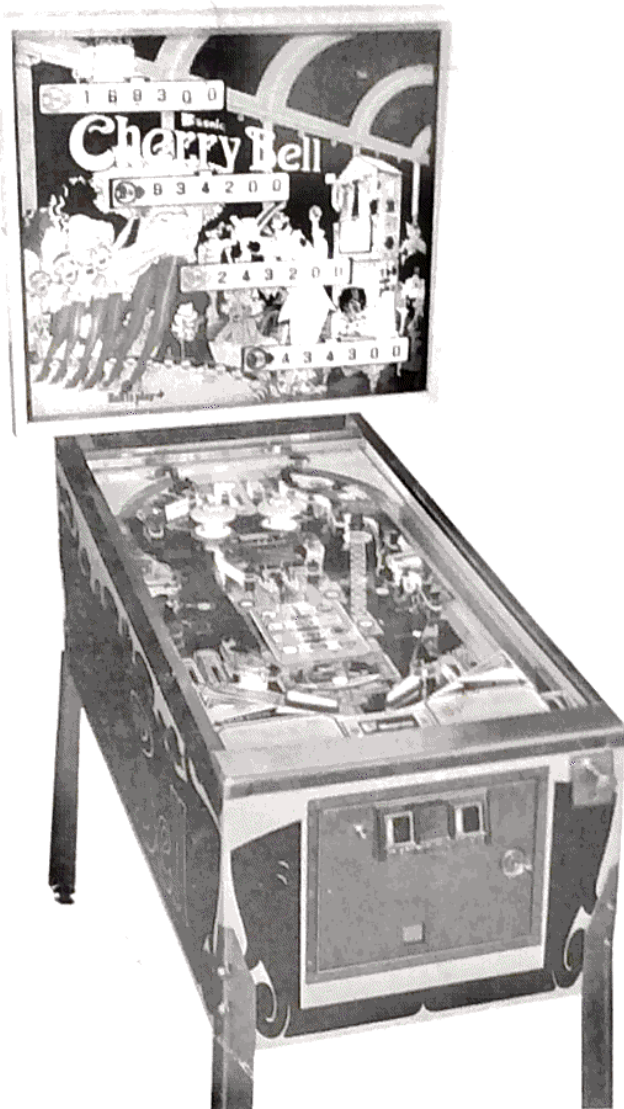


Cherry Bell



INSTRUCTION MANUAL MANUAL DE INSTRUCCIONES

 **Sonic**

PARLA - MADRID - SPAIN

CHERRY BELL

—4 PLAYERS—
—4 JUGADORES—

INSTRUCTIONS

- 1) • INSERT COIN AND WAIT FOR MACHINE TO RESET BEFORE INSERTING SECOND COIN.
• INTRODUZCA LA PRIMERA MONEDA Y ESPERE LA PUESTA A CERO DE LA MAQUINA ANTES DE INTRODUCIR LA SEGUNDA.
- 2) • TILT PENALTY, BALL IN PLAY DOES NOT DESQUALIFY PLAYER.
• LA FALTA CASTIGA LA BOLA EN JUEGO, NO DESCALIFICA AL JUGADOR.
- 3) • INTRODUCING BALL THRU TOP CENTRAL LANE EJECT WILL GIVE DOUBLE BONUS.
• PASANDO LA BOLA POR EL PASILLO SUPERIOR CENTRAL SE CONSIGUE DOBLE BONIFICACION EN EL AGUJERO EXPULSOR.
- 4) • MATCHING LAST 3 NUMBERS ON SCORE WITH NUMBERS LIT ON BACKGLASS, AFTER GAME OVER, SCORES 1 REPLAY.
• SI LAS TRES ULTIMAS CIFRAS DEL TANTEO OBTENIDO AL FINAL DE PARTIDA COINCIDEN CON LAS CIFRAS QUE APARECEN EN EL CRISTAL FRONTAL, SE CONSIGUE PARTIDA.

5)



- EXTRA BALL WHEN LIT
- BOLA EXTRA CON LUZ

6)



- TRIPLE BONUS WHEN LIT
- TRIPLE BONIFICACION CON LUZ

7)



- UP POST WHEN LIT
- SALE EL POSTE CON LUZ

8)



- 10.000 PT. ON YELLOW TARGET W/L
- DIANA AMARILLA TANTEA 10.000 PT. CON LUZ

9)



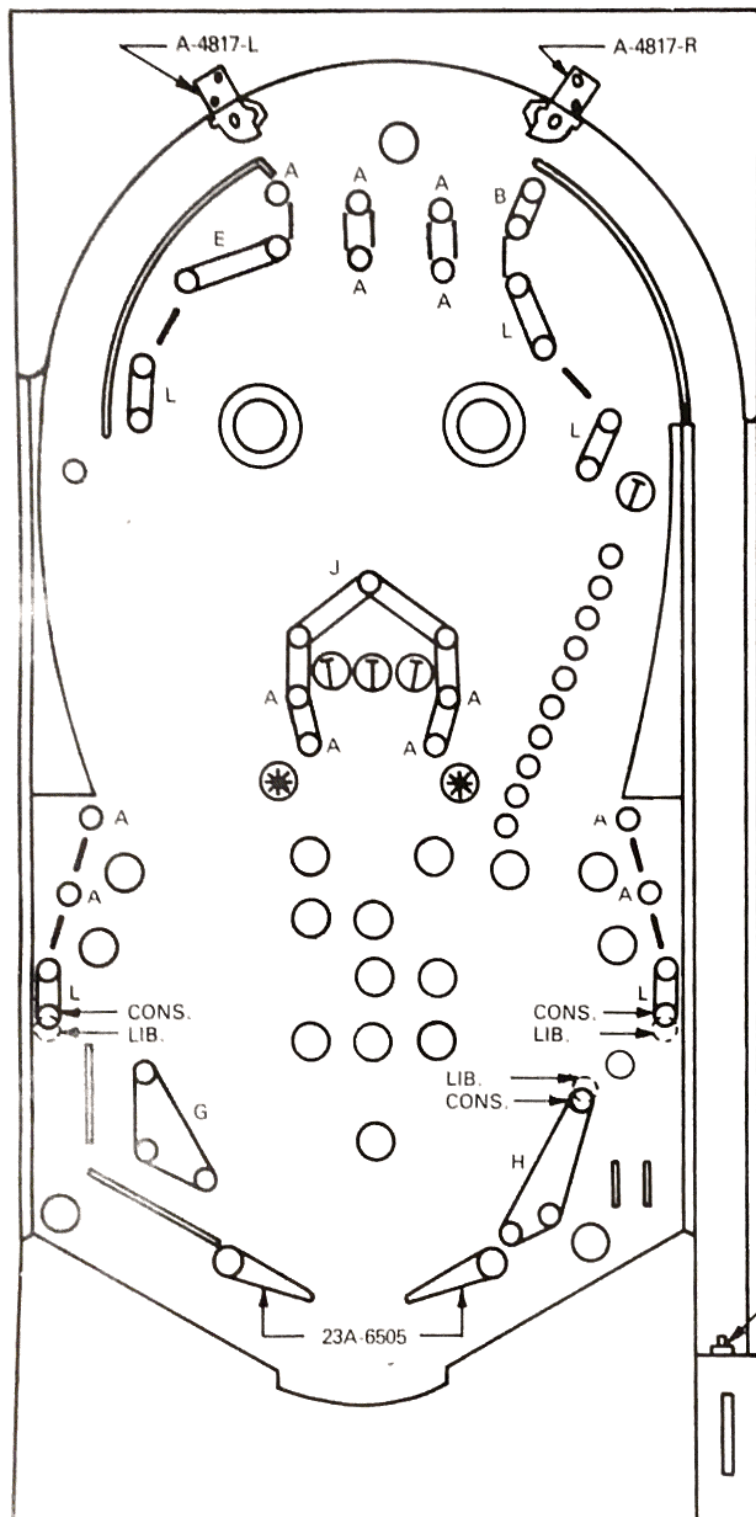
- LITES SPECIAL WHEN LIT
- ENCIENDE ESPECIAL CON LUZ

—«CHERRY BELL»— POST ADJUSTMENT SHEET

TO MAKE GAME MORE CONSERVATIVE OR LIBERAL MOVE POST 3/16" AS SHOWN IN SKETCH BELOW. SPOTTING HOLES ARE PROVIDED AND CAN BE SEEN ON REMOVAL OF POSTS.

—«CHERRY BELL»— AJUSTE DE PIRULOS

PARA HACER EL JUEGO MAS CONSERVADOR O LIBERAL MUEVA LOS PIRULOS QUE SE INDICAN EN EL DIBUJO INFERIOR. LOS TALADROS PARA ESTA OPERACION PODRAN VERSE AL MOVER LOS PIRULOS.



RUBBER RINGS NUMBERS
NNUS. DE ANILLOS DE GOMA.

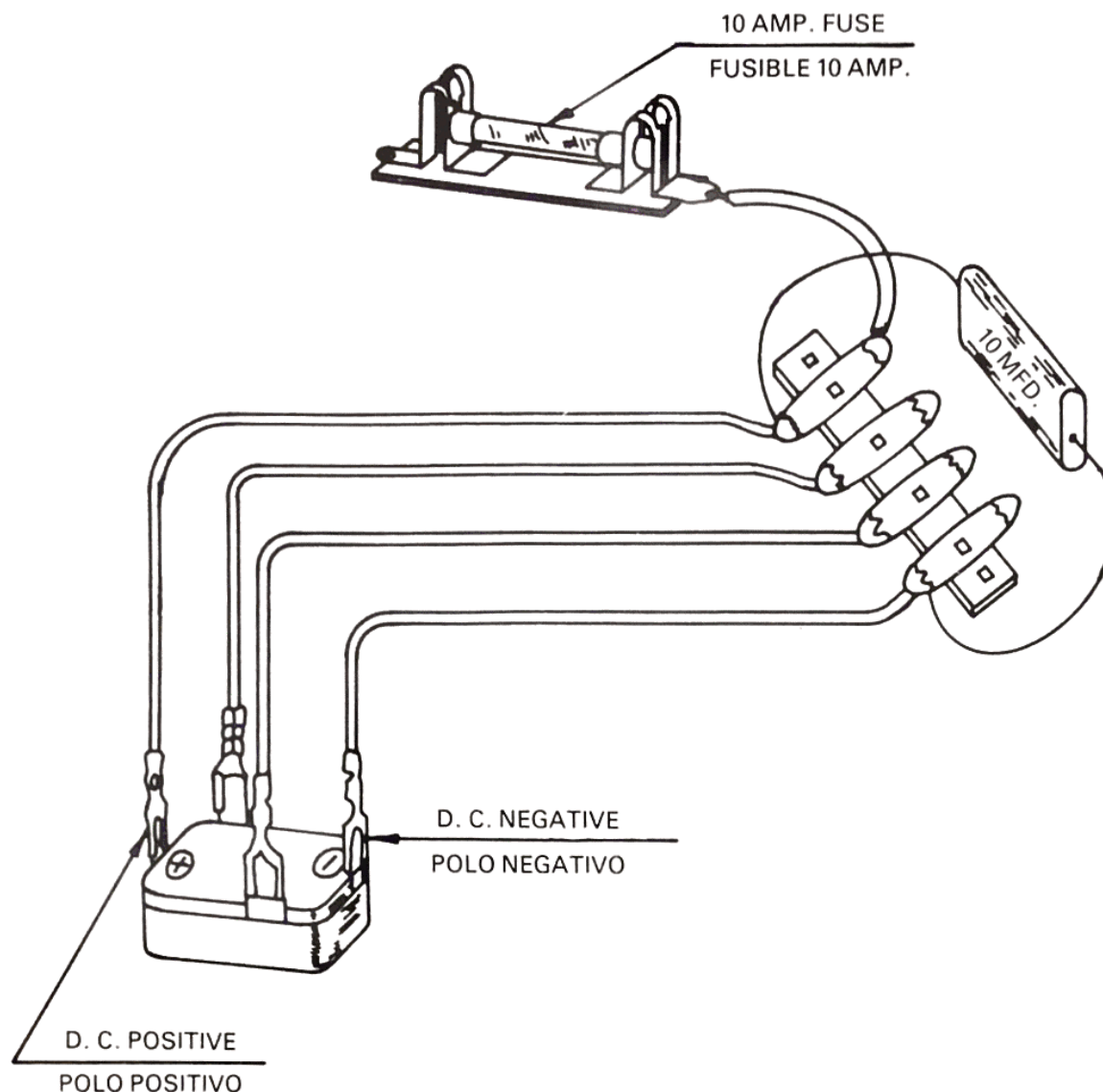
A. — 23A-6300
B. — 23A-6301
C. — 23A-6302
D. — 23A-6303
E. — 23A-6304
F. — 23A-6305
G. — 23A-6306
H. — 23A-6307
I. — 23A-6308
J. — 23A-6309
K. — 23A-6310
L. — 23A-9999
M. — 23A-6429

ABBREVIATIONS:
ABREVIATURAS.

LIB. — LIBERAL.
MED. — MEDIUM — MEDIO.
CONS. — CONSERVATIVE
CONSERVADOR.

23A 6327 BALL SHOOTER
RUBBER TIP
GOMA PUNTA
TIRADOR.

SILICON BRIDGE RECTIFIER PUENTE RECTIFICADOR



The function of the rectifier and capacitor is to convert the alternating current (A. C.) to direct current (D. C.), supplying D. C. to the Bumpers, Kickers, etc.

The bridge rectifier should practically never need replacing, as it is rated well over the voltage and current requirements of the components it supplies.

if, however, the 15 Amp. 24 Volt fuse on the mechanism panel opens, it could be due to a faulty rectifier, disconnect the A. C. input to rectifier, replace fuse, and recheck.

if the 10 Amp. fuse located next to the rectifier opens, check all D. C. components I. E. bumpers, kickers, etc. for shorts.

La función del rectificador es la de convertir la corriente alterna en continua, imprescindible para el funcionamiento de los bumpers.

El puente rectificador practicamente no se tendrá que reponer nunca. Está fabricado para soportar mayores consumos de los previstos en esta máquina.

Sin embargo, si el fusible de 15 Amp. 24 Voltios en la fuente de alimentación se funde, puede ser causado por un diodo defectuoso.

Desconectar los cables del rectificador, cambiar el fusible y volver a comprobar.

Si el fusible de 10 Amperios situado cerca del rectificador se funde, comprobar todos los bumpers por si alguno estuviera en cortocircuito.

1. GENERAL

Never experiment with any of the mechanism. Locate any trouble with the aid of Wiring Diagrams or Operating & Servicing Information supplied with the machine, then check for proper adjustment of the units involved before making any changes. Improper adjustment or make-shift repair will only cause serious damage to other parts of the machine or repeated failure of the part.

NOTE: Always look for a possible loose wire, bad connection at a plug and socket, broken or unhooked springs on step-up units, relays, etc., before adjustments are made or wires reconnected.

1. GENERAL

Nunca hagan experimentos con los mecanismos. Busquen las averías con la ayuda del esquema eléctrico, o las instrucciones de funcionamiento y mantenimiento que se suministra con la máquina.

Después comprueben los ajustes de las unidades antes de hacer cualquier cambio. Malos ajustes o reparaciones mal hechas pueden dañar seriamente otras piezas de la máquina o ser causa de fallos repetidos.

NOTA: Antes de hacer ajustes nuevos o volver a conectar los cables, averigüen las posibles causas que generalmente son cables sueltos, malas conexiones, muelles rotos o sueltos en los contadores y relés, etc., etc.

2. FUSES

IMPORTANT: Never replace fuses with any rating other than specified on the fuse block.

2. FUSIBLES

IMPORTANTE: Nunca pongan fusibles de valor distinto a los que están especificados.

3. SWITCH ADJUSTMENT

BEFORE ADJUSTING SWITCHES, MAKE CERTAIN THE SCREWS HOLDING THE SWITCH STACKS ARE DOWN TIGHTLY. BAKELITE SPACERS IN THE SWITCH STACKS, DUE TO EXCESSIVE MOISTURE, HAVE OCCASIONALLY SHRUNK BY DRYING OUT, CAUSING POOR ADJUSTMENT.

3. AJUSTE DE CONTACTOS

ANTES DE AJUSTAR LOS CONTACTOS, CERCIORENSE DE QUE LOS TORNILLOS QUE SUJETAN EL PAQUETE ESTAN APRETADOS A FONDO. LOS SEPARADORES DE BAQUELITA QUE AISLAN LOS CONTACTOS SUFREN CONTRACCIONES QUE SON CAUSA DE MALOS AJUSTES.

4. LUBRICATION

Over-lubrication causes far more trouble in coin operated equipment than under-lubrication. Practically all cases of poor contact on switches and wiper discs are due to oil or grease, or oil vapor, which forms a film or residue on the contacts and will not allow current to pass through. Excess lubricant may also seep into clutches causing them to slip.

IMPORTANT: NEVER USE VASELINE FOR LUBRICATION OF ANY PART OF THE MACHINE. Vaseline is not a true lubricant. It leaves a dirty and gummy residue and it becomes very thick when cold. A special Coin Machine Lubricant is supplied with each machine.

STEP-UP Levers, Ratchets, Cams, Shafts and other sliding or oscillating parts should be very lightly greased with special Coin Machine Lubricant (supplied with machine) not oftener than every six months. The bakelite discs (biscuits) on the Motor Units and Step-up Units will require Lubrication with the special Coin Machine Lubricant only after the grease is completely evaporated (3 to 12 months depending on climate) or when the film of grease becomes dirty. In either event, clean the parts thoroughly with becomes dirty. In either event, clean the parts thoroughly with a solvent, then apply an extremely thin coat of the special grease.

Solenoid Plungers should not have a lubricant of any kind.

Should there be a sluggish tendency or if plungers are sticking, the parts should be cleaned with a solvent.

4. LUBRICACION

El exceso de lubricante en estas máquinas causa más daño que la carencia de él. Prácticamente todos los casos de malos contactos que se dan en las escobillas son debidos a aceite o grasa o al vapor que forma una capa o residuos en los contactos que no permiten pasar la corriente. El exceso de lubricante también puede llegar a los embragues siendo la causa de que resbalen.

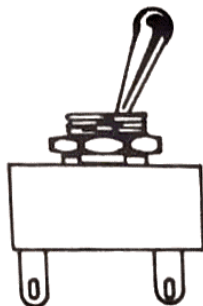
IMPORTANTE: NUNCA USAR VASELINA PARA LUBRICAR CUALQUIER PARTE DE LA MAQUINA. La vaselina no es un lubricante. Deja un residuo sucio y pastoso que se endurece cuando baja la temperatura.

CONTADORES: Palancas trinquetas, ruedas dentadas, ejes y otras piezas que se deslizan u oscilan deberán engrasarse muy ligeramente una vez cada seis meses. Los discos de baquelita, las ruedas del motor y los contadores paso a paso se deberán engrasar solamente cuando el lubricante original se haya secado totalmente (entre los 3 y 12 meses según el clima) o cuando la grasa se haya ensuciado. En cualquier caso, limpiar con un disolvente las piezas que se han ensuciado y después engrasar con una capa muy ligera.

Los núcleos de las bobinas no deben en ningún caso ser engrasados. Si se pegan o tienen tendencia a ello, se limpiarán con un disolvente.

MASTER ON-OFF SW. INTERRUPTOR GENERAL

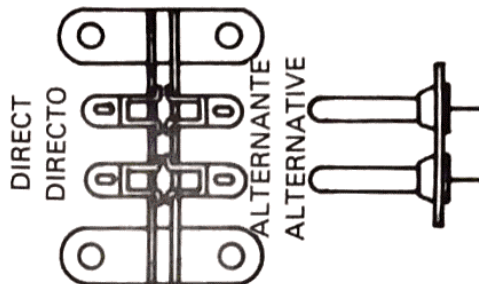
(LOCATED ON CABINET)
(SITUADO EN EL MUEBLE)



CONTROLS POWER TO TRANSFORMER.
CONTROLA LA ENTRADA DE CORRIENTE AL
TRANSFORMADOR.

SPECIAL ADJUSTMENT AJUSTE ESPECIAL

(LOCATED ON PLAYFIELD)
(SITUADO EN EL TABLERO)

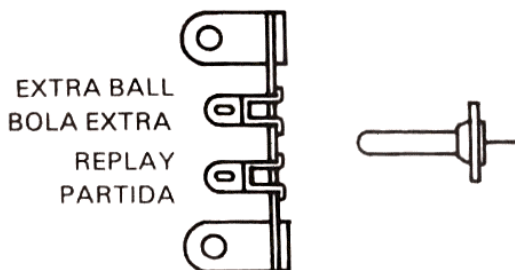


THE SPECIAL CAN BE DIRECT OR ALTERNATIVE
ACCORDING TO POSITION OF JACK.

EL ESPECIAL SE OBTENDRA DIRECTO O ALTERNA-
TIVO SEGUN LA POSICION DE LA BANANA.

EXTRA BALL ADJ. JACK AJUSTE BOLA EXTRA

(LOCATED IN BACKBOX)
(SITUADO EN CABECERO)



IN REPLAY POSITION:
HI-SCORES, NUMBER MATCH & «SPECIAL» WILL
AWARD REPLAYS.

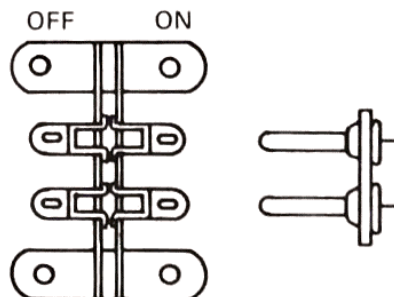
IN EXTRA BALL POSITION:
HI-SCORES, NUMBER MATCH & «SPECIAL» WILL
AWARD EXTRA BALLS.

EN LA POSICION PARTIDA:
POR TANTEO, LOTERIA Y ESPECIAL SE OBTENDRA
PARTIDA GRATIS.

EN LA POSICION BOLA EXTRA:
POR TANTEO, LOTERIA Y ESPECIAL OBTENDRA
BOLA EXTRA.

NO. MATCH ADJ. JACK AJUSTE LOTERIA

(LOCATED IN BACKBOX)
(SITUADO EN CABECERO)



IN «ON» POSITION A NUMBER MATCH LIT WILL
APPEAR WHEN GAME IS OVER. TO AWARD REPLAY
WHEN NUMBER IS MATCHED EXTRA BALL ADJUST-
MENT JACK MUST BE IN REPLAY POSITION. IN
EXTRA BALL POSITION NO. MATCH IS INOPERATIVE.

EN LA POSICION «ON» UN NUMERO DE LOTERIA
APARECERA AL FINAL DE LA PARTIDA. PARA QUE
CONTINUE EL JUEGO EL AJUSTE DEBE ESTAR EN
LA POSICION PARTIDA GRATIS. SI ESTA EN LA
POSICION DE BOLA EL AJUSTE DE LOTERIA TIENE
QUE ESTAR EN LA POSICION «OFF».

POINT SCORE ADJUSTMENT AJUSTE DE TANTEO

(LOCATED IN BACKBOX)
SITUADO EN EL CABECERO

USE EL ROJO DE
PLUG IN RED WIRE FOR SCORES
110.000 200.000

10000 ☐ ☐ 60000

USE EL BLANCO DE
PLUG IN WHITE WIRE FOR SCORES
510.000 600.000

USE EL AZUL DE
PLUG IN BLUE WIRE FOR SCORES
210.000 300.000

20000 ☐ ☐ 70000

USE EL MARRON DE
PLUG IN BROWN WIRE FOR SCORES
610.000 700.000

30000 ☐ ☐ 80000

USE EL AMARILLO DE
PLUG IN YELLOW WIRE FOR SCORES
310.000 400.000

40000 ☐ ☐ 90000

USE EL NARANJA DE
PLUG IN ORANGE WIRE FOR SCORES
710.000 800.000

50000 ☐ ☐ 00000

USE EL VERDE DE
PLUG IN GREEN WIRE FOR SCORES
410.000 500.000

USE EL GRIS DE
PLUG IN GREY WIRE FOR SCORES
910.000 990.000

USE EL NEGRO DE
PLUG IN BLACK WIRE FOR SCORES
810.000 900.000

EXAMPLE BLUE WIRE INTO 10.000 POSITION SCORES AT 210.000
OR BLUE WIRE INTO 00.000 POSITION SCORES AT 300.000

EJEMPLO EL AZUL EN LA POSICION 10.000 TANTEA A 210.000 PUNTOS
O EL AZUL EN POSICION 00.000 TANTEA A 300.000 PUNTOS

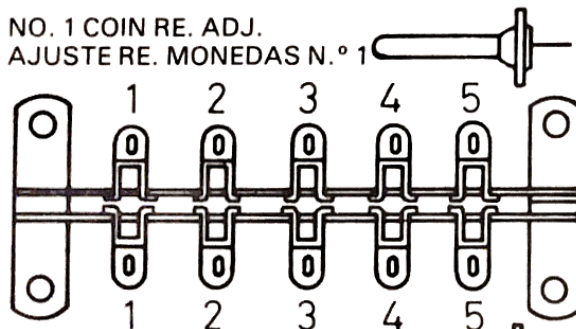
NO. 1 & 2 COIN RE. ADJUSTMENT JACK AJUSTE RE. MONEDAS N^{os} 1 Y 2.

(LOCATED ON MECHANISM PANEL)
(SITUADO EN LA FUENTE)

1 TO 5 PLAYS GIVEN ACCORDING TO POSITION
OF JACK BY EACH ONE OF BOTH ADJUSTMENTS.

NO. 1 COIN RE. ADJ.

AJUSTE RE. MONEDAS N.º 1



DARA DE 1 A 5 PARTIDAS SEGUN SE SITUEN LAS
BANANAS EN CADA UNO DE SUS CORRESPON-
DIENTES AJUSTES.

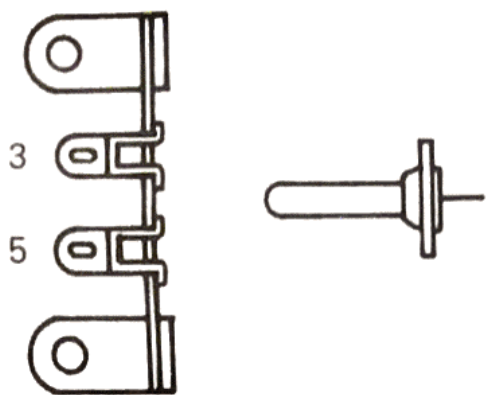
NO. 2 COIN RE. ADJ.

AJUSTE RE. MONEDAS N.º 2



NO. OF BALLS ADJ. AJUSTE N.º DE BOLAS

(LOCATED IN BACKBOX)
(SITUADO EN CABECERO)

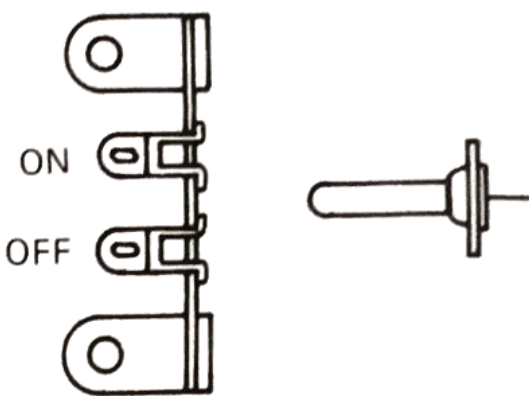


THIS JACK CHANGES 3 BALL TO 5 BALL PLAY OR
VICEVERSA.

EL CONECTOR ENCHUFADO EN EL NUMERO DETER-
MINA LA CANTIDAD DE BOLAS QUE DA LA PARTIDA.

MOTOR SERVICE JACK INTERRUPTOR MOTOR

(LOCATED ON MECH. PANEL)
(SITUADO EN LA FUENTE)



INSERT PHONE TIP IN OFF POSITION CAMS CAN BE
TURNED BY HAND TO CHECK ADJUSTMENT OF
SWITCHES.

AL COLOCAR LA BANANA EN LA POSICION MARCA-
DA «OFF» LAS RUEDAS SE PODRAN GIRAR A MANO
PARA COMPROBAR EL AJUSTE DE LOS CONTACTOS.

GENERAL COIN SW. ADJUSTMENT AJUSTE GENERAL SISTEMA MONEDEROS

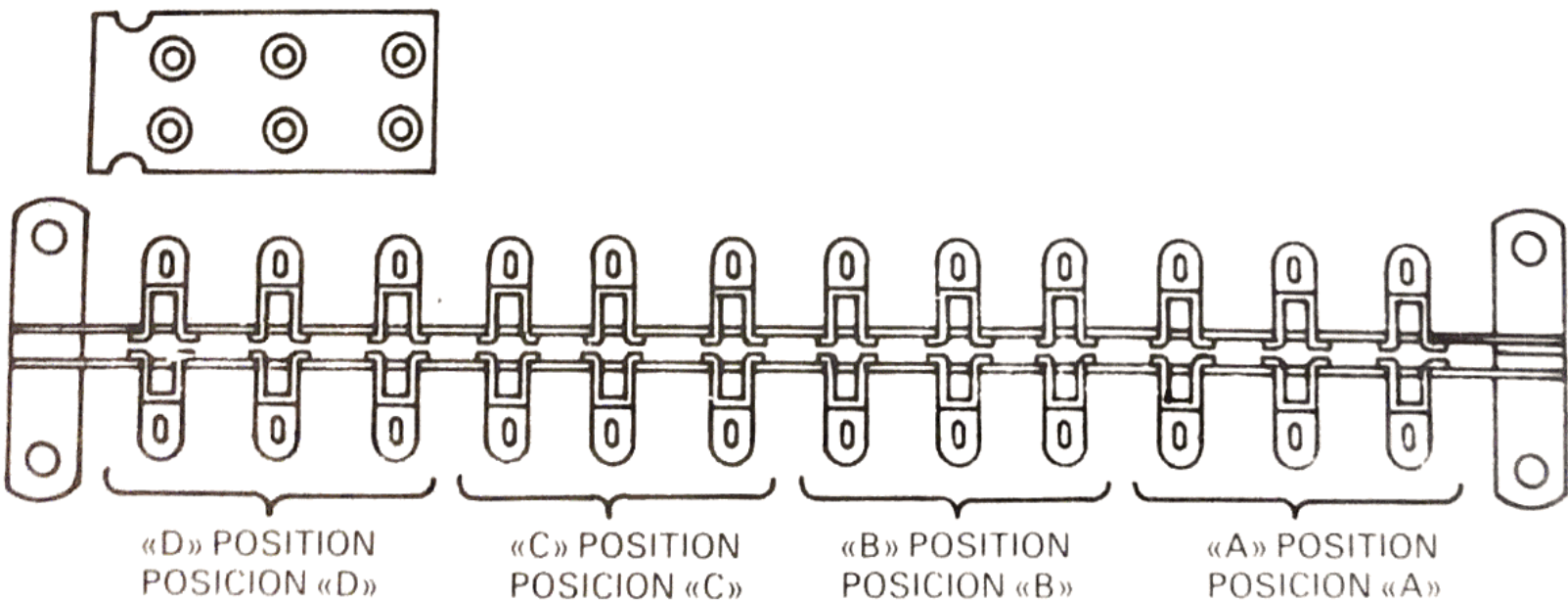
(LOCATED ON MECH. PANEL) (SITUADO EN LA FUENTE)

THE FOLLOWING COMBINATIONS CAN BE OBTAINED ACCORDING TO
POSITION OF JACK:

- «A» POSITION — 1 TO 5 PLAYS.
- «B» POSITION — 6 TO 10 PLAYS.
- «C» POSITION — 1 COIN — 1 PLAY.
2 COINS — 3 PLAYS.
- «D» POSITION — 2 COINS — 1 PLAY.

SEGUN LA POSICION SE OBTENDRAN LAS SIGUIENTES COMBINACIONES:

- POSICION «A» — 1 A 5 PARTIDAS.
- POSICION «B» — 6 A 10 PARTIDAS.
- POSICION «C» — 1 MONEDA — 1 PARTIDA.
2 MONEDAS — 3 PARTIDAS.
- POSICION «D» — 2 MONEDAS — 1 PARTIDA.

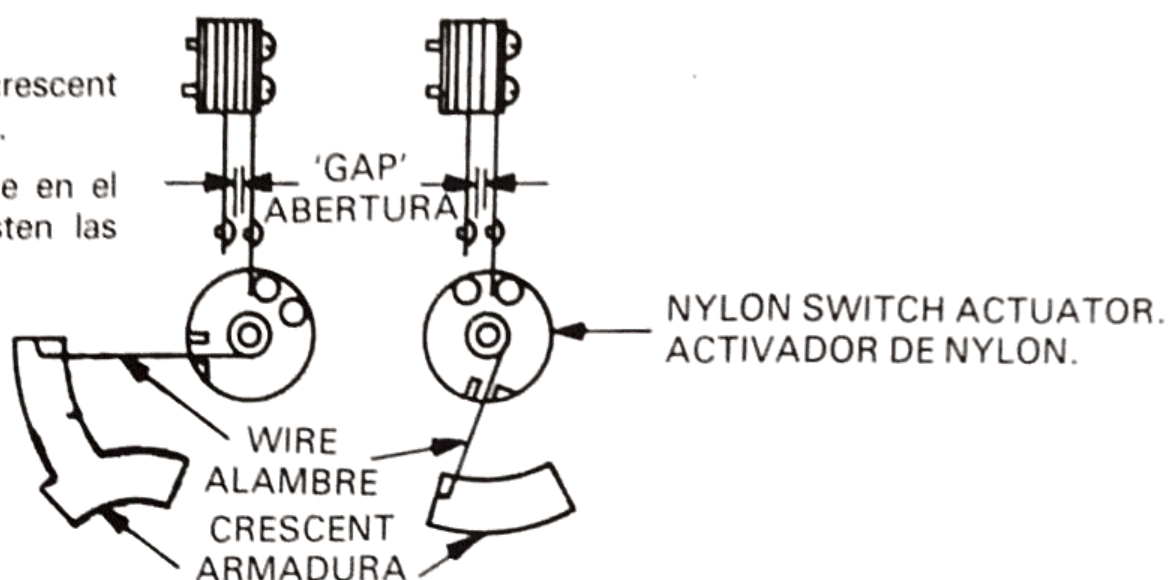


INSTRUCTIONS FOR COIN TRIP SWITCH ADJUSTMENT

INSTRUCCIONES DE AJUSTE DE CARRERA EN EL MICRO DE MONEDAS

Wire should be in contact with end of crescent opening when blade adjustment is made.

El alambre activador deberá hacer tope en el extremo de la ranura cuando se ajusten las láminas de contacto.



Long blade should be in contact with nylon switch actuator and have a maximum overtravel of 1/32; or using a gram gauge, tension of long blade should not exceed 10 grams.

La lámina larga deberá estar en contacto con el activador de nylon y tener un máximo de poscarrera de 0,8 mm.; o si se utiliza un dinamómetro no deberá exceder de 10 gramos de presión dicha lámina larga.

SWITCH ADJUSTMENT AJUSTE DE MICRO

1. For small coin, such as dimes, adjust short blade so that the 'gap' between the silver contacts is .045 «to .055».
1. Para monedas de pequeño tamaño ajuste la lámina corta con relación a la larga para que la abertura sea de 1,15 mm. a 1,4 mm.
2. For larger heavier coins the 'gap' should be .045 «to .060».
2. Para mayores monedas la abertura debe ser de 1,15 mm. a 1,53 mm.
3. Do not adjust 'gap' closer than .040.
3. No deje una abertura entre contactos menor a 1 mm.

POWER TRANSFORMER:

Located on mechanism panel. It is equipped with a secondary tap. If your game is on location with extremely low line voltage, remove lead from lug marked 24 volts and solder to alternate lug marked 24 volts marked «High». This will boost secondary voltage approximately 2-3 VOLTS.

TRANSFORMADOR:

Situado en la fuente de alimentación, está equipado con un bobinado secundario. Si la toma de red suministra un voltage bajo a su máquina cambie el conductor del terminal marcado 24 voltios y suéldelo en otro marcado «Alto». Esto elevará el voltage secundario de 2 a 3 voltios.

LEG LEVELERS:

Are provided for two purposes: 1st, to level game on location, 2nd, to increase pitch for game percentaging. If it is desired to speed up play and decrease scores, raise rear levelers to increase pitch.

NIVELADORES DE LAS PATAS:

Están previstos para dos funciones:

- 1.ª Nivelar la máquina en su ubicación.
- 2.ª Regular la cuantía del tanteo a la vez que la dirección y la dificultad de la partida.

WARRANTY

THE MOTORS IN ALL NEW SONIC PRODUCTS ARE UN CONDITIONALLY GUARANTED FOR 6 MONTHS FROM DATE OF PURCHASE.

ANY DEFECTIVE MOTORS RETURNED DURING THE WARRANTY PERIOD WILL BE REPLACED FREE OF CHARGE BY YOUR SONIC DISTRIBUTOR.

GARANTIA

LOS MOTORES EN TODOS LOS NUEVOS PRODUCTOS «SONIC» ESTAN GARANTIZADOS CONDICIONALMENTE POR (6) MESES DESDE LA FECHA DE COMPRA.

CUALQUIER MOTOR DEFECTUOSO DEVUELTO DURANTE EL PERIODO DE GARANTIA SERA REEMPLAZADO SIN CARGO POR SU DISTRIBUIDOR DE «SONIC».

IMPORTANT NOTICE

WHEN ORDERING PARTS ALWAYS SPECIFY NAME OF UNIT, GAME AND SERIAL NUMBER IN ADDITION TO A CLEAR DESCRIPTION OF THE PART AND PART NUMBERT IF POSSIBLE.

¡¡AVISO IMPORTANTE!!

SI NECESITA UN REPUESTO PARA SU MAQUINA, SIGA AL PIE DE LA LETRA ESTAS INSTRUCCIONES:

HAGA CONSTAR EL NOMBRE DEL JUEGO Y SU N.º DE SERIE. MENCIONE CON TODA CLARIDAD EL NOMBRE DE LA PIEZA Y DESCRIBALA CON EL MAYOR DETALLE Y, A SER POSIBLE, DIGANOS EL NUMERO DE CATALOGO DE LA PIEZA DESEADA.

CON ESTOS DATOS NUESTRO SERVICIO DE REPUESTOS LE ENVIARA INMEDIATAMENTE LA PIEZA QUE NECESITA.

UNIT PARTS LIST LISTA DE PIEZAS DE CONTADORES

Unit name Nombre Unidad	Contact Disc Disco Contacto	Wiper Assembly Conjunto Escobilla	Ratchet Gear Ass'y Trinquete de Engranaje	Motors Motores
Coin Monedas	1B-2001-995	B-7456-985	3A-9969-3	Score motor Motor Tanteo 14A-7884 (50 Cycle) (50 Ciclos) 14A-7883 (60 Cycle) (60 Ciclos)
Ball Count Bolas	1B-2001-34	B-7456-988	3A-9969-5	
Bonus Bonificación	1B-3635-3	B-7456-29	3A-9969-10	
Credit Crédito			3A-9936	
Player Jugadores	1B-3635-3	C-6521-20	A-6404-3	
No. Match Lotería	1B-2001-35	B-7456-2	3A-9969-50A	
100 Points 100 Puntos	B-7253	A-6294	3C-7272	
1,000 Points 1,000 Puntos			3C-7272	
10,000 Points 10,000 Puntos	B-7253	A-6294	3C-7272	
100,000 Points 100,000 Puntos	B-7253	A-6294	3C-7272	

SERVICEMAN

TO REMOVE BACKGLASS:

- WITH BACK DOOR REMOVED, PULL BACK ON BRACKETS AT INSIDE TOP OF LITE BOX.
- FROM THE FRONT OF GAME, LIFT GLASS UP AND OUT.

MECANICOS

PARA DESMONTAR EL CRISTAL DECORADO:

- QUITAR LA PUERTA TRASERA Y CORRER HACIA ATRAS LAS ESCUADRAS SITUADAS EN LA PARTE SUPERIOR DEL CABECERO.
- POR LA PARTE DELANTERA DE LA MAQUINA, EMPUJAR EL CRISTAL ARRIBA Y AFUERA.

«CHERRY BELL» COIL CHART

NOTICE: This game operates 24 Volts. When ordering replacement, transformers, motors, coil or METERS... make sure to specify correct part number.

Number	Description	Location
14A-7884	Score Motor 50 Cycles	Mech. Panel
15B-9996	Transformer 50 Cycles	Mech. Panel
14A-7883	Score Motor 60 Cycles	Mech. Panel
15B-9997-1	Transformer 60 Cycles	Mech. Panel
<u>«SOLENOID COILS»</u>		
M-29-900	1-2 Score Reset Re. 3-4 Score Reset Re.	Insert Insert
M-29-1000	Game Over Re. (Trip) Up Post	Mech. Panel Playfield
M-29-1100	No. 1 Coin Re. No. 2 Coin Re. Bonus Re. 5.000 PT Re. 100 PT Re. 1.000 PT Re. 10.000 PT Re. Reset Re. Roll Over Button Re. Top eject Re. Auxiliary Top Eject Re. Eject Re. 500 PT Re. 3.000 PT Re.	Mech. Panel Mech. Panel Playfield Playfield Insert Insert Insert Mech. Panel Playfield Playfield Playfield Playfield Playfield Playfield
M-30-1300	Coin Set Up Re.	Mech. Panel
M1-31-1500	Coin Lockout	Front Door
Z-27-1000	No. 3 Coin Re. Credit Re. Player Reset Re. Out Hole Re. Game Over Re. (latch)	Mech. Panel Mech. Panel Mech. Panel Mech. Panel Mech. Panel
Z-28-1150	Tilt Re. Ball Index Re. Extra Ball Re. Alternator Re. Bumper Re.	Mech. Panel Mech. Panel Mech. Panel Playfield Playfield
Z-29-1250	Lock Re.	Mech. Panel
A-22-550	Coin Unit S.U. Ball Count Unit S.U. Player Unit S.U. Ball Release Bonus Unit S.U.	Mech. Panel Mech. Panel Insert Playfield Playfield
A-23-600	Credit Unit S.U. No. Match Unit	Insert Insert
A2-23-750	Knocker	Caninet

Number	Description	Location
A2-26-1300	Small Chime Medium Chime Large Chime	Cabinet Cabinet Cabinet
B-26-800	Credit Unit Reset Ball Count Unit Reset Player Unit Reset Bonus Unit Reset Coin Unit Reset	Insert Mech. Panel Insert Playfield Mech. Panel
B1-26-800	100 PT D.U. (4) 1000 PT D.U. (4) 10000 PT D.U. (4) 100000 PT D.U. (4)	Insert Insert Insert Insert
D1-24-1600	Bank Reset	Playfield
FL-20-300/28-400	Right Flipper Left Flipper	Playfield Playfield
G-23-550	Triple Eject	Playfield
G-23-750	Top Eject Down Post	Playfield Playfield
G-23-750 D.C.	Right Jet Bumper Left Jet Bumper Right Kicker Left Kicker	Playfield Playfield Playfield Playfield
S-27-500	Special Re. Double Bonus Re. Left Eject Re. Center Eject Re. Right Eject Re.	Playfield Playfield Playfield Playfield Playfield
XM-27-675	Total Playmeter	Mech. Panel

RELACION DE BOBINAS «CHERRY BELL»

NOTA: La tensión de trabajo de este juego es de 24 Voltios. Cuando pidan recambios de transformadores, motores, bobinas u otros, especifiquen el número correcto de la pieza.

Número	Descripción	Situación
14A-7884	Motor Tanteo 50 Ciclos	Fuente
15B-9996	Transformador 50 Ciclos	Fuente
14A-7883	Motor Tanteo 60 Ciclos	Fuente
15B-9997-1	Transformador 60 Ciclos	Fuente
«BOBINAS»		
M-29-900	Re. Puesta a Cero 1-2 Re. Puesta a Cero 3-4	Cabecero Cabecero
M-29-1000	Re. Final Partidas (desenclave) Bobina Sube Poste	Fuente Tablero
M-29-1100	Re. Monedas N.º 1 Re. Monedas N.º 2 Re. Bonificación Re. 5.000 Puntos Re. 100 Puntos Re. 1000 Puntos Re. 10000 Puntos Re. Retroceso re. Pesitos Re. Expulsor Superior Re. Auxiliar Expulsor Superior Re. Expulsores Re. 500 Puntos Re. 3000 Puntos	Fuente Fuente Tablero Tablero Cabecero Cabecero Cabecero Fuente Tablero Tablero Tablero Tablero Tablero
M-30-1300	Re. Auxiliar Monedas	Fuente
M1-31-1500	Monedero	Trampilla
Z-27-1000	Re. Monedas N.º 3 Re. Crédito Re. Retroceso Jugadores Re. Salida de Bolas Re. Final de Partida (enclave)	Fuente Fuente Fuente Fuente Fuente
Z-28-1150	Re. Falta Re. Indicador Bolas Re. Bola Extra Re. Alternador Re. Bumper	Fuente Fuente Fuente Tablero Tablero
Z-29-1250	Re. Desconexión	Fuente
A-22-550	Avance Contador Monedas Avance Contador Bolas Avance Contador Jugadores Salida de Bolas Avance Contador Bonificación	Fuente Fuente Cabecero Tablero Tablero
A-23-600	Avance Contador Crédito Contador Lotería	Cabecero Cabecero

Número	Descripción	Situación
A2-23-750	Taca	Mueble
A2-26-1300	Campana Pequeña Campana Grande Campana Mediana	Mueble Mueble Mueble
B-26-800	Retroceso Cont. Crédito Retroceso Cont. Bolas Retroceso Cont. Jugadores Retroceso Cont. Bonificación Retroceso Cont. Monedas	Cabecero Fuente Cabecero Tablero Fuente
B1-26-800	Cont. 100 PT V.D. (4) Cont. 1000 PT V.D. (4) Cont. 10000 PT V.D. (4) Cont. 100000 PT V.D. (4)	Cabecero Cabecero Cabecero Cabecero
D1-24-1600	Retroceso Bancada	Tablero
FL-20-300/28-400	Flipper Derecho Flipper Izquierdo	Tablero Tablero
G-23-550	Bobina Expulsor Triple	Tablero
G-23-750	Bobina Expulsor Superior Bobina Baja Poste	Tablero Tablero
G-23-750 D.C.	Bumper Derecho Bumper Izquierdo Expulsor Banda Derecho Expulsor Banda Izquierdo	Tablero Tablero Tablero Tablero
S-27-500	Re. Expulsor Izquierdo Re. Expulsor Central Re. Expulsor Derecho Re. Especial Re. Doble Bonificación	Tablero Tablero Tablero Tablero Tablero
XM-27-675	Totalizador Partidas	Fuente

CAUTION

The playboard on this machine has an improved finish with excellent wearing properties. Do not under any circumstances clean the board with water, water soap solutions or harsh abrasives. Avoid such things as steel wool, kitchen cleansers or abrasive hand soap. Water will weaken the adhering of the paint to the board and abrasives shorten the board life by many thousand plays. A wax base cleaner with negligible abrasive qualities used lightly, but frequently, will extend the board life to its full capabilities.

¡ATENCIÓN!

EL CAMPO DE JUEGO DE ESTA MAQUINA TIENE UN ACABADO ESPECIAL CON EXCELENTES CUALIDADES PARA RESISTIR EL DESGASTE. BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA DEBE LIMPIARSE EL TABLERO CON AGUA O ABRASIVOS. EVITEN EL USO DEL JABON ABRASIVO DE MANO. EL AGUA DEBILITA LA ADHERENCIA DE LA PINTURA A LA MADERA Y LOS ABRASIVOS ACORTAN LA VIDA DEL TABLERO POR MUCHOS MILES DE JUEGOS. UTILIZANDO UN LIMPIADOR CON UNA BASE DE CERA Y PEQUEÑAS CANTIDADES DE ABRASIVOS Y LIMPIANDOLO SUAVEMENTE, PERO CON FRECUENCIA, HARA QUE EL TABLERO DURE AL MAXIMO DE SUS POSIBILIDADES.

COIN UNIT CONTADOR DE MONEDAS

This unit resets at start of game. It then advances one step each time the Credit Re. is pulsed.
Esta unidad retrocede al empezar la partida. Y da un avance cada vez que el Re. Crédito se activa.

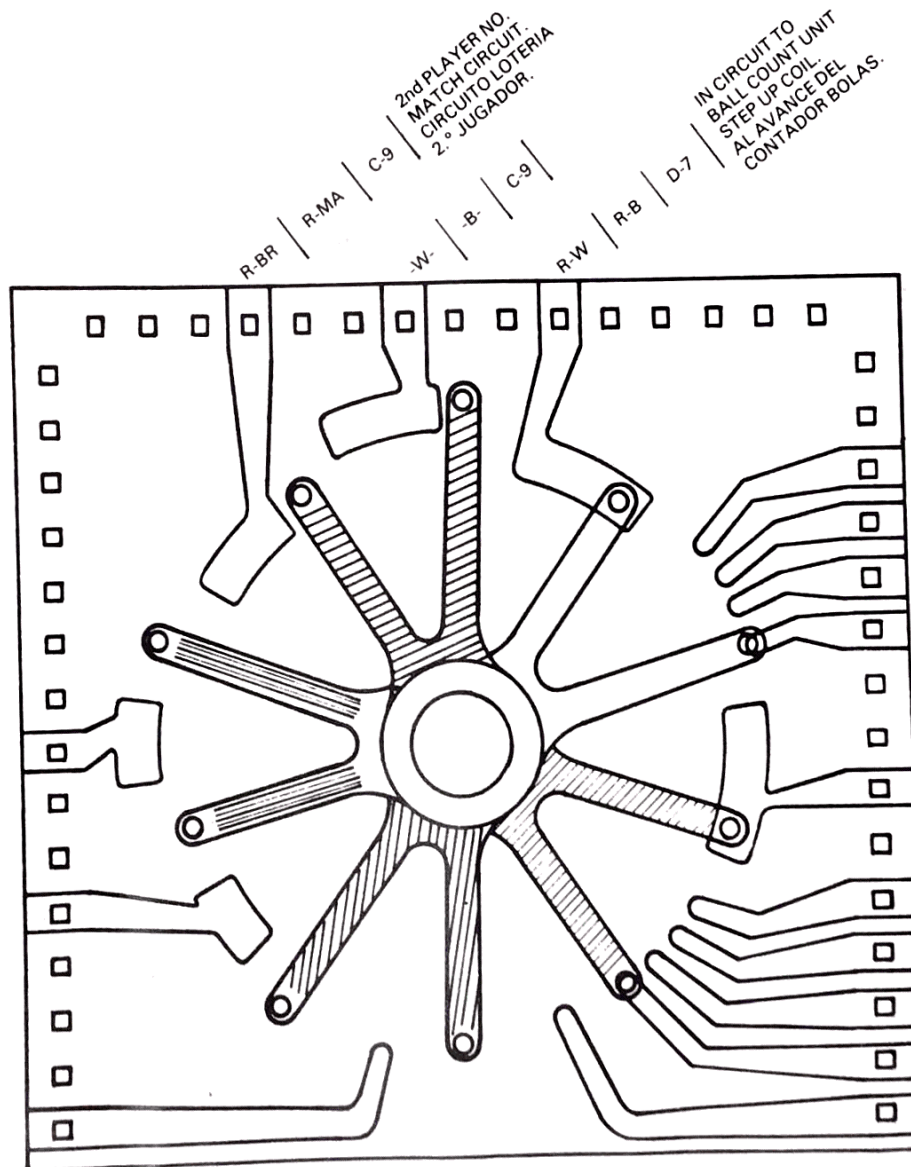
DIAGRAM LOCATION
SITUACION EN EL ESQUEMA

3rd. PLAYER NO.
MATCH CIRCUIT.
EN EL CIRCUITO
DE LOTERIA DEL
3er JUGADOR.

C-9 | AM-R | Y-R

C-9 | MA-NA | BR-O

C-9 | V-AM | G-Y



IN CIRCUIT TO
BALL COUNT
UNIT STEP UP
COIL.
AL AVANCE DEL
CONTADOR BOLAS.

FEED
COMUN

4 CAN PLAY LITE.
LUZ 4 JUGADORES.
3 CAN PLAY LITE.
LUZ 3 JUGADORES.
2 CAN PLAY LITE.
LUZ 2 JUGADORES.
1 CAN PLAY LITE.
LUZ 1 JUGADOR.

4th PLAYER NO.
MATCH CIRCUIT.
EN EL CIRCUITO DE
LOTERIA 4.º JUGADOR

BALL COUNT UNIT DISC CONTADOR BOLAS

BALL COUNT UNIT DISC CONTADOR BOLAS

This unit resets at the start of a new game, (During reset cycle).
It advances one step each time the last player completes his turn.
Esta unidad retrocede al inicio de cada partida.
El avance se hace cuando cada jugador completa su ciclo.

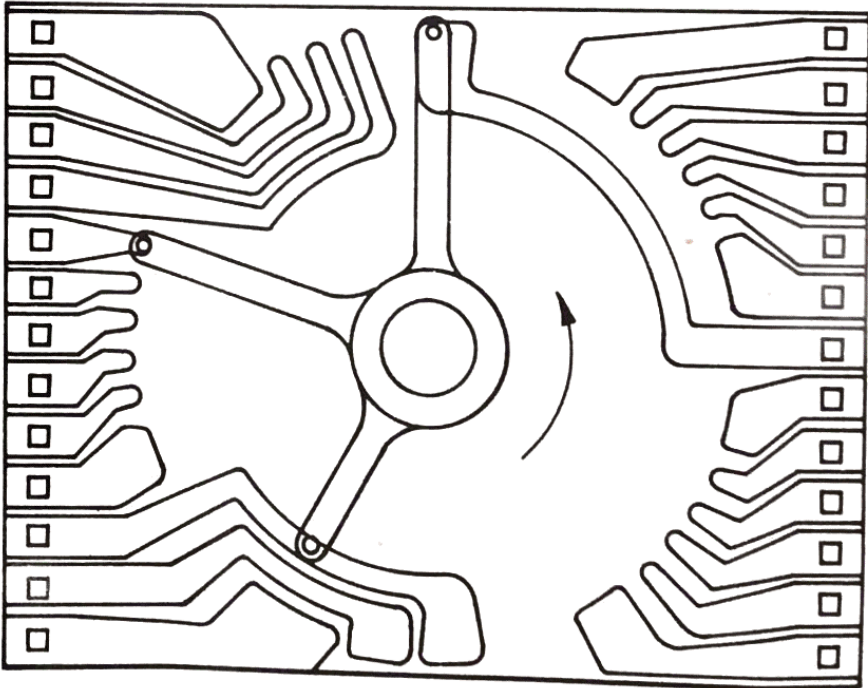
TRIPS GAME OVER RE. IN 5 BALLS PLAY
DESENCLAVA RE. FINAL PARTIDAS 5.ª BOLA
TRIPS GAME OVER RE. IN 3 BALLS PLAY
DESENCLAVA RE. FINAL PARTIDAS 3.ª BOLA

BALL IN PLAY
LITES
LUCES DE BOLA
EN JUEGO

Diagram location
posicion en
el esquema

D-20	AZ-R	BLU-R
D-20	AZ-MA	BLU-BR
	B-N	W-B
B-4	N-AM	B-Y
	G-AM	GREY-Y
	G-V	GREY-G
	G-MA	GREY-BR

FEED COMUN	B-4	-AM-	-Y-
---------------	-----	------	-----



BONUS UNIT

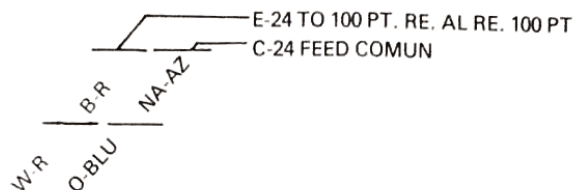
CONTADOR BONIFICACION

This unit advances by Roll Over & Roll Over Button Switches, also by Auxiliary Top Eject Re. Thru 3-B Score motor Cam sw.

The reset coil is energized by Bonus Re. thru the following Relays: Left Eject Top Eject & Double Bonus, & also thru Imp.-C Forward, 2-C & 5-B Score motor cam Switches.

Esta unidad avanza por los contactos pasillo y pesitos, y también por el Re. Auxiliar Expulsor Superior, a través del contacto 3-B del motor.

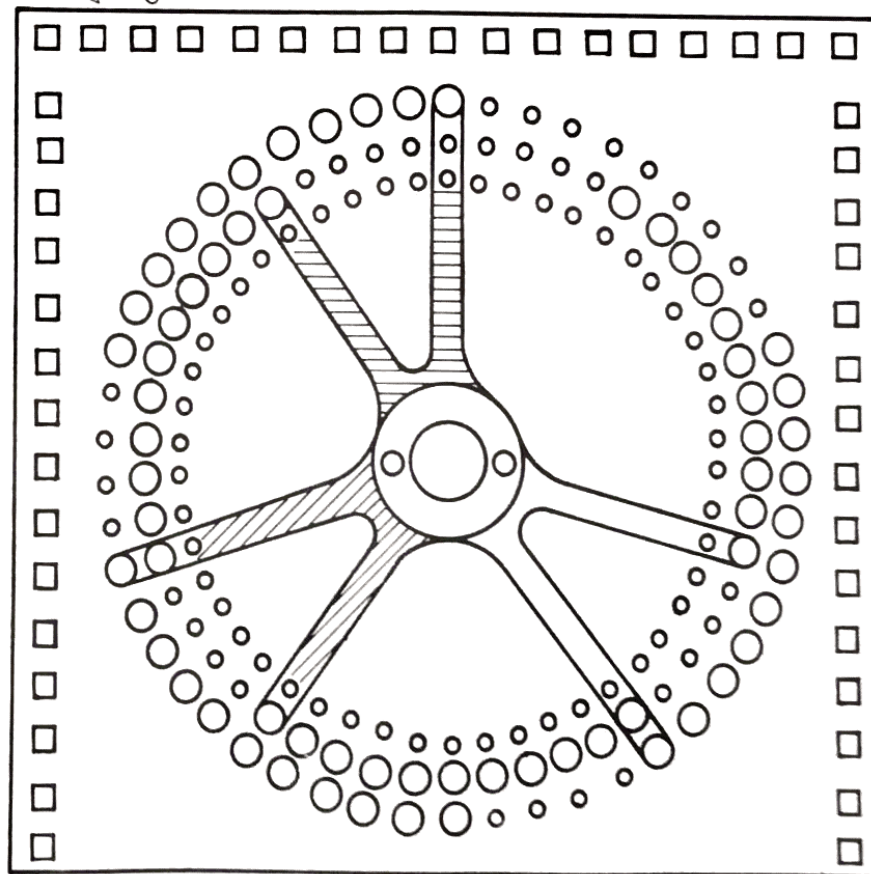
El retroceso se efectúa por el Re. Bonificación a través de los siguientes Re. Expulsor Izquierdo, Expulsor Superior, Doble Bonificación, y de los contactos del motor Imp.- C-Adelantado, 2-C y 5-B.



TO 1000 PT. RE. AL RE. 1.000 PT.	D-24	MA-AM	BR-Y
FEED-COMUN	C-21	R	R
TO 3.000 PT. RE. AL RE. 3.000 PT.	C-22	R-AZ	R-BLU

R-NA R-O

BONUS LITES LUCES DE BONIFICACION	10.000	A-B	V-MA	G-BR
	20.000		V-NA	G-D
	30.000		V-N	G-B
	40.000		R-AM	R-Y
	50.000		R-NA	R-O
	60.000	A-9	R-N	R-B
	70.000		R-V	R-G
	80.000		B	W
	90.000		B-R	W-R
	100.000		B-AZ	W-BLU
FEED COMUN		B-8	B	W



NO. MATCH UNIT CONTADOR LOTERIA

This unit advances by 5-A Forward Score motor cam switch.

Esta unidad avanza por el contacto de motor 5-A Adelantado.

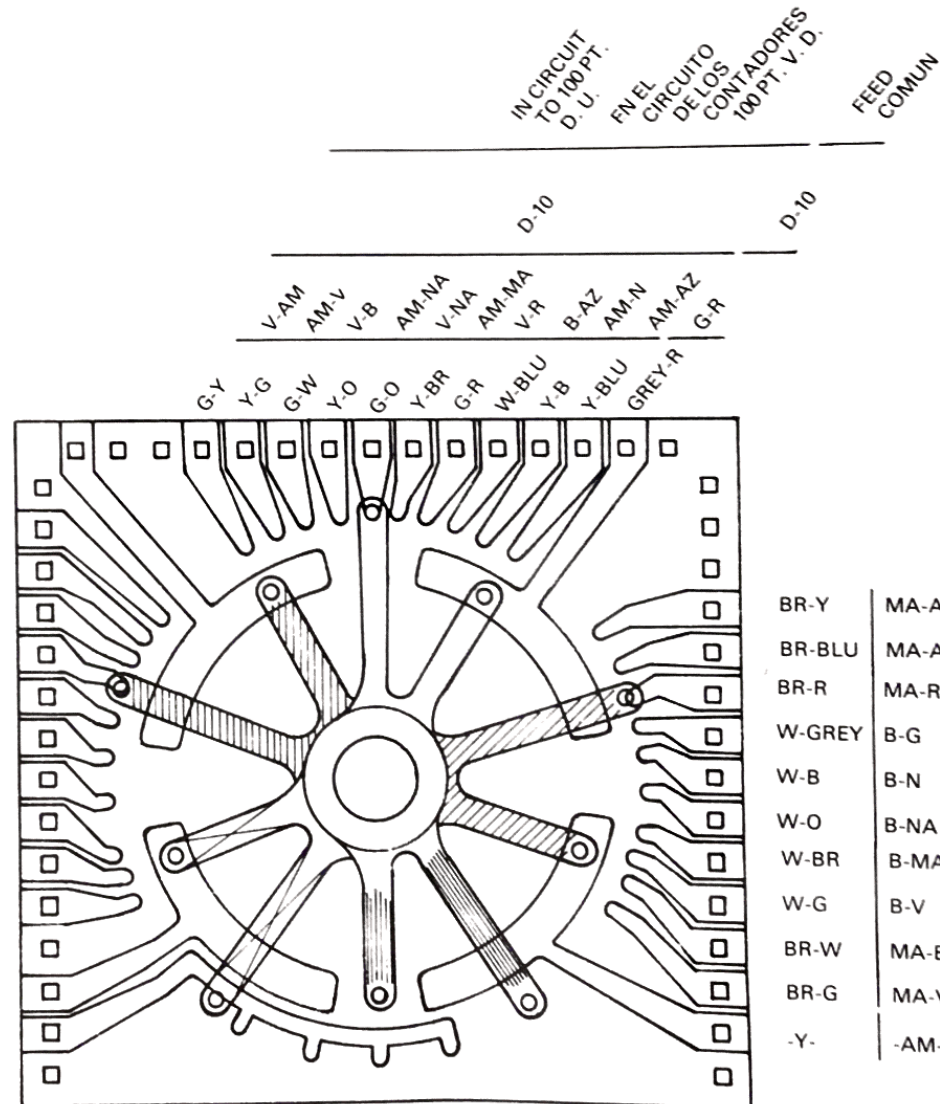
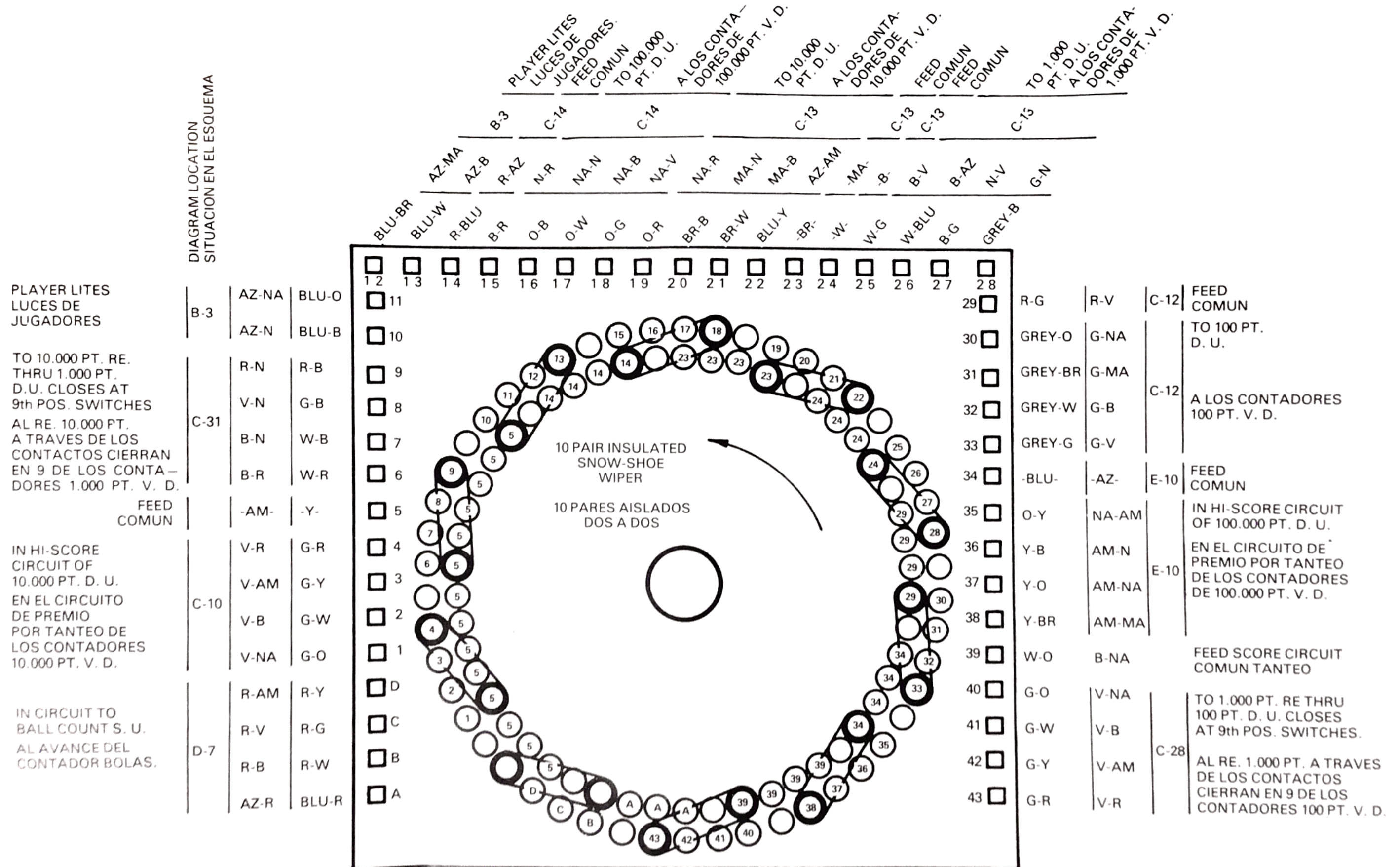


DIAGRAM LOCATION
POSICION EN EL ESQUEMA

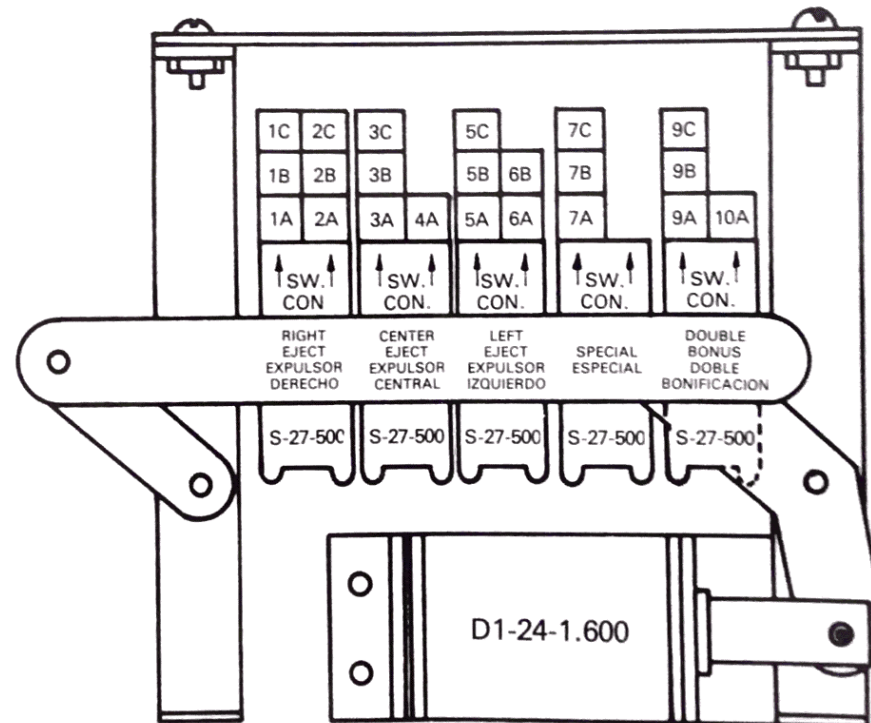
ALTERNATOR RELAY.
RELE ALTERNADOR.

D-23 MA-B BR-W
-AM- -Y-

PLAYER UNIT DISC CONTADOR JUGADORES

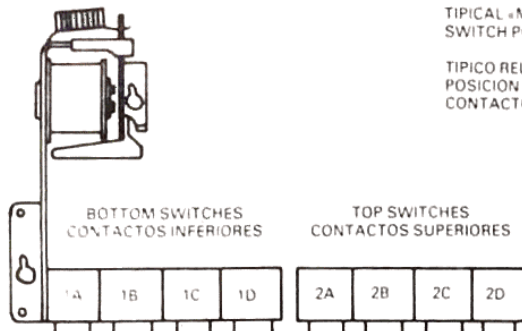


BANK RELAYS BANCADA DE RELES



Relay Relé	Sw. Con.	Wire Colors Colores	Diag. Loc. Sit. Esq.	Type Tipo	Switch Operation Trabajo
RIGHT EJECT EXPULSOR DERECHO	1A	B-W J	E-23	N. O.	Pulses to Special Re.
		N-B -P-		C. A.	Activa el Re. Especial.
	1B	Y-O -W-	B-7	N. O.	Activates his 3 Lites.
		AM-NA -B-		C. A.	Enciende las 3 luces.
	1C	B-R -J-	D-21	N. C.	Opens his hold circuit.
		N-R -P-		C. C.	Interrumpe su automantenido.
	2A	Y-BR -Y-	B-7	N. O.	Activates Right target Lite.
		AM-MA -AM-		C. A.	Enciende la luz Diana Derecha.
	2B	-PURPLE- Y-B	D-20	N. O.	Pulses to Extra Ball Re.
		-MO- AM-N		C. A.	Activa Re. Bola Extra.
	2C	BR-Y GREY-B -J-	D-26	M. & B.	Closed.- Pulses to 1000 Pt. Re. Open.- Pulses to 1000 & 10000 Pt. Re.
		MA-AM G-N -P-		C. I.	Cerrado.- Activa el Re. 1.000 Pt. Abierto.- Activa los Re. 1.000 Pt. y 10.000 Pt.
CENTER EJECT EXPULSOR Central	3A	B-W -J-	D-23	N. O.	Pulses to Up Post Coil & Special. Re.
		N-B -P-		C. A.	Activa la Bobina Sube Poste y Re. Especial.
	3B	Y-BR -W-	B-7	N. O.	Activates 10000 Pt. Target Lites.
		AM-MA -B-		C. A.	Enciende la luz 10000 Pt. Diana.
	3C	-B- -J-	D-20	N. C.	Open his hold Circuit.
		-N- -P-		C. C.	Interrumpe su propio Automantenido.
	4A	BR-Y -J- GREY-O	E-26	M. & B.	Closed.- Pulses to 1000 Pt. Open.- Pulses to 10000 Pt. Re.
		MA-AM -P- G-NA		C. I.	Cerrado.- Activa el Re. 1000 Pt. Abierto.- Activa el Re. 10000 Pt.

Relay Relé	Sw. Con.	Wire Colors Colores	Diag. Log. Sit. Esq.	Tipe Tipo	Switch Operation Trabajo
LEFT EJECT EXPULSOR IZQUIERDO	5A	B-O -J-	D-23	N.O.	Pulses to Up Post Coil & Special Re.
		N-NA -P-		C.A.	Activa Bobina Sube Poste y Re. Especial.
	5B	Y-G -W-	B-7	N.O.	Activates his 3 Lites & Extra Ball W/Lit.
		AM-V -B-		C.A.	Enciende sus tres Luces y las con Luz Bola Extra.
	5C	O-G -J-	D-20	N.C.	Open his hold Circuit.
		NA-V -P-		C.C.	Interrumpe su propio Automantenido.
	6A	-PURPLE- R-B	C-27	N.O.	Pulses to 10.000 Point Re.
		-MO- R-N		C.A.	Activa Re. 10.000 Pt.
	6B	BLU-O -O- O-R	C-17	M&B	Pulses to Bonus Unit Reset.
		AZ-NA -NA- NA-R		C.I.	Activa Retroceso contador Bonificación.
SPECIAL ESPECIAL	7A	B-W -W-	E-15	N.O.	Pulses to Credit Unit.
		N-B -B-		C.A.	Activa Contador Crédito.
	7B	-G- -Y-	A-7	N.O.	Activates Left & Right Target Lites.
		-V- -AM-		C.A.	Activa Luces de dianas Izquierda y Derecha.
	7C	-J- -J-	E-23	N.C.	Open his hold Circuit.
		-P- -P-		C.C.	Interrumpe su propio Automantenido.
DOUBLE BONUS DOBLE BONIFICACION	9A	-B- -J-	D-22	N.C.	Open his hold Circuit.
		-N- P		C.C.	Interrumpe su propio Automantenido.
	9B	BLU-O O-R BLU-R	D-18	M.&B.	Pulses to Bonus Unit Reset.
		AZ-NA NA-R AZ-R		C.I.	Activa Retroceso contador Bonificación.
	9C	-G- GREY-O GREY-BR	D-26	M.&B.	Pulses to 10.000 Point Re.
		-V- G-NA G-MA		C.I.	Activa Re. 10.000 Pt.
	10A	Y-BLU -W- Y-R	B-9	M.&B.	Pulses to Double Bonus & Double Bonus. When Lit Lites.
		AM-AZ -B- AM-R		C.I.	Activa las Luces Doble Bonificación y «Con Luz Doble Bonificación».



A.C. RELAYS & SWITCHES

CONTACTOS DE RELE

LOCATED ON MECH. PANEL
SITUADOS EN LA FUENTE

GAME OVER FINAL PARTIDAS

The latch coil is energized by Reset Re. Thru 1-A, 2-A Score motor cam sws. & Player Reset, Coin, Extra Ball, Ball Index & Out Hole Re.

The trip coil is energized by Lock Re. & by Player Unit or Ball Count Unit open at zero switches thru Coin Re.

La bobina de enclave se activa por el Re. Retroceso a través de los contactos 1-A, 2-A del motor repetidor y por los Reles Retroceso Jugadores, Monedas, Bola Extra, Indicador Bolas y Salida Bolas.

La bobina de desenclave se activa por el Re. Desconexión y por los contactos abren en cero de los contadores de bolas y Jugadores a través del Re. Monedas.

LOCK DESCONEXION

Is automatically energized when machine is plugged in.

se activa automáticamente al conectar la máquina.

BALL INDEX INDICADOR BOLAS

Is energized by Tilt Relay.

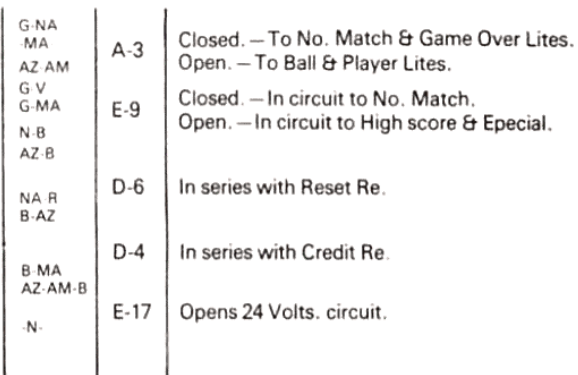
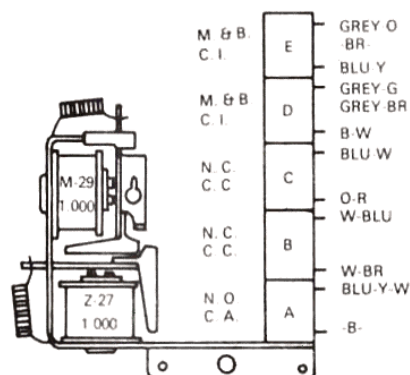
Also by 100 Pt., 1.000 Pt., 10.000 Pt.
Re. thru Extra Ball Re.

Es activado por el Re. Falta.

También por los Reles 100, 1.000 y 10.000 Pt. a través del Re. Bola Extra.

SWITCHN
TYPE.
TIPO DE
CONTACTO.

DIAGRAM
LOCATION.
SITUATION EN
EL ESQUEMA.



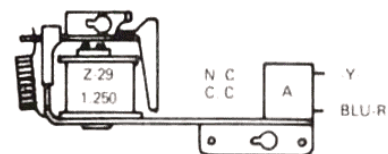
Cerrado. — Luces Final Partida y Loteria.
Abierto. — Luces Bola y Jugadores.

Cerrado. — En el circuito de Lotería.
Abierto. — En el circuito de tanteo y especial.

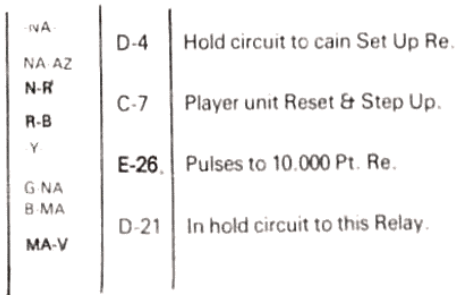
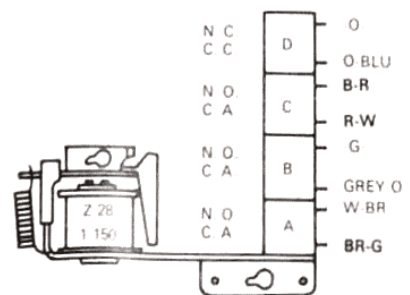
En el circuito Re. Retroceso.

Activa el Re. Crédito.

Interrompe los 24 Voltios.



Desenclava el Re. Final Partidas.



Automantenido Re. Auxiliar Monedas.

Avance y Retroceso cont. Jugadores.

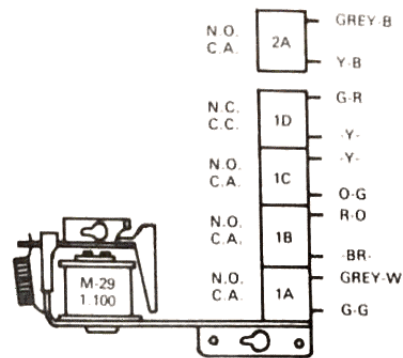
Activa el Re. 10.000 Pt.

Automantenido del mismo Relé.

No. 1 COIN MONEDAS N.º 1

Is energized by No. 1 coin Switch & Coin Set up Relay.

Se activa por el Micro de Monedas n.º 1 y por el Re. Auxiliar Monedas.

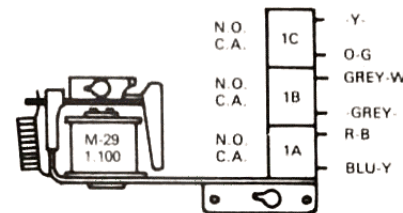


G-N	D-2	In hold circuit to this Relay.	Automantenido del mismo Relé.
AM-N			
V-R	C-4	Pulses to coin set up Re.	Activa el Re. Auxiliar Monedas.
-AM			
-AM	C-5	Run Score Motor.	Activa el Motor.
NA-V			
R-NA	C-4	Pulses to Coin Set Up Re.	Activa el Re. Auxiliar Monedas.
-MA			
G-B	D-8	Pulses to Credit Unit S. U.	Avanza el contador Crédito.
N-V			

NO. 2 COIN MONEDAS N.º 2

Is energized by No. 2 coin Switch.

Se activa por el Micro de Monedas n.º 2.

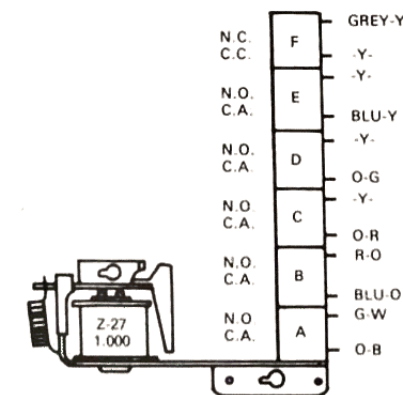


-AM-	C-5	Run Score Motor.	Activa el Motor.
NA-V			
G-B	D-8	Pulses to Credit Unit S. U.	Avanza el contador Crédito.
-G-			
R-N	E-3	In hold circuit to this Relay.	Automantenido del mismo Relé.
AZ-AM			

NO. 3 COIN MONEDAS N.º 3

Is energized by No. 3 coin Switch & Coin Set up Relay.

Se activa por el Micro de Monedas n.º 3 y por el Re. Auxiliar Monedas.

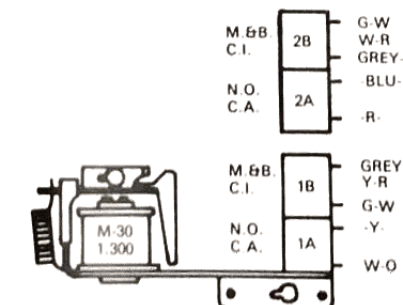


G-AM	C-4	Pulses to Coin Set Up Re.	Activa el Re. Auxiliar Monedas.
-AM-			
-AM-	C-19	Trips Game Over Re.	Desenclava el Re. Fimal Partidas.
AZ-AM			
-AM-	C-5	Run Score Motor.	Activa el Motor.
NA-V			
-AM-	C-6	Pulses to Reset Re.	Activa el Re. Retroceso.
NA-R			
R-NA	C-4	Pulses to Coin Set Up Re.	Activa el Re. Auxiliar Monedas.
AZ-NA			
V-B	D-3	In hold circuit to this Relay.	Automantenido del mismo Relé.
NA-N			

COIN SET UP AUXILIAR MONEDAS

Is energized by No. 1 & No. 3 Coin Relays.

Se activa por los Relés de Monedas n.º 1 y n.º 3.

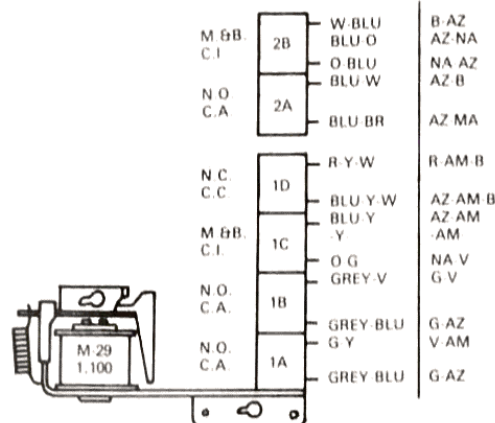


V-B	E-2	Closed.- Pulses to No. 3 Coin Re.	Cerrado.- Activa el Re. Monedas n.º 3.
B-R		Open.- Pulses to No. 1 Coin Re.	Abierto.- Activa el Re. Monedas n.º 1.
G-N			
-AZ-	E-4	In hold circuit to this Relay.	Automantenido del mismo Relé.
-R-			
G-N	E-2	Closed.- Pulses to No. 1 Coin Re.	Cerrado.- Activa el Re. Monedas n.º 1.
AM-R		Open.- Pulses to No. 1 Coin Re.	Abierto.- Activa el Re. Monedas n.º 3.
V-B			
-AM-	C-3	Pulses to No. 1 Coin Re.	Activa el Re. Monedas n.º 1.
B-NA			

RESET RETROCESO

Is energized by No. 3 Coin Re. thru Game Over Re.

Se activa por el Re. Monedas N.º 3 a través del Re. Final Partidas.

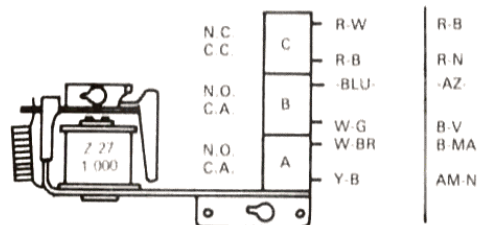


E-6	Closed.- Pulses to coin unit S. U. Open.- Pulses to Ball Count Unit Reset.	Cerrado.- Avanza contador Monedas. Abierto.- Retroceso contador Bolas.
D-6	In hold circuit to this Relay.	Automantenido del mismo Re.
E-17	Open.- 24 Volts. Circuit.	Interrumpe los 24 Volts.
C-3 C-3	Closed.- Pulses to Credit Re. Open.- Run Score Motor.	Cerrado.- Activa el Re. Crédito. Abierto.- Activa el Motor.
D-17	Pulses to Bonus Relay.	Activa el Re. Bonificación.
E-7	Pulses to Player Unit Reset.	Activa el Retroceso contador Jugadores.

EXTRA BALL BOLA EXTRA

Is energized by Left side R.O. switches thru Alternator & Left Eject Re.

Se activa por los contactos del pasillo izquierdo a través de los Re. Alternador y Expulsor.

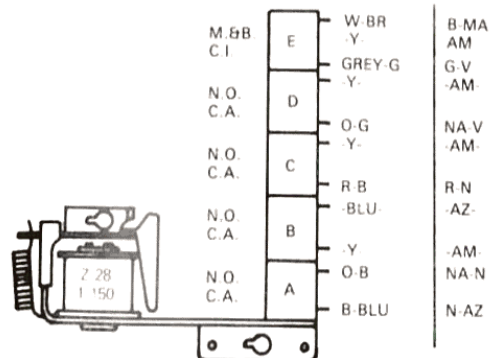


C-7	Pulses Player Unit Reset & S. U.	Avance y Retroceso Contador Jugadores.
A-7	Pulses to «Extra Ball» Lite.	Enciende Luz Bola Extra.
D-20	In hold circuit to this Relay.	Automantenido del mismo Re.

OUT HOLE SALIDA BOLAS

Is energized by Game Over Re. Also by Ind.-D Score Motor cam sw. thru Bonus Unit zero position sw. & Top Eject Re.

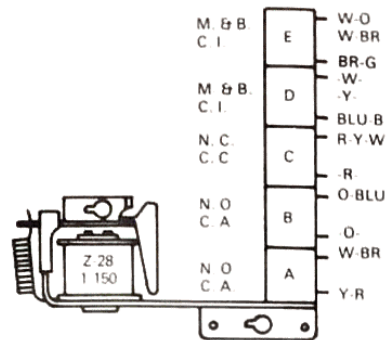
Se activa por el Re. Final Partida. También por el contacto Ind-D del Motor a través del contacto posición cero del cont. Bonificación y por el Re. Expulsor Superior.



C-20	Closed.- Pulses to Ball Index Re.	Cerrado.- Activa Re. Indicador Bolas.
D-18	Open.- Energizes «Down Post» coil.	Abierto.- Activa bobina «Baja Poste».
C-5	Run Score Motor.	Activa el Motor.
C-7	Pulses to Player Unit Reset.	Activa el Retroceso Contador Jugadores.
C-1	Reset Bank.	Retroceso Bancada.
E-17	In hold circuit to this Relay.	Automantenido del mismo Re.

TILT FALTA

Is energized by Tilt Switches.
Se activa por los contactos de Falta.



B-NA
B-MA
MA-V
B-AM
AZ-N
R-AM-B
R-NA-AZ
-NA-B-MA
AM-R

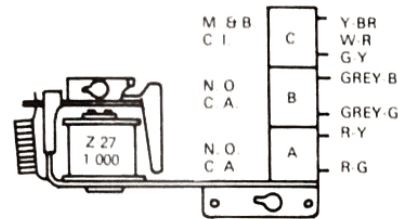
C-15 Closed. — In circuit to Player unit.
D-20 Open. — Pulses to Ball Index Re.
B-6 Closed. — Opens Playfield Lites circuit.
Open. — Activates Tilt Lite.
E-20 Opens 24 Volts circuit.
D-4 Pulses to Coin Set Up Re.
D-19 In hold circuit to this Relay.

Cerrado. — En el circuito del cont. Jugadores
Abierto. — Activa Re. Indicador Bolas.
Cerrado. — Interrumpe Luces tablero.
Abierto. — Enciende Luz de Falta.
Interrumpe los 24 Voltios.
Activa el Re. Auxiliar Monedas.
Automantenido del mismo Re.

PLAYER RESET RETROCESO JUGADORES

Is energized by Bell Count Unit End of Stroke Switch. Thru Ind.-E Score Motor Cam switch.

Se activa por el contacto cambia a cada impulso del contador de Bolas a través del contacto Ind-E del Motor.



AM-MA
B-R
V-AM
G-N
G-V
R-AM
R-V

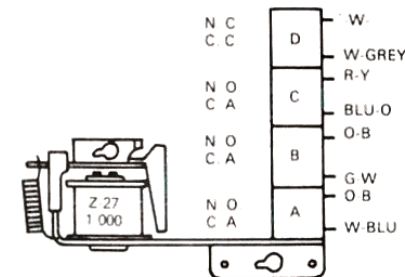
D-7 Closed. — Pulses to Player Unit S.U.
Open. — Pulses to Player Unit Reset.
E-9 In No. Match circuit.
C-8 In hold circuit to this Relay.

Cerrado. — Avance contador Jugadores.
Abierto. — Retroceso contador Jugadores.
En el circuito de Loteria.
Automantenido del mismo Relé.

CREDIT CREDITO

Is energized by Credit Button thru Game Over & Reset Relays & Ind-A Score Motor Cam Switch.

Se activa por el pulsador de partidas a través de los Relés Final Partida y Retroceso y el contacto Ind-A del Motor.



-B-
B-G
R-AM
AZ-NA
NA-N
V-B
NA-N
B-AZ

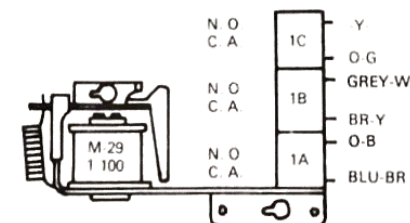
E-8 Pulses to Coin Lockout.
E-6 Pulses to Credit Unit Reset.
D-3 Pulses to No. 3 Coin Re.
D-3 In hold circuit to this Relay.

Activa Bobina Monedero.
Retroceso contador Crédito.
Activa Re. Monedas N.º 3.
Automantenido del mismo Relé.

LOCATED ON PLAYFIELD SITUADOS EN TABLERO

5.000 PT.

Is energized by Roll Over Sws.
Se activa por los contactos de Pasillo.



AM-NA-V
G-B
MA-AM
NA-N
AZ-MA

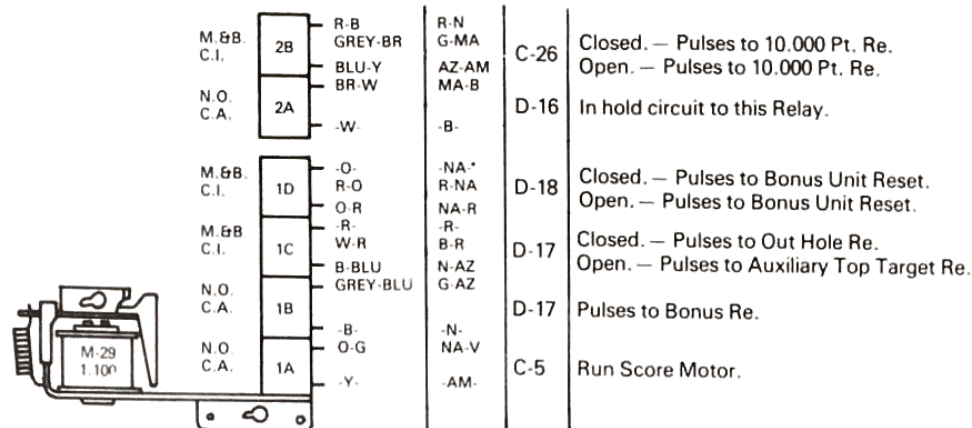
C-5 Run Score Motor.
D-28 Pulses to 1.000 Pt. Re.
D-24 In hold circuit o this Relay.

Activa el Motor.
Activa el Re. 1.000 Pt.
Automantenido del mismo Relé.

TOP EJECT EXPULSOR SUP.

Is energized by Top Eject switch.

Se activa por el contacto Expulsor Superior.



Cerrado. — Activa Re. 10.000 Pt.
Abierto. — Activa Re. 10.000 Pt.

Automantenido del mismo Re.

Cerrado. — Activa el Retroceso Contado Bonificación
Abierto. — Activa el Retroceso Contador Bonificación.

Cerrado. — Activa el Re. Salida Bolas.
Abierto. — Activa el Re. Auxiliar Expulsor Sup.

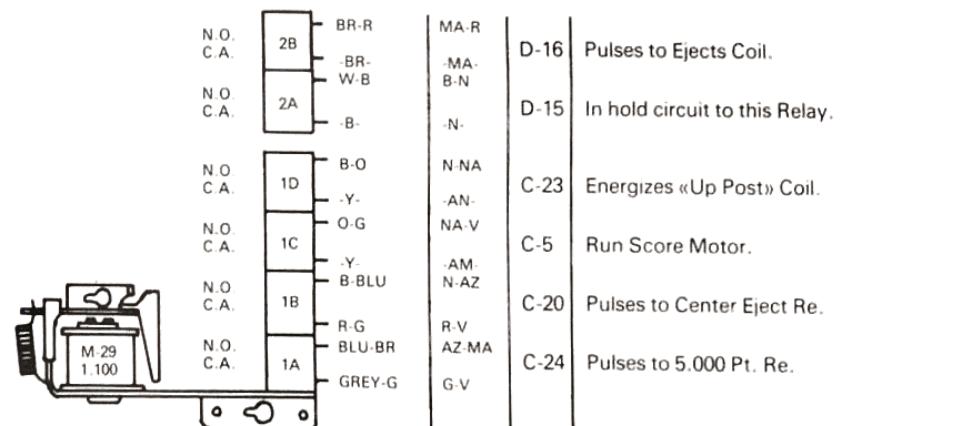
Activa Re. Bonificación.

Activa el Motor.

EJECTS EXPULSORES

Is energized by Right, Center & Left Eject switches.

Se activa, por medio de los contactos, Expulsor Iz. Expulsor De. y Central.



Ataca a la Bobina Expulsores.

Automantenido del mismo Re.

Activa bobina «Sube-Poste».

Activa el Motor.

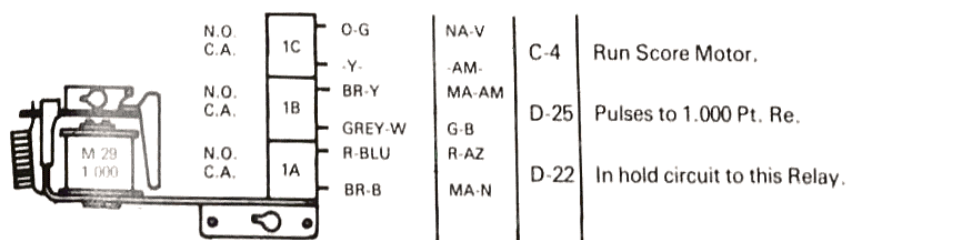
Activa Re. Expulsor Central.

Activa Re. 5.000 Pt.

3.000 PT.

Is energized by Side Roll Over Button switches, thru Bonus Unti circuit.

Se activa, por los contactos pesitos Exterior, a través, del cont. Bonificación.



Activa el Motor.

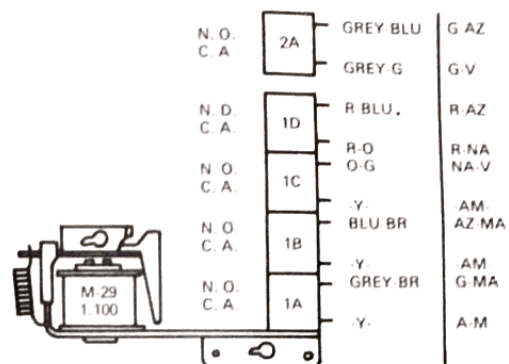
Activa Re. 1.000 Pt.

Automantenido del mismo Re.

BONUS BONIFICACION

Is energized by hole sw. & Top Eject Re. thru Bonus Unit zero position switch. Also by Reset Re. Thru Bonus Unit zero position switch.

Se activa por el contacto salida de Bolas y el Re. Expulsor Sup. a través de contacto posición cero del cont. Bonificación y el Ind.-D del Motor. También por el Re. Retroceso a través del cont. posición cero del cont. Bonificación.



D-16 In hold circuit to this Relay.

Automantenido del mismo Relé

E-18 Pulses to Bonus Unit Reset.

Retroceso Contador Bonificación.

C-5 Run Score Motor.

Activa el Motor.

C-6 Pulses to Reset Re.

Activa el Re. Retroceso.

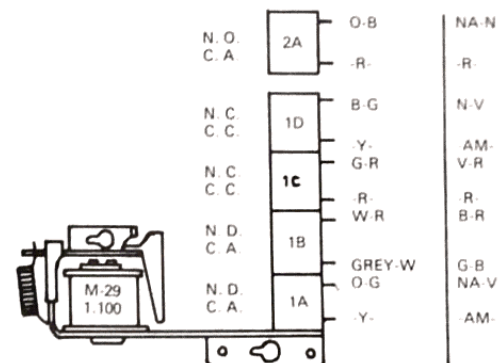
C-26 In Hi-Score circuit.

En el circuito de tanteo.

500 PT.

Is energized by bottom target & Roll Over Switches.

Se activa por contactos Diana Inf. y contactos pasillos.



E-23 In hold circuit to this Relay.

Automantenido del mismo Relé.

C-21 Pulses to Bumper Re.

Activa Relé Bumper.

E-23 Opens his hold circuit.

Interrumpe su propio Automantenido.

D-24 Pulses to 100 Pt. Re.

Activa Re. 100 Pt.

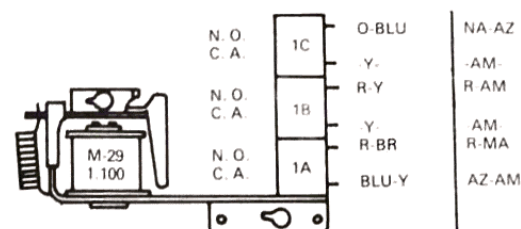
C-6 Run Score Motor.

Activa el Motor.

BOTTOM PESITOS

Is energized by Roll Over Button Switches.

Se activa por los contactos pesitos.



C-24 In circuit to Bonus Unit.

En el circuito contador Bonificación.

C-19 Pulses to Bonus Unit S.U.

Activa el avance contador Bonificación.

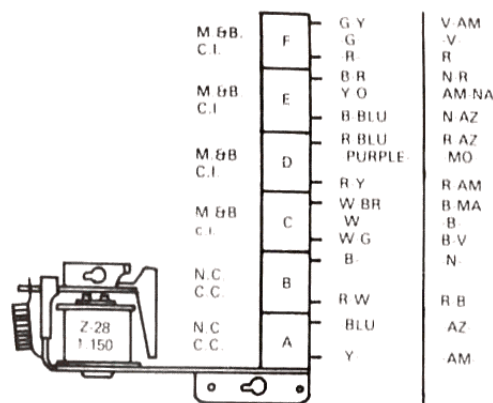
D-21 In hold circuit to this Relay.

Automantenido del mismo Relé.

ALTERNATOR ALTERNADOR

Is energized thru No. Match Unit.

Se activa a través del Contador de Lotería.



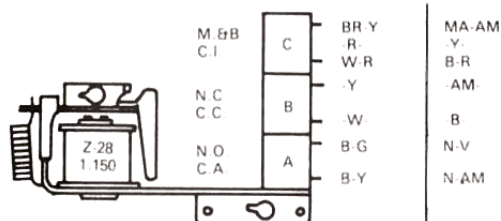
- | | |
|------|--|
| A-7 | Closed. — Activates Right Target Lite.
Open. — Activates L. Target Lite. |
| B-7 | Closed. — Activates R. Extra Ball Lite.
Open. — Activates L. Extra Ball Lite. |
| D-20 | Closed. — Pulses to Extra Ball Re.
Open. — Pulses to Extra Ball Re. |
| D-15 | Closed. — Pulses to Credit Unit S.U.
Open. — Pulses to Credit Unit S.U. |
| D-22 | Pulse to Double Bonus Re. |
| A-9 | Double Bonus Lite. |

- | |
|--|
| Cerrado. — Enciende Luz Diana Derecha.
Abierto. — Enciende Luz Diana Izquierda. |
| Cerrado. — Activa Luz Bola extra Derecha.
Abierto. — Activa Luz Bola Extra Izquierda. |
| Cerrado. — Activa Re. Bola Extra.
Abierto. — Activa Re. Bola Extra. |
| Cerrado. — Activa avance Cont. Crédito.
Abierto. — Activa avance Cont. Crédito. |
| Activa Re. Doble Bonificación. |
| Luz Doble Bonificación. |

BUMPER

Is energized by Left Top Roll Over & Top Target switches.

Se activa por los contactos pasillo sup Izq. y Diana Sup.



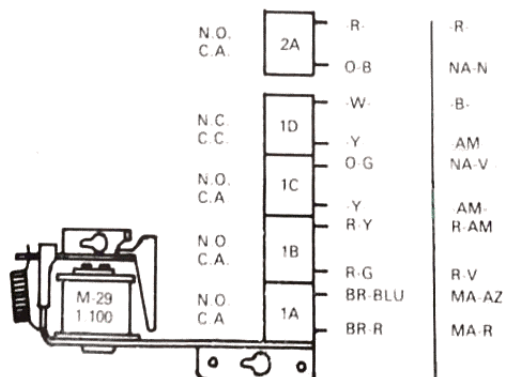
- | | |
|------|--|
| D-24 | Closed. — Pulses to 100 Pt. Re.
Open. — Pulses to 1,000 Pt. Re. |
| B-6 | Activates Bumpers Lite. |
| D-21 | In hold circuit to this Relay. |

- | |
|--|
| Cerrado. — Activa Re. 100 Pt.
Abierto. — Activa Re. 1,000 Pt. |
| Enciende Luz Bumpers. |
| Automantenido del mismo Re. |

AUXILIARY TOP EJECT AUXILIAR EXPULSOR SUP.

Is energized by Top Eject Re. & thru Bonus Unit circuit.

Se activa a través del contador Bonificación y Re. Expulsor Sup.



- | | |
|------|--------------------------------|
| E-17 | In hold circuit to this Relay. |
| C-16 | Pulses to Top Eject Re. |
| C-5 | Run Score Motor. |
| D-18 | Pulses to Bonus Unit S.U. |
| E-15 | Pulses to Top Eject Coil. |

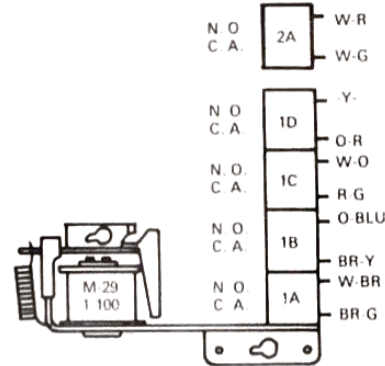
- | |
|---|
| Automantenido del mismo Re. |
| Activa RELé Expulsor Sup. |
| Activa el Motor. |
| Activa el avance de cont. Bonificación. |
| Ataca a la Bobina Expulsor Sup. |

LOCATED ON PLAYFIELD

100 PT.

Is energized by Bumper, Stand Up, & Kicker, switches.

Se activa, por los contactos de Bumper Expulsor de Banda y Verticales.



B-R
B-Y
-AM
NA-R
B-NA
R-Y
NA-AZ
MA-AM
B-MA
MA-V

D-27 In hold circuit to this Relay.
C-16 Pulses to Small Chime.
C-12 Pulses to 100 Pt. D. U.
D-28 Pulses to 1.000 Pt. Re.
D-21 Pulses to Ball Index Re.

Automantenido del mismo Relé.
Impulsos a la campana pequeña.
Activa los contadores 100 Pt. V. D.
Activa el Re. 1.000 Pt.
Activa Re. Indicador Bolas.

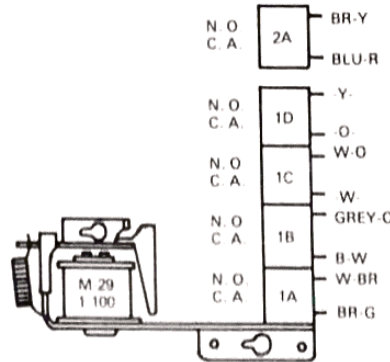
1.000 PT.

Is energized by 100 Pt. D.U. Closes at 9th position sw. thru 100 Pt. Re.

Also by Centre Target switch thru R. Eject Re. by Top Target & Bumper switch thru Bumper Re.

Se activa por los contactos cierra en 9 del cont. 100 Pt. V.D. a través del Re. 100 Pt.

También por el contacto Diana Central a través del Re. Expulsor Der. por los contactos Diana Sup. y por el contacto Bumper a través del Re. Bumper.



MA-AM
AZ-R
-AM-
-NA-
B-NA
B-
G-NA
N-B
B-MA
MA-V

D-29 In hold circuit to this Relay.
C-17 Puses to medium Chime.
C-13 Pulses to 1.000 Pt. D. U.
D-31 Pulses to 10.000 Pt. Re.
D-21 Pulses to Ball Index Re.

Automantenido del mismo Relé.
Impulsos a la campana mediana.
Activa el contador 1.000 Pt. V. D.
Activa el Re. 10.000 Pt.
Activa Re. Indicador Bolas.

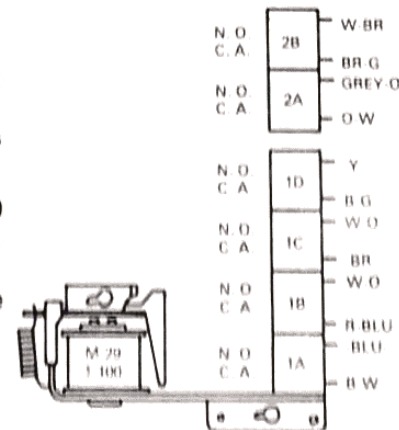
10.000 Pt.

Is energized by 1.000 Pt. D.U. closes at 9th position sw. thru 1.000 Pt. Re.

Also by Bonus Re. thru Double Bonus & Ball Index Re.

Se activa por el contacto cierra en 9 del cont. 1.000 Pt. V.D. a través del Re. 1.000 Pt.

También por el Re. Bonificación e indicador de Bolas.



B-MA
MA-V
G-NA
NA-B
-AM
N-V
B-NA
MA
B-NA
R-AZ
AZ
N-B

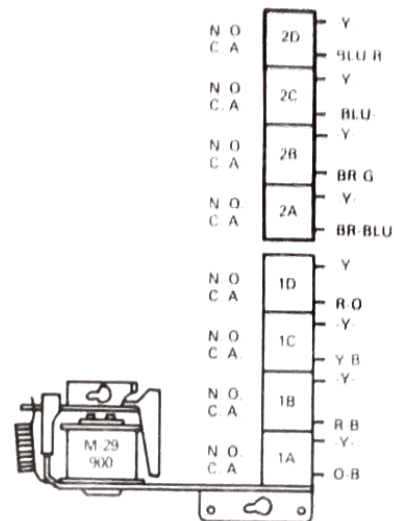
D-21 Pulses to Ball Index Relay.
D-30 In hold circuit to this Relay.
C-17 Pulses to Large Chime.
C-13 Pulses to 10.000 Pt. D. U.
C-14 Pulses to 10.000 Pt. D. U.
E-10 Pulses to Credit Unit.

Activa el Re. Indicador Bolas.
Automantenido del mismo Relé.
Impulsos a la Campana Grande.
Activa cont. 10.000 Pt. V. D.
Activa contador 10.000 Pt. V. D.
Activa el contador Crédito.

1-2 SCORE RESET PUESTA A CERO 1-2

Is energized by Reset Re. thru Imp. — Forward A Score Motor Cam sw.

Se activa por el Re. Retroceso a través del contacto Imp. — Adelantado A del Motor.



AM
AZ R
-AM
AZ
AM
MA V
-AM
MA AZ
AM
R NA
AM
AM N
-AM
R N
-AM
NA N

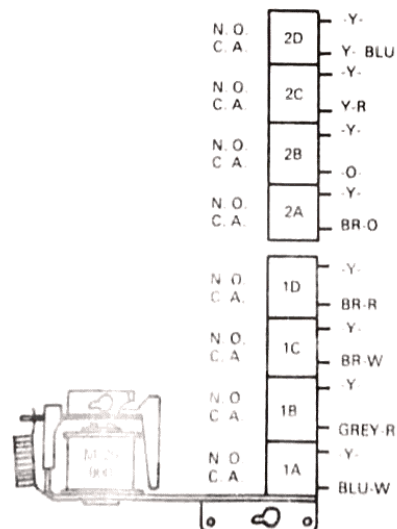
D-14	Pulses to 2nd. Player 100,000 Pt. D. U.
D-14	Pulses to 1st. Player 100,000 Pt. D. U.
D-13	Pulses to 2nd. Player 10,000 PT D. U.
D-13	Pulses to 1st. Player 10,000 Pt. D. U.
D-13	Pulses to 2nd. Player 1,000 Pt. D. U.
D-12	Pulses to 1st. Player 1,000 Pt. D. U.
D-12	Pulses to 2nd. Player 100 Pt. D. U.
D-12	Pulses to 1st. Player 100 Pt. D. U.

Activa cont. 100,000 Pt. V. D. 2.º Jugador
Activa cont. 100,000 Pt. V. D. 1.º Jugador.
Activa cont. 10,000 V. D. 2.º Jugador.
Activa cont. 10,000 Pt. V. D. 1.º Jugador.
Activa cont. 1,000 Pt. V. D. 2.º Jugador.
Activa cont. 1,000 Pt. V. D. 1.º Jugador.
Activa cont. 100 Pt. V. D. 2.º Jugador
Activa cont. Pt. V. D. 1.º Jugador.

3-4 SCORE RESET PUESTA A CERO 3-4

Is energized by Reset Re. thru Imp. — A Score Motor Cam sw.

Se activa por el Re. Retroceso a través del contacto Imp. — A del Motor.



AM
AM-AZ
-AM
AM-R
-AM
-NA
AM
MA-NA
AM
MA R
AM
MA B
AM
G R
-AM
AZ B

D-15	Pulses to 4th. Player 100,000 Pt. D. U.
D-14	Pulses to 3rd. Player 100,000 Pt. D. U.
D-14	Pulses to 4th. Player 10,000 Pt. D. U.
D-14	Pulses to 3rd. Player 10,000 Pt. D. U.
D-13	Pulses to 4th. Player 1,000 Pt. D. U.
D-13	Pulses to 3rd. Player 1,000 Pt. D. U.
D-12	Pulses to 4th. Player 100 Pt. D. U.
D-12	Pulses to 3rd. Player 100 Pt. D. U.

Activa cont. 100,000 Pt. V. D. 4.º Jugador
Activa cont. 100,000 Pt. V. D. 3.º Jugador
Activa cont. 10,000 Pt. V. D. 4.º Jugador
Activa cont. 10,000 Pt. V. D. 3.º Jugador
Activa cont. 1,000 Pt. V. D. 4.º Jugador
Activa cont. 1,000 Pt. V. D. 3.º Jugador
Activa cont. 100 Pt. V. D. 4.º Jugador
Activa cont. 100 Pt. V. D. 3.º Jugador