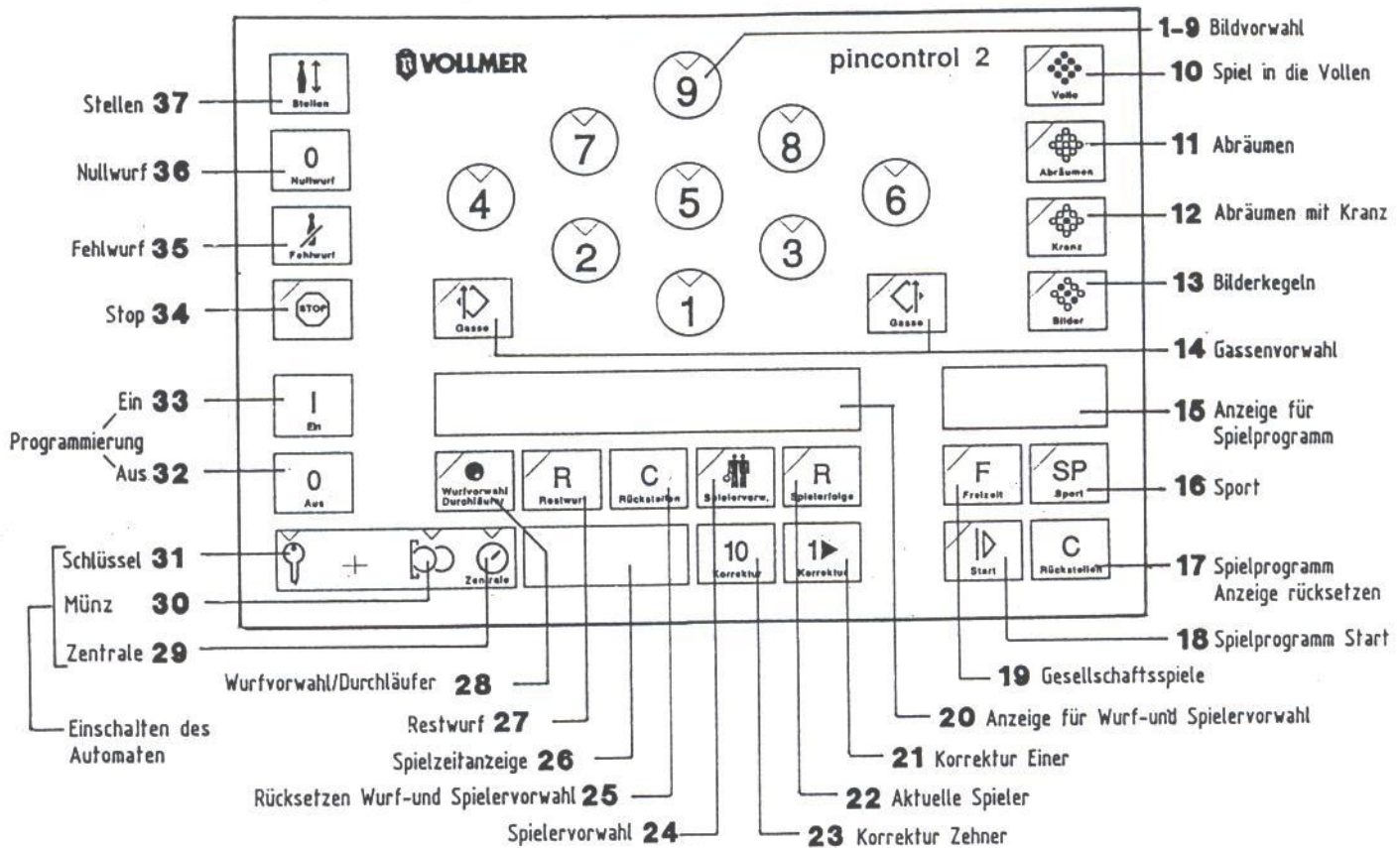


Bedienungsanleitung



Einschalten des Automaten

mit 29, 30 oder 31, Anzeige der Spielzeit in Minuten bei 26.

Spielart einstellen

Spielart nach 10-13 wählen und entsprechende Taste drücken (Indikator leuchtet). Bei 13 zusätzlich Kegelbild mit Bildvorwahl 1-9 vorwählen, anschließend Taste 37 drücken. Nach jedem Wurf erfolgt bei getroffenen Kegeln ein Aufstellvorgang des Automaten.

Wurf- und Spielervorwahl

Taste Programmierung ein, 33, drücken (Anzeigen in 20 leuchten).

Bei Wurfvorwahl Taste 28 drücken (Anzeige in 20 leuchtet), mit den Tasten 21 und 23 Wurfzahl einstellen. Bei Spielervorwahl Taste 24 drücken (Anzeige in 20 leuchtet), mit den Tasten 21 und 23 Wurfzahl einstellen. Die Wurf- und Spielervorwahlanzeige in 20 leuchtet jeweils über der entsprechenden Taste. Neben der Wurfvorwahlanzeige werden die Restwürfe angezeigt. Neben der Spielervorwahlanzeige wird der aktuelle Spielerstand angezeigt.

Korrektur der Restwurfanzeige

Taste 27 drücken (Restwurfanzeige leuchtet), mit den Tasten 21 und 23 korrigieren.

Korrektur des aktuellen Spielerstandes

Taste 22 drücken (Anzeige leuchtet), mit den Tasten 21 und 23 korrigieren.

Sportprogramme aufrufen

Taste Programmierung ein, 33, drücken (Anzeigen in 20 leuchten). Taste 16 drücken, in der Anzeige 15 erscheint Sportprogramm 20 (20/21 ist das Sportprogramm 25 Volle/25 Abräumen). Die Kegel werden hochgezogen und bleiben oben.

Taste 18 drücken, das Programm wird gestartet und schaltet automatisch nach 25 Wurf um.

Wird ein anderes Sportprogramm gewünscht, mit den Tasten 21 und 23 die gewünschte Nr./ einstellen (dabei Taste 18 ausschalten). Sp 1-19 sind freiprogrammierbare Speicherplätze. Sp 20-99 sind feste Sportprogramme.

Gesellschaftsspiele aufrufen

Taste Programmierung ein, 33, drücken (Anzeigen in 20 leuchten). Taste 19 drücken, in der Anzeige 15 erscheint 1, mit den Tasten 21 und 23 kann jedes andere Spielprogramm eingestellt werden. Taste 18 drücken, das Programm wird gestartet. F 1-19 sind freiprogrammierbare Speicherplätze. F 20-97 sind feste Spielprogramme (Bilderkegeln).

Ausschalten der Spielprogramme

Taste 32 drücken, die Programmierung wird ausgeschaltet.

Gassenwahl

Mit den Tasten 14 kann die entsprechende Gassenanzeigelampe ein- und ausgeschaltet werden.