

¿Qué juego calificó la revista TIME como el mayor fenómeno en la historia del juego?*

Respuesta...



Disponible **SOLAMENTE** para el SISTEMA SENTE

El juego original que empezó toda esta Trivia-locura ha sido, hasta la fecha, el mejor. El Trivial Pursuit para Salones Recreativos, es fácilmente reconocible además de resultar el más jugado, superando a todos sus imitadores juntos. ¡La CAJA lo demuestra como novedad para 1986, Bally Sente presenta cinco cartuchos distintos de preguntas, permitiéndole confeccionar su «Trivial» en cualquier lugar:

- **GENERO I: El original**
- **GENERO II: Más y mejor aún**
- **EXPLOSION DEMOGRAFICA: Años 60 y 70**
- **JOVENES JUGADORES: Para audiencia juvenil**
- **TODAS LAS ESTRELLAS DEL DEPORTE: Gran Liga**

Todas las preguntas proceden del tablero Bally del Trivial Pursuit original y que le permitirá beneficiarse de la extraordinaria demanda del juego más popular del mundo.

**Disponemos de distintos paquetes de preguntas.*



Avda. de Valladolid, 65-65
28008-MADRID
Telf.: (91) 479 74 12
Télex: 45744 IRECE



*¡MAS DE 20 MILLONES DE JUEGOS VENDIDOS EN 1985! ¡TODO UN RECORD MUNDIAL!

**Ahora comercializamos la placa.*

TRIVIAL PURSUIT MAB-016 TP

madrid 9-junio-88

CABLEADO MAB-016 TP

1- CONECTOR PRINCIPAL MAB-016 TP

#####

MOD: TEKA TP3 221 E04

pin	componentes	pin	soldadura
1	GND	a	GND
2	GND	b	GND
3	+5v	c	+5v
4	+5v	d	+5v
5	SW30 (jugador 1)	e	SW31 (jugador 2)
6	SW20	f	SW21
7	SW32 (jugador 3)	g	SW33 (jugador 4)
8	SW22	h	SW23
9	SW34 falso (ROJO 1)	i	SW35 verdadero (VERDE 1)
10	SW24 falso (ROJO 2) *	j	SW25 verdadero (VERDE 2) *
11	SW36	k	SW37 (test)
12	SW26 (monedero 25)	l	SW27 (monedero 100)
13	GND	m	GND
14	N.C	n	N.C
15	LAMP0 (jugador 1)	p	LAMP1 (jugador 2)
16	LAMP2 (jugador 3)	q	LAMP3 (jugador 4)
17	LAMP4 falso (ROJA 1)	r	LAMP5 verdadero (VERDE 1)
18	LAMP6 (contador 25)	s	LAMP7 (contador 100)
19	VERDE	t	ROJO
20	SYNC	x	AZUL
21	GND	y	GND
22	GND	z	GND

NOTAS:

- (*) Solo para modelos COCKTEL
- Las lamparas deberan ser de 2-3 Watts/12V
- Los contadores electromecanicos de 12V
- La linea de TEST debe ser un pulsador de dos posiciones
- Los pulsadores deben tener un comun de 0V o GND

2- CONECTOR SECUNDARIO MAB-016 TP (SONIDO)
#####

CONECTOR DE CPU (P-2.54)

pin	se~nal
1	GND
2	S0
3	S1
4	S2
5	S3
6	S4
7	S5
8	S6
9	S7
10	STROBE
11	CHANEL A
12	CHANEL B
13	key
14	N.C

3- CONECTORES PLACA SONIDO BSU

#####

CONECTOR J1

pin	se~nal
1	GND
2	S0
3	S1
4	S2
5	S3
6	S4
7	S5
8	S6
9	S7
10	STROBE
11	CHANEL A
12	CHANEL B
13	key
14	GND

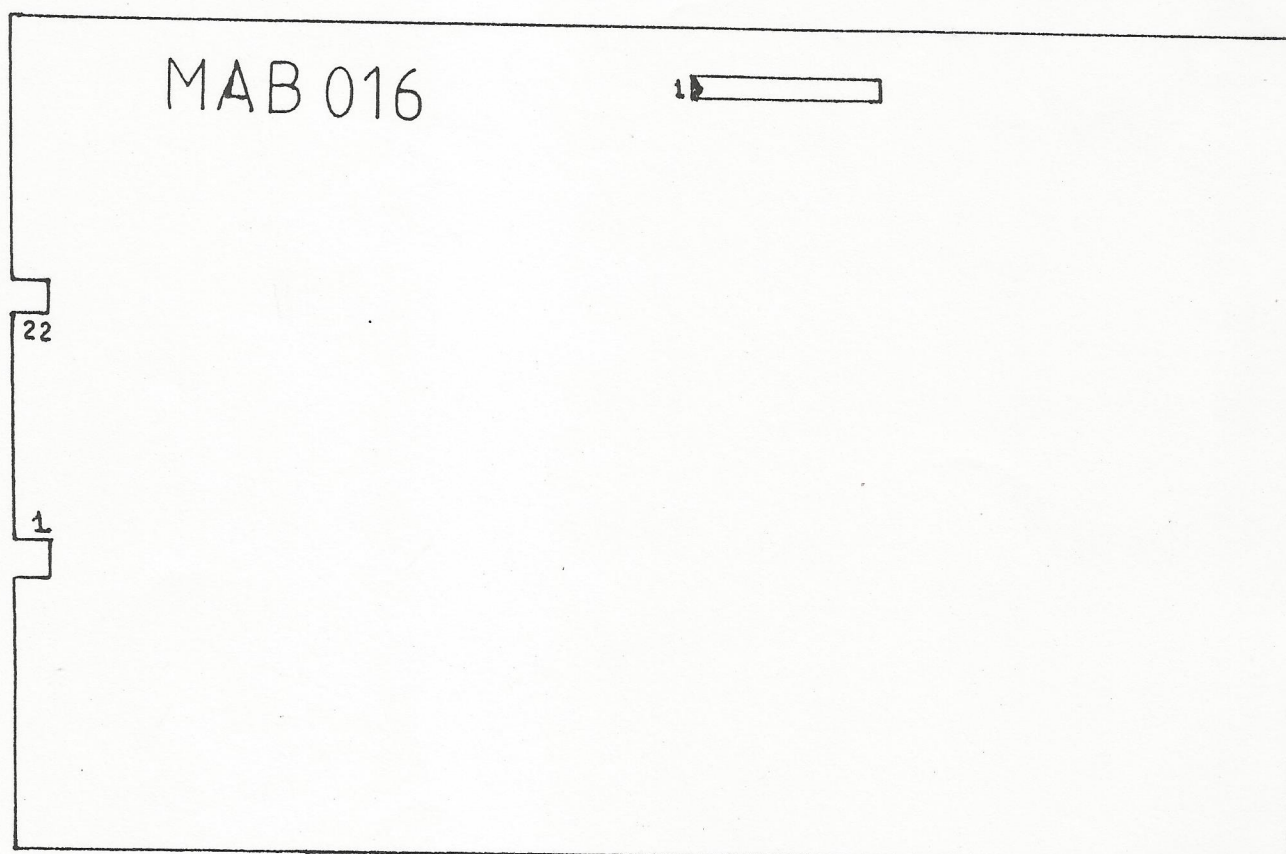
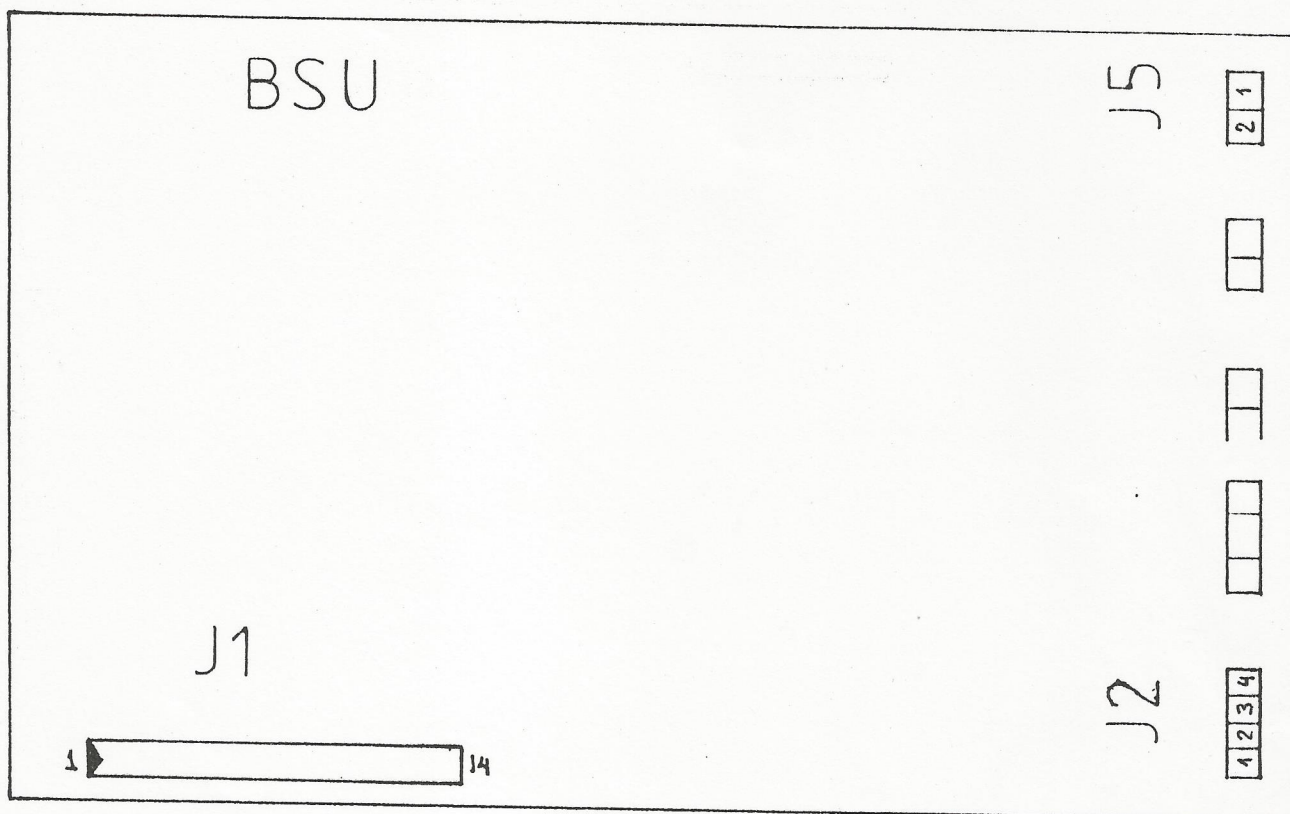
CONECTOR J2 (ALIMENTACION)

pin	se~nal
1	12v
2	12v
3	GND
4	GND

CONECTOR J5 (ALTAVOZ)

pin	se~nal
1	altavoz
2	masa

4- UBICACION DE CONECTORES
 #####



5- AJUSTES DE MICROINTERRUPTORES MAB016 TRIVIAL PURSUIT

(* Ajustes de Fabrica)

MICROINTERRUPTORES DIP 2							
1	2	3	4	5	6	7	8
OFF XX							
ON XX							
XX							
XX	OFF	OFF					
XX	ON	OFF					
XX	OFF	ON					
XX	ON	ON					
XX				OFF			
XX				ON			
XX							
XX				OFF			
XX				ON			
XX						OFF	
XX						ON	
XX							
XX							
XX						OFF	
XX						ON	

- * No revela respuesta en teatro
Revela respuesta correcta
- * 5 Errores permitidos
4 " "
3 " "
2 " "
- * Mueble vertical
Mueble Cocktel
- * Tiempo para respuesta 15 Seg.
" " " 10 Seg.
- * Guarda 10 Scores Mayores
Guarda 5 " "
- * Sonido Atraccion
Sin Sonido Atraccion

MICROINTERRUPTORES DIP 1							
1	2	3	4	5	6	7	8
OFF OFF	OFF OFF	OFF OFF	OFF OFF	OFF OFF	OFF OFF	OFF OFF	OFF OFF
ON ON							
OFF ON							
ON OFF							
OFF OFF							
	ON	ON	ON				
	OFF	ON	ON				
	ON	OFF	ON				
	OFF	OFF	ON				
	ON	ON	OFF				
	OFF	ON	OFF				
	ON	OFF	OFF				
	OFF	OFF	OFF				
				ON			
				OFF			
					ON	ON	
					OFF	ON	
					ON	OFF	
					OFF	OFF	

- * Juego Libre
1 Moneda 1 Credito
1 Moneda 2 Creditos
2 monedas 1 Credito
3 Monedas 1 Credito
- * No Bonus
2 Monedas suman 1 bono moneda
3 " " 1 " "
4 " " 1 " "
4 " " 2 " "
5 " " 1 " "
5 " " 2 " "
5 " " 3 " "
- * Monedero Izquierdo X 1
" " X 2
- * Monedero Derecho X 1
" " X 4
" " X 5
" " X 6