

MOKY RAKY



Recreativos Franco, S.A.U.

Plaza de Cronos, 4

28037 Madrid - ESPAÑA

Tel.: (34) 91 440 92 00 - Fax : (34) 91754 41 66

<http://www.rfranco.com>

8 de Enero de 2015

© R.Franco

MOKY RAKY

Ref.: 10205460003

Esta página queda intencionadamente en blanco

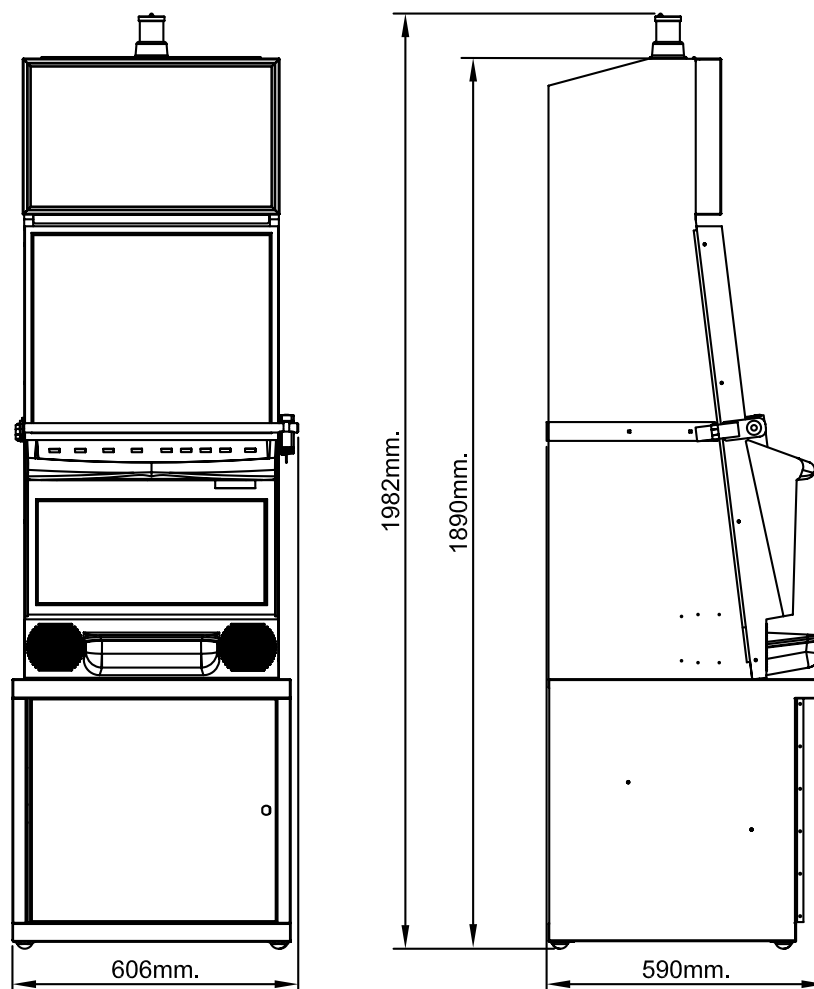
ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE	3
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS Y ELÉCTRICAS	5
INSTALACIÓN	6
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO Y FUNCIONAMIENTO	7
1. DESCRIPCIÓN DE LA MÁQUINA.....	7
2. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO DE LA MAQUINA "MOKY RAKY"	8
3. RESERVA DE MONEDAS	12
4. REGULACIÓN DE LOS "SWITCHES"	12
4.1 CONFIGURACIÓN DE SWITCHES Y PUENTES POR COMUNIDADES	15
5. TEST GENERAL DE LA MÁQUINA.....	25
6. CÓDIGOS DE ERROR	35
7. COMUNICACIONES EN SERIE VÍA RS-232.....	36
8. CAPÍTULO ACEPTADOR DE BILLETES EBA.....	36
9. RECARGA DE HOPPERS Y RECICLADOR DE BILLETES.....	36
INCIDENCIAS.....	38
MECÁNICA (MANUAL DE PIEZAS).....	39
CONJUNTO BOMBO.....	39
CONJUNTO MUEBLE	40
CONJUNTO PUERTA	42
CONJUNTO RODILLO RF SIN CORTINA	44
CONJUNTO RODILLO RF CORTINA EXTERIOR	46
PANEL DE PULSADORES	48
CONJUNTO SOPORTE ELEMENTOS (REF.-980078)	49
CONJUNTO CINCHO.....	49
CONJUNTO PEANA (CHAPA)	50
CONJUNTO PEANA (MADERA).....	51
CONJUNTO BILLETERO C/STAKER (REF.- 184070)	52
CONJUNTO RECICLADOR BILL ICT NE77-LEU330LA.....	53
CONJUNTO HOPPER RF -04-PWM	54
SERIGRAFÍAS	56
MECANISMO PAGADOR HOPPER	58
CONJUNTO DE RODILLOS (AJUSTES).....	60
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	64
MANTENIMIENTO Y ALMACENAMIENTO	67
EXTENSIÓN DE GARANTÍA	69
DECLARACIÓN CE DE CONFORMIDAD.....	70

10205460003 MOKY RAKY

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Esta página queda intencionadamente en blanco



CARACTERÍSTICAS FÍSICAS:

- ♦ Alto (Bares)..... 1890 mm.
- ♦ Alto (Salones)..... 1982 mm.
- ♦ Ancho..... 606 mm.
- ♦ Fondo..... 590 mm.
- ♦ Peso aprox..... 105 Kg.

CARACTERÍSTICAS ELÉCTRICAS

Tensión de entrada	230V. AC. 50Hz
Corriente máxima	1,3A

RANGOS DE FUNCIONAMIENTO EN TENSIÓN Y TEMPERATURA

- Las máquinas salen de fábrica preparadas para soportar 230 voltios de tensión de alimentación de la red.
Los márgenes de temperatura ambiente para un funcionamiento correcto son de 0-60° C.
La humedad relativa del aire podrá variar entre el 10% y el 90%.

- La fuente de alimentación conmutada trabaja a 230 VAC.

1. La máquina deberá ubicarse en locales cubiertos teniendo en cuenta las siguientes precauciones:

- 1.1 Es preciso dejar espacio suficiente a su alrededor para asegurar una correcta ventilación, así como una distancia de la parte trasera a la pared de 5 cm. como mínimo.
- 1.2 No ha de situarse en lugares que comprometan la seguridad del local, tales como salidas de emergencia, zonas de paso, extintores, etc.
- 1.3 Nunca se expondrá la máquina directa y prolongadamente a los rayos solares, agua, lluvia, vapor, polvo excesivo, etc.
- 1.4 La máquina, debe estar fijada a una estructura del edificio y para ello, Recreativos Franco S.A.U. proporciona la siguiente pieza para situar en la parte superior del mueble.
- 1.5 “Este aparato no está destinado para ser usado por personas (incluyendo niños) cuyas capacidades físicas, sensoriales o mentales estén reducidas, o carezcan de experiencia o conocimiento, salvo si han tenido supervisión o instrucciones relativas al uso del aparato por una persona responsable de su seguridad. Los niños deberían ser supervisados para asegurar que no juegan con el aparato”.
- 1.6 El aparato no es adecuado para su instalación en un área donde se pudiera utilizar un chorro de agua.
- 1.7 Para acceder a la zona de mantenimiento, es necesario el uso de una llave

¡ IMPORTANTE !

Para una correcta instalación de la máquina, es imprescindible fijarla sobre una superficie vertical que garantice la seguridad durante el normal funcionamiento y el servicio técnico.

Si se emplea una fijación distinta, esta deberá ser sólida y anclada a la estructura del edificio.

FIJACIÓN A LA PARED



FIJACIÓN AL MUEBLE

¡ IMPORTANTE !

Verificar que la fecha y hora del reloj de la máquina son correctas

2. Comprobaciones eléctricas básicas.

- 2.1 Comprobar que las conexiones y diferentes componentes de la máquina están en perfecto estado. Pueden haber sufrido alguna variación a causa de un transporte inadecuado.
- 2.2 Conectar la máquina a un enchufe provisto de toma de tierra, para garantizar la seguridad del usuario a causa de eventuales descargas eléctricas.
En cualquier caso, la conexión del aparato a la red eléctrica debe realizarse con un cable HOMOLOGADO, es decir que cumpla con la normativa vigente del país en que se instale.

3. Por último, es recomendable, antes de dejar definitivamente instalada la máquina, pasar el test de verificación general, comprobándose que los dispositivos básicos funcionan correctamente; para ello, véase el modo de operar para acceder al test en el apartado “Test general de verificación” de la sección “DESCRIPCIÓN DEL JUEGO Y FUNCIONAMIENTO” de este manual.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO Y FUNCIONAMIENTO

1. DESCRIPCIÓN DE LA MÁQUINA

Es una máquina recreativa con premio, accionada por monedas. El mueble de la máquina conforma el conjunto de todos los elementos de la misma.

1.1 FRONTAL SUPERIOR

- Sobre el panel, en la parte superior de la máquina se encuentra el avisador luminoso de pago manual, en las comunidades y versiones que proceda.
- Marcador de Banco/Premios: Es un display bicolor (rojo/verde) que se encuentra en la parte superior del panel.
- Bombo mecánico para Juego de Moky Raky
- Planes de ganancia del juego superior. El primero es para 1 crédito + 1 bala, el segundo para 2 créditos + 2 balas.
- Instrucciones.
- Luces de decoración

1.2 FRONTAL CENTRAL

- Conjunto de 3 rodillos para el juego superior. Juega con 5 líneas ganadoras, atendiendo al plan de ganancias superior. A la derecha de estos se encuentra situado el plan de ganancias superior para 3 créditos + 5 balas, (ver Nota 1).
- En la parte inferior se sitúa un TFT para que se utiliza para visualizar los marcadores de PREMIOS, RESERVA DE MONEDAS y CRÉDITOS y las indicaciones para el juego de los avances, y para el juego de los "Chinos".
- Conjunto de 3 rodillos inferiores, donde van las figuras que, al término de cada jugada, definen una combinación del plan de ganancias.
- Informe del juego "BALA-BALA-BALA".
- A la derecha se encuentran los planes de ganancias para el juego superior.
- Bajo el plan de ganancias superior se encuentran las luces para el juego "Sube/Balas" y para el juego "Doble/Balas".
- Contador de balas.
- Planes de ganancias para el juego inferior.
- Pulsador JUEGA 5 BALAS.
- Luz "X2" para indicar que los balas obtenidos se duplican.
- Luz "X3" dependiendo de la comunidad si la máquina juega a 3 créditos o "X5" si se permiten partidas simultáneas a 1 euro, para indicar que los balas se triplican/quintuplican, respectivamente.
- Pegatinas reglamentarias.
- En la esquina inferior derecha se encuentra la entrada de monedas. La máquina tiene incorporado un SELECTOR DE MONEDAS que permite la utilización de monedas de 0'10 €, 0'20 €, 0'50 €, 1 € y 2 €. Para la versión de Salón Galicia sólo se admiten monedas de 0'50 €, 1 € y 2 €.
- Para las comunidades que se necesita, se incorpora un mecanismo que permite la devolución automática al jugador del dinero no empleado para el juego de una sola partida, o bien, a voluntad del jugador, acumularlo para jugadas posteriores, quedando el número de créditos disponibles, reflejado en el marcador correspondiente. El monedero va provisto de un mecanismo de bloqueo que impide introducir monedas cuando el depósito o depósitos de reserva de pago no disponen de las suficientes monedas para finalizar el pago del premio.
- Pulsador de retorno de monedas, para el caso de atasco en el selector de monedas.

MOKY RAKY
10205460003

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

1.3 PANEL DE BOTONES

- Se encuentran una serie de botones alineados, de izquierda a derecha, con las leyendas: COBRAR, PULSE, PULSE, PULSE, BANCO RF, AUTOAVANCES, CAMBIO DE JUEGO, 1, 2 ó 3 CRÉDITOS, y JUEGUE/RIESGO (Ver Nota1).
- Lector de billetes de papel moneda de curso legal, e información de su estado..



1.4 BANDEJA DE RECOGIDA DE MONEDAS

Bajo la botonera va incorporada una bandeja para recoger las monedas de los premios obtenidos y que los depósitos de reserva de pago expulsan automáticamente, además de las monedas rechazadas por el selector de monedas.

1.5 CONECTOR PARA LECTURA DE CONTADORES

Bajo la bandeja de recogida de monedas, va incorporado un conector tipo jack para la obtención de datos y contadores electrónicos, mediante un terminal o dispositivo equivalente.

1.6 MUEBLE INFERIOR

Tras la puerta se encuentran los depósitos de ganancias de la máquina. Así como los contadores electromecánicos y la conexión RS-232 para la obtención de datos y contadores electrónicos, mediante un terminal o dispositivo equivalente. Asimismo dispone de las señales necesarias para la interconexión con un progresivo (tipo Mikohn).

1.7 MARCAS DE IDENTIFICACIÓN

Las marcas de identificación indelebles, están situadas en el panel de la zona superior y en la puerta de la máquina. Hay una ficha de identificación en el lateral de la misma.

2. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO DE LA MAQUINA “MOKY RAKY”

Esta máquina ofrece varias alternativas de juego, que son:

2.1 BÁSICO

El jugador podrá introducir monedas de 0'10, 0'20, 0'50, 1'00 ó 2'00 euros, quedando reflejado el número de créditos pendientes en el marcador correspondiente a los créditos. Para la versión de Salón Galicia el jugador sólo podrá introducir monedas de 0,50 €, 1 € y 2 €.

El precio de la partida es de 0'20 euros, excepto en la versión de Salón Galicia, que tiene un precio de partida de 0'50 euros. El usuario podrá jugar a partida simple, a dos partidas simultáneas o a tres partidas simultáneas pulsando el botón “1, 2 ó 3 CRÉDITOS”, iluminándose en cada caso el Plan de Ganancias correspondiente (Ver Nota1).

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO Y FUNCIONAMIENTO



A continuación puede pulsar el botón “JUEGUE/RIESGO”, o pasados 5 segundos, inician el movimiento los rodillos inferiores y, si la combinación obtenida en línea, Línea Ganadora, coincide con alguna de las que figuran en el Plan de Ganancias, se obtiene el premio correspondiente

2.2 AVANCE DE RODILLOS INFERIORES

En un número determinado de veces, si no se ha obtenido combinación ganadora, se iluminan intermitentemente un conjunto de números, situados en la zona inferior izquierda. Al cabo de cierto tiempo se detiene la luz quedando iluminado uno de los números. Este número representa las veces que pueden desplazarse los símbolos de las figuras, en cualquiera de los rodillos, a la Línea Ganadora.

Si el jugador ha seleccionado, mediante el pulsador correspondiente, la opción “AUTOAVANCES”, en el caso de que se ofrezcan avances durante la partida, la máquina moverá automáticamente los rodillos con objeto de buscar el mejor premio. Incluso si no hay premio puede buscar una posible retención.

2.3 RETENCIÓN DE RODILLOS INFERIORES

En un número determinado de veces, si no se ha obtenido combinación ganadora y en la Línea Ganadora hay dos figuras iguales, la máquina ofrece la posibilidad de retenerlas para la partida posterior.

El jugador podrá aceptar la retención o quitarla, teniendo en cuenta que como máximo se podrán retener dos rodillos.

2.4 JUEGO “SUBE/BALAS” INFERIOR

Si el jugador opta por jugarse la combinación ganadora pulsando el botón “JUEGUE/RIESGO”, puede obtener en el Plan de Ganancias inferior el premio superior, el inferior, NADA o el premio de consolación “BALAS”, indicando cada caso con una luz intermitente.

2.5 JUEGUE BALAS

En el caso de obtenerse el premio de consolación “BALAS” se sortea una cantidad controlada de balas que se visualizan iluminando la casilla con el número de balas correspondiente, en cuyo instante la cifra indicada se incrementa en el “CONTADOR BALAS”.

2.6 “BALA-BALA-BALA”

Cuando en la Línea Ganadora de los rodillos inferiores aparece el símbolo “BALA” se incrementará un BALAS en el CONTADOR BALAS. Si aparecen dos símbolos “BALA” se incrementa en dos unidades, y si salen los tres símbolos “BALA” suma seis BALAS al citado marcador. Si el plan de ganancias seleccionado es el correspondiente a 2 o más apuestas simultáneas, el número de BALAS expresados anteriormente se multiplicarán en todos los casos por el número de partidas simultáneas realizado en dicha apuesta.

MOKY RAKY
10205460003

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

2.7 JUEGO SUPERIOR

Quando en el CONTADOR BALAS hay reflejada una cifra distinta de cero, el jugador puede optar por jugar en los rodillos superiores, para lo cual pulsará el botón CAMBIO DE JUEGO, siempre y cuando haya créditos. Si en estas circunstancias el jugador no pulsara el citado botón, transcurridos unos segundos, se activará automáticamente el juego que esté seleccionado.

Existen cuatro planes de ganancias para el juego superior. Cada vez que el jugador pulse el botón JUEGUE/RIESGO, si el plan de ganancias seleccionado es el de JUEGA 1 BALA + 1 CRÉDITO se descontará un crédito y un BALA del marcador correspondiente y entrarán en funcionamiento los rodillos superiores; si el plan de ganancias seleccionado es el de JUEGA 2 BALAS + 2 CRÉDITOS, se descontarán dos BALAS y dos créditos, si el plan de ganancias seleccionado es el de JUEGA 5 BALAS + 3 CRÉDITOS, se descontarán cinco BALAS y tres créditos y entrarán de la misma forma en funcionamiento los rodillos superiores (Ver **Nota1**).

El cambio entre estos planes de ganancias será posible siempre que haya BALAS y créditos suficientes para cambiar de apuesta. Asimismo, siempre que haya al menos 5 BALAS en el CONTADOR DE BALAS y tres créditos, se podrá pulsar el botón "Juega 5 balas", para acceder directamente al plan de ganancias de JUEGA 5 BALAS + 3 CRÉDITOS.

Quando se obtiene una combinación ganadora, conforme al plan de ganancias seleccionado en cualquiera de las líneas, el jugador puede optar por COBRAR la cantidad indicada en el marcador de PREMIOS o JUGAR al JUEGO DOBLE/BALAS, siempre y cuando el CONTADOR DE BALAS no sea superior a una cantidad determinada (150 balas). En este último caso, se cobraría.

2.8 JUEGO "DOBLE/BALAS" SUPERIOR

Dicho mecanismo permite al jugador mejorar las combinaciones ganadoras. La no utilización del mecanismo permite el cobro del premio obtenido correspondiente; por tanto es utilizable a voluntad del jugador.

Quando el jugador opta por jugarse la cantidad indicada correspondiente a la combinación ganadora, podrá obtener el doble de dicha cantidad, o el juego de consolación "BALAS", indicándose cada caso en la barra de mensajes.

Para las versiones MOKY RAKY SALÓN los premios máximos en cada plan de ganancias no se pueden jugar al "DOBLE/BALAS", son pagados en su totalidad tras su obtención.

2.9 JUEGO "LOTERÍA"

Dicho mecanismo permite al jugador mejorar algunas combinaciones ganadoras, multiplicando estas por una cantidad que se sortea en el display superior de BANCO/PREMIOS.

El premio obtenido en este juego podrá ser mejorado mediante el juego "DOBLE/BALAS" superior.

2.10 JUEGO "ESPECIAL MOKY RAKY" CON TAPAS

Al obtener una combinación en rodillos de SIETE- SIETE- SIETE que tengan el símbolo de RF, y en cualquier posición (CRISS CROSS) entra al juego especial "Moky Raky"; transcurrido un tiempo o tras pulsar el botón Juego/Riesgo los rodillos giran para colocar en la línea

la ventana que deja ver los displays, al tiempo que se van iluminando cantidades de forma aleatoria. Posteriormente las tres cortinillas cubren los rodillos. Luego el bombo gira para obtener un número de dado. Con el número obtenido se sabe cuántos rodillos se pueden destapar, para esto, elegirá pulsando cada uno de los botones PULSE que están encendidos intermitentemente.

Al presionar cada botón de PULSE, el respectivo rodillo se descubre, siendo el premio que aparece el mismo que ha obtenido el jugador. El total del premio es el acumulado de los rodillos elegidos.

Al terminar, se destapará o destaparán, el, ó los otros rodillos restantes mostrando las cantidades que había tras ellos. El premio total obtenido nunca será superior al premio máximo establecido.

SIN TAPAS

Al obtener una combinación en rodillos de SIETE- SIETE- SIETE que tengan el símbolo de RF, y en cualquier posición (CRISS CROSS) entra al juego especial "Moky Raky"; los rodillos giran para colocar sobre la posición central la ventana que deja ver los displays, al tiempo que se van iluminando cantidades de forma aleatoria en ellos. Los botones PULSE se encienden intermitentemente.

Luego el bombo girará para obtener un número de dado, para saber cuántos displays se podrán elegir, para esto pulsará el botón PULSE que corresponda con cada display. Al escoger cada uno, éste se detendrá y parpadeará, el premio que aparece es el que se ha obtenido. El total del premio es el acumulado de los displays elegidos. Luego, se detendrán los que no se hayan seleccionado. El premio total obtenido nunca será superior al premio máximo establecido.

El premio total obtenido en este juego podrá ser mejorado mediante el juego "DOBLE/BALAS" superior

2.11 JUEGO DE LOS CHINOS

Tanto en el juego inferior como en el superior, y de manera programada la máquina puede acceder al "JUEGO DE LOS CHINOS" tras un giro de rodillos no premiado.

En este momento sobre el TFT aparecerá una pantalla con dos manos sobre la que se realizará el juego.

Se sortea una cantidad y se descubre el número de chinos que contiene la mano izquierda. El jugador deberá adivinar el total de chinos que hay entre las dos manos, para lo cual seleccionará uno de los cuatro números que aparecen en la parte inferior de la pantalla. Esto lo hará a través de los botones PULSE CENTRAL que se utilizará para cambiar de número y JUEGUE/RIESGO para confirmarlo, tras lo cual se descubrirá el número de chinos que contiene la mano derecha.

Si el total de chinos coincide con la elección del jugador, la cantidad sorteada inicialmente se trasladará al contador de premios. En caso de no haber acertado, aún quedan dos oportunidades más de conseguirlo, según indica el número de tiradas, que son tres para cada cantidad.

Una vez concluido el proceso para una cantidad, el "JUEGO DE LOS CHINOS" puede terminar, o bien, puede continuar sorteando más posibles premios.

En caso de haber obtenido premio este se puede jugar al DOBLE/BALAS.

En caso de no obtener premio la partida se da por finalizada.

MOKY RAKY

10205460003

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

3. RESERVA DE MONEDAS

Para todas las versiones, excepto la de Asturias, la máquina lleva incorporada un mecanismo de reserva de monedas, visible desde el exterior, situada en su parte frontal.

Su funcionamiento permite al usuario, conocer la cantidad de monedas, de que dispone, si así lo desea, ya que refleja las cantidades, correspondientes a monedas que el usuario introduzca, y que no destina al juego, por existir algún crédito sin consumir en la máquina.

Además puede recuperarlo en cualquier momento pulsando el botón COBRAR

Nota: si hay dinero acumulado en banco, primero se cobra este y luego la reserva.

Nota 1

Para las versiones MOKY RAKY que como máximo permitan jugadas con 2 partidas simultáneas, el botón será "1 ó 2 CRÉDITOS".

Si el plan de ganancias superior seleccionado es el de JUEGA 5 BALAS + 2 CRÉDITOS, se descontarán cinco BALAS y dos créditos.

Para las versiones MOKY RAKY que permitan jugadas con 3 partidas simultáneas, el botón será "1, 2 ó 3 CRÉDITOS".

Si el plan de ganancias superior seleccionado es el de JUEGA 5 BALAS + 3 CRÉDITOS, se descontarán cinco BALAS y tres créditos.

Para las versiones MOKY RAKY SALÓN + que permitan jugadas con 5 partidas simultáneas, el botón será "1, 2 ó 5 CRÉDITOS".

Si el plan de ganancias superior seleccionado es el de JUEGA 5 BALAS + 5 CRÉDITOS, se descontarán cinco BALAS y cinco créditos

4. REGULACIÓN DE LOS "SWITCHES"

GRUPO SWITCHES (SW1): PORCENTAJE

CONFIGURACIÓN RECOMENDADA: PORCENTAJE MÍNIMO, TODOS EN ON

El porcentaje medio de devolución se puede ajustar de dos formas:

A.- DE FORMA MANUAL (El SW1.4 debe estar en ON)

COMUNIDADES CON PORCENTAJE MÍNIMO REGLAMENTARIO 75%

	76%	78%	80%	82%	84%	84%	84%	84%
SW1.1	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF
SW1.2	ON	ON	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF
SW1.3	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF

COMUNIDADES CON PORCENTAJE MÍNIMO REGLAMENTARIO 70%

	71%	76%	78%	80%	82%	84%	84%	84%
SW1.1	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF
SW1.2	ON	ON	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF
SW1.3	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF

Nota para todos los switches: OFF = OPEN Y ON = CLOSED

CLOSED-ON Y OPEN-OFF debe verse sobre el cuerpo del propio DIP SWITCH.

B.-A través de un terminal RS232.

NOTA IMPORTANTE: el SW1.4 debe estar en OFF

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO Y FUNCIONAMIENTO



GRUPO SW2

CONFIGURACIÓN RECOMENDADA SEGÚN SE INDICA EN EL MANUAL.

1	2	3	4	5	6	7	8	CARACTERÍSTICA
ON OFF								Trasvase de Banco: ● NO ● SI
	ON OFF ON OFF OFF OFF	ON ON OFF OFF						Cambio de monedas: ● Si, hasta dejar UN crédito. ● Si, hasta dejar el valor de la partida seleccionada. ● Solo mayor de 1 euro. (Opción fija para Galicia) ● NO
			ON OFF					Devolución de billete excepto modo ASTURIAS activado. ● SI, (devuelve el billete). ● NO devuelve el billete y tampoco da cambio del billete
			XX					Devolución de billetes con modo ASTURIAS activado: ● SI devuelve el cambio. Paga el exceso de 50 créditos.
				ON OFF				Tipo de Trasvases (De Reserva y/o Banco): ● Sólo cuando Crédito y/o Reserva es cero. ● De reserva hasta el límite, o de Banco para jugar 1 partida.
					ON OFF			Solo en versiones de 3, 4 y 5 créditos: Límite de créditos ● 25 ● 50
						ON OFF		Límite Banco-RF: ● SI, (Coincide con el premio máximo). ● NO
							ON OFF	Valor hopper derecho. (No tiene efecto en salones Galicia). ● 0,10 euros ● 0,20 euros

De fábrica ya salen los switches regulados para el reglamento de la comunidad a la que va dirigida la máquina.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

10205460003 MOKY RAKY

GRUPO SWITCHES (SW3):

1	2	3	4	CARACTERÍSTICA
ON OFF	XX	XX	XX	Modo ASTURIAS. (Versión c240,3c-240, A-500 y 5c-1000) ● NO ● SI (150 partidas/10 minutos, anula la reserva)

GRUPO SWITCHES (SW4): PUENTES

1	2	3	4	CARACTERÍSTICA
SI	SI	SI	SI	c240 3 partidas, 25/50 créditos, premio 240 euros 360 partidas en 30 minutos. Mínimo 75%.
NO	SI	SI	SI	3c240 Modo normal: 3 partidas, 25/50 créditos, premio 240 euros. Mínimo 70%, 360 ó 600 partidas en 30 minutos, según versión de memoria Modo Asturias: 3 partidas, 25/50 créditos, premio 240 euros. Anula reserva 150 partidas en 10 minutos. Mínimo 70%..
SI	NO	SI	SI	4c500 4 partidas, 25/50 créditos, premio 500 euros. Mínimo 70%.
NO	NO	SI	SI	A-500 5 partidas, 25/50 créditos, premio 500 euros. Mínimo 75%.
SI	SI	NO	SI	5c400 5 partidas, 25/50 créditos, premio 400 euros. Mínimo 70 %.
NO	SI	NO	SI	5c500 5 partidas, 25/50 créditos, premio 500 euros. Mínimo 70 %. 360 ó 600 partidas en 30 minutos, según versión de memoria.
SI	NO	NO	SI	3c600 3 partidas, 25/50 créditos, premio 600 euros. Mínimo 70 %
NO	NO	NO	SI	GAL 2 partidas, 50 créditos, premio 240 euros. Mínimo 70%
SI	SI	SI	NO	c1000 5 partidas, 25/50 créditos, premio 1000 euros. Mínimo 75%
NO	SI	SI	NO	S-600 5 partidas, 25/50 créditos, premio 600 euros. Mínimo 70%
SI	NO	SI	NO	No usado = 3c240
NO	NO	SI	NO	No usado = 3c240
SI	SI	NO	NO	No usado = 3c240
NO	SI	NO	NO	No usado = 3c240
SI	NO	NO	NO	S-GAL 2 partidas, 50 créditos, premio 600 euros. Mínimo 70%.
NO	NO	NO	NO	-1000 5 partidas, 25/50 créditos, premio 1000 euros. Mínimo 70%.. 360 ó 600 partidas en 30 minutos, según versión de memoria.

4.1 CONFIGURACIÓN DE SWITCHES Y PUENTES POR COMUNIDADES

ANDALUCÍA

(25-06-2012)

50 créditos. Billetes de 5, 10 y 20 euros. 5 segundos. Porcentaje mínimo del 70%

CONFIGURACIÓN REGLAMENTARIA - RECOMENDADA

NOMBRE	Características Particulares	SW1				SW2								SW3				Puentes SW4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4
		ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	ON
MOKY RAKY	Partidas: 3 Premio 240 €																				
MOKY RAKY	Partidas: 5 Premio 400 €	OFF	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	ON	ON	OFF	ON
MOKY RAKY SALÓN	Partidas: 5 Premio 1000 €.	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF

MOKY RAKY 10205460003

ARAGÓN

(25-06-2012)

50 créditos. Billetes de 5, 10 y 20 euros. 5 segundos. Porcentaje mínimo del 70%

CONFIGURACIÓN REGLAMENTARIA - RECOMENDADA

NOMBRE	Características Particulares	SW1				SW2								SW3				Puentes SW4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4
		ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	ON
MOKY RAKY	Partidas: 3 Premio 240 €																				
MOKY RAKY SALÓN	Partidas: 5 Premio 1000 €.	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

ASTURIAS

(04-03-2013)

50 créditos. Billetes de 5, 10 y 20 euros. Hasta 150 partidas en 10 minutos. Porcentaje mínimo del 70%

CONFIGURACIÓN REGLAMENTARIA - RECOMENDADA

NOMBRE	Características Particulares	SW1				SW2								SW3				Puentes SW4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4
		ON	ON	ON	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
MOKY RAKY	Partidas: 3 Premio 240 € Cambio > 1€ 75%																				
MOKY RAKY	Partidas: 5 Premio 500 € Cambio > 1€ 75%																				
MOKY RAKY	Partidas: 3 Premio 240 € 70%																				
MOKY RAKY SALÓN	Partidas: 5 Premio 1000 € 70%																				

BALEARES

(25-06-2012)

50 créditos. Billetes de 5, 10 y 20 euros. 5 segundos. Porcentaje mínimo del 70%

CONFIGURACIÓN REGLAMENTARIA - RECOMENDADA

NOMBRE	Características Particulares	SW1				SW2								SW3				Puentes SW4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4
		ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	ON
MOKY RAKY	Partidas: 3 Premio 240 €																				
MOKY RAKY SALÓN	Partidas: 5 Premio 1000 €.																				

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO Y FUNCIONAMIENTO



CANARIAS

(25-06-2012)

50 créditos. Billetes de 5, 10 y 20 euros. Hasta 360 partidas en 30 minutos. Porcentaje mínimo del 75%

CONFIGURACIÓN REGLAMENTARIA - RECOMENDADA

NOMBRE	Características Particulares	SW1				SW2								SW3				Puentes SW4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4
		ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	ON	ON	ON	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
MOKY RAKY	Partidas: 3 Premio 240 €																				
MOKY RAKY SALÓN	Partidas: 5 Premio 1000 €.	ON	OFF	ON	ON	OFF	OFF	ON	ON	ON	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF

MOKY RAKY 10205460003

CANTABRIA

(08-01-2015)

50 créditos. Billetes de 5, 10 y 20 euros. 3 segundos. Porcentaje mínimo del 70%

CONFIGURACIÓN REGLAMENTARIA - RECOMENDADA

NOMBRE	Características Particulares	SW1				SW2								SW3				Puentes SW4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4
		ON	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	ON
MOKY RAKY	Partidas: 3 Premio 240 € 5 seg																				
MOKY RAKY	Partidas: 5 Premio 500 € 3 seg	OFF	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	OFF	ON
MOKY RAKY SALÓN	Partidas: 5 Premio 1000 €. 5 seg	OFF	OFF	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

CASTILLA LA MANCHA

(17-01-2014)

50 créditos. Billetes de 5, 10 y 20 euros. 3 segundos. Porcentaje mínimo del 70%

CONFIGURACIÓN REGLAMENTARIA - RECOMENDADA

NOMBRE	Características Particulares	SW1				SW2								SW3				Puentes SW4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4
		ON	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	ON
MOKY RAKY	Partidas: 3 Premio 240 € 25 credits 5 seg																				
MOKY RAKY	Partidas: 5 Premio 500 € 50 credits 3 seg	OFF	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	OFF	ON
MOKY RAKY SALÓN	Partidas: 5 Premio 1.000 € 50 credits 3 seg	OFF	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF
	Partidas: 5 Premio 600 €. 25 credits 5 seg	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	OFF

CASTILLA LEÓN

(25-06-2012)

50 créditos. Billetes de 5, 10 y 20 euros. 5 segundos. Porcentaje mínimo del 70%

CONFIGURACIÓN REGLAMENTARIA - RECOMENDADA

NOMBRE	Características Particulares	SW1				SW2								SW3				Puentes SW4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4
		ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	ON
MOKY RAKY	Partidas: 3 Premio 240 €																				
MOKY RAKY SALÓN	Partidas: 5 Premio 1000 €.	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF

CATALUÑA**(10-06-2013)**

25 créditos. Billetes de 5, 10 y 20 euros. 5 segundos. Porcentaje mínimo del 70%

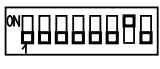
CONFIGURACIÓN REGLAMENTARIA - RECOMENDADA

NOMBRE	Características Particulares	SW1				SW2								SW3				Puentes SW4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4
		ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	ON
MOKY RAKY	Partidas: 3 Premio 240 € 5 seg, 25 créditos																				
MOKY RAKY	Partidas: 5 Premio 500 € 3 seg 50 créditos	OFF	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	OFF	ON
MOKY RAKY SALÓN	Partidas: 5 Premio 600 €. 3 seg 50 créditos	OFF	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	OFF

MOKY RAKY
10205460003
CEUTA**(25-06-2012)**

50 créditos. Billetes de 5, 10 y 20 euros. 5 segundos. Porcentaje mínimo del 70%

CONFIGURACIÓN REGLAMENTARIA - RECOMENDADA

NOMBRE	Características Particulares	SW1				SW2								SW3				Puentes SW4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4
		ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	ON
MOKY RAKY	Partidas: 3 Premio 240 €																				
MOKY RAKY	Partidas: 5 Premio 400 €	OFF	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	ON	ON	OFF	ON
MOKY RAKY SALÓN	Partidas: 5 Premio 1000 €.	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF

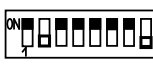
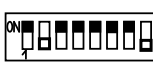
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

EXTREMADURA

(25-06-2012)

25 créditos. Billetes de 5, 10 y 20 euros. 5 segundos. Porcentaje mínimo del 70%

CONFIGURACIÓN REGLAMENTARIA - RECOMENDADA

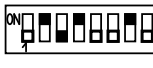
NOMBRE	Características Particulares	SW1				SW2								SW3				Puentes SW4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4
		ON	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	ON
MOKY RAKY	Partidas: 3 Premio 240 €																				
MOKY RAKY SALÓN	Partidas: 5 Premio 1000 €.																				

GALICIA

(23-09-2013)

50 créditos. Billetes de 5, 10 y 20 euros. Porcentaje mínimo del 70%

CONFIGURACIÓN REGLAMENTARIA - RECOMENDADA

NOMBRE	Características Particulares	SW1				SW2								SW3				Puentes SW4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4
		ON	ON	ON	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	ON
MOKY RAKY	Partidas: 2 Premio 240 € 5 seg																				
MOKY RAKY	Partidas: 5 Premio 500 € 3 seg																				
MOKY RAKY SALÓN	2 x 0,50 € Premio 600 €. 5 seg																				

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO Y FUNCIONAMIENTO



LA RIOJA

(17-12-2012)

50 créditos. Billetes de 5, 10 y 20 euros. 5 segundos. Porcentaje mínimo del 70%

CONFIGURACIÓN REGLAMENTARIA - RECOMENDADA

NOMBRE	Características Particulares	SW1				SW2								SW3				Puentes SW4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4
		ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	ON
MOKY RAKY	Partidas: 3 Premio 240 €																				
MOKY RAKY	Partidas: 5 Premio 400 €	OFF	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	ON	ON	OFF	ON
MOKY RAKY SALÓN	Partidas: 5 Premio 1000 €.	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF

MOKY RAKY 10205460003

MADRID

(24-06-2014)

50 créditos. Billetes de 5, 10 y 20 euros. 5 segundos. Porcentaje mínimo del 70%

CONFIGURACIÓN REGLAMENTARIA - RECOMENDADA

NOMBRE	Características Particulares	SW1				SW2								SW3				Puentes SW4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4
		ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	ON
MOKY RAKY	Partidas: 3 Premio 240 €																				
MOKY RAKY	Partidas: 5 Premio 500 €	OFF	ON	ON	ON	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	OFF	ON
MOKY RAKY B2B	Partidas: 3 Premio 600 €	OFF	ON	ON	ON	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	ON
MOKY RAKY SALÓN	Partidas: 5 Premio 1000 €.	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF

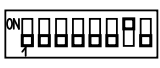
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

MELILLA

(25-06-2012)

50 créditos. Billetes de 5, 10 y 20 euros. 5 segundos. Porcentaje mínimo del 70%

CONFIGURACIÓN REGLAMENTARIA - RECOMENDADA

NOMBRE	Características Particulares	SW1				SW2								SW3				Puentes SW4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4
		ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	ON
MOKY RAKY	Partidas: 3 Premio 240 €																				
MOKY RAKY	Partidas: 5 Premio 400 €	OFF	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	ON	ON	OFF	ON
MOKY RAKY SALÓN	Partidas: 5 Premio 1000 €.	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF

MURCIA

(25-06-2012)

25 créditos. Billetes de 5, 10 y 20 euros. 5 segundos. Porcentaje mínimo del 70%

CONFIGURACIÓN REGLAMENTARIA - RECOMENDADA

NOMBRE	Características Particulares	SW1				SW2								SW3				Puentes SW4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4
		ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	OFF	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	ON
MOKY RAKY	Partidas: 3 Premio 240 €																				
MOKY RAKY SALÓN	Partidas: 5 Premio 600 €.	OFF	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	OFF	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	OFF

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO Y FUNCIONAMIENTO



NAVARRA

(25-06-2012)

50 créditos. Billetes de 5, 10 y 20 euros. 3 segundos. Porcentaje mínimo del 70%

CONFIGURACIÓN REGLAMENTARIA - RECOMENDADA

NOMBRE	Características Particulares	SW1				SW2								SW3				Puentes SW4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4
		ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	ON
MOKY RAKY	Partidas: 3 Premio 240 €																				
MOKY RAKY	Partidas: 5 Premio 500 €	OFF	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	OFF	ON
MOKY RAKY SALÓN	Partidas: 5 Premio 1000 €.	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF

MOKY RAKY 10205460003

PAIS VASCO

(25-06-2012)

50 créditos. Billetes de 5, 10 y 20 euros. 5 segundos. Porcentaje mínimo del 70%

CONFIGURACIÓN REGLAMENTARIA - RECOMENDADA

NOMBRE	Características Particulares	SW1				SW2								SW3				Puentes SW4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4
		ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	ON
MOKY RAKY	Partidas: 3 Premio 240 €																				
MOKY RAKY	Partidas: 4 Premio 500 €	OFF	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	ON
MOKY RAKY SALÓN	Partidas: 5 Premio 1000 €.	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

50 créditos. Billetes de 5, 10 y 20 euros. Porcentaje mínimo del 70%

CONFIGURACIÓN REGLAMENTARIA - RECOMENDADA

NOMBRE	Características Particulares	SW1				SW2								SW3				Puentes			
																		SW4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4
MOKY RAKY (5 segundos)	Partidas: 3 Premio 240 € Cambio > 1 €	ON	ON	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	ON
MOKY RAKY (3 segundos)	Partidas: 3 Premio 240 € No cambio	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	ON
MOKY RAKY (3 segundos)	Partidas: 5 Premio 500 € No cambio	OFF	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	OFF	ON
MOKY RAKY SALÓN (5 segundos)	Partidas: 5 Premio 600 € Cambio > 1 €	OFF	ON	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	OFF
MOKY RAKY SALÓN (3 segundos)	Partidas: 5 Premio 600 € No cambio	OFF	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	OFF
MOKY RAKY SALÓN (3 segundos)	Partidas: 5 Premio 1000 €. No cambio	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF
MOKY RAKY SALÓN+ (3 segundos)	Partidas: 5 Premio 1000 €. No cambio	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	OFF

4.1 OTROS AJUSTES

Existen otros ajustes que se realizan el los test.

- ♦ En el Test-5 se ajusta el valor de los hoppers.
- ♦ En el Test-8 se seleccionan los billetes.
- ♦ En el Test-12 se ajustan varios parámetros.

5. TEST GENERAL DE LA MÁQUINA

La máquina dispone de un test de verificación de sus principales elementos y dispositivos. Este test consta de 15 partes. Para iniciar el test actúe sobre el interruptor situado a tal efecto en la CPU; la máquina pasa a "Test"; posteriormente quedan encendidas las luces de los botones PULSE CENTRAL Y PULSE DERECHO. Con el botón PULSE CENTRAL se selecciona el número de test que se desea realizar, número que aparece reflejado en el display de balas. Con el botón PULSE DERECHO se inicia el test.

5.1 TEST DE LUCES

Se iluminan las luces de los botones PULSE IZQUIERDO y JUEGUE/RIESGO. Presionando sucesivas veces el botón PULSE IZQUIERDO se realiza el test de luces. Manteniéndolo pulsado, se efectúa el test de manera automática. El orden en el que se van encendiendo las luces es el siguiente:

- 1.- Luz botón JUEGUE/RIESGO.
- 2.- Luz botón 1, 2 ó 3 CRÉDITOS.
- 3.- Luz botón CAMBIO DE JUEGO.
- 4.- Luz botón AUTOAVANCES.
- 5.- Luz botón BANCO RF.
- 6.- Luz botón PULSE DERECHO.
- 7.- Luz botón PULSE CENTRAL.
- 8.- Luz botón PULSE IZQUIERDO.
- 9.- Luz botón COBRAR.
- 10.- 3 Luces del rodillo inferior izquierdo, de abajo hacia arriba.
- 11.- 3 Luces del rodillo inferior central, de abajo hacia arriba.
- 12.- 3 Luces del rodillo inferior derecho, de abajo hacia arriba.
- 13.- 5 Luces carteles AVANCES, UNO, DOS, TRES, CUATRO.
- 14.- 11 Luces del PLAN DE GANANCIAS inferior de frutas de abajo hacia arriba.
- 15.- 11 Luces del PLAN DE GANANCIAS inferior izquierdo de abajo hacia arriba.
- 16.- 11 Luces del PLAN DE GANANCIAS inferior central de abajo hacia arriba.
- 17.- 11 Luces del PLAN DE GANANCIAS inferior derecho de abajo hacia arriba.
- 18.- Luz botón JUEGA?5 BALAS.
- 19.- Luz del cartel X2.
- 20.- Luz del cartel X3/X5.
- 21.- 5 Luces de balas.
- 22.- 5 Luces para los números de la línea izquierda de los rodillos superiores de abajo hacia arriba.
- 23.- 3 Luces del rodillo superior izquierdo, de abajo hacia arriba.
- 24.- 3 Luces del rodillo superior central, de abajo hacia arriba.
- 25.- 3 Luces del rodillo superior derecho, de abajo hacia arriba.
- 26.- 5 Luces de las figuras del plan de ganancias superior de 5 Balas y de la configuración de balas, de abajo hacia arriba.
- 27.- 28 Luces de las figuras del plan de ganancias superior de 1 Bala.
- 28.- 2 Luces del cartel juega 1 crédito + 1 bala.
- 29.- 2 Luces de cartel MOKY RAKY.
- 30.- 28 Luces de las figuras del plan de ganancias superior de 2 balas.
- 31.- 2 Luces del cartel juega 2 créditos + 2 balas.
- 32.- 1 Luz etiqueta.
- 33.- Led rojo del aceptador de billetes.
- 34.- Led verde del aceptador de billetes.
- 35.- Avisador luminoso (donde proceda).

MOKY RAKY

10205460003

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

5.2 TEST DE DISPLAY

- 1.- Aparecen en todos los marcadores de forma automática, una serie de números que van del 9 al 0, correlativamente.
- 2.- El marcador de BANCO/PREMIO indica "98765"
El marcador de CONTADOR DE PREMIOS indica "98765".
El marcador de RODILLO IZQUIERDO indica "987".
El marcador de RODILLO CENTRAL indica "654".
El marcador de RODILLO DERECHO indica "321".
El marcador de RESERVA DE MONEDAS indica "43".
El marcador de CRÉDITOS indica "21".
El marcador de BALAS indica "432".
- 3.- Se enciende el punto de las centenas de los marcadores BANCO/PREMIO, CONTADOR DE PREMIOS.
- 4.- Se enciende el punto de las decenas del marcador BANCO/PREMIO, CONTADOR DE PREMIOS.

5.3 TEST DE CONTACTOS Y 'SWITCHES'

Realiza una comprobación de todos y cada uno de los contactos. Primero realiza una comprobación de los pulsadores, y después chequea las baterías de switches de la C.P.U.

5.3.1 CONTACTOS

En el display de BANCO aparece la palabra "PULSE", y según se pulsa aparece la palabra "BIEN".

El botón a testar aparecerá encendido:

- Botón JUEGO/RIESGO.
- Botón 1 ó 2 PARTIDAS.
- Botón CAMBIO DE JUEGO.
- Botón AUTO AVANCES.
- Botón BANCO RF.
- Botón PULSE DERECHO.
- Botón PULSE CENTRAL.
- Botón PULSE IZQUIERDO.
- Botón COBRAR.
- Botón JUEGA 5 BALAS.
- Botón RETORNO MONEDAS.
- Llave de recarga de monedas. Situada en el lateral derecho de la máquina.
- Botón de "reset" de recarga de monedas. Situado en la contrapuerta de la máquina.
- Llave de pago manual (donde proceda).

5.3.2 COMPROBACIÓN DE "SWITCHES"

Para el grupo de 4 switches SW1 se utilizan las 4 luces de los avances.

Para el grupo de 8 switches SW2 se utilizan 8 luces del plan de ganancias inferior de 2 créditos.

Para el grupo de 8 switches SW3 se utilizan 8 luces del plan de ganancias inferior de 1 crédito.

Si la luz está encendida es que el switch está en off y viceversa.

5.4 TEST DE BOBINAS DEL MONEDERO

El conjunto de bobinas, bajo el control del selector de monedas electrónico, adopta 4 posiciones para los distintos desvíos de monedas.
Cada posición se activa y desactiva 5 veces.

5.5 AJUSTE Y TEST DE "HOPPERS". TEST DE CONTADORES ELECTROMECAÑICOS

El valor de los hoppers izquierdo y central se puede seleccionar en euros para cada hopper.

Izquierdo: Se puede seleccionar entre 2.00 / 1.00 / 0.50 euros.
Central: Se puede seleccionar entre 2.00 / 1.00 / 0.50 euros.
Derecho: Se puede seleccionar mediante el switch SW2.8 entre 0.10 / 0.20 euros.

De fábrica salen:

Izquierdo = 1.00 euro.
Central = 0.50 euros.
Derecho = 0.10 / 0.20 euros según switch SW2.8.

Para la versión de Salón Galicia el valor de los hoppers se puede seleccionará entre las siguientes configuraciones.

Izquierdo: Se puede seleccionar entre 2.00 / 1.00 euros.
Central: Se puede seleccionar entre 2.00 / 1.00 euros.
Derecho: 0.50 euros.

De fábrica salen:

Izquierdo = 2.00 euros.
Central = 1.00 euros.
Derecho = 0.50 euros.

Al entrar en el test se iluminan las luces de los botones COBRAR y JUEGUE/RIESGO.

Si se pulsa el botón COBRAR en el display de banco aparece el valor asignado al hopper izquierdo al tiempo que se ilumina el botón CAMBIO DE JUEGO.

Con el botón CAMBIO DE JUEGO se cambia el valor asignado al hopper indicado en el display de BANCO.

Con el botón COBRAR se pasa al siguiente hopper.

Así se continúa hasta el hopper derecho, pero para este último no se permite cambiar el valor asignado al mismo en este test.

Si se pulsa el botón JUEGUE/RIESGO:

Se activa el hopper izquierdo y salen 5 monedas.

Se activa el hopper central y salen 5 monedas.

Se activa el hopper derecho y salen 5 monedas.

A continuación, y de forma automática, se incrementan 5 pasos en el contador de ENTRADAS y, posteriormente, se realiza la misma operación en el contador de SALIDAS y BILLETES. También se incrementan 5 pasos en el contador de MONEDAS DE PAGO MANUAL, para las versiones que proceda.

5.6 TEST DE SONIDO

En este test se chequean tanto las líneas de dirección como las de control de la placa de sonido.

MOKY RAKY
10205460003

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Para lo primero suenan los códigos 1, 2, 4, 8, 16, 32 y 64 (apareciendo reflejados en el display de BANCO simultáneamente). Para el chequeo de las líneas de control se emite un sonido y se activan cada una de las 3 líneas (STM, RSTM y RCSM). Debemos oír un sonido y una pausa antes del chequeo de la siguiente línea; de lo contrario podría estar cortada. Finalmente hacemos una prueba de eco por el segundo canal.

5.7 TEST CONTADORES INTERNOS DE LA MÁQUINA

Nos permite acceder a los contadores electrónicos de entradas, salidas, y monedas de test. En primer lugar se muestra el contador de RECARGA. En el marcador de banco aparece la palabra REFIL, y el marcador de premios indica el valor de la recarga en euros. Pulsando primero el pulse derecho y luego el pulse izquierdo se pone a cero este contador de recarga. Otra opción para la puesta a cero de dicho contador es el botón RESET de recarga. Con el botón JUEGUE/RIESGO pasamos a visualizar los siguientes datos en los displays de balas y de banco:

1.- Et	->	Entradas totales de la máquina.
2.- St	->	Salidas totales de la máquina.
3.- tt	->	Total de entradas en modo TEST.
4.- PSH	->	Total de monedas de pago manual.
5.- Jt	->	Total de partidas jugadas en la máquina.
6.- J1	->	Total de partidas jugadas a 1 crédito.
7.- J2	->	Total de partidas jugadas a 2 créditos.
8.- J3	->	Total de partidas jugadas a 3 créditos.
9.- NEC	->	Número de eventos de entrada vía cctalk.
10.- EC	->	Número de créditos de entradas vía cctalk.
11.- NSC	->	Número de eventos de salidas vía cctalk.
12.- SC	->	Número de créditos de salidas vía cctalk.
13.- Pt	->	Porcentaje total con 2 decimales.
14.- PA	->	Porcentaje teórico ajustado por switches.
15.- Ar	->	Jugadas de 0,10 euros al Doble/Nada.
16.- Jr	->	Jugadas que ha doblado los 0,10 euros en el Doble/Nada.
17.- Pr	->	Jugadas que ha perdido los 0,10 euros en el Doble/Nada.

Posteriormente se mostraran los contadores de entradas, salidas y entradas en test para cada año y para cada local (establecimiento donde la máquina ha estado, está o puede llegar a estar instalada). Pulsando JUEGUE/RIESGO se pasará de entradas a salidas y test. Para avanzar el año o el local pulsar AUTOAVANCES. La secuencia es como sigue: año actual, primer año, segundo año, tercer año, cuarto año, quinto año, sexto año, séptimo año, octavo año, noveno año, local actual, local 1, local 2, local 3, local 4, local 5, y por último, local 6.

CAMBIO DE AÑO

El cambio de año se realizará de forma automática cada 1 de enero.

CAMBIO DE LOCAL

Cuando se muestran los datos de los locales pulsar el botón PULSE DERECHO y esperar unos segundos. Cuando la luz del botón se ponga en intermitente, pulsar de nuevo, produciéndose entonces el cambio de local. En caso de confusión, se realiza la misma operación regresando así al anterior, siempre y cuando no se haya realizado ninguna jugada después del cambio.

5.8 AJUSTE DE BILLETERO. TEST DE ACEPTACIÓN DE MONEDAS Y BILLETES.

Nota: La máquina puede admitir billetes de 5 €, 10 € y 20 €. Estos billetes se pueden habilitar o anular en este test.

Asimismo, estos billetes se pueden inhabilitar de forma independiente, en el caso del aceptador de billetes EBA. Ver procedimiento en el capítulo "Aceptador de billetes EBA".

Al entrar en el test se iluminan los botones COBRAR y JUEGUE/RIESGO, y aparece el texto INTRO en el display de banco.

Se introducirán todas las monedas y billetes (estos últimos sólo si el billetero ha sido previamente habilitado en el test de configuración general) que se deseen, indicando en el display de premios la moneda o billete introducido en cada caso.

Con el botón JUEGUE/RIESGO nos salimos del test.

Con el botón COBRAR visualizamos para cada billete, si este es admitido o no. En el marcador de BALAS aparece un texto con el valor de billete (5, 10 ó 20), y en el marcador de BANCO/PREMIO aparece "B=SI" si se admite este tipo de billetes, o "B=NO", si no se admite.

Con el botón CAMBIO DE JUEGO se cambia la opción de admitir o no el billete seleccionado.

Con el botón COBRAR se pasa al siguiente billete

5.9 TEST DE RODILLOS

Con el botón AUTO AVANCES giran los rodillos, colocándose en posición de sincronismo (posición marcada por la referencia de la cinta). A su vez se encienden los botones PULSE DERECHO, PULSE IZQUIERDO, PULSE CENTRAL, BANCO RF, AUTO AVANCES y JUEGUE/RIESGO.

En el display de BANCO/PREMIO aparecen diferentes textos según se pulse el botón BANCO RF de forma cíclica. Dicho pulsador permite ver los diferentes menús, mientras que el botón AUTO AVANCES ejecuta el comando que se muestra en el marcador. Las diferentes selecciones son:

- ☐ "SINCR" (posición de sincronismo): pulsando el botón AUTO AVANCES se busca esta posición.
- ☐ "ROD 0" (Grupo de rodillos inferior): pulsando AUTO AVANCES podemos seleccionar el conjunto de rodillos inferior o el superior ("ROD 1").
- ☐ "PAS 0": pulsando el botón AUTO AVANCES se cambia el tipo de movimiento de PASO DE MOTOR a avance de figura (PAS 1). (Cada fruta se compone de tres pasos de motor).
- ☐ "SEN 1" (sentido inverso de giro de los rodillos): pulsando AUTO AVANCES podemos invertir el sentido (a sentido normal), mostrando el marcador "SEN 0".

Si pulsamos el botón JUEGUE/RIESGO se enciende el botón PULSE CENTRAL y en el marcador aparece la palabra "IGUAL". Accionando este botón se buscan las 3 figuras iguales de cada rodillo en el siguiente orden:

MOKY RAKY
10205460003

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Rodillos del juego básico:

- | | |
|----------------|---------------|
| 1.- OSO | 2.- CIRUELA |
| 3.- UVA | 4.- NARANJA |
| 5.- LIMON | 6.- CAMPANA |
| 7.- GEMA VERDE | 8.- GEMA ROJO |
| 9.- GEMA AZUL | |

Rodillos del juego superior:

- | | |
|-------------------|----------------|
| 1.- VENTANAS | 2.- CONEJO |
| 3.- BAR | 4.- BAR BAR |
| 5.- BAR BAR BAR | 6.- 777 BLANCO |
| 7.- 777 VERDE | 8.- 777 ROJO |
| 9.- 777 MOKY RAKY | |

5.10 TEST HISTÓRICO

Se compone de cuatro fases, que nos permiten ver un resumen de las últimas ugadas, el total de billetes admitidos, la lista de los últimos billetes insertados y la lista de los últimos billetes pagados.

Al iniciar el test se entra en la primera y se ilumina el botón JUEGUE/RIESGO. Pulsando dicho botón se va pasando sucesivamente a la siguiente fase.

ÚLTIMAS 10 JUGADAS.

Nos permite recuperar un resumen de las 10 últimas jugadas para su comprobación. Pulsando el PULSE IZQUIERDO se retrocede a la anterior partida y pulsando el PULSE DERECHO se avanza a la posterior. El marcador de bonos indica ‘-0’ para la última partida, ‘-1’ para la anterior y así hasta ‘-9’.

BILLETES ADMITIDOS Y BILLETES PAGADOS.

Nota: En esta fase se entra si está seleccionado el aceptador de billetes. Muestra el número de billetes de cada tipo que han sido aceptados por la máquina. El marcador de bonos indica “ IN” para los billetes admitidos y “OUT” para los billetes pagados. En el marcador Banco se muestra el tipo de billete y en el marcador premio se muestra el número de billetes introducidos. Pulsando el botón JUEGUE se va cambiando al siguiente tipo de billete, hasta acabar y pasar a la siguiente fase.

ÚLTIMOS DIEZ BILLETES ADMITIDOS

Por último pulsando el PULSE IZQUIERDO se retrocede al billete anterior y pulsando el PULSE DERECHO se avanza al posterior. El marcador de balas indica ‘0’ para la última partida, ‘1’ para la anterior y así hasta ‘9’. En el marcador CRÉDITOS se indica el tipo de billete introducido.

ÚLTIMOS DIEZ BILLETES PAGADOS

Por último, pulsando el pulse IZQUIERDO se retrocede al billete anterior y pulsando el pulse DERECHO se avanza al siguiente. El marcador de bonos indica ‘0’ para el último billete pagado, ‘1’ para el anterior y así hasta ‘9’. En el marcador Créditos se indica el tipo de billete pagado.

5.11 TEST DE COMUNICACIONES

Comprobar que bajando el interruptor de contadores situado en el mueble inferior, se enciende la luz de 1 avance y subiéndolo se apaga.

Sin conectar nada en la conexión RS-232, se deben apagar las luces correspondientes a 2, 3 y 4 avances.

Puentear la señal DIR (pin 4) con la señal DSR (pin 6), la luz de 2 avances debe encenderse.

Puentear la señal RTS (pin 7) con la CTS (pin 8), la luz de 3 avances debe encenderse.

Manteniendo el puente anterior, puentear la señal TXD (pin 3) con la señal RXD (pin 2), la luz de 4 avances debe encenderse.

Pulsando el botón JUEGUE se finaliza el test 1.

5.12 TEST DE CORTINAS DE CIERRE

Jugando en el plan superior hay un juego adicional, Moky Raky, y para optar a él se hace con cualquier SIETE (7) con símbolo sobreimpreso RF en cualquier posición.

En el Test 12 se puede escoger la forma de “resaltar” la línea de SIETES y son:

Con el botón BANCO-RF se podrá cambiar elegir entre “L-LUZ” y “L-GAN” en el display de Banco.

Con “L-LUZ”, sólo enciende las luces de donde se encuentran los SIETES para indicar que va a entrar al juego Moky Raky. Con “L-GAN”, hace mover los SIETES hasta la Línea Ganadora Central para mostrar que hay juego Moky Raky, regresándolos a su posición original. Al presionar juegue entra a elegir la forma de visualizar los premios en el juego Moky Raky.

A continuación, aparece reflejado en el display Banco/Premios “CON-T” si se han seleccionado rodillos con cortinillas de cierre, o bien “SIN-T” si se han seleccionado rodillos normales. Mediante la pulsación del botón BANCO RF se puede cambiar esta situación, reflejándose la nueva opción elegida en los displays referidos anteriormente.

Si se ha seleccionado la opción “SIN-T”, al pulsar el botón JUEGUE/RIESGO salimos del test.

Si se ha seleccionado la opción “CON-T”, tras pulsar el botón JUEGUE/RIESGO se iluminan los tres botones PULSE, el botón COBRAR y el botón JUEGUE/RIESGO; en el display de BANCO/PREMIOS aparece el texto “UP”, que indica el sentido de giro de las cortinillas. Pulsando el botón COBRAR se cambia el sentido de giro, indicándolo en el display de BANCO/PREMIOS mediante el texto “DOWN”.

Pulsando cada uno de los tres botones PULSE se activan las cortinillas, moviéndose en el sentido seleccionado.

Para salir del test, pulsar nuevamente el botón JUEGUE/RIESGO.

5.13 TEST DE BOMBO

Al entrar en TEST se ilumina el botón PULSE IZQUIERDO, pulsando este botón, se pone en funcionamiento el BOMBO. Cuando el dado cae en una posición determinada la lectura se muestra en el display de rodillos central mostrando un 10, 20, o 30 dependiendo que lectura de dado se halla realizado siendo 1,2 o 3 respectivamente.

Para salir del test, pulsar nuevamente el botón JUEGUE/RIESGO.

MOKY RAKY

10205460003

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

5.14 TEST DE CONFIGURACIÓN CCTALK

Al entrar en el test se iluminan los botones JUEGUE/RIESGO y CAMBIO DE JUEGO. En el marcador BANCO/PREMIO aparecerá "C OFF" si esta desactivado y "C ON" si esta activado. Para cambiar entre ambas opciones pulsar CAMBIO DE JUEGO. Para continuar pulsar JUEGUE/RIESGO. En caso de estar desactivado se saldrá de test. Si esta activado, se iluminan los botones JUEGUE/RIESGO, COBRAR y CAMBIO DE JUEGO.

Si se pulsa JUEGUE/RIESGO se sale del test.

Si se pulsa CAMBIO DE JUEGO se reinician a valores por defecto la clave PIN, la dirección y la clave KEY. El botón CAMBIO DE JUEGO parpadeará mientras espera a que se reestablezcan las comunicaciones, cuando sea así mostrará por BANCO/PREMIO "BIEN". En caso contrario, pasados unos segundos mostrará "MAL"..

Si se pulsa COBRAR, se visualizará la clave PIN actual, por defecto "123456". Pulsando JUEGUE/RIESGO se pasará a visualizar la dirección, por defecto "85". Pulsando de nuevo JUEGUE/RIESGO se pasará la clave KEY, la cual no se visualiza ya que al ser dinámica es desconocida, por defecto "1234567891234567". Pulsando nuevamente JUEGUE/RIESGO se sale del test.

Para modificar cualquiera de los tres valores bastará con pulsar COBRAR cuando se están visualizando.

En el caso de la clave PIN, al pulsar COBRAR, se activa el cursor. Si se vuelve a pulsar COBRAR se desplaza el cursor. Para cambiar el valor sobre el que se haya el cursor pulsar BANCO RF. Una vez introducido el nuevo PIN pulsar JUEGUE/RIESGO para enviarlo.

En el caso de la dirección (Add), al pulsar COBRAR, se ilumina el botón BANCO RF. Para cambiar el valor pulsar BANCO RF, ira de "2" a "255". Una vez introducida la dirección, pulsar JUEGUE/RIESGO para enviarla.

En el caso de la clave KEY, al pulsar COBRAR, se ilumina el botón BANCO RF y se muestra en el marcador CREDITO un 00 para indicar que es el primer carácter de la clave comenzando por la izquierda y en el marcador RESERVA se muestra su valor, "1" por defecto. Para cambiar el valor pulsar BANCO RF, ira de "0" a "9". Una vez introducido el nuevo valor, pulsar JUEGUE/RIESGO para enviarlo. Solo se envían los caracteres que se hayan cambiado, para indicar los caracteres que se transmiten parpadeará el botón. Tras pulsar JUEGUE/RIESGO se cambiará al siguiente carácter. Una vez recorridos los 16 caracteres se saldrá del test.

5.15 TEST DE CONFIGURACIÓN Y VERIFICACIÓN DEL BILLETERO RECICLADOR

Este test sólo se habilita en caso de que la máquina tenga conectado un billeteiro reciclador. Al entrar en este test se iluminan los pulsadores COBRAR, pulse IZQUIERDO, pulse DERECHO y JUEGUE/RIESGO, al tiempo que aparece el mensaje 'INTRO' en el marcador BANCO-RF.

En esta parte del test se pueden introducir billetes siempre que el billeteiro esté habilitado. En el marcador de BANCO-RF indicará el valor del billete introducido.

En el caso de disponer de reciclador de billetes, y de encontrarse habilitado, el billete configurado para efectuar los pagos será desviado al almacén de dicho dispositivo, mientras que el resto de billetes introducidos en este test serán desviados al stacker.

Cada botón nos permite acceder a una zona del test:

1. COBRAR: Da acceso al test de configuración.
2. PULSE IZQUIERDO: Accede al test de pago de billetes a través de la embocadura.
3. PULSE DERECHO: Accede al test de descarga de billetes hacia el stacker.

A continuación se explican con detalle las opciones anteriores de configuración y test.

CONFIGURACIÓN

Tras pulsar el botón COBRAR accedemos al menú de configuración del billeteo reciclador. En este momento, durante un segundo aparecerá el texto "BHCFG" en el marcador BANCO-RF, pasando seguidamente a las opciones:

- ◇ BH-SI: Habilitación del reciclador de billetes si lleva. Se cambia de estado pulsando el botón cambio de juego. Si esta opción se deshabilita (BH-NO) el test termina aquí.
- ◇ N_BILL: Número de billetes que almacena como máximo el reciclador. Este valor se puede aumentar/disminuir mediante los botones PULSE IZQUIERDO y PULSE DERECHO. El nuevo valor se confirma con el botón CAMBIO DE JUEGO.
- ◇ P_BILL: Valor del billete que se utilizará para los pagos. Este valor se puede cambiar mediante el botón PULSE DERECHO. El nuevo valor se confirma con el botón CAMBIO DE JUEGO. Para cambiar el valor del billete con el que se realizarán los pagos, el billeteo debe estar vacío.
- ◇ DESDE: Valor mínimo de la cantidad a cobrar para que parte del pago se haga con billetes. Este valor se puede aumentar/disminuir mediante los botones PULSE IZQUIERDO y PULSE DERECHO. El nuevo valor se confirma con el botón CAMBIO DE JUEGO.
- ◇ PORCENTAJES DE PAGO CON BILLETES: Por tramos se podrán establecer diferentes porcentajes de pago con billetes. Se establecen 4 tramos, y el valor inferior del primero coincidirá con el fijado en el punto anterior.
 - Tramo1: ' -160', que va desde el mínimo hasta 160 euros
 - Tramo2: ' -240', de 160 a 240 euros.
 - Tramo3: ' -500', de 240 a 500 euros
 - Tramo4: '500-', de 500 ó más euros.

El valor del porcentaje asignado se visualiza en el marcador de "Bonos"

Estos porcentajes se podrán cambiar mediante los botones PULSE IZQUIERDO y PULSE DERECHO. El nuevo valor se confirma con el botón CAMBIO DE JUEGO.

Con el botón COBRAR seleccionamos la opción que queremos programar, el botón CAMBIO DE JUEGO cambia la programación a cada pulsación.

Podemos salir del test de configuración pulsando el botón JUEGO/RIESGO.

MOKY RAKY
10205460003

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

TEST DE PAGO DE BILLETES

Tras pulsar el botón PULSE IZQUIERDO se ejecuta el test de pago de billetes, que consiste en vaciar todos los billetes que contiene el reciclador a través de la embocadura, como si se tratase de un pago. El valor de los billetes que van saliendo se muestra en el marcador BANCO-RF. Cuando el almacén del billeteero está vacío se indica con un mensaje y se retorna al test general del billeteero pagador.

TEST DE DESCARGA DE BILLETES

Tras pulsar el botón PULSE DERECHO se ejecuta el test de descarga de billetes, que consiste en desviar todos los billetes almacenados en el dispositivo pagador de billetes hacia el cajón. Cuando el billeteero está vacío se indica mediante un mensaje en el marcador BANCO-RF y se retorna al test general del billeteero pagador.

5.16 TEST DE CONFIGURACIÓN GENERAL

Para acceder a este test, seleccionar el último test, y mantener pulsado el botón BANCO RF al tiempo que se pulsa el botón PULSE CENTRAL. Con el botón PULSE DERECHO se inicia el test.

Nos permite cambiar opciones programables de la máquina.

En el display de BANCO/PREMIO van saliendo textos para identificar cada una de estas opciones. En el display de BALAS se indica si la opción está habilitada o no.

Las posibilidades son:

1. - "BANCO" Habilitación del BANCO RF.
2. - "FERIA" Juego de exhibición.
3. - "JAUTO" Juego automático.
4. - "RETEN" Retención automática.
5. - "FRACC" Fraccionamiento (opción disponible sólo para versiones: Genérica, Castilla La Mancha y Galicia).
6. - "BILL " Habilitación del billeteero.
7. - "INH-P" Inhibición del billeteero hasta jugar los créditos equivalente al último billete.
8. - "PAGOM" Habilitación del pago manual (opción disponible sólo para versiones que permitan partidas simultáneas a 1 euro, y para Salón Galicia).
9. - "CHS" Lectura de Cheksum. Pulse Derecho para leer Cheksum EEPROM "CHS-E", pulse izquierdo para leer Cheksum RAM "CHS-R".

Con el botón COBRAR seleccionamos la opción que queremos programar, el botón CAMBIO DE JUEGO cambia la programación a cada pulsación. Las opciones alternan entre habilitado y deshabilitado.

Podemos salir del test en cualquier momento pulsando el botón JUEGO/RIESGO

JUEGO DE EXHIBICIÓN

Si hemos seleccionado esta opción en el test de configuración, nos permitirá entrar en modo exhibición. Se describen a continuación sus posibilidades.

NOTA: no es necesario que los “hoppers” contengan monedas.

INTRODUCCIÓN DE CRÉDITOS

Pulsando el botón PULSE DERECHO, se incrementarán los créditos de 1 en 1, (máximo 20). Si mantenemos pulsado el botón PULSE CENTRAL al mismo tiempo, se incrementarán estos de 2'5 en 2'5.

Para incrementar la reserva de monedas de 1 en 1, pulsaremos el botón PULSE IZQUIERDO, y para incrementar de 2,5 en 2,5, mantendremos pulsado también el botón PULSE CENTRAL.

PROVOCAR PREMIOS

Los rodillos pueden ir avanzando fruta a fruta reteniendo pulsados los botones apropiados AUTOAVANCES, PULSE DERECHO, PULSE CENTRAL y PULSE IZQUIERDO, hasta que la combinación deseada esté en la línea ganadora. La retención se aplica automáticamente y sólo es necesario pulsar el botón JUEGUE/RIESGO para completar la operación.

Una vez conseguido el premio, si se juega a SUBE o BALAS, y se quiere subir, accione el botón PULSE IZQUIERDO.

Para acceder al juego de los chinos, buscar una configuración cualquiera no premiada, y pulsar el botón JUEGUE/RIESGO para completar la operación.

JUEGO AUTOMÁTICO

Si hemos seleccionado esta opción en el test de configuración, la máquina juega automáticamente sin ningún tipo de intervención.

PAGO MANUAL

Si se ha habilitado en el test, el funcionamiento es el que sigue:

Para las versiones de salón con posibilidad de realizar partidas simultáneas a 1 euro el pago manual se activa con el cobro de cantidades iguales o superiores a 600 euros. En ese momento se activa un sonido de alarma acompañado del indicador luminoso colocado sobre la parte superior de la máquina.

Existe una llave de pago manual. Una vez activada, el pago se da por concluido, incrementando pulsos en el contador electromecánico de monedas pagadas mediante pago manual.

6. CÓDIGOS DE ERROR

Este código se refleja en el marcador de balas, además de ser reproducido verbalmente un mensaje de error.

- Falta memoria EPROM parte baja.
- Memoria RAM defectuosa o no conectada.
- Batería interna de memoria RAM en mal estado (sustituir).
- Se ha producido un error en el movimiento de los rodillos o en el microprocesador que lo controla.

MOKY RAKY
10205460003

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Además de estos códigos numéricos, existen otros dos reflejados también verbalmente y en el marcador de BANCO, que son:

- uuuuu Falta código de arranque de memoria RAM.
- 00000 Error en billeteo. Lo controla.
- E-DAT Error de Datos.
- E-RAM Error de RAM.
- E-CHS Error de Cheksum.

MOKY RAKY

10205460003

7. COMUNICACIONES EN SERIE VÍA RS-232

La máquina incorpora dos conexiones, una es tipo "jack" y está situada cerca de la bandeja de recogida de monedas. La otra es tipo "sub-D" de 9 pines para comunicaciones standard vía RS-232. Por ambas se puede comunicar con un ordenador, terminal, captador de datos, etc.

La máquina facilita la información almacenada en los contadores electrónicos tales como partidas jugadas, premios obtenidos, tipos de monedas que han entrado y han salido, tiempo que la máquina ha estado encendida y tiempo que ha estado jugando, etc.

También facilita la recaudación.

Asimismo existe la posibilidad de ajustar el porcentaje a través del terminal.

Para que se establezca la comunicación es necesario que esté conectado un "equipo exterior". Además, es necesario que coincida la velocidad de transmisión con la ajustada en la máquina: 9.600 baudios.

Conectando el captador de datos, ordenador, etc., con el software necesario se obtienen los mismos datos ya descritos anteriormente. Además es posible cambiar el nombre del local, el número de máquina, y ajustar la fecha y la hora.

Existe un software básico para realizar estas operaciones, el cual puede solicitarse en el departamento de post-venta de Recreativos Franco, S.A.U.

8. CAPÍTULO ACEPTADOR DE BILLETES EBA

FUNCIONES SELECCIONABLES

Para el correcto funcionamiento del billeteo la posición de los switches debe ser la siguiente: Todos en OFF, excepto el switch 2, que se situará en la posición ON para habilitar la función de rechazo.

La memoria del billeteo EBA para euros, acepta billetes de 5, 10, 20 y 50 euros. No obstante, este billeteo posee un procedimiento para inhabilitar cualquiera de estos billetes; se detalla a continuación.

Procedimiento para habilitar / inhabilitar los billetes:

1. Encender el billeteo en modo de operación normal.
2. Colocar el Switch 6 del billeteo en la posición ON (el LED deberá encenderse).
3. Mediante el switch 7 del billeteo seleccionar habilitar / inhabilitar para el billete que introduciremos a continuación.
 - Switch 7 en OFF = habilita el billete.
 - Switch 7 en ON = inhabilita el billete.
4. Introducir el billete deseado. El billete será rechazado.
5. Repetir desde el paso 3 si se quiere habilitar/inhabilitar otro billete.
6. Para terminar, devolver los switches 6 y 7 a la posición OFF.

9. RECARGA DE HOPPERS Y RECICLADOR DE BILLETES

La máquina tiene la posibilidad de recarga de los hopper's sin necesidad de abrirla. Existen dos opciones para acceder al modo recarga:

1. CON LLAVE:

Cuando la máquina se haya en pre-juego o en el estado de “No hay monedas”, se puede acceder al modo “RECARGA” accionando la llave que esta en la parte lateral inferior de la máquina.

2. POR PULSADORES:

Cuando la máquina se haya en el estado de “No hay monedas”, se puede acceder al modo “RECARGA” manteniendo pulsados los botones “BANCO RF” y “COBRAR” durante unos segundos.

Cuando la máquina entre en modo recarga, en el marcador BANCO /PREMIOS aparecerá el texto “REFIL” y en el marcador CONTADOR DE PREMIOS la cantidad en euros que indica el total en euros recargados en la máquina, la cual tiene un valor máximo de 650’00 euros. En el marcador de BONOS se muestra el total de de euros de billetes recargados, el cual tiene un valor máximo de 500 euros.

Para poner a cero dicho contador bastará con pulsar el botón que se haya tras la puerta mientras la máquina está en modo recarga o en el test de contadores, test nº 7, cuando muestra “REFIL”. En éste último caso también se puede poner a cero dicho contador manteniendo presionado el botón PULSE DERECHO y a la vez pulsando el botón PULSE IZQUIERDO. Una vez realizada dicha operación aparecerá durante unos segundos el texto “RESET” y la cantidad será puesta a cero.

Para proceder a la recarga bastara con ir introduciendo monedas por la entrada de monedas y la máquina se encargara de ir mandándolas al hopper correspondiente o rechazándolas en caso de no existir hopper con el valor de la moneda introducida. El contador de recarga se ira incrementando con las monedas aceptadas.

Para proceder a la recarga con billetes bastará con ir introduciendo billetes del valor seleccionado para efectuar los pagos a través del billetero. El contador de recarga de monedas correspondientes a billetes se irá incrementando.

En todo momento, pulsando el botón PULSE CENTRAL se podrá visualizar el número de billetes de cada tipo que hay en el almacén del billetero reciclador.

Para salir del modo recarga bastará con apagar y encender la máquina o con retirar la llave, si se accedió mediante la misma.

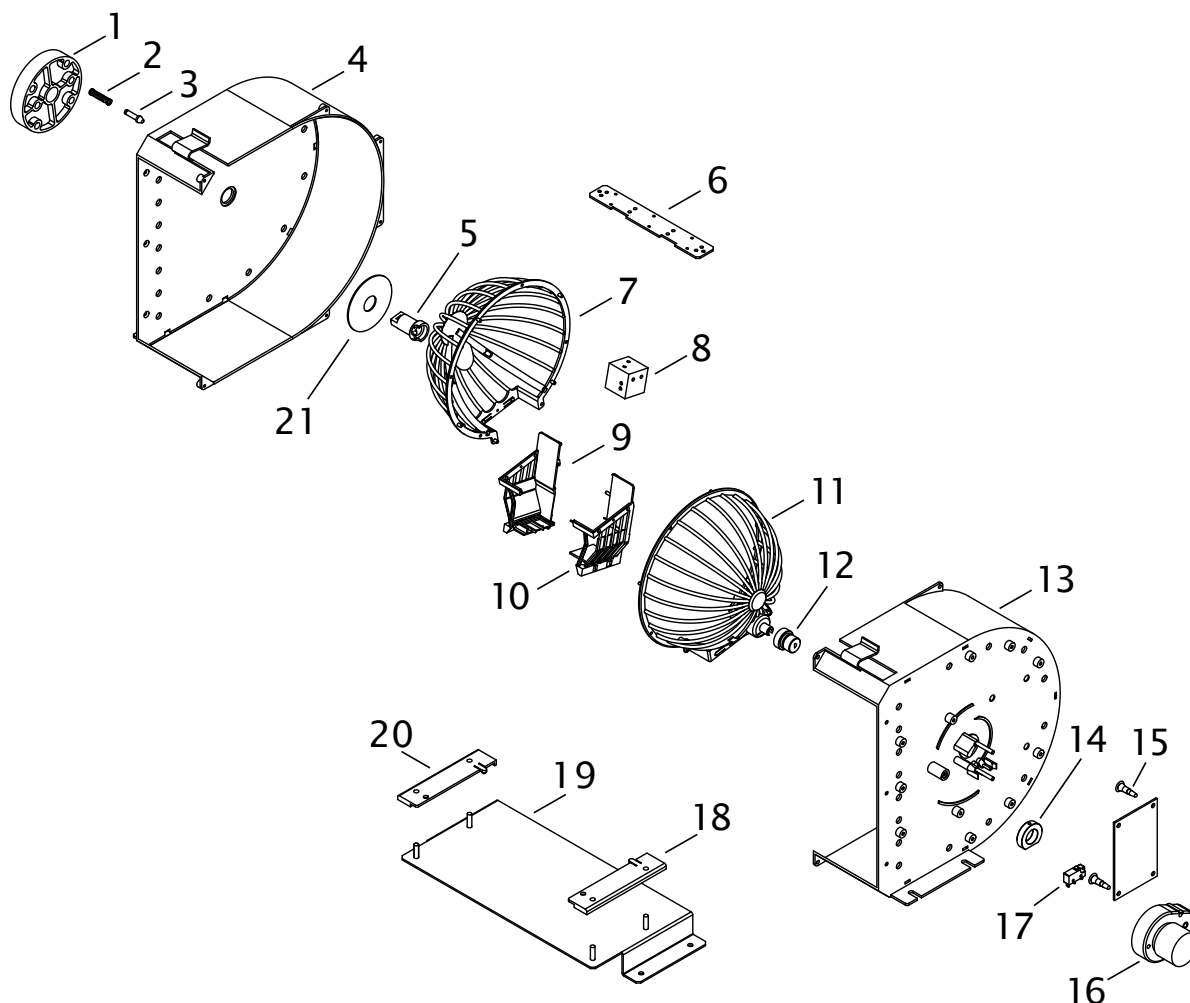
MOKY RAKY
10205460003

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

INCIDENCIAS

Incidencia	Posibles causas
LA MÁQUINA NO ARRANCA	☼ Conexión defectuosa en fuente de alimentación. ☼ Fuente de alimentación defectuosa.
LED FUNDIDO	☼ Sustituir por otro de las mismas características.
FALTA DE ALIMENTACION EN LEDS	☼ Falta de alimentación 12V. ☼ Fuente de alimentación mal.
NO ACEPTA MONEDAS	☼ Falta de alimentación 12V. ☼ Selector de monedas mal regulado. ☼ Aceptador de monedas defectuoso.
NO ACEPTA BILLETES	☼ Falta de alimentación 12V. ☼ Opto detectores sucios. ☼ Aceptador de billetes defectuoso.
EL HOPPER "NO PAGA"	☼ Posible atasco ☼ Falta de alimentación 12V. ☼ Placa de control electrónica defectuosa.
ERROR DE RODILLOS (sólo en máquinas de rodillos)	☼ Falta de alimentación 12V. ☼ Conexiones defectuosas. ☼ Placa de control de rodillos defectuosa. ☼ Ajuste defectuoso. ☼ Opto de rodillos en mal estado.
CÓDIGOS DE ERROR	Códigos reflejados en el display de bonos: ☼ "E1" Falta memoria EPROM parte baja. ☼ "E2" Memoria RAM defectuosa o no conectada. ☼ "E3" Batería interna de memoria RAM mal. ☼ "E4" Se ha producido un error en el movimiento de los rodillos o en el microprocesador que los controla. ☼ "E1" Falta memoria EPROM parte baja. Códigos reflejados en el display alfanumérico: ☼ "FALTA CÓDIGO RAM" Falta código de arranque de memoria RAM. ☼ $\subset \supset \subset \supset$ Error de billetero.

CONJUNTO BOMBO



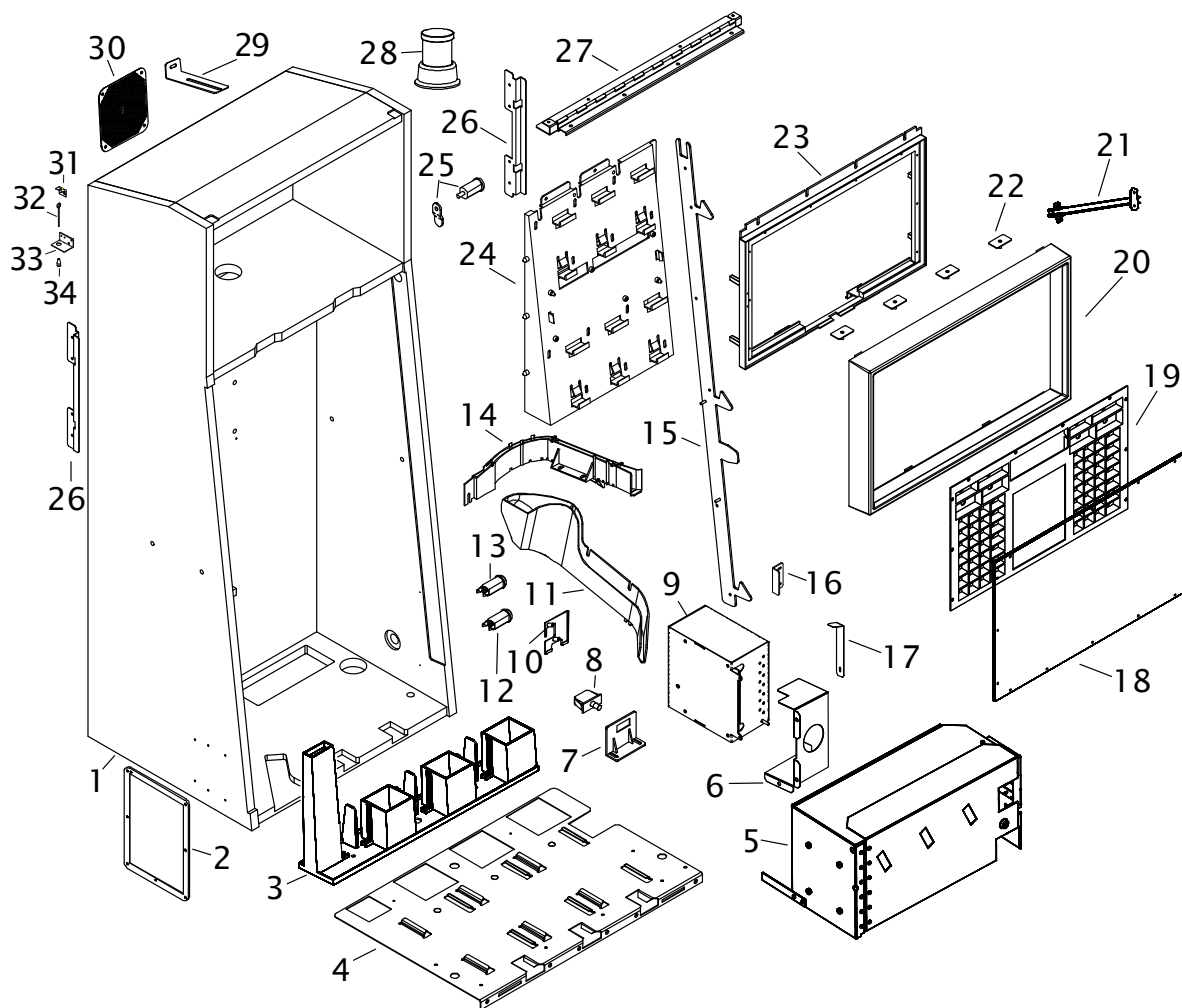
Nº	Referencia	Denominación
1.-.....	018611000202	SOPORTE CONTACTOS
2.-.....	0186130000	MUELLE
3.-.....	0186120000	CONTACTO
4.-.....	018607010001	CARCASA BOMBO IZQUIERDA
5.-.....	0149560100	CASQUILLO IZQUIERDO
6.-.....	0113275000000	SOPORTE LEDS ILUMINACION BOMBO
7.-.....	015235010202	CONJUNTO BOMBO
8.-.....	0149550002	DADO
9.-.....	015496000102	SEMI CESTO IZQUIERDO
10.-.....	015497000102	SEMI CESTO DERECHO
11.-.....	015235010202	CONJUNTO BOMBO
12.-.....	014956020300	CASQUILLO DERECHO
13.-.....	018608010001	CARCASA BOMBO DERECHA
14.-.....	0110559000201	ACCIONADOR MICRO
15.-.....	15567	SOP. CIRCUITO RICHCO CRLCBSR-6-01
16.-.....	04416	REDUC.COD.3941,12V 47RPM (CLR)
17.-.....	0802023	MICRORRUPTOR OMRON SS-5GL2
18.-.....	0110566000009	GUÍA DERECHA BOMBO
19.-.....	0112336000000	SOPORTE BOMBO PEQUEÑO
20.-.....	0110567000009	GUÍA IZQUIERDA BOMBO
21.-.....	0116314000000	ARANDELA BOMBO

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

10205460003 MOKY RAKY

CONJUNTO MUEBLE

10205460003 MOKY RAKY



Nº	Referencia	Denominación
1.-.....	020653030201	MUEBLE
.....	020653040101	MUEBLE (SALONES)
2.-.....	013060000100	PROTECCIÓN GUÍA
3.-	0110852000101	CONDUCTOS A CAJÓN
4.-.....	0110334010000	BANDEJA HOPPER
5.-.....	0111854020100	PROTECCIÓN HOPPERS
6.-.....	0113253010000	PROTECCIÓN FUENTE
7.-.....	019541000101	SOPORTE MICRO
8.-.....	0801013	INTERRUPTOR CHERRY UF 69,TERM.4.8mm
9.-.....	191026	F/CONMUTADA, FSP300-60ATV-OCF
10.-.....	0110648000101	SOPORTE CONECTOR
11.-.....	019315000501	TOLVA SALIDA MONEDAS RECHAZADA
12.-.....	1607019A	CERRADURA 6615 EA-1 (CI-7736)
13.-.....	1607019B	CERRADURA (SALONES)
14.-.....	980066	SEMIPROCESO CONDUCTO ENTRADA

Nº	Referencia	Denominación
15.-.....	0110679000100	ARPÓN TRIPLE
16.-.....	011064010200	ESCUADRA CIERRE TRAMPILLA
17.-.....	0111658000000	ESCUADRA SOPORTE
18.-.....		FRONTAL ALTILLO SEGÚN CC. AA.
19.-.....	0112334000102	CAJETÍN ALTILLO
20.-.....	0111992000250	MARCO ALTILLO (INYECCIÓN)-CR
.....	0111992000218R	MARCO ALTILLO (INYECCIÓN)-PIN
21.-.....	0112055000100	CONJUNTO COMPÁS CON RETENCIÓN 250mm
22.-.....	0111689010000	SOPORTE BISAGRA ALTILLO
23.-.....	0112030010002	MARCO SOPORTE CAJETÍN ALTILLO
24.-.....	0110676000201	PANEL SOPORTE DE RODILLOS
25.-.....	1607030A	CERRADURA C.I. STS86050RF03413
26.-.....	0112565000000	REFUERZO ALTILLO
27.-.....	0112031000121	CONJUNTO BISAGRA ALTILLO
28.-.....	15677	AVISADOR LUMINOSO
29.-.....	019296000400	ESCUADRA REFUERZO STACKER
30.-.....	011898000101	REJILLA VENTILADOR Y ALTAVOZ
31.-.....	0123370000	SOPORTE CONTRAPESO
32.-.....	0122370000	VARILLA
33.-.....	0123360000	SOPORTE FALTA
34.-	0122360000	PÉNDULO

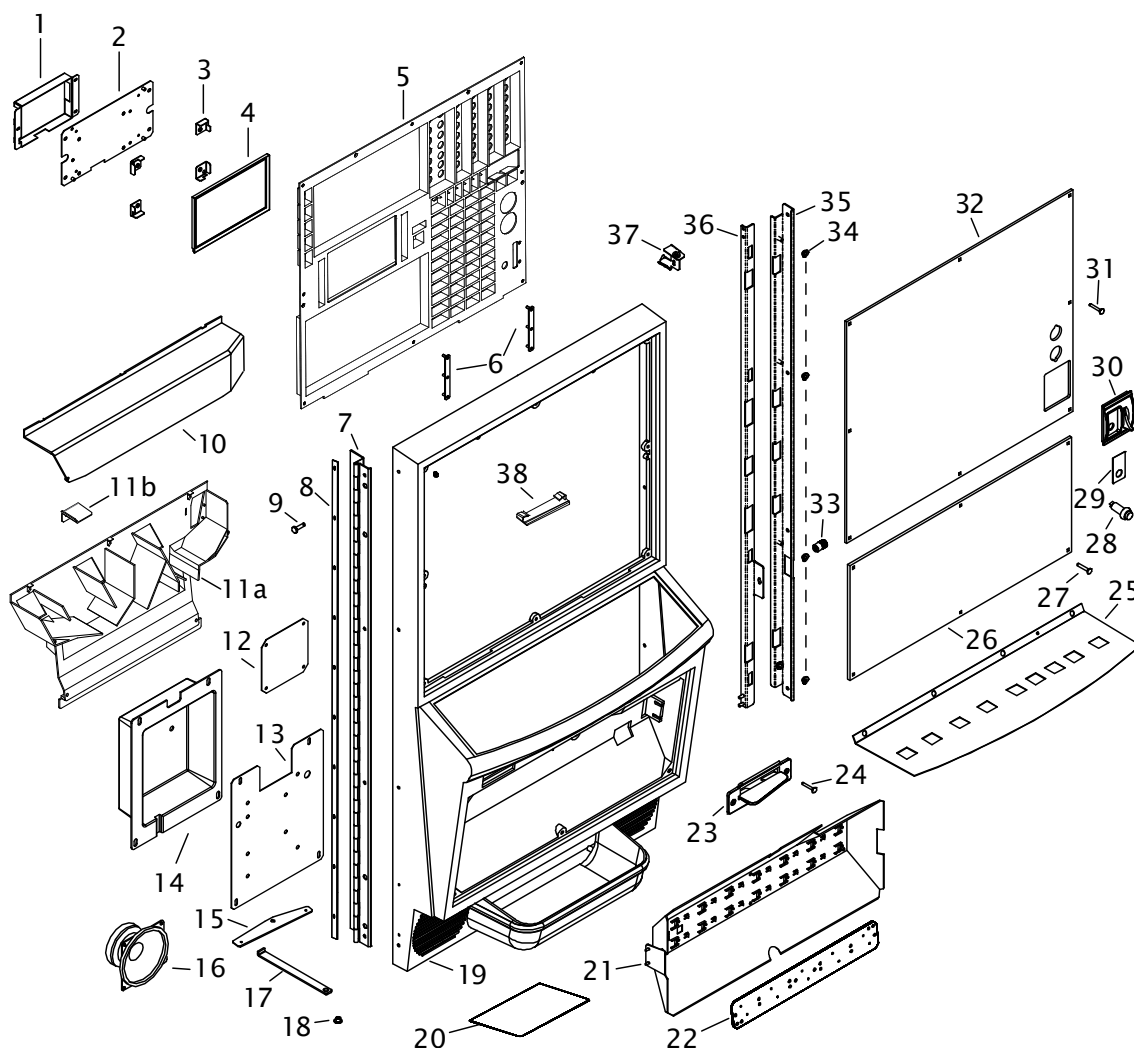
10205460003 MOKY RAKY

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

CONJUNTO PUERTA

MOKY RAKY

10205460003



Nº	Referencia	Denominación
1.-.....	0113170000100	TAPA PLACA MONITOR 7" PARA CONJUNTO
2.-.....	0113168000200	SOPORTE MONITOR 7" PARA CONJUNTO
3.-.....	0113169000000	FIJACIÓN MONITOR 7" PARA CONJUNTO
4.-.....	192054	TFT LCD 7" INNOLUX AT070TN83
5.-.....	0112602010202	CAJETÍN CENTRAL
6.-.....	0112609000000	FIJACION SOPORTE MONITOR 7"
7.-.....	0110244000121	BISAGRA
8.-.....	0111360000000	DISTANCIADOR BISAGRA
9.-.....	06603M5X15/22	TORNILLO SILLA CUELLO CUAD.(CINC.BL.)
10.-.....	018976000101	TAPA TOLVA 3 HOPPERS
11a.- ..	018927000501	TOLVA 3 HOPPERS
11b.- ..	0127847000011C	RAMPA PARA TOLVA 3 HOPPERS
12.-.....	0110365000100	TAPA ALTAVOZ
13.-.....	0110466030000	SOPORTE CPU

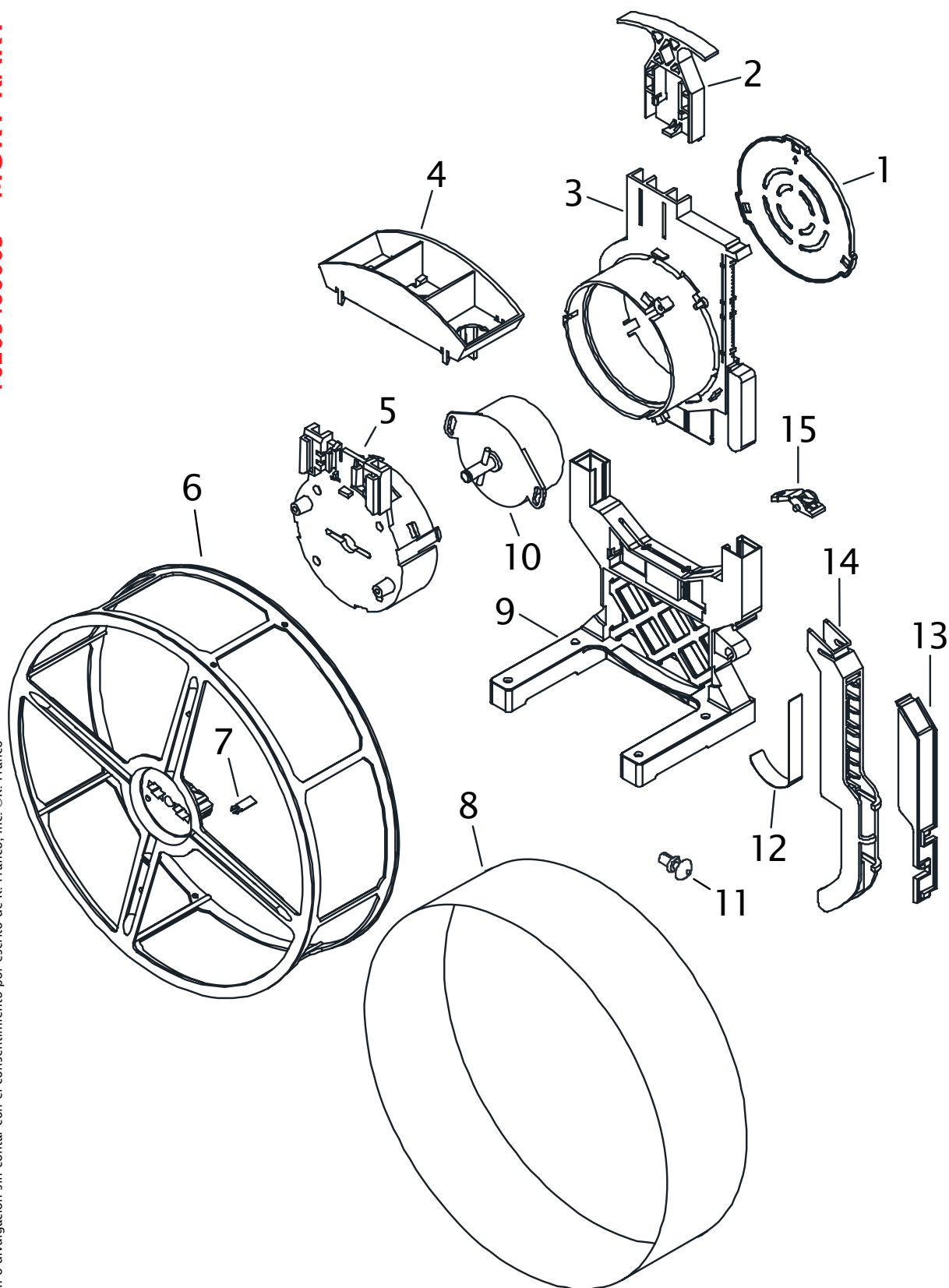
Nº	Referencia	Denominación
14.-.....	0115345010000	PROTECCIÓN CPU
15.-	019333000100	REFUERZO
16.-.....	0815008	ALTA VOZ 4" M-112 25/8 Ohm (SP-SO)
17.-.....	0110472000100	TIRANTE APERTURA PUERTA FRONTAL
18.-.....	0156470026	CASQUILLO
19.-.....	018922170150	PUERTA 2 REJILLA CIERRE LATERAL PULIDA-CR
.....	018922170118R	PUERTA 2 REJILLA CIERRE LATERAL PULIDA-PIN
20.-.....	0111161000000	PROTECCIÓN CAZOLETA
21.-.....	0110682000102	PANTALLA LUCES
22.-.....	0111497000100	SOPORTE LEDS
23.....	019488000101	EMBOCADURA BILLETERO
24.-.....	0189910021	TORNILLO FIJACIÓN FRONTALES INF.
25.-.....	018992170111C	BOTONERA
26.-.....		FRONTAL INFERIOR SEGÚN CC. AA.
27.-.....	0189910121	TORNILLO FIJACIÓN FRONTALES INF.
28.-.....	141150	PULSADOR PB305 BRECO
29.-.....	103268203	ETIQ."0.10/0.20/0.50/1/2"(EUROS)
30.-.....	018768010201	CARÁTULA ENTRADA MONEDAS
31.-.....	0189910021	TORNILLO FIJAC.FRONT.SUP.
32.-.....		FRONTAL CENTRAL SEGÚN CC. AA.
33.-.....	0110978000001	POMO CILÍNDRICO CIERRE
34.-.....	012846000022	CASQUILLO
35.-.....	0110680000200	CIERRE FIJO
36.-.....	0110681000200	CIERRE MÓVIL IZQUIERDO
37.-.....	0110683020200	ÁNGULO CIERRE
38.-.....	0124395000101	SUPLEMENTO

MOKY RAKY
10205460003

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

CONJUNTO RODILLO RF SIN CORTINA

10205460003 MOKY RAKY



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Nº	Referencia	Denominación
1.-.....	0110182000201	TAPA CABLES SOPORTE
2.-.....	0110183000100	ASA TIRADOR
3.-.....	019691001101	SOPORTE
4.-.....	019686000502	PORTALÁMPARA 66MM.
5.-.....	019687010001	TAPA
6.-.....	019685000100	TAMBOR 66MM.
7.-.....	019766000001	LENGÜETA
8.-.....		CINTA 1 IZQUIERDA S/MODELO
		CINTA 2 CENTRAL S/MODELO
		CINTA 3 DERECHA S/MODELO
9.-.....	019690000501	BASE
10.-.....	04317	(MOTOR 48P.NMB.PM55L-048-ZIX6B
11.-	15445	REMACHE SR-2632W(RICHCO)
12.-.....	019765000100	FLEJE RODILLO
13.-.....	0110119000201	TAPA CABLES BRAZO
14.-.....	019689000601	BRAZO
15.-	019688000206	CLIP

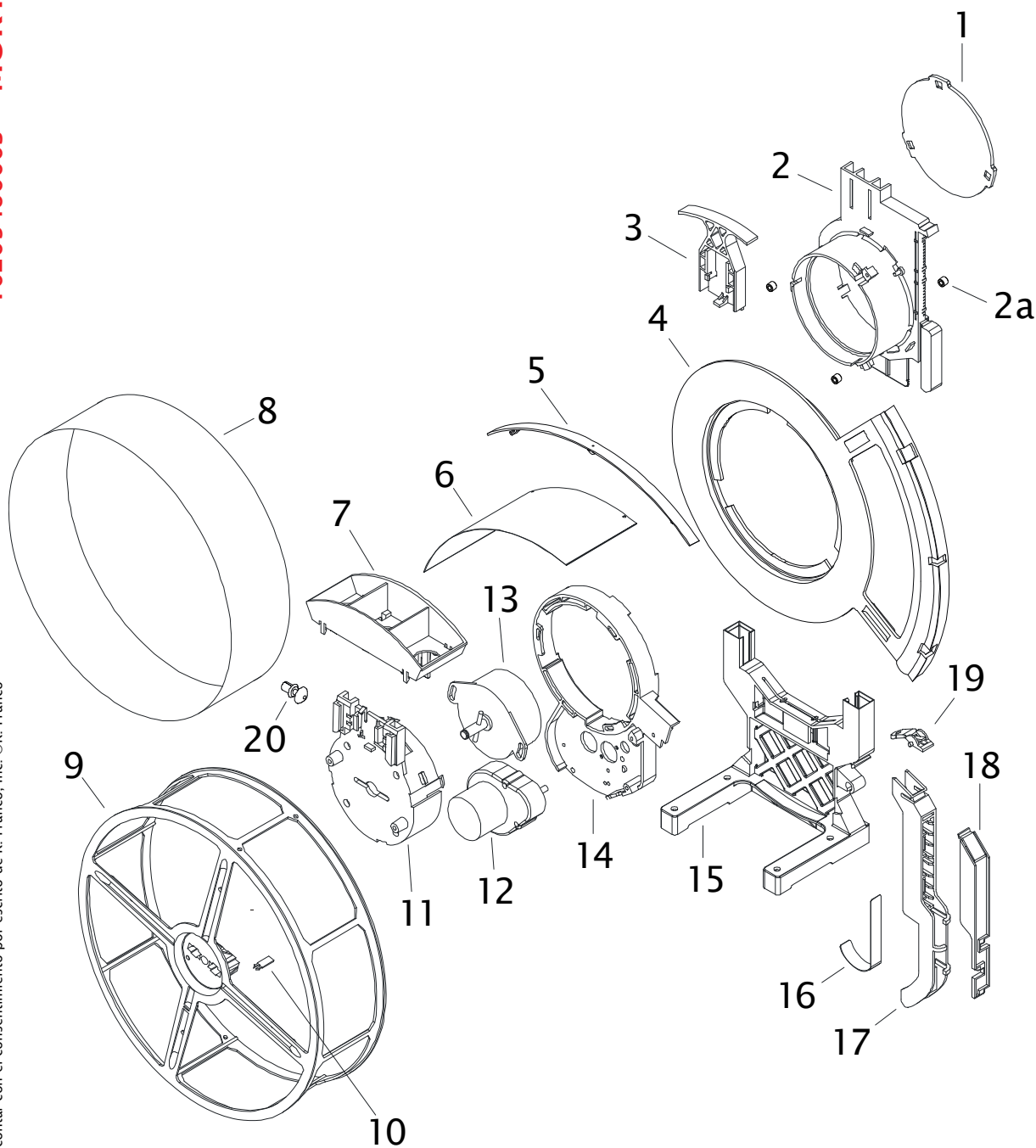
MOKY RAKY
10205460003

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

CONJUNTO RODILLO RF CORTINA EXTERIOR

MOKY RAKY

10205460003



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Nº	Referencia	Denominación
1.-.....	0110182000201	TAPA CABLES SOPORTE
2.-.....	019691001101	SOPORTE
2a.-.....	15020	CASQUILLO AMES SELFOIL A-3-6-5
3.-.....	0110183000100	ASA TIRADOR
4.-.....	0110716000501	SOPORTE ANGULAR
5.-.....	0110719000000	FIJACIÓN CORTINA
6.-.....		BANDA TAPA ROD. SUP. IZQ. S/VARIANTE O JUEGO
		BANDA TAPA ROD. SUP. CENT. S/VARIANTE O JUEGO
		BANDA TAPA ROD. SUP. DER. S/VARIANTE O JUEGO
7.-.....	019686000502	PORTALAMPARA 66MM.
8.-.....		CINTA 1 SUP. IZQUIERDA S/VARIANTE O JUEGO
		CINTA 2 SUP. CENTRAL S/VARIANTE O JUEGO
		CINTA 3 SUP. DERECHA S/VARIANTE O JUEGO
9.-.....	019685000100	TAMBOR 66MM.
10.-.....	019766000001	LENGÜETA
11.-.....	019687010001	TAPA (UNIFICADA)
12.-.....	04425	MOTOR REDUCTOR CLR 014626 (CORT)
13.-.....	04317	MOTOR 48P.NMB.PM55L-048-ZIX6B
14.-.....	019807000701	SOPORTE MOTOR CORTINA
15.-.....	019690000501	BASE
16.-.....	019765000100	FLEJE RODILLO
17.-.....	019689000601	BRAZO
18.-.....	0110119000201	TAPA CABLES BRAZO
19.-.....	019688000206	CLIP
20.-.....	15445	REMACHE SR-2632W (RICHCO)

MOKY RAKY
10205460003

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

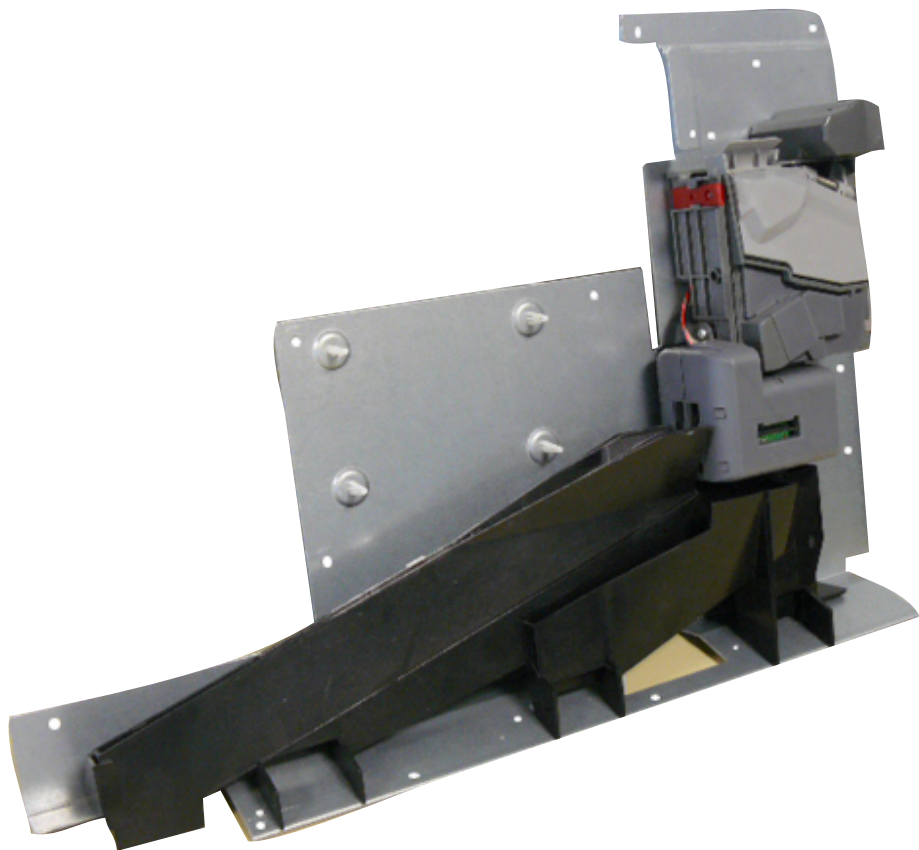
PANEL DE PULSADORES

10205460003 MOKY RAKY



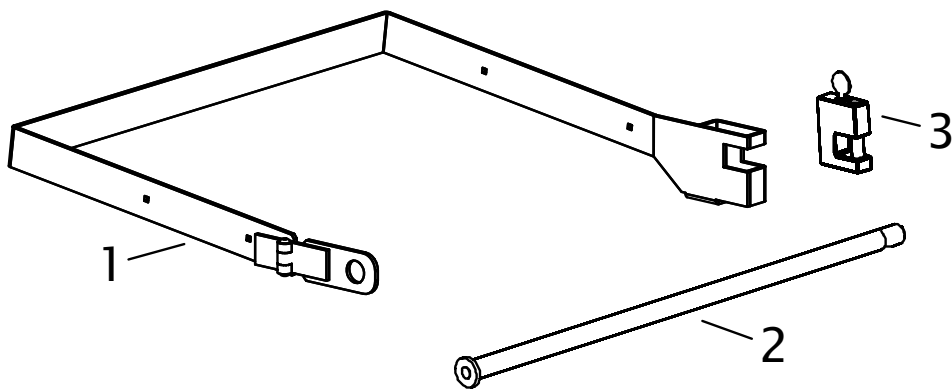
Nº	Referencia	Denominación
1.-.....	141208	PULSADOR TRIANGULAR GPB345AAHQAFBBH
.....	10351412000S	ETIQUETA "JUEGA 5 BALAS" TRIANG.
2.-.....	141200	PULSADOR RECTANGULAR GPB560AHQCBGZGZZL
.....	10351411400S	ETIQUETA "COBRAR" RECTANGULAR
.....	10351411300S	ETIQUETA "BANCO RF" RECTANGULAR
.....	10351411200S	ETIQUETA "AUTO AVANCES" RECTANGUL
.....	10351411100S	ETIQUETA "CAMBIO DE JUEGO" RECTAN
.....	10351410800S	ETIQUETA "1 - 2 ó 5 CRÉDITOS"
.....	10351410900S	ETIQUETA "1 - 2 ó 3 CRÉDITOS"
.....	10351413000S	ETIQUETA "1 ó 2 PARTIDAS" RECTANG
3.-.....	141201	PULSADOR CUADRADO GRANDE
.....	10351410500S	ETIQUETA "PULSE" MOKY RAKY
.....	10351410600S	ETIQUETA "ELIJA CHINOS PULSE"
.....	10351410400S	ETIQUETA "JUEGUE RIESGO"CUAD.GRAN

CONJUNTO SOPORTE ELEMENTOS (REF.-980078)



10205460003 MOKY RAKY

CONJUNTO CINCHO



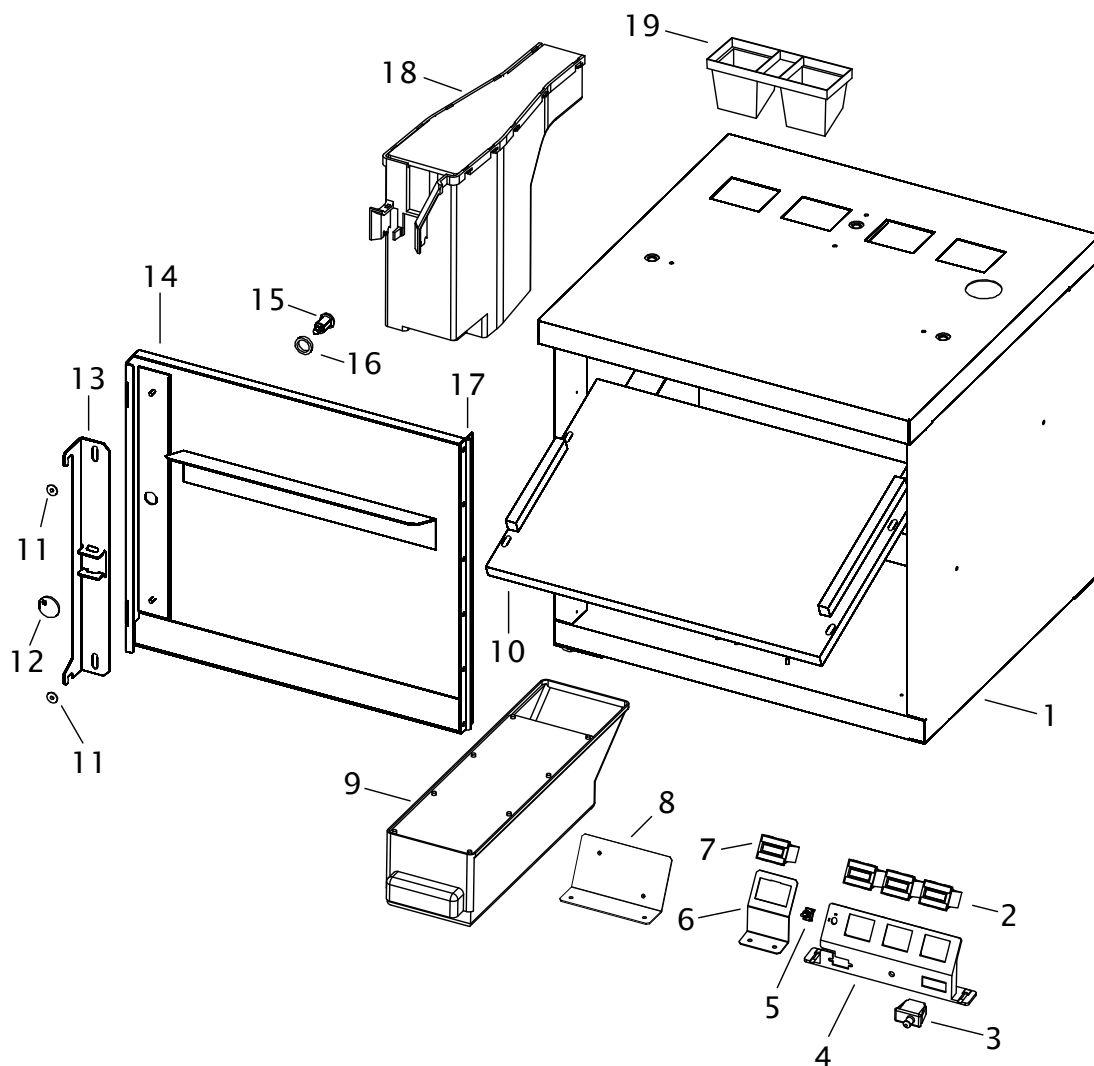
Nº	Referencia	Denominación
----	------------	--------------

1.-.....	0111924020011C.....	CONJUNTO CINCHO
2.-.....	0111925000050	BARRA (CIERRE CINCHO)
3.-.....	15748	CANDADO FAC RECTAN. 70 mm LAND70

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

CONJUNTO PEANA (CHAPA)

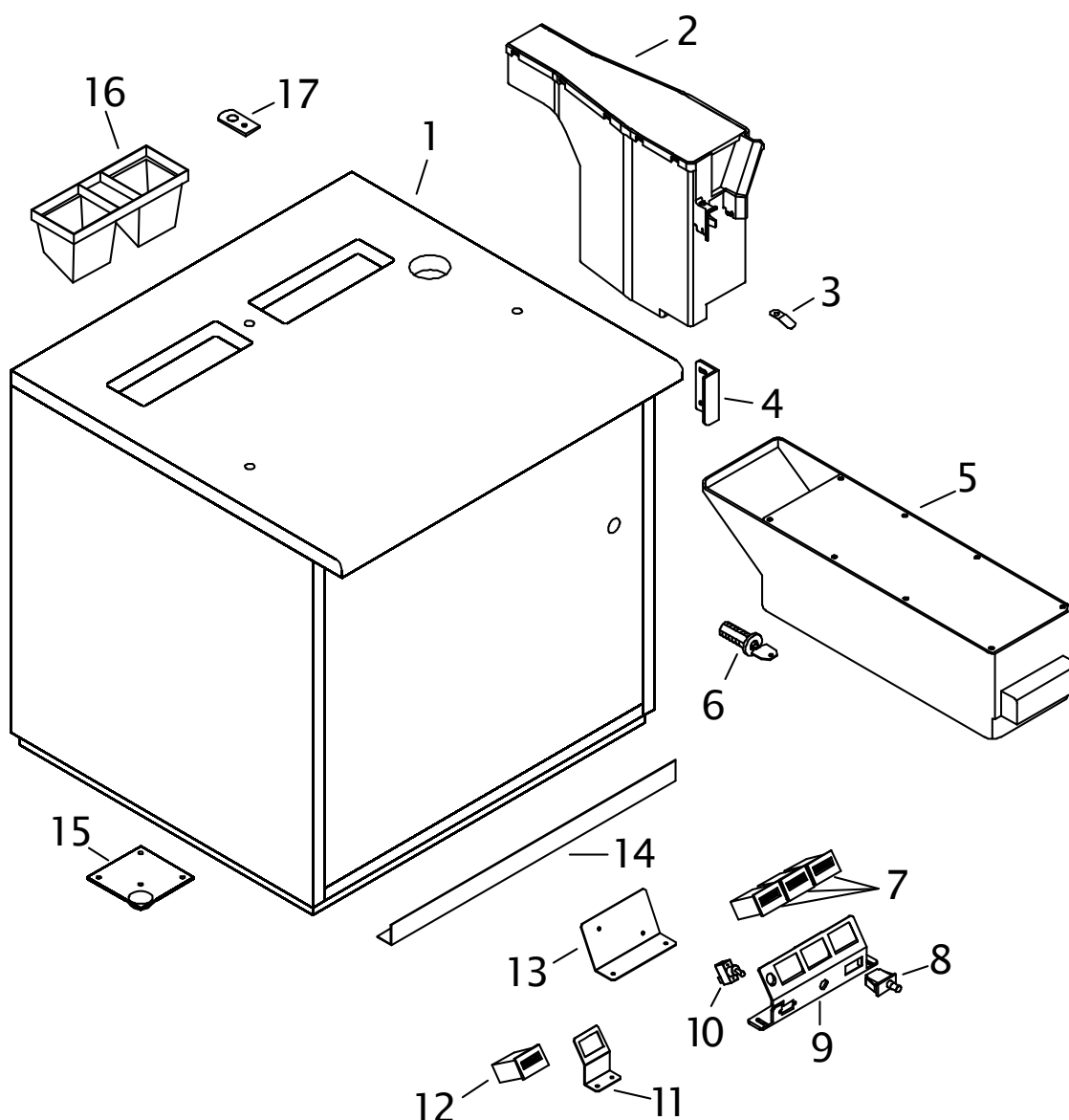
10205460003 MOKY RAKY



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Nº	Referencia	Denominación
1.-.....	0112069000211C	CONJUNTO PEANA METÁLICA (TUBIMAH)
	0112011000011C	CONJUNTO PEANA METÁLICA (GBL)
2.-.....	0814018	TOTALIZADOR FR12V6C (EMIT)
3.-.....	0801013	INTERRUPTOR CHERRY UF 69,TERM.4.8mm
4.-.....	0110208010401	SOPORTE CONTADORES/MICRO (V.PEQ.)
5.-.....	0801015	INTERRUPTOR MINIATURA
6.-.....	0111159000000	SOPORTE TOTALIZADORES (SALONES)
7.-.....	0814018	TOTALIZADORES (SALONES)
8.-.....	0112976010100	SOPORTE EN ÁNGULO (SALONES)
9.-.....	0152300001	CONJUNTO CAJÓN
10.-.....	020659000001	BANDEJA CAJONES PEANA
11.-.....	0112029000022	CASQUILLO GUÍA
12.-.....	0110970010100	EXCÉNTRICA
13.-.....	0112026000000	CIERRE DOBLE
14.-.....	0112065000011C	CONJUNTO PUERTA
15.-.....	1607032	CERRADURA STS625008 CD 20,4 S/PESTILLO
16.-.....	1604001	ANILLO SUPLETORIO 6mm NIQUELADO
17.-.....	0112068000021	BISAGRA
18.-.....	910180701	CONJUNTO CONTENEDOR MONEDAS HOPPER
19.-.....	0110236000001	TOLVA CAÍDA MONEDAS AL CAJÓN

CONJUNTO PEANA (MADERA)



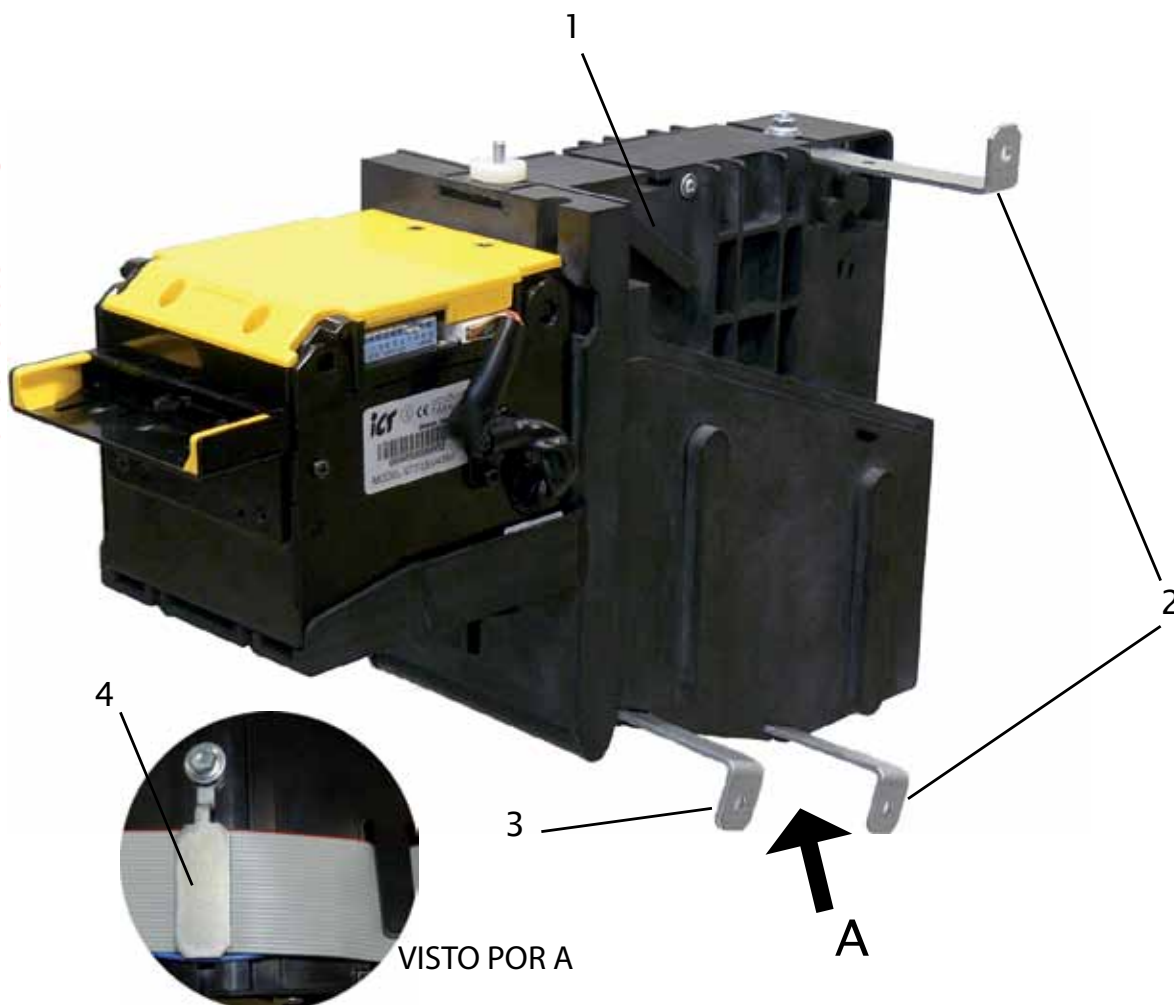
MOKY RAKY
10205460003

Nº	Referencia	Denominación
1.-.....	020634010101	MUEBLE INFERIOR
2.-.....	910180701	CONJUNTO CONTENEDOR MONEDAS
3.-.....	0110625000000	CHAPA ANTIESTATICA CONTENEDOR
4.-.....	011064010200	ESCUADRA CIERRE TRAMPILLA
5.-.....	0152300001	CONJUNTO CAJÓN
6.-.....	1607029	CERRADURA C.D. STS
7.-.....	0814018	TOTALIZADOR FR12V6C (EMIT)
8.-.....	0801013	INTERRUPTOR CHERRY UF 69,TERM.4.8mm
9.-.....	0110208010401	SOPORTE CONTADORES/MICRO
10.-.....	0801015	INTERRUPTOR MINIATURA
11.-.....	0111159000000	SOPORTE TOTALIZADORES (SALONES)
12.-	0814018	TOTALIZADORES (SALONES)
13.-.....	0112976010100	SOPORTE EN ÁNGULO (SALONES)
14.-.....	015205000200	ESCUADRA PROTECCIÓN
15.-	016863000100	PATA (MUEBLES DE MADERA)
16.-.....	0110236000001	TOLVA CAIDA MONEDAS CAJÓN
17.-.....	011171000200	SOPORTE TORNILLO FIJACIÓN

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

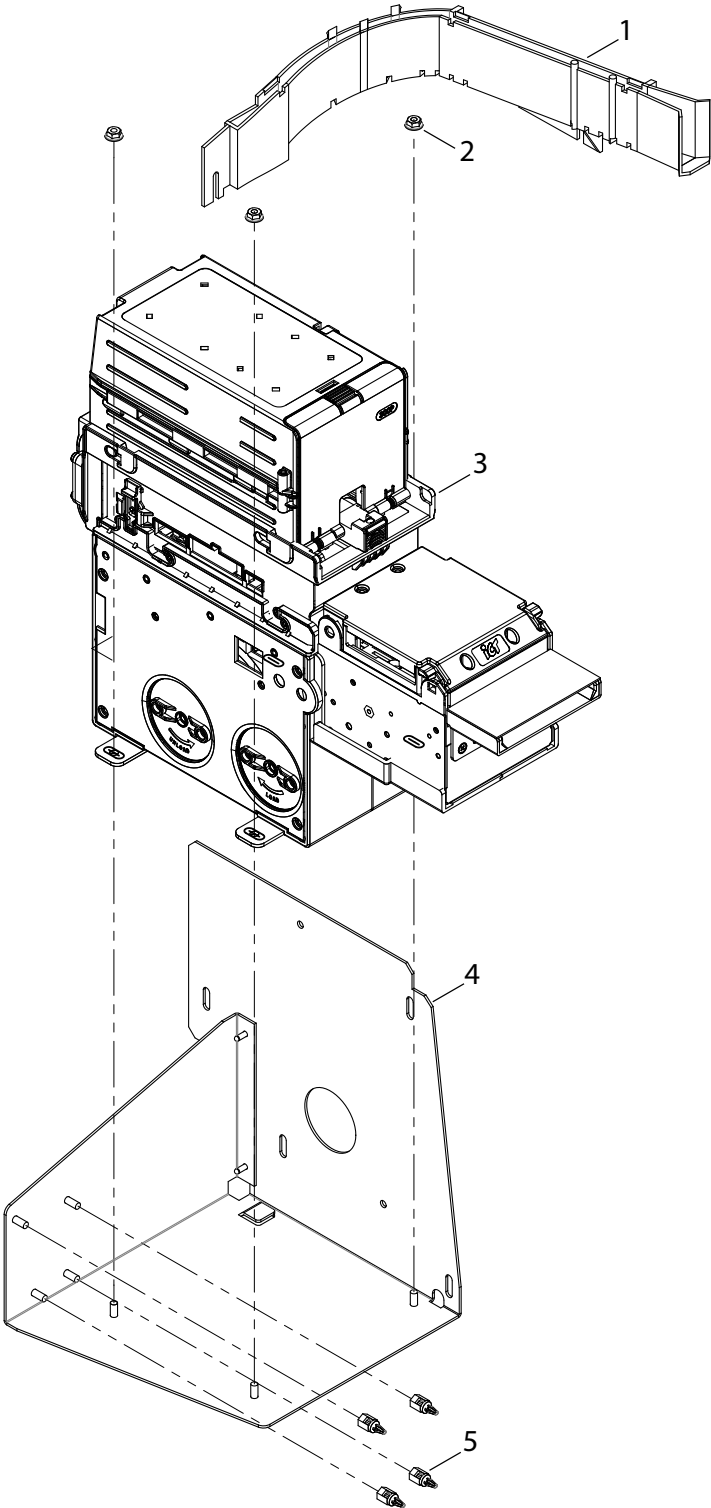
CONJUNTO BILLETERO C/STAKER (REF.- 184070)

10205460003 MOKY RAKY



Nº	Referencia	Denominación
1.-.....	184070	BILL+STAKER ICT E77-LEU330iA
2.-.....	0110704000200	SOPORTE STACKER
3.-.....	0110704000200	SOPORTE STACKER
4.-.....	0124361000000	GUIA CINTA CABLE

CONJUNTO RECICLADOR BILL ICT NE77-LEU330LA



Nº	Referencia	Denominación
----	------------	--------------

1.-.....	015106040001	CONDUC.ENTRADA MONEDAS(MEC.-ICT)
2.-.....	066923M4	TUERCA EXAG.BASE ESTR.M4 DIN6923
3.-.....	184090	RECICLADOR BILL ICT NE77-LEU330LA
4.-.....	0130715000200	SOPORTE BILLETERO ICT PAGADOR
5.-.....	15664	SEPARADOR RICHCO LCBS-TF-M4-6-01

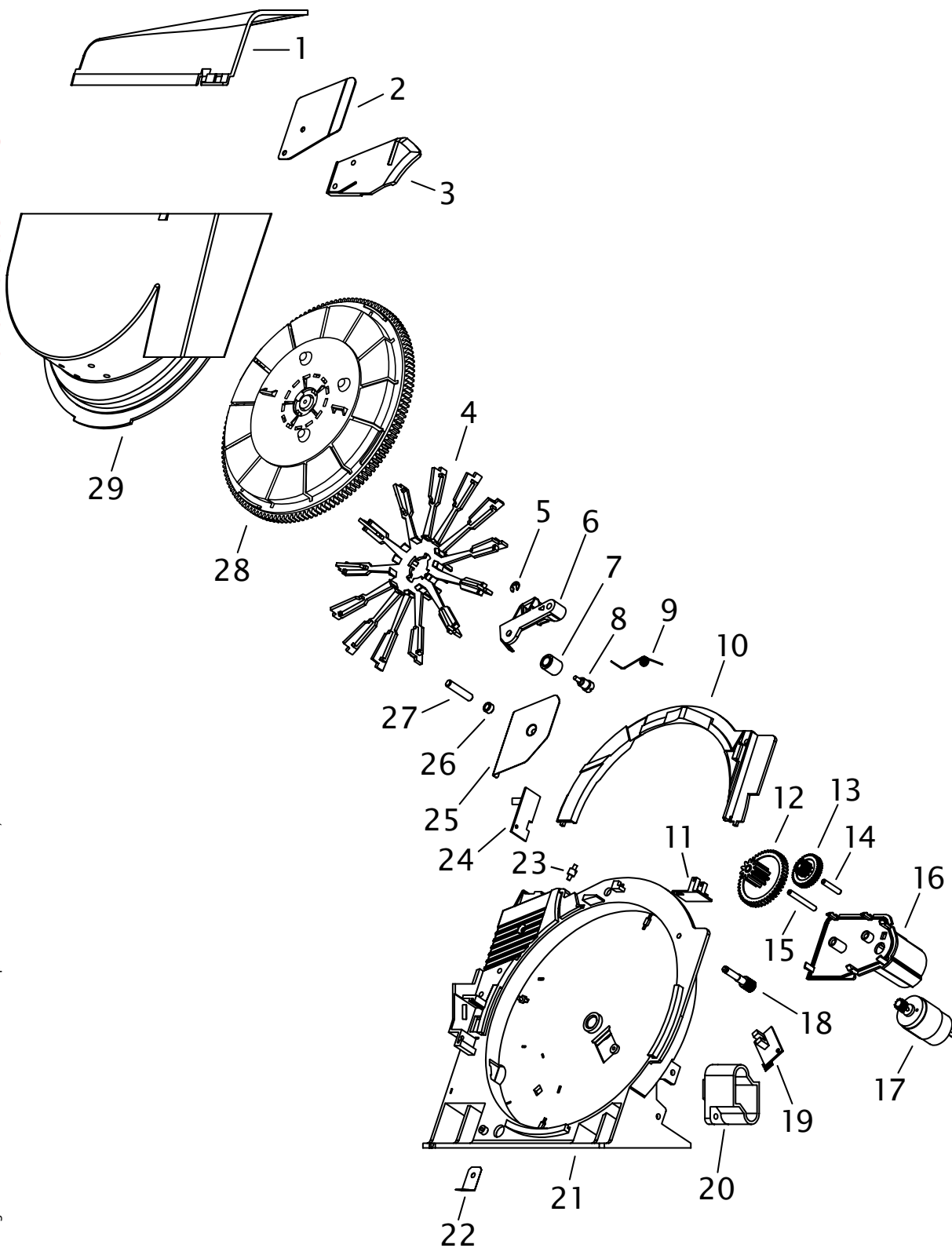
10205460003 MOKY RAKY

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

CONJUNTO HOPPER RF -04-PWM

MOKY RAKY

10205460003



Nº	Referencia	Denominación
1.-.....	0110227000101	TAPA HOPPER
2.-.....	0110234000100	CHAPA EXTERIOR CUCHILLA
3.-.....	0110226000301	CUCHILLA HOPPER
4.-.....	0110223000401	PALAS HOPPER
5.-.....	06AS4	ARANDELA SEGURIDAD
6.-.....	0110302000101	BALANCÍN HOPPER
7.-.....	0110305000201	RUEDA BALANCÍN
8.-.....	0110304000226	EJE RUEDA BALANCÍN
9.-.....	0110306010100	MUELLE BALANCÍN
10.-.....	0110225000401	TAPA SUPERIOR HOPPER
11.-.....	90427402	PLACA OPTO HOPPER
12.-.....	0110229000101	PIÑON 1
13.-.....	0110231000101	PIÑON 2
14.-.....	0110230000026	EJE PIÑON 1 HOPPER
15.-.....	0110232000026	EJE PIÑON 2 HOPPER
16.-.....	0110228000701	TAPA REDUCTORA
17.-.....	04118	MOTOR VIVID LD3BFN-26110G-R/58
18.-.....	0110303000326	EJE BALANCÍN
19.-.....	90427501	PLACA OPTO MOTOR
20.-.....		CONECTOR (INCLUIDO EN EL CABLEADO)
21.-.....	0110221000501	SOPORTE HOPPER
22.-.....	0110624000000	CHAPA ANTIESTÁTICA HOPPER
23.-.....	0110505000101	RODILLO FRICCIÓN
24.-.....	90427301	PLACA OPTO CONTENEDORES
25.-.....	0110335000500	CHAPA SALIDAS MONEDAS
26.-.....	15579	COJINETE SELFOIL A-6-10-15
27.-.....	0110233000026	EJE HOPPER
28.-.....	0110222000201	PLATO HOPPER
29.-.....	0110224000501	TOLVA HOPPERER

10205460003 MOKY RAKY

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

SERIGRAFÍAS

10205460003 MOKY RAKY



10348200202S	FRONTAL ALTILLO MOKY RAKY (INyec)
10348200402S	FRONTAL ALTILLO MOKY RAKY (INyec)
10348200602S	FRONTAL ALTILLO MOKY RAKY (INyec)
10348200801S	FRONTAL ALTILLO MOKY RAKY (INyec)
10348200900S	FRONTAL ALTILLO MOKY RAKY SALONES
10348201000S	FRONTAL ALTILLO MOKY RAKY
10348201100S	FRONTAL ALTILLO MOKY RAKY CATALUÑA
10348211300S	FRONTAL CENTRAL MOKY RAKY SALONES
10348211500S	FRONTAL CENTRAL MOKY RAKY
10348211600S	FRONTAL CENTRAL MOKY RAKY
10349340002S	FR.CEN. MOKY RAKY CHINOS 2CR,120E

MECÁNICA (MANUAL DE PIEZAS)

10349340102S	FR.CEN. MOKY RAKY CHINOS 3CR,240E
10349340202S	FR.CEN. MOKY RAKY CHINOS 5CR,600E
10349340302S	FR.CEN.MOKY RAKY CHINOS 5CR,1000E
10349340502S	FR.CEN. MOKY RAKY CHINOS 2CR,240E
10349340603S	FR.CEN. MOKY RAKY CHINOS 2CR,600E
10348220102S	FRONTAL INFERIOR MOKY RAKY(BARES)
10348220202S	FRONTAL INFERIOR MOKY RAKY(BARES)
10348220302S	FRONTAL INFERIOR MOKY RAKY(SALON)
10348220402S	FRONTAL INFERIOR MOKY RAKY(SALON)
10348220500S	FRONTAL INFER. MOKY RAKY + SALON
10348220600S	FRONTAL INFER. MOKY RAKY B2B SAL.
10348220700S	FRONTAL INFER. MOKY RAKY

10348180100S	CINTA 1 SUP. IZQ. MOKY RAKY
10348180200S	CINTA 2 SUP. CEN. MOKY RAKY
10348180300S	CINTA 3 SUP. DER. MOKY RAKY
10348180400S	CINTA 4 INF. IZQ. MOKY RAKY
10348180500S	CINTA 5 INF. CEN. MOKY RAKY
10348180600S	CINTA 6 INF. DER. MOKY RAKY

10205460003 MOKY RAKY

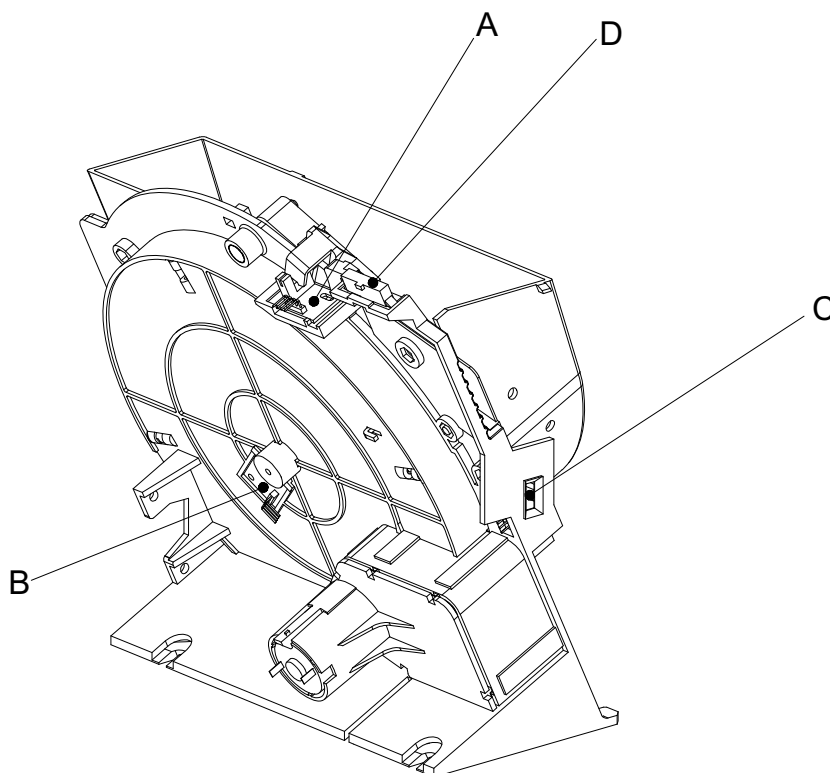
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

MOKY RAKY 10205460003

1.- DESCRIPCIÓN

Este “hopper” es un desarrollo de Recreativos Franco, S.A.U., en el que hay que destacar:

- ◊ Un motor (12V corriente continua) que provoca el giro del plato, en el que van acopladas las palas que recogen las monedas.
- ◊ Dispone de un balancín que activa el “opto” (A) encargado de contar las monedas que salen de él.
- ◊ En la parte trasera lleva un opto (B) que regula la velocidad de giro, y que en caso de atasco invierte el giro para eliminarlo.
- ◊ Está dotado de un sistema que en caso de no detectar la expulsión de monedas en un tiempo estimado, cuando está pagando, invierte el giro, hasta 3 veces, para facilitar la recogida y continuar pagando.
- ◊ La parte delantera está provista de un “opto” (C) que con el contenedor de monedas incorporado en cada máquina vacía el hopper sin necesidad de sacarlo, hasta la última moneda, y reflejando el conteo de las mismas en el display superior de la máquina. Para realizar esta operación basta con ponerla máquina en modo de test.
- ◊ Al fondo lleva un rebosadero de caída al cajón.
- ◊ Es un hopper multimonedas, es decir, que sin ningún cambio se pueden utilizar monedas de distinto diámetro.



2.- INSPECCIÓN PERIÓDICA Y MANTENIMIENTO

Para un perfecto funcionamiento de hopper hay que:

- 1.- Comprobar que las palas que recogen las monedas sobresalgan del plato 3mm. aproximadamente, en los extremos.
- 2.- Comprobar que las placas de opto estén bien fijadas.

¡IMPORTANTE!

EL OPTO DEL HOPPER DEBE LIMPIARSE AL MENOS UNA VEZ AL MES. (UTILIZANDO UNA BROCHA)

3.- PRECAUCIÓN

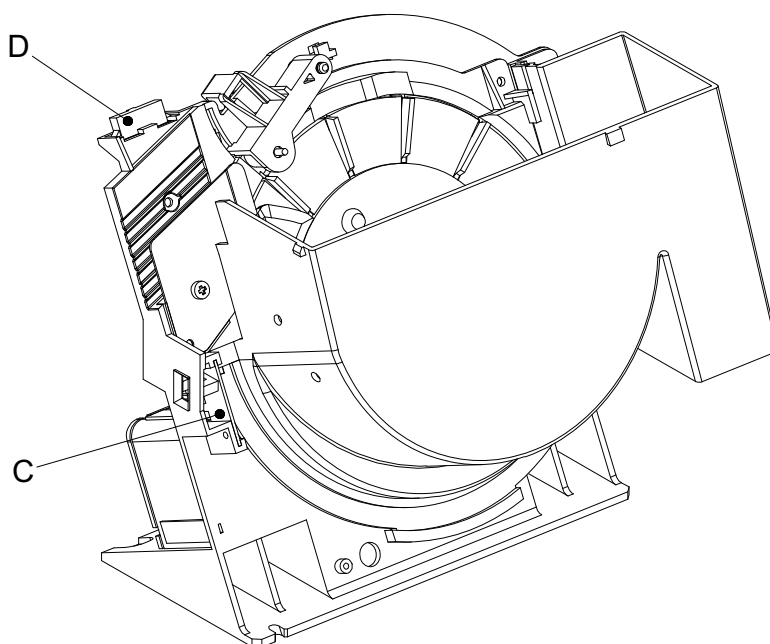
- 1.- Antes de sacar el hopper es imprescindible retirar el conector situado en la parte superior delantera.
- 2.- No usar ningún tipo de aceite o de engrase en el hopper o motor.
- 3.- Después de la revisión y mantenimiento de hopper comprobar su funcionamiento. Este puede ser realizado usando el modo de test de la máquina. (Ver test de verificación).

4.- AJUSTES

Debido a su diseño no precisa ningún tipo de ajuste.

5.-CONEXIÓN DEL HOPPER

Una vez introducido el hopper a tope por las guías de la bandeja situada en la base interior del mueble, se conecta a través de un conector SMP-10V (D) situado en la parte superior delantera.



CONJUNTO DE RODILLOS

Existen dos versiones del rodillo:

- Rodillo sencillo, únicamente con luces y tambor.
- Rodillo con cortina obturadora y display.

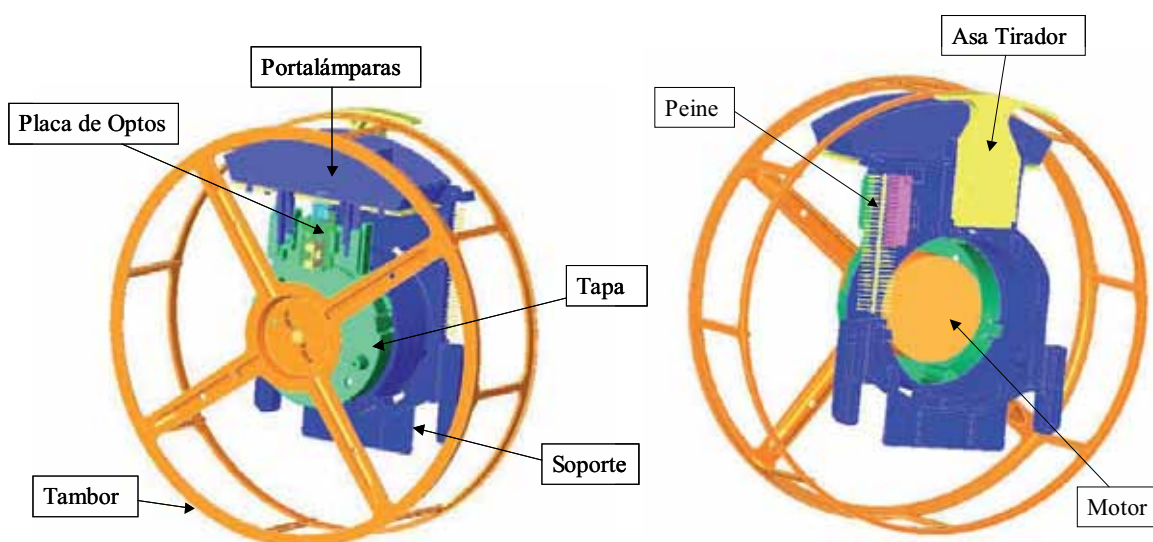
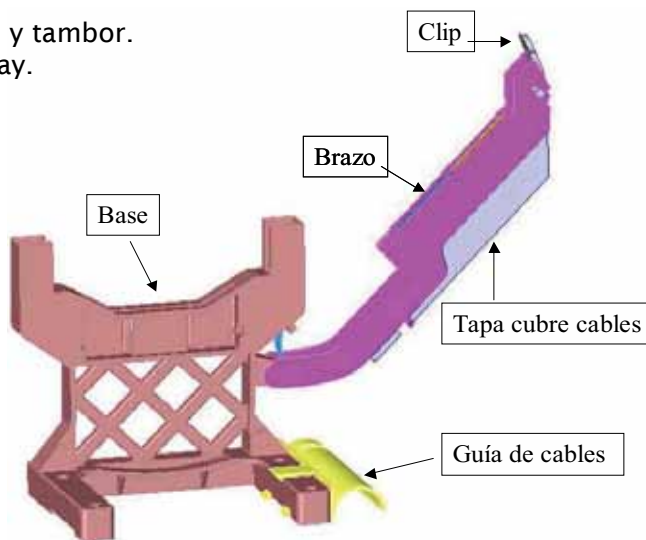
1.-DESCRIPCIÓN

RODILLO SENCILLO

Consta de dos partes:

♦ **Elementos fijos al panel de la máquina:**

♦ **Elementos extraíbles**



RODILLO CON CORTINA OBTURADORA

Se obtiene como adicción de un módulo al Rodillo sencillo.

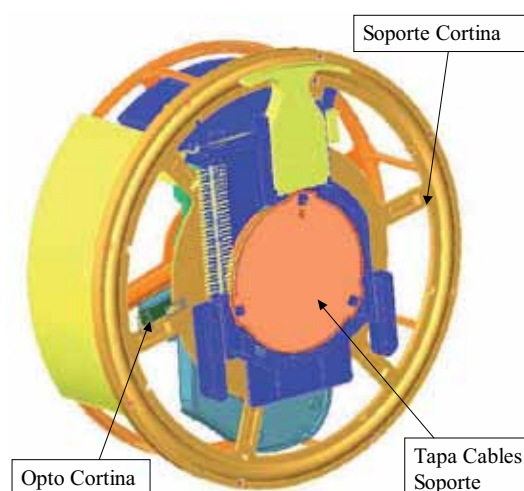
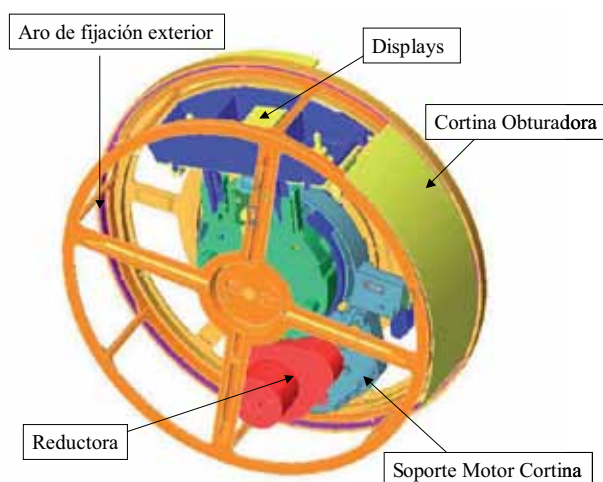
Contiene un plato giratorio, que al ser accionado en uno u otro sentido permite desplazar una cortina opaca, impidiendo o no la visión del cliente del conjunto de luces y displays, incrementando así las opciones del juego.

♦ **Elementos fijos al panel de la máquina:**

Tan solo se añade un segundo conector de 14 pines al brazo, con respecto al rodillo sencillo.

♦ Elementos extraíbles:

Con respecto al rodillo sencillo se añaden los siguientes elementos:



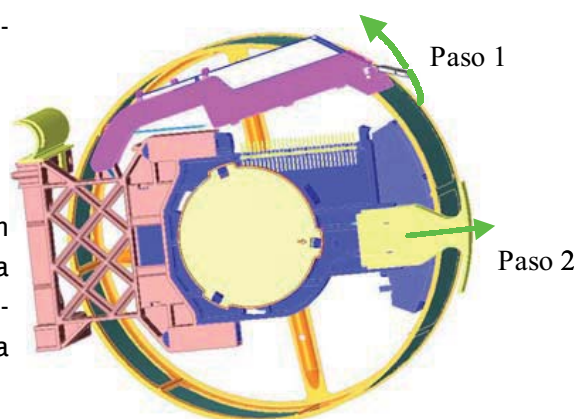
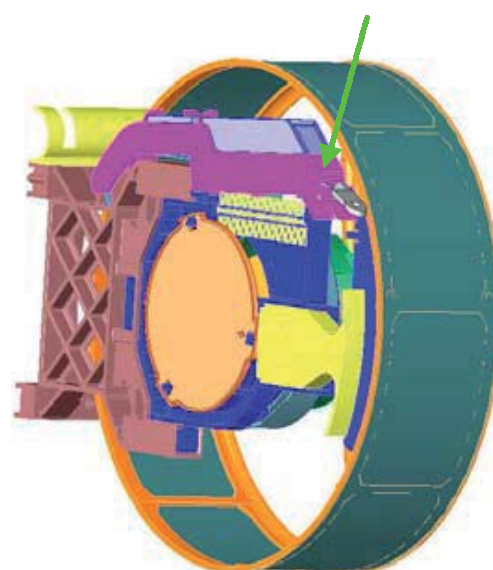
2.-MONTAJE DEL RODILLO EN LA BASE

2.1 INSTALACIÓN

Introducir los dos salientes del soporte en las guías de la base y empujar el «asa» hasta escuchar un «click», entonces sabremos que el soporte está en su posición. Una vez esté en su posición presionar el brazo según foto, el peine se introduce en los contactos del brazo y ahí presionar con fuerza hasta escuchar un «click». El rodillo quedará instalado y conectado.

2.2 EXTRACCIÓN DEL RODILLO

Empujar el «clip» hacia arriba (paso 1) según indica la figura, de esta forma se realiza la desconexión eléctrica, y deslizar hacia el exterior (paso 2) tirando del asa firmemente hasta sacar el conjunto soporte completo.

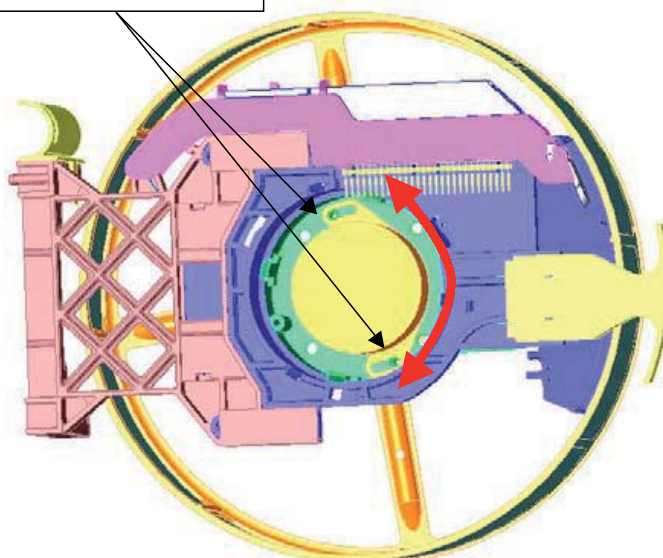


3.1 SINCRONISMO DEL TAMBOR

En caso de que la figura no quede centrada en la línea de premios, o bien que la ventana traslúcida no quede centrada sobre el display, impidiendo su correcta visión, es necesario realizar un ajuste de la sincronización del motor.

♦ Ejecutar el Test 9 de la máquina hasta colocar el rodillo correspondiente en situación de sincronización, esto es, la lengüeta del tambor debe quedar totalmente alineada entre las columnas del opto. Si la lengüeta queda por encima del opto, extraer el rodillo tal y como se ha indicado en procesos anteriores y proceder de la siguiente manera:

Tornillos de fijación del motor 48P



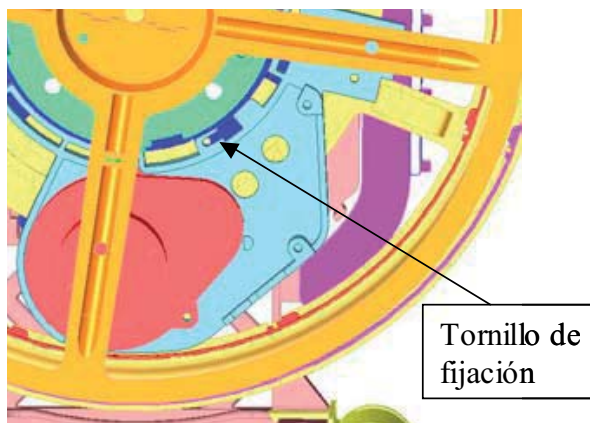
1. Retirar la Tapa Cables soporte.
 2. Aflojar los dos tornillos de fijación del motor de 48P.
 3. Mirando desde el lado en el que se ve el motor, girar este en sentido horario, gracias a la «ranura» de ajuste que el motor posee (ver figura). Seguirá más o menos en función del error observado al realizar el sincronismo.
 4. Apretar los tornillos, colocar la tapa, instalar el rodillo, sincronizar estos y comprobar la posición del opto. Sino fuera correcta, repetir el proceso de ajuste descrito.
- Si la lengüeta queda por debajo del opto, realizar los pasos indicados anteriormente, si bien en el paso 3 se debe girar el motor en sentido antihorario.

♦ Si al realizar el ajuste hubiera que girar el motor en un sentido y se hubiera alcanzado uno de los extremos de la «ranura» de ajuste, centrar el tornillo sobre el centro de la «ranura», montar el rodillo y sincronizar. De esta forma la máquina asignará una disposición de alimentación de bobinas del motor distinta a la anterior, permitiendo el ajuste, si fuera necesario.

CONJUNTO DE RODILLOS (AJUSTES)

3.2 AJUSTE DE LA CORTINA OBTURADORA

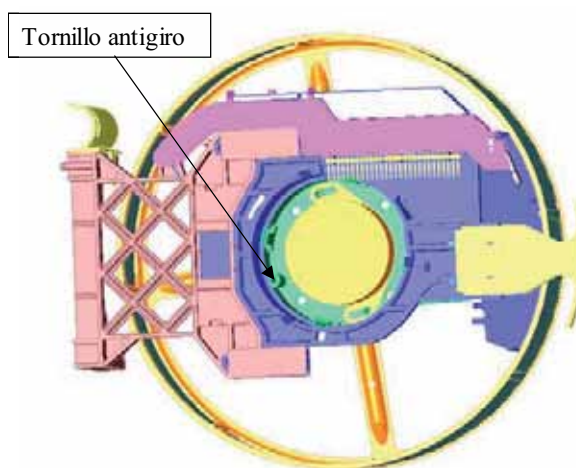
Si la cortina obturadora no para correctamente centrada es posible realizar un ajuste de la parada de la misma de unos 8°. Para ello es necesario aflojar el tornillo de fijación del soporte de cortina al soporte principal del rodillo y girar uno con respecto a otro según sea necesario. El tornillo de fijación puede instalarse en cualquiera de las tres posiciones posibles.



3.3 AJUSTE DE LA POSICIÓN DE LUCES

Es posible ajustar la posición relativa de las luces respecto de la línea de premios, mediante el giro del conjunto motor tambor 7 portalámparas. Para ello es necesario retirar la Tapa Cables Soporte y acceder al tornillo antigiro.

Girar, entonces, el conjunto hasta la posición deseada. Después apretar de nuevo el tornillo, asegurándose de que la arandela dentada queda por encima del aro de fijación del soporte. El sincronismo del motor no se pierde al realizar esta operación.



4.- TEST DE VERIFICACIÓN DEL ESTADO DE LOS RODILLOS

Test 2: Los rodillos giran hasta situar la cortina traslúcida frente a los displays. Se comprueba:

- Correcto sincronizado del rodillo. Si este no es correcto el display no aparece centrado en la ventana.
- Correcto funcionamiento de todos los displays de la máquina incluidos los del rodillo. Aparece una secuencia numérica descendente, para acabar con una combinación fija de dígitos que se mantiene durante unos segundos.

Test 9: Entre otras posibilidades se comprueba la correcta sincronización de los rodillos, inferiores o superiores, así como la parada en figuras iguales en los tres rodillos y su posición relativa a la línea de premios.

Test 12: Se verifica el correcto funcionamiento de la cortina. En los esta dos «UP» & «DOWN», se puede mover la cortina entre la posición de obturación o de cortina escondida.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
10205460003 MOKY RAKY

Problema	Posible causa	Solución
El tambor no gira	- Conector del brazo se ha salido. - Conector del motor al peine del soporte salido. - El peine que va insertado en el soporte se ha salido.	- Retirar la tapa cables brazo y empujar el conector hasta reubicarlo bajo el gancho de fijación - Verificar la correcta posición de los conectores (Ver Fig. 1) - Volver a introducir. Si los clips de sujeción se hubiesen deteriorado, aplicar una mínima cantidad de adhesivo sobre el fondo del alojamiento antes de volver a insertar el peine.
El tambor vibra o gira de forma irregular	- Mala conexión eléctrica de alguna de las bobinas del motor.	- Revisar las conexiones eléctricas y/o los terminales de engaste insertados por completo
El tambor no para	- Mala conexión eléctrica - Lengüeta del tambor no presente - Mala sincronización del motor	- Revisar las conexiones eléctricas y/o los terminales de engaste insertados por completo - Insertar lengüeta - Aflojar los tornillos de fijación del motor y girar levemente el motor A continuación ajustar el sincronismo
La figuras no aparecen centradas correctamente en la línea de premios	- Sincronismo del motor incorrectamente ajustado	- Ajustar sincronismo.
El display no aparece centrado en la ventana traslúcida del tambor	- Sincronismo del motor incorrectamente ajustado	- Ajustar sincronismo.
Las luces no aparecen centradas respecto de la línea de premios	- Incorrecto ajuste del conjunto luces	- Ajustar la posición correcta y fijar con tornillo antigiro
No se ilumina alguno o todos los leds	- Mala conexión eléctrica - Conector del brazo se ha salido	- Verificar la correcta posición de los conectores. Ver Fig. 1 - Retirar la tapa cables brazo y empujar el conector hasta reubicarlo bajo el gancho de fijación

Problema	Posible causa	Solución
No se ilumina alguno o todos los leds	- El peine que va insertado en el soporte se ha salido	- Volver a introducir. Si los clips de sujeción se hubiesen deteriorado, aplicar una mínima cantidad de adhesivo sobre el fondo del alojamiento antes de volver a insertar el peine
Fallan segmentos en el Display	- Mala conexión eléctrica - Conector del brazo se ha salido - El peine que va insertado en el soporte se ha salido	- Verificar la correcta posición de los conectores. - Retirar la tapa cables brazo y empujar el conector hasta reubicarlo bajo el gancho de fijación - Volver a introducir. Si los clips de sujeción se hubiesen deteriorado, aplicar una mínima cantidad de adhesivo sobre el fondo del alojamiento antes de volver a insertar el peine
En la parada del tambor se observa una notable vibración	- Tornillos de sujeción de la base al panel flojos - Juntas tóricas de amortiguación fuera de su alojamiento	- Apretar - Desmontar el tambor y reemplazar juntas tóricas
Al girar el tambor se escuchan ruidos	- El tambor roza con algún elemento estático	- Verificar que todas las tapas de cables (base, soporte y brazo) están correctamente montadas y que cumplen su función. - Verificar que todos los pines del Aro de Fijación de Cortina Exterior están introducidos - Es posible que alguna rebaba del perímetro del tambor roce levemente con el Aro de Fijación Exterior. Repasar con una cuchilla
Al tirar del asa el rodillo no sale	- No se ha desconectado el brazo	- Tirar del clip para desconectar el brazo. Si al ejercer una fuerza excesiva se hubiera desmontado el Asa, sacar el rodillo e insertar el Asa en sus guías, con el saliente entre los dos toques del soporte

MOKY RAKY

10205460003

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

MOKY RAKY
10205460003

Problema	Posible causa	Solución
No es posible girar el brazo para conectar este	- El soporte no se encuentra completamente introducido en la base	- Empujar el asa tirador hasta introducir el soporte por completo
Al conectar el brazo no se escucha <<click>>	- El brazo no alcanza su posición final	- Hacer una fuerza del orden de 6/7 kg. en sentido de cierre
La cortina no para centrada	- Mal ajuste de la parada	- Ajustar correctamente
La cortina no se mueve	- El reductor no recibe alimentación	- Verificar conectores eléctricos - Verificar que los cables de alimentación están correctamente soldados a los pines del motor
La cortina no para	- Conexión al opto defectuosa - Placa de Opto Sensor defectuosa	- Revisar conexiones - Cambiar placa de Optos
La cortina roza con el tambor	- La cortina se ha salido de los pines del soporte/ aro fijación - Se ha roto la fijación de la cortina	- Recolocar cortina - Cambiar cortina
La posición de la cortina es completamente errónea	- La cortina se ha insertado en una posición equivocada	- Desmontar e insertarla según se indica en la figura 2



Rodillo sin cortina

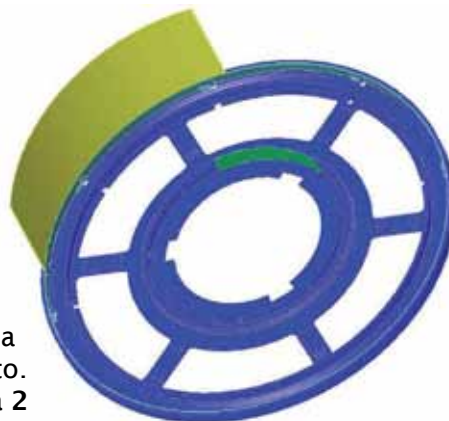


Rodillo con cortina

Figura 1

Posición relativa entre la cortina y la lengüeta de lectura del opto.

Figura 2



MANTENIMIENTO

Mantenimiento periódico de la máquina

	DIARIO	SEMANAL	MENSUAL
LIMPIEZA	Exterior de la máquina.	General de interior de la máquina.	Optodetectores del selector de monedas, aceptador de billetes y mecanismo pagador "hopper", etc.
COMPROBAR	Contactos. Leds.	Ajuste del microinterruptor de salida de monedas del "hopper". Ajustes de la bobina de desvío al cajón y al "hopper".	Funcionamiento de todas las cerraduras en general. Estado de las diferentes placas de la máquina, reapretando sus circuitos integrados y sus conexiones

El aparato no debe limpiarse mediante un chorro de agua

ALMACENAMIENTO

CONDICIONES DE ALMACENAMIENTO

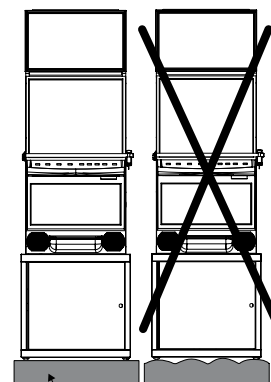
-Almacenar en un lugar protegido de la lluvia, radiación solar directa, y polvo excesivo.



-En caso de ambientes húmedos se debe situar en el interior del mueble principal de la máquina una o varias bolsas antihumedad.

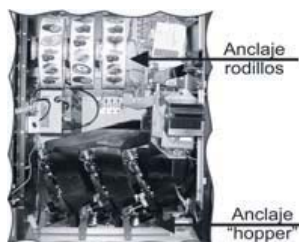


- ◊ La máquina se debe situar en posición vertical y nunca apilada.



15 cm Aprox.

- En el caso de almacenamiento sobre una superficie irregular, las máquinas deberán situarse sobre una base resistente y plana. Es conveniente, en cualquier caso, que la superficie sobre la que reposa la máquina esté separada del suelo al menos, 15 cm.

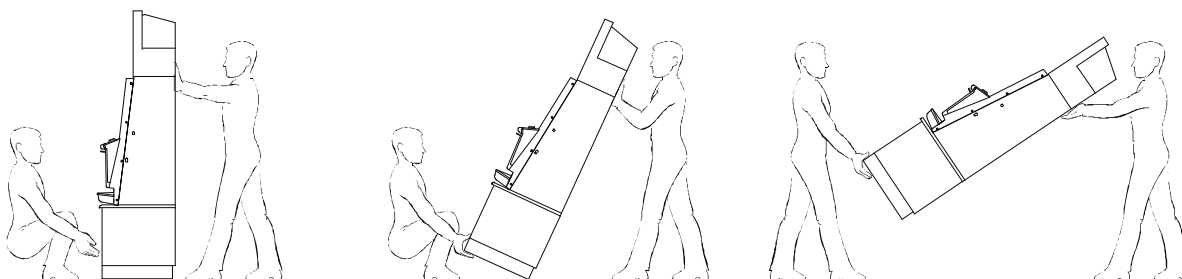


- Se deben fijar las partes móviles interiores de la máquina, para un almacenamiento prolongado. Fundamentalmente se debe comprobar que los rodillos y el "hopper" están correctamente situados en sus anclajes.



- Es recomendable proteger el exterior de la máquina para evitar golpes y deterioro del acabado.

SECUENCIA DE CÓMO TRANSPORTAR LA MÁQUINA



EXTENSIÓN DE GARANTÍA

GARANTÍA

MOKY RAKY
10205460003

RECREATIVOS FRANCO, S.A.U.
Pza DE CRONOS Nº 4
28037 MADRID
CIF: A/28415594
Dpto. Servicio Post Venta
Teléf.: (34) 91 440 92 51
Correo electrónico: reparaciones@rfranco.com

Recreativos Franco, S.A.U garantiza este producto conforme a la ley 23/2003 del 10 de julio.

Extensión de garantía

Nuestro producto está garantizado por defecto de fabricación durante 6 meses desde la fecha de activación que será la que indica el boletín de instalación.

Sólo una copia del boletín de instalación se considera acreditativo de esta extensión de garantía y deberá ser adjuntada para cualquier reclamación.

Por extensión de garantía se entiende la sustitución o reparación del componente reconocido no conforme en la fabricación y provistos de la etiqueta identificativa.

Quedan excluidos de la garantía los daños ocasionados por: mal uso, mala instalación o no conforme con las recomendaciones de este **MANUAL DE SERVICIO TÉCNICO**.

Todo elemento no fungible que por cualquier circunstancia no esté provisto de la etiqueta de garantía no podrá acogerse a la presente garantía.

Ninguna persona está autorizada a modificar los términos de esta extensión de garantía o a extender otra, verbal o escrita, en nombre de Recreativos Franco

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Declaración CE de Conformidad

Nosotros RECREATIVOS FRANCO S.A.U.

Domicilio: Plaza de Cronos, 4
28037 Madrid - ESPAÑA
Tel. 91 440 92 00

declaramos que el siguiente aparato está fabricado conforme a las Directivas Europeas.

Descripción: MAQUINA RECREATIVA Y DE AZAR
Marca: RECREATIVOS FRANCO
Familia: RF 6
Juegos: MOKY RAKY
MOKY RAKY SALON
MOKY RAKY SALON +
MOKY RAKY B2B

Directiva de baja tensión 2006/95/CE.

Normas armonizadas aplicadas:

- UNE-EN 62233:2009
- UNE-EN 60335-1:2002 +A11:2004 +A1:2005 +A12:2006 +A2:2007 +A13:2009
- UNE-EN 60335-2-82:2004+A1:2008

Directiva de Compatibilidad electromagnética 2004/108/CE.

Normas armonizadas aplicadas:

- UNE-EN 55014-1:2008 +A1:2009
- UNE-EN 61000-3-2:2006 +A1:2010 +A2:2010
- UNE-EN 61000-3-3:2009
- UNE-EN 55014-2:1998 +A1:2002 +A2:2009
 - UNE-EN 61000-4-2:2010
 - UNE-EN 61000-4-3:2007 +A1:2008 +A2:2011
 - UNE-EN 61000-4-4:2005 +A1:2010
 - UNE-EN 61000-4-5:2007
 - UNE-EN 61000-4-6:2009
 - UNE-EN 61000-4-11:2005

Directiva de RoHS 2011/65/CE.

Firmado en Madrid 2 de Enero de 2013



Jesús Franco Muñoz
Administrador Único