



produziert von:

**adp Gauselmann GmbH**  
**Merkur Allee 1-15**  
**32339 Espelkamp**

Telefon 05772 / 49-0  
Telefax 05772 / 49-165  
www.adp-gauselmann.de



**Spiel-  
beschreibung**

### **Anschriften**

*Hausanschrift:*  
*Merkur Service:*  
*Teiledienst:*

Boschstraße 8 • 32312 Lübbecke  
Postfach 1133 • 32291 Lübbecke  
Postfach 1133 • 32291 Lübbecke

### **Telefon**

**Technische Hotline:** 0180 / 3 00 55 00 5\*  
**Teiledienst:** 0180 / 3 00 55 00 4\*

Mo. - Fr. von 8.00 Uhr - 20.00 Uhr und Sa. von 10.00 Uhr - 14.00 Uhr

**Zentrale:** 05741 / 273-0

### **Telefax**

*Technische Hotline:* 05741 / 273 366  
*Teiledienst:* 05741 / 273 366  
*Zentrale:* 05741 / 273 108

\* 9 Cent/Min., Festnetz der T-Com / Mobilfunkpreise abweichend



**MERKUR RONDO**

Multicolor-Technik

Hierzu gehört:  
Betriebsanleitung CC 1

# Geld-Gewinn-Spiel-Geräte mit Multicolor-Technik

## Neue Technik spart Kosten

Multicolor ist moderne LED-Technik mit Kalt-Licht-Leuchtdioden. Die Leucht-dioden haben den Vorteil, dass sie bei der Energieaufnahme mit deutlich weniger Strom auskommen als herkömmliche Leuchtmittel. Dadurch führt die Kalt-Licht-Technik zu einer Reduzierung der Wärme im Geld-Gewinn-Spiel-Gerät. Nicht nur das Netzteil an sich bleibt kühl, auch die darum herum angeordneten Geräteteile „leiden“ nicht mehr durch eine hohe Umgebungswärme. Wärmebedingte Störungen entfallen. Die Frontscheibe bleibt „cool“.

Die Reduzierung der Wärme im Automateninneren hat ebenso Auswirkungen auf die Raumtemperatur in der Spielstätte. Dies kann, je nach Ausstattung einer Spielstätte, sogar dazu führen, dass die Klimaanlage mit deutlich niedrigerer Leistung gefahren werden kann.

LED-Technik hat einen weiteren entscheidenden Vorteil gegenüber den herkömmlichen Glühlämpchen, eine fast unbegrenzte Lebensdauer! Der Wechsel „durchgeglühter“ Lämpchen entfällt. Jeder Aufstellunternehmer weiß, was das in der Praxis heißt. Unser Beispiel macht es noch einmal deutlich: Bei durchschnittlich 50 Glühlämpchen in einem Automaten müssen bis zu acht Lämpchen durchschnittlich pro Monat ausgetauscht werden. Die Lebensdauer der wartungsfreien Dioden beträgt hingegen mehr als vier Jahre. Für die Laufzeit eines Geld-Gewinn-Spiel-Gerätes ist das kein Problem.

Die Rechnung ist also ganz simpel: Die Betriebskosten werden um mehr als die Hälfte gesenkt. Berechnet man noch anteilige Energiekosten für eine Klimaanlage hinzu, so können die Kosten sogar um bis zu 70% gesenkt werden. Auch der Spielgast hat einen entscheidenden Vorteil: Der oft ärgerliche Ausfall der beleuchteten Aktionsfelder entfällt.

Somit spricht bereits eine „nüchterne“ Betriebskosten-Bilanz eindeutig für die Multicolor-Technik.

### Energiebedarf für 1 GGSG mit Lampentechnik

Animationsbetrieb	= 180 W x 11 Stunden
Spielbetrieb	= 170 W x 5 Stunden
Energiebedarf	= 2,83 Kwh pro Tag
Normaltarif	= 0,10 €/pro Kwh
<b>Energiekosten</b>	<b>= 103 € pro Jahr</b>

### Personal und Materialkosten Lampentechnik

Angenommen wird 2 defekte Lampen pro Monat  
Arbeitszeit pro Lampe ca. 2 Minuten

Lampenpreis	= 0,12 €
Personalkosten	= 30 €/Stunde

**Kosten pro Jahr = ca. 27,10 €**

**Gesamtkosten pro Jahr = 130 €**

### Energiebedarf für 1 GGSG mit Multicolor-Technik

Animationsbetrieb	= 80 W x 11 Stunden
Spielbetrieb	= 75 W x 5 Stunden
Energiebedarf	= 1,25 Kwh pro Tag
Normaltarif	= 0,10 € pro Kwh
<b>Energiekosten</b>	<b>= 45 € pro Jahr</b>

### Personal und Materialkosten Multicolor-Technik

Leuchtdioden haben laut Hersteller  
eine Lebensdauer von über 4 Jahren

**Kosten = keine**

**Gesamtkosten pro Jahr = 45 €**

**Mit der Multicolor-Technik senken Sie Ihre Betriebskosten um mehr als 50%**

## ... Kennenlern-Spiel ...

Mit dem Kennenlern-Spiel bieten Sie Ihren Spielgästen, aber auch potentiellen Neukunden die Möglichkeit, ein neues Geld-Gewinn-Spiel-Gerät spielend, unter „Echtbedingungen“, von seiner attraktivsten Seite (in Serienspielen) und kostenlos kennen- und schätzen zu lernen.

**Eine echt clevere Werbung !!**

## Besonderheiten

- Die Geldannahme ist gesperrt.
- Es erfolgt keine Auszahlung.
- Erreichte Beträge werden bei einem neuen Spiel oder bei Netzunterbrechung gelöscht.
- Beträge, die bei Ende des Kennenlern-Spiels eine Mindesthöhe (1) erreicht haben werden gespeichert und können als Highscoreliste ausgedruckt werden.
- Der Startwert (4) ist einstellbar. Gleiche Werte wie bei Demo-Spielen im ADMIN-Mode.

## Was ist zu tun ...?

### 1 Kennenlern-Spiel aktivieren, Werte einstellen, Karten freischalten



### F1 Kennenlern-Spiel

#### F1 Ein / Aus

**Ein** = Kennenlern-Spiel **aktivieren**  
Um das Kennenlern-Spiel zu starten, muss es zunächst aktiviert werden.

#### F2 Timeout

Bei "**EIN**" erfolgt eine **Zeitbegrenzung (2)** für das Kennenlern-Spiel. Sind nach Ablauf der Zeit noch Beträge auf dem Zähler, werden diese mit einem bestimmten Betrag vergütet (3).

#### F3 Karten

- Es können bis zu 10 Auffüllkarten pro Gerät freigeschaltet werden.
- Jede Auffüllkarte muß nur einmal freigeschaltet werden.

#### F4 Spiele

- Startwert (4) einstellen. Gleiche Werte wie bei den Demo-Spielen im ADMIN-Mode.

### 2 Kennenlern-Spiel starten

-mit freigeschalteter Auffüll-Card

- **Auffüllkarte einstecken.**
- **Startwerte** werden aufgebucht.
- **Kennenlern-Spiel** mit blinkender Start-Taste starten.



- Nach dem Abspielen erscheint „Ende“, das Kennenlern-Spiel ist beendet. Das Display zeigt anschließend „Probespiel“ im Wechsel mit dem erspieltem Betrag.
- Ein neues Kennenlern-Spiel kann gestartet werden.

**Ende**

### 3 Kennenlern-Spiel ausschalten

-mit Profitester oder Ein/Aus-Card

Wird das Gerät nicht mehr als Aktionsgerät eingesetzt, müssen Sie das Kennenlern-Spiel **deaktivieren** -die Geldannahme ist dann freigegeben. Displays zeigen: **PRO AUS**

**Mit dem Profitester** (analog zum Aktivieren)  
F4 Sonderfunktion -->F2 Kennenlern-Spiel  
F1 Ein / Aus -->F3 deaktivieren

- **Mit der Ein/Aus Karte**  
• Karte einstecken; fertig.



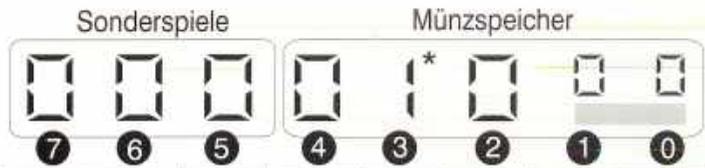
( ) Werte sind in der Gerätebeschreibung bei „Kennenlern-Spiel“ angegeben.

## Das Kennenlern-Spiel als Gewinnspiel

Unter Beachtung der hier gültigen gesetzlichen Rahmenbedingungen kann in Verbindung mit dem Kennenlern-Spiel z. B. über die integrierte Highscoreliste ein Gewinnspiel durchgeführt werden. Nutzen Sie dazu das spezielle Kennenlern-Gewinnspiel-Paket, in dem wir die erforderlichen Komponenten zusammengestellt haben!

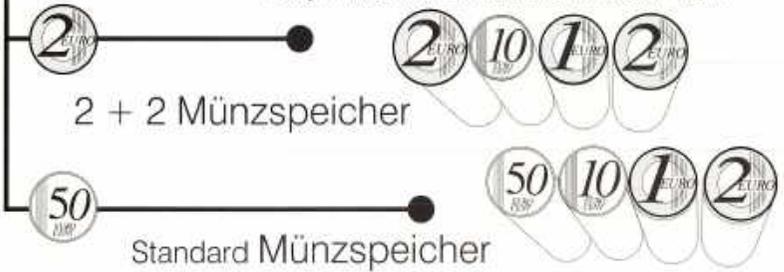
Der Hersteller haftet nicht für Schäden, die durch unsachgemäße Handhabung auftreten. Beachten Sie die Sicherheitshinweise in der Betriebsanleitung.

Die technische Dokumentation gliedert sich in zwei unterschiedliche, jedoch aufeinander aufbauende Teildokumentationen



	Tasten -defekt-	Füll-Lichts. unten -offen-	Münzrohr -leer-	Münze bei Ausz. -vorklemmt-	Auswerf- Lichtschr. -defekt-	EMP Austritt- Lichtschr.	Füll-Lichts. unten -defekt-	Maschine -defekt-
1		10 EUR	10 EUR	10 EUR	10 EUR	10 EUR	10 EUR	Motor 1
2	Risiko rechts	1 EUR	1 EUR	1 EUR	1 EUR	1 EUR	1 EUR	Motor 2
3	Risiko links							Motor 3
4	Schloss- Schalter	2 EUR	2 EUR	2 EUR	2 EUR	2 EUR	2 EUR	
	Tasten -defekt-	Füll-Lichts. oben -offen-	Rohr- Lichts. -defekt-	sonstige Lichtschränke -defekt-	Füll-Lichts. oben -defekt-			
5	Stop	10 EUR		10 EUR			10 EUR	
6	Rück- gabe	1 EUR		1 EUR			1 EUR	
7	Taste mitte				Faden- Foul			
8	Start	2 EUR		2 EUR	AKZ- Foul		2 EUR	

\*Beispiel: Auswerfer-Lichtschränke für 10 Cent defekt



**Vor der Inbetriebnahme**  
des Gerätes ist die Betriebsanleitung **und** diese Spielbeschreibung genau zu lesen.

Ausgabe CC1  
Best.-Nr.: 6004 4591

**Spielbeschreibung**  
Beschreibung des Spielsystems und gerätespezifische Informationen.



**Qualitätsanforderungen**  
Änderungen dieser Dokumentationen aufgrund neuer technischer Erkenntnisse behalten wir uns vor. Spielgeräte aus adp Gauselmann Produktion unterliegen strengsten Sicherheits- und Qualitätsanforderungen und werden vor dem Versand umfangreichen Kontrollen unterworfen. Bestimmte Pflege- und Wartungsintervalle müssen nicht - außer beim Betrieb eines Akzeptors - eingehalten werden.  
Um sicherzustellen, dass während des Transports oder der Lagerung keine Lack-schäden oder sonstige mechanische Beschädigungen aufgetreten sind, unterziehen Sie das Gerät einer Sichtkontrolle.

**Inhalt**

- Allgemeines ..... 1
- Technische Daten ..... 2
- Checkliste Inbetriebnahme ..... 2
- Spielsystem allg. .... 3
- Wahl Spielsystem ..... 3
- Spielsystem spez. .... 4
- Hauptgewinnstatistik ..... 7
- Administrator-Mode ..... 7
- Konformitätserklärung ..... 8
- Teilleiste ..... 9
- Fehlertabelle ..... 12

© adp Gauselmann GmbH  
Spielbeschreibung  
Änderungen vorbehalten  
26.03.2004

## Technische Daten

<b>Maße und Gewicht</b>	Höhe: 86,5 cm Breite: 60,5 cm Tiefe: 31,5 cm Gewicht: ca. 42,3 kg
<b>Elektrische Werte</b> lt. Typenschild	Netzspannung: 230 VAC / 50-60 Hertz Nennaufnahme: 110 W max.
<b>Netzanschluss</b>	Netzkabel in der Netzanschlusseinheit an der Geräterückseite
<b>Feinsicherungen</b>	2x 3,15A träge IEC-Norm
<b>Netzteil</b>	WT 310 +5V, +12V, +24V
<b>Beleuchtung</b>	LED
<b>Walzenmaschine</b>	Codierung: links <b>6B</b> - mitte <b>6D</b> - rechts <b>6B</b>
<b>Akzeptoren optional</b>	JCM EBA 410SD2, NSM Dispenser
<b>Münzprüfer</b>	NRI G40.FT00, WH901.13v5
<b>Münzannahme</b>	10Ct, 20Ct, 50Ct, 1€, 2€

### Beispiel-Checkliste für die Gerätebetriebnahme

<input type="checkbox"/>	<b>Gerätecheck, Selbsttest durchführen</b>		<b>46,47</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Spiel mit Geld durchführen</b> (im Normalspiel)		
<input type="checkbox"/>	<b>Zulassungsdaten überprüfen</b> (bei Kreditspeicher "00")		<b>6</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Codeeingabe</b> (falls nicht bereits im Werk erfolgt)		<b>7</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Individuelle Einstellungen mit dem Testgerät vornehmen</b>		
<input type="checkbox"/>	<b>Grenzen</b> Münzsperrgrenze	15 EU	<b>25</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Grenzen</b> Füllhöhe	300EU / 500 EU	<b>25</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Grenzen</b> max. Wirteauffüllung	1500 EU	<b>38</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Sicherheit</b> Auswurf/Sofortabzug	aus	<b>44</b>
<input type="checkbox"/>	<b>sonstiges</b> evt. Münzannahme	alle frei	<b>41</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Auszahlungsschutz</b> evt. aktivieren	aus	<b>15</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Maschinenbeleuchtung</b>	Stufe 8	<b>43</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Soundeffekte</b>		<b>43</b>
<input type="checkbox"/>	<b>LED Einstellungen</b>		<b>38,44</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Risikosound</b>		<b>43</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Gerätebefüllung über Münzprüfer</b>		
<input type="checkbox"/>	<b>Auffüllungen registrieren</b> (Serviceschalter ziehen)		
<input type="checkbox"/>	<b>Ausdruck mit Löschen anfertigen</b>		
<input type="checkbox"/>	<b>Evt. Spielsystemanpassung vornehmen</b>		<b>8</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Falls gewünscht ADMIN-Karte freigeben</b>		<b>48</b>
<b>Einstellungen für das Auffüllen mit der Auffüllkarte</b>			
<input type="checkbox"/>	<b>evt. max. Wirteauffüllung anpassen</b>	1500 EU	<b>38</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Auszahlung mit Karte zulassen/sperrn</b>	ein	<b>36</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Restbetrag in den Röhren für die Auszahlung</b>	50 EU	<b>36</b>
<b>Einstellungen bei aktiviertem Auszahlungsschutz</b>			
<input type="checkbox"/>	<b>10Ct-Münzen auffüllen mit/ohne Karte</b>	ein	<b>15</b>

Pos.	Bestell.-Nr	Bezeichnung	Bemerkung
1	6004 3128	Netzanschlusseinheit o. Röhre	AT
2	6003 0218	Münzeinlauf kpl. '98	
2 A	6000 1105	Mikroschalter (Türschalter)	2 Stück
3	6004 3117	Maschinensegment - aussen 67/2	AT
4	6004 3118	Maschinensegment - mitte 90/2	AT
4 A	6004 3134	Maschinenplatte LED	AT
4 B	6004 7579	Walzenstreifensatz	
5	6003 0446	Schwenkeinheit 1-fach	
6	6005 2939	Münzeinheit 2+2 Auszahlverschl. ohne MP	
6 A	5501 6583	Münzeinheit 2+2 Auszahlverschl. ohne MP	AT
6 B	6004 7082	Münzprüfer G40.FT00-0002	
6 C	5501 4076	Münzprüfer G40.FT00-0002	AT
6 D	6004 6854	Münzprüfer WH EMP 901.13 V5	
6 E	5501 3768	Münzprüfer WH EMP 901.13 V5	AT
7	6000 9050	Steuereinheit	AT
8	6002 1811	Münzschacht rot	
8 A	6004 8747	Einsatz Münzschacht	
8 B	6004 6909	Stauererkennung	
9	6004 2290	Verteilerplatte Netzteil LED	AT
10	6004 3131	Schaltnetzteil WT 310	AT
11	5501 6803	Soundplatte MERKUR RONDO	AT
12	6004 2396	Tastenverbindungsplatte LED	
12 A	6003 8636	Schild "GASTRONOMIE"	
13	6005 4214	Serienplanplatte	AT
14	6005 4217	Leiter rechts	
15	6005 4216	Leiter links	
16	6004 8765	Einleger bedr.	
16 A	6004 0797	Rahmen 67 - 90 -67	
17	6005 4215	Anzeigeplatte	AT
18	6002 2064	Geldscheinakzeptor Kompakt	OPTIONAL
18 A	5009 0063	Geldscheinakzeptor Standard	OPTIONAL
19	6000 9563	Lautsprecher 8 Ω 15W	
o. Abb.	6005 4357	Türkabelbaum	
o. Abb.	6000 5674	Kasse adp	
o. Abb.	6004 8626	Reflektor-Tiefziehteil	
o. Abb.	6004 4853	Kabelbaumsatz Gehäuse	
o. Abb.	6004 2944	Münzinnenbeleuchtung / LED	

# Teileliste

## MERKUR RONDO

### Grundsätzliches zum Spielgerät

Die hier beschriebenen Spielsystemfeatures sind in der Regel in jedem Spielgerät enthalten.

Alle Funktionen und Merkmale des Spielsystems sind auf der Frontscheibe des Spielgerätes grafisch dargestellt.

#### Höchsteinsatz Höchstgewinn

Ein Spiel darf maximal 20 Cent kosten; der Höchstgewinn beträgt maximal 2€.

#### Spieldauer / Pause

Ein Spiel dauert 12 Sekunden.

Nach 1 Stunde ununterbrochenem Spiel wird eine Pause von 3 Minuten eingelegt.



Einsatz, Höchstgewinn



Spielpause



Münzrückgabe



Obergrenzen



Einstellhilfe  
nur sichtbar während  
der Herstellung

Dioden-Anzeige	Quote %	Spiel-system	
	60	6	Münzspeicher
	68*	7	Münzspeicher
	75	4	Münzspeicher
		9	<b>Gastroquote</b>

\*WE Nr. des Spielsystems, erscheint im Ausdruck

#### Münzrückgabe

Beträge auf dem Münzspeicher werden nach Drücken der Rückgabetaaste am Spielende ausgezahlt.

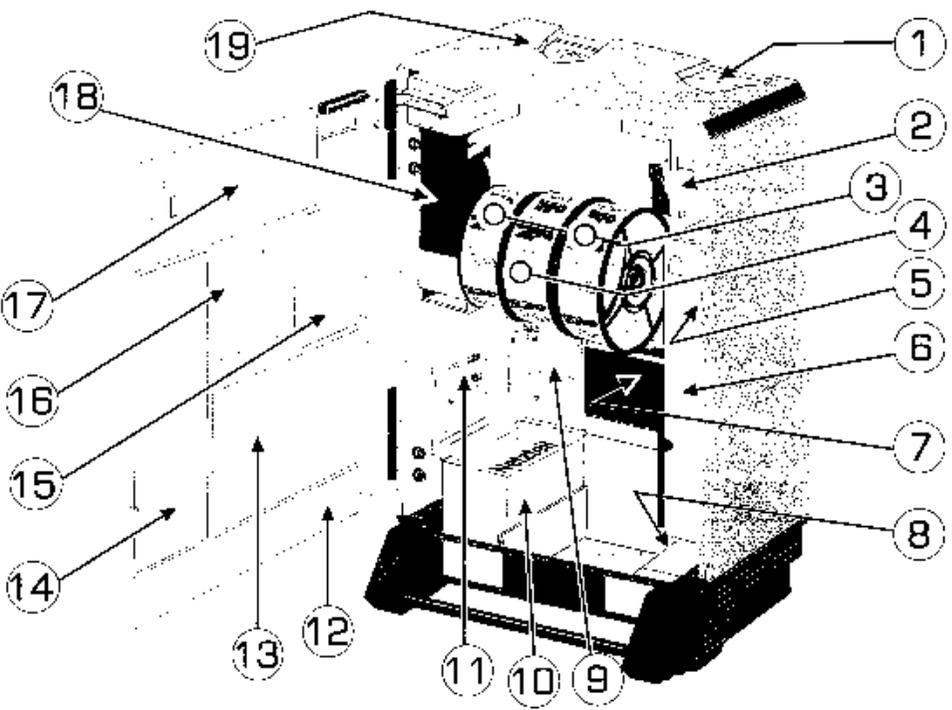
#### Anzeigeeinrichtungen (Obergrenzen)

Münzspeicher:  
im Normalspiel maximal 25 € ; im Sonderspiel erhöhte Obergrenze.

Sonderspielespeicher: max. 999

#### Spielsysteme

Dieses Gerät enthält 4 Spielsysteme. Davon sind die Spielsysteme 6, 7, und 4 für die Spielstätte und das Spielsystem 9 speziell für die Gastronomie konzipiert. Die Anzeige des gewählten Spielsystems erfolgt rechts neben der Zulassungsnummer in der Frontscheibe durch zwei LED's.



Interiansicht

© 03.2004 bei adp Gauselmann GmbH, Lübbecke.  
Änderungen im Sinne des technischen Fortschritts vorbehalten.

**Bonusfeile**

Leuchtet der jeweilige Bonuspfeil, so wird bei Erreichen des Feldes (Pfeilfang) sofort auf das Feld an der Pfeilspitze erhöht und der Bonuspfeil gelöscht. Wird dadurch der letzte Pfeil gelöscht, so wird auf der gegenüberliegenden Seite der Pfeil "Bonus durch Risikoverlust" beleuchtet.



wandeln eine Sonderspielerie in eine  $\downarrow$ -Serie.  
Bei Nichtgewinn startet die mittlere Walze einmal automatisch nach.  
Wird wieder nicht gewonnen, wird im nachfolgenden Spiel kein Einsatz abgebucht.

**10J, 12J, 20J, 25J, 40J, 50J**

- Erreichbar über Risiko oder RONDO-Ausspielung.
- 140J**
- Direkt erreichbar durch 5 x MERKUR.
- Erreichbar über rechten Jackpot in höchster Stufe.



Bei zusätzlichen  $\downarrow$  in  $\downarrow$  oder durch den Gewinn von  $\mathbb{M}$  werden alle  $\text{suS}$  und  $\downarrow$  zu  $\mathbb{M}$ ; bei Nichtgewinn startet die mittlere Walze einmal automatisch nach.  
Wird in  $\mathbb{M}$  nicht gewonnen, so wird im nachfolgenden Spiel kein Einsatz abgebucht (Freispiel).

**50M, 60M**

- Erreichbar über Risiko oder RONDO-Ausspielung.
- 150M**
- Direkt erreichbar durch 6 x MERKUR.
- Erreichbar über rechten Jackpot in höchster Stufe.

**Startauspielungen** bei 5 bis 12  $\text{suS}$

Starten mit der Starttaste bei Erreichen des Feldes 6 / 12  $\text{suS}$  bzw. 5/ 10  $\text{suS}$  bis zu einem  $\text{suS}/\downarrow/\mathbb{M}$  -Zählerstand 201 möglich.

In  $\mathbb{M}$  werden durch die RONDO-Ausspielung mindestens 20  $\downarrow$  gewonnen.

**Ausspielung nicht möglich:**

- Teilgewinn-Annahme nach Risiko

**Jackpot**

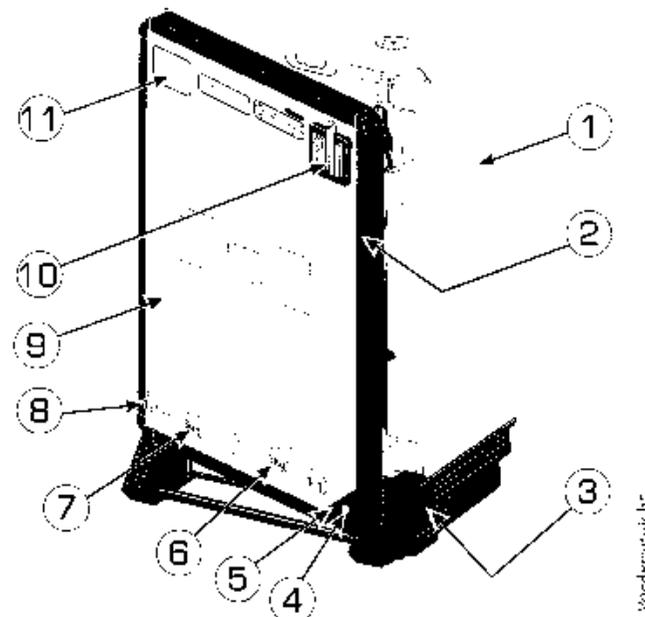
Die dargestellten Kombinationen erhöhen bzw. lösen den Jackpot aus; erfolgt die Auslösung bei Sonderspielezähler größer "0", so wird das höchste Gewinnfeld gegeben.

**Freispiele**

Zeigen Depot und  $\text{suS}/\downarrow/\mathbb{M}$  -Zähler die gleiche Zahl und wird nicht gewonnen, wird nach erfolglosem Nachstart des mittleren Drehkörpers ein Freispiel gegeben.

Werden 100 Cent, 160 Cent oder 200 Cent bei  $\text{suS}/\downarrow/\mathbb{M}$  -Zähler = 0 riskiert und es wird nicht gewonnen, so ist das folgende Spiel ein Freispiel.

**Teilleiste  
MERKUR RONDO**



POS.	Bestell.-Nr.	Bezeichnung	Bemerkung
1	6004 7186	Gehäuse	
2	6004 2663	Rahmen schwarz	
3	6004 3407	Sockel schwarz	
4	6000 2995	Zylinderschloss 13 X24 oval	
5	6003 0324	Schlossblende	
6	6000 8280	Taste "STOP"	
7	6000 8281	Taste "START"	
8	6004 2407	Taste "RISIKO"	
9	6005 4361	Frontscheibe MERKUR RONDO	
10	6005 4758	Münzeinwurf f. Karte	
11	6004 4165	Akzeptorblende mit Stern	
11 A	6004 4293	Sternbeleuchtung	

# Konformitätserklärung

Wir **adp Gauselmann GmbH**

(Name des Anbieters)

**32312 Lübbecke Boschstraße 8**

(Anschrift)

erklären in alleiniger Verantwortung, daß das Produkt

## Geldspielautomat MERKUR RONDO

Bezeichnung

**Profitech 3000 EU**

Typ

**Wandgerät**

Modell

auf das sich diese Erklärung bezieht, mit der/den folgenden Norm(en) oder normativen Dokument(en) übereinstimmt.

EN 55022:1994; EN 61000-3-2+A14:1998; EN 61000-3-3:1998

EN 50082-1:1997

hier betreffend IEC 1000-4-2, -3, -4, -5, -6, -8, -11, ENV 50204

EN 60204-1;

(Titel und/oder Namen sowie Ausgabedatum der Norm(en), oder der anderen normativen Dokumente)

(falls zutreffend)

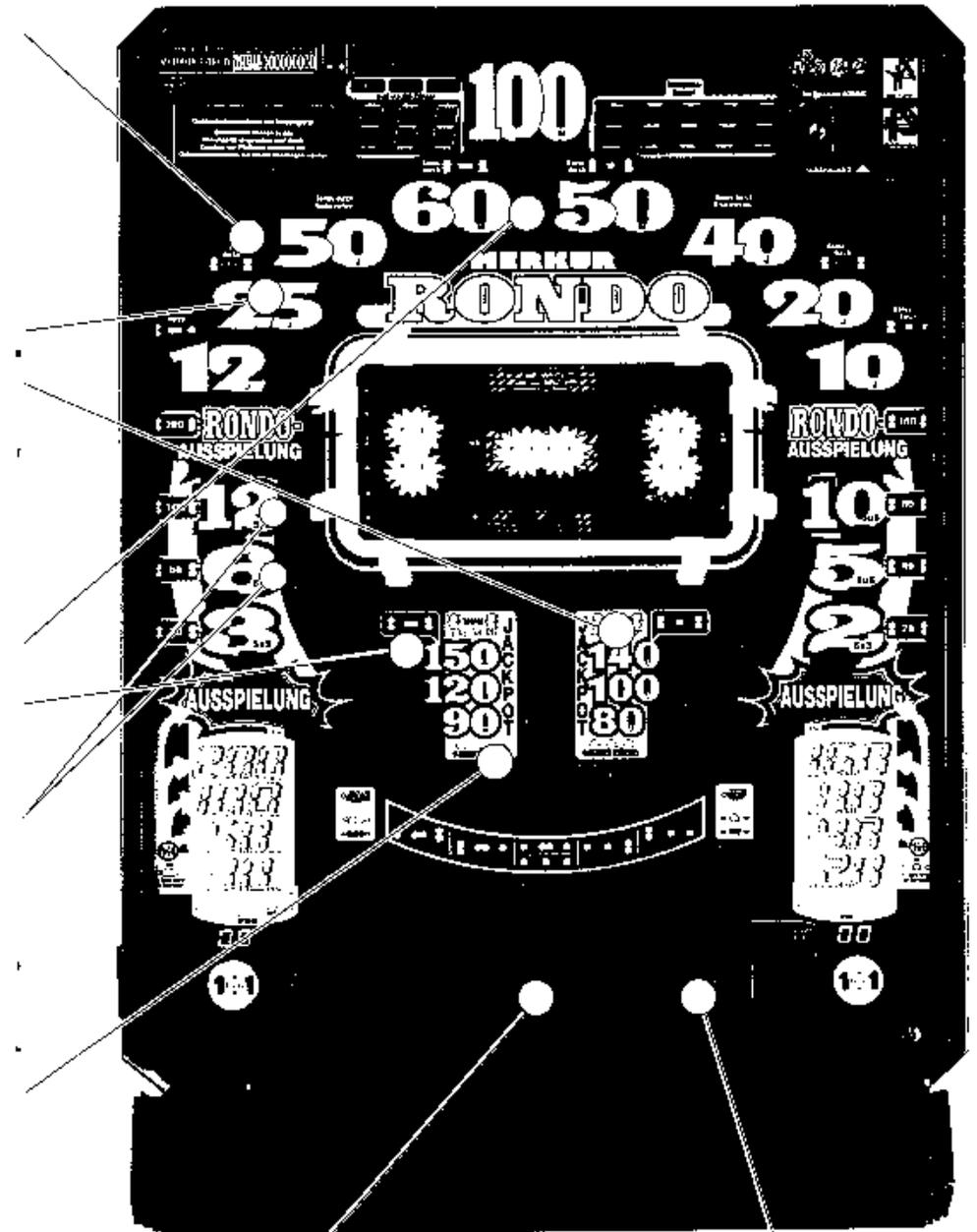
Gemäß den Bestimmungen der Richtlinie

89/336 EWG; 92/31 EWG; 93/68 EWG; 73/23 EWG; 89/392 EWG

Lübbecke, 2003-07-22

(Ort und Datum der Ausfertigung)

adp Gauselmann GmbH  
Geschäftsführer  
32312 Lübbecke  
Tel. 05203 9100-100  
Fax 05203 9100-101



### Splitten

Ab 5 \$u\$ bis 12 \$u\$: (nicht durch Risiko) werden 3 \$u\$ bzw. 2 \$u\$ zum Risiko angeboten, der Rest wird verbucht.

### Teilgewinnübernahme

Ab 6 bis 12 \$u\$: möglich.

Änderungen vorbehalten

## Spielsystem

### Risiko

Normalgewinne bis 100 

### Risikoangebot

#### 2 Euro in Sonderspielen

bei allen Serienkombinationen oder gestreiftem Feld werden 2€ gegeben, bei  und  werden 200 Cent und sonst 160 Cent und anschließend 40 Cent zum Risiko angeboten.

### MERKUR-Risiko

Bei 20 Cent Gewinnen bzw. 30 Cent Gewinnen mit  bzw.  auf der mittleren Walze wird der entsprechende Gewinn auf das höchste zugehörige Risikofeld oberhalb einer leuchtenden Pfeilspitze riskiert. Anschließend wird der nächsthöhere Pfeil oberhalb einer Pfeilspitze beleuchtet.

Wurde erfolgreich auf das höchste Feld oberhalb einer beleuchteten Pfeilspitze riskiert, wird dieses gelöscht und das unterste beleuchtet. Wird das Risiko auf 160 Cent oder höher nicht angenommen, werden 20 Cent bzw. 30 Cent auf 80 Cent bzw. 100 Cent erhöht und ein Freispiel gegeben.

### Nicht riskierbar sind:

- Beträge in Verbindung mit Sonderspielen.
- Beträge bei SZ > 9, außer bei: , ,  oder  auf der mittleren Walze.
- 50 M und 60 M in 
- Gewinne aus Jackpotauslösung

### Risiko -- max. 150 auf Zähler

Durch Risiko kann der Sonderspielezähler maximal auf 150 bzw. der (SuS/J)/M - Zähler maximal auf 301 erhöht werden.

### Einstellbare Risikoautomatik Ein-/Um-/Ausschaltbar mit Taste

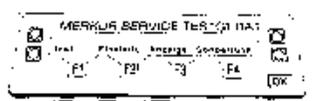
Für jede Leiter bis maximal 100  getrennt einstellbar.

### Start-Automatik Kein Nachstart bei oder

### Bonuspfeile

Mit **F2** , **F4** , **F5**  oder **F1**  gelangen Sie in das Einstellmenü Bonuspfeile, in der Anzeige werden die noch einstellbaren Werte angezeigt.

- Taste **F3** schaltet auf den nächsten möglichen Anzeigewert
- Taste  bestätigt den ausgewählten Wert.



## Hauptgewinnstatistik / Administrator-Mode

### Hauptgewinnstatistik

In die Hauptgewinnstatistik werden Seriengewinne mit mindestens 20 Sonderspielen eingetragen.

Der Eintrag erfolgt mit Datum, Uhrzeit, Anzahl der gewonnenen Sonderspiele und die Art des Sonderspielgewinns; es wird immer die letzte Gewinnsituation gespeichert. Die Daten bleiben solange erhalten, bis ein Ausdruck mit Löschen erfolgt.

#### Beispielausdruck

HAUPTGEWINNE:				
07.01-04	18:33	60M	RL	60  - durch Risikogewinn in der Linken Leiter
06.01-04	14:25	20J	A	20  durch Ausspielung
06.01-04	14:02	50M	RR	50  - durch Risikogewinn in der Rechten Leiter
05.01-04	18:07	140M	D	140  durch Direktgewinn

### Übersicht Administrator-Mode

Nr.:	Funktion / Hinweis	Erläuterung
1	Farbentest	Einschalten jeder LED-Farbe einzeln
2	Spielsystem	Auswahl des Spielsystems
3	Recall-Commander	Abruf der letzten 10 Spielabläufe
4	Gewinntest	Maschinenkombination einstellen; Gewinn einlaufen lassen
5	Probespiele	gewünschtes Serienfeld auswählen und Sonderspiele abspielen
6	Statistikdaten	Abruf der Statistikdaten
7	Jackpot erhöhen	Bei gehaltener mittlerer Taste: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Taste Start für linken Jackpot,</li> <li>• Taste Stop für rechten Jackpot</li> </ul>
8	weitere Bonuspfeile	Setzen beginnend ab dem niedrigsten möglichen Bonuspfeil <ul style="list-style-type: none"> <li>• Taste Start setzt freien Bonuspfeil</li> <li>• Taste Risiko rechts schaltet weiter</li> </ul>

### Hinweis:

-  Eine Veränderung wird im Zählerwerkausdruck registriert. Eine Rückstellung ist nach der Bestätigung der Sicherheitsabfrage (Taste Start blinkt) nicht möglich. Nach Auslösung des veränderten Features erfolgt eine automatische Rückstellung.
-  Eine Einstellung ist auch über den Profitester möglich.