



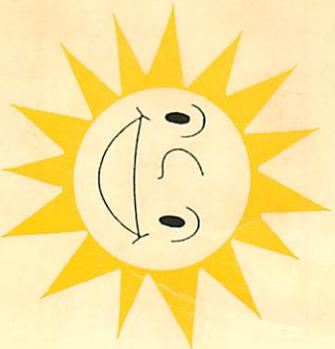
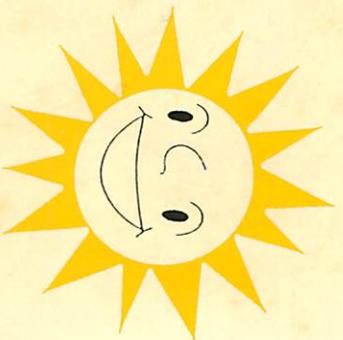
automaten

GmbH Paul Gauselmann
Fabrikation münzbetätigter Geräte

Postfach 1240 · Eichendorffstraße 16-24
4992 Espelkamp

Telefon:
Technische Information 0 57 41/27 32 73
Ersatzteildienst 0 57 41/27 32 81 und 27 32 83
Zentrale 0 57 41/273-1

Buck
Gammor

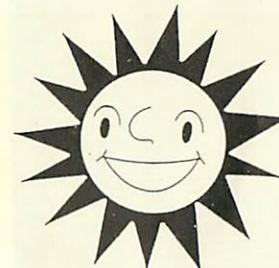
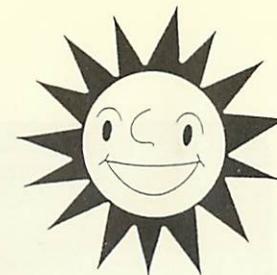


Buck
Gammor

Bedienungs-

Handbuch

*Back
Gammon*

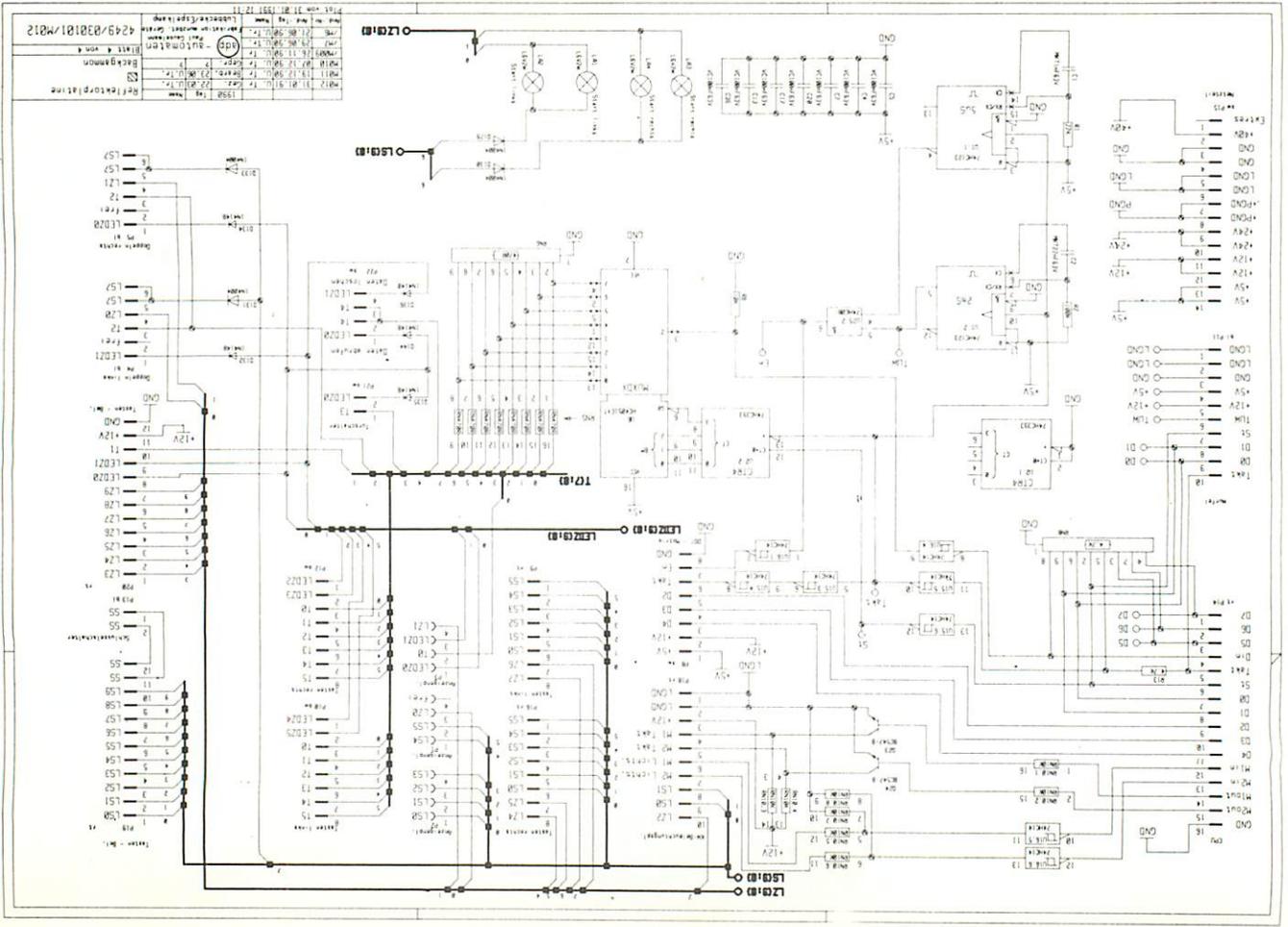
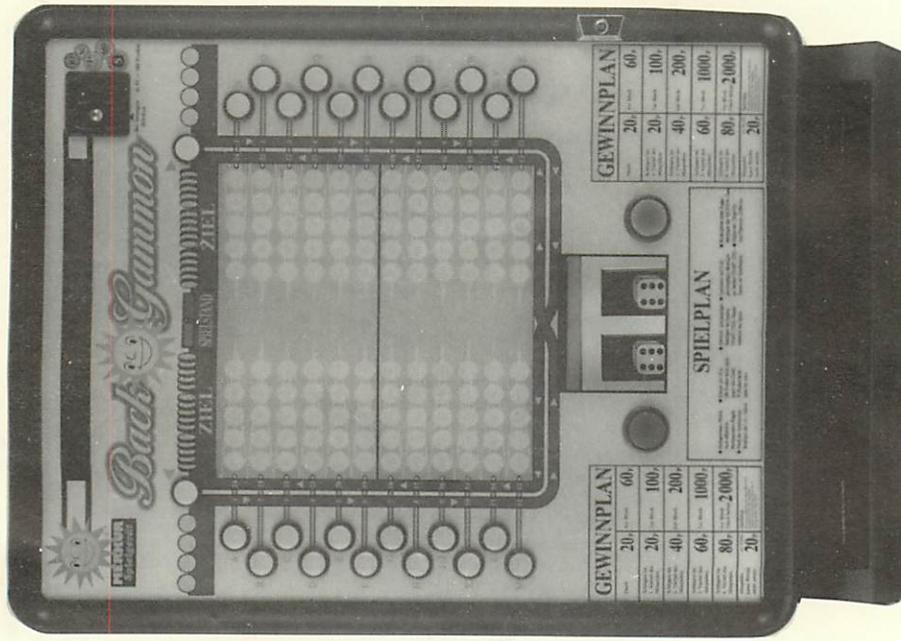


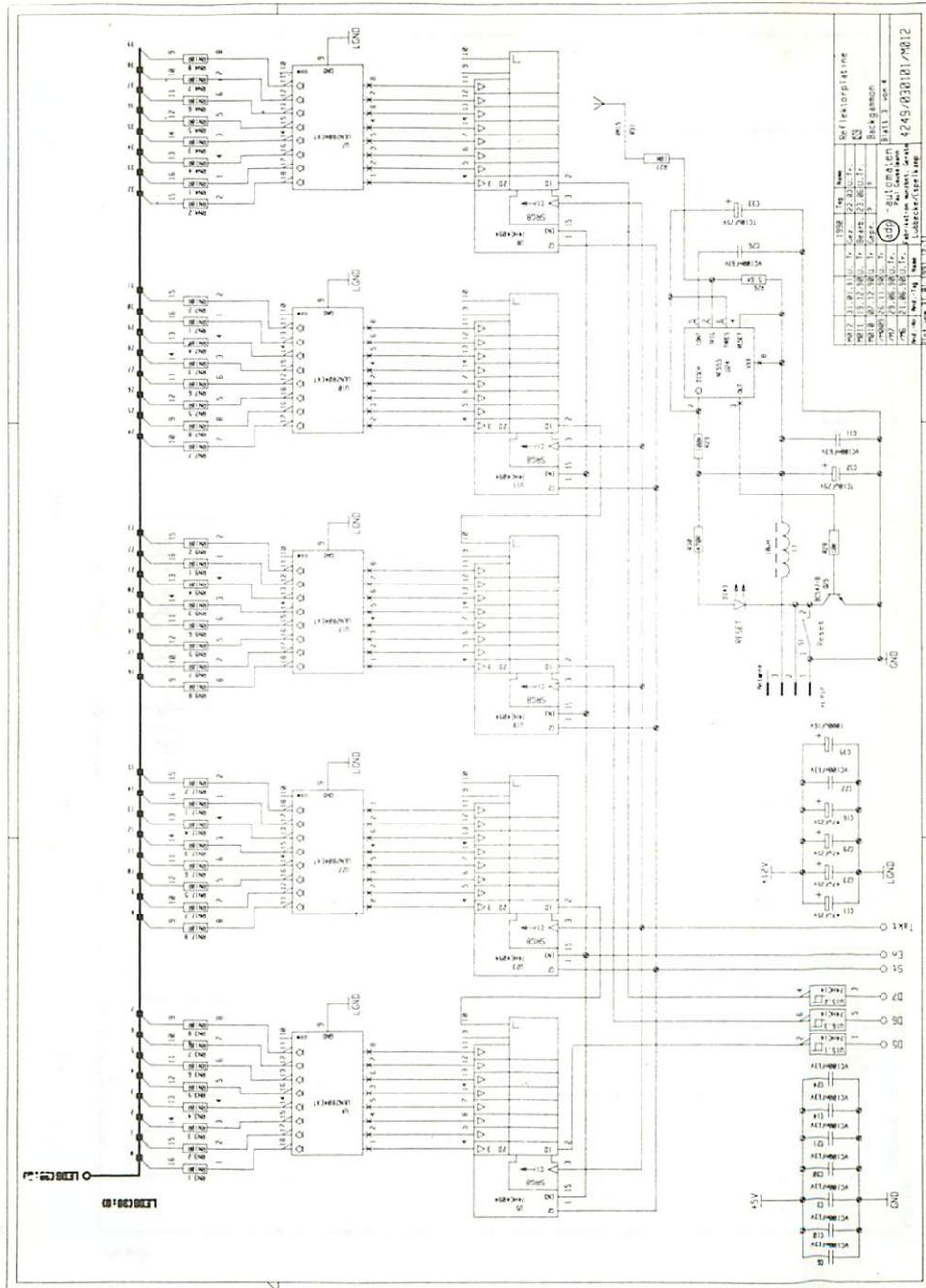
*Back
Gammon*

**Bedienungs-
Handbuch**

Copyright 1991 by adp-automaten GmbH, Lübbecke

Druck: Offsetdruckerei L. Sertl, Spenge 02/91





Technische Daten..... 4

Aufstellhinweise..... 5

Spielsystem..... 6

Einsatz-Gewinnpunkte..... 7

EIN SPIEL AM GERÄT

Das Gerät wird aufgestellt..... 8

Spiel zu zweit.....10

Kein Kredit.....10

Nachmünzen..... 11

Kredit umbuchen.....11

Wie wird gesetzt?..... 12

Steine ins Ziel setzen..... 14

Siegpunkte.....16

Highscore..... 18

Tastenbelegung vor dem Spiel.....20

Tastenbelegung im Spiel.....22

Spielmodus ändern..... 24

Einstellmöglichkeiten.....26

Fehlerüberwachung.....28

Der Selbsttest.....29

Das Service-Testgerät.....30

Der Tastentest.....32

Fehlerspeicher..... 33

Ersatzteilliste.....37

MERKUR Backgammon ist ein Spielgerät der neuen Generation - nicht nur in technischer Hinsicht. Durch sein Spielssystem erschließt es sich neues Spielpublikum und somit neue Aufstellplätze.

Eines der ältesten und beliebtesten Gesellschaftsspiele ist in diesem Gerät in nahezu perfekter Weise elektronisch umgesetzt worden.

Die hohe Bedienerfreundlichkeit durch sein spielführendes Spielsystem sowie eingblendeter Texte - in Klarschrift - helfen dem Spielgast, schnell Gefallen am MERKUR Backgammon zu gewinnen.

Im Gegensatz zum Original-Brettspiel werden nicht unbedingt zwei Personen zum Spielen von Backgammon benötigt, das Gerät überläßt dem Spielgast die Entscheidung, ob er gegen den Computer spielen möchte oder ob zu zweit am Gerät Backgammon gespielt werden soll.

Zur Technik:

- neue Steuereinheit
- ausgelagerte Leistungselektronik
- neue Münzanlage
- elektronischer Münzprüfer

Elektrische Werte:

Netzspannung 220 Volt
 Netzfrequenz 50 Hertz
 Leistungsaufnahme 150 W max.

Beleuchtung:

Glassockellampen 6 V/2 Watt

Sicherungen:

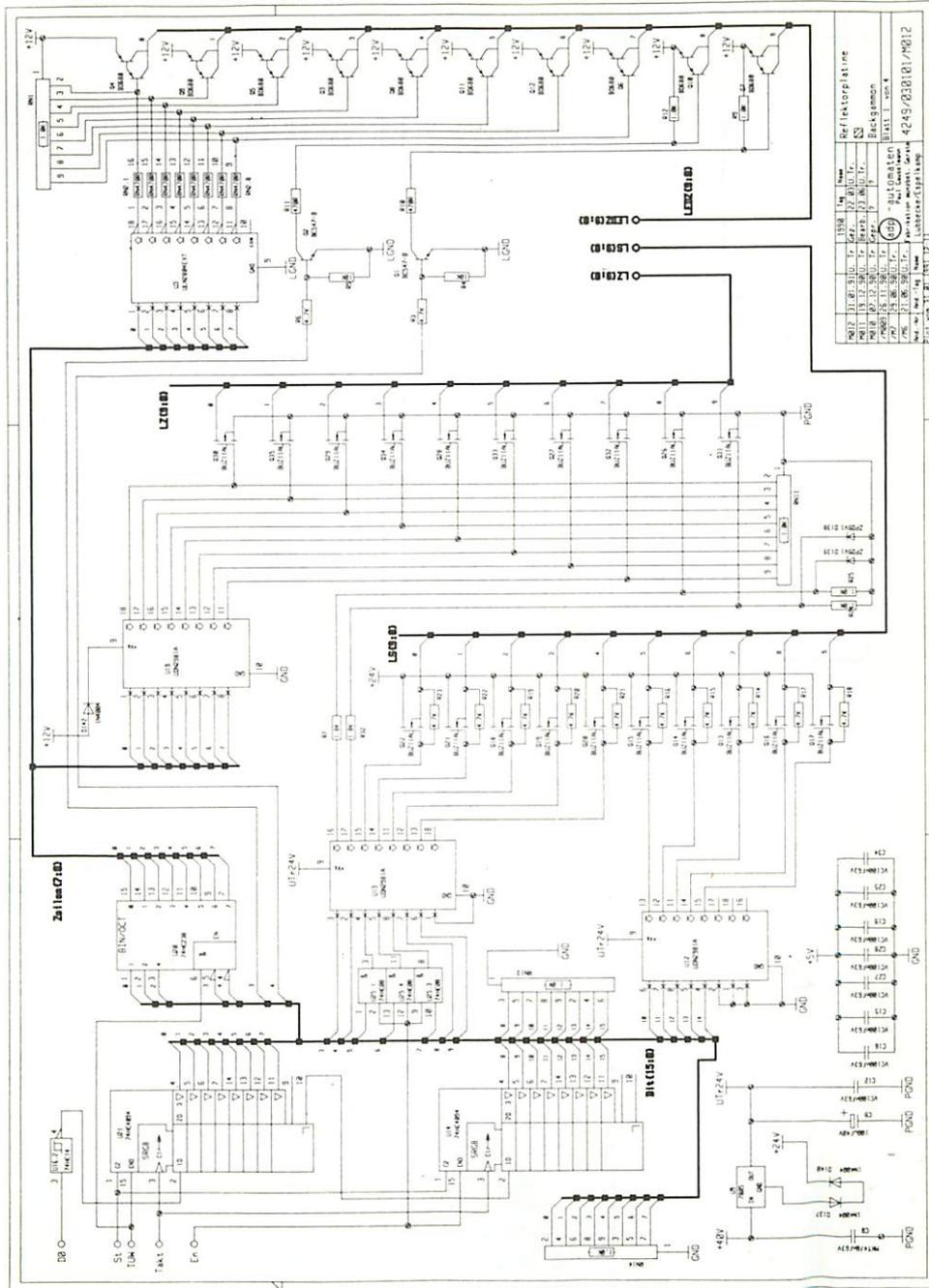
2 Netzsicherungen für 220 V 3,15 A mittelträge
 1 Netzteilsicherung für 40 V 4 A mittelträge Zoll

Achtung !!

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

Abmessungen: Höhe: 86,0 cm Breite: 59,5 cm
 Tiefe: 30,0 cm Gewicht: 44,5 kg.





Aufstellhinweise

Das Gerät 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!

Wird das Gerät an einem Ständer oder an der Wand befestigt, so ist es mit einer Mittelschraube zu sichern.

Displays

Zum besseren Verständnis des Backgammon-Spieles stellen Sie bitte das entsprechende Display mit den Spielregeln auf das Gerät (eingestellte Betriebsart - pro Spiel oder pro Zug - beachten!)

Copyright

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

Zubehör

Spielpläne für den "pro Spiel-Modus"

Displays mit Spielregeln für den "pro Spiel"- und "pro Zug"-Modus

MERKUR Backgammon ist ein Spiel nach den offiziellen Backgammon-Regeln.
Vor Spielbeginn kann gewählt werden, ob 2 Spieler gegeneinander oder ein Spieler gegen den Computer spielen möchte. In dieser Beschreibung wird zu zweit am Gerät gespielt.

Jeder Spieler hat 15 Steine (Startaufstellung wird vom Gerät vorgegeben, es ist die offizielle Startaufstellung vom Backgammon-Spiel). Er muß versuchen, diese in das Ziel zu bringen. Die zu setzende Augenzahl wird über zwei Würfel (Kartenwender) ermittelt.
Ist ein Feld durch einen gegnerischen Block (mind. 2 Steine) besetzt, kann auf dieses Feld kein eigener Stein gesetzt werden.
Einzelstehende Steine des Gegners können geschlagen werden und man beginnt mit diesem Stein von neuem ab der Startposition.
Sind die eigenen Steine besser positioniert als die gegnerischen, kann dem Mitspieler "Doppeln" angeboten werden. Die Kartenwender laufen auf eine entsprechende Position, und über die beleuchteten Tasten kann "Doppeln" angenommen werden oder nicht.
Wird "nein" gewählt, ist das Spiel verloren. Das Angebot zum "Doppeln" erfolgt wechselseitig und ist bis max. 64fach möglich. Ein irrtümlich ausgeführter Zug kann über die Tastenfunktion "Retour" zurückgenommen werden.

Je nach Höhe des Sieges und der eingestellten Spielvariante werden am Spielende die Siegpunkte vergeben.

Einfacher Sieg

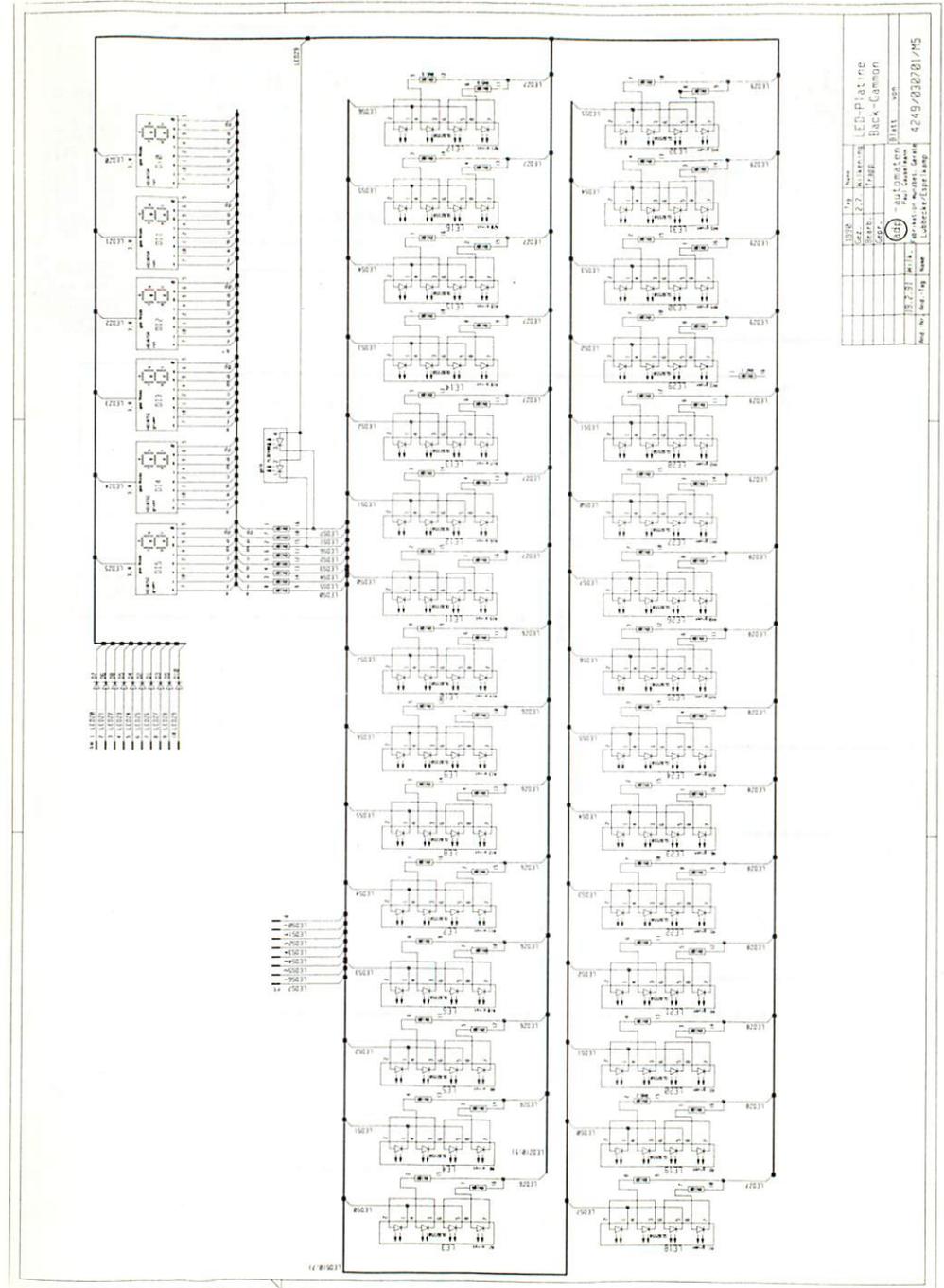
Gegnerischer Spieler hat mindestens einen Stein ins Ziel gesetzt.

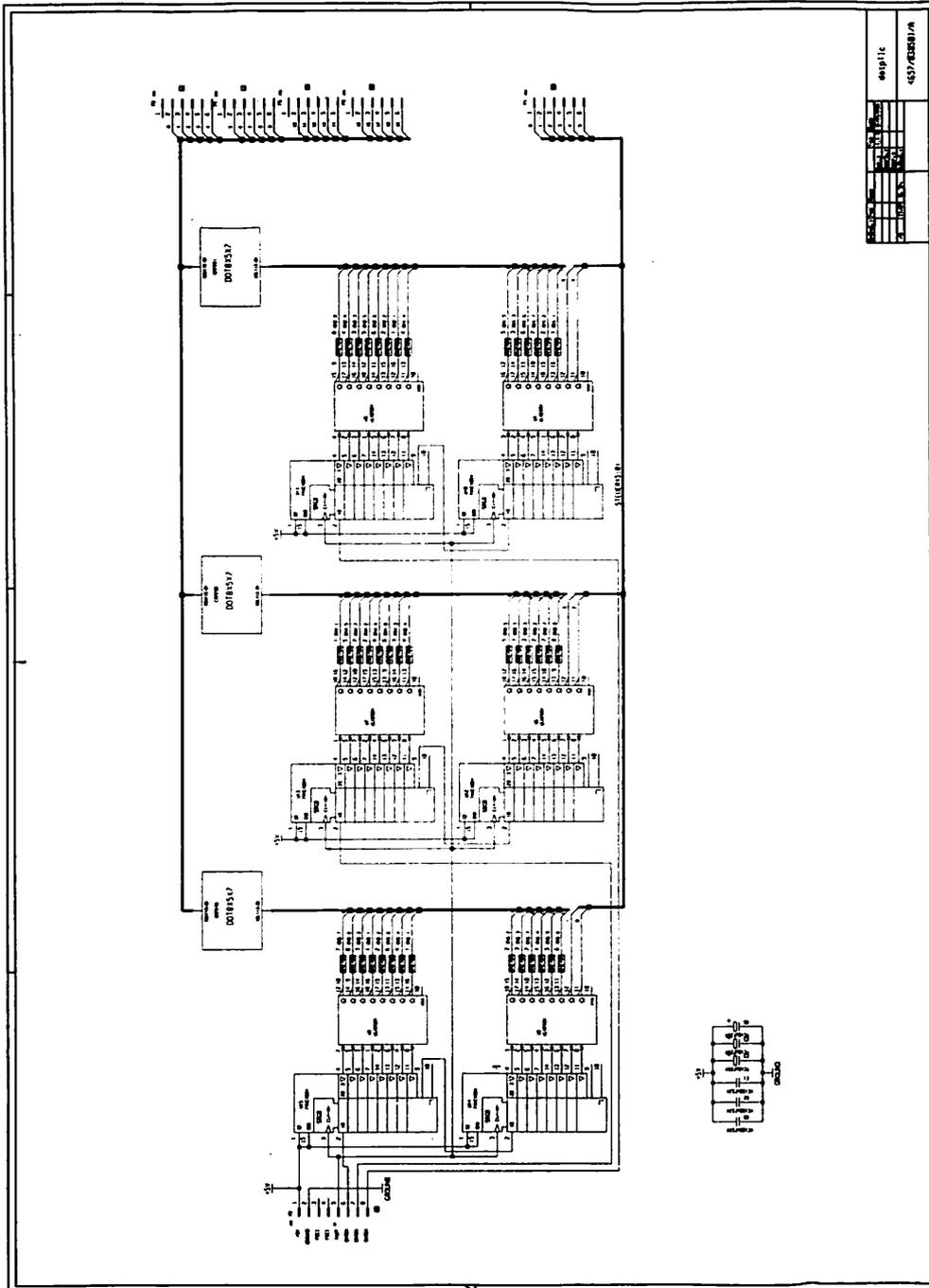
Gammon Sieg

Gegnerischer Spieler hat noch alle 15 Steine im Spiel.

Backgammon Sieg

Gegnerischer Spieler hat noch alle 15 Steine im Spiel, wobei sich mindestens ein Stein im 1. Viertel seiner Spielfläche befinden muß.



**Kreditpunkte bei Geldeinwurf**

Einstellung halber Preis: 10 Pf gleich 200 Punkte
 voller Preis: 10 Pf gleich 100 Punkte

MERKUR Backgammon bietet die Möglichkeit, über Tasten-Funktionen oder Dip-Schalter zwei Spielvarianten einzustellen.

- Spieleinsatz pro Spiel
- Spieleinsatz pro Zug

Spielvariante "pro Spiel"

Einsatz: 1500 Punkte beim Spiel für zwei (je Spieler)
 2000 Punkte beim Spiel gegen den Computer

Auf jedem Kreditpunktespeicher müssen beim Spiel für zwei mindestens 1500 Punkte vorrätig sein. Punkte können mit den beiden "Ziel-Tasten" zwischen den beiden Speichern umgebucht werden.

Gewinn: 1000 Punkte bei einem einfachen Sieg
 2000 Punkte bei einem Gammon Sieg
 3000 Punkte bei einem Backgammon Sieg

Spielvariante "pro Zug"

Einsatz: 75 Punkte (pro Zug, pro Spieler) beim Spiel für zwei
 100 Punkte (pro Zug) beim Spiel gegen den Computer

Gewinn: 40 Punkte pro gegnerischen Stein bei einfachem Sieg
 80 Punkte pro gegnerischen Stein bei Gammon Sieg
 120 Punkte pro gegnerischen Stein bei Backgammon Sieg

Highscore

Ein Eintrag in die Highscore-Liste kann nur nach einem Spiel gegen den Computer erfolgen, dabei müssen mindestens 30 Punkte erreicht werden.

Der Eintrag kann über die 24 Spielfeld-Tasten gewählt und mit der grünen Taste bestätigt werden.

Die Punktezahl ermittelt sich aus der Position der gegnerischen Steine (1 - 24) multipliziert mit der Sieghöhe (Anzeige im Display "Spielstand").

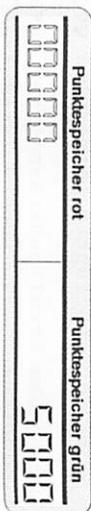
Das Gerät wird aufgestellt

Die Punktespeicher zeigen "0" und die Kartenwender stehen auf der neutralen Rückseite.

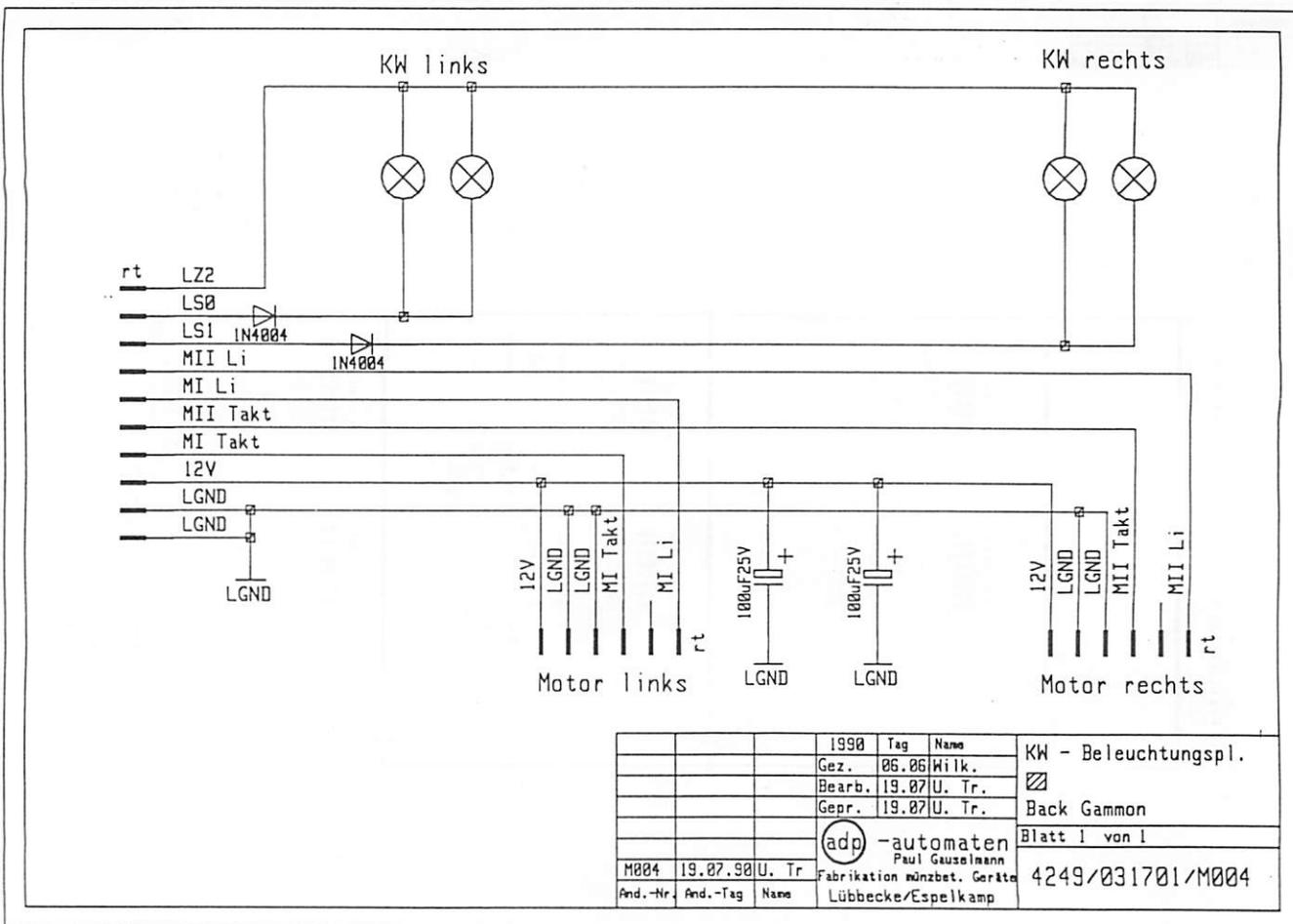
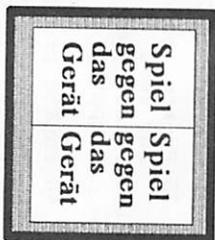
- Gerätereinstellung: Pro Zug-Modus; voller Preis; (siehe Einstellmöglichkeiten) deutsch

Das Gerät wird z.B. mit einer 5,00-DM-Münze gemünzt und 5000 Punkte gegeben.

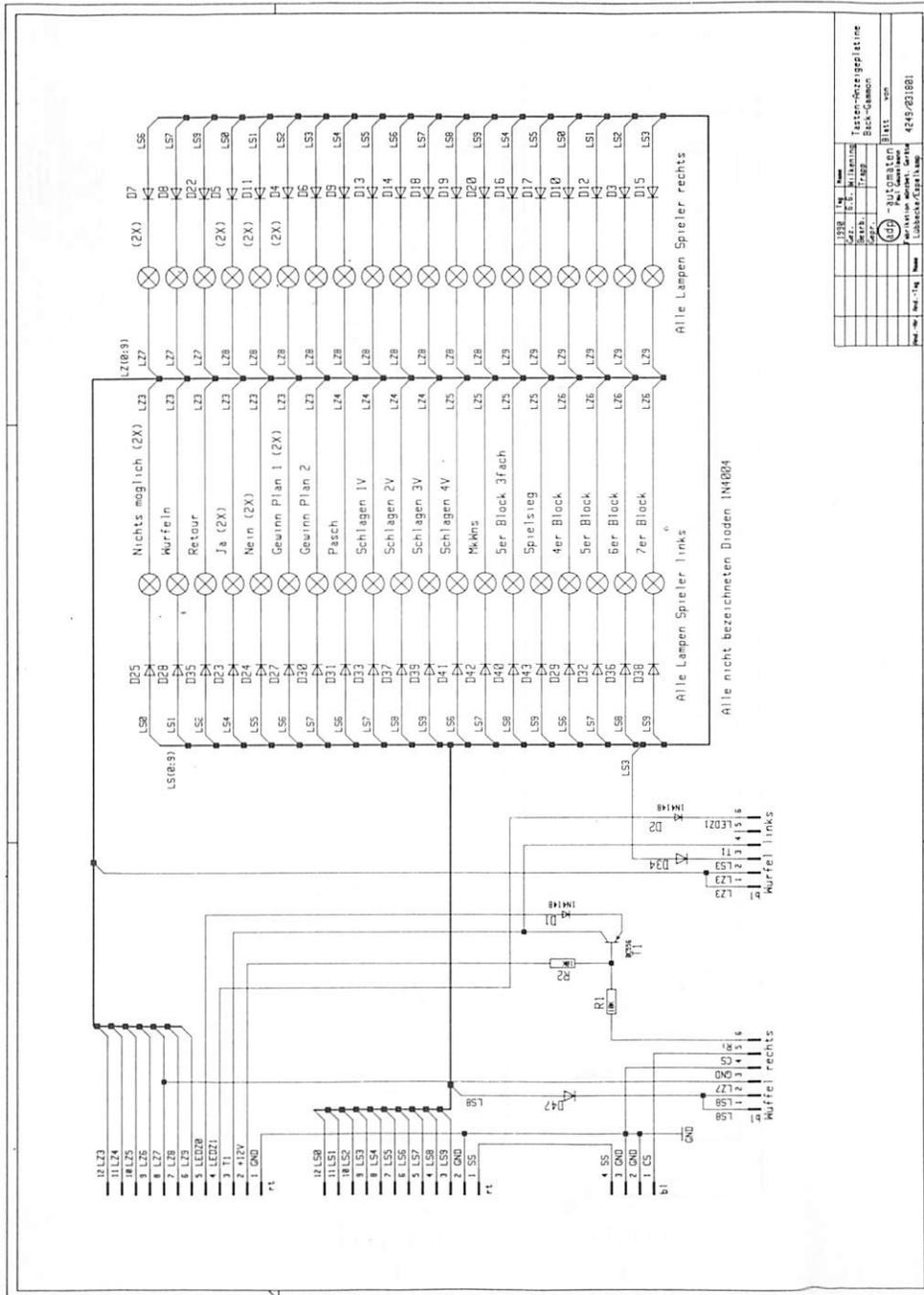
Der grüne Punktespeicher zeigt diese an.



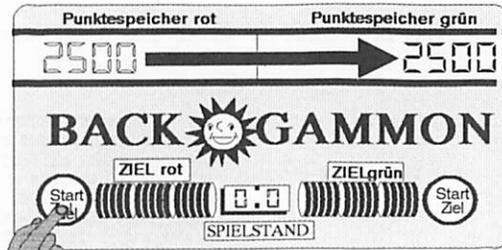
Kartenwender beginnen zu laufen und bleiben auf der angezeigten Position stehen.



1990	Tag	Name	KW - Beleuchtungspl.
Gez.	06.06	Wilk.	<input checked="" type="checkbox"/> Back Gammon
Bearb.	19.07	U. Tr.	Blatt 1 von 1
Gepr.	19.07	U. Tr.	4249/031701/M004
-automaten Paul Gauselmann Fabrikation Münzbet. Geräte Lübbecke/Espelkamp			
M004	19.07.90	U. Tr.	
And.-Nr.	And.-Tag	Name	



Spiel zu zweit



Buchen Sie auf beide Seiten einen Kredit.

- Start-/Ziel-Taste drücken -

Kartenwender zeigen

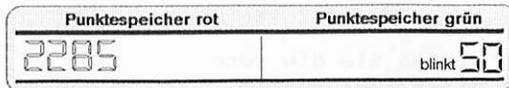


Somit haben Sie sich für das Spiel für zwei entschieden, und mit dem Drücken einer "Würfeln"-Taste beginnt das Spiel.

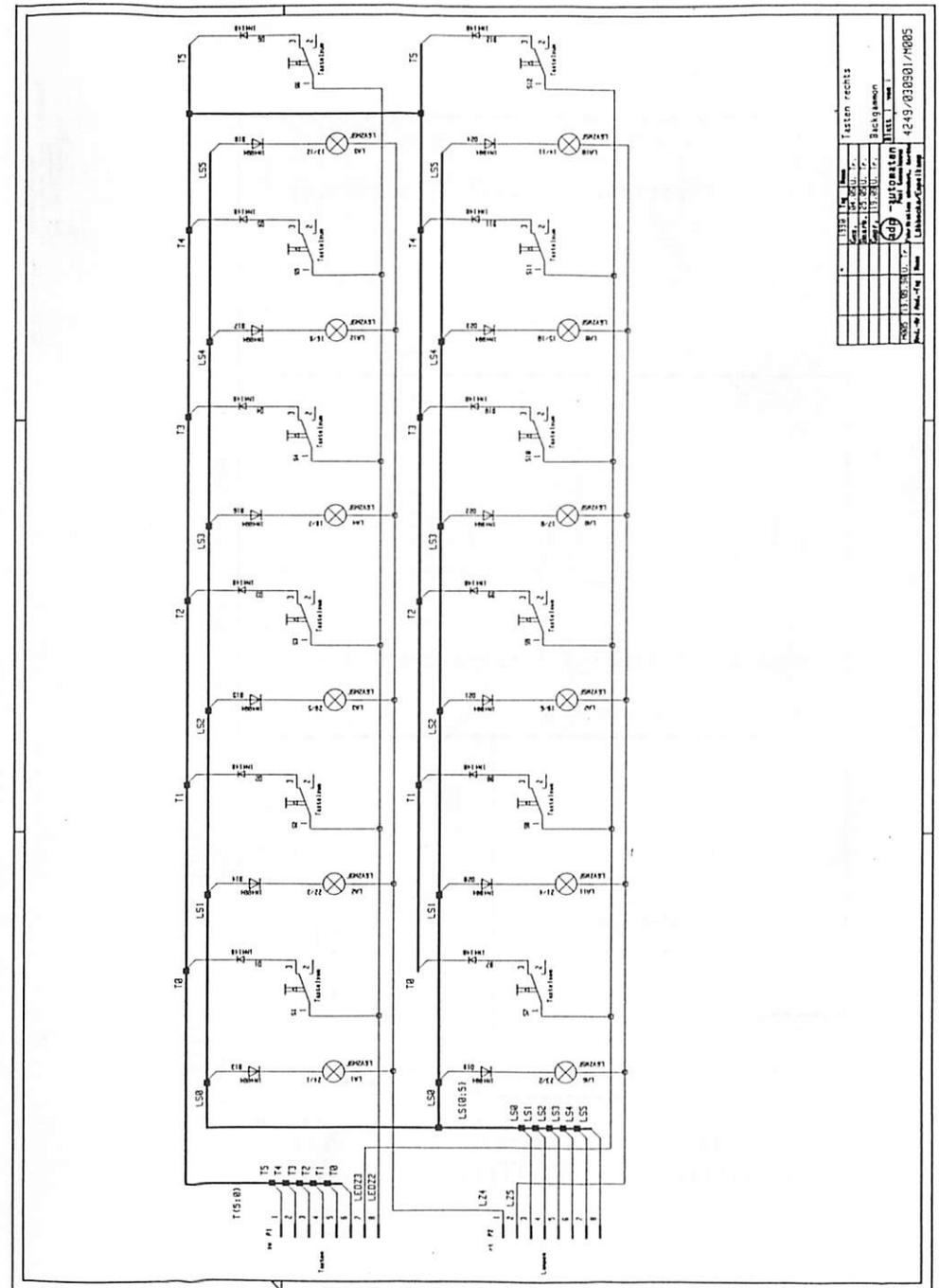
Kein Kredit

Reichen die Kreditpunkte nicht mehr aus, wird dieses in der DOT-Matrix dargestellt.

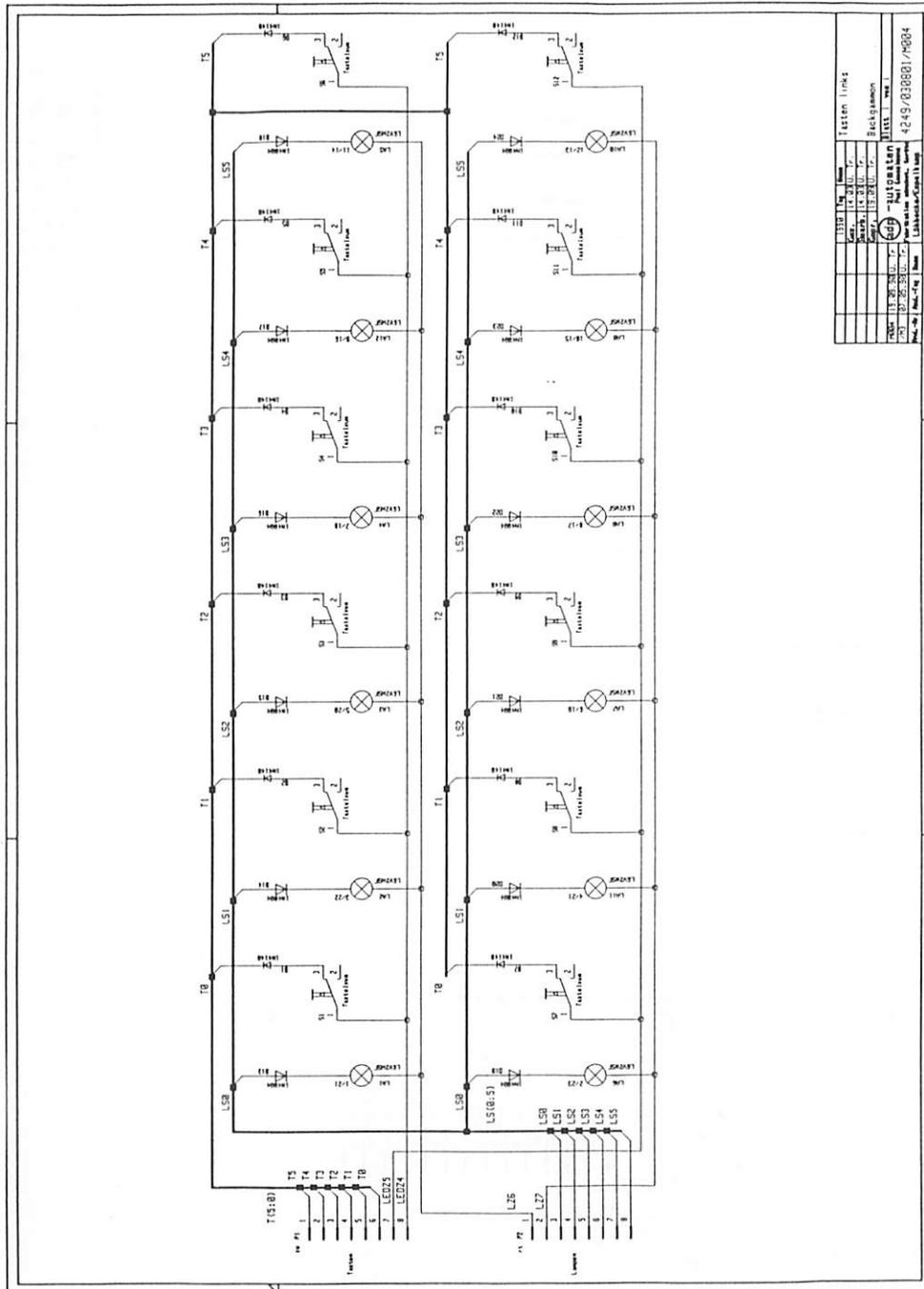
Der Punktespeicher blinkt abwechselnd mit dem Text "Kein Kredit".



Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel fortzusetzen.

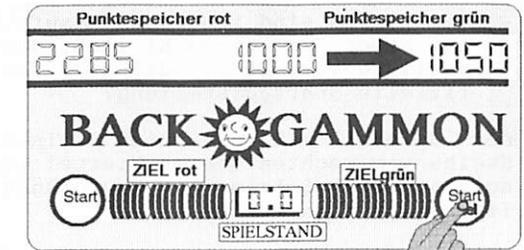
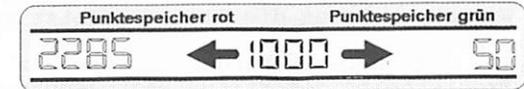


Tasten rechts	
1	Start
2	Ziel
3	Würfeln
4	Start
5	Ziel
6	Würfeln
7	Start
8	Ziel
9	Würfeln
10	Start
11	Ziel
12	Würfeln
13	Start
14	Ziel
15	Würfeln
16	Start
17	Ziel
18	Würfeln
19	Start
20	Ziel
21	Würfeln
22	Start
23	Ziel
24	Würfeln
25	Start
26	Ziel
27	Würfeln
28	Start
29	Ziel
30	Würfeln
31	Start
32	Ziel
33	Würfeln
34	Start
35	Ziel
36	Würfeln
37	Start
38	Ziel
39	Würfeln
40	Start
41	Ziel
42	Würfeln
43	Start
44	Ziel
45	Würfeln
46	Start
47	Ziel
48	Würfeln
49	Start
50	Ziel
51	Würfeln
52	Start
53	Ziel
54	Würfeln
55	Start
56	Ziel
57	Würfeln
58	Start
59	Ziel
60	Würfeln
61	Start
62	Ziel
63	Würfeln
64	Start
65	Ziel
66	Würfeln
67	Start
68	Ziel
69	Würfeln
70	Start
71	Ziel
72	Würfeln
73	Start
74	Ziel
75	Würfeln
76	Start
77	Ziel
78	Würfeln
79	Start
80	Ziel
81	Würfeln
82	Start
83	Ziel
84	Würfeln
85	Start
86	Ziel
87	Würfeln
88	Start
89	Ziel
90	Würfeln
91	Start
92	Ziel
93	Würfeln
94	Start
95	Ziel
96	Würfeln
97	Start
98	Ziel
99	Würfeln
100	Start



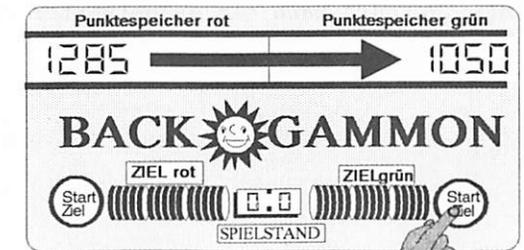
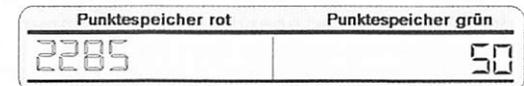
1. Nachmünzen

Wird das Gerät durch Münzeinwurf nachgemünzt, so erscheint die Punktezahl in der Mitte der DOT-Matrix, und Sie werden aufgefordert, die Punkte mit den "Start/Ziel"-Tasten zuzuordnen. Nachdem die Punkte vom mittleren Speicher umgebucht sind und beide Speicher somit ausreichend Punkte zeigen, kann das Spiel fortgesetzt werden.



2. Umbuchen

Die zweite Möglichkeit besteht darin, Punkte vom roten Speicher umzubuchen - z.B. 1000 Punkte -



WICHTIG!

Ihr Mitspieler muß einverstanden sein!

Drücken Sie die grüne "Start/Ziel"-Taste und buchen Sie so viel Punkte wie nötig auf den grünen Punktespeicher.

Wir wissen nun, wie Kreditpunkte umgebucht und die Auswahl zwischen dem "Spiel gegen den Computer" oder für das "Spiel zu zweit" getroffen werden kann. Wie aber müssen die Steine gesetzt werden?

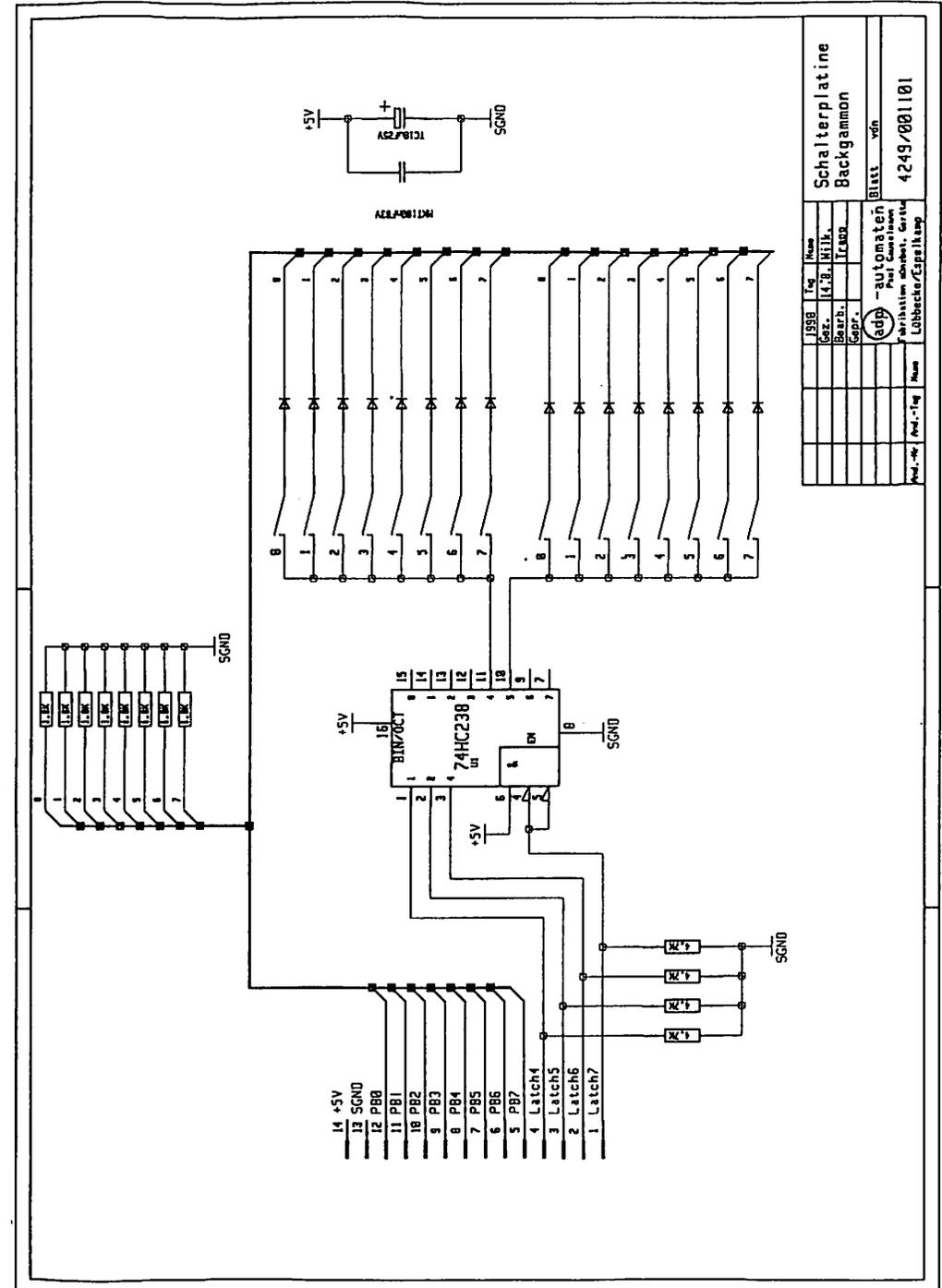
In der nebenstehenden Skizze ist die Gesamtansicht der Frontscheibe des MERKUR Backgammon gezeigt.

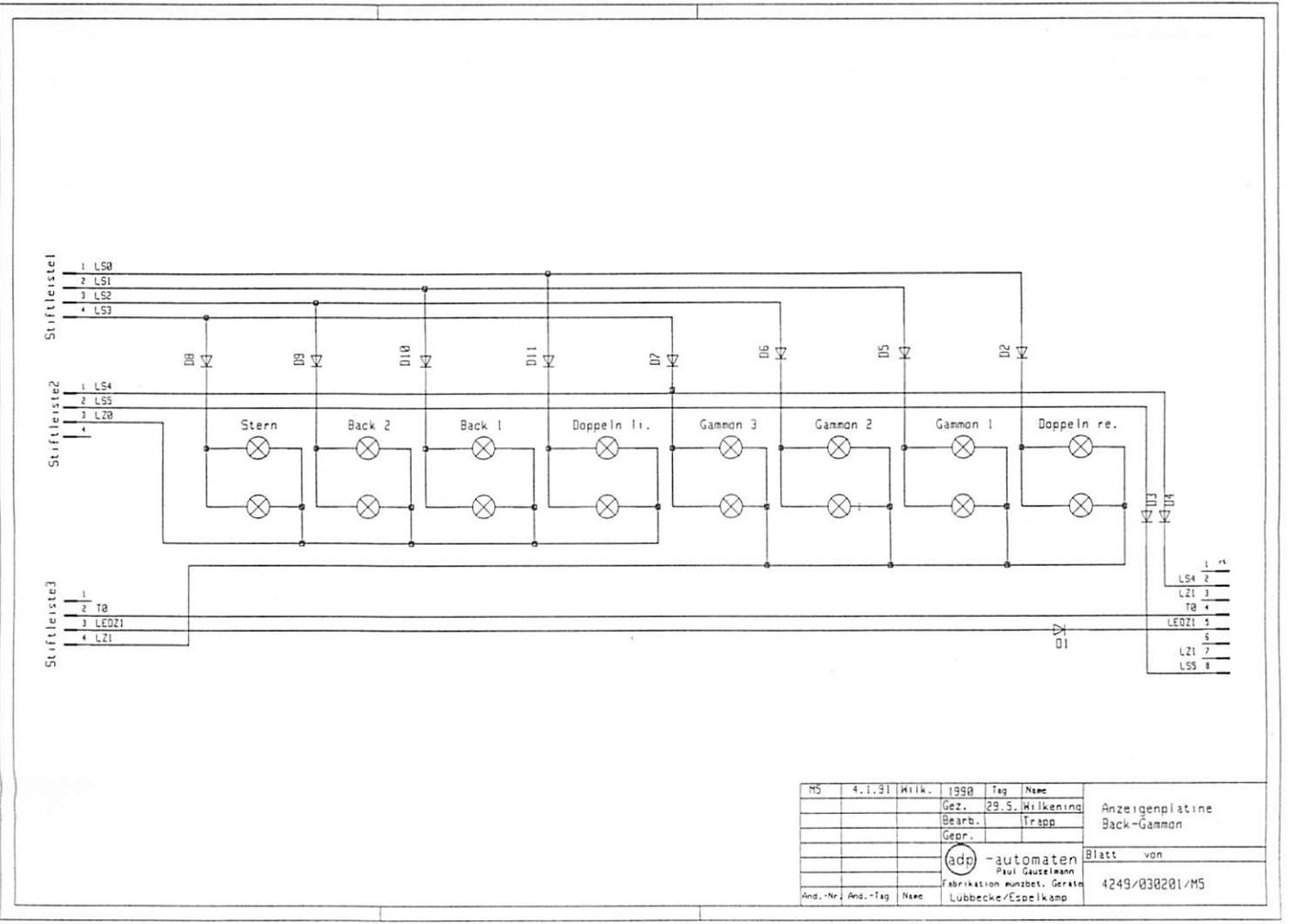
- die Steine sind in der Grundaufstellung postiert. Darauf haben Sie keinen Einfluß, das Gerät gibt diese Aufstellung vor. Es ist die nach den Backgammon-Regeln offizielle Startaufstellung.

Der Spieler mit den roten Steinen muß versuchen, seine Steine vom rechten oberen Viertel ins Ziel (links oben) zu setzen, der Spieler mit den grünen Steinen umgekehrt von links oben nach rechts oben.

Nehmen wir an, Spieler "grün" beginnt zu setzen und die Kartenwender zeigen "4" und "2" Augen, so setzt er z.B. einen Stein mit der Taste "U" auf Position "Q" und den zweiten Stein mit der Taste "S" auf Position "Q". Spieler "grün" hat seine zwei Steine gesetzt, und nun "würfelt" Spieler "rot", nehmen wir an, er hat besonderes Würfelglück und würfelt einen Pasch "6". Pasch bedeutet, er kann vier Steine setzen (Kommentare werden in der DOT-Matrix angegeben). Er setzt je zwei Steine mit der Taste "N" nach "T" und mit der Taste "Z" nach "G".

Spielsteine können immer nur auf freie Felder gesetzt werden. Ist ein Feld durch einen Block besetzt (mindestens 2 Steine), kann dieses vom Gegenspieler nicht benutzt werden. Einzelstehende Steine können jedoch geschlagen werden, und man muß ab der Startposition von neuem beginnen. Ist ein Stein im "Startfeld" muß dieser, bevor ein anderer Stein gesetzt wird, zunächst ins Spiel gebracht werden. Mit "Retour" kann ein ausgeführter Zug zurückgenommen werden.

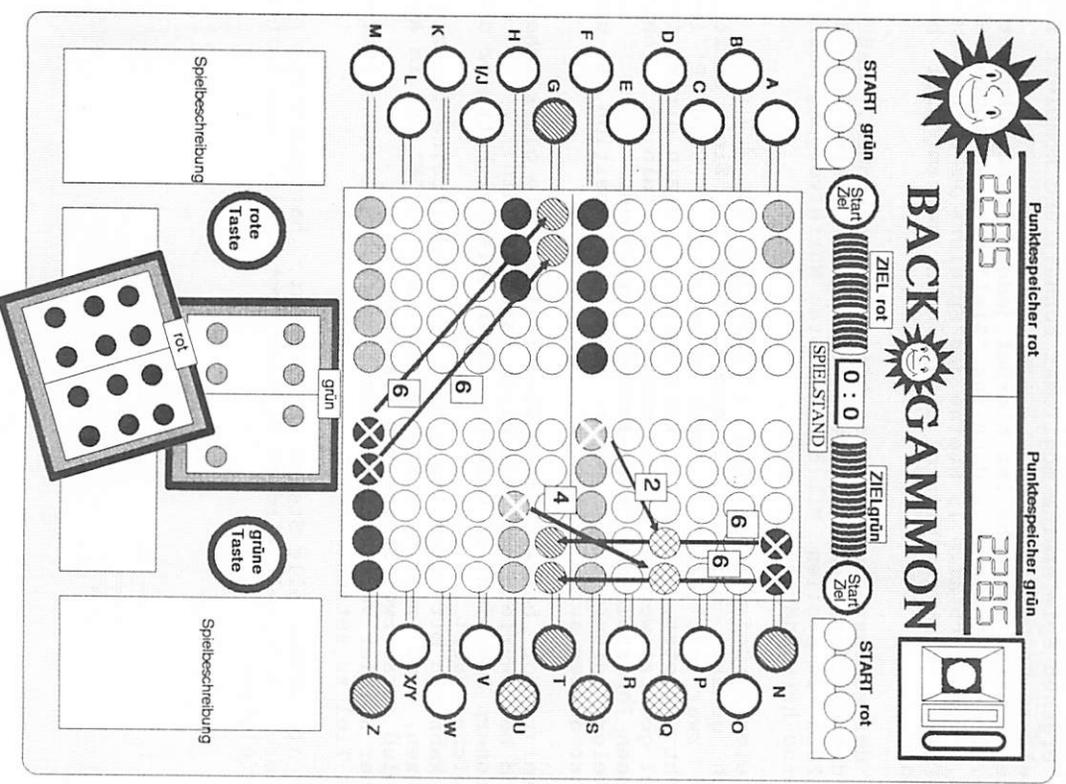




MS	4.1.31	Wilk.	1998	Tag	Name	
				Gez.	29.5. Wilkening	Anzeigenplatine
				Bearb.	Trapp	Back-Gammon
				Gepr.		
						Blatt von
						4249/030201/M5

EIN SPIEL AM GERÄT

BACKGAMMON



MERKUR-Service
adp-Technik

- 13 -

Nachdruck verboten



Punktspieler rot

2250

Punktspieler grün

2425



BACKGAMMON

START grün

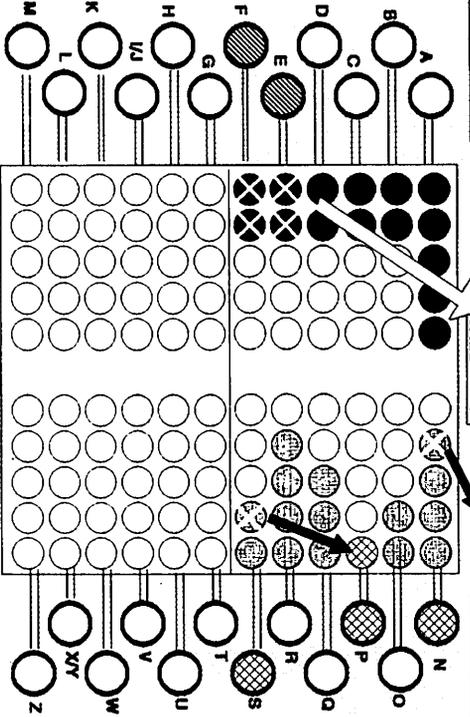
ZIEL rot

0:0

ZIEL grün

START rot

SPIELSTAND



Spielbeschreibung

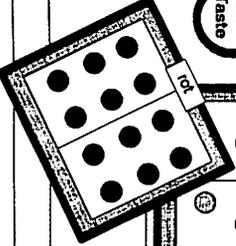


rote Taste

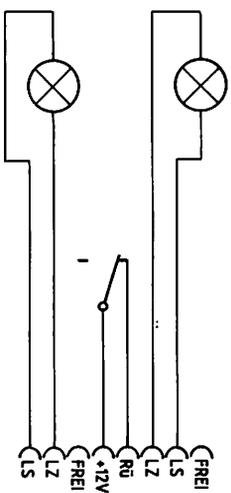


grüne Taste

Spielbeschreibung



Spielbeschreibung



1989	Tsq	Name	
Gerz	13.03	Georg	Rückgabeplatine
Besitz		V	
Gepr.			
Geänd.			
			4802/030601

Siegpunkte

Spieler "rot" hatte als erster sämtliche Spielsteine ins Ziel gesetzt und damit dieses Spiel gewonnen.

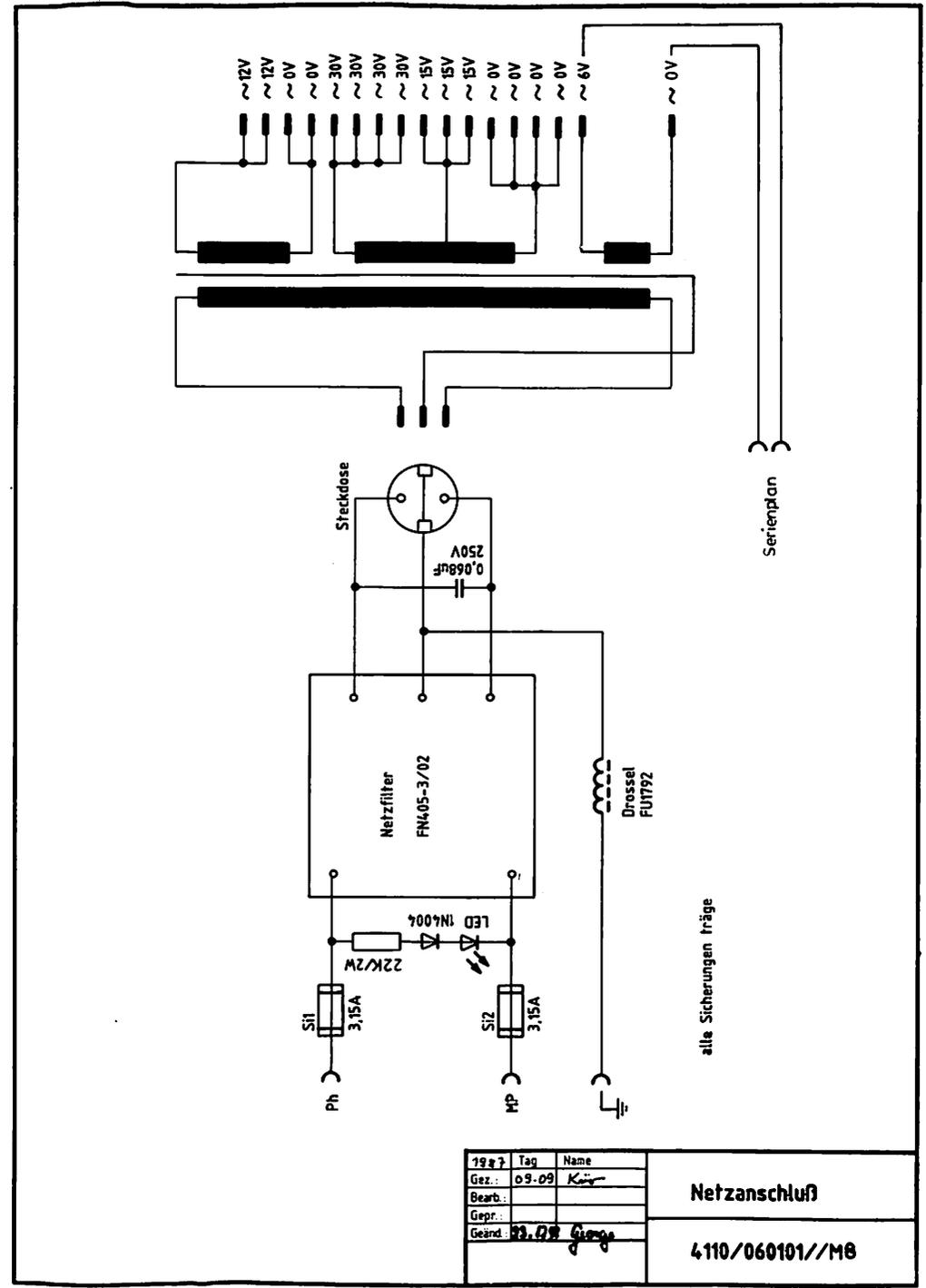
Wie werden nun die Siegpunkte vergeben?

In der Einleitung sind die verschiedenen Kriterien bereits erwähnt worden.

- Pro gegnerischen Stein werden 40 Punkte gewonnen.
- Dieser Wert verdoppelt sich auf 80 Punkte bei einem Gammon-Sieg und verdreifacht sich auf 120 Punkte bei einem Backgammon-Sieg (Erklärung siehe vorn).

In unserem Beispiel wurde ein einfacher Sieg erreicht, das heißt, Spieler "rot" bekommt 200 Gewinnpunkte (5 grüne Steine sind noch im Spiel) auf seinen Punktespeicher gebucht. Diese Gewinnpunkte werden zu den bereits auf dem Zähler befindlichen Punkten addiert.

Hätte er einen Gammon-Sieg erzielt, wären es 400 Punkte und bei einem Backgammon-Sieg sogar 600 Punkte.



Highscore

Ein Eintrag in die Highscore-Liste ist nur möglich, wenn ein Spiel gegen den Computer ausgeführt und gewonnen wurde und mindestens 30 Punkte erreicht wurden.
Am Ende des Spieles ermittelt das Gerät automatisch, ob Sie mit Ihrer Punktzahl einen Platz unter den zehn besten Spielern an diesem Gerät erreicht haben. Durch einen entsprechenden Text in der DOT-Matrix werden Sie anschließend aufgefordert, Ihren Namen einzugeben.

"Sie sind unter den zehn besten Spielern.
Sie können sich mit den Spielfeldtasten
in den Highscore eintragen.
Bitte Namen eingeben!
"Name:"

Nachdem Sie den Namen eingegeben haben, bestätigen Sie dieses durch Drücken auf die "grüne" Taste, Ihr Name ist gespeichert und wird in der anschließenden Highscore-Auflistung erscheinen.

Wie errechnen sich die Highscore-Punkte?

1. Pipcount-Differenz
(Abstand der gegnerischen Spielsteine vom Ziel)
2. Sieghöhe (einfacher, Gammon-, Backgammon-Sieg)
3. "Doppeln" Faktor

Sehen wir uns die Skizze auf der nächsten Seite einmal an und ermitteln die Highscore-Punkte.

Spieler "rot" hat gegen das Gerät gewonnen, und es sind noch 6 grüne Steine im Spiel. Aufgrund der Position der grünen Spielsteine ist zu ersehen, daß ein einfacher Sieg davon getragen wurde, ein "Doppeln" Faktor von "8" hat sich im Laufe des Spieles ergeben.

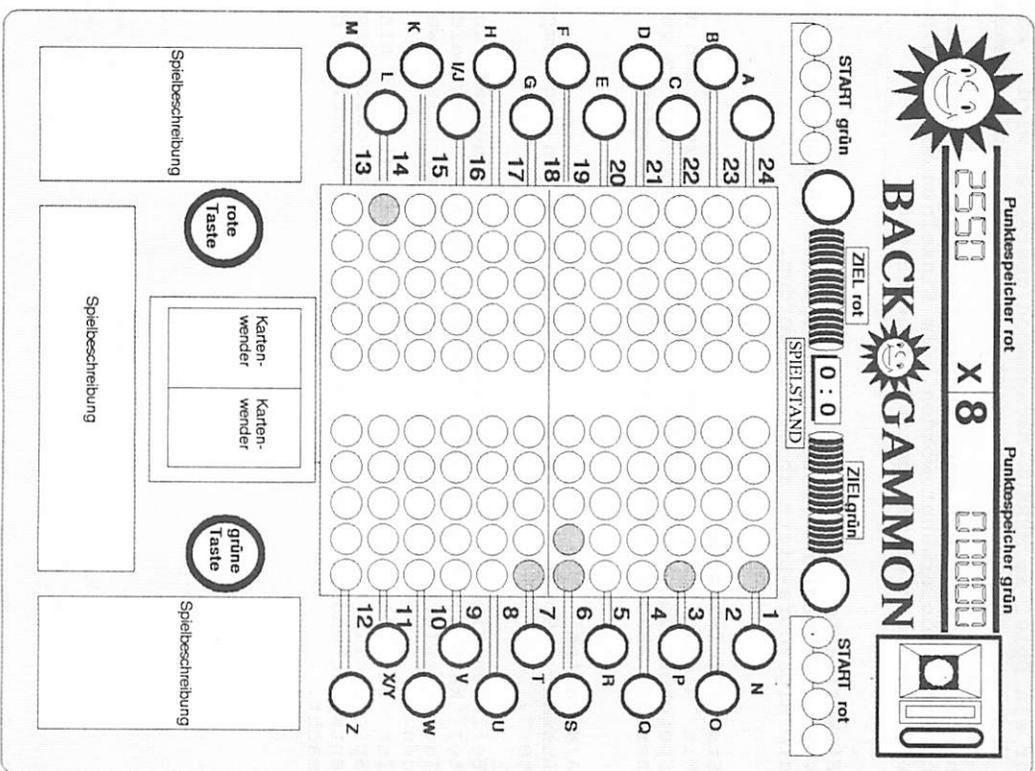
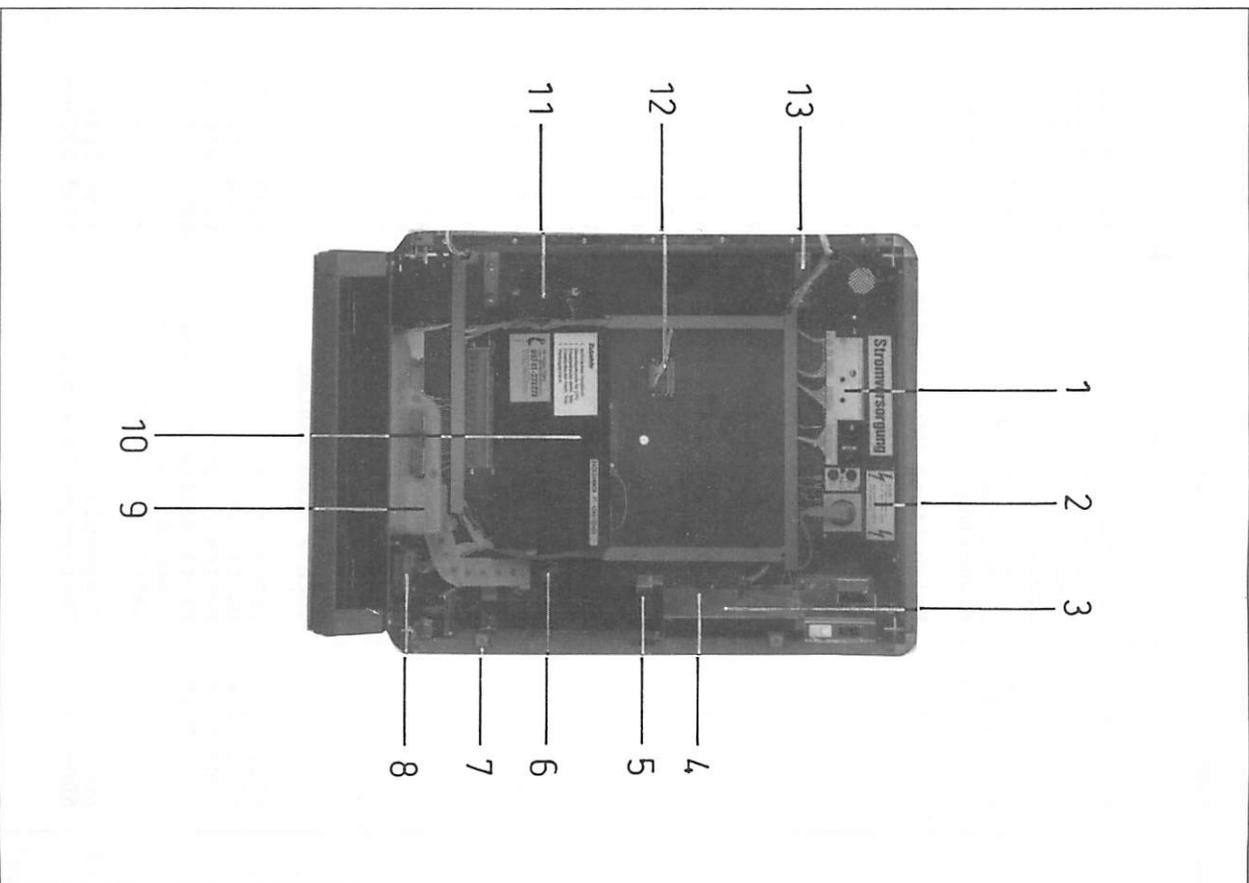
- 1 Stein	14 Positionen vom Ziel entfernt	- 14 Punkte
- 1 Stein	7 Positionen vom Ziel entfernt	- 7 Punkte
- 2 Steine	6 Positionen vom Ziel entfernt	- 12 Punkte
- 1 Stein	3 Positionen vom Ziel entfernt	- 3 Punkte
- 1 Stein	1 Position vom Ziel entfernt	- 1 Punkt

37 Punkte		

37 Punkte x einfacher Sieg x 8 (Doppeln) = 296 Punkte

296 Punkte würden in die Highscore-Liste eingetragen.

Nr.	Best.-Nr.	Bestell-Bezeichnung	
1	6000 5259	Schaltnetzteil Backgammon	4249/050000
2	6000 2933	Netzanschluß	4110/060000
3	6000 5260 6000 1105 6000 5261 6000 5262	Münzprüferchass.m.Einlauf Serviceschalter Rückgabehebel Feder dto.	4249/020100 9610/1693013 4249/020001 2005/000012
4	6000 5211 6000 5263 6000 5264	Münzpr. G 13 Backgammon Kassentrichter Falschgeldtrichter	9898/7130021 4249/020201 4249/020202
5	6000 5265 6000 5266 6000 5267	Kassenrohr Falschgeldrohr Halter	4249/000020 4249/000019 4249/000017
6	6000 5005 6000 5006 6000 5008	Überlauf schwarz Münzkanal unten Trichter f. Tresorständer	4249/000022 4250/000009 4250/000008
7	6000 2938 6000 3341	Magnet kompl. Druckstück f. Magnet	4110/000500 4110/000009
8	6000 2946 6000 5269 6000 2947 6000 5213	Münzschacht rot Abdeckung Serviceanzeige Trafo	4110/000006 4249/000018 4110/001100 9580/0042503
9	6000 2950 6000 2979 6000 3371 6000 2954 5000 4004 6000 1480	Beleuchtung Entnahmerinne Kasse Kassensicherung Winkel für Daten Taster Buchse	4110/000600 4110/000008 4110/0014006F 4110/000021 9405/0101093
10	6000 5241	Steuereinheit Backgammon	4249/000200
11	6000 1250 6000 5268	Lautsprecher Aufnahme dto.	9522/1040181 4250/000011
12	6000 5270	DIP-Schalter-Platine	4249/001100
13	6000 2931 6000 2958 6000 1097 6000 0638	Scharnier Winkel Aufhängebolzen Abdeckung (Tresorhülse)	4110/000020 4110/000012 4005/0003007F



Tastenbelegung vor dem Spiel

Bevor ein Spiel am MERKUR-Backgammon gestartet wird, können über verschiedene Gerätetasten Einstellungen vorgenommen werden.

Sicherlich ist die ein oder andere Taste im vorhergehenden Abschnitt schon erwähnt worden. Im Einzelnen wird die Belegung aber noch einmal gezielt angesprochen.

- **Einwurf Taste**
Vor Spielbeginn (keine Kreditpunkte aufgebucht) kann die Highscore-Liste abgerufen werden.

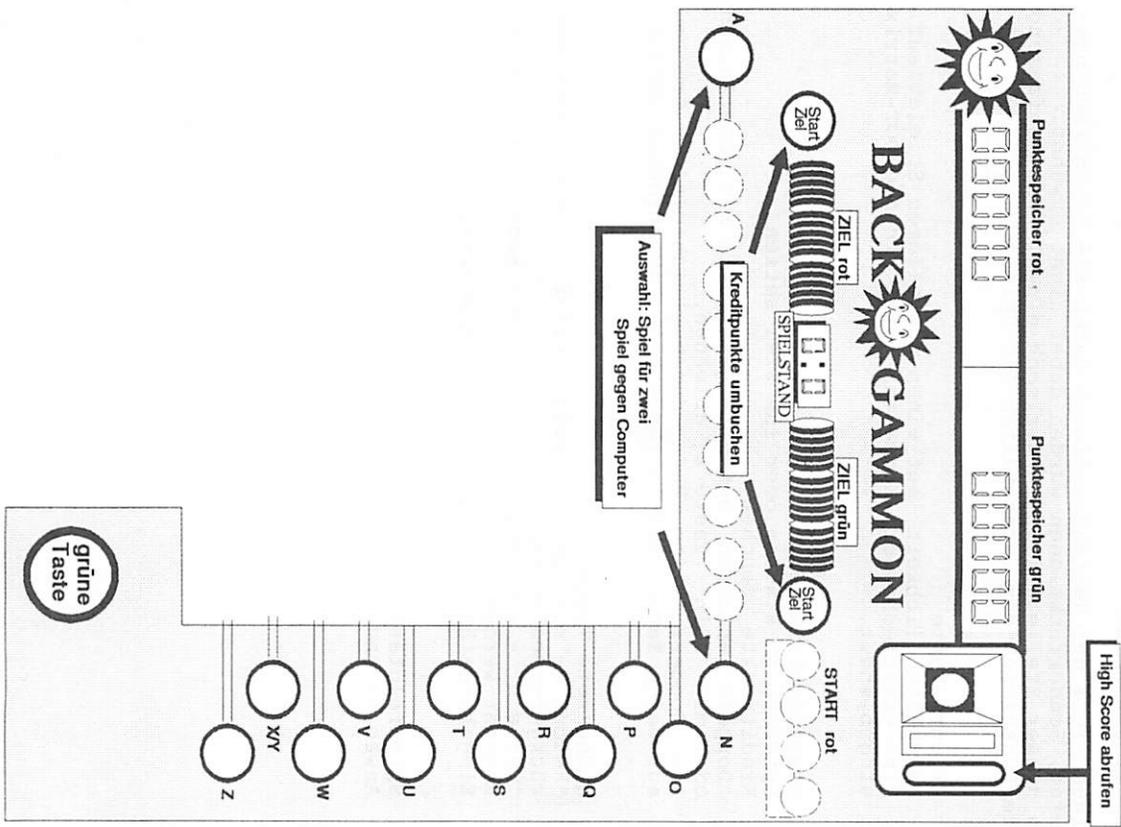
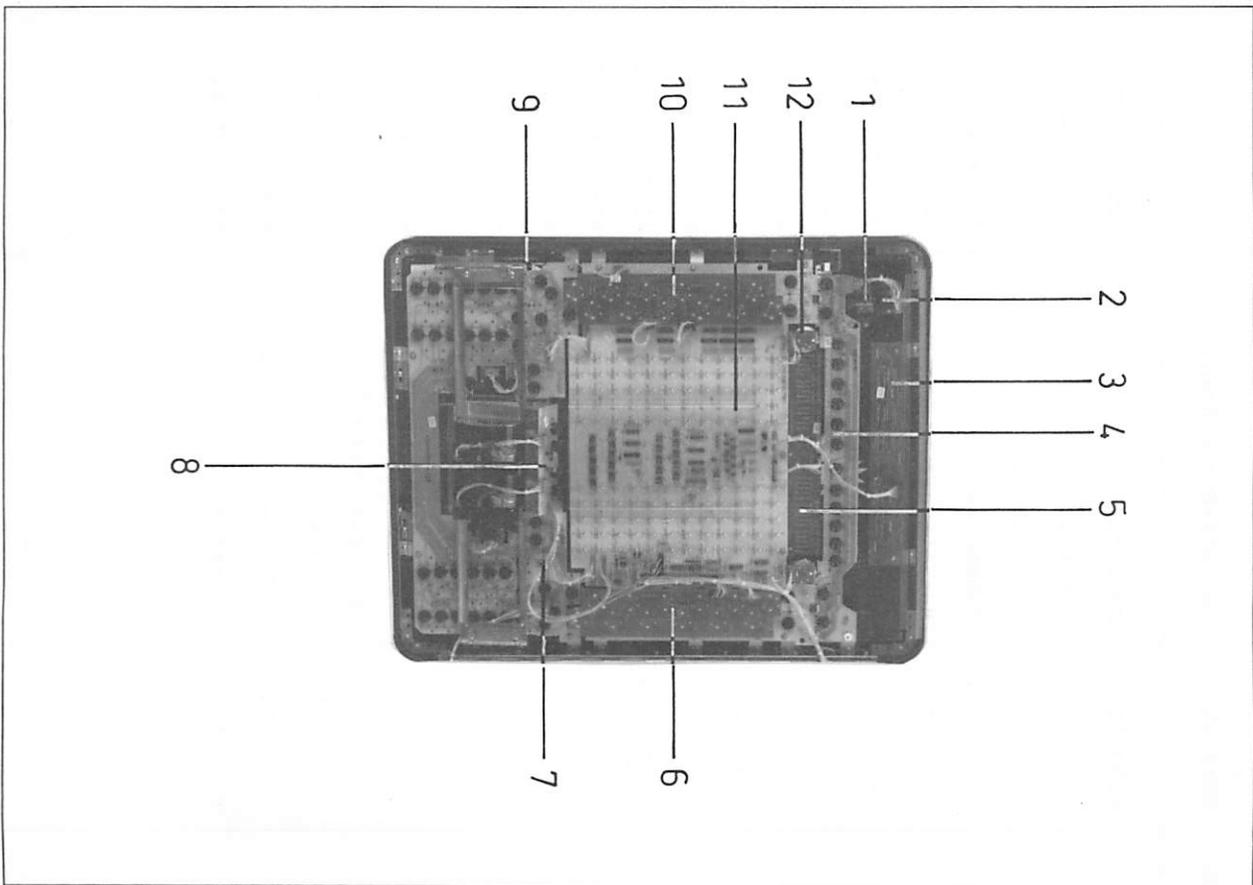
- **Start/Ziel-Tasten**
Mit diesen Tasten können Kreditpunkte zwischen den Speichern umgebucht werden. Dieser Vorgang ist im vorherigen Abschnitt detailliert beschrieben worden.

- **A/N-Tasten**
Auswahl "Spiel für zwei" oder "Spiel gegen den Computer".

Befinden sich auf beiden Kreditspeichern genügend Punkte, kann durch gleichzeitiges Drücken auf diese beiden Tasten zwischen den beiden Spielarten umgeschaltet werden.

Ist für das "Spiel für zwei" der Kredit auf einer Spielstelle nicht ausreichend, wird dieses durch einen entsprechenden Text in der DOT-Matrix kenntlich gemacht.

Nr.	Best.-Nr.	Bestell-Bezeichnung	
1	6000 1422	Aufnahme	4802/030002
	6000 1277	Münzschaft	4802/0300131
	6000 1278	Taste rot	4802/0300031
	6000 1518	Druckfeder	4802/030004
	6000 4104	Bolzen/Stößel	4129/0300051
	6000 4345	Stößelschraube sw.	4157/0300021
	6000 3813	Klemmring	4095/0300055
2	6000 0787	Beleuchtung Münzeinwurf	4802/030600
3	6000 5247	Vielfachanzeige	4657/030500
	6000 5248	Ansteuerung dto.	4657/030600
4	6000 5249	Anzeigenplat. Backgammon	4249/030200
5	6000 5250	Anzeige Spielstand Ziel	4249/030700
6	6000 5251	Tastenplatine 12fach links ohne Tasten	4249/0308200
7	6000 5252	Gewinnplanplatine	4249/031800
8	6000 5253	Aufnahmerahmen solo	4249/031200
	6000 5254	Anzeigemodul Backgammon	4249/010000
	6000 5255	Anzeigenbeleuchtung	4249/031700
	6000 5256	Blende weiß	4249/031402
9	6000 2930	Verriegelung kompl.	4110/030500
	6000 2926	Kulisse	4110/030306
	6000 2927	Kulissenblech	4110/030307
	6000 3152	Halterung/Gehäuse	4110/030002
	6000 1309	Mikroschalter	9610/0637003
10	6000 5257	Tastenplatine 12fach rechts ohne Tasten	4249/030900
11	6000 5258	LED-Platine	4249/030100
	6000 5234	Multi-LED	9104/2000063
	6000 5235	Reflektor dto.	4249/0300041
	6000 2669	Profilleiste Plat.-halt.	4054/0300075
	5000 3966	Lampe 6V/2W	
	6000 1189	Lampenfassung dto.	9532/0240203
12	6000 3049	Tastenplatine	4060/030800
	6000 5133	Tasteneinsatz kompl.	4139/030900



Tastenbelegung im Spiel

Einen Teil der Tastenfunktionen haben Sie schon kennengelernt, Sonderfunktionen wurden dabei nicht erwähnt. An dieser Stelle erläutern wir noch einmal zusammenfassend die Funktionen der Gerätetasten (im Spiel).

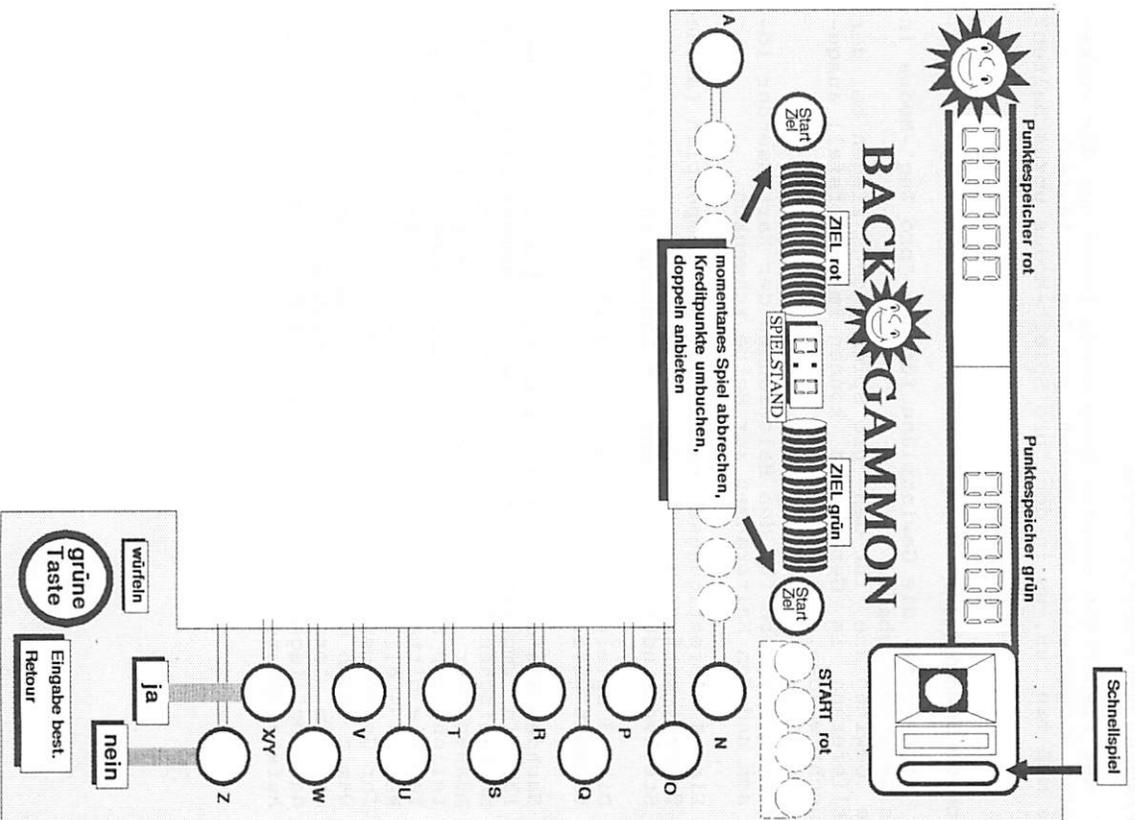
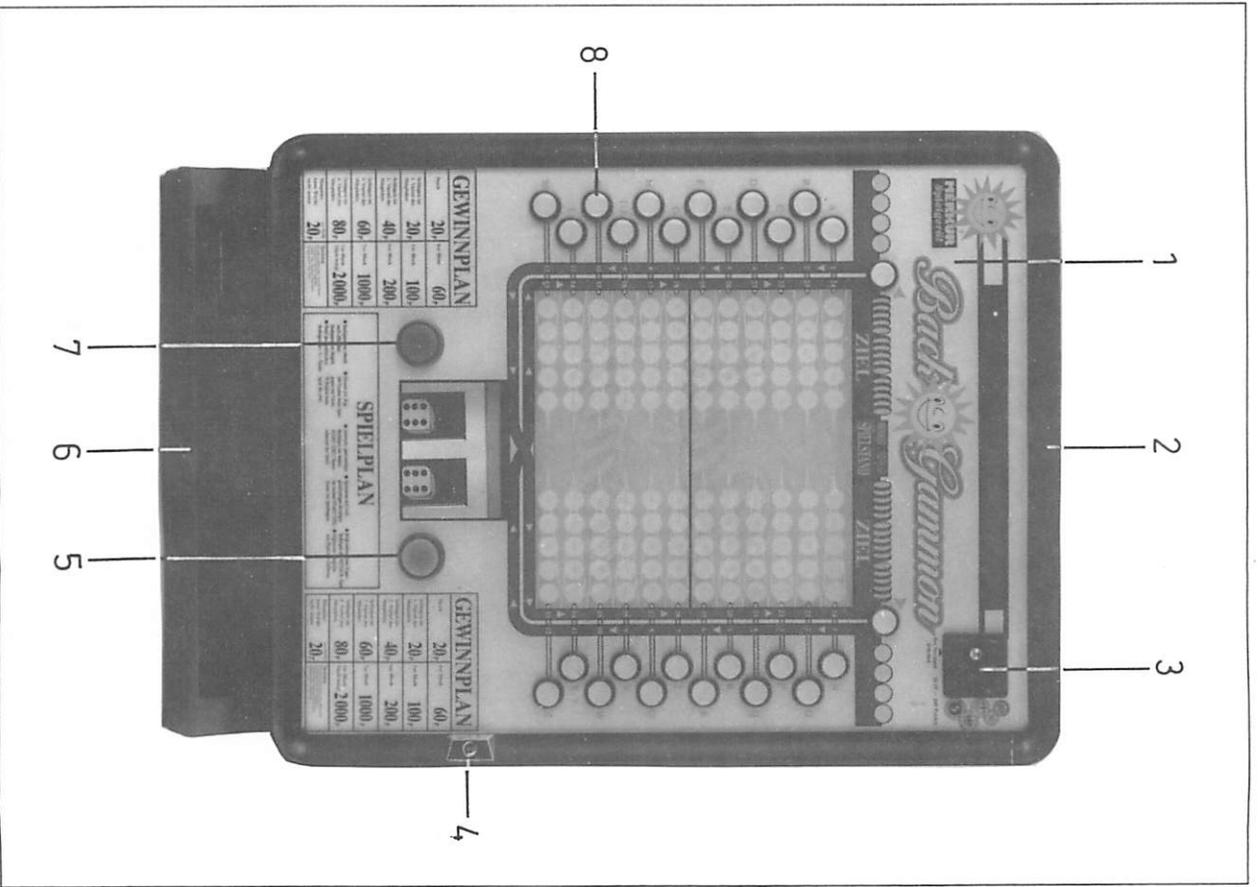
- **Einwurf-Taste**
Umschaltmöglichkeit auf einen schnelleren Spielablauf. Ein entsprechender Kommentar wird in die DOT-Matrix eingeblendet.

- **Start/Ziel-Tasten**
Spielsteine starten oder ins Ziel setzen, Kreditpunkte umbuchen, "Doppeln" anbieten und mit "ja" (Taste X/Y) bestätigen oder mit "nein" (Taste Z) ablehnen. Als Sonderfunktion kann durch gleichzeitiges Drücken auf beide Tasten das laufende Spiel abgebrochen werden.

- **grüne/rote Taste**
"Retour" - ein gerade ausgeführter Spielzug kann zurückgenommen werden,
"Würfeln" - ein neuer Würfelvorgang kann vorzeitig gestartet werden,
Eingabebestätigung nach einem Highscore-Eintrag

- **Spielfeldtasten (A-Z)**
Anwählen und setzen der Spielsteine

Nr.	Best.-Nr.	Bestell-Bezeichnung	
	6000 5236	Gehäuse	4249/000500
	6000 4113	Luftrosette	4141/000007
1	6000 5237	Frontscheibe	4249/0300011
2	6000 4190	Rahmen sw.	4139/0307008C
3	6000 1536	Münzeinwurf kompl.	4802/0321007F
4	6000 3075	Schloßblende	4110/0300041
	6000 2995	Schloß	9895/0132403
5	6000 5238	Taste grün neutral	4249/0331004F
6	6000 2997	Sockel	4110/000100
	6000 2949	Münzführung Sockel	4110/000102
	6000 4384	Scheibe Punktespiel	4110/0001041D
7	6000 0997	Taste rot neutral	4060/0303004F
8	6000 5240	Taste weiß neutral	9614/0900253
	6000 4985	Einsatz weiß dto.	4139/030005
	6000 5133	Tasteneinsatz kompl.	4139/030900
	6000 5242	Gewinnplan (pro Zug)	4249/030021
	6000 5243	Spielplan (pro Zug)	4249/030018
	6000 5244	Gewinnplan (pro Spiel) A	4249/030020
	6000 5245	Spielplan (pro Spiel) A	4249/030017
	6000 5246	Klemmfeder	4249/030014



Wie wähle ich einen anderen Spielmodus?

In der bisherigen Beschreibung wurde immer nur der werksseitig eingestellte Spielmodus "pro Zug" erläutert. Was muß man tun, um in den "pro Spiel"-Modus umzuschalten?

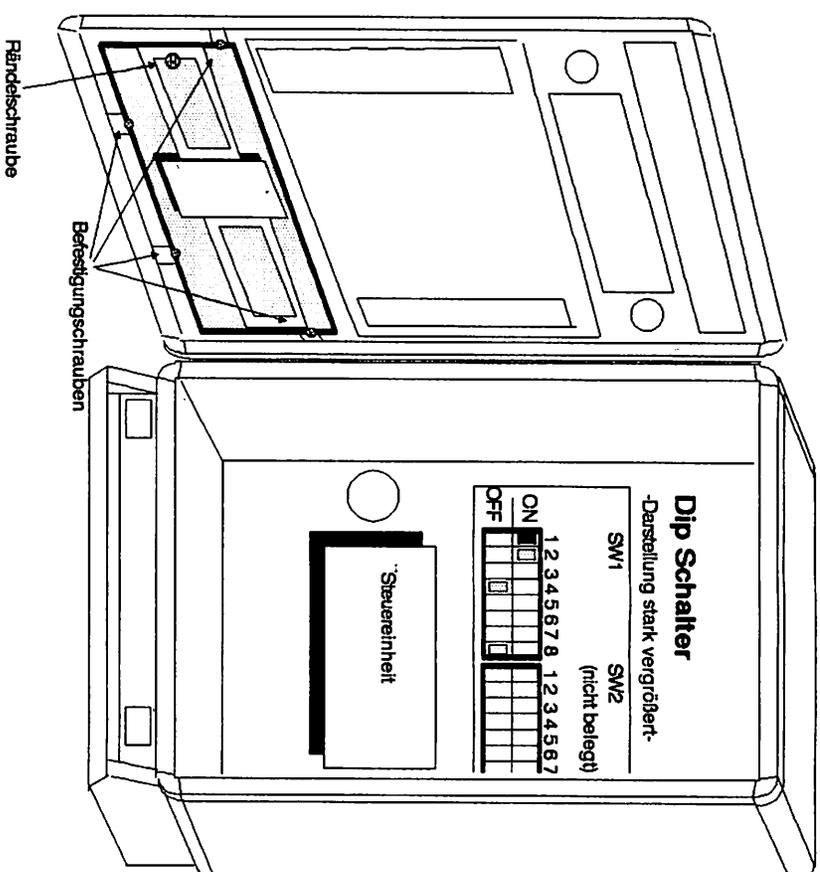
Umbau des Gewinnplanes

Ab Werk sind die Gewinnpläne für den "pro Zug"-Modus in das Gerät eingebaut.

Die Gewinnpläne für den "pro Spiel"-Modus liegen bei der Auslieferung im Gerät und können im Bedarfsfall ausgetauscht werden.

- Rändelschraube für den Halterahmen der Kartenwender lösen und den Halterahmen zur Seite schwenken.
- Die 4 Befestigungsschrauben für den Lampenplan (siehe Skizze) entfernen. Steckverbinder abziehen und den Lampenplan entnehmen.
- Die 3 Spielpläne sind nun zugänglich und können ausgetauscht werden.
- Nachdem Sie die Spielpläne getauscht haben, ist das Gerät in umgekehrter Folge wieder zusammenzubauen. Die mechanischen Arbeiten sind damit abgeschlossen, und Sie müssen der elektronischen Steuereinheit nur noch mitteilen, daß Sie das Gerät "umgebaut" haben. Dazu schalten Sie bitte den Dip-Schalter 1 vom linken Schalterpaket in Stellung "ON", ziehen einmal den Netzstecker und Ihr Gerät befindet sich im "pro Spiel"-Modus. Damit auch der Spielgast mit den veränderten Bedingungen im "pro Spiel"-Modus vertraut wird, stellen Sie das beiliegende "grüne Display" mit den Spielregeln am Aufstellplatz auf das Gerät.

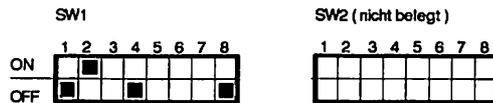




	ON	OFF	
1	pro Spiel	pro Zug	<i>Spielvariante</i>
2	halber Preis	voller Preis	<i>Spielpreis</i>
3	nicht belegt	nach 30 Tg.	<i>Highscore löschen</i>
4	aus	nicht belegt	
5	nicht belegt	nicht belegt	
6	nicht belegt	nicht belegt	
7	nicht belegt	nicht belegt	
8	englisch	deutsch	<i>Sprache</i>

Einstellmöglichkeiten (bei geöffneter Tür)

MERKUR Backgammon bietet die Möglichkeit, verschiedene Einstellungen über Dip-Schalter fest vorzugeben oder Änderungen dieser Einstellungen über Tastenfunktionen zeitweise (bis zur nächsten Netzunterbrechung) einzustellen. An der Rückwand des Gerätes befinden sich zwei Dip-Schalterpakete, mit denen Voreinstellungen fest eingegeben werden können. Das rechte Schalterpaket SW 2 ist nicht belegt.



	ON	OFF	
1	pro Spiel	pro Zug	<i>Spielvariante</i>
2	halber Preis	voller Preis	<i>Spielpreis</i>
3		nicht belegt	
4	aus	nach 30 Tg	<i>Highscore löschen</i>
5		nicht belegt	
6		nicht belegt	
7		nicht belegt	
8	englisch	deutsch	<i>Sprache</i>

Einstellung von SW1:
(Beispiel)

- * pro Zug Modus
- * halber Preis
- * Highscore löschen nach 30Tg.
- * Kommentare in der DOT-Matrix in deutscher Sprache

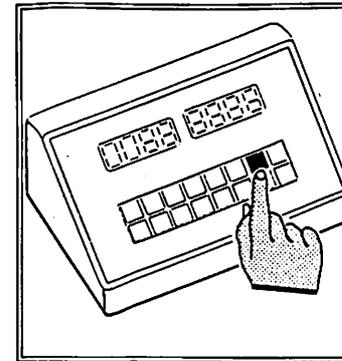
Nach erfolgter Änderung einer Dip-Schalter-Stellung muß das Gerät einmal kurz vom Netz getrennt werden, nach dem Wiedereinschalten ist die Änderung automatisch übernommen.

Einstellen über Tasten

Neben der festen Einstellung können mit den Spielplan-Tasten "N, O, P und Q" verschiedene Einstellungen (bis zur nächsten Netzunterbrechung) vorgenommen werden.

Taste "N"	Highscore löschen	ja (X/Y) / nein (Z)
Taste "O"	Spielart	pro Zug / pro Spiel
Taste "P"	Spielpreis	normal / halb
Taste "Q"	Sprache	deutsch / englisch

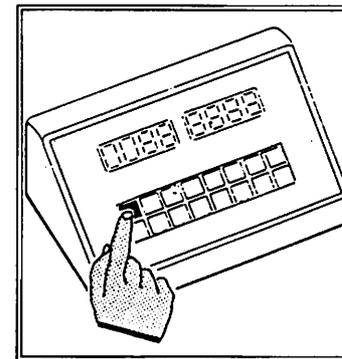
Geänderte Eingaben müssen mit der "grünen Taste" bestätigt werden.



Erscheinen im Display sechs Achten, ist dieses die Warnung, daß der Fehlerspeicher keine weiteren Informationen bereithält.

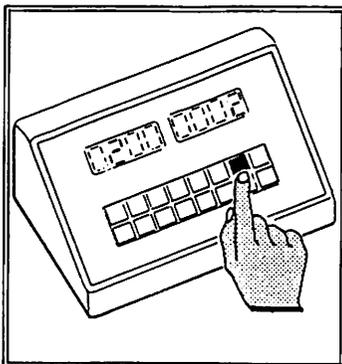
Wird nochmals auf die Taste "Foul" gedrückt, so werden die Fehlerregister gelöscht.

Gleichzeitig wird das Löschen akustisch gemeldet.



Sollen die Daten erhalten bleiben, so ist in diesem Testschritt die Reset-Taste des Testgerätes oder der Serviceschalter zu betätigen.

3. Tastendruck = Fehleranzeige und deren Häufigkeit

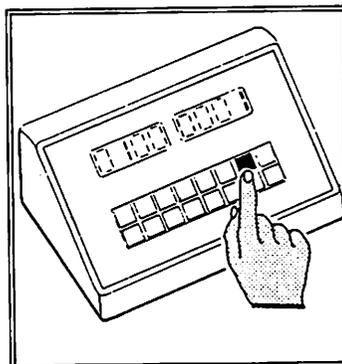


Fehleranzeige (z.B. 2) wird im rechten Display blinkend dargestellt.

Im linken Display erscheint die aufgetretene Häufigkeit des Fehlers (von Null bis 99 möglich).

Beispiel links:
Im rechten Kartenwender wurden im Laufe der Zeit 2 Fehler erkannt.

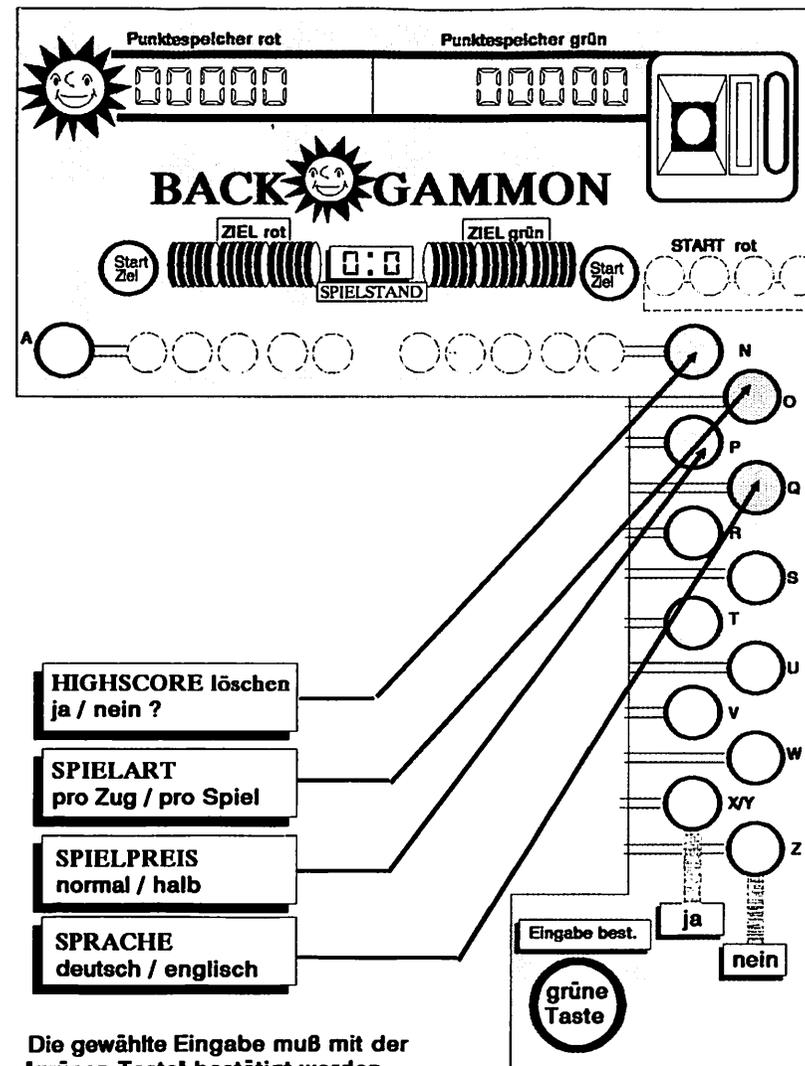
4. Tastendruck = nächster Fehler mit deren Häufigkeit



z.B. Im linken Kartenwender ist 1 x im Laufe der Zeit eine Unregelmäßigkeit aufgetreten.

Mit jedem weiteren Tastendruck werden abgespeicherte Fehler mit ihrer Häufigkeit zur Anzeige gebracht.

Sind keine weiteren Fehler abgespeichert, erscheint im Display 00 88 88 88.



Die gewählte Eingabe muß mit der "grünen Taste" bestätigt werden.

Eine kontinuierliche Fehlerüberwachung wird auch während des Normalspieles am Gerät durchgeführt. Eventuelle Fehlerbilder werden codiert auf einer der Anzeigeneinrichtungen des MERKUR Backgammon angezeigt.

Fehlende Initialisierung

Eine fehlende Initialisierung der Steuereinheit wird im Klartext mit der Aufforderung

BITTE INITIALISIEREN!

dargestellt. Mit dem großen Service-Testgerät ist die Initialisierung vorzunehmen. Die Buchhaltungsdaten werden dabei nicht beeinflusst.

Fehlerhafter Kartenwender

Tritt während des Spielbetriebes ein Fehler bei den Kartenwendern auf, wird dieses durch den Eintrag von

FL A

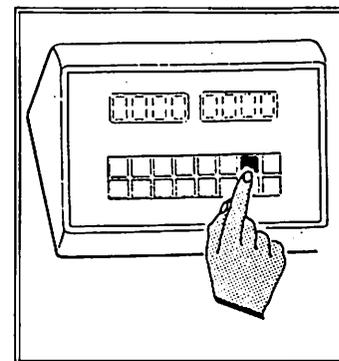
in der Spielstandsanzeige angegeben. Das Spiel wird nicht unter- oder abgebrochen sondern fortgesetzt.

Gespeicherte Lichtschrankenfehler

Es werden bei diesem Geldspielgerät nicht nur Fehler während des Spieles erkannt, sondern auch abgespeichert.

Wie können die gespeicherten Lichtschrankenfehler abgerufen werden?

1. Tastendruck = Foultest (momentaner Fehler)

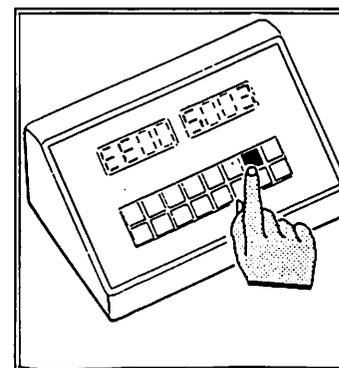


Durch Betätigen der Taste "Foul" wird das Foultestprogramm aufgerufen.

Es ertönen zwei kurze Knackimpulse im Lautsprecher, und die Kartenwender starten für einige Umdrehungen. Würde bei dem ausgeführten Testschritt ein aktueller Fehler erkannt, so wird er an der entsprechenden Stelle im Display blinkend eingetragen.

(siehe Foul-Tabelle)

2. Tastendruck = Fehlersumme



Mit dem zweiten Tastendruck erscheint im linken Display EE00 XXX.

Im rechten Display werden die gespeicherten Fehler blinkend eingetragen.

Beispiel:

2 blinkt = Kartenwender rechts
0 Anzeige = kein Fehler

Neu im Hardware-Testprogramm

- Der Tastentest -

In diesem Testschritt kann jede Taste im Gerät gezielt überprüft werden.

Die Matrix zeigt im Klartext den Kommentar

TASTENCODE: xx

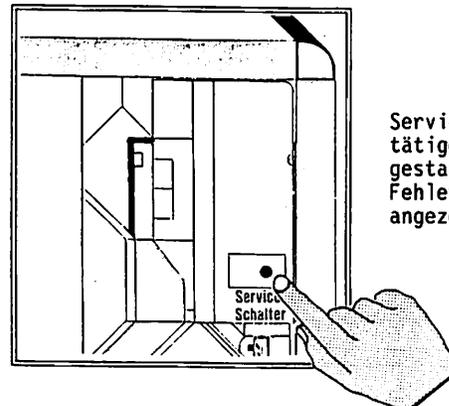
und in die beiden mit xx gekennzeichneten Stellen wird der Matrixpunkt der gerade gedrückten Taste eingetragen. Der Eintrag erfolgt parallel im internen Display und im Testgeräte-Display.

Die Tabelle zeigt die Tastenmatrix im Tastentest.

	7	6	5	4	3	2	1	0
1				Daten abrufen		doppeln rechts	grüne Taste	
2				Daten löschen		doppeln links	rote Taste	Taste Einwurf
3			X/Y	V	T	R	P	N
4			Z	W	U	S	Q	O
5			L	I/J	G	E	C	A
6			M	K	H	F	D	B

Selbsttest

Eine Überprüfung sämtlicher Tasten, Lichtschrankensystem, Lampen und Displayanzeigen erfolgt im Selbsttestprogramm.



Serviceschalter einmal kurz betätigen, und das Testprogramm wird gestartet. Fehler werden, durch Ziffern codiert, angezeigt.

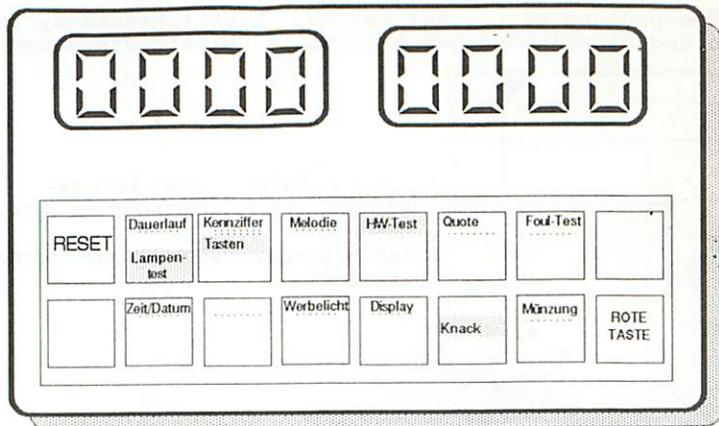
Der Selbsttest kann mit Betätigen des Serviceschalters abgebrochen werden.

Fehlertabelle für den Selbst- und Fouttest

Neben dem Selbsttestprogramm kann der bekannte Fouttest aufgerufen werden, um eventuelle Fehlerquellen im Gerät zu lokalisieren.

		Anzeigestelle im Display							
		7	6	5	4	3	2	1	0
Wert	TASTEN						Münz-einh.		Karten-wender
	1	A	G	Z	S	rote Taste	0,1DM	Batterie	KW1 links
2	B	H	X/Y	R	grüne Taste	0,5DM		KW2 rechts	
3	C	I/J	W	Q	doppeln links	1.-DM			
4	D	K	V	P	doppeln rechts	2.-DM			
5	E	L	U	O	Taste Einwurf	5.-DM			
6	F	M	T	N					

Tastenbelegung des Service-Testgerätes bei MERKUR BACKGAMMON



Dauerlauf: Das Gerät führt einen automatischen Spielablauf durch.
Zum Dauerlaufbetrieb ist kein Zusatzgerät notwendig.
Nach dem Aufruf erfolgt die Anzeige von 0F00 0000 im Testgeräte-Display.
Abgebrochen wird das Dauerlaufprogramm mit dem Serviceschalter.

Kennziffern: Wie bei adp-Produkten bekannt, können auch bei MERKUR Backgammon in der gleichen Weise zwei Kennziffern eingegeben werden.

Melodie: Abruf der Melodien

HW-Test: siehe nächste Seite

Quote: Abruf der Auszahlquote in den bekannten 10.000er Schritten

Foul-Test: Testprogramm für die Lichtschranken und Tasten, Fehler werden codiert angezeigt.
Tabelle siehe vorhergehende Seite.
Lichtschrankenfehler bleiben gespeichert und können abgerufen werden.
Siehe weiter hinten "Gespeicherte Lichtschrankenfehler".

Zeit/Datum: Abruf der Uhrzeit und des Datums.
Mit dem 1. Tastendruck wird die Uhrzeit angezeigt, mit dem nächsten Tastendruck das Datum.

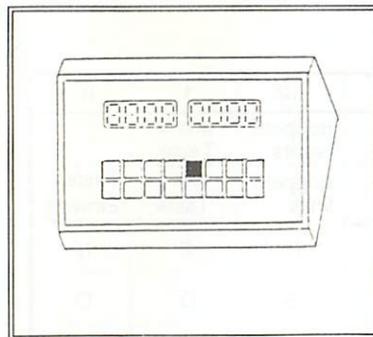
Werbelicht: 00F1 0000 Werbelicht eingeschaltet
00F0 0000 Werbelicht ausgeschaltet

Display: Jede Displayanzeige wird nacheinander von 0-8 hochgezählt.

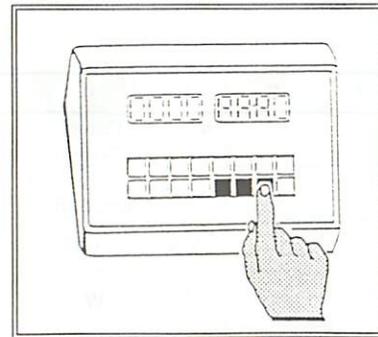
Münzung: Überprüfung des Münzweges.
Kann auch mit der Einwurf-Taste aufgerufen werden.

Hardware - Testprogramm

Auch bei Backgammon ist der Hardware-Test verriegelt und muß zunächst über die Einstellung 0000 AAA0 entriegelt werden.



Taste HW-Test drücken



Danach mit den gekennzeichneten Tasten das "A" einstellen.

Überprüft werden: Die Lampen und LED's.
Die Tasten (siehe nächste Seite) und ein Knackimpuls (Münzung) kann auf den Lautsprecher gegeben werden.