl der Runden für das Spiel
PRICE Grundpreis für das Spiel
DB_IN Aufpreis für Double in
DB_OUT Aufpreis für Masters out oder Double out

Bestätigung mit der Taste **NEXT PLAYER**

NEXT PLAYER

DELAY Wert für Verzögerung zum Umschalten auf den nächsten Spieler



Bestätigung mit der Taste **NEXT PLAYER**



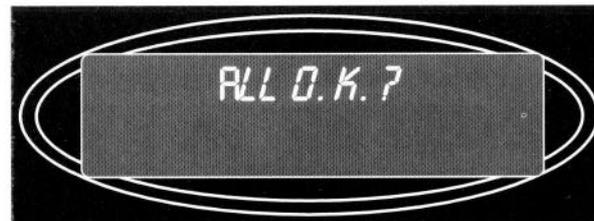
Bestätigung mit der Taste **NEXT PLAYER**



COUNTRY 1 = Deutsch
COUNTRY 2 = Englisch

COUNTRY 3 = Italienisch
COUNTRY 4 = Französisch

Bestätigung mit der Taste **NEXT PLAYER**



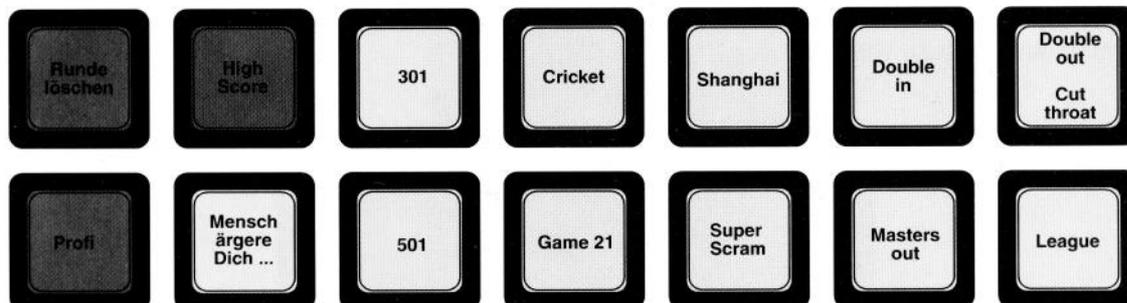
Bestätigung mit der Taste **NEXT PLAYER**



DIP-Switch Schalter 8 auf DIP-Switch Paket C auf Stellung OFF und Apparat ausschalten.
Nach dem Einschalten des Apparates sind die SET UP-Werte gespeichert.

SPIELVARIANTE - HIGH SCORE

Aktive Tasten



SPIELANLEITUNG

Das Ziel dieses Spieles ist es, möglichst viele Punkte mit 3 Pfeilen pro Runde bei einer vorgegebenen Rundenanzahl zu erwerben. Sieger ist der Spieler mit der höchsten Punkteanzahl.

Rundenbegrenzung: 7 Runden

Spieleranzahl: 8 Spieler

Aktive Tasten: **High Score** - Wählt das Spiel

Profi - Schaltet die Sprachausgabe und den Lichtkreis aus

Runde löschen - Sollte der Spielautomat aus irgendeinem Grund einen falschen Sektor gezählt haben, kann die Runde mit der Option RUNDE LÖSCHEN gelöscht werden.

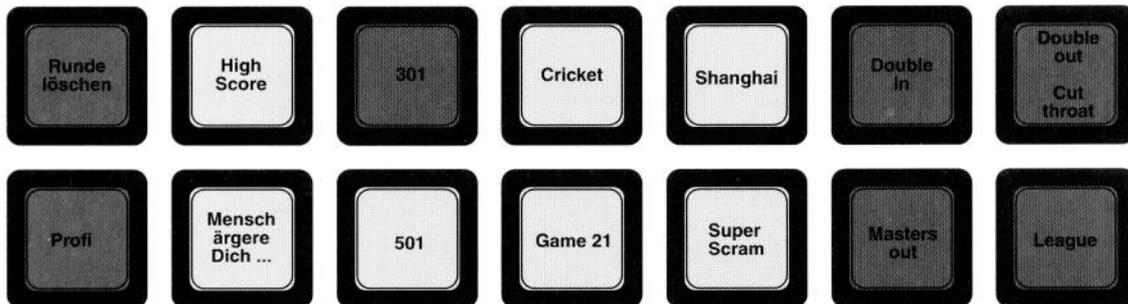
Vorgangsweise: Wenn alle drei Pfeile abgeworfen sind, Pfeile in der Scheibe stecken lassen und Taste RUNDE LÖSCHEN drücken.

Der Spielautomat kehrt in den Zustand vor Abwurf der drei Pfeile zurück.

Jetzt muß der Spieler die drei Pfeile noch einmal händisch auf die Scheibe drücken. Wenn die Sektoren richtig gezählt wurden, Pfeile aus der Scheibe ziehen - der Spielautomat schaltet automatisch zum nächsten Spieler um.

SPIELVARIANTE - 301

Aktive Tasten



SPIELANLEITUNG

Für jeden Spieler sind exakt 301 Punkte im Display vorgegeben. Sieger ist, wer zuerst exakt auf 0 gelangt ist. Wird 0 unterschritten, leuchtet Fehlwurf auf. Der Durchgang ist für den jeweiligen Spieler beendet. Die Punkteanzahl wird auf den Wert vor dem Fehlwurf zurückgesetzt. Der Spieler kann im nächsten Durchgang erneut versuchen auf 0 zu kommen.

DOUBLE IN: Das Spiel beginnt für den jeweiligen Spieler erst, wenn er mit einem Pfeil den Doppelring oder Double Bull's Eye trifft.

DOUBLE OUT: Das Spiel muß mit einem Wurf in den Doublering oder Double Bull's Eye exakt auf 0 beendet werden.

MASTERS OUT: Wie DOUBLE OUT, kann aber auch mit Triple beendet werden.

LEAGUE: Teamspielvariante. Diese Spieloption kann nur von vier, sechs oder acht Spielern gespielt werden.
 Spieler 1 und 3 bilden das Team A
 Team A kann mit Spieler 5 und 7 ergänzt werden.
 Spieler 2 und 4 bilden das Team B
 Team B kann mit Spieler 6 und 8 ergänzt werden.

Ein Spieler kann das Spiel nur dann beenden, wenn sein Teampartner weniger Punkte hat als die Gegenspieler zusammen. Beendet die Mannschaft mit dem höheren Punktestand mit einem Wurf auf 0 das Spiel, so gilt dies als Fehlwurf.

Rundenbegrenzung: 10 Runden

Spieleranzahl: 8 Spieler

Aktive Tasten: **301** - Wählt das Spiel

Profi - Schaltet die Sprachausgabe und den Lichtkreis aus

Double in - Spiel muß mit einem Treffer im Doppelring begonnen werden

Double out - Spiel muß mit einem Treffer im Doppelring beendet werden

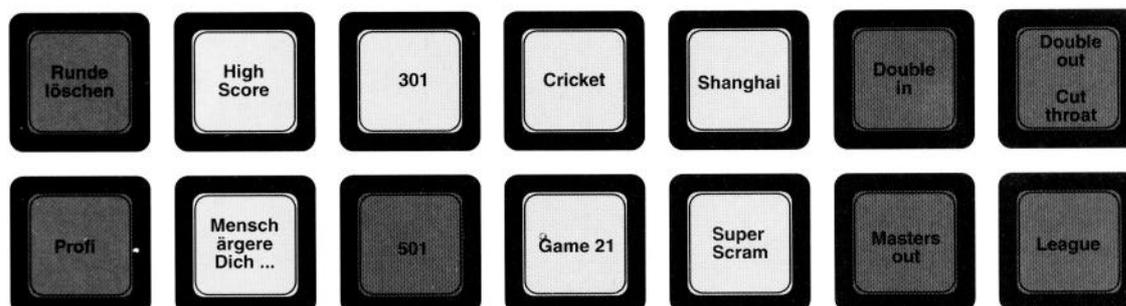
Masters out - Spiel muß mit einem Treffer im Triplering oder Doublering beendet werden

League - Mannschaftsspiel

Runde löschen - Manuelle Korrektur der letzten 3 Pfeile
 Durchführung siehe High Score (Seite 12)

SPIELVARIANTE - 501

Aktive Tasten



SPIELANLEITUNG

Für jeden Spieler sind exakt 501 Punkte im Display vorgegeben. Sieger ist, wer zuerst exakt auf 0 angeht. Wird 0 unterschritten, leuchtet Fehlwurf auf. Der Durchgang ist für den jeweiligen Spieler beendet. Die Punkteanzahl wird auf den Wert vor dem Fehlwurf zurückgesetzt. Der Spieler kann im nächsten Durchgang erneut versuchen auf 0 zu kommen.

DOUBLE IN: Das Spiel beginnt für den jeweiligen Spieler erst, wenn er mit einem Pfeil den Doppelring oder Double Bull's Eye trifft.

DOUBLE OUT: Das Spiel muß mit einem Wurf in den Doublering oder Double Bull's Eye exakt auf 0 beendet werden.

MASTERS OUT: Wie DOUBLE OUT, kann aber auch mit Triple beendet werden.

LEAGUE: Teamspielvariante. Diese Spieloption kann nur von vier, sechs oder acht Spielern gespielt werden.
 Spieler 1 und 3 bilden das Team A
 Team A kann mit Spieler 5 und 7 ergänzt werden.
 Spieler 2 und 4 bilden das Team B
 Team B kann mit Spieler 6 und 8 ergänzt werden.

Ein Spieler kann das Spiel nur dann beenden, wenn sein Teampartner weniger Punkte hat als die Gegenspieler zusammen. Beendet die Mannschaft mit dem höheren Punktestand mit einem Wurf auf 0 das Spiel, so gilt dies als Fehlwurf.

Rundenbegrenzung: 20 Runden

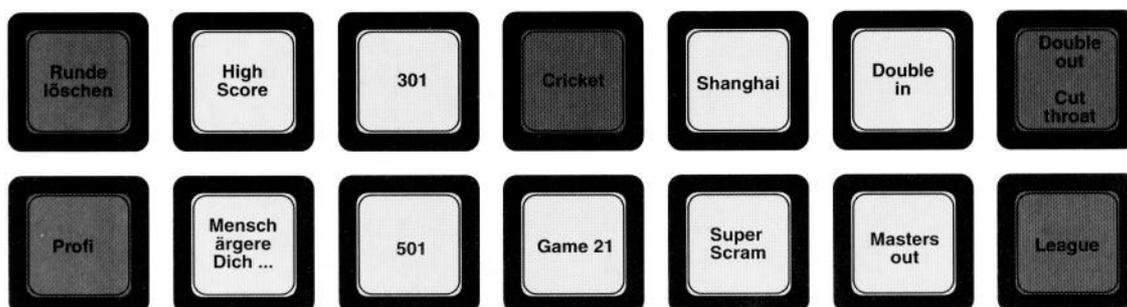
Spieleranzahl: 8 Spieler

Aktive Tasten:

- 501** - Wählt das Spiel
- Profi** - Schaltet die Sprachausgabe und den Lichtkreis aus
- Double in** - Spiel muß mit einem Treffer im Doppelring begonnen werden
- Double out** - Spiel muß mit einem Treffer im Doppelring beendet werden
- Masters out** - Spiel muß mit einem Treffer im Triplering oder Doublering beendet werden
- League** - Mannschaftsspiel
- Runde löschen** - Manuelle Korrektur der letzten 3 Pfeile
Durchführung siehe High Score (Seite 12)

SPIELVARIANTE - CRICKET

Aktive Tasten



SPIELANLEITUNG

Geeignet für 2-8 Spieler oder Mannschaften. Über die für das Cricket-Spiel geltenden Sektoren 15,16,17,18,19,20 und BULL'S EYE können Punkte erzielt werden. Es wird darauf hingezielt, einen Sektor auszuschießen, indem man ihn dreimal während des Spielverlaufes trifft.

Einen Sektor kann man mit drei einfachen, einem einfachen und einem doppelten oder mit einem dreifachen Treffer ausschießen. Ein Spieler, der als erster einen Sektor ausgeschossen hat, kann mit diesem Sektor solange Punkte erzielen, bis dieser von den Gegenspielern dreimal getroffen wurde. Es gewinnt der Spieler, der zuerst alle Sektoren ausgeschossen und die höchste Punktezah erreicht hat.

Nach Anwählung gestattet dieses Grundspiel folgende Optionen:

CUT THROAT: Wie Cricket, jedoch werden nach Ausschuß von Sektoren Punkte beim Gegner erzielt. Es gewinnt der Spieler, der alle Sektoren ausgeschossen und die geringste Punkteanzahl erreicht hat.

LEAGUE: Teamspielvariante. Diese Spieloption kann nur von vier, sechs oder acht Spielern gespielt werden.

Spieler 1 und 3 bilden das Team A

Team A kann mit Spieler 5 und 7 ergänzt werden.

Spieler 2 und 4 bilden das Team B

Team B kann mit Spieler 6 und 8 ergänzt werden.

Bei dieser Spielvariante kann man erst Punkte erreichen (bei CUT THROAT der gegnerischen Mannschaft verschaffen), wenn alle Spieler einer Mannschaft denselben Sektor ausgeschossen haben.

Es gewinnt die Mannschaft, die zuerst alle Sektoren ausgeschossen und die höchste Punkteanzahl erreicht hat. Bei CUT THROAT gewinnt die Mannschaft, die zuerst alle Sektoren ausgeschossen und die niedrigste Punkteanzahl hat.

Rundenbegrenzung: 20 Runden

Spieleranzahl: 8 Spieler

Aktive Tasten: **Cricket** - Wählt das Spiel

Profi - Schaltet die Sprachausgabe und den Lichtkreis aus

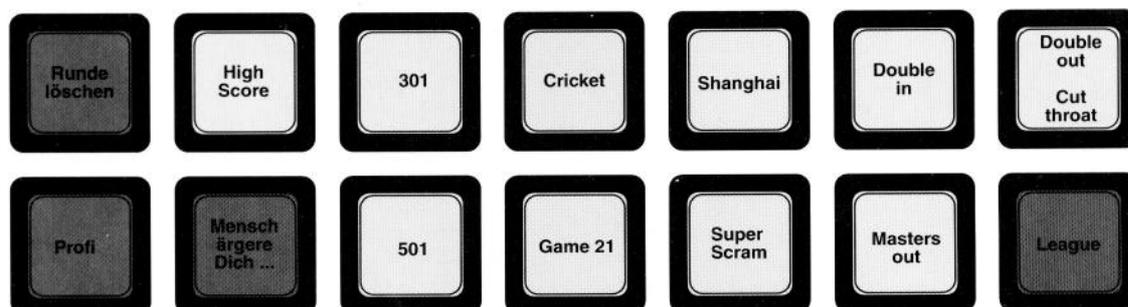
Cut throat - Nach Ausschuß von Sektoren werden Punkte beim Gegner erzielt

League - Mannschaftsspiel

Runde löschen - Manuelle Korrektur der letzten 3 Pfeile
Durchführung siehe High Score (Seite 12)

SPIELVARIANTE - MENSCH ÄRGERE DICH ...

Aktive Tasten



SPIELANLEITUNG

Bei diesem Spiel geht es um das Erreichen von genau 321 Punkten. Ein Spieler kann aber mit einem Punktegleichstand die Punkte der anderen Spieler wieder löschen.
Wenn ein Spieler über 321 punktet, werden ihm die überschüssigen Punkte von 321 wieder abgezogen.

LEAGUE: Teamspielvariante. Diese Spieloption kann nur von vier, sechs oder acht Spielern gespielt werden.

Spieler 1 und 3 bilden das Team A

Team A kann mit Spieler 5 und 7 ergänzt werden.

Spieler 2 und 4 bilden das Team B

Team B kann mit Spieler 6 und 8 ergänzt werden.

Ein Spieler aus dem gleichen Team kann nur die Punkte der Spieler aus dem anderen Team löschen. Sobald ein Spieler 321 Punkte erreicht hat, ist er für das restliche Spiel gesperrt, aber seine Punkte können nicht mehr gelöscht werden.

Das Team, welches die meisten Punkte hat und in dem mindestens ein Spieler 321 Punkte besitzt, hat gewonnen.

Rundenbegrenzung: 10 Runden

Spieleranzahl: 8 Spieler

Aktive Tasten: **Mensch ärgere Dich ...** - Wählt das Spiel

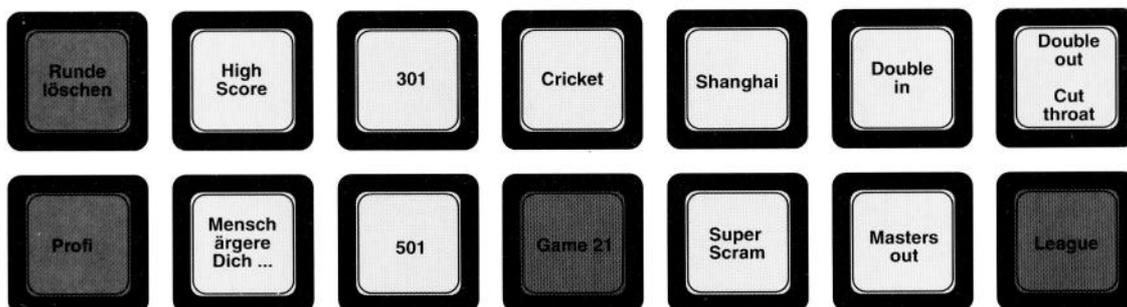
Profi - Schaltet die Sprachausgabe und den Lichtkreis aus

League - Mannschaftsspiel

Runde löschen - Manuelle Korrektur der letzten 3 Pfeile
Durchführung siehe High Score (Seite 12)

SPIELVARIANTE - GAME 21

Aktive Tasten



SPIELANLEITUNG

Bei diesem Spiel geht es um das Erreichen von genau 21 Punkten. Für jede Runde wird von einem Zufallsgenerator eine Nummer vorgeschlagen. Die Spieler versuchen den Sektor mit dieser Nummer zu treffen. Die Bewertung sieht folgendermaßen aus:

TRIPLE = 3 Punkte
DOUBLE = 2 Punkte
SINGLE = 1 Punkt
BULL's EYE = 1 Punkt
DOUBLE BULL's EYE = 2 Punkte

Gewinner ist der Spieler, der genau 21 Punkte erreicht. Wenn der Spieler mehr als 21 Punkte erreicht, wird das Score von dieser Runde nicht berechnet, und die Runde wird für den Spieler gesperrt.

Rundenbegrenzung: 10 Runden

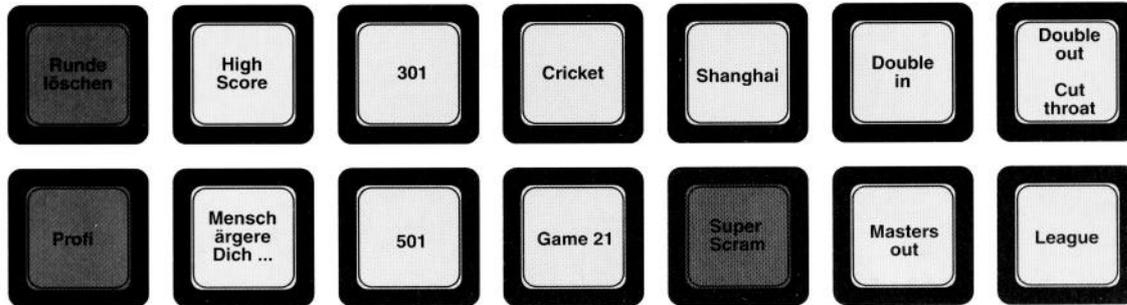
Spieleranzahl: 8 Spieler

Aktive Tasten:

- Game 21** - Wählt das Spiel
- Profi** - Schaltet die Sprachausgabe aus
- League** - Mannschaftsspiel
- Runde löschen** - Manuelle Korrektur der letzten 3 Pfeile
Durchführung siehe High Score (Seite 12)

SPIELVARIANTE - SUPER SCRAM

Aktive Tasten



SPIELANLEITUNG

Bei diesem Spiel kann ein Spieler bis zu drei Sektoren seines nächstfolgenden Gegenspielers sperren. Spieler 1 wirft drei Pfeile, und die entsprechenden Lampen leuchten auf. Danach versucht der Spieler 2 möglichst viele Punkte zu erreichen, wobei allerdings die beleuchteten Sektoren bei einem Treffer als Fehlwurf angezeigt werden. Jetzt werden alle Lampen wieder gelöscht, und Spieler 2 sperrt mit 3 Pfeilen bis zu 3 Sektoren für den nächsten Spieler.

Nach jedem Punktesammeln kommt somit jeder Spieler nochmals zum Wurf, um für den nächstkommen- den Spieler Sektoren zu sperren.

Ist ein Sektor einmal getroffen, so ist er für das restliche Spiel auch gesperrt.

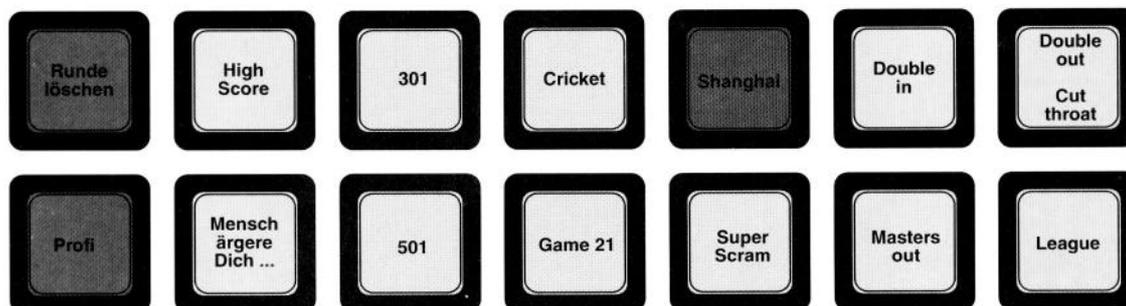
Rundenbegrenzung: 10 Runden

Spieleranzahl: 8 Spieler

- Aktive Tasten:**
- Super scram** - Wählt das Spiel
 - Profi** - Schaltet die Sprachausgabe aus
 - Runde löschen** - Manuelle Korrektur der letzten 3 Pfeile
Durchführung siehe High Score (Seite 12)

SPIELVARIANTE - SHANGHAI

Aktive Tasten



SPIELANLEITUNG

Jeder Spieler hat drei Pfeile zur Verfügung. Er muß mit dem ersten Pfeil die 1, mit dem zweiten Pfeil die 2 usw. treffen. Der Spieler mit den meisten Punkten am Ende des Spieles gewinnt.

Ein Spieler erreicht SHANGHAI und beendet somit das Spiel, wenn er pro Durchgang die geforderten Sektoren trifft und zusätzlich mit jedem Pfeil eine andere Wertung (einfach - doppelt - dreifach) hat. Die Reihenfolge einfach - doppelt - dreifach muß nicht eingehalten werden.

Rundenbegrenzung: 7 Runden

Spieleranzahl: 8 Spieler

- Aktive Tasten:**
- Shanghai** - Wählt das Spiel
 - Profi** - Schaltet die Sprachausgabe aus
 - Runde löschen** - Manuelle Korrektur der letzten 3 Pfeile
Durchführung siehe High Score (Seite 12)

BUCHHALTUNG



Einstieg in die Buchhaltung:

Den Apparat ausschalten und den DIP-Switch **SCHALTER 8** auf **DIP-SWITCH PAKET A** auf Stellung **ON** stellen. Danach den Apparat wieder einschalten.

Register weiterschalten:

Wenn man sich in der Buchhaltung befindet, können die Register mit der **NEXT PLAYER** Taste weiter- bzw. mit der **RUNDE LÖSCHEN** Taste zurückgeschaltet werden. Die **REGISTERNUMMER** wird im oberen Display für die **GEWORFENEN PUNKTE** angezeigt. Der dazugehörige **WERT** wird im Display von **SPIELER 7 UND 8** angezeigt.

Register löschen:

Das **LÖSCHEN** einzelner Register kann mit der **PROFI** Taste durchgeführt werden.

Löschen der gesamten Buchhaltung:

1. Apparat ausschalten
2. Schalter 8 auf DIP-Switch Paket A auf ON
3. Apparat einschalten
4. Schalter 1 auf DIP-Switch Paket B auf ON
5. Schalter 8 auf DIP-Switch Paket A auf OFF
6. Schalter 1 auf DIP-Switch Paket B auf OFF

Alle Register in der Buchhaltung sind gelöscht.

Ausstieg aus der Buchhaltung:

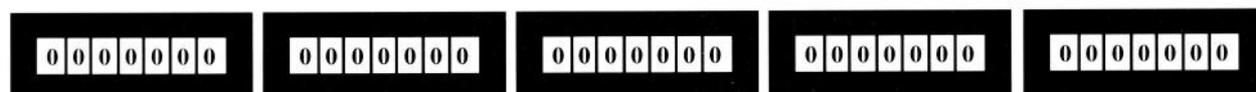
Mit DIP-Switch **SCHALTER 8** auf **DIP-SWITCH PAKET A** auf Stellung **OFF** erfolgt der Ausstieg aus der Buchhaltung.

REGISTERBELEGUNG

Registernummer	Funktion	Bemerkung
11	Keine Funktion	
12	Total In	Münzen + Banknoten + Remote + Karten
13	Cash In	Münzen In
14	Extern In	Remote In
15	Bills In	Banknoten In
16	Cards In	Magnetkarten In
17	Keine Funktion	
18	Total Credit	Credits von Spielen + Freispielen
19	Free Credits	Credits von Freispielen
20	Keine Funktion	
21	Keine Funktion	
22	Total games	Anzahl der Spiele
23	Total free games	Anzahl der gewonnen Freispiele
24	High Score	Anzahl der Spiele High Score
25	301	Anzahl der Spiele 301
26	501	Anzahl der Spiele 501
27	Double In	Anzahl der Spiele Double In
28	Double Out	Anzahl der Spiele Double Out
29	Masters Out	Anzahl der Spiele Masters Out
30	Mensch ärgere	Anzahl der Spiele Mensch ärgere Dich ...
31	Super Scram	Anzahl der Spiele Super Scram
32	League	Anzahl der Spiele League
33	Shanghai	Anzahl der Spiele Shanghai
34	Cricket	Anzahl der Spiele Cricket
35	Cut Throat	Anzahl der Spiele Cut Throat
36	Game 21	Anzahl der Spiele Game 21

ANORDNUNG DER ZÄHLWERKE

Ansicht von vorne



Nicht belegt

Remote

Magnetkarte

Banknoten

Coins

TESTPROGRAMM



Einstieg in Testprogramm

Den Apparat ausschalten und den **DIP-Switch Schalter 1** auf **DIP-Switch Paket B** auf Stellung **ON** stellen.

Danach den Apparat wieder einschalten. Auf dem VFD-Display in der Türe erscheint Hardware-Test.

Selbsttest

Der Apparat befindet sich im Testmodus und durchläuft einen **Selbsttest**, wobei alle Segmente, Lampen und LEDs des oberen Displays schrittweise angesteuert werden. Durch Betätigung einer der Tasten beenden Sie den Selbsttest.

Eingangstest

Die **Eingänge** des Apparates sind von **1-15** durchnummeriert und werden auf der Anzeige des Spielers Nr. 8 angezeigt. Im Bild angezeigt: Spieler Nr. 7 Inp ==> Spieler Nr. 8 Eingang 15

Eingang 1	Taste Start/Next	Eingang 9	Taste Game 21
Eingang 2	Taste Runde löschen	Eingang 10	Taste Shanghai
Eingang 3	Taste Profi	Eingang 11	Taste Super scram
Eingang 4	Taste High Score	Eingang 12	Taste Double in
Eingang 5	Taste Mensch ärgere Dich ...	Eingang 13	Taste Masters out
Eingang 6	Taste 301	Eingang 14	Taste Double out/Cut throat
Eingang 7	Taste 501	Eingang 15	Taste League
Eingang 8	Taste Cricket		

Ausgangstest

Die **Ausgänge** des Apparates sind von **1-60** durchnummeriert und werden auf der Anzeige des Spielers Nr. 6 angezeigt. Im Bild angezeigt: Spieler Nr. 5 Out ==> Spieler Nr. 6 Ausgang 35

Ausgang 1	Lampe Start/Next	Ausgang 16	Lampe Münzprüferfreigabe
Ausgang 2	Lampe Runde löschen	Ausgang 17	Lampe Pfeile nicht werfen
Ausgang 3	Lampe Profi	Ausgang 18	Lampe Fehlwurf
Ausgang 4	Lampe High Score	Ausgang 19	Lampe Pfeile werfen
Ausgang 5	Lampe Mensch ärgere Dich ...	Ausgang 20	Lampe Spieler 1
Ausgang 6	Lampe 301	Ausgang 21	Lampe Spieler 3
Ausgang 7	Lampe 501	Ausgang 22	Lampe Spieler 5
Ausgang 8	Lampe Cricket	Ausgang 23	Lampe Spieler 7
Ausgang 9	Lampe Game 21	Ausgang 24	Lampe Spieler 8
Ausgang 10	Lampe Shanghai	Ausgang 25	Lampe Spieler 6
Ausgang 11	Lampe Super scram	Ausgang 26	Lampe Spieler 4
Ausgang 12	Lampe Double in	Ausgang 27	Lampe Spieler 2
Ausgang 13	Lampe Masters out	Ausgang 28	LED-Reihe Cricket Linke Seite
Ausgang 14	Lampe Double out/Cut throat	Ausgang 29	LED-Reihe Cricket rechte Seite
Ausgang 15	Lampe League	Ausgang 30	Lampe Beleuchtung Wurfkreis

Ausgang 31	Lampe Lampenkreis 1	Ausgang 46	Lampe Lampenkreis 11
Ausgang 32	Lampe Lampenkreis 18	Ausgang 47	Lampe Lampenkreis 9
Ausgang 33	Lampe Lampenkreis 4	Ausgang 48	Lampe Lampenkreis 12
Ausgang 34	Lampe Lampenkreis 13	Ausgang 49	Lampe Lampenkreis 5
Ausgang 35	Lampe Lampenkreis 6	Ausgang 50	Lampe Lampenkreis 20
Ausgang 36	Lampe Lampenkreis 10	Ausgang 51	Lampe Bull's Eye
Ausgang 37	Lampe Lampenkreis 15	Ausgang 52	Zählwerk Coins
Ausgang 38	Lampe Lampenkreis 2	Ausgang 53	Zählwerk Banknoten
Ausgang 39	Lampe Lampenkreis 17	Ausgang 54	Zählwerk Magnetkarten
Ausgang 40	Lampe Lampenkreis 3	Ausgang 55	Zählwerk Remote
Ausgang 41	Lampe Lampenkreis 19	Ausgang 56	Zählwerk nicht belegt
Ausgang 42	Lampe Lampenkreis 7	Ausgang 57	
Ausgang 43	Lampe Lampenkreis 16	Ausgang 58	
Ausgang 44	Lampe Lampenkreis 8	Ausgang 59	
Ausgang 45	Lampe Lampenkreis 14	Ausgang 60	

Wenn der **DIP-Switch Schalter 8** auf **Dip-Switch Paket A** auf **ON** geschaltet wird, werden alle Lampen LED's und Digits auf dem oberen Display angesteuert.

Mit Hilfe der **NEXT PLAYER, RUNDE LÖSCHEN, 301, CRICKET, SHANGHAI, PROFI, MENSCH ÄRGERE DICH..., 501** und **GAME 21** können die Ausgänge weiterschaltet werden, mit **DOUBLE IN, DOUBLE OUT, SUPER SCRAM, MASTERS OUT** und **LEAGUE** rückwärts.

Zählwerktest

Die fünf **Zählwerke** werden beim Ausgangstest auf ihre Funktion überprüft. **Zwischen Ausgang 52 und 56** wird jedes Zählwerk mit zwei Impulsen, die einen Halbschritt bewirken, angesteuert.

Tontest

Durch das **Drücken und Halten** einer **beliebigen Taste** werden die **drei Tonkanäle** akustisch wahrnehmbar. Auf dem Display **Pfeile** geworfen, werden die Kanäle mit **A, b und C** angezeigt.

Scheiben-Segmente-Test

Wenn sich der Apparat im Testmodus befindet, können Sie durch einfaches **Drücken** der **einzelnen Segmente** die Funktion überprüfen. Die **Anzeige** findet auf der Punkteanzeige von **Spieler Nr. 8** statt. Singlefelder haben vor der Segmentnummer ein **"S"**, Doublefelder ein **"d"** und Triplefelder ein **"t"** stehen. Z.B.: Druck auf Double 20 ==> Anzeige von Spieler Nr. 8 zeigt "d 20"

Bewegungsmelder- und Fehlwurfsensor-Test

Im Testprogramm zeigt der Apparat auf der Rundenanzeige folgende Information:

"S" wird angezeigt, wenn der **Bewegungsmelder** aktiv ist

"P." wird angezeigt, wenn der **Fehlwurfsensor** aktiv ist

DIP-Switch Test

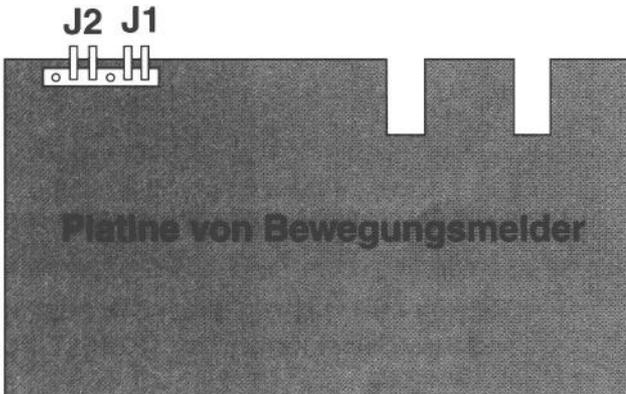
Wenn sich der Apparat im Testprogramm befindet, können Sie auf der Anzeige für Spieler Nr. 1 und Spieler Nr. 2 die Anzeige "d1,d2 und d3" sehen.

Darunter befindet sich auf der Anzeige von Spieler Nr. 3 und Spieler Nr. 4 ein Wert für die Dip-Switch-Auswertung. Dieser Wert ändert sich je nach Betätigung eines Dip-Schalters.

SERVICEANLEITUNG

Empfindlichkeit des Bewegungssensors

Der Sensor ist in seiner Empfindlichkeit in vier Stufen einstellbar.



J2	J1	
1	1	100%
0	1	90%
1	0	75%
0	0	50%

1 = Jumper ist gesteckt

0 = Kein Jumper

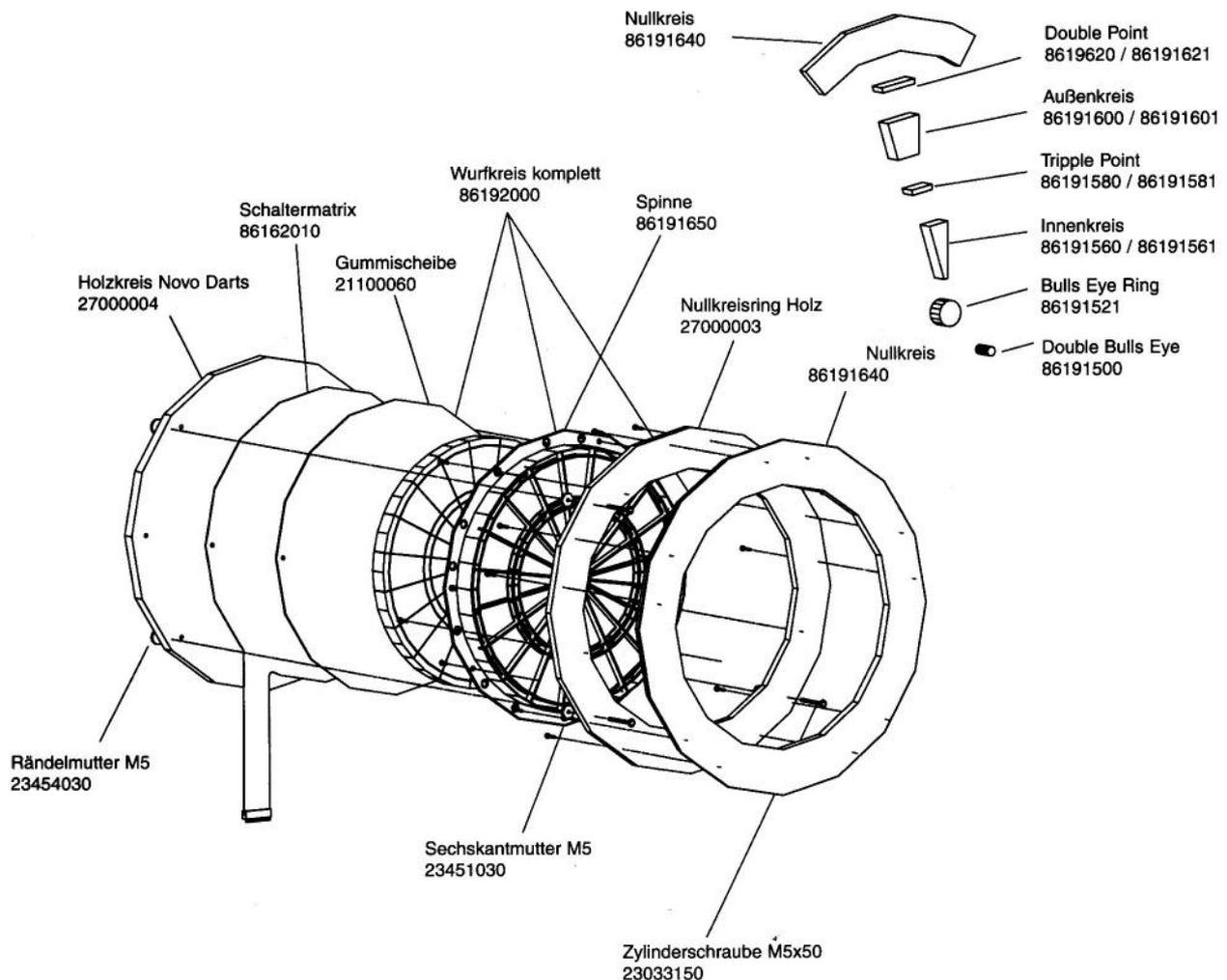
Abgebrochene Pfeilspitzen

Die abgebrochenen Pfeilspitzen, die aus der Wurfscheibe herausragen, können mit einer Zange entfernt werden. Jene Spitzen, die nicht mehr mit einer Zange entfernt werden können, kann man mit einem harten Stift in die Wurfscheibe hineindrücken, da hinter den einzelnen Sektoren Kammern für die abgebrochenen Pfeilspitzen vorgesehen sind.

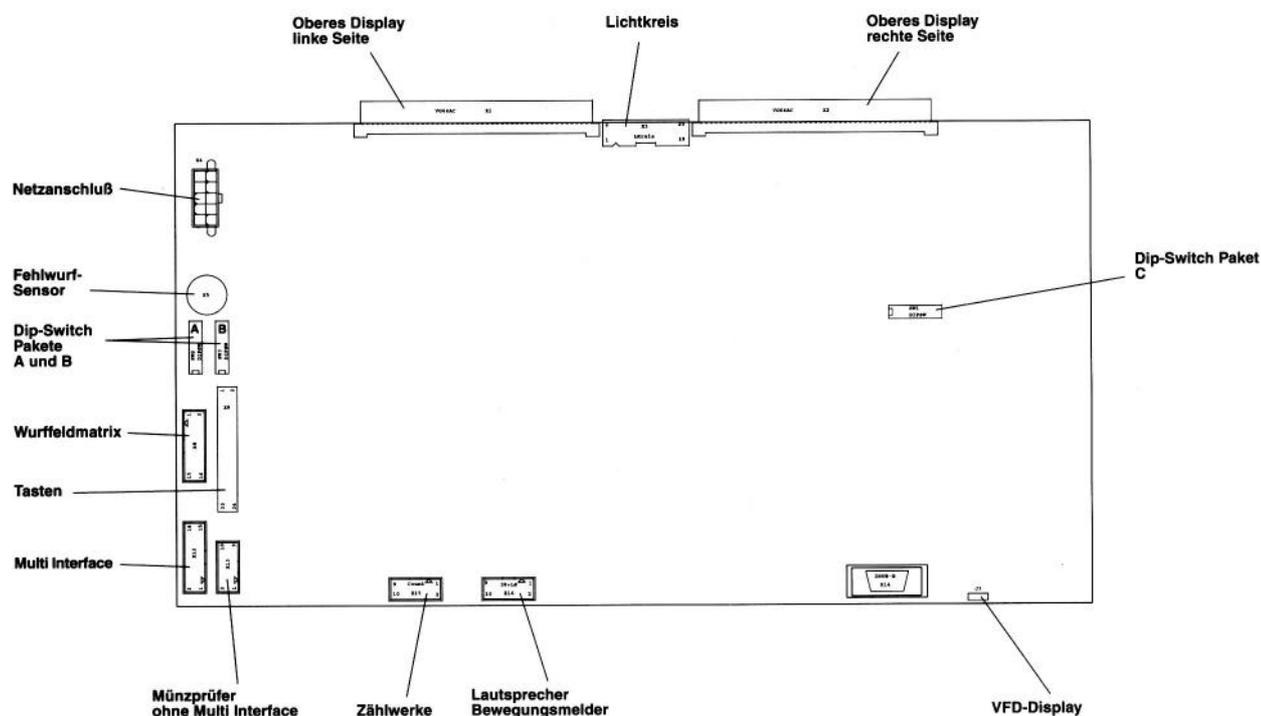
Folienwechsel der Wurfscheibe

Um Abnützungserscheinungen des Sensorfeldes vorzubeugen, empfehlen wir eine regelmäßige Wartung der Folie, da es sonst zu Fehlzählungen kommen könnte.

1. Apparatetüre öffnen, Netzstecker abziehen
2. Die Steckverbindung der Matrix zur Elektronik abziehen
3. Die 4 Flügelmutter mit Beilagescheibe lösen und die Wurfscheibe nach vorne entnehmen
4. Wurfscheibe auf eine ebene Fläche legen
5. Die 4 Rändelmutter lösen und das Holzbrett abnehmen
6. Das Sensorfeld abnehmen
7. Die Gummimatte ebenfalls abnehmen und säubern
8. Die Gummimatte wieder einlegen
9. Nach dem Tausch des Sensorfeldes erfolgt der Zusammenbau in umgekehrter Reihenfolge



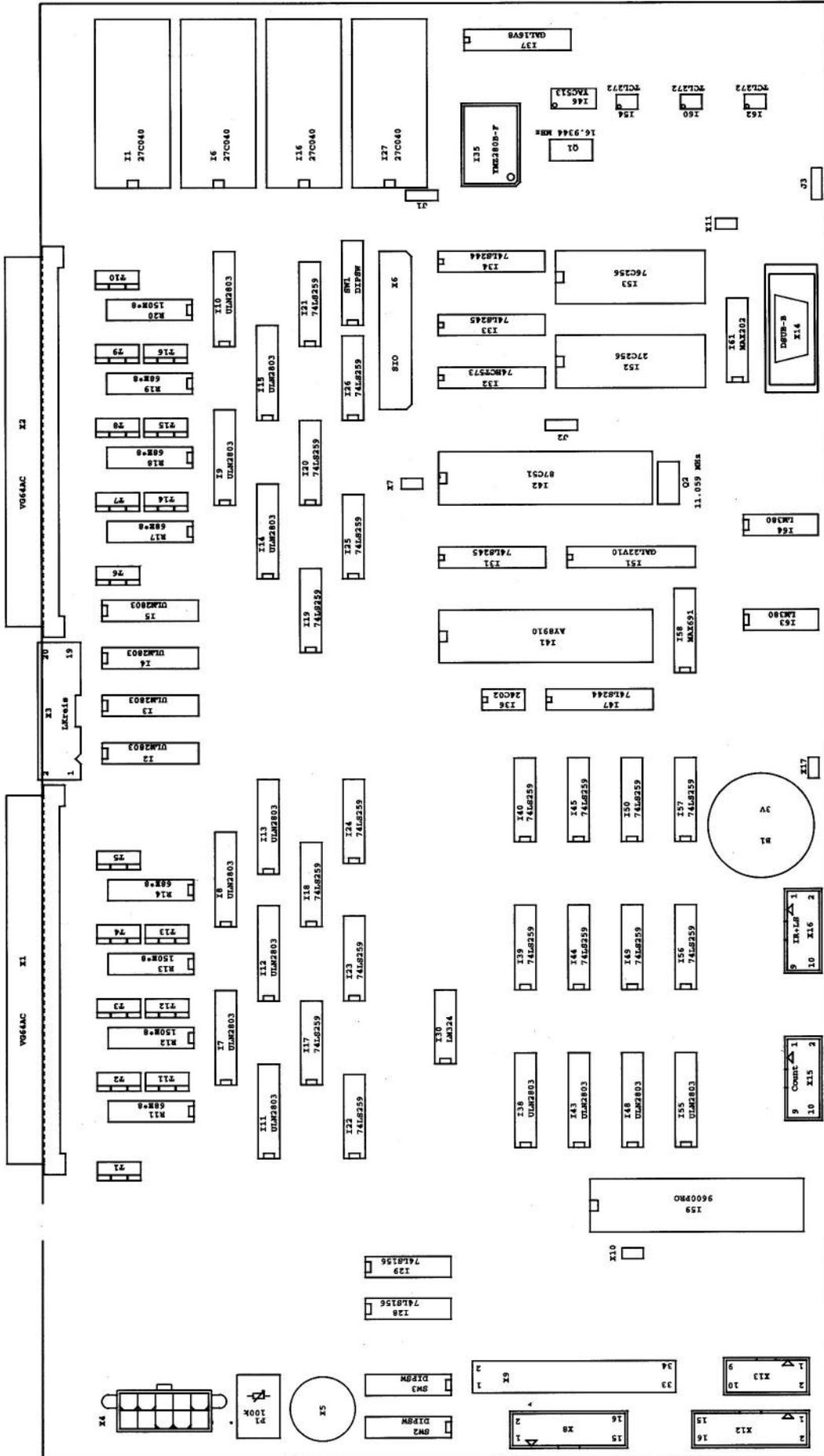
ANSCHLÜSSE AUF DER HAUPTPLATINE



Stecker

Bezeichnung

Netzanschluß	X4
Fehlwurfsensor	X5
Wurffeldmatrix	X8
Tasten	X9
Multi Interface	X12
Münzprüfer (ohne Multi Interface)	X13
Zählwerke	X15
Lautsprecher Bewegungsmelder	X16
VFD Display	J3
Oberes Display (rechte Seite)	X2
Oberes Display (linke Seite)	X1
Lichtkreis	X3



STECKERBELEGUNGEN

Stecker X1 Lampen für oberes Display

Pin	Funktion	IC
1c	Lampe Spieler 2	5/Pin 16
1a	Lampe Spieler 3	5/Pin 15
2a	Lampe Spieler 4	5/Pin 17
2c	Lampe Spieler 1	5/Pin 18
3a	Lampe Spieler 5	5/Pin 14
3c	Lampe Spieler 6	5/Pin 13
4a	Lampe Spieler 7	5/Pin 12
4c	Lampe Spieler 8	5/Pin 11

Stecker X3 Lichtkreis

Pin	Funktion	IC
01	Lampe 3	2/Pin 13
02	Lampe 17	2/Pin 14
03	Lampe 19	2/Pin 18
04	Lampe 2	2/Pin 17
05	Lampe 7	2/Pin 16
06	Lampe 15	2/Pin 15
07	Lampe 16	3/Pin 11
08	Lampe 10	3/Pin 12
09	Lampe 8	3/Pin 13
10	Lampe 6	3/Pin 14
11	Lampe 11	3/Pin 18
12	Lampe 13	3/Pin 17
13	Lampe 14	3/Pin 16
14	Lampe 4	3/Pin 15
15	Lampe 9	4/Pin 13
16	Lampe 18	4/Pin 14
17	Lampe 12	4/Pin 15
18	Lampe 1	4/Pin 16
19	Lampe 5	4/Pin 17
20	Lampe 20	4/Pin 18

Stecker X4 Netzanschluß

Pin	Farbe	Name/Funktion
01	grün	SPOT
02	rot	VSSENS
03	weiß	VLAMPOUT
04	weiß	VLAMPIN
05	schwarz	GNDPWR
06	schwarz	GNDIN
07	gelb	IN 12V
08	rot	VCCIN
09	orange	VDISIN
10	weiß	VLAMPIN

Stecker X8 Wurffeldmatrix

Fin	Funktion	IC
01	Scanline für Segmente	59
02	Scanline für Segmente	59
03	Scanline für Segmente	59
04	Scanline für Segmente	59
05	Scanline für Segmente	59
06	Scanline für Segmente	59
07	Scanline für Segmente	59
08	Scanline für Segmente	59
09	Scanline für Segmente	59
10	Scanline für Segmente	59
11	Scanline für Segmente	59
12	Scanline für Segmente	59
13	Scanline für Segmente	59
14	Scanline für Segmente	59
15	Scanline für Segmente	59
16	Scanline für Segmente	59

Stecker X9 Tasten

Pin	Farbe	Lampen/ Tasten	Funktion	IC
01	rosa/rot	T10	Lampe (Masters out)	38/Pin 11
02	weiß/orange	T11	Lampe (Next Player)	38/Pin 12
03	weiß/gelb	T9	Lampe (Double in)	38/Pin 13
04	weiß/grau	T12	Lampe (Runde löschen)	38/Pin 14
05	weiß/violett	T8	Lampe (Super Scram)	38/Pin 15
06	weiß/rot	T13	Lampe (Profi)	38/Pin 16
07	gelb/violett	T7	Lampe (Shanghai)	38/Pin 17
08	rosa/orange	T14	Lampe (Double out/Cut throat)	38/Pin 18
09	weiß/blau	T6	Lampe (Game 21)	43/Pin 16
10	weiß/braun	T15	Lampe (League)	43/Pin 11
11	gelb/orange	T5	Lampe (Cricket)	43/Pin 12
12	weiß/grün	L01-Coinslot	Münzprüferlampe	43/Pin 13
13	gelb/rot	T3	Lampe (301)	43/Pin 17
14	gelb/blau	T4	Lampe (501)	43/Pin 14
15	weiß/rosa	T1	Lampe (High Score)	48/Pin 15
16	gelb/rosa	T2	Lampe (Mensch ärgere Dich)	48/Pin 13
17	schwarz	Y9	Tasten-Reihe (unten)	59
18	orange/schwarz	Y8	Tasten-Reihe (oben)	59
19	braun/violett	X6	Taster Master out/Double out/cut throat	59
20	blau/violett	X7	Taster (League/S1-Remote)	59
21	grün/braun	X4	Taster (Shanghai/Game 21)	59
22	grün/schwarz	X5	Taster (Double in/Super Scram)	59
23	rot/schwarz	X2	Taster (301/Mensch ärgere Dich)	59
24	braun/schwarz	X3	Taster (501/Cricket)	59
25	grau/schwarz	X0	Taster (Runde löschen/Next-Player)	59
26	braun/grau	X1	Taster (High score/Profi)	59
27	blau/orange	A5,A6	Lampe (Bull)	5/Pin 14, Pin 13
28	gelb/braun	A1,A2	Lampe (Play)	5/Pin 18, Pin 16
29	grau/blau	A7,A8	Lampe (No Play)	5/Pin 12, Pin 11
30	gelb/grau	A3,A4	Lampe (Fault)	5/Pin 15, Pin 17
31	nc	nc	nc	
32	weiß	Vcc	Vcc (Lampen-Reihe-unten)	
33	weiß	Vcc	Vcc (Lampen-Reihe-oben)	
34	weiß	Vcc	Vcc (Statusanzeigen)	

Stecker X16 Lautsprecher und Bewegungsmelder

Pin	Farbe	Funktion
01	grün/schwarz	audio-GND
02	gelb/violett	OUT 1
03	orange/schwarz	GND
04	gelb/schwarz	OUT 2
05	nc	
06	nc	
07	orange/schwarz	GND
08	gelb/rot	IR-OUT
09	weiß/braun	IR-SENS
10	rot	VCC (+5V)

Stecker X15 Zählwerke

Pin	Funktion	IC
01	GND	
02	Zählwerk Coins	55/Pin 11
03	Zählwerk Banknoten	55/Pin 12
04	Zählwerk Magnetkarte	55/Pin 13
05	Zählwerk Remote	55/Pin 14
06	Zählwerk nicht belegt	55/Pin 15
07	nicht belegt	
08	nicht belegt	
09	nicht belegt	
10	+12V	

ERSATZTEILLISTE

Elektronik

Art.Nr.:	Bezeichnung
11100040	Lampe T 10 12V/2W
11100090	Lampe T5
13150500	Lampenfassung für Lampe T5
15200022	Microschalter
11101003	Lampe 220V / 40W
13150530	Lampenfassung E14
09600520	Lautsprecher 8 Ohm
11101003	Lampe 220V/40W E14 matt
13150520	Fassung H02 (J195)
13509100	Gerätestecker mit Netzschalter
31206620	Lichtkammer Statusanzeigen
38005135	Verbindungskabel für Piezo-Fehlwurfsensor Platine
38005138	Lampenversorgungskabel Dart II (230V-Lampe)
38006410	Kabelbaum Lautsprecher und IR-Sensor
38006740	Kabelbaum Remote
38006750	Versorgungskabelbaum Dart II
38006760	Kabelbaum Türe Dart II
38006770	Versorgungskabel für VFD-Display
38006870	Netzkabel mit Kaltgerätestecker - 3x Fast-On
38507620	Flachbandkabel CPU(P267)-Display(P263) - 64pol.
38507630	Flachbandkabel CPU(P267)- Lampenkreis(P131)
38507640	Flachbandkabel CPU(P267)-Zählwerke(P281)
38507650	Flachbandkabel Multiinterface-NRI-Münzprüfer
38507660	Flachbandkabel Versorgung MultiinterfaceP261
38507690	Flachbandkabel Folientastatur-Adapter
40003063	Netzteil Dart II
40450035	VFD-Modul 2x20 Zeichen
19000100	Netzkabel mit Kaltgerätestecker
40210401	Münzprüfer NRI elektronisch
40210500	Münzprüfer EUROPE SECI
86900052	Banknotenprüfer NV 1

Platinen

Art.Nr.:	Bezeichnung
35501311	Lampenprint Novo-Darts-Kreis
35501640	NOVO DARTS Platine Piezo-Fehlwurfsensor
35502391	NOVO-DARTS Infrarotsensor
35502612	Mehrfachmünzprüferinterface
35502630	Platine Dart-Display 95
35502670	Darts'95 CPU
35502810	Platine 5-stellige Zählwerke
35503100	Platine Folientastatur Adapter

Mechanik

Art.Nr.:	Bezeichnung
99070002	NOVO-DARTS Wurfspinne mit Montageteilen
15000040	Kronenschlüsselschalter
21003000	Abdeckung IR-Sensor
21400040	Kappe quadratisch rot (C014)
99999910	Taste quadratisch komplett (ohne Plättchen, ohne Kappe)
25205400	Scheibe Novo Dart II - Display
25205410	Scheibe Novo Dart II - Front
25301000	Plättchen quadratisch
27000340	Holztüre 935x572mm mit VFD-Ausschnitt Dart II
29000112	Hebelschloß CLR 1086-98-1
29000120	Verdrehschutz (H012)
29005021	Kassatür Darts (H502) schwarz
29005041	Darts Alu Leisten kurz gold
31005990	Münzkanal für Darts
31504111	Kassalade Novo Darts (Y411/1)
69400680	Befestigungsprofil für Sensor
69500690	Displayhalterung für VFD-Modul

Zubehör

Art.Nr.:	Bezeichnung
86150020	Startlinie
86150030	Aufkleber Wurfentfernung Darts
86150040	Spielbeschreibungsaufkleber
86200145	Messingpfeil rot
86200160	Pfeilspitzen 8 mm 1/4 BSF
86209000	Aufkleber "DART"
86209010	Aufkleber rund "Darts"