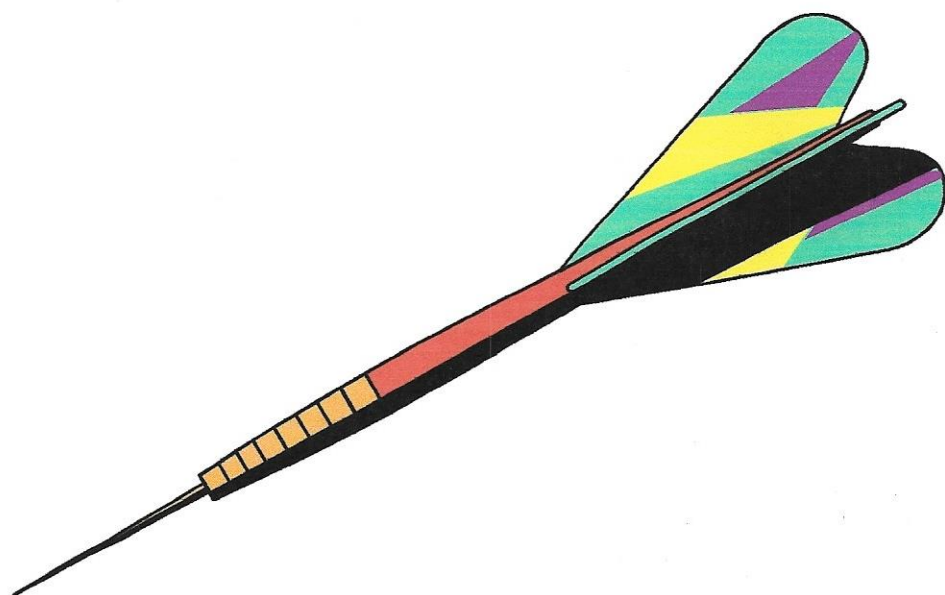


MANUAL TECNICO

OLAKOA



Juegos KIT-PLUS

15 JUEGOS CRICKET:

•Cricket, •Cricket pick-it, •Cricket shuffle-it, •Cricket chance-it, •Cricket end, •Cricket pair, •Cricket pick-it pair, •Cricket shuffle-it pair, •Cricket chance-it pair, •Cricket end pair, •Cricket team, •Cricket pick-it team, •Cricket shuffle-it team, •Cricket chance-it team, •Cricket end team.

15 JUEGOS CRICKET NO SCORE:

•Cricket no score, •Cricket no score pick-it, •Cricket no score shuffle-it, •Cricket no score chance-it, •Cricket no score end, •Cricket no score pair, •Cricket no score pick-it pair, •Cricket no score shuffle-it pair, •Cricket no score chance-it pair, •Cricket no score end pair, •Cricket no score team, •Cricket no score pick-it team, •Cricket no score shuffle-it team, •Cricket no score chance-it team, •Cricket no score end team.

15 JUEGOS CRICKET CUT THROAT:

•Cricket cut throat, •Cricket cut throat pick-it, •Cricket cut throat shuffle-it, •Cricket cut throat chance-it, •Cricket cut throat end, •Cricket cut throat pair, •Cricket cut throat pick-it pair, •Cricket cut throat shuffle-it pair, •Cricket cut throat chance-it pair, •Cricket cut throat end pair, •Cricket cut throat team, •Cricket cut throat pick-it team, •Cricket cut throat shuffle-it team, •Cricket cut throat chance-it team, •Cricket cut throat end team.

15 JUEGOS BLACK OUT JOE:

•Black out Joe, •Black out Joe pick-it, •Black out Joe shuffle-it, •Black out Joe chance-it, •Black out Joe end, •Black out Joe pair, •Black out Joe pick-it pair, •Black out Joe shuffle-it pair, •Black out Joe chance-it pair, •Black out Joe end pair, •Black out Joe team, •Black out Joe pick-it team, •Black out Joe shuffle-it team, •Black out Joe chance-it team, •Black out Joe end team.

10 JUEGOS COUNT UP:

•Pub, •Hi-Score, •Bull Masters, •Lo-Score, •Super-Score, •Super 100, •Baseball, •Shanghai, •Scram, •Roulette.

9 JUEGOS KILLER:

•Parchessi, •Parchessi equal, •Parchessi end, •Parchessi team, •Parchessi equal team, •Parchessi end team, •Parchessi pair, •Parchessi equal pair, •Parchessi end pair.

54 JUEGOS 180:

•180, •180 double in, •180 double out, •180 double in-out, •180 masters out, •180 double in-masters out, •180 equal, •180 double in equal, •180 double out equal, •180 double in-out equal, •180 masters out equal, •180 double in-masters out equal, •180 end, •180 double in end, •180 double out end, •180 double in-out end, •180 masters out end, •180 double in-masters out end, •180 team, •180 double in team, •180 double out team, •180 double in-out team, •180 masters out team, •180 double in-masters out team, •180 equal team, •180 double in equal team, •180 double out equal team, •180 double in-out equal team, •180 masters out equal team, •180 double in-masters out equal team, •180 end team, •180 double in end team, •180 double out end team, •180 double in-out end team, •180 masters out end team, •180 double in-masters out end team, •180 pair, •180 double in pair, •180 double out pair, •180 double in-out pair, •180 masters out pair, •180 double in-masters out pair, •180 equal pair, •180 double in equal pair, •180 double out equal pair, •180 double in-out equal pair, •180 masters out equal pair, •180 double in-masters out equal pair, •180 end pair, •180 double in end pair, •180 double out end pair, •180 double in-out end pair, •180 masters out end pair, •180 double in-masters out end pair.

54 JUEGOS 301:

•301, •301 double in, •301 double out, •301 double in-out, •301 masters out, •301 double in-masters out, •301 equal, •301 double in equal, •301 double out equal, •301 double in-out equal, •301 masters out equal, •301 double in-masters out equal, •301 end, •301 double in end, •301 double out end, •301 double in-out end, •301 masters out end, •301 double in-masters out end, •301 team, •301 double in team, •301 double out team, •301 double in-out team, •301 masters out team, •301 double in-masters out team, •301 equal team, •301 double in equal team, •301 double out equal team, •301 double in-out equal team, •301 masters out equal team, •301 double in-masters out equal team, •301 end team, •301 double in end team, •301 double out end team, •301 double in-out end team, •301 masters out end team, •301 double in-masters out end team, •301 pair, •301 double in pair, •301 double out pair, •301 double in-out pair, •301 masters out pair, •301 double in-masters out pair, •301 equal pair, •301 double in equal pair, •301 double out equal pair, •301 double in-out equal pair, •301 masters out equal pair, •301 double in-masters out equal pair, •301 end pair, •301 double in end pair, •301 double out end pair, •301 double in-out end pair, •301 masters out end pair, •301 double in-masters out end pair.

54 JUEGOS 501:

•501, •501 double in, •501 double out, •501 double in-out, •501 masters out, •501 double in-masters out, •501 equal, •501 double in equal, •501 double out equal, •501 double in-out equal, •501 masters out equal, •501 double in-masters out equal, •501 end, •501 double in end, •501 double out end, •501 double in-out end, •501 masters out end, •501 double in-masters out end, •501 team, •501 double in team, •501 double out team, •501 double in-out team, •501 masters out team, •501 double in-masters out team, •501 equal team, •501 double in equal team, •501 double out equal team, •501 double in-out equal team, •501 masters out equal team, •501 double in-masters out equal team, •501 end team, •501 double in end team, •501 double out end team, •501 double in-out end team, •501 masters out end team, •501 double in-masters out end team, •501 pair, •501 double in pair, •501 double out pair, •501 double in-out pair, •501 masters out pair, •501 double in-masters out pair, •501 equal pair, •501 double in equal pair, •501 double out equal pair, •501 double in-out equal pair, •501 masters out equal pair, •501 double in-masters out equal pair, •501 end pair, •501 double in end pair, •501 double out end pair, •501 double in-out end pair, •501 masters out end pair, •501 double in-masters out end pair.

54 JUEGOS 501 FIVE:

•501 Five, •501 Five double in, •501 Five double out, •501 Five double in-out, •501 Five masters out, •501 Five double in-masters out, •501 Five equal, •501 Five double in equal, •501 Five double out equal, •501 Five double in-out equal, •501 Five masters out equal, •501 Five double in-masters out equal, •501 Five end, •501 Five double in end, •501 Five double out end, •501 Five double in-out end, •501 Five masters out end, •501 Five double in-masters out end, •501 Five double in team, •501 Five double out team, •501 Five double in-out team, •501 Five double in-out team, •501 masters out team, •501 double in-masters out team, •501 Five equal team, •501 Five double in equal team, •501 Five double out equal team, •501 Five double in-out equal team, •501 Five masters out equal team, •501 Five double in-masters out equal team, •501 Five end team, •501 Five double in end team, •501 Five double out end team, •501 Five double in-out end team, •501 Five masters out end team, •501 Five double in-masters out end team, •501 Five pair, •501 Five double in pair, •501 Five double out pair, •501 Five double in-out pair, •501 Five masters out pair, •501 Five double in-masters out pair, •501 Five equal pair, •501 Five double in equal pair, •501 Five double out equal pair, •501 Five double in-out equal pair, •501 Five masters out equal pair, •501 Five double in-masters out equal pair, •501 Five end pair, •501 Five double in end pair, •501 Five double out end pair, •501 Five double in-out end pair, •501 Five masters out end pair, •501 Five double in-masters out end pair.

54 JUEGOS 701:

•701, •701 double in, •701 double out, •701 double in-out, •701 masters out, •701 double in-masters out, •701 equal, •701 double in equal, •701 double out equal, •701 double in-out equal, •701 masters out equal, •701 double in-masters out equal, •701 end, •701 double in end, •701 double out end, •701 double in-out end, •701 masters out end, •701 double in-masters out end, •701 team, •701 double in team, •701 double out team, •701 double in-out team, •701 masters out team, •701 double in-masters out team, •701 equal team, •701 double in equal team, •701 double out equal team, •701 double in-out equal team, •701 masters out equal team, •701 double in-masters out equal team, •701 end team, •701 double in end team, •701 double out end team, •701 double in-out end team, •701 masters out end team, •701 double in-masters out end team, •701 pair, •701 double in pair, •701 double out pair, •701 double in-out pair, •701 masters out pair, •701 double in-masters out pair, •701 equal pair, •701 double in equal pair, •701 double out equal pair, •701 double in-out equal pair, •701 masters out equal pair, •701 double in-masters out equal pair, •701 end pair, •701 double in end pair, •701 double out end pair, •701 double in-out end pair, •701 masters out end pair, •701 double in-masters out end pair.

1 JUEGO DE ENTRENAMIENTO:

•Solo 301.

TOTAL = 350 Juegos distintos!

- * Los triples puntúan tres puntos, los dobles puntúan dos puntos, y los simples puntúan un punto.
- * Gana el jugador que, tras nueve rondas, consigue mayor puntuación.

10 - 301 PARCHIS © 1993 COMPUMATIC*

9 JUEGOS

- * De 1 a 8 jugadores por partida.
- * Cada jugador tira tres dardos por Ronda. Todos los jugadores empiezan con 0 puntos.
- * Cuando un jugador consigue igualar la puntuación de otro, este otro jugador empieza de nuevo con 0 puntos.
- * Gana el jugador que primero consigue 301 puntos.
- * Cuando un jugador puntúa por encima de 301, retrocede el exceso de puntos y produce un <<BUST>>. Tras su quinto <<BUST>>, un jugador queda descalificado.

11 - 180 54 JUEGOS

12 - 301 54 JUEGOS

13 - 501 54 JUEGOS

14 - 701 54 JUEGOS

- * De 1 a 8 jugadores por partida.
- * Cada jugador tira tres dardos por Ronda.
- * La partida se inicia con 180 (301-501-701) puntos en todos los marcadores.
- * Los puntos obtenidos por cada jugador se descuentan de su marcador.
- * Gana el jugador que primero consigue llegar exactamente a 0 puntos.
- * Cuando un jugador puntúa por debajo de 0, su turno finaliza, los puntos logrados en la ronda en curso quedan anulados y produce un <<BUST>>. Tras su quinto <<BUST>>, un jugador queda descalificado.

15 - 501 FIVE © 1994 COMPUMATIC*

54 JUEGOS

- * De 1 a 8 jugadores por partida.
- * Cada jugador tira tres dardos por Ronda.
- * La partida se inicia con 501 puntos en todos los marcadores.
- * Los puntos obtenidos por cada jugador se descuentan de su marcador.
- * Inicialmente, los sectores triples puntúan como quintuples.
- * Cuando la puntuación de algún jugador alcanza 301 o menos puntos, en las próximas rondas los sectores triples puntuarán normalmente como triples.
- * Gana el jugador que primero consigue llegar exactamente a 0 puntos.
- * Cuando un jugador puntúa por debajo de 0, su turno finaliza, los puntos logrados en la ronda en curso quedan anulados y produce un <<BUST>>. Tras su quinto <<BUST>>, un jugador queda descalificado.

VARIANTES DE 180/301/501/501 FIVE/701

- DOUBLE IN** : El juego se abre sólo con Doble o Bull.
- DOUBLE OUT** : El juego debe cerrarse con Doble o Bull, para llegar exactamente a 0 puntos.
- MASTERS OUT** : El juego debe cerrarse con Doble, Triple o Bull, para llegar exactamente a 0 puntos.
- EQUAL** : Cuando un jugador llega a 0 puntos, la ronda continúa. Si al final de la ronda, más de un jugador ha llegado a 0 puntos, el jugador que haya llegado con menos dardos es el ganador.
- END © 1995 Compumatic** : Para 3 o más jugadores. Cuando un jugador llega a 0 puntos, todo el juego continúa con el resto de jugadores, hasta que sólo queda un jugador en juego. Este jugador es el perdedor.

VARIANTES PARA LIGA DE 180/301/501/501 FIVE/701/ CRICKET/CRICKET CUT THROAT

- VARIANTE TEAM** : Para 4, 6 u 8 jugadores. Se construyen 2 equipos, con 2, 3 o 4 Jugadores por equipo.
- VARIANTE PAR** : Para 4, 6 u 8 jugadores. Se construyen 2,3 o 4 parejas. Cada pareja consta de 2 jugadores.
- Las reglas de juego y condiciones para ganar en los juegos de liga son las mismas que en los juegos normales, con las siguientes excepciones:
- PARA 180/301/501/501 FIVE/701** : Un jugador sólo puede cerrar cuando la suma de los puntos de todos sus colegas de pareja o equipo sea inferior a la suma de los puntos de todas las otras parejas, o del otro equipo.

16 - CRICKET 15 JUEGOS

- * Los jugadores deben tirar a los sectores 15-20 y Bull. Un número queda cerrado a los tres aciertos.
- * Los TRIPLES sirven como tres aciertos.
- * Los DOBLES sirven como dos aciertos.
- * Los SIMPLES sirven como un acierto.
- * Los impactos en un número cerrado puntúan sólo mientras este número permanece abierto para algún otro jugador.
- * Gana el jugador que, habiendo cerrado todos los números y el Bull, tiene mayor puntuación.

17 - CRICKET CUT-THROAT 15 JUEGOS

- * Mismas reglas que el Cricket, salvo que los aciertos en un número cerrado, producen puntos a todos los jugadores que no tienen cerrado este número.
- * Gana el jugador que, habiendo cerrado todos los números y el Bull, tiene menor puntuación.

18 - BLACK OUT JOE 15 JUEGOS

- * De 1 a 8 jugadores por partida.
- * Al inicio de la partida, deben los jugadores acertar el primer número por la izquierda del marcador de Cricket. (20 para el Cricket standard).
- * Antes de pasar al número siguiente, deben cerrar este número todos los jugadores.
- * Si un jugador ha cerrado el número en curso, sus impactos a este número incrementan puntos a todos los jugadores que aún no lo tienen cerrado.
- * Si el jugador impacta un número diferente al número en curso, los puntos obtenidos se acumulan en su marcador.
- * Gana el jugador que, habiendo cerrado todos los números y el Bull, tiene menor puntuación.

19 - CRICKET NO SCORE 15 JUEGOS

- * Los jugadores deben tirar a los sectores 15-20 y Bull. Un número queda cerrado a los tres aciertos.
- * Los TRIPLES sirven como tres aciertos.
- * Los DOBLES sirven como dos aciertos.
- * Los SIMPLES sirven como un acierto.
- * No hay puntuaciones.
- * Gana el jugador que haya cerrado todos los números y el Bull.

20 - SOLO 301 © 1994 COMPUMATIC *

- * 301 para 1 jugador y 10 rondas.
- * Al final del juego, el calculador inteligente de la máquina, mediante consideraciones profesionales, indica el HANDICAP del Jugador (de 0 a 99).
- * Cuanto mejor es al jugador, menor es el HANDICAP.
- * El HANDICAP es muy útil para preclasificar las ligas y aparear los jugadores.

CRICKET VARIABLE: PICK-IT

- * En todos los juegos de Cricket, se pueden seleccionar los números con los que va a jugar pulsando los mismos sobre la diana. (SÓLO CON MICRODAR PLUS)

CRICKET VARIABLE: CHANCE-IT

- * En todos los juegos de Cricket, los primeros números distintos en los que impacten los dardos, serán los números del juego. (SÓLO CON MICRODAR PLUS)

CRICKET VARIABLE: SHUFFLE-IT

- * En todos los juegos de Cricket, la máquina escogerá los números de modo aleatorio. Se trata de CRICKET VARIABLE TOTAL, es decir, se escogen los 7 números del cricket. (SÓLO CON MICRODAR PLUS)

MODIFICACIÓN DE PARAMETROS

1. ANULAR PARTIDA

Para anular la partida se debe pulsar OUT del teclado numérico y activar el TEST

2. ANULAR CREDITOS

Para anular los créditos se pulsa la tecla IN del teclado numérico y activaremos el TEST.

3. PARA RESETEAR LA MAQUINA

1. Pondremos la máquina en TEST.

2. Marcar en los sectores de la diana: 5-2-9-2.

3. Ver los diferentes menús marcando el número 2 en el teclado numérico.

Cuando veamos en el display de la diana RESET VALUES entrar en el menú con TEAM del teclado numérico.

Mandar a introducir el código y marcaremos en los sectores de la diana: 5-8-9-5

4. Esperar que termine el proceso antes de pulsar ningún botón.

5. Salir de TEST.

- Después de realizar esta operación tendrá que ajustar el valor de monedas y el sonido de juegos

4. AJUSTE DE SONIDO DE JUEGO

1. Pondremos la máquina en TEST.

2. Marcar en los sectores de la diana: 5-2-9-2.

3. Con el número 2 del teclado numérico seleccionamos SOUND TYPE y en el apartado de temporal indicamos de 01 a 00.

- 00 implica sonidos en todos los juegos.
- 01 implica sonidos en algún juego.

CAMBIAR EL PRECIO DE LOS JUEGOS

PROGRAMACION DEL PRECIO

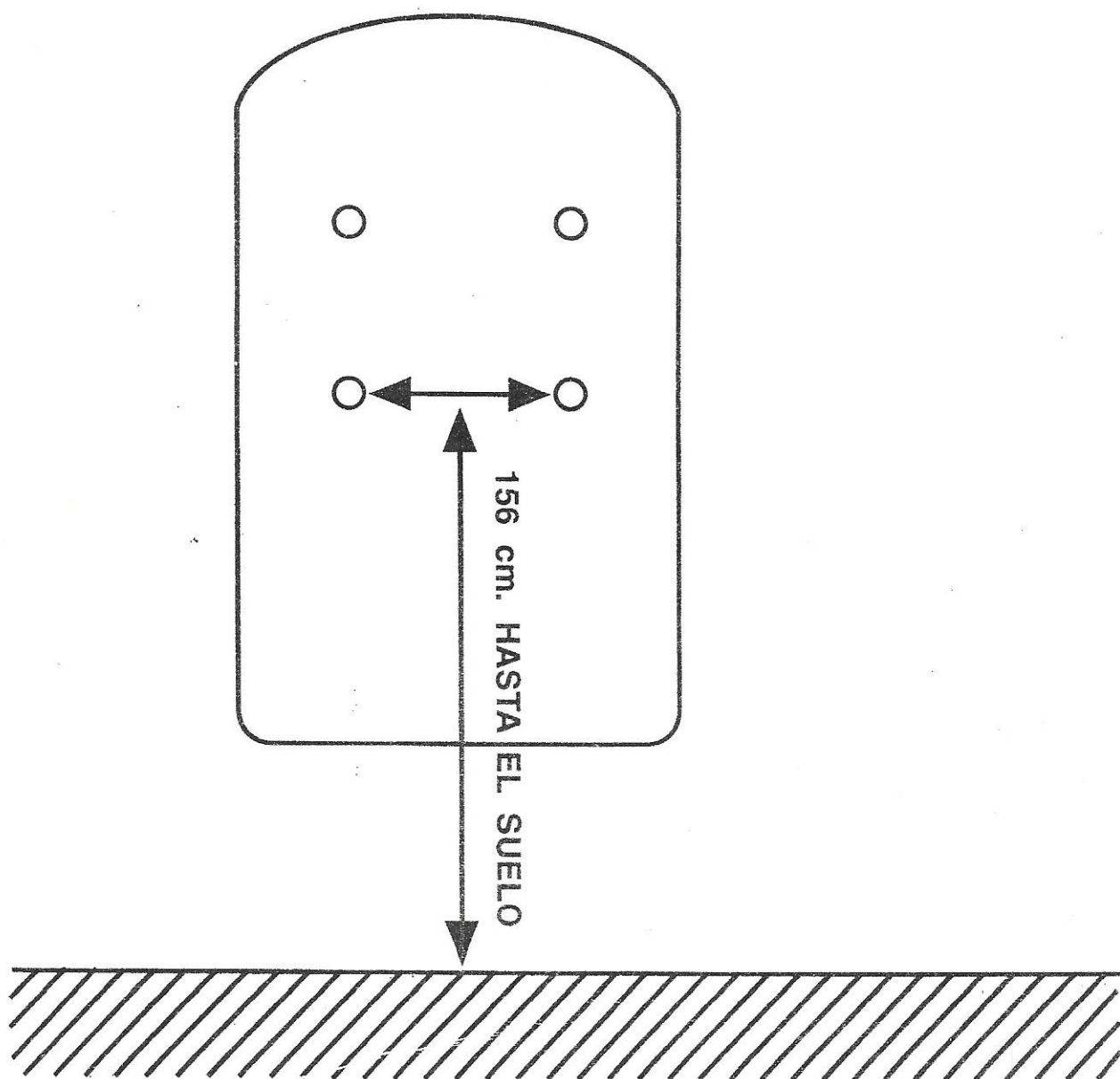
1. Accionar el botón TEST en ON. Este botón se encuentra detrás del panel de la diana, debajo de la Unidad Central.
2. Ver los diferentes menús marcando el número 2 en el teclado numérico. Cuando veamos en el display de arriba de la diana PRICE ADJUST (ajustar precio) entrar en el menú marcando TEAM del teclado numérico
3. Mediante el botón PLAYERS (botón grande rojo) buscar el nombre del juego al que queremos cambiarle los créditos.
4. Seleccionaremos el nuevo valor de créditos pulsando el número 2 repetidas veces hasta encontrar el número de créditos deseado.
5. Grabaremos este valor pulsando TEAM del teclado numérico
6. Si no queremos cambiar nada más desactivaremos el botón TEST en OFF. Apagar la diana para grabar estos cambios.

CAMBIAR NUMERO DE RONDAS

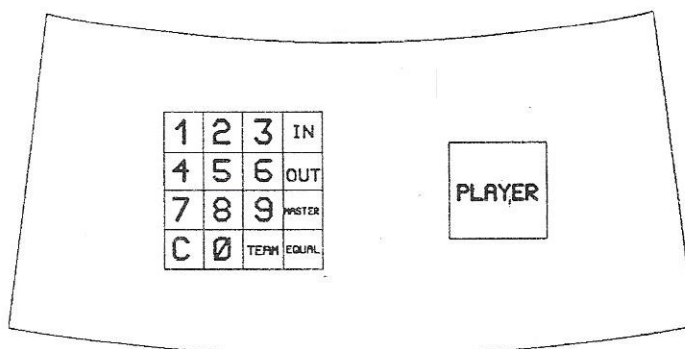
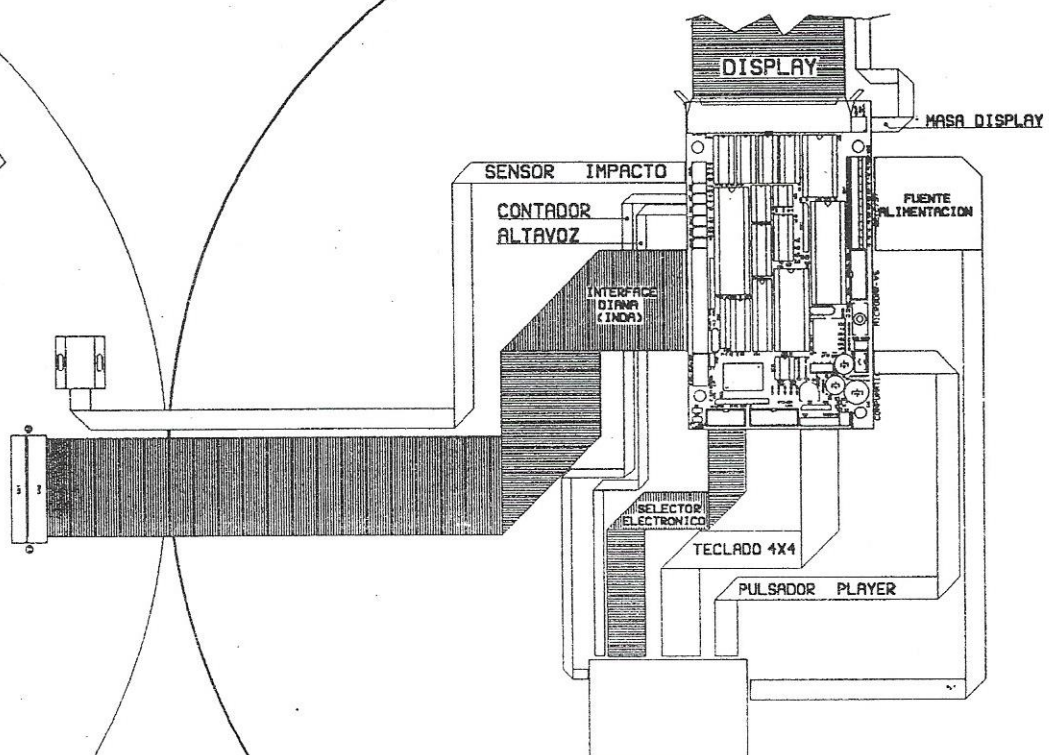
1. Accionar el botón TEST en ON. Este botón se encuentra detrás del panel de la diana, debajo de la Unidad Central.
2. Ver los diferentes menús marcando el número 2 en el teclado numérico. Cuando veamos en el display de arriba de la diana ROUND CRICKET, ROUND 701, ROUND 301, ROUND 180 o HI SCORE ROUND, entrar con TEAM en el menú correspondiente al juego que queremos cambiar.
3. Pulsando el número 2 seleccionar el número de rondas que queremos asignar a este juego.
4. Grabar los cambios pulsando TEAM del teclado numérico
5. Si no queremos cambiar nada más desactivaremos el botón TEST en OFF. Apagar la diana para grabar estos cambios.

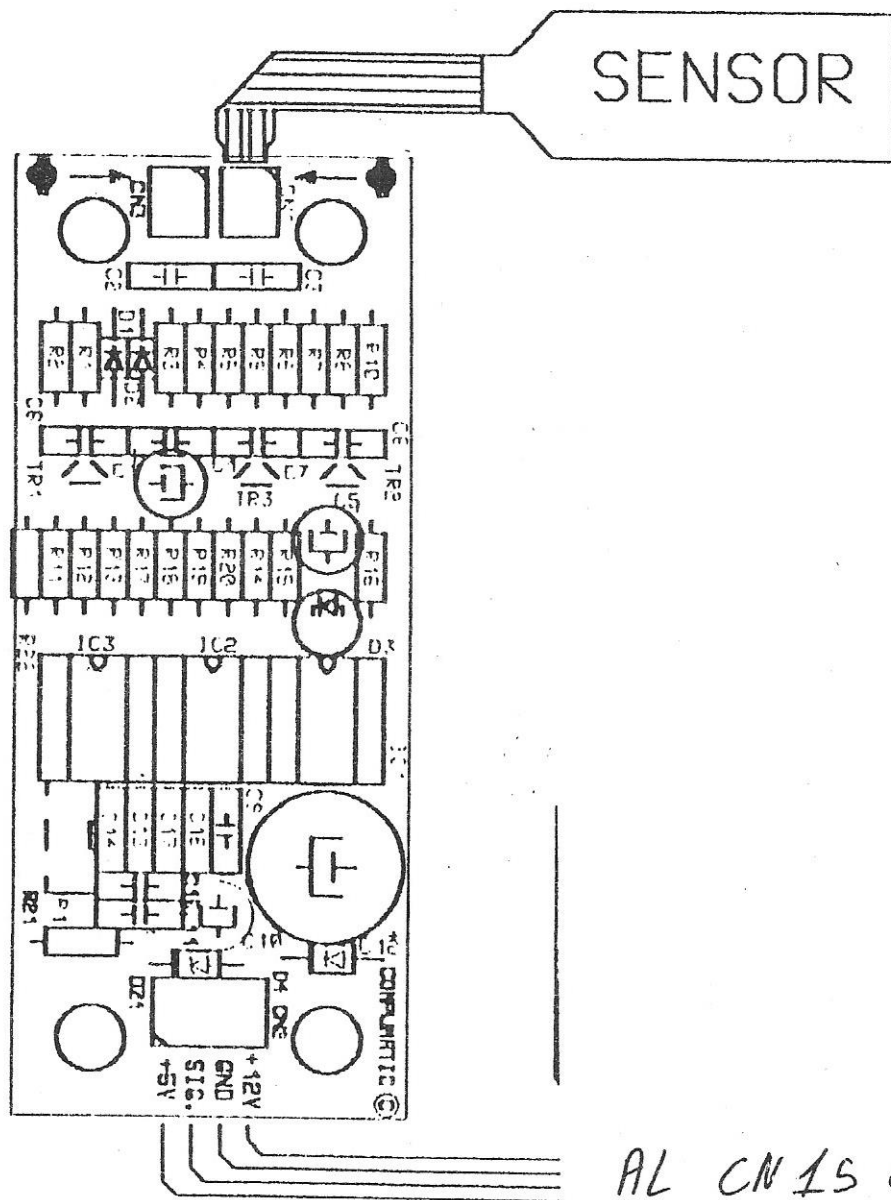
NOTA MUY IMPORTANTE: Después de la programación desactivar el botón TEST y apagar la diana.

MEDIDAS DE COLOCACION



DISTANCIA DE TIRO - 244 cm.





AL CN 15 CPU NDAR

CONTADOR DE CREDITOS DE LA DIANA

1. CONTADOR PARCIAL DE UNA RECAUDACION A OTRA.

- Para saber el número de créditos que la máquina ha jugado desde la última recaudación:

1. Encender la diana y bajar el panel de la misma.
2. Accionar el botón TEST (situado debajo de la Unidad Central)
3. Marcar en los sectores de la diana: 1-2-3-4.
4. Aparecerá en el display de la diana el total de créditos jugados por la diana. Para saber el total de la recaudación hay que multiplicar esta cantidad por 100 (pues un crédito= 100 pts.)

Si en los displays aparecen varias cantidades, hay que sumarlas todas para saber la cantidad total de créditos jugados y multiplicar por 100 para saber el total de recaudación.

5. Desconectar el botón TEST, apagar la diana y cerrar el panel. Con esta operación pondremos a 0 el contador de la diana.

2. CONTADOR TOTAL.

- Para saber el total de créditos jugados por la máquina:

1. Encender la diana, bajar el panel y accionar el botón TEST.
2. Marcar en los sectores de la diana: 6-7-8-9
3. Aparecerá el total de créditos de igual manera que explicamos arriba.
4. Desconectar el botón TEST, apagar la diana y cerrar el panel.
5. Este contador no se inicializa a 0 sino que acumula todas las recaudaciones desde el principio del funcionamiento de la máquina.