

# PI-1X4 Snelle installatie



## BELANGRIJKE INSTRUCTIES VOOR INSTALLATIE VAN DE PRINTPLAAT:

- \* De flipperkast moet uit staan en de stekker uit het stopcontact voor het weghalen of installeren van een printplaat.
- \* De elektronische platen moeten aan de randen vastgepakt worden om schade te voorkomen aan statische elektriciteit.
  - \* Het snoer moet in goede conditie zijn en in een stopcontact met aarde gestopt worden voordat het spel aangaat.
- \* Alle displays en A6/A7 (geluids)kaart moeten in perfect werkende conditie zijn, alle spoelen en hun diodes moeten goed gecontroleerd zijn.
- \* Alle zekeringen moeten gecontroleerd zijn en kloppen met de instructies van het spel (waarde, ampère en snelheid), zie originele handleiding.
- \* Pinnen van alle stekkers van A1 (CPU), A2 (stroomtoevoer), A3 (driver) en A6/A7 (geluid) moeten schoon zijn en vrij van corrosie.



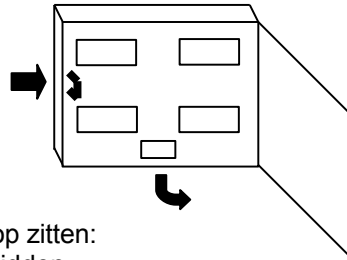
**HET INSTALLEREN VAN EEN KAART IN EEN SPEL MET ONBEKENDE CONDITIE KAN DE GARANTIE ONGELDIG MAKEN.**

### STAP 1

Open de kopkast met de sleutel aan de linkerkant.  
Het houten paneel dat de glasplaat vasthoudt, gaat naar rechts open, nu zie je de displays.

### STAP 2

Trek aan de handel en het houten paneel met de displays en lampjes gaat naar rechts open.

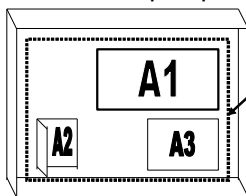


### STAP 3

Je ziet nu de 3 printplaten die al in de kop zitten:

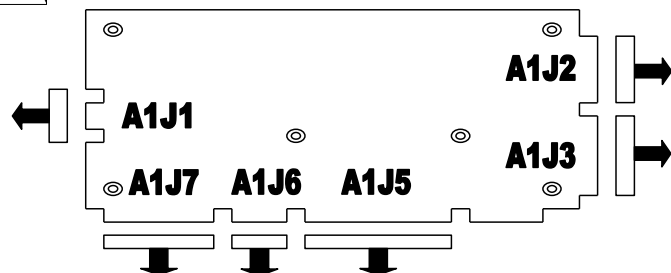
- De grote printplaat (**A1**) in het midden,
- De printplaat voor stroomtoevoer (**A2**), de kleinste in de hoek linksonder, vast aan een metalen frame,
- De lamp- en spoelenprintplaat (**A3**), rechts onderin

De **PI-1 X4** printplaat zal alle 3 deze platen vervangen,



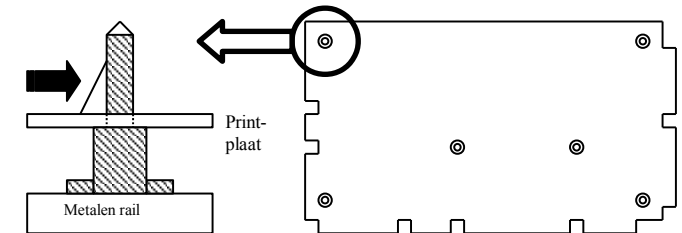
### STAP 4

Op printplaat A1, zitten 6 stekkers aan de kanten. Zie hieronder hoe ze vastzitten, verwijder ze zoals de pijlen aangeven: trek aan de **plastic huls** en **niet aan de draden!**



### STAP 5

De **A1** printplaat zit vast aan de kop met 6 plastic houdertjes, elk met een nylon knijpcontactje. Knijp voorzichtig in iedere houder met je vingers of een tangetje en trek de plaat naar je toe. Als de 6 houdertjes los zijn kan de printplaat eenvoudig verwijderd worden door aan de randen naar voren te halen.

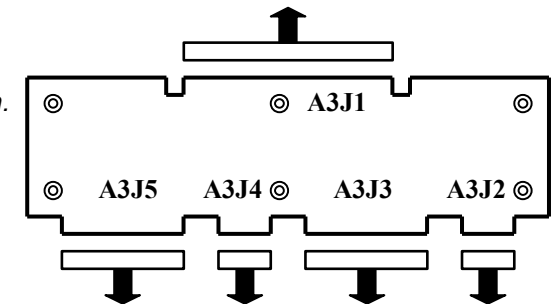


*Advies: verwijder en vervang de batterij van de oude printplaat om verdere lekkage te voorkomen.*

### STAP 6 (handleiding: stap 8-X4)

Net als bij de **A1** printplaat bij stap 5, heeft de **A3** printplaat 5 stekkers:

- **A3J1** (midden boven): naar printplaat **A1**
- **A3J5 A3J4 A3J3** en **A3J2** (van links naar rechts) onderin: naar het speelveld.



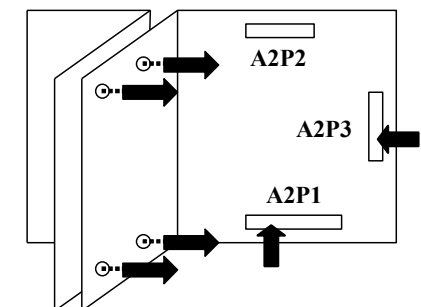
Zie hiernaast waar ze zitten, maak stickers als ze er niet zijn, verwijder ze dan volgens de pijlen: trek aan de **plastic huls** van de stekker **en niet aan de draden!**

### STAP 7 (handleiding: stap 9-X4)

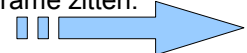
Op de **A2** printplaat zitten 3 mannelijke stekkers:

- **A2P1** (onderin): naar transformators en zekeringen.
- **A2P2** (bovenin): naar oude **A1** printplaat.
- **A2P3** (rechts): naar de displays.

Let erop hoe ze zitten, in het bijzonder de groene aardedraad (of zwart bij Cleopatra, Sinbad and Joker Poker spellen) op **A2P1 pin 3** en **A2P3 pin 5**, verwijder ze dan door te trekken aan de **plastic huls** van de stekker en **niet aan de draden!**



Verwijder dan de plaat door de 4 schroeven los te maken die aan het metalen frame zitten.



# PI-1X4

➡ **Vervolg van pag. 1**

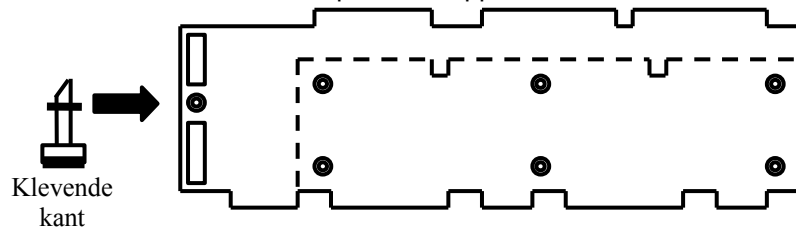
## STAP 8 (handleiding : stap 10-X4)

Neem de **PI-1 X4** printplaat uit de antistatische hoes.

- Bewaar deze hoes op een veilige plaats, in geval de printplaat terug moet voor onderhoud of reparatie!

De **PI-1 X4** printplaat past precies op de plaats van de oude **A3** printplaat, op de 6 houders. Stop in het 7de gaatje links in het midden de meegeleverde zelfklevende nylon houder.

Haal het beschermende plastic van de klevende kant, plaats dan de **PI-1 X4** printplaat op de 6 houders en druk de 7e houder stevig op de metalen achterkant van de kop van de flipperkast.

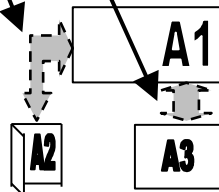


Sluit dan de stekkers aan van de oude **A1, A2** en **A3** printplaten als hieronder beschreven, met de klok mee vanaf bovenin links:

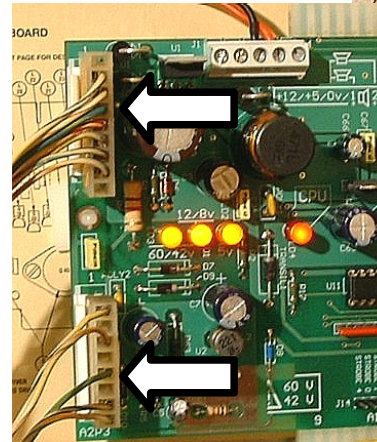
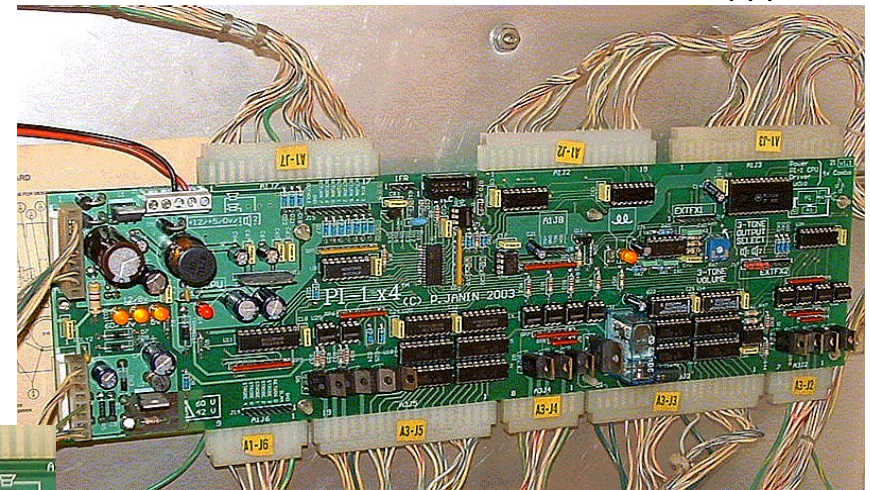
- **A2P1** 90° draaien met de klok mee (zie de pijl die de groene of zwarte aardendraad aanwijst, zoals bij stap 7 beschreven)
- **A1J7** 180° draaien
- **A1J2** en **A1J3**, 180° draaien en naast elkaar
- **A3J2, A3J3, A3J4** en **A3J5**, naast elkaar
- **A1J6**
- en als laatste **A2P3**, dezelfde stand, onderste hoek links (onder **A2P1**, zie de pijl die de groene of zwarte aardendraad aanwijst, zoals bij stap 7 beschreven)

Er is geen risico op foute plaatsing of verwisselen van de stekkers: iedere stekker heeft zijn eigen maat en sommige hebben geblokkeerde gaatjes, waardoor fouten onmogelijk zijn.

Stekkers **A2P2-A1J1** en **A1J5-A3J3** zijn nu overbodig, worden niet meer gebruikt.



Controleer de locatie en positie van iedere stekker met het volgende **PI-1 X4** overzicht, waarbij de printplaat in de kop geïnstalleerd is.



Hier is een overzicht van het gedeelte stroomtoevoer:

- stekker **A2P1** links bovenin (let op positie van de groene of zwarte aardendraad)
- stekker **A2P3** links onderin (let op positie van de groene of zwarte aardendraad)
- de nylon houder tussen de 2 stekkers
- de 3 status LED-lampjes +60V/+42V, +12V/+8V, +5V
- de CPU actieve LED (rechts)
- de luidsprekerkabel vastgezet aan audio output #1 op de schroefstekker **J1** (optionele stekker, zie de handleiding: stap 11-X4)

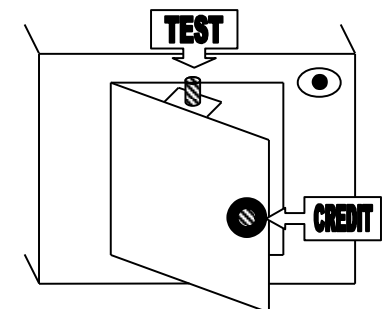
De printplaat is nu geïnstalleerd! Nu nog de luidspreker(s) aansluiten en de taal van de menu's instellen bij 1e keer aanzetten.

## SPELSELECTIE

De volledige spelnaam en bijbehorende identificatieletter worden 5 seconds getoond:

- **Display SPELER 1:** SPEL en letter van A (*Cleopatra*) tot S (*Asteroid Annie*) en afgeleide kit-spellen met een + vooraf.
- **Displays SPELER 3 en 4:** volledige spelnaam.

Om het spel te wijzigen, druk de **TEST-knop** die in de voordeur zit bij de muntgleuven binnen 5 seconden na aanzetten, terwijl de spelnaam getoond wordt: de display SPELER 1 knippert dan. Iedere keer dat de **TEST-knop** ingedrukt wordt, wordt het volgende spel (volgens de lijst op de 1e pagina van de handleiding) getoond. Om het spel te selecteren dat getoond wordt druk je op de **CREDIT-knop** (waarmee je een spel start) op de voordeur. Standaard zal het getoonde spel automatisch geselecteerd worden 5 seconden nadat er een knop ingedrukt is, welke knop dan ook.



De volledige handleiding is te verkrijgen op [www.flipp.com](http://www.flipp.com) ...**Flipp-ze!!**