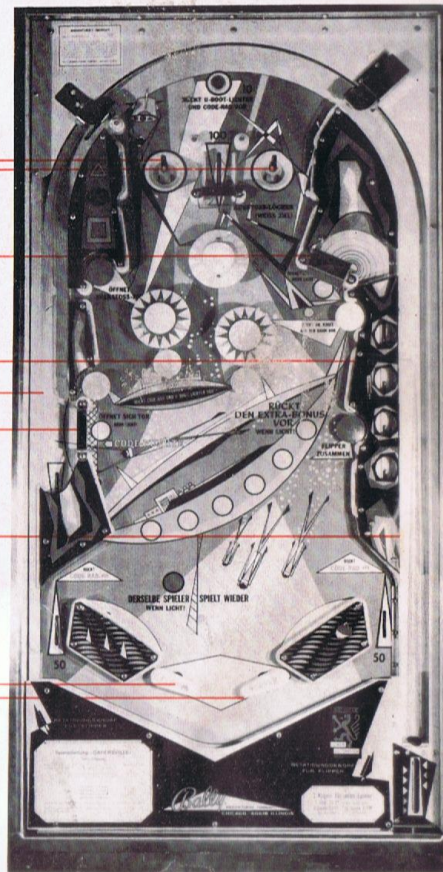


CAPERSVILLE

Erstmalig mit
Verzeichnis für
Fachausdrücke

Betriebsanleitung

Kugelloch
Gattertor
Gatter
Kugelrückstoßbahn
(Code)
Tor für
Rückstoßbahn
Gatterauslauf
Sich schließende
Flipper



CAPERSVILLE ist der bisher
schönste und interessanteste
Flipper, den BALLY je auf den
Markt brachte.



- | | |
|---|-----------------------------------|
| 1. Lichtkasten (Transparent) | 14. Wertungszähler (4) |
| 2. Spieler-Teilnehmer-Anzeige | 15. Transparentheibe |
| 3. CODE-Zählwerk | 16. Extra-Bonus-Zählwerk (4) |
| 4. Spielfeld | 17. Glasabdeckung für Spielfeld |
| 5. Kugelloch (2) | 18. Frei-Kugeltor zum Kugelgatter |
| 6. Pilz | 19. Kugelgatter |
| 7. Schlagturm | 20. Kugel-Abschußbahn |
| 8. Kugelwanne (unterhalb Kugelkontakte) | 21. Kugel-Abschuß |
| 9. Flipper-Betätigungsknopf (links) | 22. Freispiel-Knopf |
| 10. Münz-Einwürfe (3 versch. Münzen) | 23. Befestigungsschrauben (8) |
| 11. Münz-Rückgabeknöpfe (3) | 24. Fronttür mit Schloß |
| 12. Münz-Rückgabebeker (3) | 25. Flipper-Kasten |
| 13. Bein mit Versteller (4) | |

Spielablauf

Spielbereitschaft:

- Alle Kugeln (3) befinden sich entweder in der Kugelwanne oder auf dem Spielfeld.
- Das Betrugsschutzrelais ist abgefallen (keine Beleuchtung).

Werfe Münze ein oder drücke Freispielknopf, falls Freispiele vorhanden.

- Münzrelais zieht an und schaltet das Startrelais. Startrelais bleibt angezogen, bis Kontakt über Nocke 10 am Spielablaufmotor geöffnet wird, nachdem das Kugelzählschrittwerk auf 0 zurückgestellt hat.
- Das Startrelais wiederum schaltet das Betrugsschutzrelais. Dieses verriegelt sich und verbindet über den eigenen Kontakt die hintereinander geschalteten, normalerweise geschlossenen Betrugsschutz- und Schlag-Kipp-Kontakte (4).
- Das Startrelais läßt den Motor für Spielablauf anlaufen, verriegelt das „Spielende“-Relais und läßt die 3 Rückstellrelais anziehen.
- Über die Rückstellrelais wird die Rückstellung der Wertungszähler über Kontakt 2 und 11 am Spielablaufmotor bewirkt, ebenso wird das Extra-Bonus-Zählwerk über Kontakt 2 am Spielablaufmotor zurückgestellt. Rückstell-Relais Nr. 3 bewirkt Rückstellung des Namensschrittwerkes.

5. Das Startrelais stellt über den Endkontakt am Schrittwerk das Münzsrittwerk zurück, über den Kontakt 3 am Spielablaufmotor wird auch das Kugelzählschrittwerk zurückgestellt.
6. Über das Startrelais wird ebenfalls ein Freispiel, falls vorhanden, abgezogen und der Gesamtspielzähler vorgerückt. Beide Vorgänge werden über Kontakt 3 am Spielablaufmotor gesteuert.
7. Das Startrelais stellt über Kontakt 4 am Spielablaufmotor das Spieler-Weiterschalter-Relais zurück.
8. Werden 50-Pfg.-Stücke oder 1-DM-Stücke eingeworfen, um ein Spiel auszulösen, wird der Überschuß als Kredit am Freispielzähler registriert. Dies wird über das zweite und dritte Mehrfach-Münzrelais und über die Nocken-Kontakte am Spielablaufmotor bewerkstelligt.
9. Die Rückstell-Relais fallen ab (3), nachdem sämtliche Wertungszähler und Extra-Bonus-Zählwerke auf 0 zurückgestellt sind und der Spielablaufmotor in seiner Ausgangsstellung ist.
10. Das Halte-Relais zieht an und bleibt solange über seinem Selbsthaltekontakt angezogen, bis das Gerät gekippt oder ein neues Spiel ausgelöst wird.
11. Ist durch vorangegangenes Spiel eine Kugel im Auslauf zurückgeblieben, so wird diese ausgestoßen und in die Kugelwanne geleitet. Die dritte Kugel bringt das Spieler-Weiterschalter-Schrittwerk aus der 0-Stellung und eine Kugel wird in die Abschußbahn gebracht.
12. Überprüfe Beleuchtung und Zählwerke wie folgt, ob:
 - a) erste Kugel, erster Spieler und „einer kann spielen“-Anzeige brennt,
 - b) alle Zählwerke auf 0-Stellung sind,
 - c) Freikugeltor (oben rechts) offen und Beleuchtung an sind,
 - d) alle Schlagtürme leuchten (bleiben beleuchtet),
 - e) Spielende und Kipp-Anzeige nicht aufleuchten.
13. Werfe zweite Münze ein oder drücke Freispielknopf, falls Freispiel vorhanden, um den Spielablauf für mehrere Spiele zu überprüfen.
 - a) Mehrfach-Münzrelais zieht an und läßt Spielablaufmotor anlaufen und das Münzsrittwerk über Kontakt 7 am Spielablaufmotor um eine Stellung weiterrücken.

14. Spielerausgabe für 2. Spieler leuchtet auf.
15. Wiederhole auch für 3. und 4. Spieler die Reihenfolge wie unter 13 vermerkt.
16. Das Gerät ist in Spielbereitschaft für den ersten Spieler. Er kann solange spielen, wie die Spielanzeige dies anzeigt (Shoot again). Falls mehr als ein Spieler teilnimmt, leuchtet die Spielanzeige für den zweiten Spieler auf, nachdem der erste Spieler seinen Durchgang beendet hat. Die Anzeige für die erste Kugel bleibt an.

„Kugeln im Spielablauf“

Abschnitt 1

Drei Kugeln in der Auslaufwanne:

1. Eine Kugel im Auslauf bewirkt das Anziehen des Auslauf-Relais, wenn der Spielablaufmotor in seiner Ausgangsstellung ist. Es bleibt über einen Selbsthaltekontakt und über den normalerweise geschlossenen Kontakt Nr. 4 am Spielablaufmotor angezogen.
2. Über das Auslauf-Relais wird der Spielablaufmotor betätigt und der Kugelausstoßmagnet erhält über Kontakt 3 des Spielablaufmotors seinen Impuls.
3. Durch die erste ausgestoßene Kugel wird der Kugelkontakt Nr. 1 geschlossen. Durch die zweite ausgestoßene Kugel wird der Kugelkontakt Nr. 2 geschlossen.
4. Sind Kugelkontakte 1 und 2 geschlossen und die dritte Kugel in der Auslaufwanne, so zieht das Auslauf-Relais an. Die Kugelkontakte, welche mit den Auslauf-Relais-Kontakten in Serie geschaltet sind, lassen das Kugelrückgabe-Relais anziehen. Dieses Relais bleibt über seinen Selbsthaltekontakt und über den Kontakt Nr. 7 am Spielablaufmotor angezogen.

5. Das Auslauf-Relais bewirkt, daß die Kugel ausgestoßen wird, wie unter Arbeitsgang 2 angegeben. Die Kugel schließt dabei den Kugelkontakt Nr. 4 kurzzeitig und läßt dadurch das Spielerweitschalter-Relais anziehen. Dieses Relais bleibt über seinen Selbsthaltekontakt Nr. 7 am Spielablaufmotor angezogen. Die Kugel bleibt am Kugelkontakt Nr. 3 liegen.
6. Das Spieler-Weitschalter-Relais schaltet das zugeordnete Schrittwerk aus seiner Null-Stellung.
7. Sind Kugelkontakte 1, 2 und 3 geschlossen, so zieht das Kugelfreigabe-Relais an und das Ablauf-Relais fällt ab. Das Kugelfreigabe-Relais bleibt über seinen Selbsthaltekontakt und dem normalerweise geschlossenen Kontakt Nr. 10 am Spielablaufmotor angezogen.
8. Das Kugelfreigabe-Relais betätigt den Spielablaufmotor und über Kontakt Nr. 3 des Spielablaufmotors erhält der Kugelfreigabemagnet einen Impuls.
9. Der Kugelfreigabemagnet betätigt einen Auswurfhebel mittels welchem die Kugel in die Abschußbahn befördert wird.

„Kugel im Spiel“

Abschnitt 2

Eine oder mehrere Kugeln festgehalten auf dem Spielfeld:

Der Spielablauf ist ähnlich wie in Abschnitt 1 „Drei Kugeln in der Auslaufwanne“ erläutert mit folgenden Ausnahmen:

1. Eine festgehaltene Kugel im Kugelgatter an der rechten Spielfeldseite bewirkt das Schließen des Gattertores und stößt alle Kugeln, welche in die am oberen Spielfeld angeordneten Kugellöcher fallen, aus. Eine

Sperre verhindert das Festhalten einer zweiten Kugel im Kugelgatter. Ist eine Kugel im Kugelgatter festgehalten, wird diese um eine Position vorgerückt, wenn ein weißer Pilz getroffen wird. Nach vier Treffern wird die Kugel in die Abschußbahn als Freikugel zurückgegeben. Diese wird als Freischuß angezeigt. Das Gattertor öffnet sich nun für eine andere Kugel.

2. Eine festgehaltene Kugel in einem der beiden Kugellöcher bewirkt das Schließen des Gattertores. Befindet sich eine Kugel in einem der Kugellöcher und wird ein weißer Pilz getroffen, so wird die festgehaltene Kugel ausgestoßen.
3. Ist nur eine Kugel im Spielablauf und wird eine Kugel in den Kugellöchern und im Gatter festgehalten, so zieht das Kugel-Freigabe-Relais an und eine Kugel wird in die Abschußbahn freigegeben. Die Freischußanzeige leuchtet auf.
4. Befinden sich mehr als eine Kugel im Spielablauf, so wird mit der letzten Kugel entschieden, ob derselbe Spieler noch einen Schuß hat oder nicht. Wird die letzte Kugel festgehalten, leuchtet die Freischußanzeige auf. Geht die letzte Kugel in den Auslauf, so leuchtet die Freischußanzeige nicht auf, sondern es wird auf den nächsten Spieler umgeschaltet.
5. Eine festgehaltene Kugel in einem der Kugellöcher oder im Kugelgatter entspricht einer Kugel in der Auslaufwanne, soweit sich dies auf die Tätigkeit des Kugel-Rückgabe-Relais und Kugel-Freigabe-Relais bezieht.
6. Festgehaltene Kugeln in beiden Kugellöchern entsprechen 2 Kugeln in der Auslaufwanne, soweit sich diese auf die Tätigkeit des Kugel-Rückgabe-Relais und des Kugel-Freigabe-Relais beziehen.
7. Das Kugel-Rückgabe-Relais zieht an, wenn drei Kugeln angezeigt werden. Die Kugel im Auslauf wird mitgezählt.
8. Das Kugel-Freigabe-Relais zieht an, wenn drei Kugeln angezeigt werden, ohne die Kugel im Auslauf mitzuzählen.
9. Wird das Gerät gekippt und sind festgehaltene Kugeln im Spielfeld, so werden diese Kugeln ausgestoßen.

Verzeichnis für Fachausdrücke

englisch/deutsch

Anti-cheat-relay	Betrugsschutz-Relais
Advance	Weiterrücken, weiterschalten
Ball count unit	Kugelzähler
Bounce switch	Schlagkontakt
Balls	Kugeln
Ball kicker	Kugel-Ausstoß
Ball return	Kugel-Rückgabe
Ball release relay	Kugelfreigabe-Relais
Ball release solenoid	Kugelfreigabe-Spule
Coin-relay	Münz-Relais
Coin-unit	Münz-Schrittwerk
Cam switches	Nocken-Kontakte
Counter unit	Wertungszähler
Captive balls	Festgehaltene Kugeln
Drum unit	Zählerwalze
Deep-caper-alley	Kugelgatter
Free ball gate	Freikugel-Tor
Game over relay	Spielende-Relais
Game tilt	Gerät „gekippt“
Hold relay	Halte-Relais
Kicked out	Ausstoßen
Lites	Anzeige
Multiple play relay	Mehrfach-Spiel-Relais
Multiple coin relay	Mehrfach-Münz-Relais
Mushroombumper	Pilz

Name unit	Namens-Anzeige
Normally closed switch	Kontakt „geschlossen“
Next player	Nächster Spieler
Out hole	Auslauf
Out hole relay	Auslauf-Relais
Playfield	Spielfeld
Player up unit	Spieler-Weiterschalter-Schrittwerk
Player advance	Spieler-Weiterschalter
Reset relay	Rückstell-Relais
Replay-unit	Freispiel-Schrittwerk
Replay-button	Freispiel-Knopf
Replay	Freispiel
Saucer hole	Kugel-Loch
Shooter alley	Abschußbahn
Switch	Kontakt
Start relay	Start-Relais
Score-motor	Motor für Spielablauf
Score drum unit	Zählwerkwalze
Score counter	Punkte-Zähler
Super Bonus	Extra-Bonus
Shoot again	Freischuß
Sea-ray counter	Zähler für Extra-Bonus
Tilt switch	Kippkontakt
Thumper bumper	Schlagturm
Total-play-meter	Gesamt-Spiele-Zähler
Trough switch	Kugel-Kontakt
Trough	Kugel-Wanne

Verzeichnis für Fachausdrücke

deutsch/englisch

Abschußbahn	Shooter alley
Anzeige	Lites
Auslauf	Out hole
Auslauf-Relais	Out hole relay
Ausstoßen	Kicked out
Betrugsschutz-Relais	Anti-cheat-relay
Extrabonus	Super Bonus
Festgehaltene Kugel	Captive balls
Freikugel-Tor	Free ball gate
Freischuß	Shoot again
Freispiel	Replay
Freispiel-Knopf	Replay-button
Freispiel-Zähler-Schrittwerk	Replay-unit
Gerät „gekippt“	Game tilt
Gesamt-Spiele-Zähler	Total-play-meter
Halte-Relais	Hold relay
Kippkontakt	Tilt switch
Kontakt	Switch
Kontaktstellung „geschlossen“	Normally closed switch
Kugeln	Balls
Kugel-Ausstoß	Ball kicker
Kugelfreigabe-Relais	Ball release relay
Kugelfreigabe-Spule	Ball release solenoid
Kugelgatter	Deep-caper-alley
Kugelkontakt	Trough switch
Kugelloch	Saucer hole
Kugelrückgabe	Ball return
Kugelzähler	Ball count unit
Kugelwanne	Trough

Mehrfach-Münz-Relais
Mehrfach-Spiel-Relais
Motor für Spielablauf
Münz-Relais
Münz-Schrittwerk

Nächster Spieler
Namens-Anzeige
Nockenkontakte

Pilz
Punkte-Zähler

Rückstell-Relais

Schlagkontakt
Schlagturm
Spielende-Relais
Spieler-Weiterschalter
Spieler-Weiterschalter-Schrittwerk
Spielfeld
Start-Relais

Wertungszähler
Weiterrücken, weiterschalten

Zähler für Extra-Bonus
Zählerwalze

Multiple play relay
Multiple play relay
Score-motor
Coin-relay
Coin-unit

Next player
Name unit
Cam switches

Mushroombumper
Score counter

Reset relay

Bounce switch
Thumper bumper
Game over relay
Player advance
Player up unit
Playfield
Start relay

Counter unit
Advance

Sea-ray counter
Drum unit

Schaltzeichen

	Kontakt normal offen
	Kontakt normal zu
	Schließer und Öffner
	Eingekreiste Kontakte zeigen eine Nockenbetätigung an
	Kontaktplatte
	Lämpchen
	Widerstand
	Spule

Farbkennzeichen

1 Rot	6 Braun
2 Blau	7 Orange
3 Gelb	8 Schwarz
4 Grün	9 Grau
5 Weiß	0 Keine Deckfarbe
J Brücke	
1 Zahl = Grundfarbe	
2 Zahl = Erkennungsfarbe	
3 Zahlen hinter einem Querstrich zeigen die öftere Verwendung des Drahtes an. Beispiel: 50 - Weiß, 51 - Weiß-Rot, 51-1 - Weiß-Rot (wiederverwendbar)	
Zahlen in den Kästchen geben den Draht-Querschnitt an	

ERICH SCHNEIDER KG. GMBH & CO.

2000 HAMBURG 6

Lagerstraße 9 · Telefon (0411) 4395051-53