

#### Service-Testgerät

Tastenbelegung

Anmerkung: Die rote Taste ist nur im großen Testgerät vorhanden.

adp-Automaten GmbH Merkur-Service 1988 Alle Rechte vorbehalten Nachdruck, auch auszugsweise, verboten. Druck: Mittwalddruck, Espelkamp

Änderungen im Sinne des technischen Fortschritts vorbehalten!

#### Service-Testgerät

Aufgrund ihrer elektronischen Steuereinheit bieten die Geldspielgeräte durch ein zusätzlich anzuschließendes Testgerät zahlreiche Test- und Abfragemöglichkeiten.

Der 20-polige Stecker des Anschlußkabels wird in die Stiftwanne mit der Bezeichnung "Service-Anzeige, Tastatur" auf der Steuereinheit oder in die entsprechende Stiftwanne der Verteilerplatine, die bei einem Teil der Geräte an der Rückwand befestigt ist, eingesteckt.

Das Testgerät ist somit sofort betriebsbereit.

#### Folgende Tests lassen sich durchführen:

- \* Das Gerät kann in den Dauerlaufbetrieb gestartet werden.
- Zwei voneinander unabhängige Kennzahlen lassen sich programmieren (z. B. Hallennummer und Aufstellplatznummer).
- \* Der eingebaute Tongenerator läßt sich überprüfen.
- \* Ein Hardware-Test-Programm läßt sich aufrufen (Baugruppen-Test).
- Elektronische Anzeigen anstatt der Z\u00e4hlwerke k\u00f6nnen getestet werden.
- \* Die Auszahlquote kann abgefragt werden.
- \* Ein Foultest-Programm zur Überprüfung aller Lichtschranken und durch Lichtschranken kontrollierte Baugruppen kann aufgerufen werden, gleichzeitig werden die Tastenfunktionen überprüft.

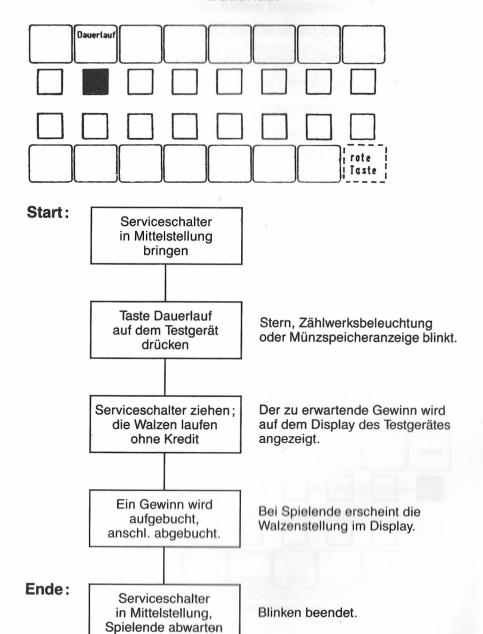
- \* Ein Gewinn-Test kann durchgeführt werden.
- \* Mit dem großen Testgerät kann die Steuereinheit auf eine Initialisierungsmarke gesetzt werden.
- \* Die Uhrzeit und das Datum können abgefragt werden.
- \* Ein evtl. auftretendes Zählwerks-Foul kann beendet werden.
- \* Die Münzung kann ebenso wie die Rückgabe überprüft werden.
- \* Eine Einstellung der Münzgrenze ist möglich.
- \* Das Werbelicht kann abgeschaltet werden.
- \* Ab Grand Hand ist der Auszahlmodus zu programmieren.

#### **Reset-Taste**

Die Reset-Taste beendet das Hardware-Testprogramm und die Eingabe der Kennzahlen.

Reset				
				rote   Taste

#### Dauerlauf



## Anzeige auf dem Display während des Dauerlaufbetriebes:

nach Anlauf der Maschine:

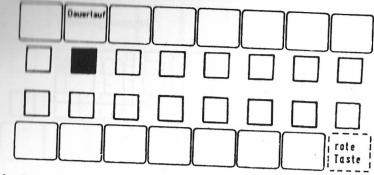
Normalgewinne

0.30 DM Gewinn

bei Spielende (Maschine steht):



# Dauerlauf ab Merkur Disc Olympia, Nova-Doppelstart und Venus Multi. Dauerlaufprogramm 1



Start:

Serviceschalter in Mittelstellung bringen

Taste Dauerlauf auf dem Testgerät drücken

Münzspeicherdisplay blinkt, im Display des Testgerätes erscheint FO.

Serviceschalter ziehen; die Maschine läuft ohne Kredit

Der zu erwartende Gewinn wird auf dem Display des Testgerätes angezeigt.

Ein Gewinn wird aufgebucht, anschl. abgebucht.

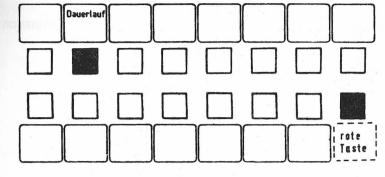
Bei Spielende erscheint die Maschinenstellung im Display.

Ende:

Serviceschalter in Mittelstellung, Spielende abwarten

Blinken beendet.

Dauerlaufprogramm 2



Start:

Serviceschalter in Mittelstellung bringen

Taste Dauerlauf und rote Taste auf dem Testgerät drücken

Münzspeicherdisplay blinkt, im Display des Testgerätes erscheint F1.

Serviceschalter ziehen; die Maschine läuft ohne Kredit Ein Betrag von 8,10 DM wird im ersten Spiel aufgebucht und nach Beendigung dieses Spiels wieder abgebucht. Dieser Vorgang wird jedes 8. Spiel wiederholt. Bei Grand Hand werden 8,40 DM auf- und gleich wieder abgebucht.

Ein Gewinn wird aufgebucht, anschl. abgebucht. Die Auszahlschieber werden betätigt.

Bei Spielende erscheint die Maschinenstellung im Display.

Ende:

Serviceschalter in Mittelstellung, Spielende abwarten

Blinken beendet.

## Dauerlauf bei Merkur Kreuz As, Grand Hand, Full House

Zwei unterschiedliche Dauerlaufprogramme können, wie vorher beschrieben, aufgerufen werden.

Am Ende der 2. Ziehung wird auf dem Testgerät die Kartenkombination angezeigt.

#### Anzeige auf Display

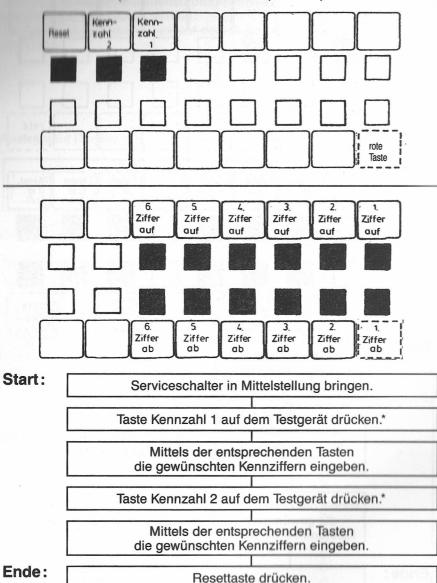
	 		<u> </u>	
Zwei ———				
Acht —				
Zehn ———				
Bube ———				
König ———		,		,

SPIELKARTE	DISPLAYANZEIGE
Zwei Drei Vier Fünf Sechs Sieben Acht Neun Zehn Bube Dame König As	2 3 4 5 6 7 8 9 A b C d E

Eingabe zweier Kennzahlen (z. B. Hallen- und Aufstellplatz-Nr.) Kenn-Reset rote Taste fi.Kennz. 1.Kennz. 1.Kennz. Kennz. 2.Kennz Z.Kennz. 100 er ou f 10 er Reset 100 er 10 er 1 er auf auf 2.Kennz. 100 er ab lKennz. 1.Kennz. 1.Kennz. 100 er 10 er 1 er Taste Start: Serviceschalter in Mittelstellung bringen Taste Kennummer Die Taste bewirkt die Freigabe des auf dem Testgerät Eingabeprogrammes. drücken Mittels der entspr. Taste Anzeige auf dem Display die gewünschte Kennummer eingeben Ende: Resettaste drücken

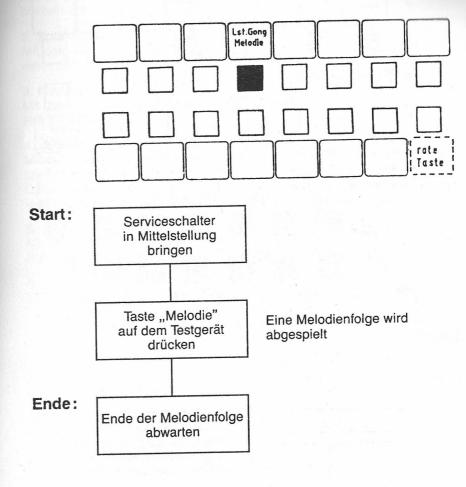
#### Eingabe zweier Kennzahlen ab Grand Hand

(z. B. Hallen- und Aufstellplatz-Nr.)



 $<sup>^{\</sup>star}$  Im Display des Testgerätes wird auf Anzeigestelle 6 bzw. 7 ein "A" angezeigt.

### Überprüfung des Tongenerators bzw. Gongs



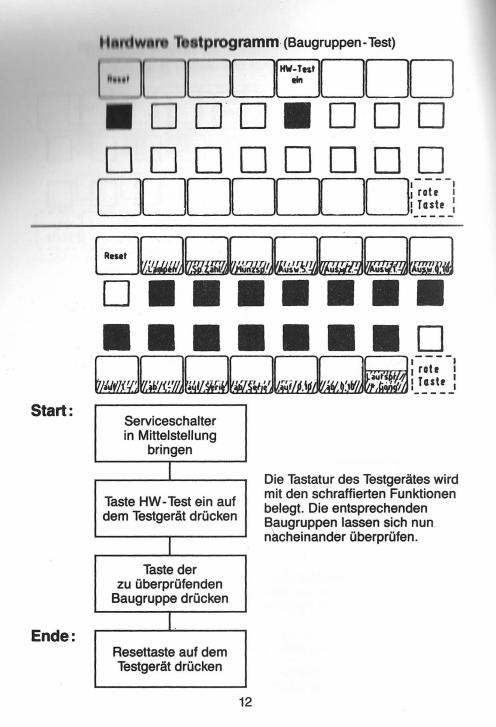
Bemerkungen: Bei Geräten mit einem Gong anstelle des Lautsprechers läßt sich die Stellung des Lautstärkeschalters auf der Serienplanplatine überprüfen.

#### Schalterstellung laut:

Der Gong ertönt abwechselnd laut, leise.

#### Schalterstellung leise:

Der Gong ertönt 4 x leise, 1 x laut.



Alle im Gerät befindlichen Lampen werden nacheinander angeschaltet und 1. Lampentest: bleiben anschließend eine gewisse Zeit an.

Mit dem Drücken der Taste auf dem Testgerät wird der Spielezähler um einen Schritt vorwärts gesetzt.

Mit dem Drücken der Taste wird die Münzsperre kurz zum Anzug gebracht, fällt jedoch sofort wieder ab.

4. Auswerfer 5,-; 2,-; 1,-; 0,10 DM:

Mit dem Drücken der entsprechenden Auswerfertaste wird die Auswerferspule 1x angesteuert. Das Festhalten einer Auswerfertaste bewirkt eine Dauerauszahlung aus dieser Röhre. Diese ist beendet, wenn die Taste losgelassen wird.

5. Zählwerk: 1,- auf, ab; Serie auf, ab; 0,10 DM auf, ab: Mit dem Drücken der Taste können die Zählwerke durch Addition bzw. Subtraktionsimpulse überprüft werden.

Mit dem Drücken der Taste Gong auf dem Testgerät ertönt dieser einmal.

13

Abfrage der Auszahlquote Mindestens 5.000 Spiele sind erforderlich.

		Auszahl- quote	
			rote Taste

Start:

Serviceschalter in Mittelstellung bringen

Taste Auszahlquote auf dem Testgerät drücken

Die Auszahlquote wird in

Ende:

Resettaste drücken bzw. automatisch nach dem 9. Tastendruck

Intervallen laut untenstehender Tabelle angezeigt.

	Interval	l	Anzeige auf Displa					
1. Tastendruck	letzten	5000 Spiele	XXXX	0A05				
2. Tastendruck	letzten	10000 Spiele	XXXX	0A10				
3. Tastendruck	zwischen	10 000. und 20 000. Spiel	XXXX	1A10				
4. Tastendruck	zwischen	20 000. und 30 000. Spiel	XXXX	2A10				
5. Tastendruck	zwischen	20 000. und 40 000. Spiel	XXXX	3A10				
6. Tastendruck	zwischen	40 000. und 50 000. Spiel	xxxx	4A10				
7. Tastendruck	zwischen	50 000. und 60.000. Spiel	XXXX	5A10				
8. Tastendruck	Gesamtauszahlquote		XXXX	0A50				

"XXXX" Anzeigenstellen der Auszahlquote

Abfrage der Auszahlquote ab Merkur Rio, Nova Triumph.

	Auszahl- quote
	rote
٠.	

Start:

Serviceschalter in Mittelstellung bringen

Taste Auszahlquote auf dem Testgerät drücken

Die Auszahlquote wird in Intervallen laut untenstehender Tabelle angezeigt. (Die Tabelle legt eine Mindest-spielezahl von 10 000 Spielen zugrunde.)

Ende:

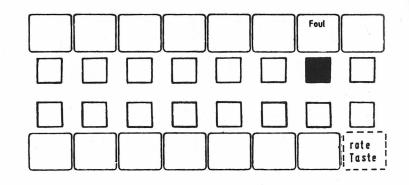
Resettaste drücken bzw. automatisch nach dem 9. Tastendruck

	Interval		Anzeige a	uf Display
. =	Gesamtauszahlquote		XXXX	0A50
Tastendruck     Tastendruck	zwischen	50 000 und 60 000 Spiele	XXXX	5A10
3. Tastendruck	zwischen	40 000 und 50 000 Spiele	XXXX	4A10
4. Tastendruck	zwischen	30 000 und 40 000 Spiele	XXXX	
5. Tastendruck	zwischen	20 000 und 30 000 Spiele	XXXX	
6. Tastendruck	zwischen	10 000 und 20 000 Spiele	XXXX	1A10
7. Tastendruck 8. Tastendruck	letzten letzten	10 000 Spiele 5 000 Spiele	XXXX	0A10 0A05*

"XXXX" Anzeigenstellen der Auszahlquote

<sup>\*</sup> Bei neueren Geräten entfällt die Abfragemöglichkeit der letzten 5000 Spiele. Im Einzelfall siehe Bedienungshandbuch.

#### Foul-Testprogramm



#### Start:

in Mittelstellung bringen

Serviceschalter

Taste Foul drücken

Mit dem Betätigen der Foul-Taste werden alle Lichtschranken und Baugruppen die durch Lichtschranken kontrolliert werden auf ihre Funktionen getestet. Die Bedeutung einer eventuellen Fehlerinformation ist den hintenstehenden Tabellen zu entnehmen.

#### Ende:

Automatisch nach Ablauf des internen **Testprogrammes** 

Anmerkung: Zur Kontrolle der Lichtschranken auf der Maschinenquerplatine führt die Maschine 2 Schritte in rückwärtiger Richtung aus.

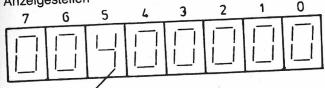
Zählwerke bzw. Displays steppen einen Step auf, dann wieder ab.

16

## Beispiele von Fehleranzeigen im Display des Testgerätes:

1. Beispiel: Anzeigestelle 5; Wert "4"

Anzeigestellen

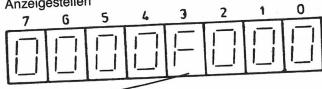


Wert in der Anzeigestelle

Aus der Tabelle wird der zugehörige Fehler entnommen: Anzeigestelle 5; Wert "4": In diesem Beispiel ist die 2,- DM Auswerferlichtschranke defekt.

2. Beispiel: Anzeigestelle 3; Wert "F"

Anzeigestellen

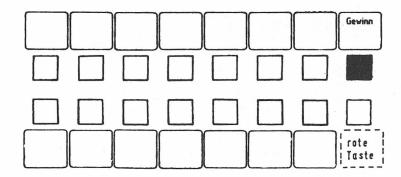


Wert in der Anzeigestelle

Aus der Tabelle ist nun wieder der Fehler zu entnehmen: Anzeigestelle 3; Wert "F": In diesem Beispiel kann jeder der 4 Münzschalter defekt sein.

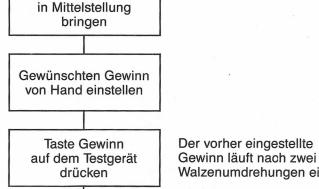
17

#### Gewinntest



Serviceschalter

#### Start:



#### Risikospiel:

Rückgabetaste
zusammen mit der
Risikotaste drücken

Nur die Risikotaste
drücken

Walzenumdrehungen ein.

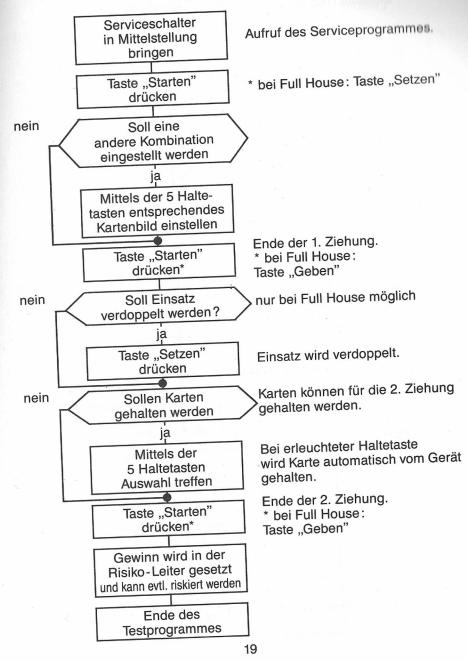
In der Leiter bewegt man
sich aufwärts.

In der Leiter bewegt man
sich abwärts oder auf das
Feld "Nichts".

**Anmerkungen:** Auf den Zählwerken aufgezählte Beträge können mittels der Risiko-Taste gelöscht werden.

Der Gewinntest kann auch ohne Testgerät durchgeführt werden.

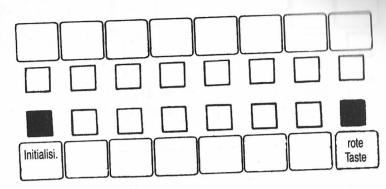
Gewinntest für Geräte mit Bildschirm, Kartenwendern



## Geräte: Kreuz-As, Full House, Grand Hand Einstellen der gewünschten Karte mit Hilfe der Karten Nr.

Kreuz	Pik	Herz	Karo	Karten- wertigkeit
25	27	52	2	2
29	23	4	50	3
21	31	48	6	4
33	19	8	46	5
17	35	44	10	6
37	15	12	42	7
13	39	40	14	8
41	11	16	38	9
9	43	36	18	10
45	7	20	34	В
5	47	32	22	D
49	3	24	30	К
1	51	28	26	Α
-		20		

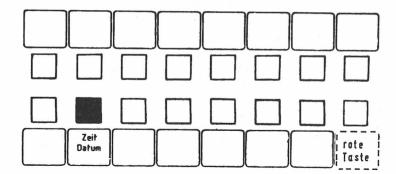
Initialisierung
(Datenlöschung, Rohrregister auf Anfangswert setzen.)
Nur mit dem großen Testgerät



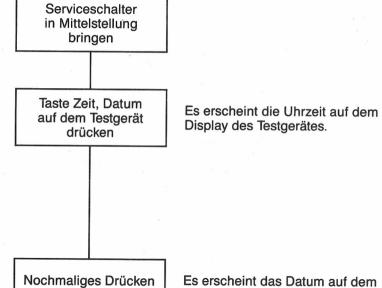
Nullstellung aller Zählwerke abwarten. Während der Subtraktions-Start: Serviceschalter in Mittelstellung phase darf nicht initialisiert werden. bringen Walzen laufen an und bleiben in Rote und bestimmter Stellung stehen. Initialisierungstaste drücken Lautsprecher bzw. Zeichen der Initialisierung. Gong ertönt

Bemerkung: Ein Dauerblinken der "gestört" Lampe ist ein Zeichen für eine "verlorene Initialisierung".
Der Vorgang ist wie oben beschrieben zu wiederholen.

#### Abfrage der Zeit und des Datums



#### Start:



Display des Testgerätes.

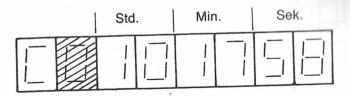
#### Ende:

Ende der Datumsanzeige abwarten, ca. 5 Sec.

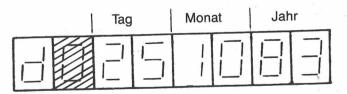
der Taste

## Uhrzeit bzw. Datumsanzeige auf dem Diaplay des Testgerätes:

1. Uhrzeit (10:17:58)



2. Datum (25. 10. 83)



### Abschalten des Werbelichtes Möglich ab Merkur Rio, Nova Triumph, Venus Rex. Werbe-licht rote Taste Start: Serviceschalter in Mittelstellung bringen Taste Werbelicht Anzeige auf dem Display auf dem Testgerät 00F1 0000 drücken Werbelicht eingeschaltet. nein Soll Werbelicht abgeschaltet werden Anzeige auf dem Display Taste noch einmal 00F0 0000 betätigen Werbelicht ausgeschaltet. Ende: Serviceschalter betätigen

24

### Überprüfung vorhandener elektronischer Anzeigen rote Display Taste Start: Serviceschalter in Mittelstellung bringen Jedes Einzeldisplay wird in 1 er-Schritten von 0-9 durchgezählt. Taste "Display" Durch nochmaliges Drücken kann auf dem Testgerät dieser Vorgang angehalten drücken

Änderung ab MERKUR KREUZ AS:

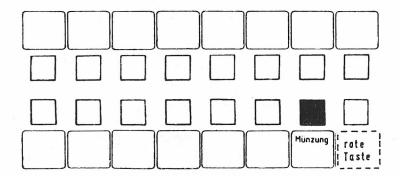
Ende des Testprogrammes abwarten

Ende:

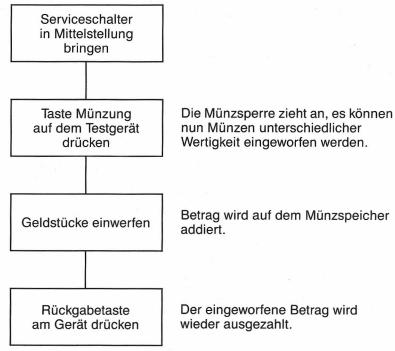
Mit Druck auf die Taste am Testgerät werden zunächst alle Displays dunkel gesteuert danach erscheint in allen Displays eine "8", anschließend wird jedes Einzeldisplay in 1 er-Schritten durchgezählt. Ein Abbruch dieses Testprogrammes kann mit der Reset-Taste erreicht werden.

werden.

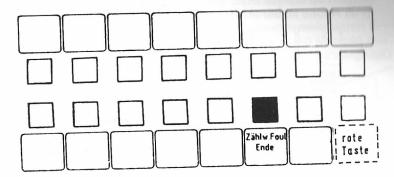
#### Münz- und Rückgabetest



#### Start:



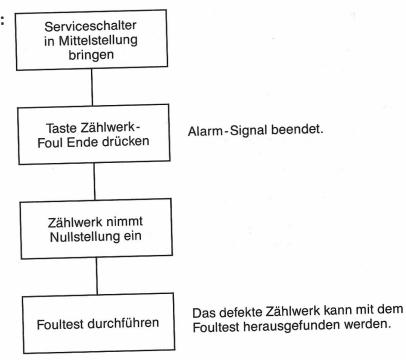
**Anmerkung:** Der Münztest kann ebenfalls ohne Testgerät durchgeführt werden.



Wenn das Feld "gestört" aufleuchtet und ein Dauergong bzw. Dauerton aus dem Lautsprecher ertönt, ist ein Weiterspielen aufgrund eines defekten Zählwerkes nicht möglich.

Mit Hilfe der Taste kann man diesen Zustand aufheben.

#### Start:



Einstellen der Münzgrenze Möglich ab Merkur Disc, Venus Gold, Nova Doppelt Jackpot (Full House ist auf 90.- DM bzw. 1.- DM zu programmieren.) 30 DM rate Taste Start: Serviceschalter in Mittelstellung bringen Anzeige auf dem Display Taste Münzung 0300 0000 auf dem Testgerät Münzsperre ist auf 30,- DM drücken programmiert. nein Soll Münzgrenze geändert werden Anzeige auf dem Display Linke untere Taste 0010 0000 auf dem Testgerät Münzsperre ist auf 1,- DM drücken programmiert. Ende: Serviceschalter betätigen 28

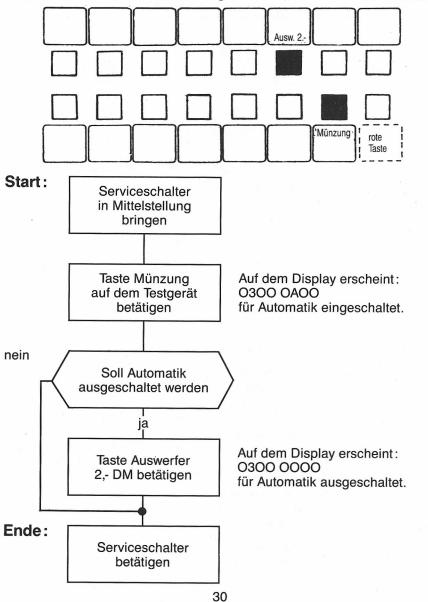
## Programmierbare Grenze 1,- DM- und 2,- DM- Röhre ab Merkur Grand Hand

Die Auszahlung erfolgt, bis zum Erreichen der programmlerbaren Grenze, synchron. Wird die programmierte Grenze (z. B. 40 Münzen aus 1,- DM- und 2,- DM-Röhre) unterschritten, werden vorwiegend 5.- DM Münzen ausgezahlt. Ausw. 1.-Taste Start: Serviceschalter in Mittelstellung bringen Anzeige auf dem Display 0300 0040 Auszahlgrenze ist auf 40,- DM für 1,-DM- und 2,- DM-Röhre Taste Münzung auf dem Testgerät programmiert. betätigen nein Soll Auszahlgrenze geändert werden Anzeige auf dem Display 0300 0050 Mit jedem Betätigen der Taste wird die Auszahlgrenze um 10 bis max. Taste Auswerfer 90 Münzen erhöht. 1.- DM betätigen Ende: Serviceschalter betätigen

29

#### Programmierte Auszahlung ab Merkur Grand Hand Automatik

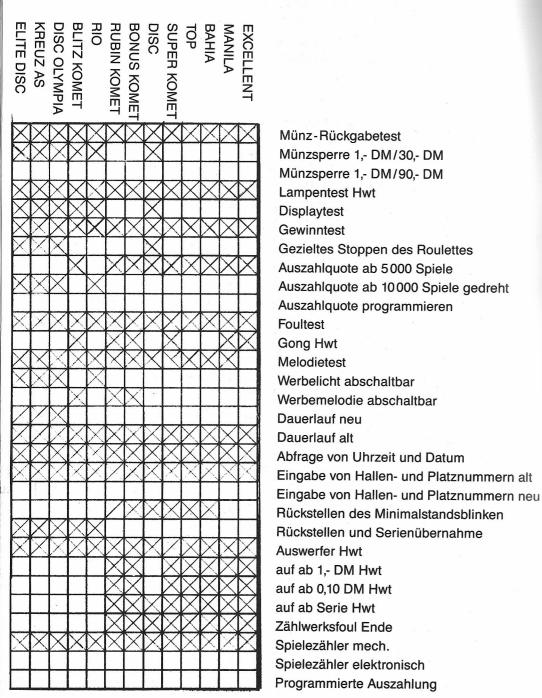
Die Grenzen für 1,- DM und 2,- DM werden errechnet. Je nach Stand der 5,- DM-Röhre werden die Grenzen für 1,- DM und 2,- DM angehoben oder abgesenkt. Dabei versucht das Programm 450,- DM als Vorrat zu halten.



#### **Tabellen**

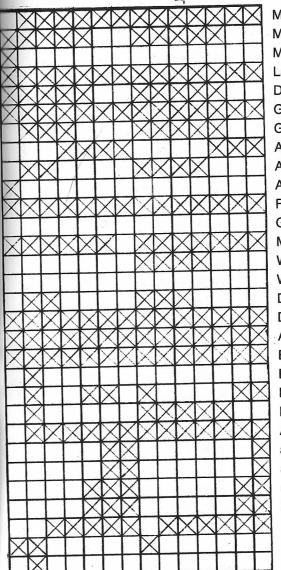
- a) Test- und Abfragemöglichkeitenb) Lichtschrankenfehler

## Übersicht der Test- und Abfragemöglichkeiten der elektr. MERKUR Geldspielgeräte



## Übersicht der Test- und Abfragemöglichkeiten der elektr. NOVA/VENUS Geldspielgeräte

NOVA
NOVA JACKPOT
NOVA D. JACKPOT
NOVA TRIUMPH
NOVA DOPPELSTAR
NOVA KRISTALL
NOVA S. JACKPOT
SATURN JUPITER
VENUS
VENUS GOLD
VENUS REX
VENUS MULTI
GRAND HAND
FULL HOUSE



Münz-Rückgabetest

Münzsperre 1,- DM/30,- DM

Münzsperre 1,- DM/90,- DM

Lampentest Hwt

Displaytest

Gewinntest

Gezieltes Stoppen des Roulettes

Auszahlquote ab 5000 Spiele

Auszahlquote ab 10000 Spiele gedreht

Auszahlquote programmieren

**Foultest** 

Gong Hwt

Melodietest

Werbelicht abschaltbar

Werbemelodie abschaltbar

Dauerlauf neu

Dauerlauf alt

Abfrage von Uhrzeit und Datum

Eingabe von Hallen- und Platznummern alt

Eingabe von Hallen- und Platznummern neu

Rückstellen des Minimalstandsblinken

Rückstellen und Serienübernahme

Auswerfer Hwt

auf ab 1,- DM Hwt

auf ab 0,10 DM Hwt

auf ab Serie Hwt

Zählwerksfoul Ende

Spielezähler mech.

Spielezähler elektronisch

Programmierte Auszahlung

33

#### Fehlertabelle Lichtschranken

	۵			-						
geschlossene	Münzschalter o. gemeinsame	Lichtschranke	Überlauf-	Lichtschranke		Fadenfoul	*	Auszahllichtschranken	0,10/1,-/2,-/5,-	
	Münzeinwurf dunkel	Pfeile blinken	Münzeinwurf dunkel	Münzeinwurf blinkt	Münzeinwurf dunkel	Münzsp. abgef.	Alarmton	Münzpfeil dunkei	Alarmton	
	$\times$							X		EXCELLENT
	$\times$	X					-	M		MANILA
	$\boxtimes$	X						X		BAHIA
	X	$\boxtimes$	$\times$		$\boxtimes$			X		TOP
	$\preceq$	$\times$		$\boxtimes$	$\boxtimes$			X		SUPER KOMET
	$\boxtimes$	1		$\boxtimes$	$\boxtimes$	X		X		DISC
	X			$\boxtimes$	X	$\boxtimes$		X		BONUS KOMET
	$\boxtimes$			X	X	$\boxtimes$		X		RUBIN KOMET
	$\boxtimes$			X	X	$\boxtimes$		X		RIO
	$\stackrel{\times}{\rightarrow}$			$\angle$	X	$\boxtimes$		X	$\Box$	BLITZ KOMET
	$\stackrel{\times}{\hookrightarrow}$			X	$\boxtimes$	$\langle \rangle$		X		DISC OLYMPIA
	$\stackrel{\times}{\hookrightarrow}$			$\boxtimes$	X	$\boxtimes$		X		KREUZ AS
	$\stackrel{\times}{\rightarrow}$			$\times$	X	$\boxtimes$		X	_	ELITE DISC
	$\angle$	$\boxtimes$						X		NOVA
	X	$\times$		$\boxtimes$	X	$\boxtimes$		X		NOVA JACKPOT
	$\preceq$	- 1		$\times$	$\boxtimes$	$\times$		X		NOVA D. JACKPOT
	$\stackrel{\times}{\rightarrow}$		1	$\boxtimes$	$\times$	$\boxtimes$		X		NOVA TRIUMPH
	$\stackrel{\times}{\rightarrow}$			$\boxtimes$	X	$\boxtimes$		X		NOVA DOPPELSTART
	X			$\times$	X	$\boxtimes$		X		NOVA KRISTALL
	$\boxtimes$			$\times$	$\boxtimes$	$\times$		X		NOVA S. JACKPOT
	$\boxtimes$	$\boxtimes$						X		SATURN JUPITER
-	$\boxtimes$	$\times$	_	$\boxtimes$	$\boxtimes$			X		VENUS
	$\boxtimes$		1	$\boxtimes$	$\boxtimes$	$\boxtimes$		X		<b>VENUS GOLD</b>
	$\times$			$\times$	$\boxtimes$	$\times$		X		VENUS REX
	$\boxtimes$			X	X	$\boxtimes$		M		VENUS MULTI
	$\times$			$\boxtimes$		$\boxtimes$	$\times$	M	X	<b>GRAND HAND</b>
	$\times$				X	$\times$				FULL HOUSE

## Die Fehlertabellen der Geldspielgeräte:

MERKUR EXCELLENT MERKUR MANILA **MERKUR BAHIA MERKUR TOP** MERKUR SUPER KOMET **MERKUR DISC MERKUR BONUS KOMET** MERKUR RUBIN KOMET **MERKUR RIO** MERKUR BLITZ KOMET MERKUR DISC OLYMPIA **MERKUR KREUZ AS** MERKUR ELITE DISC **MERKUR GRAND HAND MERKUR DISC 2000 / 2001** MERKUR ROULETTE **MERKUR SESAM** MERKUR DISCO DISC

**NOVA JACKPOT** NOVA DOPPELT JACKPOT NOVA TRIUMPH NOVA **DOPPELSTART** NOVA KRISTALL **NOVA** SUPER JACKPOT NOVA DOPPELPOT NOVA KNIFFI **NOVA SUPER NOVA** NOVA

SATURN JUPITER
VENUS
VENUS GOLD
VENUS REX
VENUS MULTI
VENUS RASANT
VENUS SUPER MULTI

FULL HOUSE / HERZ AS EXTRA BLATT

Anmerkung: Fehlertabellen nachfolgender Geräte sind in den Bedienungshandbüchern abgebildet.

### MERKUR Geldspielgeräte

MERKUR EXCELLENT MERKUR MANILA MERKUR BAHIA MERKUR TOP MERKUR SUPER KOMET MERKUR DISC MERKUR BONUS KOMET MERKUR RUBIN KOMET MERKUR RIO MERKUR BLITZ KOMET MERKUR DISC OLYMPIA MERKUR KREUZ AS MERKUR ELITE DISC MERKUR GRAND HAND MERKUR DISC 2000 / 2001 MERKUR ROULETTE MERKUR SESAM MERKUR DISCO DISC

#### Fehlertabelle EXCELLENT

	Anze	eiges	telle							<b>V</b>   11	CIL	abene	LAC	سا سا	ا طا ط	41								
Wert		7				6				5		.	4			3		2	1	1			0	ſ
0	ZÄ Serie	HLWE   Mark	RKE  Grosch	Ne Fu		STEN   Rück	Schl.			FERLI ANKE   2,00		RÜCKL. MÜNZ- SCHALT.	ÜBERL. LICHT- SCHRA.	M 0,10	ÜNZS	CHALT	FER   5,00	GEMEINSAME MÜNZLICHT- SCHRANKE			STEN   Vo Ris	1 N	MOTOF	RE I 3
1			X				X	X				X		X				X			X	X	<u> </u>	۲
2		χ				X			Х				Χ	<u> </u>	X			<u> </u>	$\vdash$	X	^	^	X	$\vdash \vdash \vdash$
3		X	X			X	χ	χ.	χ			χ	Х	X	X		$\vdash$			X	Х	χ	X	$\vdash$
4	X				X					X					· ·	X			Х	^	<u>^</u>	^	^	X
5	X		X		χ		χ	X		X				X		X			X		Х	χ		X
6	X	X			X	X			χ	X				<del></del>	X	X			X	X	^	^	X	X
7	X	X	χ		X	X	χ	χ	χ	X				X	X	X	_		X	X	χ	χ	X	X
8				X							у				_	<u>~.</u>	X		^	٨	^	^	^	-
9				χ			χ	χ		-	X			χ			X		$\vdash$		$\vdash$			
Α				χ		χ			X		X				Y		X		Н		$\dashv$	_		$\vdash$
В				χ		χ	χ	χ	X		X			X	X		X		$\vdash$		$\dashv$	-		$\vdash$
С				χ	χ	-		-		X	X			^	^	X	X		$\vdash$		$\dashv$	-		
D				χ	χ		χ	χ		χ	X			χ		χ	A V				$\dashv$	-		$\mathbf{H}$
E	$\Box$		$\neg$	X	X	Х	^	^	χ	X	X			۸	X	X	χ			$\dashv$	$\dashv$	$\dashv$		$\vdash$
F			$\neg$	X	X	X	X	χ	X	χ	χ		-	X	v						$\dashv$	-	$\dashv$	-
				^	Λ	^	^	۸	٨	Λ	٨			A	X	X	X							

Tastenbezeichnungen: SST = Start-Stop-Taste

Risi = Risiko-Taste

Rück = Rückgabetaste

Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung

38

#### Fehlertabelle MANILA

	Anze	eiges	telle			ı.					•													
Wert		7				6			;	5		4	4			3		2	1	1			0	
0	ZÄI Serie	HLWE	RKE  Grosch	SST	TAS	TEN   Rück	ı			ERLIC ANKEI		RÜCKL. MÜNZ- SCHALT.	ÜBERL. LICHT- SCHRA.	0,10	ÜNZS0	CHALT	ER   5,00	GEMEINSAME MÜNZLICHT- SCHRANKE	ZUSA Ta Rū	ATZTAS	STEN	1	OTOF	RE
1	T		χ					X				X		X				X				X		
2	T	χ				X			X				χ		χ								χ	
3		X	χ			X		X	χ			χ	X	X	X							χ	X	
4	X				X					X						X		,	X					χ
5	X		X		X			X		X				χ		X			X			χ		χ
6	X	X			χ	X			X	X				χ	X	χ			χ				X	χ
7	X	X	X		X	X		χ	X	X				X	X	X			X			χ	χ	X
8				X							X						χ							
9	T			X				X			X			χ			X							
Α	Π			χ		X			X		X				χ		χ							
В				X		X		χ	X		X			X	χ		Х							
С	T			X	χ					X	X					χ	X							
D				X	X			χ	1	X	X			X		χ	X							
E				X	X	χ			X	X	χ				χ	X	X							
F				X	X	Х		X	χ	X	χ			X	X	χ	X							

Tastenbezeichnungen: SST = Start-Stop-Taste

Risi = Risiko-Taste

Rück = Rückgabetaste

Ta Rü = Tasten-Rückführungsleit.

#### Fehlertabelle BAHIA

	Anze	eiges	telle																			
Wert		7				6			5			4			3		2	1	1		0	
0	ZÄI Serie	HLWE Mark	RKE  Grosch	SST	TAS	STEN   Růck		SCHE	FERLI ANKE   2,00	N	MÜNZ- LICHT-		MÜNZSCHALTER  0,10   1,00   2,00   5,00				GEMEINSAME MÜNZLICHT- SCHRANKE	ZUS/	ATZTASŢEN		ЮТОІ	
1			X				X				X	1	χ	1,00	2,00	0,00	X	ia nu	X	X	2	+
2		X				X		X	1 2		<u> </u>	X	<u> </u>	X			^	- 6	^	_	V	╁
3		χ	X		- 1	Х	X	X			χ	X	X	X				$\vdash$	X	X	X	+
4	X				X				X					<u></u>	χ			X	^	<u> </u>	^	+
5	X		χ		X		X		X				X		X			X	X	X		+
6	X	χ	- 1	100	X	X	14	X	X.				-	X	X			X	^	^	X	
7	X	X	X		X	χ	X	X.	_				X	X	X			X	χ.	X	X	
8				X						χ						χ		<u> </u>	_ ^	^	^	H
9			19	χ	- 1		X			X		17-1	X	50.5		X				-		H
Α			- 6	X		X		X		X				X		X				100	100	$\vdash$
В	17			χ		X	X	X	-	χ		- 1	χ	X		X						H
С	-			X	X				χ	χ		7 1/2-	-	-	χ	X						-
D				χ	X		X		χ	χ	, and 1		χ		χ	Χ						-
Е				χ	X	X		χ	X	X		,	-	Х	X	X			V 1		. 4	-
F				Y	χ	X	X	χ	χ	χ		`	v	X	X	X				_		$\vdash$

Tastenbezeichnungen: SST = Start-Stop-Taste (Spiel starten) Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung

Risi = Risiko-Taste (Risiko-Automatik)

Rück = Rückgabetaste Bonus = Taste für Bonusübernahme

40

#### **Fehlertabelle MERKUR TOP**

	Anze	eiges	telle																							
Wert		7				6				5			4			3			2			1			0	
0	ZÄI Serie	HLWEI	RKE  Grosch	SST	TAS	TEN   Rück	ı			FERLIC ANKE		RÜCKL. MÜNZ- SCHALT.	ÜBERL. LICHT- SCHRA.	0,10	ÜNZS(	CHALT			+ FADE		ZUSA Ta Rü		Teilge	1 N	OTOF	RE 3
1			X		0.5		χ	χ				χ		X	-			X					χ	χ		
2		χ	12.	T (5)	× -	χ			χ	65		P 1	χ		X		1.44		χ	1					χ	
3	144	X	X	3		X	X	X	X		4.5	Χ	X	X	X			X	χ		7 1		X	X	X	
4	X	18.18		100	χ		- 1			X				1		X		-			X				5	X
5	X	, DR	X		X		X	X	100	X			e abis	χ	2.0	X					χ	1.	χ	χ		χ
6	X	X			χ	X		1	X	X	2/-				X	χ					χ				χ	X
7	χ	X	χ	100	χ	χ	X	χ	X	X		A .1 4 4		χ	X	χ				- 1 - 4	χ		χ	X	χ	X
8		E .		χ				- =			X			-			χ									-
9				χ	-		X	χ		×	χ	ē.		χ			χ					7.5	- 1		w.E	
Α				χ		χ			χ		χ				X		χ								-	
В				χ		X	Х	χ	χ	- 7	X			χ	χ		χ						3"			100
С	2.		7	χ	χ			N. C.	× ×	χ	X	-	7			χ	χ						7			
D	A			χ	χ		χ	χ		X	X			X		χ	χ					30.00			1.7	, *-
Е				Χ	χ	X		1.3	χ	χ	χ		-		χ	χ	X		10			10		31		
F		10		χ	X	χ	χ	X	χ	χ	χ	1	- 11	X	χ	χ	χ		- 1		9 .	-				

Tastenbezeichnungen: SST = Start-Stop-Taste (Spiel starten) Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung

Risi = Risiko-Taste (Risiko-Automatik)

Rück = Rückgabetaste Teilge = Taste für Gewinn- bzw. Teilgewinn- Übernahme

#### Fehlertabelle SUPER KOMET

	Anze	iges	telle																						
Wert		7			(	6				5		4	4		;	3			2		1			0	
0		HLWEI Mark	RKE  Grosch	SST	TAS   Risi	TEN   Rück				ERLIC ANKEI   2,00		RÜCKL. MÜNZ- SCHALT.	ÜBERL. LICHT- SCHRA.	МÚ 0,10	ÜNZS(	2,00	ER   5,00		+ FADE ISCHR	ZUSA Ta Rū	ATZTAS	STEN Teilge	1	OTOR	RE
1			X				χ	X				X		X				X				χ	X		
2		X				χ	7.		X				χ		χ				X					X	
3		X	X			χ	χ	χ	X			χ	χ	X	χ			χ	χ			X	X	χ	
4	X				χ					χ						X				X					X
5	X		X		X		X	X		X				χ		X				X		X	X		X
6	χ	χ			χ	X			χ	χ					χ	χ				χ				χ	χ
7	χ	X	X		X	X	X	X	X	X				X	X	χ				X		X	X	X	X
8				χ							χ						χ								
9				χ			X	X			X			X			χ								
Α				χ		X			X		X				X		X								
В				X		X	χ	X	χ		χ			X	χ		X								
C				χ	X					X	χ					χ	χ								
D				X	χ		χ	χ		X	X			χ		χ	Х								
Е				X	X	χ			χ	X	χ				χ	χ	X								
F				χ	X	X	X	X	X	X	X			X	X	χ	χ								

Tastenbezeichnungen:
SST = Start-Stop-Taste (Spiel starten; Beim Komet-Super werden diese Funktionen von der Risiko-Taste übernommen)
Risi = Risiko-Taste (Risiko-Automatik)
Rück = Rückgabetaste
Teilge = Taste für Gewinn-bzw. Teilgewinn-Übernahme

Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung

42

#### Fehlertabelle MERKUR DISC

	Anze	igest	elle																								
Wert		7			(	6				5		4	4		(	3			2			1	l			0	
0	ZÄ F Serie	ILWEF	RKE	Sta1		TEN   Rück		100000000000000000000000000000000000000		ERLIC ANKEI	V	RÜCKL. MÜNZ- SCHALT.	ÜBERL. LICHT- SCHRA.	MÜ 0,10	ÜNZSC				+ FADEN	ANKE		SATZ			1	OTOR	RE 3
1								χ				X		χ				χ						χ	X		
2						X			χ				χ		X				Х				X			χ	
3						χ		X	χ			χ	χ	χ	X	1		χ	X				X	X	X	X	
4	X				χ		-			χ	1					χ	4					X					X
5				1	χ	-		χ		χ	1			χ		χ	A.					X		X	χ		X
6				1	χ	X			χ	X				P.F.	χ	χ						X	X			X	χ
7					χ	χ		χ	X	X				X	X	χ						X	X	X	χ	X	X
8				X							χ						χ				X						
9				χ				χ			χ			χ			χ				X			χ			
A				χ		χ			χ		X				χ		χ				X		X				
В				X		X		χ	X		X			X	X		X				X		X	X	-		
С				X	χ					χ	X					X	χ				χ	X		3.5			
D				X	χ			X		χ	χ			χ		X	X				χ	X		X			
E		L. L.		χ	χ	χ			χ	χ	X				χ	χ	χ				χ	χ	X				
F		14.1		X	χ	χ		X	χ	X	X			χ	χ	χ	χ				χ	χ	X	χ			

Tastenbezeichnungen:
Stat = Start-Taste Scheibe 1 (Start-Automatik und Spiel starten)
Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung
Risi1 = Taste Risiko-Leiter I

Sto3 = Stop-Taste Scheibe 3 (Halbgewinn-Übernahme und Spiel starten)

Rück = Rückgabetaste

Sto2 = Stop-Taste Scheibe 2 und Vollgewinn-Übernahme
Risi 2 = Taste Risiko-Leiter II

### Fehlertabelle BONUS KOMET

	Anze	eiges	telle																						
Wert		7				6			5			4			3			2.			1			0	
0	ZÄI Serie	HLWEI	RKE  Grosch	SST	TAS	STEN	1	SCHR	FERLIC ANKE	N	RÜCKL. MÜNZ- SCHALT.	ÜBERL. LICHT- SCHRA.	0,10	ÜNZS(	CHALT	ER   5,00		+ FADE ISCHR		ZUSA Ta Rū	TZTAS	STEN	N	10TOF	RE .
1			X				X	1		-,	X		Х	1,00	2,00	0,00	X	T Gui		lullu			X	-	۲
2		X				χ		X				X	Ť	X				χ						X	-
3		χ	χ			X	X	X			χ	Χ	χ	X		7.	X	χ					χ	X	
4	X				X				X						Χ					χ					X
- 5	X		X		X		X		X				X		X		-			X			χ		X
6	X	χ			X	X		X	X					X	Х					χ				χ	X
7	X	χ	χ		X	X	X	X	X				X	X	X.					X			χ	χ	X
8				X						X						χ						2			
9		-		X			X			X			X			X									
Α				Х		X		X		X				X		X					5 4 8				
В				X		X	X	X		X		===	χ.	X		X			0						
С				X	X				X	χ				:1	X	χ					- '				
D				X	X		X		X	X			χ		X	X								× *	10
E				X	χ	X		χ	X	χ			3	χ	χ	X							76		
F				X	X	χ	X	χ	X	χ			χ	X	X	X									

Tastenbezeichnungen: SST = Spiel starten, Start-Automatik Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung

Risi = Risiko-Taste (Risiko-Automatik) Start-Stop

Rück = Rückgabetaste

44

#### Fehlertabelle RUBIN KOMET

	Anze	iges	telle						16	IIIC	ILA	Delle	nubi	IAL	CON		ı									
Wert		7			ì	6			!	5		1 4	1		(	3			2			1			0	
0		HLWEI	RKE  Grosch	Teil	TAS	TEN   Rück			SCHR	ERLIC ANKEI   2,00		RÜCKL. MÜNZ- SCHALT.	ÜBERL. LICHT- SCHRA.	<b>M</b> (	NZSO	2,00			+ FADEI FOUL		ZUSA Ta Rü	ATZTAS	STEN	1	IOTOR	E 3
1	П		χ					χ				X		χ		8	9	X			,		1	χ		
2		X				χ		Č.	X				χ		χ				X						χ	
3		χ	χ			X		X	χ			X	χ	χ	χ	1		χ	χ					X	χ	
4	X				X					χ						χ					χ			recurrent	1	χ
5	X				X	7		X		X			THE THE STREET	X		X					X	MENDE	7	X	1 1 1 to	X
6	χ	χ	-		X	χ			χ	χ					X	X					X			are with the	χ	χ
7	X	X	X		X	X		X	X	X	1			χ	X	χ				· · · · · · ·	χ	i e		X	χ	X
8				X							X						χ			W 10		P/ 120-		H) Piga	William Pr	
9				χ				X		- 1	χ			χ			χ							771		
Α				X		X			X		X				χ		X									
В				X		χ		χ	X		X			X	X		X									y li
С		V		χ	X					χ	χ					χ	χ	177						1 , 3		
D				X	X			X		X	X			X		X	χ					A 7				
Е				χ	X	χ	. 556		χ	X	χ				χ	χ	χ	8						11.		
F				X	X	X		X	X	X	X			χ	χ	Х	χ				129					

Tastenbezeichnungen: Teil = Spiel starten, Start-Automatik, Gewinn-Übernahme Rück = Rückgabetaste

Risi = Risiko-Taste (Risiko-Automatik) Start-Stop Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung

#### **Fehlertabelle MERKUR RIO**

	Anze	eiges	telle								-		_												
Wert		7			3	6			5		-	4		;	3			2		1			C	)	
0		HLWEI	RKE  Grosch	SST	TAS	TEN   Rück		SCHR.	ERLIC ANKE   2,00		RÜCKL. MÜNZ- SCHALT.	ÜBERL. LICHT- SCHRA.	0,10		CHALT	ER   5,00		+ FADE TSCHR	ZUS/ Ta Rû	ATZTA:	STEN   Teilge		мот   <sup>2</sup>		4
1							X				χ		X		•		Х					X			
2						X		X				χ		X				χ					X		
3						X	χ	χ			Х	χ	X	X			X	χ		1		χ	χ		
4		-			X				X						X	ų.						2		X	
5					X		X		χ				X		χ							X		X	
6					X	X		X	X					X	X	- 4							X	X	NAME OF TAXABLE PARTY.
7					X	X	X	χ	χ	7.1	Carlo Wes		χ	χ	X				1			X	X	X	
8				χ						X						χ			X						X
9				X			χ			X			χ			X			X					, a - 4	X
Α			1 Battle	X	17.7	X		X		X				χ	15.0	X			X	7-2-2					χ
В				χ		X	X	χ		X			χ	X		χ			X	12 71		- 1			X
С				X	X			200	X	X					X	X			χ				2		X
D				X	X		χ	Z:	X	χ			X		X	X			χ						χ
Е				χ	X	X		χ	X	X				χ	X	χ			χ					4 . 1	χ
F				X	X	X	X	χ	χ	χ			X	χ	χ	χ			χ						χ

Tastenbezeichnungen: Risi1 = Risiko-Taste (Risiko-Automatik) SST = Start-Stop-Taste, Start-Automatik, Gewinn-Übernahme

Rück = Rückgabetaste

Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung

46

#### Fehlertabelle MERKUR BLITZ

	Anze	eiges	telle																						
Wert		7				6				5			4		;	3			2			1		0	
0		HLWE	RKE  Grosch	SST		TEN	*			ERLIC ANKEI		RÜCKL. MÜNZ- SCHALT.	ÜBERL. LICHT- SCHRA.	0,10	ÜNZS(		ER   5,00		+ FADEI TSCHR   Foul		ZUSAT Ta Rū	TZTASTEN		MOTOF	RE   3
1								χ				χ		X				χ				X	X		
2						X			χ				χ		χ				χ				1	X	
3						χ	161	χ	X			X	X	X	X		1	χ	X			X	X	χ	
4					χ					χ						X					X				X
5					χ			χ		X				X		X					X	X	X	e de la composition della comp	X
6					X	X		7	χ	χ					χ	χ					χ			X	χ
7					X	X	1.0	χ	χ	X				X	χ	χ		ugn militare			χ	X	X	X	X
8											X						χ			* "			October 1		
9						2.81		χ	12		X			X			X								
A						χ			X		χ				Χ		χ								
В						X		χ	χ		X			X	χ		χ							×	
С					χ					χ	χ					χ	χ								
D					X			X		X	X			χ		χ	χ								
E			0 o k		χ	χ			χ	X	Х				χ	X	χ								
F					Х	χ		χ	χ	χ	χ			χ	χ	X	X	١.							

Tastenbezeichnungen:
Risi = Risiko-Start-Stop-Taste (Risiko-Automatik)
Rück = Rückgabetaste
Teilge = Spiel starten, Start-Automatik-Taste und Taste für Gewinn- bzw. Teilgewinn-Übernahme

Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung

#### Fehlertabelle DISC OLYMPIA

	Anze	eiges	telle	_								_						_									_
Wert		7			(	3				5			4		(	3	-145.515		2				1			0	
0		HLWEI	RKE  Grosch	Sta1	TAS	TEN I Rück	ı			ERLIC ANKEI		RÜCKL. MÜNZ- SCHALT.	ÜBERL. LICHT- SCHRA.	0,10		CHALT   2,00		100000000000000000000000000000000000000	+ FADE TSCHR	ANKE	ZU: Ta Rū		TAST		N 1	IOTOR	E   3
1								χ		-,	-,	χ		Χ		-,	-,	X				-		χ	X		
2						X			X				χ		χ				X				χ			χ	
3						X		X	X			χ	X	χ	X			X	X				X	X	X	X	
4					X					X						X						X					X
5					X			X		X				X		X						X		X	X.		X
6					X	X			X	X					X	X						X	χ	. "		X	X
7					X	X		X	X	X				χ	X	X						X	X	X	χ	χ	X
8				X							X					1	X				X						
9				X				X			X			X			χ				X			X			2.0
A				X		X			X		X				X		X				X		X				
В				χ		X		X	X		X			X	X		X				X		X	X	)		
С				X	X					X	X					X	X				X	X					
D				χ	X			χ		X	χ			X		X	X				X	X		χ	9		
E				X	X	X			χ	- Х	X				X	X	X				X	X	X				
F				X	X	X		X	χ	χ	χ			X	X	X	X		-		X	X	X	X			

Tastenbezeichnungen: Sta1 = Start-Taste Scheibe 1 (Start-Automatik und Spiel starten) Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung Risi1 = Taste Risiko-Leiter I

Sto3 = Stop-Taste Scheibe 3 (Halbgewinn-Übernahme und Spiel starten)

Sto2 = Stop-Taste Scheibe 2 und Vollgewinn-Übernahme

Sto2 = Stop-Taste Scheibe 2 und Vollgewinn-Übernahme

Risti 2 = Taste Risiko-Leiter II

48

#### Fehlertabelle KREUZ AS

	Anze	igest	elle																					r			
Wert		7			6			5	5		4	1		3	3			2			1		_		0		_
0		ı		Risi1	TASTEN	Rück	0.000		ERLIC ANKEN		RÜCKL. MÜNZ- SCHALT.	ÜBERL. LICHT- SCHRA.	МÜ 0,10	)NZSC	2,00	ER   5,00		+ FADE! FSCHR.	ANKE		SATZ				MOTO St St		la Rü
1			χ				X				Х		χ				χ			,			X	X			
2			-			χ		χ	-			χ		χ				χ				X			X		
3						Χ	χ	χ			χ	Χ	χ	χ			χ	X				χ	X	X	X		
4					χ				X	7		7-477			X						X					X	
5					χ		χ	-	X				X	T	χ		T IV	Y			X		X	X		X	
6			-		X	χ		X	X			- 43	-	χ	χ						X	X			X	X	
7					X	X	χ	X	X				X	X	X				-		X	X	X	X	X	X	
8	T			Χ						χ						χ				X		-10					X
9	T			χ			X			X			X			X				X			X	X			X
Α	1			Х		X		χ		χ				X		X				X		X			X		X
В				Χ		X	X	χ		χ			X	X		X				X		X	X	X	X		X
С				χ	X				X	χ					X	X				X	X					X	X
Ď				χ	X		X		X	X			χ		χ	χ				X	X		X	X		X	X
Е				X	X	X		X	X	X	-			X	X	X				X	X	X			X	X	χ
F	T			X	X	X	X	X	X	X			X	X	X	χ				X	X	X	X	X	X	X	X

Tastenbezeichnungen:
ST ST = Start-Taste, Spiel starten, Karten neu
Hal3 = Karte halten
Gewü = Teilgewinn-Übernahme, Vollgewinn-Übernahme und Löschen
Risi 2 = Taste Risiko-Leiter II (Risiko-Automatik)

Rück = Rückgabetaste

Hal 5 = Karte halten

Hal1 = Karte halten

lten Hal2 = Karte halten Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung Risi1 = Taste Risiko-Leiter I (Risiko-Automatik)

#### Fehlertabelle MERKUR ELITE DISC

	Anze	eiges	telle																								
Wert		7			(	6				5			4		;	3			2			1	l			0	
0		HLWEI   Mark	RKE	Sta1		TEN		S		ERLIC ANKEI		RÜCKL. MÜNZ- SCHALT.	ÜBERL. LICHT- SCHRA.	0,10		CHALT	ER   5,00		+ FADEI FSCHR	ANKE		SATZ			M	OTOR	RE 3
1							- 1	X			*	X		X				X						χ	χ		
2		4				χ			Х			D	χ		χ		18		χ				X			X	7.0
3		4 -				X		χ	χ		V - *	X	χ	X	χ		0 =	χ	X				X	X	X	χ	
4	χ	i II			X					X						X						χ			- 20		X
5	X				X			X		X		X		X	1	X		X				X		X	X		X
6	X	2			X	X			X	X			X		Χ	X	77		X			X	X		5	X	X
7	X				X	X		χ	Χ	χ		X	χ	X	X	X		X	X			X	X	X	X	X	X
8				X				. 8			X			3 13			X				X				4		
9			SA S	X			و حين	X		45	X	X		X			X	X	17:00		X			X	X		
Α	- Annie	100	i julio	X	Parci	X			X		X	A THE	X	3 3 4	X		X		X		X		X	29		X	
В	=	W		X		X	.724.6	X	X		X	X	X	X	X		χ	X	X	- Tu 15.7	X		X	X	X	X	
С	X	= ,2		X	X		- 1			X	X					X	X				X	X			3.5		X
D	X	Sept 1		X	X			X		Χ	X	X		X		X	X	X			X	χ		X	χ		X
Е	X	x =		X	X	X	- 1		X	X	X	1	X		X	χ	X		Χ		X	X	X			X	X
F	X			X	X	X		X	X	X	X	χ	X	X	χ	X	X	X	χ		X	X	X	X	X	X	X

Tastenbezeichnungen:
Sta1 = Start-Taste Scheibe 1 (Start-Automatik und Spiel starten)
Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung
Risi1 = Taste Risiko-Leiter I

Sto3 = Stop-Taste Scheibe 3 (Halbgewinn-Übernahme und Spiel starten)

Rück = Rückgabetaste

Sto2 = Stop-Taste Scheibe 2 und Vollgewinn-Übernahme
Risi 2 = Taste Risiko-Leiter II

50

#### Fehlertabelle GRAND HAND

										rei	IICI	Lak	Jelie v																
	Anz			lle					ı				1 /	1		9	3		l	2			1		- 1		0	1	2
Wert	-	MOT		-			TEN			WERF	ERLIC		RÜCKL.	ÜBERL.	МÜ		CHALT	ER		+ FADEN		ZUS	SATZ	TAST	EN		TAST	EN	
0	4	1 3		1 1	STST	Rück	Risi1	Risi2		SCHRA   2,00	ANKEN	0,10	MÜNZ- SCHALT.	LICHT- SCHRA.	5,00	2,00	1,00	0,10	LICH	Foul	Gem	Hal4	Hal3	Hal2			Mot5	Hal5	TaRü
	$\vdash$			χ				X				χ	X					X			X			1	X	X	4		$\dashv$
	$\vdash$		X			10.00	X				X	900		X	14 000		X			X	-13		1	X	-		X		
2	+		X	X			X	X	2	-	X	X	X	X	1000		X	X	-	X	X			X	X	X	X		
3	-	V	٨	A	100	X	۸	^		X	^	٨	, n	C-14-C-198		X			1				X		1		1	X	ex le
4	1	X		11		-		V	-			X				X		X			X		X		X	X		X	
5		X	-	X	1	X		X		X	V	٨				X	X	^	1	X	1		X	X	1		X	X	
6		X	X		1	X	X	11 2 - 1		X	X	V	1000			X	X	X	-	X	X	+	1	X	X	X	X	X	П
7		X	X	X		X	X	X	24 2	X	X	X	-		ļ.,	A	A	^	-	^	^	V	-	^	^	۴	<u>^</u>	_	V
8	X			-	X				X				-		X			1	_	-	V	^	-	-	V	V	$\vdash$	-	X
9	X			X	X			X	X			X			X	7		X	-		X	X	-		X	1^	1	-	_
A	X	+	X	-	X		X		X		X				X		X			X	100	X		X	_	1	X	_	X
	Y	+	X	X	X		X	X	X		X	X	4	10.10	X	-1-	X	X		X	X	X	-	X	X	X	X		X
В	V	V	-	<u> </u>	X	Y	+	-	X	X					X	y,	· ·					X	X					X	X
C	A	A	-	V	-	Y	-	Y	X	Y	+	X			X	X		X			X	X	X		X	X		X	X
D	^	^	V	A	^	^	0	^		^	V	\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\	-		X	X	X		+	X	~ FRE	X	X	X			X	X	X
E	X	X	X		X	X	X	-	X	A	^	V			V	V	V	X	+	X	-	X	X	X	X	X	X	X	X
- A F	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	λ			<b>A</b>	^	X	^		^		1,	1	1.,	1.	-		1	

Tastenbezeichnungen:
STST = Start-Taste; Rück = Rückgabe-Taste; Risi1 = Risiko-Taste 1 (links); Risi2 = Risiko-Taste 2 (rechts); Hal1 = Karte halten; Hal2 = Karte halten; Hal3 = Karte halten; Hal4 = Karte halten; Hal5 = Karte halten; TaRü = Tasten-Rückführungsleitung; Hand = Hand Motor; Mot5 = Motor 5

#### Fehlertabelle Disc 2000 / 2001

	Anze	eiges	telle																								
Wert		7				6				5		4	4		;	3			2				1			0	
0		HLWEI   Mark	RKE  Grosch	Sta1	TA:	STE   Rück	ı			FERLIO ANKE   2,00		RÜCKL. MÜNZ- SCHALT.	ÜBERL. LICHT- SCHRA.	0,10	ÜNZS0	CHALT	ER   5,00		+ FADE ISCHR	ANKE		JSAT.		TE  Risi2		MOTOF	R   3
1								X				•X		X				X						X	X		
2				- 1		χ			X				X		X			-	X				X		Ë	X	
3						X		Χ	χ			χ	Χ	X	X			χ	X		Г		X	X	X	X	
4					χ					X						X						X					X
5		110			X			χ		X		Χ		Х		χ		χ				X		χ	χ		X
6					X	X			χ	X			χ		χ	X			χ			X	χ			χ	X
7					X	χ		χ	X	X		χ	Χ	Χ	χ	χ		χ	X			χ	X	χ	Χ	X	X
8				X							X						X				X	.,		Ü			
9				X				X			X	X		X			X	X			X			X	X		
Α				X		X			X		X		Χ		Χ		χ		X		X		X			X	
В				X		X		X	X		X	χ	χ	X	X		χ	X	X		X		X	χ	χ	X	
С				X	χ			-		X	χ					X	χ				χ	χ					X
D				X	X			X		χ	χ	χ		χ		χ	χ	χ			χ	X		χ	χ		X
E				X	X	X			X	χ	χ		χ		χ	Χ	χ		χ		χ	X	X		-	χ	X
F				X	X	χ		χ	χ	X	X	Χ	χ	χ	Χ	X	χ	χ	χ		X	χ	X	χ	Χ	Χ	χ

Abkürzungen der Tastenbezeichnungen:
Stat = Starttaste, Scheibe 1 (Startautomatik und Spiel starten)
Sto3 = Stoptaste Scheibe 3 (Teilgewinnübernahme und Spiel starten)
Rück = Rückgabetaste

Risi 1 = Taste Risiko-Leiter I

Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung Sto2 = Stoptaste Scheibe 2 und Vollgewinnübernahme Risi 2 = Taste Risiko-Leiter II

52

#### Fehlertabelle MERKUR Roulette

	Anzei	gestelle					• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •																	
Wert		7		6				5			4			3			2			1 .	12.5		0	
0	NICHT	BELEGT	T   Sta	ASTE	ı			FERLIC ANKE		RÜCKL. MÜNZ- SCHALT.	ÜBERL. LICHT- SCHRA.	0,10	ÜNZS(	2,00	ER   5,00	LICH.	+ FADEN TSCHRA	ANKE	ZU: Ta Rū	SATZTAS  Risi1	STE  Risi2		MOTOF	
1	2	X				X				X		X				X					X	X		
2				X			X				X		X				X			X			X	
3				X		X	X		-	X	X	X	X	4		X	X			X	X	X	X	
4			X					X	-					X										1
- 5			X			X		X				X		X		-					X	8-	6.1	
6			X	X			X	X				-1-	X	X						X			No.	
7			X	X		X	X	X				X	X	X						X	X	1		- 4
8									X						X				X					
9						X			X			X			X				X		X		-	
Α		4					X		X			Г	X		X				X	X				
В						X	X		X			X	X		X				X	X	X			
С			- 1					X	X					X	X				X					
D						X		X	X			X		X	X				X		X			
Е		V					X	X	X		-		X	X	X				X	X				
F						X	X	X	X			X	X	X	X				X	X	X			

Abkürzungen der Tastenbezeichnungen: Star = Starttaste (Teil- und volle Gewinnübernahme und Spiel starten) Rück = Rückgabetaste Tas 15 = Tastenfeld (15 Tasten)

Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung Risi 1 = Taste Risiko-Leiter I Risi 2 = Taste Risiko-Leiter II

#### Fehlertabelle MERKUR SESAM

	Anze	iges	telle						CIII	CIL	anc	FIIC IVI	LINK	חו	OL,		AI										
Wert		7				6				5		'	4		3	3			2							0	-
0	ZÄH	HLWEF				STE			SCHR	ERLIC	V	RÜCKL. MÜNZ-	ÜBERL. LICHT-			CHALT		LICH.	+ FADE	ANKE			ZTAS			мотог	
	-	Sesr	Sesl	Sta1	Sto3	Rück	-	0,10	1,00	2,00	5,00	SCHALT.	SCHRA.	0,10	1,00	2,00	5,00	Gem	Foul		Ta Rü	Sto2	HISI1	HISI2	1	2	3
1			X					X				X		X				X						X	X	1	
2		X				X			X				X		X				X				X			X	
3		X	X			X		X	X			X	X	X	X			X	X				X	X	X	X	
4					X					X						X						X					X
5			X		X			X		X		X		X		X		X				X		X	X		Х
6		X			X	X			X	X			χ		X	X			X			X	X			X	X
7		X	χ		X	X		Χ	χ	χ		χ	X	X	X	χ		X	X			X	X	X	X	χ	X
8				X							X						X				χ						
9			X	X				X			Χ	X		Χ			X	X			X			X	X		
A	v. 1	X	- 4,	X		X			X		X		X		X		X		X	270000000000000000000000000000000000000	X		X			X	-
В		X	X	X		X		X	X		X	X	X	X	χ		X	X	χ		X		X	X	Χ	X	
С				X	X			gr.		X	X					X	X				X	X					X
D			X	X	X			X		X	X	X		X		X	χ	X			X	X		X	X		X
Е		X		X	X	χ			X	X	X		X		X	χ	X		X		X	X	X			χ	X
F		X	X	X	X	X		X	X	X	X	Χ	χ	X	X	X	X	X	X	6	X	X	X	X	X	X	X

Abkürzungen der Tastenbezeichnungen:
Sesr = Sesamfenster rechts
Sesl =
Sto3 = Stoptaste Scheibe 3 (Teilgewinnübernahme und Spiel starten)
Sto 2 = Stoptaste Scheibe 2 und Vollgewinnübernahme

SesI = Sesamfenster links

Rück + Rückgabetaste Risi 1 = Taste Risiko-Leiter I

Sta 1 = Starttaste Scheibe 1 (Startautomatik und Spiel starten) Tarü = Tasten-Rückführungsleitung Risi 2 = Taste Risiko-Leiter II

54

NOVA
NOVA JACKPOT
NOVA DOPPELT JACKPOT
NOVA TRIUMPH
NOVA DOPPELSTART
NOVA KRISTALL
NOVA SUPER JACKPOT
NOVA DOPPELPOT
NOVA KNIFFI
NOVA SUPER NOVA

55

NOVA Geldspielgeräte

#### Fehlertabelle NOVA

	Anze	eiges	telle							•	<b>U</b> 111	Citab	CIIC I												
Wert		7	100			6				5			4			3		2			1			0	
0		HLWE	RKE	Sta1		TEN   Rúck	Schl			ERLIC ANKEI		RÜCKL. MÜNZ- SCHALT.	ÜBERL. LICHT- SCHRA.	МÜ 0,10		CHALT		GEMEINSAME MÜNZLICHT- SCHRANKE	ZU: Ta Rú		TAST Ha Ri		1	OTOR	RE 3
1	T		X				X	χ				X		X				χ	Π			X	X		
2		X				X.			X				X		X						X			X	
3	1	X	X			X	χ	X	X			X	X	X	X						X	X	X	X	
4	X				X					X	10.					X			Γ	X					X
5	X		X		X		X	X		X	1			X		X				X		X	χ		X
6	X	X			X	X			X	X					X	X				X	X			X	X
7	X	X	X		X	X	X	X	X	X				X	X	X				X	X	X	X	X	χ
8				X							X						X		X						'
9	1			X			χ	χ			X			X		П	X		X			X			
Α	1			X		X			χ		X				X		χ		X		X				
В				X		X	X	X	X		X			X	X		X		X		X	X			1
С				X	X					X	χ					X	X		X	X	Γ				15
D				X	X		X	X		X	X			X		X	X		X	X		X			
E				X	X	X			X	X	X				X	X	X		X	X	X				
F				X	X	X	χ	X,	· X	X	X			X	X	X	X		X	χ	X	X			

Tastenbezeichnungen: Sta1 = Start-Taste Scheibe 1 Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung

Sto3 = Stop-Taste Scheibe 3 Sto2 = Stop-Taste Scheibe 2 Rück = Rückgabetaste Ha Ri = Halbes Risiko Schl. = Schlagkontakt Vo Ri = Volles Risiko

#### Fehlertabelle JACKPOT

	Anze	eigest	telle																								
Wert		7			(	6				5		4	4		;	3			2			1	ĺ			0	
0	ZÄH Serie	HLWEF	RKE	Sta1	TAS	TEN   Rück	ı	1.		ERLIC ANKEI		RÜCKL. MÜNZ- SCHALT.	ÜBERL. LICHT- SCHRA.	0,10	ÜNZS(	CHALT	ER   5,00		+ FADE FSCHR	ANKE			TAST		1 N	OTOR	RE   3
1							χ	χ				X		X				X						X	χ		
2						χ			Χ				χ		X				χ				X			X	
3						χ	χ	χ	χ			χ	χ	χ	χ			χ	X				X	X	X	χ	
4	X				χ					X						χ						X					X
5					χ		X	χ		χ				χ		χ						X		χ	χ		X
6					X	X			X	X					X	χ						X	X			X	X
7					χ	χ	X	X	X	X				X	χ	X						X	X	X	χ	χ	X
8				X							X						X				X						
9				X			X	X			X			X		-	X				X			X			
Α				X		X			X		X		ta l		X		X				χ		X				137
В				X	. 8	X	χ	X	X		X			X	X		X				X		X	X			
С				X	X					X	X					X	χ				X	χ					
D				X	χ		X	χ		X	χ			χ	-	X	χ				χ	X		X			
Е				X	χ	X			χ	X	Х				X	χ	χ				X	X	X				
F				X	X	X	X	χ	χ	X	X			X	X	X	X				X	X	X	X			

Tastenbezeichnungen:
Stat = Start-Taste Scheibe 1 (Start-Automatik und Spiel starten)
Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung
Risi1 = Taste Risiko-Leiter I

Sto3 = Stop-Taste Scheibe 3 (Halbgewinn-Übernahme und Spiel starten)

Rück = Rückgabetaste

Sto2 = Stop-Taste Scheibe 2 und Vollgewinn-Übernahme
Risi 2 = Taste Risiko-Leiter II

58

#### Fehlertabelle DOPPELT JACKPOT

	Anze	eiges	telle					-									-										
Wert		7			(	6				5		4	4		(	3			2			1	i			0	
0		HLWE	RKE  Grosch	Sta1	TAS	TEN   Rück				ERLIC ANKEI		RÜCKL. MÜNZ- SCHALT.	ÜBERL. LICHT- SCHRA.	MÚ 0,10		CHALT	ER 5,00		+ FADEI FSCHR	ANKE			TAST	EN Risi2		OTOR	RE 3
1								χ				χ		X				χ						X	χ		
2						X			X				χ		χ				χ				X			χ	
3						χ		X	X			χ	χ	X	X			χ	χ				X	χ	χ	X	
4.					χ.					χ						Χ					-	χ			TO AND TO		X
5					Χ		БД	X		χ				χ		X			- 60. (	Indiana		X		X	X	10-10-00	X
6					χ	χ			χ	χ	1	-52			χ	X						X	X			X	X
7				1	χ	X		X	χ	χ	-	-1		X	χ	χ						X	χ	X	χ	χ	X
8				χ							χ						X			·	χ						
9				χ				X			χ			X	2	a	χ				χ			χ			
Α				χ		χ		-	χ		χ				X		χ				X		χ				2
В				χ		χ		X	Χ	1.2	χ			χ	χ		χ				χ		χ	χ			
С				X	χ					X	X		-		-	χ	χ				X	χ					
D				X	X	1,0		χ		χ	X			χ		X	χ				χ	X		χ			
E	2 1 1			X	χ	χ			X	χ	χ				χ	χ	χ				χ	χ	χ				
F.,				χ	χ	χ		χ	X	X	χ	1 1 1 1 1 1 1		χ	X	χ	χ				χ	X	X	X			

Tastenbezeichnungen: Sta1 = Start-Taste Scheibe 1 (Start-Automatik und Spiel starten) Rück = Rückgabetaste

Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung

Sto3 = Stop-Taste Scheibe 3 (Teilgewinn-Übernahme und Spiel starten) Risi1 = Risiko-Taste Leiter I

#### Fehlertabelle NOVA TRIUMPH

	Anze	eiges	telle																								-
Wert		7			(	6				5			4			3			2	-		1				0	
0		HLWEI	RKE	Sta1		TEN   Rück	ı			ERLIC ANKEI   2,00		RÜCKL. MÜNZ- SCHALT.	ÜBERL. LICHT- SCHRA.	0,10	ÜNZSC	CHALT	ER   5,00		+ FADE FSCHR	ANKE		SATZ			1 N	NOTOR	IE   3
1		-		1				χ				Χ		χ				χ						χ	X		-
2						X			χ				Χ		X				X				χ			X	
3						X		X	X			χ	X	χ	X		37	X	X				X	X	χ	χ	
4					X					χ						X						X					X
5					χ			χ		X				X		χ						X	-	X	X		X
6					X	X			χ	X					X	X	1 -					X	X		<u> </u>	χ	X
7					χ	X	1 1	X	X	X				X	X	X						X	χ	χ	X	X	χ
8				X					Y		X						χ		-		χ						
9				X				χ			X			χ			χ			- 2	χ			X	174		
Α				X		χ			X		X				X		χ			-	χ		X				
В				X		X		χ	X		X			X	X		X				X		X	X			
С				X	X					X	X					X	X				X	X					
D				X	X		-	χ		χ	χ			χ		χ	X				X	χ		χ			
E		_		X	X	χ			X	X	X		1 ×	2.	X	χ	χ				X	X	X				
F	T			χ	χ	χ		X	X	χ	X			χ	χ	X	χ				X	χ	χ	X			

Tastenbezeichnungen:
Sta1 = Start-Taste Scheibe 1 (Start-Automatik und Spiel starten)
Rück = Rückgabetaste
Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung
Risti = Taste Risiko-Leiter I

Sto3 = Stop-Taste Scheibe 3 (Halbgewinn-Übernahme und Spiel starten) Sto2 = Stop-Taste Scheibe 2 und Vollgewinn-Übernahme Risi2 = Taste Risiko-Leiter II

60

#### Fehlertabelle DOPPELSTART

	Anze	ines	telle						. 0.		60220																
Wert		7	.00	l		3				5			1		3	3			2			1				0	
0		ILWE	RKE	Ctal	TAS	TEN   Rück			WERF	ANKE		RÜCKL. MÜNZ- SCHALT.	ÜBERL. LICHT- SCHRA.	МÜ		CHALTI	5,00		+ FADEN	ANKE	ZUS Ta Rü	SATZ			M 1	IOTOR	E   3
	Serie	Mark	Groscii	Stat	3103	nuck		Х	1,00	2,00	0,00	X		χ				X						X	X		
1	-		-	_		٠,,		٨	V	-	-	^	V	^	χ			\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	χ				χ			χ	$\vdash$
2						X			X	_	_		X		_	_			_		$\vdash$			· /	V	_	
3						X		X	X			X	X	X	X			X	X				X	χ	χ	χ	•
4					X			4		X					Y	X						X			1	- 1	X
5				-	X			X		X				X	1	X	1		Y			X		X	X		X
6	+				X	X			X	X					X	X						X	X		1	X	X
7	+				X	X		X	X	X	1		and the second	χ	χ	X						X	X	X	χ	X	X
8	$\vdash$		$\vdash$	X	, n	<u> </u>					X		9				X				X						
9	$\top$			X			X	X			X			X			X				X			X			
Α	$\top$			X		X		-	X		X				X		X				X		X				
В				X		X		X	X		X			X	X		X				X		X	X		_	
С	$\top$			X	X					X	X					X	X				X	X			L	_	
D	+			X	X			X	7	X	X			X		X	X				X	X		X			
E				X	X	χ			X	X	X				X	X	X				X	X	X			_	
F				X	X	X		X	X	X	X		100	X	X	X	X				X	X	X	X			

Tastenbezeichnungen:
Stat = Start-Taste Scheibe 1 (Start-Automatik und Spiel starten)
Stat = Start-Taste Scheibe 1 (Start-Automatik und Spiel starten)
Stat = Start-Taste Scheibe 2
Stat = Start-Taste Scheibe 2
Risit = Taste Risiko-Leiter I

Rück = Rückgabetaste Risi 2 = Taste Risiko-Leiter II

#### Fehlertabelle KRISTALL

	Anze	eigeste	lle																						
Wert		7				6			5			4			3			2	1		1			0	
0	ZÄł Serie	HLWERK		Sta1	TAS	STEN	AU 0,10	SCH	RFERLI RANKE   2,00		RÜCKL. MÜNZ- SCHALT.	ÜBERL. LICHT- SCHRA.	0,10	ÜNZS	CHALT	ER   5,00		+ FADE TSCHR		SATZ	150	TEN		иото <i>і</i>	RE   3
1							X				X		X				X		Τ		1	X	X		
2			$\neg$			X		X			1	X		X			l"	X	$\vdash$	T	X	Ť		X	
3						X	X	X			X	χ	X	X			X	Χ	T		X	X	X	X	
4					X	30			X		,				X				Г	X					X
5					X		X		X		X		X		X		χ		Г	X		X	X		X
6				1.	X	X		X	X			X		X	X			X	T	X	X			X	X
7					χ	Χ	X	X	χ		X	X	X	X	X		X	Χ		X	X	X	X	X	X
8				X						X						X			X						
9				X	11 10-		X			X	χ		X			X	X		X			X	X		
Α				χ		X		X	1	X		Χ		X		X		X	X		X			X	
В			- 1	Χ		X	X	X		X	X	χ	X	X		X	X	X	X		X	X	X	X	
С				χ	X			-	X	X					χ	X			X	X					X
D				X	X		X		X	X	X		X		X	X	X		X	X		X	X	İ	X
E				X	X	X		X	X	X		X		X	X	X		Χ	X	X	χ			X	X
F			T	X	X	X	X	X	X	X	Χ	Χ	Χ	χ	χ	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Tastenbezeichnungen: Sta1 = Start-Taste Scheibe 1 (Start-Automatik und Spiel starten) Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung Risi1 = Taste Risiko-Leiter I

Sto3 = Stop-Taste Scheibe 3 (Halbgewinn-Übernahme und Spiel starten)

Rück = Rückgabetaste

Sto2 = Stop-Taste Scheibe 2 und Vollgewinn-Übernahme
Risi 2 = Taste Risiko-Leiter II

62

#### Fehlertabelle SUPER JACKPOT

	Anz	eigeste	elle														r								
Wert	1	7				3			5		<del></del>	4			3			2	$\perp$		1			0	
0	ZÄHLWERKE		KE	St St	TAS   Gewü	TEN		SCHR	FERLIC ANKEI   2,00	N	RÜCKL. MÜNZ- SCHALT.	ÜBERL. LICHT- SCHRA.	0,10		2,00			+ FADENFOU FSCHRANKE   Foul		SATZ				OTOR	RE   3
1	$\top$						X				X		X			-	X		T		. v :	X	X		
2						X		X				Χ		X				X			X			X	
3				7		X	X	X			X	X	X	X			X	X			X	X	X	X	We se
4	X				X				X		1				X		4			X					X
5			at 10		X		X		X		X		X		X		X			X		X	X		X
6					X	X		X	X			χ		χ	X			X		X	X			X	X
7					X	X	X	X	X		X	χ	X	X	χ		X	X		χ	X	X	X	X	X
8				X			3			X						·X			X						
9	T			X	× 3		X			X	X		X			X	χ		X			X	X		
Α				X		χ		X		X	4.5	X		X		χ		Х	X		X			X	
В				χ		X-	X	X		X	X	Χ	X	X		Χ	X	X	X		X	X	X	X	
С				X	X				X	X		a .			χ	χ			X	X	3	÷ (			X
D				X	χ		X		χ	X	X		X		X	Χ	X		X	X		X	X		X
Е				X	X	χ		X	X	X		χ		X	X	X		X	X	X	X	1		X	X
F				X	X	X	X	X	X	X	X	χ	X	X	χ	X	X	X	X	X	X	X	χ	X	X

Tastenbezeichnungen:
St St = Start-Stop-Taste, Start-Automatik Ein/Aus
Gewü = Teilgewinn-Übernahme, Volle Gewinn-Übernahme
Risi 2 = Taste Risiko-Leiter II, Risiko-Automatik mit Startautomatik
Sto2 = Stop-Taste Scheibe 2 und Volle Gewinn-Übernahme

Rück = Rückgabetaste

Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung Risi1 = Taste Risiko-Leiter I, Risiko-Automatik mit Start-Automatik

### Fehlertabelle Doppelpot

	Anze	eiges	telle										•	•													
Wert	Anzeigestell 7 ZÄHLWERKE Serie   Mark   Gro					6			;	5		4	4		;	3			2				i			0	
0				Sta1	TAS	STE   Rück	I			ERLIC ANKEN		RÜCKL. MÜNZ- SCHALT.	ÜBERL. LICHT- SCHRA.	0,10	ÜNZS0	CHALT	ER   5,00		+ FADE FSCHR	ANKE		JSAT:			1	MOTOF	R   3
1								X	N.			Х		X				X						X	X		
2						χ			χ	-			X		X				X				X	- i		X	
3						X		X	X			X	X	X	X			X	χ				X	X	X	X	
4					X					X					v	X						X					X
5					X			X		X		X		X		X		X				X		X	X	*	X
6					X	X			X	X			X		X	X	- 2		X			X	X			X	X
7					X	X		X	χ	X		χ	X	X	X	X		X	X			X	χ	X	X	X	X
8				X							X	- N					X				X						
9				X				X			X	X		X			X	X			X			X	X		
A				X		X			X		X		X		X		X		X		X		X			X	
В		7		X		X		X	X		X	X	χ	X	X		X	X	X		X		X	X	χ	X	
С				X	X	•				X	X					X	X				X	X					X
D				X	X			X		X	χ	χ		χ		X	χ	X			χ	χ		X	χ		χ
Е				X	X	X			X	X	X		X		χ	X	X		X		χ	X	X			Χ	Х
F				X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	χ		X	X	X	X	X	X	Χ

Abkürzungen der Tastenbezeichnungen: Stat = Starttaste, Scheibe 1 (Startautomatik und Spiel starten Sto = Stoptaste Ruec = Rückgabetaste

Risi 2 = Taste Risiko-Leiter II

Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung Risi 1 Taste Risiko-Leiter I Risi 3 = Taste Risiko-Leiter III

64

#### Fehlertabelle KNIFFI

	Anz	eig	este	lle																							
Wert		7	7			- 1	6	-		į	5			4			3			2			1	_			0
0	MOTORE 4   3   2   1			STST	TAS Rück	TEN   Risi1	Risi2		WERF SCHR/ 2,00	ANKEI		RÜCKL. MÜNZ- SCHALT.	ÜBERL. LICHT- SCHRA.	5,00		HALT	ER   0,10		+ FADE TSCHR			SATZ   Hal3				TEN  Hal5	
1	$\top$			X				X				X	X					X			X	Г			X		
2			X				X				X			X			X			X		Г	П	X	П	X	
3	T		X	X			X	X			X	X	X	X			X	X		X	X	Г		X	X	X	П
4		X				X			1/2	X					5 7	X	1 5			77			X				X
5		X		X		X		X		X		X				X	The second	X		37.6	3 //	Г	X		X		X
6		X	X	1	77:	X	X			X	X	ê.F				X	X						X	X		X	X
7	T	X	X	X		X	X	X		X	X	X				X	X	X				Г	X	X	X	X	X
8	X				X				X						X							X		П			
9	X			X	X			X	X			X			X			X				X			X		
Α	X		X		X		X		X		X	10			X	*	X					X		X			
В	X		X	X	X		X	X	X		X	X			X		X	X				X		X	X		П
С	X	X			X	X			X	X					X	X					2.0	X	X		П		П
D	X	X		X	X	X		X	X	X	Г	X			X	X		X	T			X	X	7.5	X		
E	X	X	X		X	X	X		X	X	X				X	X	X					X	X	X			
F	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X			X	X	X	X				X	X	X	X		

Tastenbezeichnungen:
STST = Start-Taste; Rück = Rückgabe-Taste; Risi1 = Risiko-Taste 1 (links); Risi2 = Risiko-Taste 2 (rechts); Hal1 = Karte halten; Hal2 = Karte halten; Hal3 = Karte halten; Hal4 = Karte halten; Hal5 = Karte halten; Mot5 = Molor 5

#### FEHLERTABELLE Super Nova

			A	nze	ige	ste	lle	au	f d	em !	res	tge:	rät																
	W E			7				6				5		4			3			2				1			0		
	R T	Z		wer			ast						sch	Münz-	Überl Licht		nz-S			Gem Licht			sata			I	Moto	-	
L			1-	,1		S3	TR	RÜ		,1	1-	2-	5-	Sch.	schr.	Ľ	1-	2-	5-	schr.	schr.	S1	S2	R1	R2	1	2	3	
	1			!	!					***				***		***				***					<b>****</b>	***			
1	2														***						***								
ŀ	3															<u></u>	***				****						***		
-	4																											***	
-																											!	!	
1.	5						***			***		***		****		***		***					***		***	***	!	***	
1.	6						***	***			***	***			****		***	***			***		***	***			***	***	
	7						***	***		***	***	***		***	****	***	***	***		***	***		***	***	***	***	***	***	
1	8					***													***			***							
1-	9					***								***		***			***	***		***			***	***			
1-	 A										 ****				***						****	***		***			***		
-	В																												
-								***		***	***		***			***	***			****	****	***		***	***	***			
1.	C					***	***					***	***					***				***	***						
	D					***	***			***		***	***	****		***		***	***	****		***		***	****	***		***	
-	Е					***	***	***			***	***	***		****			***	***		****	***	***	***			***	***	
-	F					***	***			***	***	***	***	****	***	***		 ****		****	****	***	***	***	***	***		i	

Abkürzungen der Tastenbezeichnungen

S1 = S3 = R0 = R2 = Taste Start Scheibe 1 Taste Stop Scheibe 3 Rückgabetaste Taste Risikoleiter 2

S2 = Stop Scheibe 2 TR = Tastenrückführungsleitung R1 = Taste Risikoleiter 1

66

SATURN JUPITER
VENUS
VENUS GOLD
VENUS REX
VENUS MULTI
VENUS RASANT
VENUS SUPER MI GOLD
REX
MULTI
RASANT
SUPER MULTI

#### Fehlertabelle JUPITER

	Anze	eiges	telle									tabel				1									
Wert		7				6				5		1 4	4		;	3		2	1	1	1		(	)	
0	ZÄ F Serie	HLWEI	RKE	Ne Fu		TEN   Rück	Schl	700000000000000000000000000000000000000	SWERF SCHR			RÜCKL. MÜNZ- SCHALT.	ÜBERL. LICHT- SCHRA.	0,10	ÜNZS(		ER   5.00	GEMEINSAME MÜNZLICHT- SCHRANKE	ZUS/ Ta Rū	ATZTAST	EN i Ums		MOT	ORE	
1			X				X	X				X		X				χ			X	χ			
2	9	χ				χ			X				χ		X								χ	* .	
3		χ	χ			X	X	X	X			χ	χ	X	X						χ	χ	χ		
4	χ				X			- 7		X						χ			χ					χ	
5	χ		X		X	1	X	X		X				X		X			X		X	χ		X	
6	X	X			χ	X			X	X					χ	χ			X				χ	χ	
7	X	χ	Х		χ	X	χ	X	χ	X				χ	X	χ			χ		χ	Х	χ	χ	
8				χ							χ						χ								χ
9				X			X	X			χ	183		χ			χ					X			X
Α				χ		χ			χ		X				χ		X						χ	=	X
В				χ		X	X	χ	χ		χ			χ	χ		χ				$\neg$	χ	χ		X
С				X	X					X	X					χ	χ							χ	χ
D				χ	χ		χ	χ		χ	X			χ		χ	χ				$\exists$	χ		χ	X
Ε				χ	χ	X			χ	X	χ				χ	χ	χ						χ	χ	X
F				χ	X	X	X	χ	χ	χ	χ			χ	χ	χ	χ				1	X	X	χ	X

Tastenbezeichnungen:
Ne Fu = Nebenfunktionstaste
Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung

Risi = Risiko-Taste

Rück = Rückgabetaste

Schl. = Schlagkontakt Ri Ums = Taste für Umschalten der Risikoqualität

68

#### Fehlertabelle VENUS

	Anze	eiges	telle																						
Wert	1	7			- (	6			Į.	5		4	4		3	3		1	2		1			0	
0		HLWE	RKE  Grosch	SST	TAS	TEN   Rück	ı		SCHR	ERLIC ANKEI		RÜCKL. MÜNZ- SCHALT.	ÜBERL. LICHT- SCHRA.	0,10	ÜNZSC	CHALT			+ FADE SCHR	ZUSA Ta Rū	ATZTA:	STEN   Teilge	N	MOTOR	RE   3
1			χ				X	X	1,00		0,00	χ		χ	,,,,,			Χ				χ	χ		
2		χ				X			Χ				χ		Χ				χ					X	
3		χ	χ			χ	X	χ	χ			χ	χ	χ	χ			χ	X			χ	χ	χ	- 14/13-
4	X			- 1	X			14		X						χ				X					X
5	X		X		X		χ	X		X				χ		χ				X	N-S	X	X		X
6	X	X		la-cally	X	X			X	X					X	X				X				X	X
7	X	χ	X		χ	X	X	X	X	X			A	X	χ	X				X		X	χ	X	X
8				X							X				- 1		χ								
9				X			X	X			X			χ			χ								
Α				X		X			X		X				χ		χ								
В			8	χ		X	χ	χ	X		X			Х	χ		X								
C				X	X		U			X	X			-		X	X								
D				χ	X		χ	χ		χ	X			χ		χ	X								
.E				X	X	X			χ	X	χ				χ	χ	χ		0.00-10			-			
F				χ	X	X	X	X	X	X	X			X	χ	X	X								

Tastenbezeichnungen: SST = Start-Stop-Taste (Spiel starten) Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung

Risi = Risiko-Taste (Risiko-Automatik)

Rück = Rückgabetaste Teilge = Taste für Gewinn- bzw. Teilgewinn- Übernahme

#### Fehlertabelle VENUS GOLD

	Anze	eiges	telle																						
Wert		7		. 7	6		-		5		4	4			3			2			1			0	
0	24.5	HLWE!	RKE  Grosch	St Aut	TASTEN	Rück		SCHR.	ERLIC ANKEI   2,00		RÜCKL. MÜNZ- SCHALT.	ÜBERL. LICHT- SCHRA.	0,10	ÜNZS0	2,00	ER   5,00	LICH	+ FADEI SCHR. Foul		ZUSA Ta Rü	ATZTAS	TEN	1 N	OTOR	RE   3
1				4100			X	15 58			X		χ				χ	1 12					χ		
2			91 17			Χ		X			101 222	χ		χ		7.2		χ		1	-			X	-7-3-
3						χ	X	χ	-1		χ	χ	Χ	χ			χ	χ					χ	χ	12.0
4	X			-bu-	χ				χ						χ	y 1		2		χ					χ
5				1.8	χ		X		X				χ		X		-			χ			X		χ
6		7.5	5 LP		Χ	χ		χ	X					χ	X	200				χ		Ports 1	2-	χ	χ
7					X	Χ	X	χ	X				X	χ	χ			- 14		χ	12.4		χ	χ	χ
8			100	X	-97					X						χ									
9				χ			χ			χ	and an institute		χ	221 76		χ		4			- 34				
Α	i sylesi	- 5		χ		X		X		X	The same			X		χ		31 38							
В		7. 7.		χ		χ	X	X		X			χ	χ		χ	1000						ALLEY TO		
С			1	Χ	χ			40 to 11	X	χ		77 1 5			χ	χ	1 1 1 1								
D				χ	χ		X		χ	X		755	X		χ	χ			1.	-	2 1		- >		
E			. 13	χ	χ	χ		χ	χ	χ				χ	χ	χ	iz.	-				1, 12		-	
F				χ	χ	χ	X	X	X	χ		S	χ	χ	X	χ							3.		

Tastenbezeichnungen: St Aut = Start-Automatik Gewinn-Übernahme Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung

Risi ST = Risiko-Start-Stop-Taste

Rück = Rückgabetaste

70

#### Fehlertabelle VENUS REX

	Anze	Anzeigestelle 7 6																								14	
Wert	271.	7			- (	6				5		4	4			3			2			1	l			0	
0	1	HLWE	RKE  Grosch	Sta1		TEN   Rück				ERLIC ANKE   2,00	N	RÜCKL. MÜNZ- SCHALT.	ÜBERL. LICHT- SCHRA.	0,10		CHALT	ER   5,00	LICH.	+ FADEI TSCHR   Foul	ANKE	ZU: Ta Rū	SATZ   Sto2			1	OTOR	RE 3
1							- 1	χ				Χ		χ				X						X	χ		
2						X			X				χ		χ				X				X			Х	
3	-			-		X		χ	X			X	χ	X	χ	-		X	χ				X	X	Χ	X	
4	1				X					χ		T-1				X						X					X
5			0.07		X			χ		X				X		X	Special Control					χ		X	χ		χ
6	AUT ON	nalin ya	lange.	Startings	χ	χ	i a vi	CIT-THE	χ	χ		de set General	při Wir West St		X	X	N-					χ	χ			X	X
7	1		1		χ	χ		χ	Χ	X	Top (	granite s	-7-4-2	χ	χ	χ		-,3				X	χ	X	χ	χ	χ
8		E-12.4		Χ		-					X						X				X	-				2 *	
9				χ				χ			χ		2 11011	χ			χ	-			X			χ	- 6		
Α				χ		χ		1	Χ		Х	C Colonia			χ		X				χ		χ	Ne.	27		
В				X		χ		χ	χ		X			χ	χ		X				X		χ	X	12.		4
С				χ	X					χ	X	-	2800		×	χ	χ				X	X					
D			-	X	χ			χ	77.0	χ	X			X		χ	χ				X	X		χ			5
Е	7	3 2	- 40	X	χ	X			χ	X	X				χ	χ	χ		- 17		X	χ	χ	i			
F				X	χ	χ		X	χ	X	X	1		X	X	χ	χ				χ	χ	χ	X			

Tastenbezeichnungen:
Sta = Start-Taste Walze 1 (Start-Automatik und Spiel starten)
Rück = Rückgabetaste
Sto2 = Stop-Taste Walze 2 und Vollgewinn-Übernahme

Rück = Rückgabe-Taste Risi1 = Taste Risiko-Leiter I

Sto3 = Stop-Taste Walze 3 (Halbgewinn-Übernahme)
Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung
Risi 2 = Taste Risiko-Leiter III

#### Fehlertabelle VENUS MULTI

	Anze	eiges	telle									-															
Wert		7			(	3			;	5		4	4		;	3			2			1	1			0	
0		HLWEI   Mark	RKE  Grosch	St St		TEN   Rück				ERLIC ANKEI   2,00		RÜCKL. MÜNZ- SCHALT.	ÜBERL. LICHT- SCHRA.	0,10	ÜNZS0	CHALT	ER   5,00		+ FADE TSCHR	ANKE	ZUS Ta Rü		TAST		N 1	OTOR	RE
1			-					χ				X		X				χ			Г			χ	X		
2						χ			χ				χ		X.				X		Г		χ			X	
3						χ		χ	X			χ	χ	X	X			χ	X				χ	χ	χ	X	
4					χ					χ						X											χ
5					X	. =	-	χ		X	-	χ		χ		χ		χ						χ	χ		χ
6					χ	χ			χ	χ			X		χ	χ			χ				χ			X	X
7					χ	χ	-04, 1	χ	χ	χ		χ	χ	χ	χ	χ		χ	χ				χ	χ	χ	χ	X
8				X					ų.	7	χ						χ				χ					7	
9				X				X	7	F.	X	X		χ		0 "	X	X			Χ			X	X		
A				χ		χ			X		χ		X	N - 1 - 5	χ		χ		χ		χ		χ			X	-
В				χ	3	χ		X	X		X	Х	χ	X	X		X	χ	χ	9 1	χ		χ	χ	χ	X	
С	is .			χ	χ	ă .				X	χ					X	χ				χ						X
D				χ	χ			χ		χ	X	X		χ		χ	Χ	χ			χ			X	χ		χ
Е				χ	χ	χ			χ	χ	χ		X		χ	χ	χ		χ	. 2	χ		χ			χ	χ
F				χ.	χ	χ		χ	χ	χ	χ	χ	χ	χ	χ	χ	χ	χ	χ		χ		χ	χ	χ	χ	χ

Tastenbezeichnungen: St St = Start-Stop-Taste, Start-Automatik Ein/Aus

Gewü = Teilgewinn-Übernahme, Volle Gewinn-Übernahme Risi 2 = Taste Risiko-Leiter II, Risiko-Automatik mit Startautomatik

Rück = Rückgabetaste

Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung Risi1 = Taste Risiko-Leiter I, Risiko-Automatik mit Start-Automatik

72

#### FEHLERTABELLE Venus Rasant Anzeigestelle auf dem Testgerät 6 2 1 0 W Ε Motor Zählwerke Ausw.-Lisch Rück Überl Münz-Schal. Gem.-Faden Zusatztaste Taste: R T Münz-Licht Licht Licht 1-||,1 Sch. schr. schr. schr. S1 | S2 | R1 | R2 1 2 MI | TR | RÜ \*\*\* **\*\*\*** : \*\*\* \*\*\* \*\*\* 1 \*\*\* \*\*\* **\*\*\*** \*\*\* \*\*\* \*\*\* \*\*\* 2 \*\*\* \*\*\* **\*\*\***: \*\*\* \*\*\* \*\*\* \*\*\* \*\*\* **\*\*** \*\*\* \* 3 \*\*\* \*\*\* \*\*\* \*\*\* \* 4 \*\*\* \*\*\* \*\*\* \*\*\* \*\*\* \* \*\*\* \*\*\* \*\*\* 5 \*\*\* \*\*\* \*\*\* \*\*\* \*\*\* \* \*\*\* \* **\*\*\*** \* \* 6 \*\*\* \*\*\* \* \*\*\* \*\*\* ‱i‱i‱ \*\*\* \* 7 \*\*\* \*\*\* \* \*\*\* i 👑 \*\*\* \* \*\*\* \*\*\* 8 \*\*\* \*\*\* \* \*\*\* \* \*\*\* \*\*\* \*\*\* 9 \* \*\*\* \*\*\* \*\*\* \*\*\* \*\*\* \*\*\* \*\*\* \*\*\* A \*\*\* \*\*\* \*\*\* \*\*\* \*\*\* \*\*\* \*\*\* \*\*\* \*\*\* \*\*\* \* В **\*\*\*** C \*\*\* \* ₩:i \* \*\*\* \* \*\*\* \*\*\* \* \*\*\* \*\*\* \*\*\* \*\*\* D \* \* \*\*\* \*\*\* \*\*\* **\*\***! \*\*\* \*\*\* \* \* **\*\*** \* \*\*\* \*\*\* E **\*\*** \* \* \* \*\*\* \*\*\* F \*\*\* **\*\*\***

Abkürzungen der Tastenbezeichnungen

S2 MI RÜ Taste Stop Taste Risiko Mitte Rückgabetaste = = = Taste Risikoleiter 2 S1 = Taste Start

Taste Start Tastenrückführungsleitung Taste Risikoleiter 1

#### FEHLERTABELLE Super Multi

			A	nze	ige	ste	lle	au	f d	em '	Tes	tge	rät																
W E R		Z		7 wer	ke	T	ast	6 e:		Au	SW.	5 -Li	sch	4 Rück Münz-	Überl Licht		3 nz-	Sch	al.	2 Gem Licht	Faden Licht	Zus	sat	1 ztas	ste	-1	0 Moto	or	
			1-	,1		MI	TR	RÜ		,1	1-	2-	5-	Sch.	schr.		1-	2-	5-	schr.	schr.	S1	S2	R1	R2	1	2	3	
1 -2														***	***									****		****			
3								***		***	***			****	****	***	***			****	****			***	***	***	***		
4							***					***						***					***					***	
5							***			***		***		***		***		***		***	-,		***		***	***		***	
6							***				***	***			***			***			***		***	***				***	
7							***	***		***	***	***		***	***	***		***		***	****		***	***	***	***		***	
8						***																***							
9						***				***			***	****		***			***	****		***			***	***			
A	-					***		***			***				****		***				****	***		***					
В						***		***			***		***	***	****	***	***			***	****	***		***	***	***			
С						***	***					***	***					***	***			***	***						
D				- <b>-</b>		***	***			***		***	****	****		***		***	***	****		***	***	***	***	***			
Е						***	***	***			***	***	***		***		***	***	***		***	***	***	***					
F						***	***	***			***	***	***	****	****	***	***	***		***	***	***					<b>**</b>		

Abkürzungen der Tastenbezeichnungen

S2 = MI = RÜ = R2 = Taste Stop Taste Risiko Mitte Rückgabetaste Taste Risikoleiter 2

S1 = Taste Start TR = Tastenrückführungsleitung R1 = Taste Risikoleiter 1

Unterhaltungsgeräte

#### Fehlertabelle FULL HOUSE / HERZ AS

	Anz	eig	este	lle																							
Wert		7	7		12.	6	3		-		5		4	4		3	3			2			1	1		(	0
		МОТ	TOR			TAS	TEN	550				-			ΜÜ	JNZSC	CHALTER	3	LICHT	SCHR	ANKE	ZU:	SATZ	TAST	EN		
0	4	3	2	1	Setz	Zieh	∣Rück	Gew	Mot5	1	Ris	Hal5			5,00	2,00	1,00		. =	Faden Foul	Gem	Hal4	Hal3	Hal2	Hal1		
1				X		-		X				X	-								X				Χ		
2			X				X	-			X						X			Χ				X			
3			X	X			X	X	8 1		X	X					X			X	χ			X	X		
4		X	2 100	2		χ				χ						X							X				2
5		X		X		X		X		X		X				χ					χ		χ		X		
6		X	χ			X	X			X	X					X	X			X			X	X			
7		X	X	X		χ	X	X		X	X	X				X	X			X	X		X	X	χ		
8	X				X		1/2		X					18	X							X					
9	X			X	X			X	X			X			X						X	X			X		
Α	X		X		X	7	X		X		X				X		X		24.7	X		X		X			
В	X		X	X	X		X	X	X		X	X			X		X			X	X	X		X	X		
С	X	X			X	X			X	X					X	X			::			X	X				
D	X	X		X	X	X		X	X	X		X	_		χ	X					χ	X	X		X		
E	X	X	X		X	X	X		X	X	X				X	X	X			X		X	X	X			
F	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X			X	X	X			X		X	X	X	X		

Tastenbezeichnungen:
Gew. = Gewinnumwandlung
Rück = Münztest-Taste
Ris = Risiko-Taste
Hal 1 = Karte halten
Hal 2 = Karte halten
Hal 3 = Karte halten

Hal 4 = Karte halten Hal 5 = Karte halten Setz = setzen (untere Taste) Zieh = geben (links und rechts) Mot 5 = Motor 5

76

										FE	HLE	RT	ABELL	E Ex	tra	Bla	att											
		A	nze	ige	ste	lle	au	f d	em '	Tes	tge	rät																
WE			7				6				5		4			3			2				1			0		
R		Mot	ore		T	ast	e:		-						Mü	nz-	Sch	al.	Faden Licht	Gem	Zu	sat	zta	ste	Zu	satz	ztas	ste
	4	3	2	1	S1	ZI	RÜ	GU	М5		RI				5-	2-	1-	,1	schr.	schr.				Н5	Н4	Н3	Н2	H1
1		!	!	****			!									!	l			<b>****</b>				<b>****</b>				
2			***				***		-		***						***		***								***	
3			***	***	l		***	***			***						***		****	****				***			***	***
4		***				***										***										***		
5		***		***		***		***								***				****				***		***		***
6		***	***			***	***				***					***	***		***							***	***	
7		***	***	***		***	***	***			***					***	***	***	***	****				***		***	***	***
8	***				***				***						***										****			
9	***			***	***			***	***						***			***		***				***	***			***
A	***		***		***		***		***		***				***		***		****						***		***	
В	***		***	***	***		***	****	***		***				***		***	***	***	***				***	***		***	***
С	***	***			***	***			***						****	****									***	***		
D	***	***		***	***	***		***	***						***	****				***				***	***			***
. E	****	***	***		***	***	***		***		***				***	***	***		****						***			
F	***	***	***	***	***	***	***	***	***		***				***	***	***		****	****				***	***	***	***	***

Abkürzungen der Tastenbezeichnungen

H1 = halten Karte 1 H3 = halten Karte 3 S1 = Taste Setzen M5 = Motor 5

H2 = halten Karte 2 R1 = Taste Risiko
H4 = halten Karte 4 GU = Taste Übertrag (links)
H5 = halten Karte 5 RÜ = Taste Übertrag (rechts)
ZI = Taste Geben (links und rechts)