

INSTRUCCIONES

SU TARJETA SAMIK 4 LE PERMITE ASIGNAR DOS LÍNEAS DE PRECIOS, UNA A PARTIDAS Y OTRA A TIEMPO O PARTIDAS, GESTIONANDO DOS MONEDEROS MECÁNICOS O UNO ELECTRÓNICO.

PULSANDO SW1 EL DISPLAY NOS INDICA:
Nivel de carga de baterías dependiendo del número de barras iluminadas.
ver fig. 1 (display)
L= recaudación de monedas pequeñas.
H= recaudación de monedas grandes.

PROGRAMACIÓN DE TIEMPO Y DE PARTIDAS
Con el display en "H" pulsar SW1 hasta que aparezca "A".
A= número de monedas pequeñas para 1 partida.
(para cambios SW2 baja y SW3 sube el número)

Con 1 toque en SW1 ir a:
P= moneda grande a tiempo o a partidas.
En "0" definimos moneda grande a tiempo.
En "1, 2, 3, ..., 9" definimos número de partidas por moneda grande.

Con 1 toque en SW1 ir a:
Número de minutos a tiempo (Solo si P=0).

Con 1 toque en SW1 ir a:
C= número de monedas grandes para tiempo o partidas.

BORRADO DE PARTIDAS
Pulsar SW1.

DESCRIPCIÓN DE LA TARJETA

INSTRUCTIONS

YOUR SAMIK 4 CARD ALLOWS YOU TO SET TWO PRICE LINES, ONE FOR GAMES AND ANOTHER FOR GAMES OR TIME, MANAGING TWO MECHANICAL OR ONE ELECTRONIC COIN ACCEPTORS.

PRESSING SW1 THE DISPLAY WILL SHOW:
The batteries charge level depending on the bars lit.
see fig.1 (display)
L= small coins collection.
H= big coins collection.

TIME AND GAMES PROGRAMMING
With the display in "H" press SW1 until "A" appears.
A= number of small coins for 1 game.
(for changes SW2 lowers and SW3 increases the number)

With 1 touch in SW1 go to:
P= time or games for big coin.
In "0" we define time with big coin.
In "1, 2, 3, ..., 9" we define number of games with big coin.

With 1 touch in SW1 go to:
Number of minutes for time (Only if P=0).

With 1 touch in SW1 go to:
C= number of big coins for time or games.

GAMES DELETING
Press SW1

CARD DESCRIPTION

MODE D'EMPLOI

VOTRE CARTE SAMIK 4 VOUS PERMET D'ATTRIBUER DEUX LIGNES DE PRIX, L'UNE POUR JEUX ET L'AUTRE POUR JEUX OU TEMPS EN GÉRANT DEUX MONNAYEURS MÉCANIQUES OU UN ÉLECTRONIQUE.

EN APPUYANT SUR SW1, L'ÉCRAN NOUS MONTRE:
Niveau de charge de la batterie en fonction du nombre de barres illuminées.
voir fig. 1 (display)
L= collection de petites pièces.
H= collection de grandes pièces.

PROGRAMMATION DE TEMPS ET JEUX
Avec le display sur "H", appuyez sur SW1 jusqu'à ce que "A" apparaisse.
A= nombre de petites pièces pour 1 jeu.
(pour le changer, SW2 diminue et SW3 augmente).

Avec 1 tap sur SW1 aller à:
P= grande pièce: temps ou jeux.
À "0", nous définissons la grande pièce à temps.
À "1, 2, 3, ..., 9" nous définissons le nombre de jeux par grande pièce.

Avec 1 tap sur SW1 allez à:
Nombre de minutes à temps (Seulement si P=0).

Avec 1 tap sur SW1 allez à:
C= nombre de grandes pièces pour le temps ou les jeux définis.

SUPPRIMER LES JEUX
Appuyez sur SW1.

DESCRIPTION DE LA CARTE

FIG. 1 DISPLAY

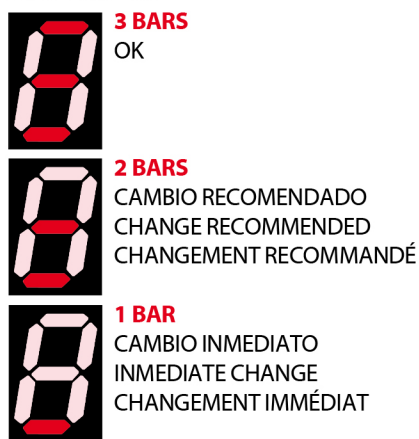
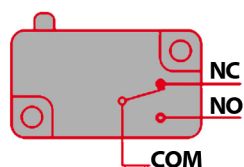


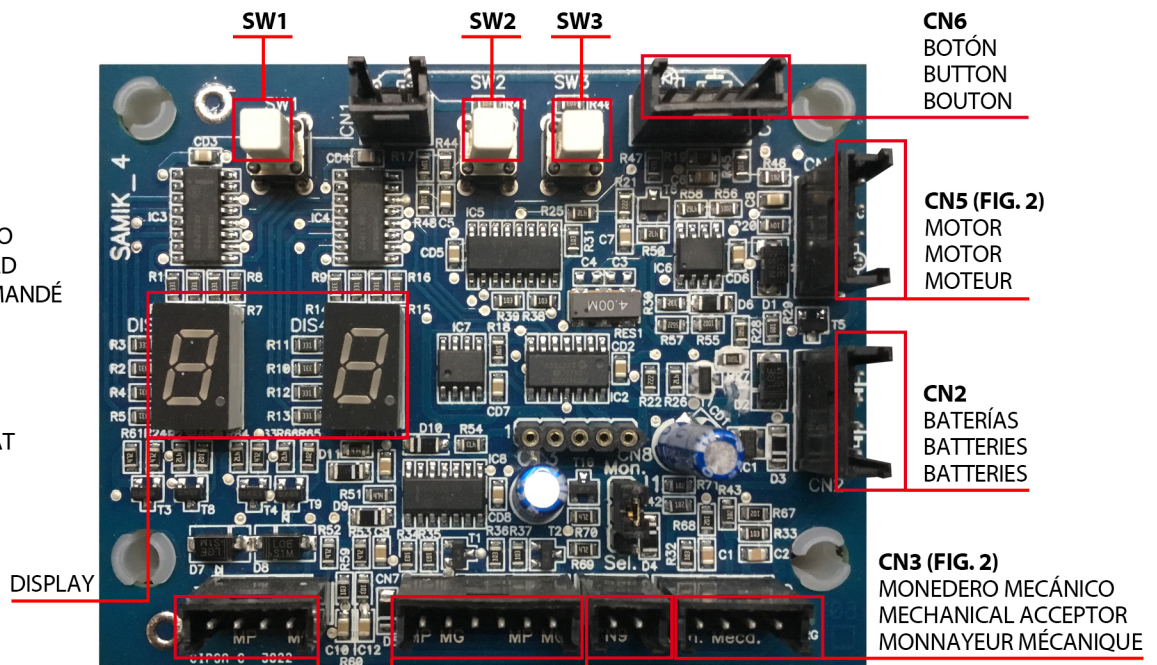
FIG. 2 MICRO
CONECTAR COM Y NO
CONNECT COM AND NO
CONNECTER COM ET NO



CN4
CONTADORES ELECTROMECÁNICOS
(sólo monederos mecánicos)
ELECTROMECHANICAL COUNTERS
(only mechanic coin acceptors)
COMpteurs ÉLECTROMÉCANIQUES
(seulement monnayeurs mécaniques)

CN7
MONEDERO ELECTRÓNICO
ELECTRONIC COIN ACCEPTOR
MONNAYEUR ÉLECTRONIQUE

CN9
CONTADOR ELECTROMECÁNICÓ
(sólo monederos electrónicos)
ELECTROMECHANICAL COUNTER
(only electronic coin acceptors)
COMpteur ÉLECTROMÉCANIQUE
(seulement monnayeurs électroniques)





CN2: BATERÍAS

DE ARRIBA A ABAJO:
- + - +

CN2: BATTERIES

FROM TOP TO BOTTOM:
- + - +

CN2: BATTÉRIES

DE HAUT EN BAS:
- + - +



CN3: MONEDERO MECÁNICO

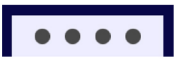
DE IZQUIERDA A DERECHA:
1 + 2: MICRO MONEDERO LINEA BAJA
3 + 4: MICRO MONEDERO LINEA ALTA
CONECTAR MICROS EN ABIERTO*

CN3: MECHANICAL COIN ACCEPTOR

FROM LEFT TO RIGHT:
1 + 2: TO MYCRO LOW LINE ACCEPTOR
3 + 4: TO MYCRO HIGH LINE ACCEPTOR
CONNECT MYCROS OPEN*

CN3: MONNAYEUR MECANIQUE

DE GAUCHE À DROITE:
1 + 2: AU MICRO MONN. LIGNE BASSE
3 + 4: AU MICRO MONN. LIGNE HAUTE
CONNECTER LES MICROS OUVERTS*



CN4: CONTADORES ELECTROMECÁNICOS

DE IZQUIERDA A DERECHA:
1 + 2: CONTADOR 1
3 + 4: CONTADOR 2

CN4: ELECTROMECHANICAL COUNTERS

FROM LEFT TO RIGHT:
1 + 2: TO COUNTER 1
3 + 4: TO COUNTER 2

CN4: COMPTEURS ÉLECTROMÉCANIQUES

DE GAUCHE À DROITE:
1 + 2: AU COMPTEUR 1
3 + 4: AU COMPTEUR 2



CN5: MOTOR

DE ARRIBA A ABAJO:
FC: AL MICRO FINAL DE CARRERA
CONECTAR MICRO EN ABIERTO*
MOT: AL MOTOR

CN5: MOTOR

FROM TOP TO BOTTOM:
FC: TO MYCRO STOP MOTOR
CONNECT MYCRO OPEN*
MOT: TO MOTOR

CN5: MOTEUR

DE HAUT EN BAS:
FC: AU MICRO ARRÊT MOTEUR
CONNECTER LE MICRO OUVERT*
MOT: AU MOTEUR



CN6: BOTÓN

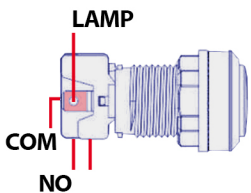
DE IZQUIERDA A DERECHA:
1 + 2: A LÁMPARA
3 + 4: A MICRO DEL PULSADOR
CONECTAR MICRO EN ABIERTO*

CN6: BUTTON

FROM LEFT TO RIGHT:
1 + 2: TO LAMP
3 + 4: TO BUTTON MYCRO
CONNECT MYCRO OPEN*

CN6: BOUTON

DE GAUCHE À DROITE:
1 + 2: À LA LAMPE
3 + 4: AU MICRO DU BOUTON
CONNECTER LE MICRO OUVERT*



BOTÓN

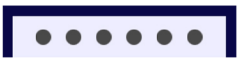
CONECTAR EL MICRO EN ABIERTO*
CONECTAR LÁMPARA:
PROBAR POLARIDAD
(INVERTIR SI NO LUCE)

BUTTON

CONNECT MYCRO OPEN*
CONNECT LAMP:
TEST POLARITY
(REVERSE IF IT DOES NOT LIGHT UP)

BOUTON

CONNECTER LE MICRO OUVERT*
CONNECTER LA LAMPE:
TEST DE POLARITÉ
(INVERSER SI ELLE N'ALLUME PAS)



CN7: MONEDERO ELECTRÓNICO SEÑAL DE PARTIDAS

ENCHUFAR EL CONECTOR DEL MONEDERO (CABLE PLANO)

CN7: ELECTRONIC COIN ACCEPTOR GAMES SIGNAL

PLUG THE COIN ACCEPTOR CONNECTOR (FLAT CABLE)

CN7: MONNAYEUR ÉLECTRONIQUE SIGNAL DE JEUX

BRANCHER LE CONNECTEUR DU MONNAYEUR (CÂBLE PLAT)



CN9: MONEDERO ELECTRÓNICO SEÑAL PARA CONTADOR

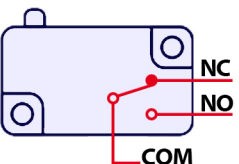
ENCHUFAR EL CONECTOR DEL MONEDERO (CABLE PLANO)

CN9: ELECTRONIC COIN ACCEPTOR COUNTER SIGNAL

PLUG THE COIN ACCEPTOR CONNECTOR (FLAT CABLE)

CN9: MONNAYEUR ÉLECTRONIQUE SIGNAL POUR LE COMPTEUR

BRANCHER LE CONNECTEUR DU MONNAYEUR (CÂBLE PLAT)



*CONEXIÓN DE MICROS:

CONECTAR MICROS EN ABIERTO:
COM CONECTADO A NO
(COMÚN Y ABIERTO)

*MYCROS CONNECTION:

CONNECT MYCROS OPEN:
COM CONNECTED TO NO
(COMMON AND OPEN)

*CONNÉXION DES MICROS:

CONNECTER MICROS OUVERTS:
COM CONNECTÉ À NO
(COMMUN ET OUVERT)