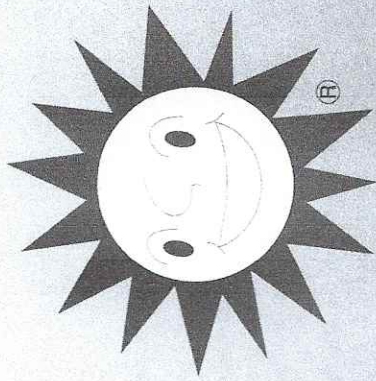
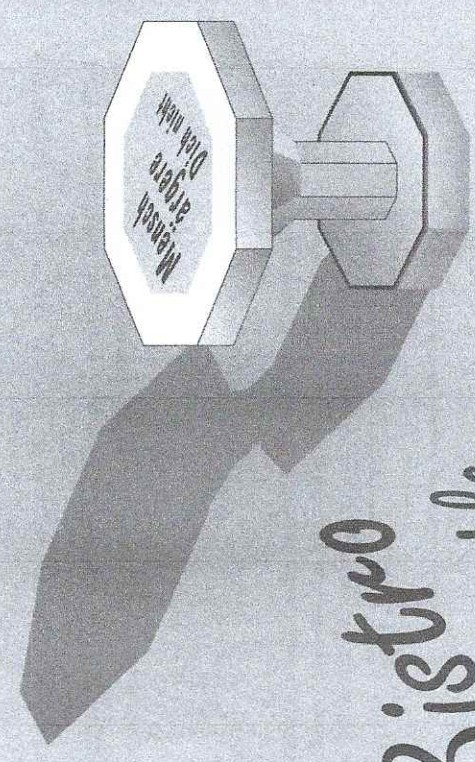




**Mensch  
ärgere  
Dich nicht**



*Bistro  
table*

# **Bedienungshandbuch**

## Aufstellhinweise

Das Geräte darf nur in trockenen Räumen an einer VDE-gerecht installierten Schutzkontakt-Steckdose betrieben werden.

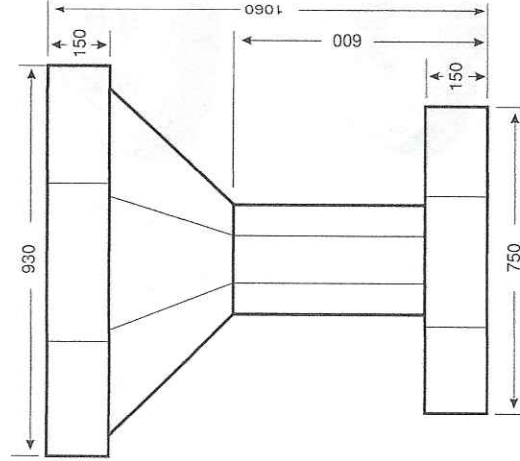
Vor Anschluß des Gerätes Netzspannung prüfen! Das Gerät ist für eine Wechselspannung von 220 V ausgelegt.

**Vor der Ausführung von Reparaturen Gerät vom Netz trennen!**

## Copyright

des Programminhaltes (Eigentum) liegt ausschließlich beim Hersteller. Auch bei Reparaturen gilt Geheimhaltungsschutz des Programminhaltes.

## Abmessungen (Angaben in mm)



## Elektrische Werte:

Netzspannung 220 Volt  
 Netzfrequenz 50 Hertz  
 Leistungsaufnahme 150 W max.

Beleuchtung: Glassockellampen 6 V/2 Watt

## Sicherungen:

2 Netzsicherungen für 220 V  
 1 Netzzielsicherung für 40 V  
 3,15 A mittelträge  
 4 A mittelträge Zoll

## ACHTUNG!

**Defekte Sicherungen dürfen nur durch solche mit gleichen Werten ersetzt werden!**  
**Sämtliche Sicherungen müssen Sicherungen nach IEC-Norm sein!**  
**Erkennbar durch sichtbaren Sicherungsdraht!**



# Mensch ärgere dich nicht

## Wie spiele ich am MERKUR "Mensch ärgere Dich nicht"?

Befindet sich ausreichend Kredit auf dem Speicher, kann über entsprechende Tasten die Spielstelle ausgewählt werden.

Das Transparent "Mitspielen" blinkt und durch einen Tastendruck auf die Taste "OK" wird die gewünschte Spielstelle ausgewählt und mit dem Drücken der Taste "Spiel starten" das Spiel begonnen.

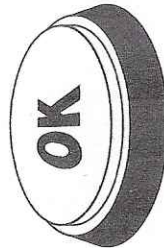
Der Spielpreis beträgt 1,- DM pro Spiel und Spielstelle.

Ist nur eine Spielstelle ausgewählt, wird gegen den Computer gespielt.

Zu Spielbeginn wird zunächst einmal ermittelt, wer mit dem Würfeln beginnen darf (der Spieler mit der höchsten Augenzahl), danach wird nach den Regeln des Brettspiels "Mensch ärgere Dich nicht" gespielt.

Die Spielregeln dürften hinlänglich bekannt sein, sodaß darauf in dieser Beschreibung nicht näher eingegangen werden braucht.

## Tastenfunktionen (vor dem Spiel)



Bestätigung, daß ein Spieler an dieser Spielstelle mitspielen möchte (ausreichend Kredit muß vorhanden sein).

Ein nochmaliger Tastendruck macht die Auswahl wieder rückgängig.



Starten des Spieles.  
Wurde nur eine Spielstelle ausgewählt, wird gegen den Computer gespielt.

MERKUR - Service

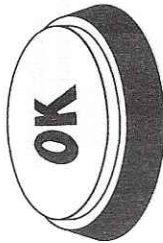
adp Technik

# Mensch ärgere dich nicht

## Tastenfunktionen (im Spiel)



Starten des Würfelvorganges.  
Wenn mehr als 1 Stein im Spiel ist, kann ausgewählt werden, welcher Stein gesetzt wird.



Bestätigung, wenn Stein gesetzt wurde.



Abbrechen des Spieles.

Die Spielstelle wird ab sofort vom Computer übernommen.

Das Spiel wird ganz abgebrochen, wenn sich kein Spieler mehr am Spiel beteiligt.



MERKUR - Service

adp Technik

# Mensch ärgere dich nicht

# Mensch ärgere dich nicht

## Späteres Teilnehmen am Spiel

Ist ausreichend Kredit vorhanden, kann in ein laufendes Spiel "eingestiegen" werden. Die "Start-Taste" wird gedrückt, alle unbespielten oder vom Computer bespielten Spielstellen blinken (das Transparent "Mitspielen" und die Taste "OK").

Wird nun an einer Spielstelle die Taste "OK" gedrückt, wird der Kredit abgebucht und ein Spieler kann an dieser Spielstelle mitspielen.

## Spielpreis/Gewinn

Der Einsatz pro Spiel und Spielstelle beträgt 1,- DM.

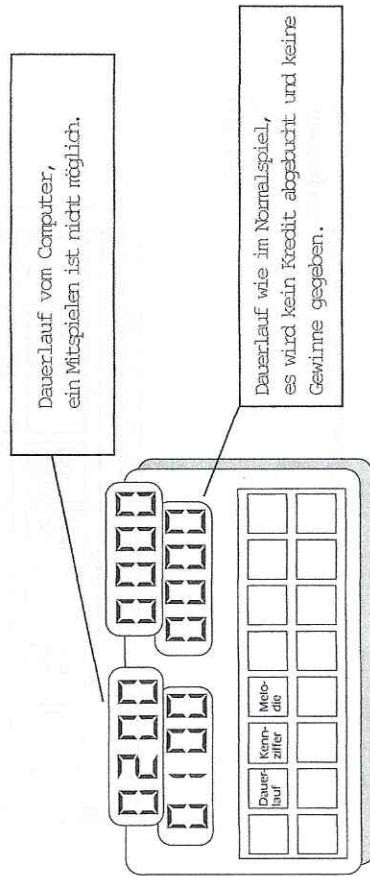
Kredite werden bis max. 5,- DM aufgebucht, danach wird die Münzannahme gesperrt. Bereits ausgewählte Spielstellen werden mitgezählt.

Für den Gewinn des Spieles wird der einfache Einsatz auf den Kreditspeicher gebucht (abschaltbar - siehe Servicefunktionen).

## Testmöglichkeiten mit Testgerät

-Ohne Testgerät kann der Selbsttest mit dem Service-Schalter aufgerufen werden-

## Dauerlauf, Kennziffer, Melodie



## Eingabe der Kennziffern

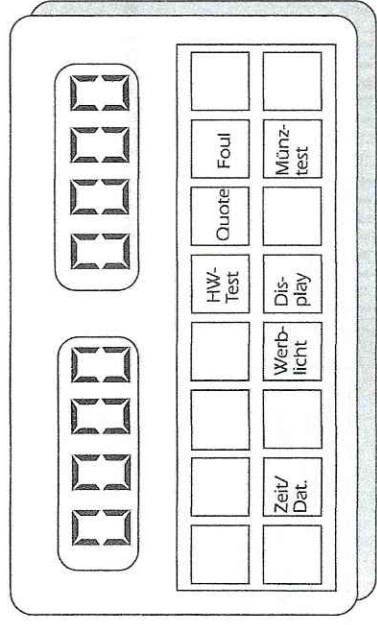
Die Vorgehensweise ist gleich mit der bei anderen Spielgeräten aus adp-Produktion.

## Melodietest

Durch Drücken der Taste "Melodie" wird der interne Tongenerator überprüft.

# Mensch ärgere dich nicht

Tastenbelegung Service-Testgerät



## HW-Test

Tastenbelegung, siehe nächste Seite

## Gewinnquote

Die Gewinnquote wird in den bekannten Intervallen angezeigt.

## Foul-Test

Überprüfung der Baugruppen, Fehlercode siehe Fehlertabelle weiter hinten.  
EE... Kennung für den Fehlerspeicher.

## Münztest

Überprüfung des Münzweges, wie bei anderen Punktspielgeräten bekannt. Im Display wird die Münzsperrgrenze (0050 0000) angezeigt, diese kann nicht geändert werden.

## Displaytest

Überprüfung der Displayanzeigen (Kredit + internes Display).

## Werbelicht

eingeschaltet= 00F1 0000  
ausgeschaltet= 00F0 0000

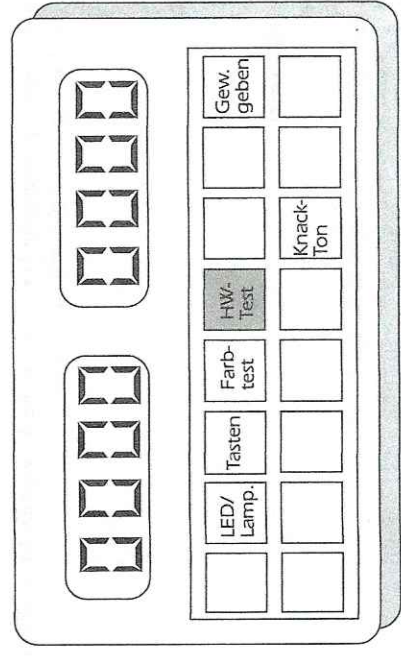
## Zeit/Datum

Abfrage der Uhrzeit und des Datums

# Mensch ärgere dich nicht

## Hardwaretest

Auch beim Spielgerät "Mensch ärgere dich nicht" muß für den Einstieg ins Hardware-Testprogramm zunächst die Software-Vorrichtung entschert werden, die Vorgehensweise ist gleich wie bei anderen Spielgeräten.



## LED- und Lampentest

Überprüfung aller LED's und Lampen.

## Tastentest

Jede betätigte Taste wird mit einem Ton quittiert. Belegung der Tastenmatrix, siehe weiter hinten.

## Farbentest

Alle zweifarbigen LED's sind zunächst gelb und bei nochmaliger Betätigung orange.

## Gewinne geben

0000 00F1 = Gewinne werden am Spielende gegeben.  
0000 00F0 = Gewinne werden nicht gegeben.  
Die Umschaltung erfolgt über die Taste HW-Test.

## Knackton

Bei Tastendruck wird ein Ton ausgegeben.



Statistikdaten

Mit der Datentaste (zugänglich wenn die Kasse entnommen wurde) sind folgende Werte abrufbar

- 1. Anzahl der Spiele
- 2. Anzahl aller Spiele
- 3. eingeworfenes Geld

Foutabelle

| Wert | Anzeigestelle     |              |             |   |   |                   |               |   |  |  |
|------|-------------------|--------------|-------------|---|---|-------------------|---------------|---|--|--|
|      | 8                 | 7            | 6           | 5 | 4 | 3                 | 2             | 1 |  |  |
| 1    | Taste würfeln "A" | Taste OK "A" | Taste Start |   |   |                   | Batterie Foul |   |  |  |
| 2    | Taste würfeln "B" | Taste OK "B" |             |   |   |                   |               |   |  |  |
| 3    | Taste würfeln "C" | Taste OK "C" |             |   |   | Münzeinheit 1.-DM |               |   |  |  |
| 4    | Taste würfeln "D" | Taste OK "D" |             |   |   | Münzeinheit 2.-DM |               |   |  |  |
| 5    |                   |              |             |   |   | Münzeinheit 5.-DM |               |   |  |  |

Belegung der Tastenmatrix

| Zeilen | Tastenspalten |                   |    |             |               |                   |                   |                   |              |  |
|--------|---------------|-------------------|----|-------------|---------------|-------------------|-------------------|-------------------|--------------|--|
|        | S8            | S7                | S6 | S5          | S4            | S3                | S2                | S1                | S0           |  |
| Z0     |               |                   |    |             |               |                   |                   |                   |              |  |
| Z1     |               |                   |    | Türschalter | Daten abrufen |                   |                   |                   |              |  |
| Z2     |               |                   |    |             | Daten löschen |                   |                   |                   |              |  |
| Z3     |               |                   |    |             |               |                   |                   |                   |              |  |
| Z4     |               |                   |    |             | Taste OK "A"  | Taste würfeln "A" |                   |                   |              |  |
| Z5     |               | Taste würfeln "C" |    |             |               |                   | Taste würfeln "B" | Taste würfeln "D" |              |  |
| Z6     |               |                   |    |             |               |                   |                   | Spiel starten     |              |  |
| Z7     |               |                   |    |             |               |                   | Taste OK "B"      | Taste OK "D"      | Taste OK "C" |  |

Dip-Schalter Einstellung (Werkseinstellung) für den elektronischen Münzprüfer NRI G13

|   |     |                           |
|---|-----|---------------------------|
| 1 | ON  | 0,10 DM -Annahme gesperrt |
| 2 | OFF | 1.- DM-Annahme zugelassen |
| 3 | OFF | 2.-DM-Annahme zugelassen  |
| 4 | OFF | 5.-DM-Annahme zugelassen  |
| 5 | ON  | 0,50 DM-Annahme gesperrt  |
| 6 | ON  | verschärfte 5.-DM-Annahme |

Bitte beachten Sie die korrekte Einstellung im Austauschfalle, die Dip-Schalter sind nach dem Abnehmen der Abdeckung auf der Münzprüferrückseite zugänglich.

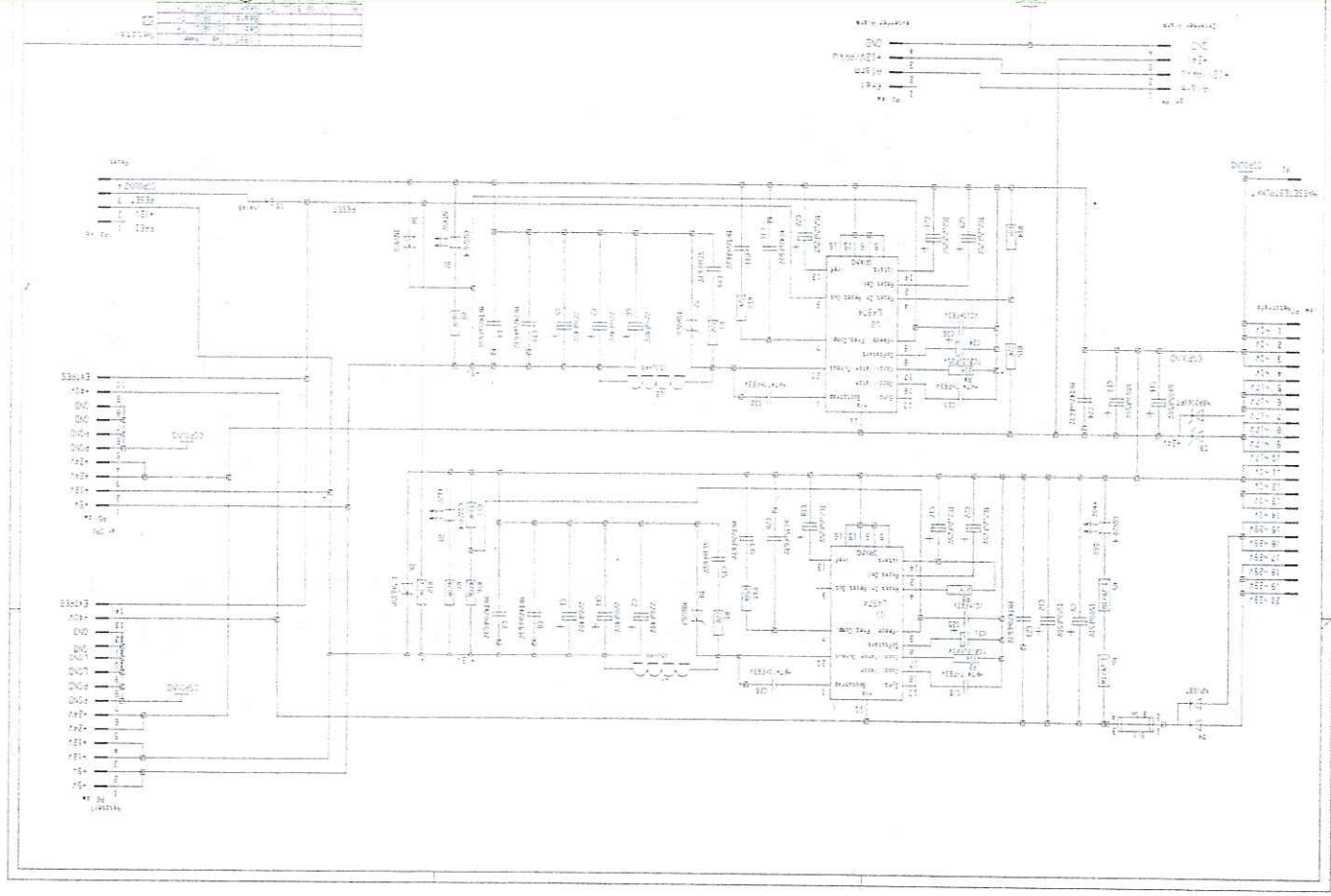
# Ersatzteilliste

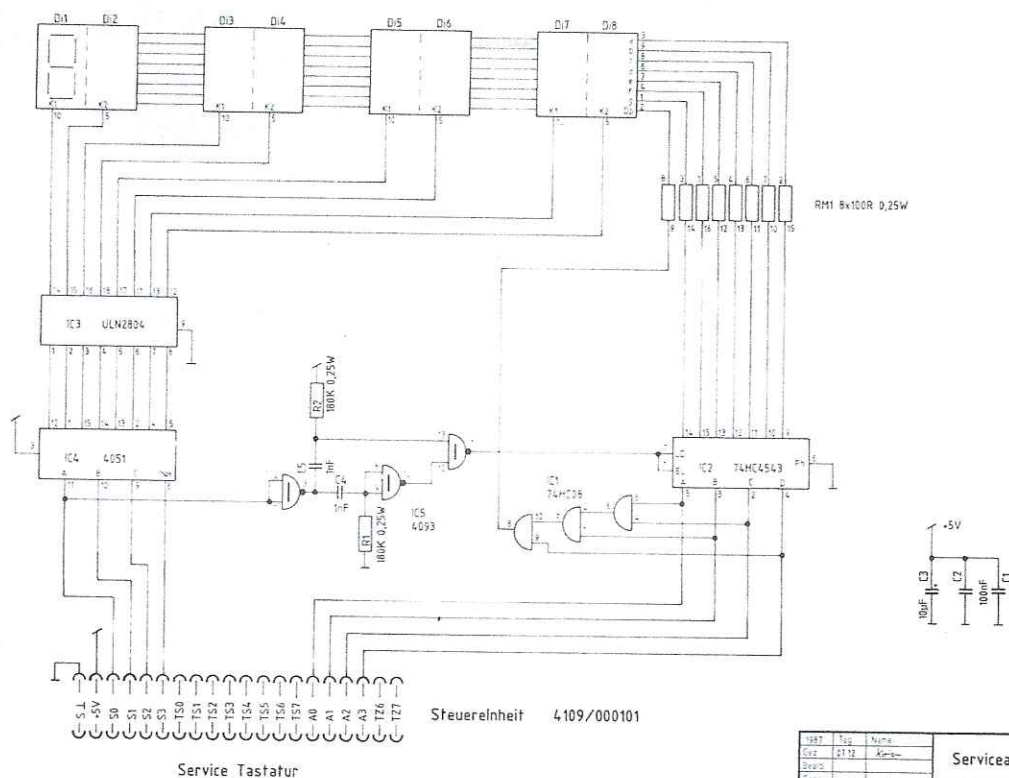
| Bestell Nummer | Bezeichnung                 | Zeich.- Nummer |
|----------------|-----------------------------|----------------|
| 6000 6108      | Gehäuse kpl.                | 4681/          |
| 6000 6109      | Gehäuse Deckel              | 4681/000101    |
| 6000 6110      | Gehäuse Säule               | 4681/000102    |
| 6000 6111      | Gehäuse Sockel              | 4681/000103    |
| 6000 6112      | Gehäuse Boden               | 4681/000104    |
| 6000 6113      | Gehäuse Kassenboden         | 4681/000105    |
| 6000 6114      | Frontscheibe                | 4681/030001    |
|                | MENSCH ÄRGERE DICH NICHT    |                |
| 6000 6115      | Taste "OK"                  | 4681/          |
| 6000 6116      | Taste "Würfel/Umwählen"     | 4681/          |
| 6000 6117      | Taste "Spiel starten"       | 4681/          |
| 6000 5876      | Schloß                      | 9895/2250243A  |
| 6000 6118      | Schließhebel                | 4681/030800    |
| 6000 6119      | Haltewinkel links           | 4681/030009    |
| 6000 6120      | Haltewinkel rechts          | 4681/030010    |
| 6000 6121      | Vernriegelungsstange kpl.   | 4681/031000    |
| 6000 6105      | Münzeinwurf-Oberteil (sw)   | 4681/030007    |
| 6000 6122      | Münzeinwurf-Unterteil (rot) | 4681/031000    |
| 6000 6123      | Rückgabebolzen              | 4681/030006    |
| 6000 6124      | Feder                       | 9897/007032    |
| 6000 6125      | Halterung MP                | 4681/031200    |
| 6000 6079      | Münzprüfer G 13             | 9898/713021    |
| 6000 6126      | Münzschaft sw               | 4681/030012    |
| 6000 6127      | Haltewinkel dto.            | 4681/030011    |
| 6000 6128      | Münzrinne gen.              | 4681/031400    |
| 6000 6129      | Spielfeldplatte 1           | 4681/030200    |
| 6000 6130      | Spielfeldplatte 2           | 4681/030300    |
| 6000 6131      | Anzeigeplatte               | 4681/030400    |
| 6000 6132      | Beleuchtungsplatte          | 4681/030500    |
| 6000 6133      | Treiberplatte               | 4681/031000    |
| 6000 6134      | Haltewinkel Platine         | 4681/030002    |
| 6000 1105      | Service-Schalter            | 9610/1693013   |

| Bestell Nummer | Bezeichnung                  | Zeich.- Nummer |
|----------------|------------------------------|----------------|
| 6000 6135      | Halterung Oberteil links     | 4681/030700    |
| 6000 6136      | Halterung Oberteil rechts    | 4681/030005    |
| 6000 6137      | Stützwinkel MP               | 4681/030018    |
| 6000 6138      | Scharnier                    | 4681/030100    |
| 6000 6139      | Teleskopversteller           | 9888/0046813   |
| 6000 6140      | Haltewinkel links            | 4681/000008    |
| 6000 6141      | Haltewinkel rechts           | 4681/000007    |
| 6000 6004      | CPU MENSCH ÄRGERE DICH NICHT | 4681/0002007F  |
| 6000 6142      | Halterung dto. oben          | 4681/000002    |
| 6000 6143      | Halterung dto. unten         | 4681/000005    |
| 6000 5259      | Stromversorgung              | 4249/050000    |
| 6000 2933      | Kabelgehäuse                 | 4110/060000    |
| 6000 1250      | Lautsprecher                 | 9522/1040181   |
| 6000 6144      | Halterung dto.               | 4250/000011    |
| 6000 2947      | Service-Anzeige              | 4110/001100    |
| 6000 3895      | Haube Service-Anzeige        | 4612/040004    |
| 6000 6145      | Schließwinkel                | 4681/000006    |
| 6000 6146      | Schacht Flüssigkeit          | 4681/000013    |
| 6000 6147      | Münztrichter punktgeschw.    | 4681/000600    |
| 6000 6148      | Kasse                        | 4681/000009    |
| 6000 6149      | Einsatz                      | 4681/000500    |
| 5000 2669      | Schloß                       | 9895/2250283   |
| 6000 6150      | Abstandsrohr                 | 4681/000016    |
| 6000 6151      | Schließhebel                 | 9895/0402033   |
| 5000 4004      | Taster                       | 9614/0100213   |
| 6000 1480      | Buchse                       | 9405/0101093   |
| 6000 6152      | Rahmen weiß                  | 4681/000200    |
| 6000 6153      | Blende sw                    |                |
| 6000 6154      | Klappe                       |                |
| 6000 6155      | Halterung Münzschale         | 4681/000003    |
| 6000 6156      | Schacht                      | 4681/000004    |
| 6000 6157      | Gewindestange                | 4681/000011    |
| 6000 6158      | Trafo                        | 9580/0042503   |
| 6000 6159      | Trafoplatte                  | 4682/040100    |
| 6000 6160      | Trafoblech                   | 4681/000400    |
| 6000 5700      | Kaltgerätebuchse             | 9524/0015563   |



Mensch ärgere dich nicht

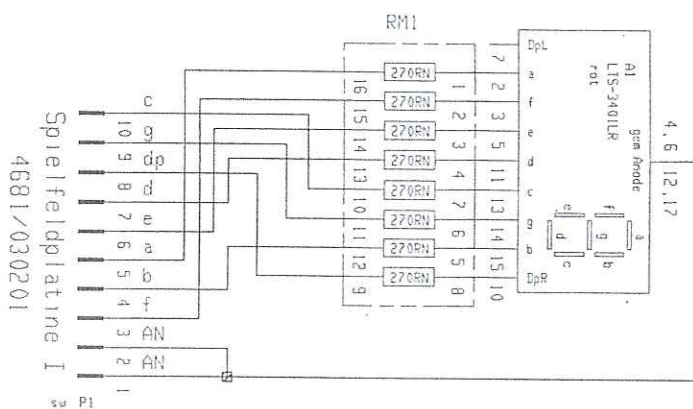




| 1987   | Typ   | Name   |
|--------|-------|--------|
| Gez.   | 27.12 | Kaplan |
| Beauf. |       |        |
| Gepr.  |       |        |
| Gepr.  |       |        |

Serviceanzeigen

4110/001101/M5



Spielfeldplatte I  
4681/030201

| 1992   | Tag   | Name  |
|--------|-------|-------|
| Gez.   | 01.04 | Wilk. |
| Beauf. | 01.04 | Roche |
| Gepr.  | 01.04 | Roche |
| Gepr.  |       |       |
| Gepr.  |       |       |

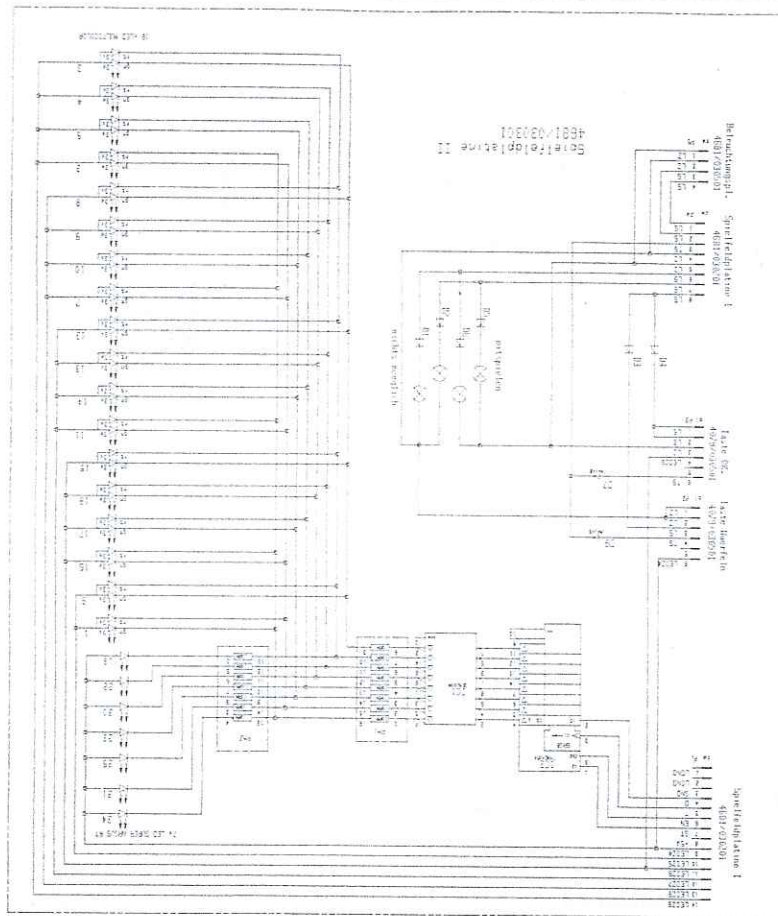
adp -automaten  
Paul Gausemann  
Fabrikation munzvet. Geräte

Lubbocke/Espelkamp

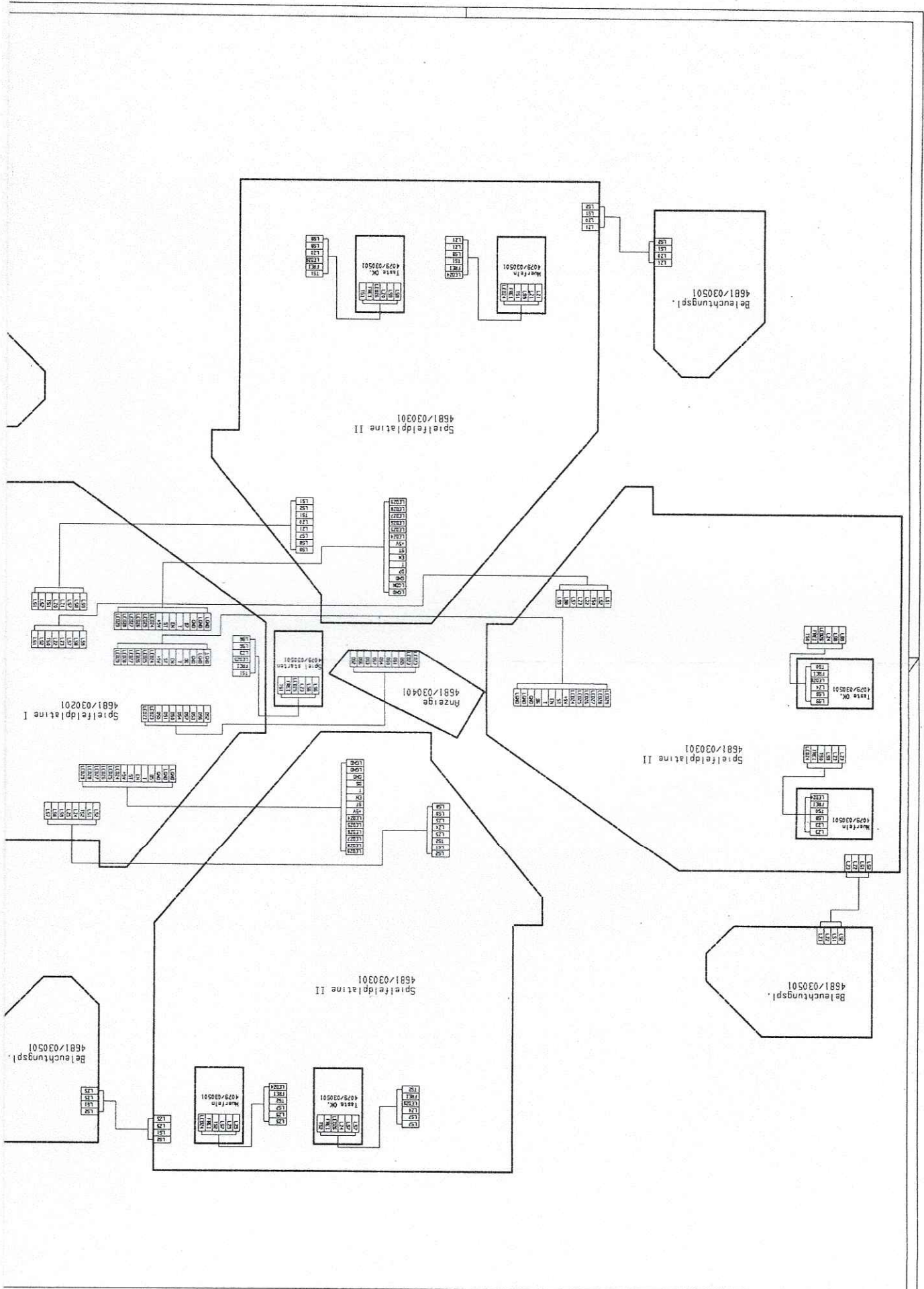
Anzeige  
Mensch kuemere Dich  
nicht

Blatt 1 von 1

4681/030401/M003







[illegible]