adp automaten
GmbH Paul Gauselmann
Fabrikation + Import münzbetätigter Geräte
Postfach 1240 · Eichendorffstraße 16-22
4992 Espelkamp
Telefon:
Technische Information (05741) 273273
Ersatzteildienst (05741) 273281 und 273283
Zentrale (05741) 273-1

SERVICE TESTGERÄT

Bedienungs-Handbuch

MERKUR
Spielgeräte

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.

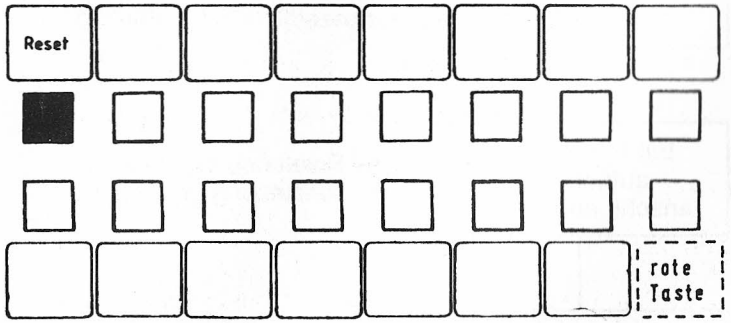
Folgende Tests lassen sich durchführen:

* 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 Zählwerke können 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.

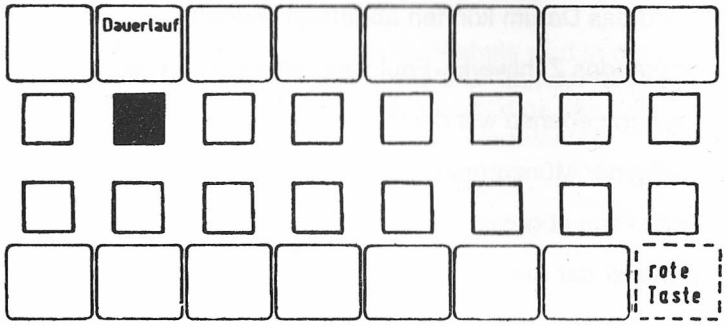
* Ein Gewinn-Test kann durchgeführt werden.
* Mit dem großen Testgerät kann die Steuereinheit auf eine Initialisierungsmarke gesetzt werden.
* Die Uhrzeit und das Datum können abgefragt werden.
* Ein evtl. auftretendes Zählwerks-Foul kann beendet werden.
* Die Münzung kann ebenso wie die Rückgabe überprüft 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.



Dauerlauf



Start:

Serviceschalter in Mittelstellung bringen

Taste Dauerlauf auf dem Testgerät drücken

Stern, Zählwerksbeleuchtung oder Münzspeicheranzeige blinkt.

Serviceschalter ziehen; die Walzen laufen ohne Kredit

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

Ein Gewinn wird aufgebucht, anschl. abgebucht.

Bei Spielende erscheint die Walzenstellung im Display.

Ende:

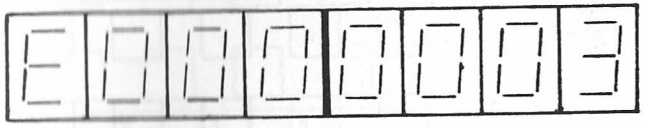
Serviceschalter in Mittelstellung, Spielende abwarten

Blinken beendet.

Anzeige auf dem Display während des Dauerlaufbetriebes:

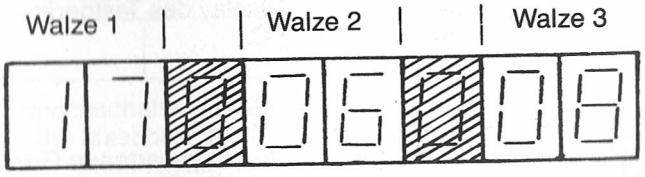
nach Anlauf der Maschine:

Normalgewinne



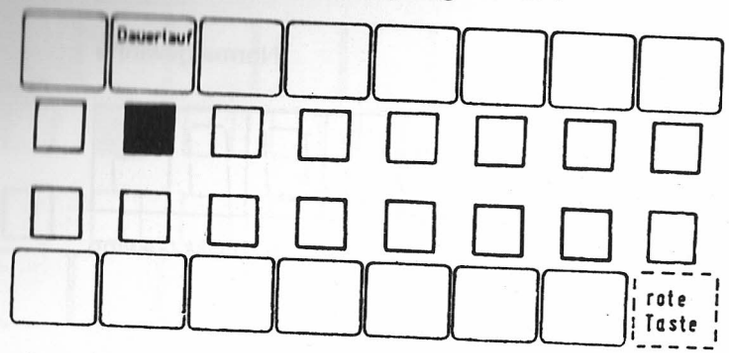
0,30 DM Gewinn

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.

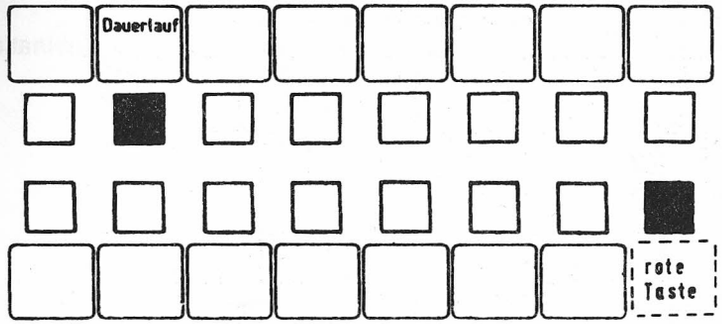
Serviceschalter ziehen; die Maschine läuft ohne Kredit — Der zu erwartende Gewinn wird auf dem Display des Testgerätes angezeigt.

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.

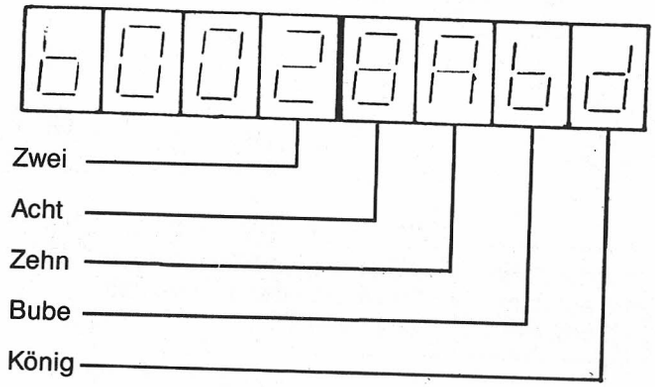
Ende:

Serviceschalter in Mittelstellung, Spielende abwarten — Blinken beendet.

Dauerlauf bei Merkur Kreuz As, Grand Hand, Full House

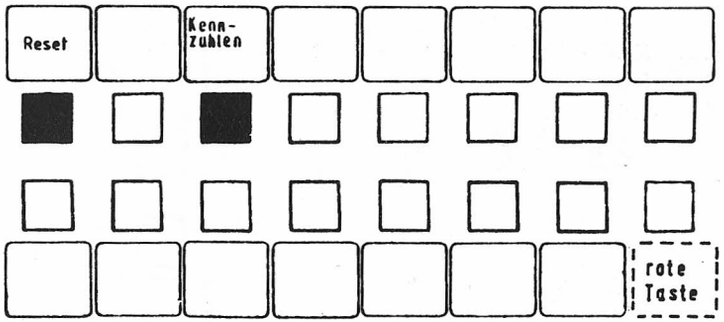
Zwei unterschiedliche Dauerlaufprogramme können, wie vorher beschrieben, aufgerufen werden.
Am Ende der 2. Ziehung wird auf dem Testgerät die Kartenkombination angezeigt.

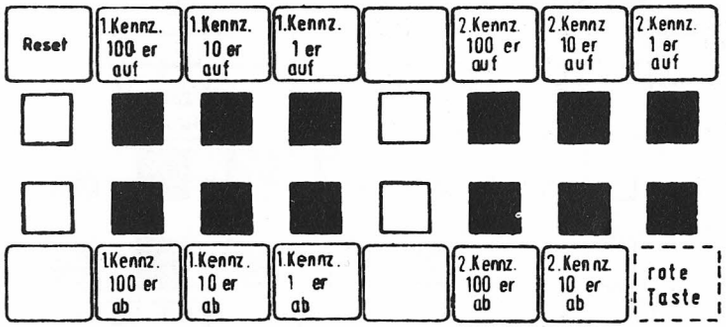
Anzeige auf Display



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

Eingabe zweier Kennzahlen (z. B. Hallen- und Aufstellplatz-Nr.)





Start:

Serviceschalter in Mittelstellung bringen

Taste Kennummer auf dem Testgerät drücken

Die Taste bewirkt die Freigabe des Eingabeprogrammes.

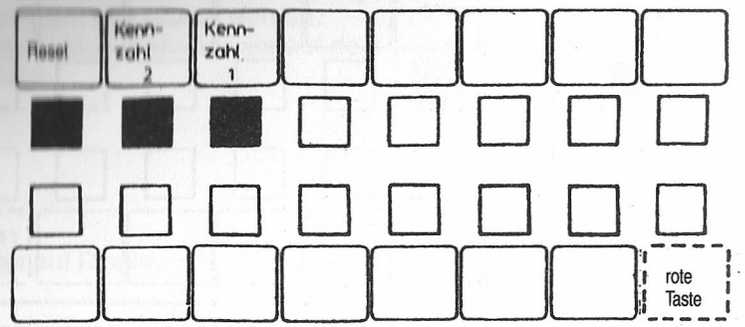
Mittels der entspr. Taste die gewünschte Kennummer eingeben

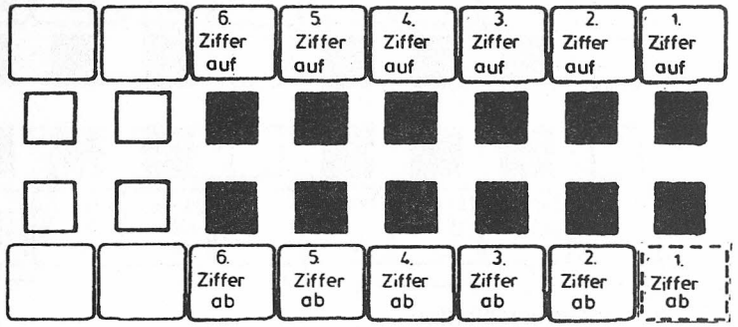
Anzeige auf dem Display

Ende:

Resettaste drücken

Eingabe zweier Kennzahlen ab Grand Hand
(z. B. Hallen- und Aufstellplatz-Nr.)





Start: Serviceschalter in Mittelstellung bringen.

Taste Kennzahl 1 auf dem Testgerät drücken.*

Mittels der entsprechenden Tasten die gewünschten Kennziffern eingeben.

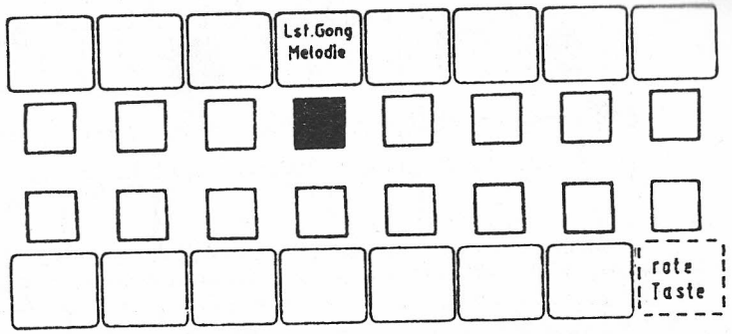
Taste Kennzahl 2 auf dem Testgerät drücken.*

Mittels der entsprechenden Tasten die gewünschten Kennziffern eingeben.

Ende: Resettaste drücken.

* Im Display des Testgerätes wird auf Anzeigestelle 6 bzw. 7 ein „A" angezeigt.

Überprüfung des Tongenerators bzw. Gongs



Start: Serviceschalter in Mittelstellung bringen

Taste „Melodie" auf dem Testgerät drücken — Eine Melodienfolge wird abgespielt

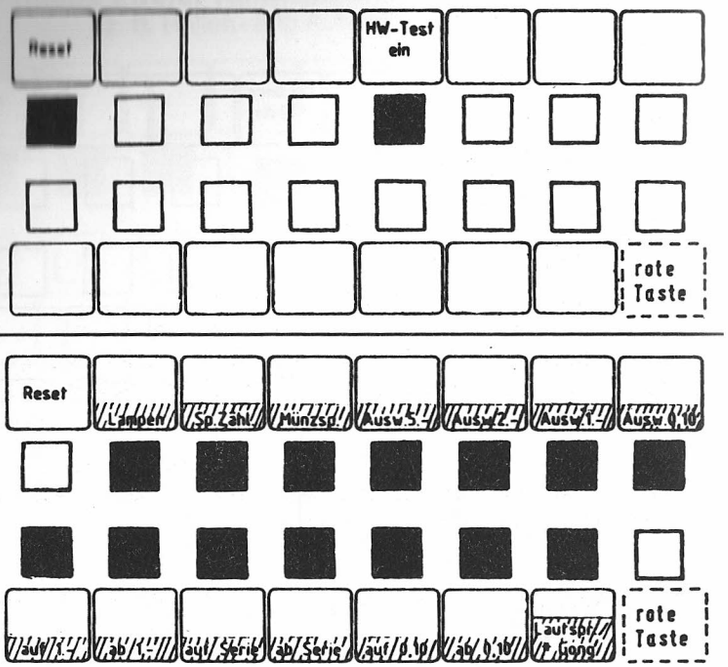
Ende: Ende der Melodienfolge abwarten

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.

Hardware Testprogramm (Baugruppen-Test)



Start:

Serviceschalter in Mittelstellung bringen

Taste HW-Test ein auf dem Testgerät drücken

Taste der zu überprüfenden Baugruppe drücken

Ende:

Resettaste auf dem Testgerät drücken

Die Tastatur des Testgerätes wird mit den schraffierten Funktionen belegt. Die entsprechenden Baugruppen lassen sich nun nacheinander überprüfen.

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

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

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

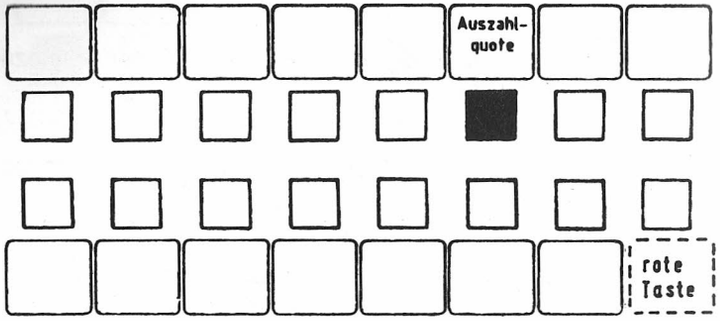
4. Auswerfer 5,-; 2,-; 1,-; 0,10 DM:
Mit dem Drücken der entsprechenden Auswerfertaste wird die Auswerferspule 1 x angesteuert. Das Festhalten einer Auswerfertaste bewirkt eine Dauerauszahlung aus dieser Röhre. Diese ist beendet, wenn die Taste losgelassen wird.

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.

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

Abfrage der Auszahlquote

Mindestens 5.000 Spiele sind erforderlich.



Start:

Serviceschalter in Mittelstellung bringen

Taste Auszahlquote auf dem Testgerät drücken

Die Auszahlquote wird in Intervallen laut untenstehender Tabelle angezeigt.

Ende:

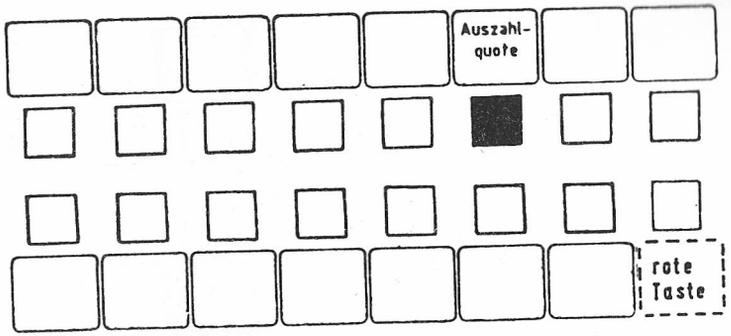
Resettaste drücken bzw. automatisch nach dem 9. Tastendruck

	Intervall		Anzeige auf Display
1. Tastendruck	letzten	5000 Spiele	XXXX 0A05
2. Tastendruck	letzten	10000 Spiele	XXXX 0A10
3. Tastendruck	zwischen	10000. und 20000. Spiel	XXXX 1A10
4. Tastendruck	zwischen	20000. und 30000. Spiel	XXXX 2A10
5. Tastendruck	zwischen	20000. und 40000. Spiel	XXXX 3A10
6. Tastendruck	zwischen	40000. und 50000. Spiel	XXXX 4A10
7. Tastendruck	zwischen	50000. und 60.000. Spiel	XXXX 5A10
8. Tastendruck	Gesamtauszahlquote		XXXX 0A50

„XXXX" Anzeigenstellen der Auszahlquote

Abfrage der Auszahlquote ab

Merkur Rio, Nova Triumph.



Start:

Serviceschalter in Mittelstellung bringen

Taste Auszahlquote auf dem Testgerät drücken

Die Auszahlquote wird in Intervallen laut untenstehender Tabelle angezeigt.
(Die Tabelle legt eine Mindestspielezahl von 10000 Spielen zugrunde.)

Ende:

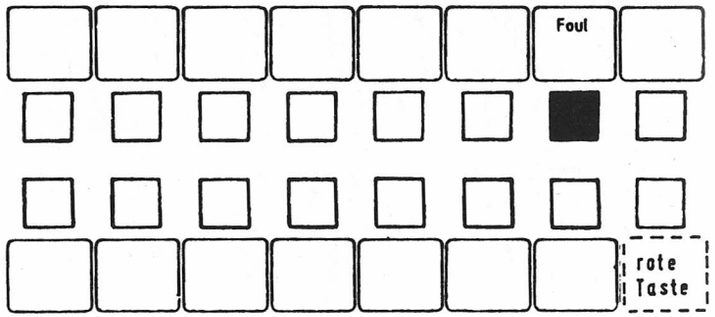
Resettaste drücken bzw. automatisch nach dem 9. Tastendruck

	Intervall		Anzeige auf Display
1. Tastendruck	Gesamtauszahlquote		XXXX 0A50
2. Tastendruck	zwischen	50000 und 60000 Spiele	XXXX 5A10
3. Tastendruck	zwischen	40000 und 50000 Spiele	XXXX 4A10
4. Tastendruck	zwischen	30000 und 40000 Spiele	XXXX 3A10
5. Tastendruck	zwischen	20000 und 30000 Spiele	XXXX 2A10
6. Tastendruck	zwischen	10000 und 20000 Spiele	XXXX 1A10
7. Tastendruck	letzten	10000 Spiele	XXXX 0A10
8. Tastendruck	letzten	5000 Spiele	XXXX 0A05*

„XXXX" Anzeigenstellen der Auszahlquote

* Bei neueren Geräten entfällt die Abfragemöglichkeit der letzten 5000 Spiele. Im Einzelfall siehe Bedienungshandbuch.

Foul-Testprogramm



Start:

Serviceschalter in Mittelstellung bringen

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.

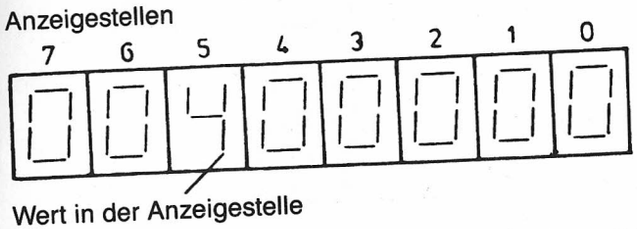
Ende:

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.

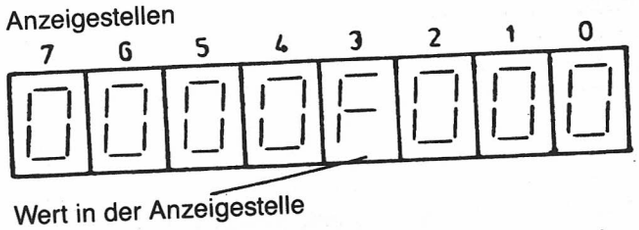
Beispiele von Fehleranzeigen im Display des Testgerätes:

1. Beispiel:
   Anzeigestelle 5; Wert „4"



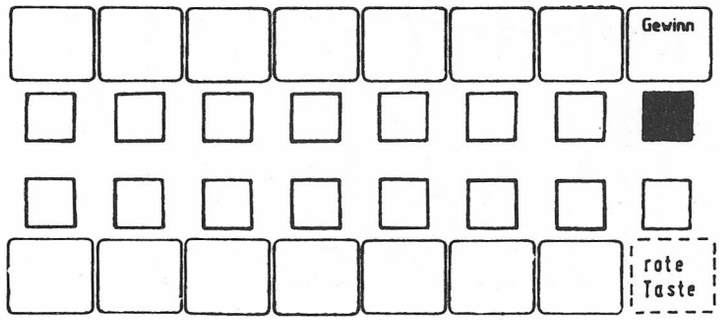
Aus der Tabelle wird der zugehörige Fehler entnommen:
Anzeigestelle 5; Wert „4":
In diesem Beispiel ist die 2,- DM Auswerferlichtschranke defekt.

2. Beispiel:
   Anzeigestelle 3; Wert „F"



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

Gewinntest



Start:

Serviceschalter in Mittelstellung bringen

Gewünschten Gewinn von Hand einstellen

Taste Gewinn auf dem Testgerät drücken — Der vorher eingestellte Gewinn läuft nach zwei Walzenumdrehungen ein.

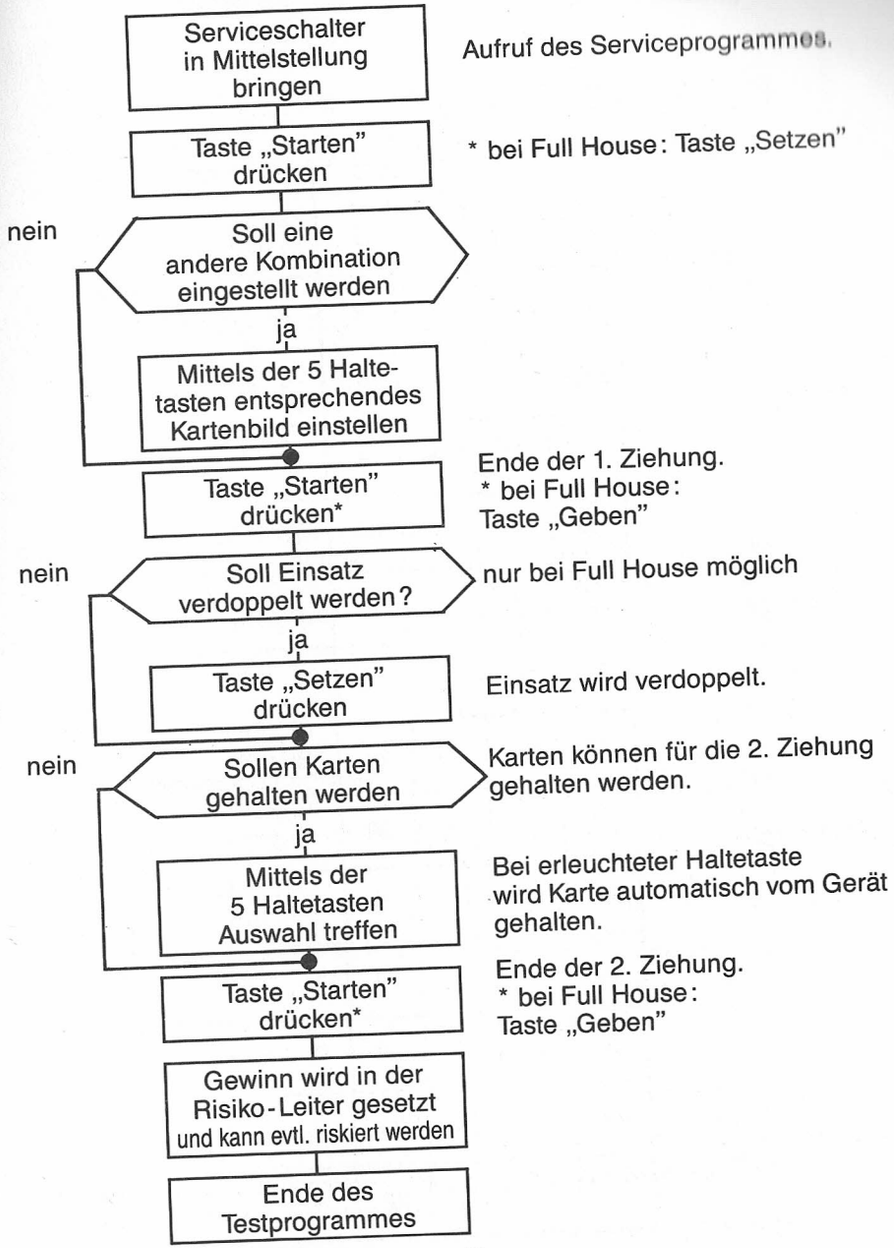
Risikospiel:

Rückgabetaste zusammen mit der Risikotaste drücken — In der Leiter bewegt man sich aufwärts.

Nur die Risikotaste drücken — 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



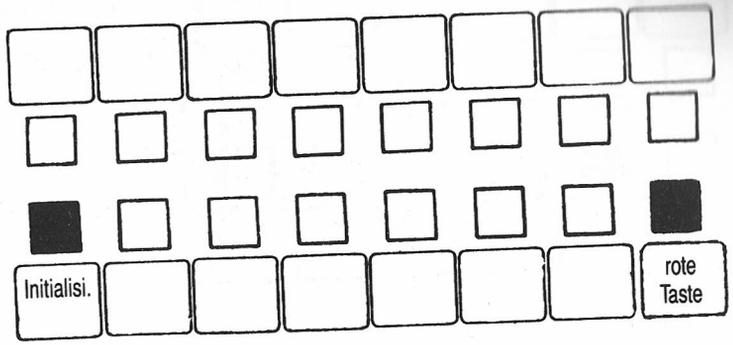
Geräte: Kreuz-As, Full House, Grand Hand

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	B
5	47	32	22	D
49	3	24	30	K
1	51	28	26	A

Initialisierung

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



Start:

Serviceschalter in Mittelstellung bringen

Nullstellung aller Zählwerke abwarten. Während der Subtraktionsphase darf nicht initialisiert werden.

Rote und Initialisierungstaste drücken

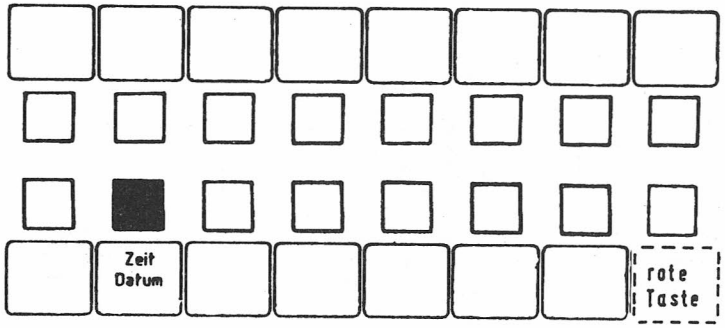
Walzen laufen an und bleiben in bestimmter Stellung stehen.

Lautsprecher bzw. Gong ertönt

Zeichen der Initialisierung.

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:

Serviceschalter in Mittelstellung bringen

Taste Zeit, Datum auf dem Testgerät drücken

Es erscheint die Uhrzeit auf dem Display des Testgerätes.

Nochmaliges Drücken der Taste

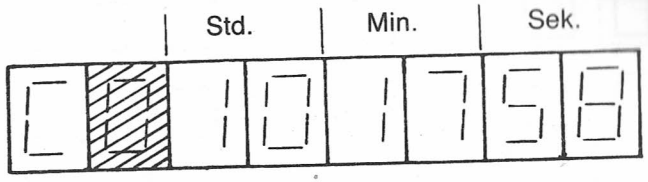
Es erscheint das Datum auf dem Display des Testgerätes.

Ende:

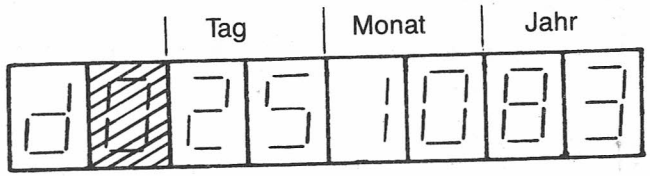
Ende der Datumsanzeige abwarten, ca. 5 Sec.

Uhrzeit bzw. Datumsanzeige auf dem Display des Testgerätes:

1. Uhrzeit (10:17:58)

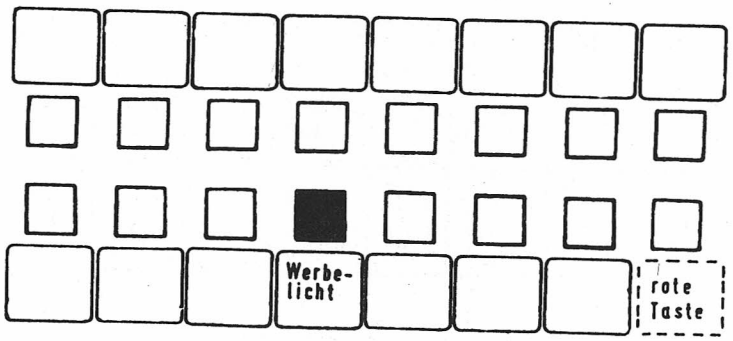


2. Datum (25. 10. 83)



Abschalten des Werbelichtes

Möglich ab Merkur Rio, Nova Triumph, Venus Rex.



Start:

Serviceschalter in Mittelstellung bringen

Taste Werbelicht auf dem Testgerät drücken

Anzeige auf dem Display
00F1 0000
Werbelicht eingeschaltet.

nein

Soll Werbelicht abgeschaltet werden

ja

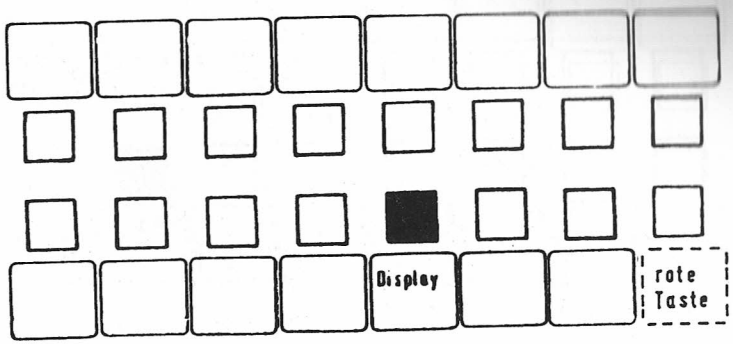
Taste noch einmal betätigen

Anzeige auf dem Display
00F0 0000
Werbelicht ausgeschaltet.

Ende:

Serviceschalter betätigen

Überprüfung vorhandener elektronischer Anzeigen



Start:

Serviceschalter in Mittelstellung bringen

Taste „Display" auf dem Testgerät drücken

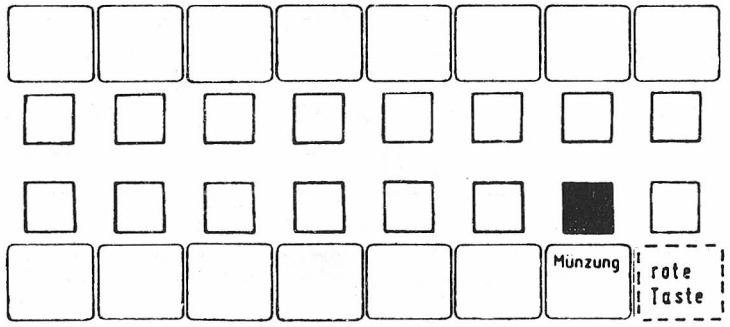
Jedes Einzeldisplay wird in 1er-Schritten von 0-9 durchgezählt. Durch nochmaliges Drücken kann dieser Vorgang angehalten werden.

Ende:

Ende des Testprogrammes abwarten

Änderung ab MERKUR KREUZ AS:
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 1er-Schritten durchgezählt. Ein Abbruch dieses Testprogrammes kann mit der Reset-Taste erreicht werden.

Münz- und Rückgabetest



Start:

Serviceschalter in Mittelstellung bringen

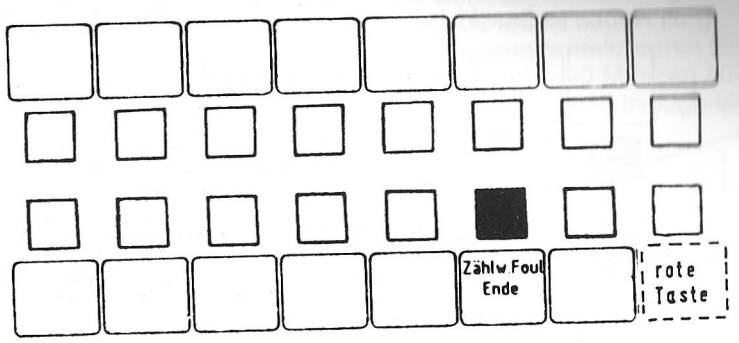
Taste Münzung auf dem Testgerät drücken — Die Münzsperre zieht an, es können nun Münzen unterschiedlicher Wertigkeit eingeworfen werden.

Geldstücke einwerfen — Betrag wird auf dem Münzspeicher addiert.

Rückgabetaste am Gerät drücken — Der eingeworfene Betrag wird wieder ausgezahlt.

Anmerkung: Der Münztest kann ebenfalls ohne Testgerät durchgeführt werden.

Zählwerk-Foul-Ende



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:

Serviceschalter in Mittelstellung bringen

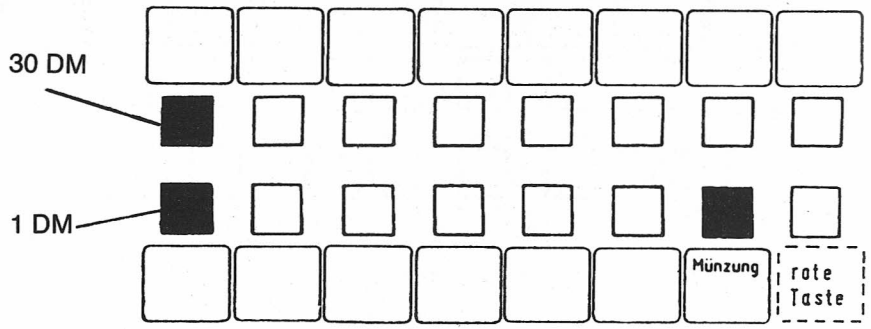
Taste Zählwerk-Foul Ende drücken — Alarm-Signal beendet.

Zählwerk nimmt Nullstellung ein

Foultest durchführen — Das defekte Zählwerk kann mit dem Foultest herausgefunden werden.

Einstellen der Münzgrenze

Möglich ab Merkur Disc, Venus Gold, Nova Doppelt Jackpot.
(Full House ist auf 90,- DM bzw. 1,- DM zu programmieren.)



Start:

Serviceschalter in Mittelstellung bringen

Taste Münzung auf dem Testgerät drücken

Anzeige auf dem Display
0300 0000
Münzsperre ist auf 30,- DM programmiert.

nein

Soll Münzgrenze geändert werden

ja

Linke untere Taste auf dem Testgerät drücken

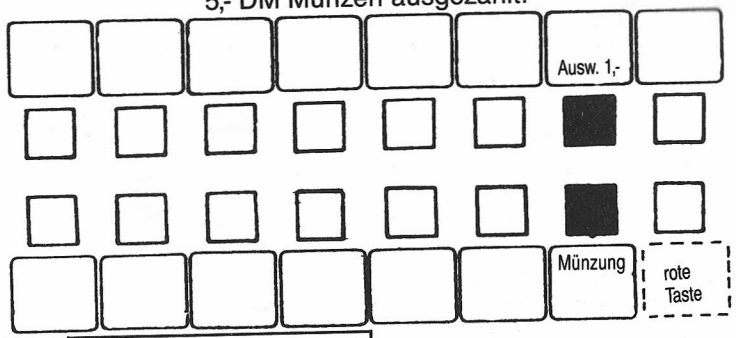
Anzeige auf dem Display
0010 0000
Münzsperre ist auf 1,- DM programmiert.

Ende:

Serviceschalter betätigen

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

Die Auszahlung erfolgt, bis zum Erreichen der programmierbaren Grenze, synchron. Wird die programmierte Grenze (z. B. 40 Münzen aus 1,- DM- und 2,- DM-Röhre) unterschritten, werden vorwiegend 5,- DM Münzen ausgezahlt.



Start:

Serviceschalter in Mittelstellung bringen

Taste Münzung auf dem Testgerät betätigen

Anzeige auf dem Display
0300 0040
Auszahlgrenze ist auf 40,- DM für 1,-DM- und 2,- DM-Röhre programmiert.

nein

Soll Auszahlgrenze geändert werden

ja

Taste Auswerfer 1,- DM betätigen

Anzeige auf dem Display
0300 0050
Mit jedem Betätigen der Taste wird die Auszahlgrenze um 10 bis max. 90 Münzen erhöht.

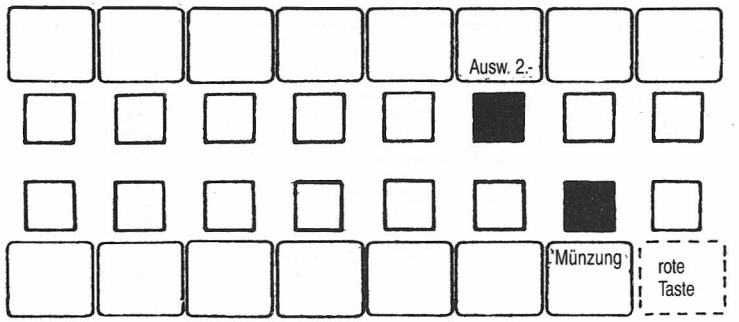
Ende:

Serviceschalter betätigen

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.



Start:

Serviceschalter in Mittelstellung bringen

Taste Münzung auf dem Testgerät betätigen

Auf dem Display erscheint:
O3OO OAOO
für Automatik eingeschaltet.

nein

Soll Automatik ausgeschaltet werden

ja

Taste Auswerfer 2,- DM betätigen

Auf dem Display erscheint:
O3OO OOOO
für Automatik ausgeschaltet.

Ende:

Serviceschalter betätigen

Tabellen

a) Test- und Abfragemöglichkeiten
b) Lichtschrankenfehler

Übersicht der Test- und Abfragemöglichkeiten der elektr. MERKUR Geldspielgeräte

	EXCELLENT	MANILA	BAHIA	TOP	SUPER KOMET	DISC	BONUS KOMET	RUBIN KOMET	RIO	BLITZ KOMET	DISC OLYMPIA	KREUZ AS	ELITE DISC
Münz-Rückgabetest	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Münzsperre 1,- DM/30,- DM	X					X			X	X	X	X	X
Münzsperre 1,- DM/90,- DM													
Lampentest Hwt	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Displaytest						X			X	X	X	X	X
Gewinntest	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Gezieltes Stoppen des Roulettes						X					X	X	X
Auszahlquote ab 5000 Spiele	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X			
Auszahlquote ab 10000 Spiele gedreht									X		X	X	X
Auszahlquote programmieren													
Foultest	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Gong Hwt	X	X					X	X					
Melodietest	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Werbelicht abschaltbar	X	X	X						X		X	X	X
Werbemelodie abschaltbar				X			X	X					
Dauerlauf neu	X	X	X										
Dauerlauf alt	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Abfrage von Uhrzeit und Datum	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Eingabe von Hallen- und Platznummern alt	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Eingabe von Hallen- und Platznummern neu													
Rückstellen des Minimalstandsblinken							X	X	X	X	X		
Rückstellen und Serienübernahme	X	X	X	X	X								
Auswerfer Hwt	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
auf ab 1,- DM Hwt							X	X		X	X	X	X
auf ab 0,10 DM Hwt							X	X		X	X	X	X
auf ab Serie Hwt							X	X		X	X	X	X
Zählwerksfoul Ende							X	X	X	X	X	X	X
Spielezähler mech.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Spielezähler elektronisch													
Programmierte Auszahlung													

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	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Münzsperre 1,- DM/30,- DM			X	X	X	X	X			X	X	X		X
Münzsperre 1,- DM/90,- DM														
Lampentest Hwt	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Displaytest				X	X	X	X			X	X	X		
Gewinntest	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Gezieltes Stoppen des Roulettes				X	X	X	X			X	X	X	X	
Auszahlquote ab 5000 Spiele	X	X	X					X	X	X	X			
Auszahlquote ab 10000 Spiele gedreht				X	X	X	X						X	
Auszahlquote programmieren														
Foultest	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Gong Hwt									X					
Melodietest	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X
Werbelicht abschaltbar						X	X							
Werbemelodie abschaltbar														
Dauerlauf neu						X	X						X	
Dauerlauf alt	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Abfrage von Uhrzeit und Datum	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Eingabe von Hallen- und Platznummern alt	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Eingabe von Hallen- und Platznummern neu														
Rückstellen des Minimalstandsblinken									X	X				X
Rückstellen und Serienübernahme													X	
Auswerfer Hwt	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
auf ab 1,- DM Hwt								X	X					X
auf ab 0,10 DM Hwt								X	X					X
auf ab Serie Hwt									X	X				X
Zählwerksfoul Ende									X	X				X
Spielezähler mech.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Spielezähler elektronisch														
Programmierte Auszahlung														

Fehlertabelle Lichtschranken

	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 dunkel	Alarmton
EXCELLENT	X							X	
MANILA	X	X						X	
BAHIA	X	X						X	
TOP	X	X	X		X			X	
SUPER KOMET	X	X		X	X			X	
DISC	X			X	X	X		X	
BONUS KOMET	X			X	X	X		X	
RUBIN KOMET	X			X	X	X		X	
RIO	X			X	X	X		X	
BLITZ KOMET	X			X	X	X		X	
DISC OLYMPIA	X			X	X	X		X	
KREUZ AS	X			X	X	X		X	
ELITE DISC	X			X	X	X		X	
NOVA	X	X						X	
NOVA JACKPOT	X	X		X	X	X		X	
NOVA D. JACKPOT	X			X	X	X		X	
NOVA TRIUMPH	X			X	X	X		X	
NOVA DOPPELSTART	X			X	X	X		X	
NOVA KRISTALL	X			X	X	X		X	
NOVA S. JACKPOT	X			X	X	X		X	
SATURN JUPITER	X	X						X	
VENUS	X	X		X	X			X	
VENUS GOLD	X			X	X	X		X	
VENUS REX	X			X	X	X		X	
VENUS MULTI	X			X	X	X		X	
GRAND HAND	X			X		X	X	X	X
FULL HOUSE	X				X	X			

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

Wert	Anzeigestelle 7			6				5				4		3				2	1			0		
0	ZÄHLWERKE			TASTEN				AUSWERFERLICHT-SCHRANKEN				RÜCKL. MÜNZ-SCHALT.	ÜBERL. LICHT-SCHRA.	MÜNZSCHALTER				GEMEINSAME MÜNZLICHT-SCHRANKE	ZUSATZTASTEN			MOTORE		
	Serie	Mark	Grosch	Ne Fu	Risi	Rück	Schl.	0,10	1,00	2,00	5,00			0,10	1,00	2,00	5,00		Ta Rü	Kl. Ris	Vo Ris	1	2	3
1			X				X	X				X		X				X			X	X		
2		X				X			X				X		X					X			X	
3		X	X			X	X	X	X			X	X	X	X					X	X	X	X	
4	X				X					X						X			X					X
5	X		X		X		X	X		X				X		X			X		X	X		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	X
8				X							y						X							
9				X			X	X			X			X			X							
A				X		X			X		X				X		X							
B				X		X	X	X	X		X			X	X		X							
C				X	X					X	X					X	X							
D				X	X		X	X		X	X			X		X	X							
E				X	X	X			X	X	X				X	X	X							
F				X	X	X	X	X	X	X	X			X	X	X	X							

Tastenbezeichnungen:
SST = Start-Stop-Taste Risi = Risiko-Taste Rück = Rückgabetaste Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung

Fehlertabelle MANILA

Wert	Anzeigestelle 7			6				5				4		3				2	1			0		
0	ZÄHLWERKE			TASTEN				AUSWERFERLICHT-SCHRANKEN				RÜCKL. MÜNZ-SCHALT.	ÜBERL. LICHT-SCHRA.	MÜNZSCHALTER				GEMEINSAME MÜNZLICHT-SCHRANKE	ZUSATZTASTEN			MOTORE		
	Serie	Mark	Grosch	SST	Risi	Rück		0,10	1,00	2,00	5,00			0,10	1,00	2,00	5,00		Ta Rü			1	2	3
1			X					X				X		X				X				X		
2		X				X			X				X		X								X	
3		X	X			X		X	X			X	X	X	X							X	X	
4	X				X					X						X			X					X
5	X		X		X			X		X				X		X			X			X		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
8				X							X						X							
9				X				X			X			X			X							
A				X		X			X		X				X		X							
B				X		X		X	X		X			X	X		X							
C				X	X					X	X					X	X							
D				X	X			X		X	X			X		X	X							
E				X	X	X			X	X	X				X	X	X							
F				X	X	X		X	X	X	X			X	X	X	X							

Tastenbezeichnungen:
SST = Start-Stop-Taste Risi = Risiko-Taste Rück = Rückgabetaste Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung

Fehlertabelle BAHIA

Wert	Anzeigestelle 7			6				5				4		3				2	1			0		
0	ZÄHLWERKE			TASTEN				AUSWERFERLICHT-SCHRANKEN				RÜCKL. MÜNZ-SCHALT.	ÜBERL. LICHT-SCHRA.	MÜNZSCHALTER				GEMEINSAME MÜNZLICHT-SCHRANKE	ZUSATZTASTEN			MOTORE		
	Serie	Mark	Grosch	SST	Risi	Rück		0,10	1,00	2,00	5,00			0,10	1,00	2,00	5,00		Ta Rü		Bonus	1	2	3
1			X					X				X		X				X			X	X		
2		X				X			X				X		X								X	
3		X	X			X		X	X			X	X	X	X						X	X	X	
4	X				X					X						X			X					X
5	X		X		X			X		X				X		X			X		X	X		X
6	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
8				X							X						X							
9				X				X			X			X			X							
A				X		X			X		X				X		X							
B				X		X		X	X		X			X	X		X							
C				X	X					X	X					X	X							
D				X	X			X		X	X			X		X	X							
E				X	X	X			X	X	X				X	X	X							
F				X	X	X		X	X	X	X			X	X	X	X							

Tastenbezeichnungen:
SST = Start-Stop-Taste (Spiel starten)
Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung
Risi = Risiko-Taste (Risiko-Automatik)
Rück = Rückgabetaste
Bonus = Taste für Bonusübernahme

Fehlertabelle MERKUR TOP

Wert	Anzeigestelle 7			6				5				4		3				2			1			0		
0	ZÄHLWERKE			TASTEN				AUSWERFERLICHT-SCHRANKEN				RÜCKL. MÜNZ-SCHALT.	ÜBERL. LICHT-SCHRA.	MÜNZSCHALTER				GEM. + FADENFOUL LICHTSCHRANKE			ZUSATZTASTEN			MOTORE		
	Serie	Mark	Grosch	SST	Risi	Rück		0,10	1,00	2,00	5,00			0,10	1,00	2,00	5,00	Gem	Foul		Ta Rü		Teilge	1	2	3
1			X				X	X				X		X				X					X	X		
2		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					X
5	X		X		X		X	X		X				X		X					X		X	X		X
6	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
8				X							X						X									
9				X			X	X			X			X			X									
A				X		X			X		X				X		X									
B				X		X	X	X	X		X			X	X		X									
C				X	X					X	X					X	X									
D				X	X		X	X		X	X			X		X	X									
E				X	X	X			X	X	X				X	X	X									
F				X	X	X	X	X	X	X	X			X	X	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 SUPER KOMET

Wert	Anzeigestelle 7			6				5				4		3				2			1			0		
0	ZÄHLWERKE			TASTEN				AUSWERFERLICHT-SCHRANKEN				RÜCKL. MÜNZ-SCHALT.	ÜBERL. LICHT-SCHRA.	MÜNZSCHALTER				GEM. + FADENFOUL LICHTSCHRANKE			ZUSATZTASTEN			MOTORE		
	Serie	Mark	Grosch	SST	Risi	Rück		0,10	1,00	2,00	5,00			0,10	1,00	2,00	5,00	Gem	Foul		Ta Rü		Teilge	1	2	3
1			X				X	X				X		X				X					X	X		
2		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					X
5	X		X		X		X	X		X				X		X					X		X	X		X
6	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
8				X							X						X									
9				X			X	X			X			X			X									
A				X		X			X		X				X		X									
B				X		X	X	X	X		X			X	X		X									
C				X	X					X	X					X	X									
D				X	X		X	X		X	X			X		X	X									
E				X	X	X			X	X	X				X	X	X									
F				X	X	X	X	X	X	X	X			X	X	X	X									

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 Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung
Teilge = Taste für Gewinn- bzw. Teilgewinn-Übernahme

Fehlertabelle MERKUR DISC

Wert	Anzeigestelle 7			6				5				4		3				2			1				0		
0	ZÄHLWERKE			TASTEN				AUSWERFERLICHT-SCHRANKEN				RÜCKL. MÜNZ-SCHALT.	ÜBERL. LICHT-SCHRA.	MÜNZSCHALTER				GEM. + FADENFOUL LICHTSCHRANKE			ZUSATZTASTEN				MOTORE		
	Serie			Sta1	Sto3	Rück		0,10	1,00	2,00	5,00			0,10	1,00	2,00	5,00	Gem	Foul		Ta Rü	Sto2	Risi1	Risi2	1	2	3
1								X				X		X				X						X	X		
2						X			X				X		X				X				X			X	
3						X		X	X			X	X	X	X			X	X				X	X	X	X	
4	X				X					X						X						X					X
5					X			X		X				X		X						X		X	X		X
6					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
8				X							X						X				X						
9				X				X			X			X			X				X			X			
A				X		X			X		X				X		X				X		X				
B				X		X		X	X		X			X	X		X				X		X	X			
C				X	X					X	X					X	X				X	X					
D				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		X	X	X	X			X	X	X	X				X	X	X	X			

Tastenbezeichnungen:
Sta1 = Start-Taste Scheibe 1 (Start-Automatik und Spiel starten) Sto3 = Stop-Taste Scheibe 3 (Halbgewinn-Übernahme und Spiel starten) Rück = Rückgabetaste
Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung Sto2 = Stop-Taste Scheibe 2 und Vollgewinn-Übernahme
Risi1 = Taste Risiko-Leiter I Risi 2 = Taste Risiko-Leiter II

Fehlertabelle BONUS KOMET

Wert	Anzeigestelle 7			6				5				4		3				2			1			0		
0	ZÄHLWERKE			TASTEN				AUSWERFERLICHT-SCHRANKEN				RÜCKL. MÜNZ-SCHALT.	ÜBERL. LICHT-SCHRA.	MÜNZSCHALTER				GEM. + FADENFOUL LICHTSCHRANKE			ZUSATZTASTEN			MOTORE		
	Serie	Mark	Grosch	SST	Risi	Rück		0,10	1,00	2,00	5,00			0,10	1,00	2,00	5,00	Gem	Foul		Ta Rü			1	2	3
1			X					X				X		X				X						X		
2		X				X			X				X		X				X						X	
3		X	X			X		X	X			X	X	X	X			X	X					X	X	
4	X				X					X						X					X					X
5	X		X		X			X		X				X		X					X			X		X
6	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
8				X							X						X									
9				X				X			X			X			X									
A				X		X			X		X				X		X									
B				X		X		X	X		X			X	X		X									
C				X	X					X	X					X	X									
D				X	X			X		X	X			X		X	X									
E				X	X	X			X	X	X				X	X	X									
F				X	X	X		X	X	X	X			X	X	X	X									

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

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

Rück = Rückgabetaste

Fehlertabelle RUBIN KOMET

Wert	Anzeigestelle 7			6				5				4		3				2			1			0		
0	ZÄHLWERKE			TASTEN				AUSWERFERLICHT-SCHRANKEN				RÜCKL. MÜNZ-SCHALT.	ÜBERL. LICHT-SCHRA.	MÜNZSCHALTER				GEM. + FADENFOUL LICHTSCHRANKE			ZUSATZTASTEN			MOTORE		
	Serie	Mark	Grosch	Teil	Risi	Rück		0,10	1,00	2,00	5,00			0,10	1,00	2,00	5,00	Gem	Foul		Ta Rü			1	2	3
1			X					X				X		X				X						X		
2		X				X			X				X		X				X						X	
3		X	X			X		X	X			X	X	X	X			X	X					X	X	
4	X				X					X						X					X					X
5	X				X			X		X				X		X					X			X		X
6	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
8				X							X						X									
9				X				X			X			X			X									
A				X		X			X		X				X		X									
B				X		X		X	X		X			X	X		X									
C				X	X					X	X					X	X									
D				X	X			X		X	X			X		X	X									
E				X	X	X			X	X	X				X	X	X									
F				X	X	X		X	X	X	X			X	X	X	X									

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

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

Fehlertabelle MERKUR RIO

Wert	Anzeigestelle 7			6				5				4		3				2			1			0			
0	ZÄHLWERKE			TASTEN				AUSWERFERLICHT-SCHRANKEN				RÜCKL. MÜNZ-SCHALT.	ÜBERL. LICHT-SCHRA.	MÜNZSCHALTER				GEM. + FADENFOUL LICHTSCHRANKE			ZUSATZTASTEN			MOTORE			
	Serie	Mark	Grosch	SST	Risi	Rück		0,10	1,00	2,00	5,00			0,10	1,00	2,00	5,00	Gem	Foul		Ta Rü		Teilge	1	2	3	4
1								X				X		X				X						X			
2						X			X				X		X				X						X		
3						X		X	X			X	X	X	X			X	X					X	X		
4					X					X						X										X	
5					X			X		X				X		X								X		X	
6					X	X			X	X					X	X									X	X	
7					X	X		X	X	X				X	X	X								X	X	X	
8				X							X						X				X						X
9				X				X			X			X			X				X						X
A				X		X			X		X				X		X				X						X
B				X		X		X	X		X			X	X		X				X						X
C				X	X					X	X					X	X				X						X
D				X	X			X		X	X			X		X	X				X						X
E				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

Tastenbezeichnungen:
Risi1 = Risiko-Taste (Risiko-Automatik)
SST = Start-Stop-Taste, Start-Automatik, Gewinn-Übernahme
Rück = Rückgabetaste
Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung

Fehlertabelle MERKUR BLITZ

Wert	Anzeigestelle 7			6				5				4		3				2			1			0		
0	ZÄHLWERKE			TASTEN				AUSWERFERLICHT-SCHRANKEN				RÜCKL. MÜNZ-SCHALT.	ÜBERL. LICHT-SCHRA.	MÜNZSCHALTER				GEM. + FADENFOUL LICHTSCHRANKE			ZUSATZTASTEN			MOTORE		
	Serie	Mark	Grosch	SST	Risi	Rück		0,10	1,00	2,00	5,00			0,10	1,00	2,00	5,00	Gem	Foul		Ta Rü		Teilge	1	2	3
1								X				X		X				X					X	X		
2						X			X				X		X				X						X	
3						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
6					X	X			X	X					X	X					X				X	X
7					X	X		X	X	X				X	X	X					X		X	X	X	X
8											X						X									
9								X			X			X			X									
A						X			X		X				X		X									
B						X		X	X		X			X	X		X									
C					X					X	X					X	X									
D					X			X		X	X			X		X	X									
E					X	X			X	X	X				X	X	X									
F					X	X		X	X	X	X			X	X	X	X									

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

Fehlertabelle DISC OLYMPIA

Wert	Anzeigestelle 7			6				5				4		3				2			1				0		
0	ZÄHLWERKE			TASTEN				AUSWERFERLICHT-SCHRANKEN				RÜCKL. MÜNZ-SCHALT.	ÜBERL. LICHT-SCHRA.	MÜNZSCHALTER				GEM. + FADENFOUL LICHTSCHRANKE			ZUSATZTASTEN				MOTORE		
	Serie	Mark	Grosch	Sta1	Sto3	Rück		0,10	1,00	2,00	5,00			0,10	1,00	2,00	5,00	Gem	Foul		Ta Rü	Sto2	Risi1	Risi2	1	2	3
1								X				X		X				X						X	X		
2						X			X				X		X				X				X			X	
3						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
6					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
8				X							X						X				X						
9				X				X			X			X			X				X			X			
A				X		X			X		X				X		X				X		X				
B				X		X		X	X		X			X	X		X				X		X	X			
C				X	X					X	X					X	X				X	X					
D				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		X	X	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)
Sto2 = Stop-Taste Scheibe 2 und Vollgewinn-Übernahme
Rück = Rückgabetaste
Risi 2 = Taste Risiko-Leiter II

Fehlertabelle KREUZ AS

Wert	Anzeigestelle 7		6				5				4		3				2			1				0			
0			TASTEN				AUSWERFERLICHT-SCHRANKEN				RÜCKL. MÜNZ-SCHALT.	ÜBERL. LICHT-SCHRA.	MÜNZSCHALTER				GEM. + FADENFOUL LICHTSCHRANKE			ZUSATZTASTEN				MOTORE			
				Risi1	Risi2	Rück	0,10	1,00	2,00	5,00			0,10	1,00	2,00	5,00	Gem	Foul		Hal4	Hal3	Hal2	Hal1	Gewü	St St	Hal5	Ta Rü
1			X				X				X		X				X						X	X			
2						X		X				X		X				X				X			X		
3						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	
6					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	
8				X						X						X				X							X
9				X			X			X			X			X				X			X	X			X
A				X		X		X		X				X		X				X		X			X		X
B				X		X	X	X		X			X	X		X				X		X	X	X	X		X
C				X	X				X	X					X	X				X	X					X	X
D				X	X		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			X	X	X
F				X	X	X	X	X	X	X			X	X	X	X				X	X	X	X	X	X	X	X

Tastenbezeichnungen:
ST ST = Start-Taste, Spiel starten, Karten neu
Hal3 = Karte halten
Hal4 = 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
Hal2 = Karte halten
Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung
Risi1 = Taste Risiko-Leiter I (Risiko-Automatik)

Fehlertabelle MERKUR ELITE DISC

Wert	Anzeigestelle 7			6				5				4		3				2			1				0		
0	ZÄHLWERKE			TASTEN				AUSWERFERLICHT-SCHRANKEN				RÜCKL. MÜNZ-SCHALT.	ÜBERL. LICHT-SCHRA.	MÜNZSCHALTER				GEM. + FADENFOUL LICHTSCHRANKE			ZUSATZTASTEN				MOTORE		
	Serie	Mark	Grosch	Sta1	Sto3	Rück		0,10	1,00	2,00	5,00			0,10	1,00	2,00	5,00	Gem	Foul		Ta Rü	Sto2	Risi1	Risi2	1	2	3
1								X				X		X				X						X	X		
2						X			X				X		X				X				X			X	
3						X		X	X			X	X	X	X			X	X				X	X	X	X	
4	X				X					X						X						X					X
5	X				X			X		X		X		X		X		X				X		X	X		X
6	X				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	X	X
8				X							X						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	
B				X		X		X	X		X	X	X	X	X		X	X	X		X		X	X	X	X	
C	X			X	X					X	X					X	X				X	X					X
D	X			X	X			X		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		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	X	X	X

Tastenbezeichnungen:
Sta1 = Start-Taste Scheibe 1 (Start-Automatik und Spiel starten)
Sto3 = Stop-Taste Scheibe 3 (Halbgewinn-Übernahme und Spiel starten)
Rück = Rückgabetaste
Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung
Sto2 = Stop-Taste Scheibe 2 und Vollgewinn-Übernahme
Risi1 = Taste Risiko-Leiter I
Risi 2 = Taste Risiko-Leiter II

Fehlertabelle GRAND HAND

Wert	Anzeigestelle 7				6				5				4		3				2			1				0			
0	MOTORE				TASTEN				AUSWERFERLICHT-SCHRANKEN				RÜCKL. MÜNZ-SCHALT.	ÜBERL. LICHT-SCHRA.	MÜNZSCHALTER				GEM. + FADENFOUL LICHTSCHRANKE			ZUSATZTASTEN				TASTEN			
	4	3	2	1	STST	Rück	Risi1	Risi2	5,00	2,00	1,00	0,10			5,00	2,00	1,00	0,10		Foul	Gem	Hal4	Hal3	Hal2	Hal1	Hand	Mot5	Hal5	TaRü
1				X				X				X	X					X			X				X	X			
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	X		
4		X				X				X						X							X					X	
5		X		X		X		X		X		X				X		X			X		X		X	X		X	
6		X	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	X	X	
8	X				X				X						X							X							X
9	X			X	X			X	X			X			X			X			X	X			X	X			X
A	X		X		X		X		X		X				X		X			X		X		X			X		X
B	X		X	X	X		X	X	X		X	X			X		X	X		X	X	X		X	X	X	X		X
C	X	X			X	X			X	X					X	X						X	X					X	X
D	X	X		X	X	X		X	X	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			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	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; TaRü = Tasten-Rückführungsleitung; Hand = Hand Motor; Mot5 = Motor 5

Fehlertabelle Disc 2000 / 2001

Wert	Anzeigestelle 7			6				5				4		3				2			1				0		
0	ZÄHLWERKE			TASTE				AUSWERFERLICHT-SCHRANKEN				RÜCKL. MÜNZ-SCHALT.	ÜBERL. LICHT-SCHRA.	MÜNZSCHALTER				GEM. + FADENFOUL LICHTSCHRANKE			ZUSATZTASTE				MOTOR		
	Serie	Mark	Grosch	Sta1	Sto3	Rück		0,10	1,00	2,00	5,00			0,10	1,00	2,00	5,00	Gem	Foul		Ta Rü	Sto2	Risi1	Risi2	1	2	3
1								X				X		X				X						X	X		
2						X			X				X		X				X				X			X	
3						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
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	X
8				X							X						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	
B				X		X		X	X		X	X	X	X	X		X	X	X		X		X	X	X	X	
C				X	X					X	X					X	X				X	X					X
D				X	X			X		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	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	X	X

Abkürzungen der Tastenbezeichnungen:
Sta1 = 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

Fehlertabelle MERKUR Roulette

Wert	Anzeigestelle 7			6				5				4		3				2			1				0		
0	NICHT BELEGT			TASTE				AUSWERFERLICHT-SCHRANKEN				RÜCKL. MÜNZ-SCHALT.	ÜBERL. LICHT-SCHRA.	MÜNZSCHALTER				GEM. + FADENFOUL LICHTSCHRANKE			ZUSATZTASTE				MOTOR		
			Tas15		Star	Rück		0,10	1,00	2,00	5,00			0,10	1,00	2,00	5,00	Gem	Foul		Ta Rü		Risi1	Risi2	1	Kugel	
1			X					X				X		X				X						X	X		
2						X			X				X		X				X				X			X	
3						X		X	X			X	X	X	X			X	X				X	X	X	X	
4					X					X						X											
5					X			X		X				X		X								X			
6					X	X			X	X					X	X							X				
7					X	X		X	X	X				X	X	X							X	X			
8											X						X				X						
9								X			X			X			X				X			X			
A									X		X				X		X				X		X				
B								X	X		X			X	X		X				X		X	X			
C										X	X					X	X				X						
D								X		X	X			X		X	X				X			X			
E									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

Wert	Anzeigestelle 7			6				5				4		3				2			1				0		
0	ZÄHLWERKE			TASTE				AUSWERFERLICHT-SCHRANKEN				RÜCKL. MÜNZ-SCHALT.	ÜBERL. LICHT-SCHRA.	MÜNZSCHALTER				GEM. + FADENFOUL LICHTSCHRANKE			ZUSATZTASTE				MOTOR		
		Sesr	Sesl	Sta1	Sto3	Rück		0,10	1,00	2,00	5,00			0,10	1,00	2,00	5,00	Gem	Foul		Ta Rü	Sto2	Risi1	Risi2	1	2	3
1			X					X				X		X				X						X	X		
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		X
6		X			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	X	X	X
8				X							X						X				X						
9			X	X				X			X	X		X			X	X			X			X	X		
A		X		X		X			X		X		X		X		X		X		X		X			X	
B		X	X	X		X		X	X		X	X	X	X	X		X	X	X		X		X	X	X	X	
C				X	X					X	X					X	X				X	X					X
D			X	X	X			X		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		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	X	X	X	X

Abkürzungen der Tastenbezeichnungen:
Sesr = Sesamfenster rechts
Sesl = Sesamfenster links
Sta 1 = Starttaste Scheibe 1 (Startautomatik und Spiel starten)
Sto3 = Stoptaste Scheibe 3 (Teilgewinnübernahme und Spiel starten)
Rück + Rückgabetaste
Tarü = Tasten-Rückführungsleitung
Sto 2 = Stoptaste Scheibe 2 und Vollgewinnübernahme
Risi 1 = Taste Risiko-Leiter I
Risi 2 = Taste Risiko-Leiter II

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

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

Fehlertabelle NOVA

Wert	Anzeigestelle 7			6				5				4		3				2	1				0		
0	ZÄHLWERKE			TASTEN				AUSWERFERLICHT-SCHRANKEN				RÜCKL. MÜNZ-SCHALT.	ÜBERL. LICHT-SCHRA.	MÜNZSCHALTER				GEMEINSAME MÜNZLICHT-SCHRANKE	ZUSATZTASTEN				MOTORE		
	Serie	Mark	Grosch	Sta1	Sto3	Rück	Schl	0,10	1,00	2,00	5,00			0,10	1,00	2,00	5,00		Ta Rü	Sto2	Ha Ri	Vo Ri	1	2	3
1			X				X	X				X		X				X				X	X		
2		X				X			X				X		X						X			X	
3		X	X			X	X	X	X			X	X	X	X						X	X	X	X	
4	X				X					X						X				X					X
5	X		X		X		X	X		X				X		X				X		X	X		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	X
8				X							X						X		X						
9				X			X	X			X			X			X		X			X			
A				X		X			X		X				X		X		X		X				
B				X		X	X	X	X		X			X	X		X		X		X	X			
C				X	X					X	X					X	X		X	X					
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	X	X	X	X	X			X	X	X	X		X	X	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

Wert	Anzeigestelle 7			6				5				4		3				2			1				0		
0	ZÄHLWERKE			TASTEN				AUSWERFERLICHT-SCHRANKEN				RÜCKL. MÜNZ-SCHALT.	ÜBERL. LICHT-SCHRA.	MÜNZSCHALTER				GEM. + FADENFOUL LICHTSCHRANKE			ZUSATZTASTEN				MOTORE		
	Serie			Sta1	Sto3	Rück		0,10	1,00	2,00	5,00			0,10	1,00	2,00	5,00	Gem	Foul		Ta Rü	Sto2	Risi1	Risi2	1	2	3
1							X	X				X		X				X						X	X		
2						X			X				X		X				X				X			X	
3						X	X	X	X			X	X	X	X			X	X				X	X	X	X	
4	X				X					X						X						X					X
5					X		X	X		X				X		X						X		X	X		X
6					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
8				X							X						X				X						
9				X			X	X			X			X			X				X			X			
A				X		X			X		X				X		X				X		X				
B				X		X	X	X	X		X			X	X		X				X		X	X			
C				X	X					X	X					X	X				X	X					
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	X	X	X	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)
Sto2 = Stop-Taste Scheibe 2 und Vollgewinn-Übernahme
Rück = Rückgabetaste
Risi 2 = Taste Risiko-Leiter II

Fehlertabelle DOPPELT JACKPOT

Wert	Anzeigestelle 7			6				5				4		3				2			1				0		
0	ZÄHLWERKE			TASTEN				AUSWERFERLICHT-SCHRANKEN				RÜCKL. MÜNZ-SCHALT.	ÜBERL. LICHT-SCHRA.	MÜNZSCHALTER				GEM. + FADENFOUL LICHTSCHRANKE			ZUSATZTASTEN				MOTORE		
	Serie	Mark	Grosch	Sta1	Sto3	Rück		0,10	1,00	2,00	5,00			0,10	1,00	2,00	5,00	Gem	Foul		Ta Rü	Sto2	Risi1	Risi2	1	2	3
1								X				X		X				X						X	X		
2						X			X				X		X				X				X			X	
3						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
6					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
8				X							X						X				X						
9				X				X			X			X			X				X			X			
A				X		X			X		X				X		X				X		X				
B				X		X		X	X		X			X	X		X				X		X	X			
C				X	X					X	X					X	X				X	X					
D				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		X	X	X	X			X	X	X	X				X	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

Wert	Anzeigestelle 7			6				5				4		3				2			1				0		
0	ZÄHLWERKE			TASTEN				AUSWERFERLICHT-SCHRANKEN				RÜCKL. MÜNZ-SCHALT.	ÜBERL. LICHT-SCHRA.	MÜNZSCHALTER				GEM. + FADENFOUL LICHTSCHRANKE			ZUSATZTASTEN				MOTORE		
	Serie	Mark	Grosch	Sta1	Sto3	Rück		0,10	1,00	2,00	5,00			0,10	1,00	2,00	5,00	Gem	Foul		Ta Rü	Sto2	Risi1	Risi2	1	2	3
1								X				X		X				X						X	X		
2						X			X				X		X				X				X			X	
3						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
6					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
8				X							X						X				X						
9				X				X			X			X			X				X			X			
A				X		X			X		X				X		X				X		X				
B				X		X		X	X		X			X	X		X				X		X	X			
C				X	X					X	X					X	X				X	X					
D				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		X	X	X	X			X	X	X	X				X	X	X	X			

Tastenbezeichnungen:
Sta1 = Start-Taste Scheibe 1 (Start-Automatik und Spiel starten)
Rück = Rückgabetaste
Risi1 = Taste Risiko-Leiter I
Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung
Sto3 = Stop-Taste Scheibe 3 (Halbgewinn-Übernahme und Spiel starten)
Sto2 = Stop-Taste Scheibe 2 und Vollgewinn-Übernahme
Risi2 = Taste Risiko-Leiter II

Fehlertabelle DOPPELSTART

Wert	Anzeigestelle 7			6				5				4		3				2			1				0		
0	ZÄHLWERKE			TASTEN				AUSWERFERLICHT-SCHRANKEN				RÜCKL. MÜNZ-SCHALT.	ÜBERL. LICHT-SCHRA.	MÜNZSCHALTER				GEM. + FADENFOUL LICHTSCHRANKE			ZUSATZTASTEN				MOTORE		
	Serie	Mark	Grosch	Sta1	Sto3	Rück		0,10	1,00	2,00	5,00			0,10	1,00	2,00	5,00	Gem	Foul		Ta Rü	Sta	Risi1	Risi2	1	2	3
1								X				X		X				X						X	X		
2						X			X				X		X				X				X			X	
3						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
6					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
8				X							X						X				X						
9				X			X	X			X			X			X				X			X			
A				X		X			X		X				X		X				X		X				
B				X		X		X	X		X			X	X		X				X		X	X			
C				X	X					X	X					X	X				X	X					
D				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		X	X	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
Sta2 = Start-Taste Scheibe 2
Sto3 = Stop-Taste Scheibe 3 (Gewinn-Übernahme)
Risi1 = Taste Risiko-Leiter I
Rück = Rückgabetaste
Risi 2 = Taste Risiko-Leiter II

Fehlertabelle KRISTALL

Wert	Anzeigestelle 7			6				5				4		3				2			1				0		
0	ZÄHLWERKE			TASTEN				AUSWERFERLICHT-SCHRANKEN				RÜCKL. MÜNZ-SCHALT.	ÜBERL. LICHT-SCHRA.	MÜNZSCHALTER				GEM. + FADENFOUL LICHTSCHRANKE			ZUSATZTASTEN				MOTORE		
	Serie			Sta1	Sto3	Rück		0,10	1,00	2,00	5,00			0,10	1,00	2,00	5,00	Gem	Foul		Ta Rü	Sto2	Risi1	Risi2	1	2	3
1								X				X		X				X						X	X		
2						X			X				X		X				X				X			X	
3						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
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	X
8				X							X						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	
B				X		X		X	X		X	X	X	X	X		X	X	X		X		X	X	X	X	
C				X	X					X	X					X	X				X	X					X
D				X	X			X		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	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	X	X

Tastenbezeichnungen:
Sta1 = Start-Taste Scheibe 1 (Start-Automatik und Spiel starten)
Sto3 = Stop-Taste Scheibe 3 (Halbgewinn-Übernahme und Spiel starten)
Rück = Rückgabetaste
Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung
Sto2 = Stop-Taste Scheibe 2 und Vollgewinn-Übernahme
Risi1 = Taste Risiko-Leiter I
Risi 2 = Taste Risiko-Leiter II

Fehlertabelle SUPER JACKPOT

Wert	Anzeigestelle 7			6				5				4		3				2			1				0		
0	ZÄHLWERKE			TASTEN				AUSWERFERLICHT-SCHRANKEN				RÜCKL. MÜNZ-SCHALT.	ÜBERL. LICHT-SCHRA.	MÜNZSCHALTER				GEM. + FADENFOUL LICHTSCHRANKE			ZUSATZTASTEN				MOTORE		
	Serie			St St	Gewü	Rück		0,10	1,00	2,00	5,00			0,10	1,00	2,00	5,00	Gem	Foul		Ta Rü	Sto2	Risi1	Risi2	1	2	3
1								X				X		X				X						X	X		
2						X			X				X		X				X				X			X	
3						X		X	X			X	X	X	X			X	X				X	X	X	X	
4	X				X					X						X						X					X
5					X			X		X		X		X		X		X				X		X	X		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	X
8				X							X						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	
B				X		X		X	X		X	X	X	X	X		X	X	X		X		X	X	X	X	
C				X	X					X	X					X	X				X	X					X
D				X	X			X		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	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	X	X

Tastenbezeichnungen:
St St = Start-Stop-Taste, Start-Automatik Ein/Aus
Rück = Rückgabetaste
Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung
Gewü = Teilgewinn-Übernahme, Volle Gewinn-Übernahme
Risi1 = Taste Risiko-Leiter I, Risiko-Automatik mit Start-Automatik
Risi 2 = Taste Risiko-Leiter II, Risiko-Automatik mit Startautomatik
Sto2 = Stop-Taste Scheibe 2 und Volle Gewinn-Übernahme

Fehlertabelle Doppelpot

Wert	Anzeigestelle 7			6				5				4		3				2			1				0		
0	ZÄHLWERKE			TASTE				AUSWERFERLICHT-SCHRANKEN				RÜCKL. MÜNZ-SCHALT.	ÜBERL. LICHT-SCHRA.	MÜNZSCHALTER				GEM. + FADENFOUL LICHTSCHRANKE			ZUSATZTASTE				MOTOR		
	Serie	Mark	Grosch	Sta1	Ris3	Rück		0,10	1,00	2,00	5,00			0,10	1,00	2,00	5,00	Gem	Foul		Ta Rü	Sto	Risi1	Risi2	1	2	3
1								X				X		X				X						X	X		
2						X			X				X		X				X				X			X	
3						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
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	X
8				X							X						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	
B				X		X		X	X		X	X	X	X	X		X	X	X		X		X	X	X	X	
C				X	X					X	X					X	X				X	X					X
D				X	X			X		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	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	X	X

Abkürzungen der Tastenbezeichnungen:
Sta1 = 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

Fehlertabelle KNIFFI

Wert	Anzeigestelle 7				6				5				4		3				2			1				0			
0	MOTORE				TASTEN				AUSWERFERLICHT-SCHRANKEN				RÜCKL. MÜNZ-SCHALT.	ÜBERL. LICHT-SCHRA.	MÜNZSCHALTER				GEM. + FADENFOUL LICHTSCHRANKE			ZUSATZTASTEN				TASTEN			
	4	3	2	1	STST	Rück	Risi1	Risi2	5,00	2,00	1,00	0,10			5,00	2,00	1,00	0,10		Foul	Gem	Hal4	Hal3	Hal2	Hal1		Mot5	Hal5	
1				X				X				X	X					X			X				X				
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					X	
5		X		X		X		X		X		X				X		X					X		X			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	
8	X				X				X						X							X							
9	X			X	X			X	X			X			X			X				X			X				
A	X		X		X		X		X		X				X		X					X		X					
B	X		X	X	X		X	X	X		X	X			X		X	X				X		X	X				
C	X	X			X	X			X	X					X	X						X	X						
D	X	X		X	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					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 = Motor 5

FEHLERTABELLE Super Nova

Anzeigestelle auf dem Testgerät

WERT	7 Zählwerke 1-	7 Zählwerke ,1	6 Taste: S3	6 Taste: TR	6 Taste: RÜ	5 Ausw.-Lisch ,1	5 Ausw.-Lisch 1-	5 Ausw.-Lisch 2-	5 Ausw.-Lisch 5-	4 Rück Münz-Sch.	4 Überl Licht schr.	3 Münz-Schal. ,1	3 Münz-Schal. 1-	3 Münz-Schal. 2-	3 Münz-Schal. 5-	2 Gem.-Licht schr.	2 Faden Licht schr.	1 Zusatztaste S1	1 Zusatztaste S2	1 Zusatztaste R1	1 Zusatztaste R2	0 Motor 1	0 Motor 2	0 Motor 3
1						▒				▒		▒				▒					▒	▒		
2					▒		▒				▒		▒				▒			▒			▒	
3					▒	▒	▒			▒	▒	▒	▒			▒	▒			▒	▒	▒	▒	
4				▒				▒						▒					▒					▒
5				▒		▒		▒		▒		▒		▒		▒			▒		▒	▒		▒
6				▒	▒		▒	▒			▒		▒	▒			▒		▒	▒			▒	▒
7				▒	▒	▒	▒	▒		▒	▒	▒	▒	▒		▒	▒		▒	▒	▒	▒	▒	▒
8			▒						▒						▒			▒						
9			▒			▒			▒	▒		▒			▒	▒		▒			▒	▒		
A			▒		▒		▒		▒		▒		▒		▒		▒	▒		▒			▒	
B			▒		▒	▒	▒		▒	▒	▒	▒	▒		▒	▒	▒	▒		▒	▒	▒	▒	
C			▒	▒				▒	▒					▒	▒			▒	▒					▒
D			▒	▒		▒		▒	▒	▒		▒		▒	▒	▒		▒		▒	▒	▒		▒
E			▒	▒	▒		▒	▒	▒		▒		▒	▒	▒		▒	▒	▒	▒			▒	▒
F			▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒

Abkürzungen der Tastenbezeichnungen

S1 = Taste Start Scheibe 1
S3 = Taste Stop Scheibe 3
RÜ = Rückgabetaste
R2 = Taste Risikoleiter 2
S2 = Stop Scheibe 2
TR = Tastenrückführungsleitung
R1 = Taste Risikoleiter 1

VENUS Geldspielgeräte

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

Fehlertabelle JUPITER

Wert	Anzeigestelle 7			6				5				4		3				2	1			0			
0	ZÄHLWERKE			TASTEN				AUSWERFERLICHT-SCHRANKEN				RÜCKL. MÜNZ-SCHALT.	ÜBERL. LICHT-SCHRA.	MÜNZSCHALTER				GEMEINSAME MÜNZLICHT-SCHRANKE	ZUSATZTASTEN			MOTORE			
	Serie	Mark	Grosch	Ne Fu	Risi	Rück	Schl	0.10	1.00	2.00	5.00			0.10	1.00	2.00	5.00		Ta Rü		Ri Ums	1	2	3	4
1			X				X	X				X		X				X			X	X			
2		X				X			X				X		X								X		
3		X	X			X	X	X	X			X	X	X	X						X	X	X		
4	X				X					X						X			X					X	
5	X		X		X		X	X		X				X		X			X		X	X		X	
6	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	
8				X							X						X								X
9				X			X	X			X			X			X					X			X
A				X		X			X		X				X		X						X		X
B				X		X	X	X	X		X			X	X		X					X	X		X
C				X	X					X	X					X	X							X	X
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	X	X	X	X	X			X	X	X	X					X	X	X	X

Tastenbezeichnungen:
Ne Fu = Nebenfunktionstaste
Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung
Risi = Risiko-Taste
Rück = Rückgabetaste
Schl. = Schlagkontakt
Ri Ums = Taste für Umschalten der Risikoqualität

Fehlertabelle VENUS

Wert	Anzeigestelle 7			6				5				4		3				2			1			0		
0	ZÄHLWERKE			TASTEN				AUSWERFERLICHT-SCHRANKEN				RÜCKL. MÜNZ-SCHALT.	ÜBERL. LICHT-SCHRA.	MÜNZSCHALTER				GEM. + FADENFOUL LICHTSCHRANKE			ZUSATZTASTEN			MOTORE		
	Serie	Mark	Grosch	SST	Risi	Rück		0,10	1,00	2,00	5,00			0,10	1,00	2,00	5,00	Gem	Foul		Ta Rü		Teilge	1	2	3
1			X				X	X				X		X				X					X	X		
2		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					X
5	X		X		X		X	X		X				X		X					X		X	X		X
6	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
8				X							X						X									
9				X			X	X			X			X			X									
A				X		X			X		X				X		X									
B				X		X	X	X	X		X			X	X		X									
C				X	X					X	X					X	X									
D				X	X		X	X		X	X			X		X	X									
E				X	X	X			X	X	X				X	X	X									
F				X	X	X	X	X	X	X	X			X	X	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

Wert	Anzeigestelle 7			6			5				4		3				2			1			0		
0	ZÄHLWERKE			TASTEN			AUSWERFERLICHT-SCHRANKEN				RÜCKL. MÜNZ-SCHALT.	ÜBERL. LICHT-SCHRA.	MÜNZSCHALTER				GEM. + FADENFOUL LICHTSCHRANKE			ZUSATZTASTEN			MOTORE		
	Serie	Mark	Grosch	St Aut	Risi St	Rück	0,10	1,00	2,00	5,00			0,10	1,00	2,00	5,00	Gem	Foul		Ta Rü			1	2	3
1							X				X		X				X						X		
2						X		X				X		X				X						X	
3						X	X	X			X	X	X	X			X	X					X	X	
4	X				X				X						X					X					X
5					X		X		X				X		X					X			X		X
6					X	X		X	X					X	X					X				X	X
7					X	X	X	X	X				X	X	X					X			X	X	X
8				X						X						X									
9				X			X			X			X			X									
A				X		X		X		X				X		X									
B				X		X	X	X		X			X	X		X									
C				X	X				X	X					X	X									
D				X	X		X		X	X			X		X	X									
E				X	X	X		X	X	X				X	X	X									
F				X	X	X	X	X	X	X			X	X	X	X									

Tastenbezeichnungen:
St Aut = Start-Automatik Gewinn-Übernahme
Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung
Risi ST = Risiko-Start-Stop-Taste
Rück = Rückgabetaste

Fehlertabelle VENUS REX

Wert	Anzeigestelle 7			6				5				4		3				2			1				0		
0	ZÄHLWERKE			TASTEN				AUSWERFERLICHT-SCHRANKEN				RÜCKL. MÜNZ-SCHALT.	ÜBERL. LICHT-SCHRA.	MÜNZSCHALTER				GEM. + FADENFOUL LICHTSCHRANKE			ZUSATZTASTEN				MOTORE		
	Serie	Mark	Grosch	Sta1	Sto3	Rück		0,10	1,00	2,00	5,00			0,10	1,00	2,00	5,00	Gem	Foul		Ta Rü	Sto2	Risi1	Risi2	1	2	3
1								X				X		X				X						X	X		
2						X			X				X		X				X				X			X	
3						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
6					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
8				X							X						X				X						
9				X				X			X			X			X				X			X			
A				X		X			X		X				X		X				X		X				
B				X		X		X	X		X			X	X		X				X		X	X			
C				X	X					X	X					X	X				X	X					
D				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		X	X	X	X			X	X	X	X				X	X	X	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 II

Fehlertabelle VENUS MULTI

Wert	Anzeigestelle 7			6				5				4		3				2			1				0		
0	ZÄHLWERKE			TASTEN				AUSWERFERLICHT-SCHRANKEN				RÜCKL. MÜNZ-SCHALT.	ÜBERL. LICHT-SCHRA.	MÜNZSCHALTER				GEM. + FADENFOUL LICHTSCHRANKE			ZUSATZTASTEN				MOTORE		
	Serie	Mark	Grosch	St St	Gewü	Rück		0,10	1,00	2,00	5,00			0,10	1,00	2,00	5,00	Gem	Foul		Ta Rü		Risi1	Risi2	1	2	3
1								X				X		X				X						X	X		
2						X			X				X		X				X				X			X	
3						X		X	X			X	X	X	X			X	X				X	X	X	X	
4					X					X						X											X
5					X			X		X		X		X		X		X						X	X		X
6					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
8				X							X						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	
B				X		X		X	X		X	X	X	X	X		X	X	X		X		X	X	X	X	
C				X	X					X	X					X	X				X						X
D				X	X			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		X			X	X
F				X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X		X	X	X	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
Rück = Rückgabetaste
Ta Rü = Tasten-Rückführungsleitung
Risi1 = Taste Risiko-Leiter I, Risiko-Automatik mit Start-Automatik

FEHLERTABELLE Venus Rasant

WERT	Anzeigestelle auf dem Testgerät 7				6				5				4		3				2		1				0			
	Zählwerke				Taste:				Ausw.-Lisch				Rück Münz-Sch.	Überl Licht schr.	Münz-Schal.				Gem.-Licht schr.	Faden Licht schr.	Zusatztaste				Motor			
		1-	,1		MI	TR	RÜ		,1	1-	2-	5-			,1	1-	2-	5-			S1	S2	R1	R2	1	2	3	
1									▒				▒		▒				▒					▒	▒			
2							▒			▒				▒		▒				▒			▒			▒		
3							▒		▒	▒			▒	▒	▒	▒			▒	▒			▒	▒	▒	▒		
4						▒					▒						▒					▒					▒	
5						▒			▒		▒		▒		▒		▒		▒			▒		▒	▒		▒	
6						▒	▒			▒	▒			▒		▒	▒			▒		▒	▒			▒	▒	
7						▒	▒		▒	▒	▒		▒	▒	▒	▒	▒		▒	▒		▒	▒	▒	▒	▒	▒	
8					▒							▒						▒			▒							
9					▒				▒			▒	▒		▒			▒	▒		▒			▒	▒			
A					▒		▒			▒		▒		▒		▒		▒		▒	▒		▒			▒		
B					▒		▒		▒	▒		▒	▒	▒	▒	▒		▒	▒	▒	▒		▒	▒	▒	▒		
C					▒	▒					▒	▒					▒	▒			▒	▒					▒	
D					▒	▒			▒		▒	▒	▒		▒		▒	▒	▒		▒	▒	▒	▒	▒		▒	
E					▒	▒	▒			▒	▒	▒		▒		▒	▒	▒		▒	▒	▒	▒			▒	▒	
F					▒	▒	▒		▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	

Abkürzungen der Tastenbezeichnungen
S2 = Taste Stop
MI = Taste Risiko Mitte
RÜ = Rückgabetaste
R2 = Taste Risikoleiter 2
S1 = Taste Start
TR = Tastenrückführungsleitung
R1 = Taste Risikoleiter 1

FEHLERTABELLE Super Multi

Anzeigestelle auf dem Testgerät

WERT	7 Zählwerke 1-	7 Zählwerke ,1	6 Taste: MI	6 Taste: TR	6 Taste: RÜ	5 Ausw.-Lisch ,1	5 Ausw.-Lisch 1-	5 Ausw.-Lisch 2-	5 Ausw.-Lisch 5-	4 Rück Münz-Sch.	4 Überl Licht schr.	3 Münz-Schal. ,1	3 Münz-Schal. 1-	3 Münz-Schal. 2-	3 Münz-Schal. 5-	2 Gem.-Licht schr.	2 Faden Licht schr.	1 Zusatztaste S1	1 Zusatztaste S2	1 Zusatztaste R1	1 Zusatztaste R2	0 Motor 1	0 Motor 2	0 Motor 3
1						▒				▒		▒				▒					▒	▒		
2					▒		▒				▒		▒				▒			▒			▒	
3					▒	▒	▒			▒	▒	▒	▒			▒	▒			▒	▒	▒	▒	
4				▒				▒						▒					▒					▒
5				▒		▒		▒		▒		▒		▒		▒			▒		▒	▒		▒
6				▒	▒		▒	▒			▒		▒	▒			▒		▒	▒			▒	▒
7				▒	▒	▒	▒	▒		▒	▒	▒	▒	▒		▒	▒		▒	▒	▒	▒	▒	▒
8			▒						▒						▒			▒						
9			▒			▒			▒	▒		▒			▒	▒		▒			▒	▒		
A			▒		▒		▒		▒		▒		▒		▒		▒	▒		▒			▒	
B			▒		▒	▒	▒		▒	▒	▒	▒	▒		▒	▒	▒	▒		▒	▒	▒	▒	
C			▒	▒				▒	▒					▒	▒			▒	▒					▒
D			▒	▒		▒		▒	▒	▒		▒		▒	▒	▒		▒	▒	▒	▒	▒		▒
E			▒	▒	▒		▒	▒	▒		▒		▒	▒	▒		▒	▒	▒	▒			▒	▒
F			▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒

Abkürzungen der Tastenbezeichnungen

S2 = Taste Stop
MI = Taste Risiko Mitte
RÜ = Rückgabetaste
R2 = Taste Risikoleiter 2
S1 = Taste Start
TR = Tastenrückführungsleitung
R1 = Taste Risikoleiter 1

Fehlertabelle FULL HOUSE / HERZ AS

Anzeigestelle

Wert	7				6				5				4		3				2			1				0	
0	MOTOR				TASTEN										MÜNZSCHALTER				LICHTSCHRANKE			ZUSATZTASTEN					
	4	3	2	1	Setz	Zieh	Rück	Gew	Mot5		Ris	Hal5			5,00	2,00	1,00			Faden Foul	Gem	Hal4	Hal3	Hal2	Hal1		
1				X				X				X									X				X		
2			X				X				X						X			X				X			
3			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		
6		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		
8	X				X				X						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			
B	X		X	X	X		X	X	X		X	X			X		X			X	X	X		X	X		
C	X	X			X	X			X	X					X	X						X	X				
D	X	X		X	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			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

FEHLERTABELLE Extra Blatt

Anzeigestelle auf dem Testgerät

WERT	7				6				5				4		3				2		1				0			
	Motore				Taste:										Münz-Schal.				Faden Licht schr.	Gem.-Licht schr.	Zusatztaste				Zusatztaste			
	4	3	2	1	S1	ZI	RÜ	GU	M5		RI				5-	2-	1-	,1						H5	H4	H3	H2	H1
1				▒				▒										▒		▒				▒				▒
2			▒				▒				▒						▒		▒								▒	
3			▒	▒			▒	▒			▒						▒	▒	▒	▒				▒			▒	▒
4		▒				▒										▒										▒		
5		▒		▒		▒		▒								▒		▒		▒				▒		▒		▒
6		▒	▒			▒	▒				▒					▒	▒		▒							▒	▒	
7		▒	▒	▒		▒	▒	▒			▒					▒	▒	▒	▒	▒				▒		▒	▒	▒
8	▒				▒				▒						▒										▒			
9	▒			▒	▒			▒	▒						▒			▒		▒				▒	▒			▒
A	▒		▒		▒		▒		▒		▒				▒		▒		▒						▒		▒	
B	▒		▒	▒	▒		▒	▒	▒		▒				▒		▒	▒	▒	▒				▒	▒		▒	▒
C	▒	▒			▒	▒			▒						▒	▒									▒	▒		
D	▒	▒		▒	▒	▒		▒	▒						▒	▒		▒		▒				▒	▒	▒		▒
E	▒	▒	▒		▒	▒	▒		▒		▒				▒	▒	▒		▒						▒	▒	▒	
F	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒	▒		▒				▒	▒	▒	▒	▒	▒				▒	▒	▒	▒	▒

Abkürzungen der Tastenbezeichnungen
H1 = halten Karte 1
H3 = halten Karte 3
S1 = Taste Setzen
M5 = Motor 5
H2 = halten Karte 2
H4 = halten Karte 4
H5 = halten Karte 5
ZI = Taste Geben (links und rechts)
R1 = Taste Risiko
GU = Taste Übertrag (links)
RÜ = Taste Übertrag (rechts)