

AJUSTES PERMITIDOS

3°	2°	1°
0	6	1
6°	5°	4°
2	0	2
9°	8°	7°
0	2	0
0	0	0

1ª Bola/ Partida	03 (06) (a)	05
2º Crédito/ Partida	11 12 13 14 (15) (a)	11
3º Crédito/ Máximo	01 à 09	06
4º Incentivo	01,11,13,13,14	01
5º 1º Score	Só valores fixos	(b)
6º 2º Score	Só valores fixos	(b)
7º Bola Extra Score	Só valores fixos	(b)
8º Especial/ jogo	01 à 05	05
9º Crédito/ Record	01, 02	01

Notas: a) (04) e (15) indicam proibidos de nº 1 e nº 2 que serão REJEITADOS COM RETORNO AO AJUSTE PADRÃO. Utilize-os para forçar mudança para o padrão.

b) O padrão pode ser modificado com as chaves CODE 5, 6, 7. Vide ajuste de replay abaixo:

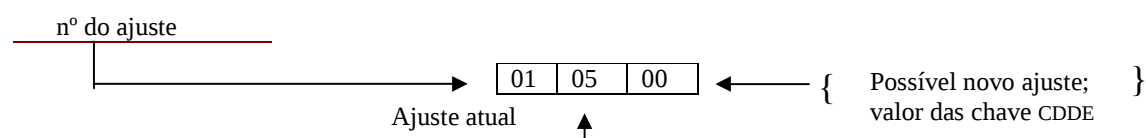
1- Regras ajustáveis pelas chaves:

CHAVE		Nº DA EST.
0	↑ Acende bola extra superior no "X,5" e ganha após o "X,5" ↓ Acende bola extra superior no "X,4" e ganha no "X,5"	340
1	↑ Retorno de bola só com seta esquerda acesa ↓ Salva status das setas superiores	342
2	↑ Avança 1 (uma) letra de RALLY ↓ Avança 2 (duas) letras de RALLY	344
3	↑ Levanta bank esquerdo com todas bandeiras derrubadas ↓ Levanta bank esquerdo com 4 bandeiras derrubadas	348
4	↑ Bônus vale 1.000 ↓ Bônus vale 2.000	-

2- Ajuste do Replay:

CHAVE	300	350	400	450	500	570	650	750
5	↓	↑	↓	↑	↓	↑	↓	↑
6	↓	↓	↑	↑	↓	↓	↑	↑
7	↓	↓	↓	↓	↑	↑	↑	↑

3- Para fazer ajustes aperte o START e aparecerá o ajuste nº1, assim:



4- Suba e desça a chave "E" (confirme) e aperte o START, até chegar ao desejado.

5- Agora suba as chaves CODE para formar o ajuste desejado, utilizando a regra:

Valor da Chave	1	2	4	8	1	2	4	8
Número da chave	0	1	2	3	4	5	6	7

2º número

1º número

Exemplo: 57- Suba 0, 1, 2 (1+2+4=7) e as chaves 4 e 6 (1+4=5).

6- Com ajuste correto no display, suba e desça a chave "F" (ENTR.)

7- Para "sair" dos ajustes. |Suba a chave "E" (confirme) e aperte START sucessivamente até o 9º. Depois abaixe todas. OBS. : ANTES DE ABAIXAR A CHAVE DE SERVIÇO VOLTE A CHAVE CÓDIGO PARA A POSIÇÃO DESEJADA PARA O JOGO.

8- O placar para replay é automaticamente ajustado para o valor indicado pelas chaves, a cada início de jogo, NÃO HÁ MAIS AJUSTES MANUAL.