

SCHEDA ESPLICATIVA SCHEDA DI GIOCO "8 GAMES RED TC S5"

Revisione documento: 001
Versione del software di gioco: 001



Certificazione effettuata presso: **SIQ**

Omologazione A.D.M. (A.A.M.S.) n°

Codice Modello:

**CODICE IDENTIFICATIVO
PROVVISORIO**

**CODICE IDENTIFICATIVO
DEFINITIVO**

IDSK

INDICE

INTRODUZIONE.....	5
NOME COMMERCIALE MODELLO.....	5
PRODUTTORE SCHEDA DI GIOCO.....	5
PRODUTTORE MOBILE DI GIOCO.....	5
APPARECCHIATURA COMPLETA.....	6
ESTREMI DI CERTIFICAZIONE DI CONFORMITÀ.....	6
MODALITÀ DI FUNZIONAMENTO	6
ELEMENTI COMPATIBILI DELL'APPARECCHIO	7
ACCELTATORI DI MONETE.....	7
EROGATORI DI MONETE.....	7
MONITOR.....	7
COMPONENTI NON SENSIBILI DELL'APPARECCHIO.....	7
CABLAGGIO JAMMA	8
DISPOSITIVI DI IMMUDIFICABILITÀ E SICUREZZA	9
SIGILLI ANTIMANOMISSIONE.....	9
RIPRISTINO IN SEGUITO A INTERRUZIONE DELL'ALIMENTAZIONE.....	10
MALFUNZIONAMENTI	10
MODALITÀ DI ACCESSO ALLA SCHEDA E INTERFACCE	10
CONNETTORE JAMMA	10
CONNETTORI CCTALK	10
PORTA SERIALE AAMS	11
CONNETTORE VGA	11
BLINDATURA DELLA SCHEDA.....	11
GARANZIA RISPETTO TEMPI MINIMI PARTITA E MEDIA DI LEGGE	11
PREPONDERANZA DEGLI ELEMENTI DI ABILITÀ.....	11
DIVIETO RIPRODUZIONE DELLE REGOLE DEL POKER.....	12
DISTRIBUZIONE DELLE VINCITE.....	12
DESCRIZIONE DELLE REGOLE DEL GIOCO	12
PIU' RINO AL LUNA PARK	13
<i>TABELLA VINCITE.....</i>	<i>13</i>
<i>BONUS SPECCHI.....</i>	<i>14</i>
<i>BONUS FRECCETTE.....</i>	<i>15</i>
<i>BONUS MARTELLO.....</i>	<i>15</i>
<i>TIRI GRATIS.....</i>	<i>15</i>
<i>GIOCO FINALE</i>	<i>15</i>
HAPPY FRUIT	16
<i>TABELLA VINCITE.....</i>	<i>16</i>
<i>BONUS MARMELLATA</i>	<i>17</i>
<i>BONUS GHIACCIO.....</i>	<i>18</i>
<i>BONUS MYSTERY.....</i>	<i>18</i>
<i>TIRI GRATIS.....</i>	<i>18</i>

GIOCO FINALE	18
LA GALLINA	19
TABELLA VINCITE	19
BONUS GALLINE.....	20
BONUS BAR	21
BONUS VOLPE	21
BONUS POP-CORN.....	21
TIRI GRATIS.....	21
GIOCO FINALE	21
DIEGO ARMANDO MARADONA.....	22
TABELLA VINCITE.....	22
BONUS RUOTA.....	24
BONUS BOMBA	24
BONUS MARADONA	24
BONUS DRIBBLING	25
TIRI GRATIS.....	25
GIOCO FINALE	25
ROYAL DIAMOND	26
TABELLA VINCITE	26
BONUS A 2 LIVELLI.....	27
1° Livello: Bonus Ruota.....	27
2° Livello: Bonus Casseforti.....	28
TIRI GRATIS.....	28
GIOCO FINALE	28
VERTIGO.....	29
TABELLA VINCITE	29
BONUS STRIPTEASE.....	31
BONUS ESSENZA.....	31
BONUS MYSTERY.....	31
TIRI GRATIS.....	32
GIOCO FINALE	32
DRAGON PRINCESS	33
TABELLA VINCITE	33
BONUS PERLE.....	34
BONUS MYSTERY.....	35
BONUS MONETA.....	35
TIRI GRATIS.....	35
GIOCO FINALE	35
VIKINGS	36
TABELLA VINCITE	36
BONUS FORZIERI.....	37
BONUS MYSTERY.....	38
BONUS ASCIA.....	38
TIRI GRATIS.....	38
GIOCO FINALE	38
CONVERSIONE DEI PUNTI IN EURO.....	38
SOLUZIONI ADOTTATE PER LA PROMOZIONE DEL GIOCO RESPONSABILE	39

<i>Visualizzazione dei messaggi AAMS</i>	39
<i>Visualizzazione degli Avvisi AAMS</i>	39
<i>Messaggi di avviso al giocatore circa il superamento dei limiti di tempo o di importo giocato fissati dal giocatore stesso</i>	39
RICICLAGGIO DEI COMPONENTI DELL'APPARECCHIO DI GIOCO	40
DIRETTIVA ROHS	40
SCHEMA ELETTRICO DEL MOBILE	40
SCHEMA ELETTRICO DISPOSITIVI DI ANTI-TAMPER	40
CERTIFICATO DI CONFORMITÀ AL MODELLO OMOLOGATO	41
APPENDICE 1: NOTE OPERATIVE PER IL PREPARATORE DELLA APPARECCHIATURA	42
APPENDICE 2: AUTODICHIARAZIONE DI CONFORMITÀ CE	44
APPENDICE 3: SCHEMA TASTI	45
APPENDICE A: ELENCO ELEMENTI COMPATIBILI DELL'APPARECCHIO DI GIOCO	46
ACCETTATORI DI MONETE	46
EROGATORI DI MONETE	46
MONITOR	47
APPENDICE B: ELENCO COMPONENTI NON SENSIBILI DELL'APPARECCHIO DI GIOCO	51
ALIMENTATORI	51
MOBILI	51
<i>Mobile principale</i>	52
<i>Mobili alternativi</i>	53
<i>Accessori addizionali</i>	161
APPENDICE C: CONDIZIONI DI GARANZIA DELLA SCHEDA DI GIOCO	162
APPENDICE D: LIBRETTO DI MANUTENZIONE	162
APPENDICE E: ASSISTENZA TECNICA	185
SITO WEB	185
CONTATTI	185

Introduzione

Questo manuale raccoglie la documentazione e i riferimenti ai documenti di approfondimento relativi all'apparecchio di abilità denominato:

8 GAMES RED S5

per il quale si è effettuata la verifica tecnica ai fini della omologa prevista dall'art. 110, comma 5, lettera a del T.U.L.P.S

Tutto ciò che è riportato su questa scheda esplicativa (contenuti, testi, immagini, logo, lavoro artistico e grafica) relativo al gioco 8 Games Red coperto da copyright, è di proprietà della società Bios S.r.l. concesso in esclusiva alla società Technology S.r.l.

È vietata la copia e la riproduzione dei contenuti e immagini in qualsiasi forma.
È vietata la redistribuzione e la pubblicazione dei contenuti e immagini non autorizzata espressamente dall'autore.

Copyright © 8 Games Red - Tutti i diritti riservati.

Nome Commerciale Modello

Il presente videogioco viene commercialmente denominato con il nome di:

8 GAMES RED S5

Produttore Scheda di Gioco

Il produttore della scheda di gioco denominata **8 GAMES RED TC S5** è la ditta:

Technology S.r.l.
Via F. Cilea 5 15121 Alessandria

Codice Produttore: 2401201485300212

Il produttore cura l'assemblaggio, la messa a punto e le regolazioni iniziali della scheda di gioco.

Produttore Mobile di Gioco

Il produttore del videogioco è la ditta:

Technology S.r.l.
Via F. Cilea 5 15121 Alessandria

Il produttore cura l'assemblaggio, il collegamento, la messa a punto, le regolazioni iniziali, il collaudo e la marcatura CE dell'apparecchiatura completa come sotto specificata.

Apparecchiatura completa

L'apparecchiatura completa è costituita dai seguenti blocchi componenti:

- Scheda hardware
- Programma software
- Mobile ospitante la scheda e tutte le componenti periferiche e accessorie:
 - Periferiche primarie: accettatore di monete, erogatori di monete, TFT o monitor
 - Periferiche accessorie: cablaggio, connettori, tasti, luci, alimentatore, porta RS232, serrature, pannelli, serigrafie, luci, tabelle, altoparlanti, pulsanti, cavo di alimentazione, filtro rete, separatore.

Estremi di certificazione di conformità

Viene allegata la documentazione prodotta in sede di verifica tecnica dall'ente certificato da ADM da cui essa è stata effettuata.

L'ente di verifica tecnica convenzionato con ADM è:

SIQ ITALIA S.r.l.
Via G.A. Cordon 6/8 34170 Gorizia

Modalità di funzionamento

L'accensione/spengimento del videogioco avviene mediante pressione dell'apposito tasto sul mobile. Il funzionamento dell'apparecchio avviene previo inserimento di moneta.

Il costo della singola partita è pari a **1€ (un euro)**.

La vincita massima per partita è di **100,00€ (cento euro)**.

La vincita erogata viene distribuita direttamente dall'apparecchio tramite erogazione di moneta, immediatamente dopo la conclusione della partita stessa e fuori dal tempo conteggiato per la partita.

La durata del ciclo consta di **30.000 partite**.

La durata minima di una partita è pari a **4 secondi**.

La percentuale minima di vincita erogata per ciclo è del **65%**

CHI A VI/PULSANTI PREVISTI:

1. Chiave/Pulsante per ingresso nel **TEST**;
2. Chiave/Pulsante per ingresso in **REFILL LOCALE**;
3. Chiave di **CASSA**.

AVVERTENZA

Si rammenta che è consigliabile mantenere la scheda accesa solamente durante i periodi di utilizzo giornaliero e non in maniera continuativa per settimane.

Questo sia ai fini di massimizzare la durata dei componenti elettronici sia in quanto ad ogni accensione vengono eseguiti diversi controlli di sicurezza sulla contabilità e sull'integrità della scheda stessa.

Elementi compatibili dell'apparecchio

Vedi Appendice A

Accettatori di monete

Informazioni inerenti gli accettatori di monete

Monete accettate: 1,00 € e 2,00 € oppure 0,50 € 1,00 € e 2,00 €

N.B.: Le monete da 0,50 € sono accettate solo se in presenza dell'erogatore corrispondente.

Nel TEST è possibile selezionare una delle due modalità previste: 50c-1€ oppure 1€-2€ previo scaricamento degli erogatori delle monete precedentemente immesse.

L'accettazione di monete, fino al valore massimo di 2,00€, viene abilitata prima dell'inizio della partita. Viene poi inibita l'accettazione di ulteriori monete durante il gioco o prima di aver esaurito l'importo precedentemente immesso.

Viene inibita l'accettazione di monete anche qualora i depositi di riserva per l'erogazione delle vincite o per la restituzione delle monete non dispongano di monete sufficienti. In tal caso la macchina si ferma in attesa di REFILL.

La quantità minima di monete che deve essere contenuta negli erogatori è di 102 Euro per permettere all'apparecchio sia di erogare la vincita massima sia di rendere il resto in caso di introduzione di moneta da 2 Euro (automatico in caso di vincita ed erogatori scarichi).

È possibile richiedere, tramite apposito tasto, la restituzione del resto per importi che eccedono il costo partita.

Erogatori di monete

Informazioni inerenti gli erogatori di monete

Monete erogate: 0,50€ – 1€ oppure 1€ – 2€ a seconda degli erogatori installati.

Monete in cassa: 0,50€ – 1€ – 2€ oppure 1€ – 2€ a seconda degli erogatori installati.

Monitor

L'elenco dei monitor (tipo e dimensione) è presente in appendice.

N.B. : il videogioco non accetta erogatori di monete, accettatori di monete e monitor diversi da quelli elencati in Appendice A, non si assicura altresì il corretto funzionamento di elementi compatibili dello stesso tipo ma prodotti, in futuro, con nuovi elementi tecnologici che ne possano alterare le caratteristiche tecniche e, in particolare, il protocollo di comunicazione.

Componenti non sensibili dell'apparecchio

Vedi Appendice B

Cablaggio Jamma

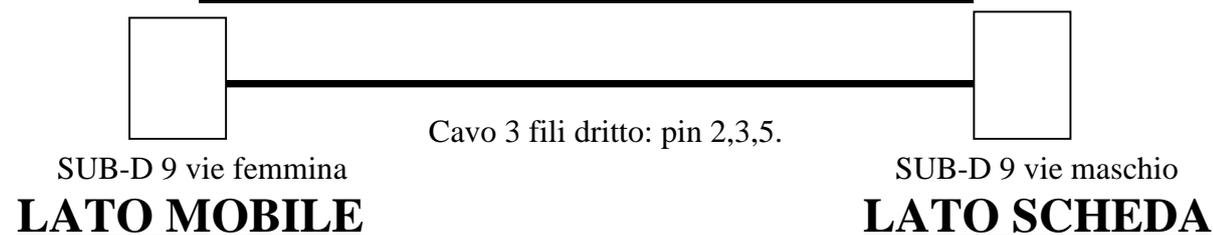
LATO SALDATURE	PIN	LATO COMPONENTI
GND	1	GND
GND	2	GND
+5V	3	+5V
+5V	4	+5V
+12/24V HOPPERS (*)	5	+12/24V HOPPERS
+12V	6	+12V
INT. PORTA PRINCIPALE	7	
	8	LUCI VINCITE ALTE (**)
	9	
SPEAKER – (GND)	10	SPEAKER LEFT +
SPEAKER RIGHT + (stereo)	11	
	12	
	13	
TEST SWITCH	14	
	15	
	16	
	17	
LAMP 3	18	STOP 3
LAMP 4	19	STOP 4
LAMP 2	20	STOP 2
LAMP 1	21	STOP 1
LAMP 5	22	STOP 5
LAMP START	23	START
LAMP 7 (EX RESTO)	24	CHIAVE REFILL
CCTALK DATA	25	STOP 7 (EX RESTO)
	26	
GND	27	GND
GND	28	GND

ATTENZIONE: LE RIGHE BIANCHE INDICANO PIN DA LASCIARE DISCONNESSI. L'EVENTUALE COLLEGAMENTO DI TALI PIN O DEL PETTINE JAMMA AL CONTRARIO (LATO COMPONENTI AL POSTO DEL LATO SALDATURE) POTREBBE PROVOCARE GRAVI DANNEGGIAMENTI ALLA SCHEDA NON COPERTI DA GARANZIA

(*) L'alimentazione +12/24Vdc va portata al pin 5 in caso di collegamento di erogatori di monete con flat cable su connettore CCTALK-HOPPER (direttamente sulla scheda) altrimenti lasciare disconnesso.

(**) Luci vincite alte in caso di montaggio cupolino superiore mobile.

Schema cavo prolunga da scheda a mobile seriale RS232



Dispositivi di immodificabilità e sicurezza

La scheda dispone dei seguenti meccanismi per il controllo della immodificabilità e sicurezza:

- CCTALK: protocollo che impedisce la sostituzione di una periferica con una non standard: solo con l'implementazione dell'elenco dei comandi CCTALK una periferica può funzionare con la scheda. I comandi implementati sono elencati negli appositi manuali delle periferiche allegati come documentazione; i costruttori garantiscono che le loro periferiche sono immodificabili e che i comandi del CCTALK considerati "pericolosi" per le specifiche del mercato italiano (ad es. variazione riconoscimento monete) non sono stati implementati; la macchina non funziona con periferiche non CCTALK e non utilizza comandi non previsti nella implementazione italiana;
 - controllo numero di serie delle periferiche ad ogni accensione: all'introduzione del CODEID la macchina permette la registrazione delle periferiche CCTALK connesse in quell'istante e le memorizza. Ad ogni startup successivo la macchina ricerca quelle periferiche con lo stesso numero seriale. Se queste non vengono trovate viene segnalata e registrata la manomissione;
 - controllo CCTALK sul numero di serie degli erogatori di monete per ogni emissione dei coin: ad ogni comando di emissione dei coin la scheda indirizza l'erogatore che deve emettere indicandone, oltre al numero progressivo (3 o 4) anche il numero di serie. In caso quest'ultimo non corrispondesse a quello previsto le monete non vengono emesse. Questo meccanismo di sicurezza è implicito nel protocollo CCTALK;
 - polling ogni 100ms delle periferiche CCTALK: se vengono disconnesse viene bloccata la scheda;
 - immagini e suoni registrati su Compact Flash con protocollo proprietario, non standard (non riproducibile senza i dati del costruttore);
 - mantenimento dei dati partite ed eventi in modalità sicura e non manomissibile con protocollo proprietario, non standard (non riproducibile senza i dati del costruttore);
 - check iniziali: checksum e test di corretto funzionamento delle periferiche, check sui numeri seriali e product ID dei dispositivi CCTALK, funzionamento processore SLAVE, tempi di power down corretto (alimentazione), interruzione alimentazione durante l'emissione di monete, startup condizionato da chiave facoltativo, test di errori di comunicazione tra i processori;
 - blocco non resettabile per eventi critici: ad es. manomissione processore SLAVE, rimozione batteria, ecc;
 - blocco resettabile con intervento del rivenditore tramite codice criptato e variabile per eventi anomali (es disconnessione casuale erogatore di monete);
- memoria processore SLAVE: il processore SLAVE dispone di memoria RAM interna al processore stesso, tamponata con batteria ricaricabile NiMH. Nel caso la batteria venga scollegata, la scheda segnala manomissione grave e si blocca.

Sigilli antimanomissione

Ai lati contrapposti del contenitore interno sono applicati due sigilli antimanomissione. Questi vengono utilizzati come una normale etichetta. La speciale composizione del sigillo fa sì che al momento di un'eventuale rimozione appaia una scritta che segnala l'avvenuta manomissione.

Tale scritta rimane visibile anche nel caso si tentasse di rimettere il sigillo nella stessa posizione.

La tentata rimozione o il distacco completo di anche solo uno dei sigilli antimanomissione rende illegale l'utilizzo della macchina pertanto la ditta produttrice della scheda di gioco declina ogni responsabilità.

Ripristino in seguito a interruzione dell'alimentazione

In caso di interruzione della corrente elettrica, rilevata dal processore SLAVE, la scheda di gioco salva tutti i dati di gioco sul file system della Compact Flash, in modo cifrato secondo un metodo proprietario. Al ritorno dell'alimentazione, il programma riparte ripetendo tutti i test di immutabilità della scheda e di funzionamento dell'hardware e poi, mediante il caricamento dell'ultimo file dei dati di gioco, si riposiziona nello stesso punto in cui era stato spento. Se passa i test la scheda riparte, altrimenti segnala manomissione.

In caso di partita interrotta a metà la partita si riposiziona nel punto in cui si era interrotta, rendendo possibile riprendere la partita stessa.

In caso di emissione di monete in corso la scheda chiede agli erogatori quante monete rimangono da emettere e riprende l'emissione da dove era stata interrotta; i contatori vengono resettati in maniera corretta.

Malfunzionamenti

Qualunque malfunzionamento della scheda sia dovuto a un problema hardware che ad una eventuale anomalia software annulla automaticamente tutti i giochi in corso e i pagamenti in sospeso. Il punteggio, eventualmente presente a video, non è da considerarsi valido.

Modalità di accesso alla scheda e interfacce

Vengono di seguito elencate le interfacce di cui la scheda dispone insieme con l'indicazione di chi è preposto ed autorizzato ad utilizzarle e le funzioni che tramite esse si possono realizzare.

Connettore JAMMA

Su di esso sono connessi tasti, luci, dispositivi CCTALK, audio, alimentazione. Il connettore è accessibile al rivenditore che conosce la password per accedere alla rimozione della copertura esterna. Tramite le connessioni su tale pettine non è possibile cambiare alcuna impostazione della macchina, né attivare o disattivare alcuna funzione.

Connettori cctalk

La scheda dispone di due connettori CCTALK connessi in parallelo, oltre alla connessione disponibile sul connettore JAMMA. Tali connessioni sono identiche dal punto di vista funzionale e permettono di connettere i dispositivi previsti dalla macchina che funzionano secondo questo protocollo. I connettori interni sono accessibili al rivenditore che conosce la password per accedere alla rimozione della copertura esterna. Il noleggiatore ha accesso all'estremità connessa ai dispositivi e in caso di guasto può, previo ingresso in modalità di manutenzione, sconnettere i cavetti lato dispositivo e collegare i nuovi apparati CCTALK, i quali, se del tipo previsto dalle specifiche e dall'omologa, vengono riconosciuti automaticamente dalla macchina, oppure in caso contrario sono rifiutati. Tramite questi connettori non è possibile cambiare alcuna impostazione della macchina.

Porta seriale AAMS

La porta seriale femmina 9 poli presente sulla scheda di gioco è utilizzata esclusivamente per la connessione con la rete AAMS e risponde soltanto ai comandi previsti dal protocollo di comunicazione descritto nell'apposito documento. Nessun altro comando è accettato da tale porta.

Connettore VGA

Uscita video primaria per la connessione al monitor. Non ha altre funzioni.

Blindatura della scheda

L'accesso ai connettori interni e all'hardware della scheda di gioco viene impedito tramite apposito contenitore interno con relativo switch anti-tamper. L'apertura dello switch anti-tamper porta ad una segnalazione di manomissione.

Lo switch anti-tamper è attivo anche a scheda spenta e la batteria viene garantita per 5-6 mesi circa senza ricarica; quando la batteria si scarica la macchina va in allarme ed è necessario l'intervento del costruttore per cambiare la batteria e sbloccare la manomissione.

Esternamente una seconda copertura, anch'essa protetta da switch anti-tamper, racchiude tutti i connettori esterni della scheda di gioco. Tale copertura può essere rimossa dal rivenditore o previo ingresso in manutenzione o eseguendo la manutenzione successiva, e consente di collegare-scollegare la scheda al mobile. Essa è costituita da una scatola connessa ad un anti-tamper interno alla scheda.

Garanzia rispetto tempi minimi partita e media di legge

La macchina adotta numerose misure a garanzia del rispetto del tempo minimo di durata della partita che deve essere di almeno 4 secondi.

Il mantenimento della media prevista dalla legge è garantita da un opportuno algoritmo software, spiegato nei dettagli in sede di omologa. Tale algoritmo nelle ultime partite del ciclo interviene, se necessario, aggiungendo alle normali vincite delle ulteriori configurazioni vincenti che permettono di raggiungere la media prevista in ogni caso e condizione. Parimenti, la partita non termina fino a quando almeno i 4 secondi minimi di legge non sono trascorsi.

Preponderanza degli elementi di abilità

La scheda realizza, con accorgimenti grafici e sonori, nonché con le regole del gioco e le fasi variabili, imprevedibili e non ripetitive di comportamento, un gioco di abilità che diverte il giocatore e lo appassiona. La non predicibilità a breve termine della macchina garantisce che l'attenzione rimanga alta per sfruttare eventuali momenti favorevoli con un comportamento piuttosto che un altro. Fermo restando che la macchina deve garantire la percentuale minima di legge delle vincite rispetto agli incassi, e che non può discostarsi troppo in eccesso rispetto a tale media (pena il mancato utile dei gestori), alcuni comportamenti di abilità del giocatore possono favorirne le vincite, a scapito di giocatori non così "bravi". Si può quindi concludere che la somma degli elementi di abilità hanno la prevalenza rispetto all'elemento aleatorio.

Divieto riproduzione delle regole del Poker

Le regole sotto descritte del videogioco non ricalcano in alcun modo le regole del POKER, come è facilmente deducibile dalla loro descrizione. Non sono ammesse combinazioni come doppia coppia, scala, full, colore, scala colore, scala reale. Anche nel caso di tre o quattro simboli uguali la somiglianza con il gioco del POKER non esiste, in quanto i simboli devono essere consecutivi e su una linea di pagamento e il valore vinto dipende dalla figura, mentre nel poker tre simboli uguali pagano indipendentemente dalla loro posizione e senza tener conto del valore della carta.

Distribuzione delle vincite

La massima vincita possibile è di 100 Euro per singola partita. Tale vincita viene erogata immediatamente e comporta il termine della partita in corso. È possibile dal punto di vista statistico avere vincite ravvicinate in partite successive ma mai in maniera singolarmente predeterminabile o in alcun modo prevedibile dai giocatori o dal gestore.

Descrizione delle regole del gioco

Il gioco si basa sull'abilità del giocatore (come previsto dalla legge ART. 110, COMMA 6, LETTERA A DEL T.U.L.P.S. e successive modificazioni) e consta di una partita della durata minima di 4 secondi. Il costo della partita è di € 1.00, con possibilità di inserimento di monete da € 0.50 - € 1.00 - € 2.00 a seconda degli erogatori di monete usati all'interno dell'apparecchio di gioco. La vincita per partita ammonta ad un massimo di € 100 (cento euro) come previsto dalla Legge stessa.

Al giocatore viene data la possibilità di scegliere un gioco tra gli otto proposti nella schermata iniziale: tramite la pressione del tasto 1 si potrà cambiare il set di giochi selezionabili, mentre con i tasti 2, 3, 4 e 5 si potrà scegliere il gioco. Il giocatore potrà passare da un gioco all'altro ritornando alla schermata iniziale di scelta, premendo il tasto CAMBIA GIOCO all'interno dei giochi.

PIERINO AL LUNA PARK

TABELLA VINCITE

TABELLA VINCITE																																				
 JOLLY sostituisce tutti i simboli tranne i SIMBOLI BONUS e i SIMBOLI SPECIAL		<table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100/200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>x5</td> <td>2500</td> <td>5000</td> <td>10000</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>1250</td> <td>2500</td> <td>5000</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>250</td> <td>500</td> <td>1000</td> </tr> </tbody> </table>			BET	25	50	100/200	x5	2500	5000	10000	x4	1250	2500	5000	x3	250	500	1000																
BET	25	50	100/200																																	
x5	2500	5000	10000																																	
x4	1250	2500	5000																																	
x3	250	500	1000																																	
 <table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100/200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>x5</td> <td>1500</td> <td>3000</td> <td>6000</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>500</td> <td>1000</td> <td>2000</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>75</td> <td>150</td> <td>300</td> </tr> </tbody> </table>		BET	25	50	100/200	x5	1500	3000	6000	x4	500	1000	2000	x3	75	150	300	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100/200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>x5</td> <td>2000</td> <td>4000</td> <td>8000</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>625</td> <td>1250</td> <td>2500</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>100</td> <td>200</td> <td>400</td> </tr> </tbody> </table>			BET	25	50	100/200	x5	2000	4000	8000	x4	625	1250	2500	x3	100	200	400
BET	25	50	100/200																																	
x5	1500	3000	6000																																	
x4	500	1000	2000																																	
x3	75	150	300																																	
BET	25	50	100/200																																	
x5	2000	4000	8000																																	
x4	625	1250	2500																																	
x3	100	200	400																																	
 <table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100/200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>x5</td> <td>625</td> <td>1250</td> <td>2500</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>100</td> <td>200</td> <td>400</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>25</td> <td>50</td> <td>100</td> </tr> </tbody> </table>		BET	25	50	100/200	x5	625	1250	2500	x4	100	200	400	x3	25	50	100	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100/200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>x5</td> <td>1250</td> <td>2500</td> <td>5000</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>375</td> <td>750</td> <td>1500</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>50</td> <td>100</td> <td>200</td> </tr> </tbody> </table>			BET	25	50	100/200	x5	1250	2500	5000	x4	375	750	1500	x3	50	100	200
BET	25	50	100/200																																	
x5	625	1250	2500																																	
x4	100	200	400																																	
x3	25	50	100																																	
BET	25	50	100/200																																	
x5	1250	2500	5000																																	
x4	375	750	1500																																	
x3	50	100	200																																	
 <table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100/200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>x5</td> <td>500</td> <td>1000</td> <td>2000</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>50</td> <td>100</td> <td>200</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>25</td> <td>50</td> <td>100</td> </tr> </tbody> </table>		BET	25	50	100/200	x5	500	1000	2000	x4	50	100	200	x3	25	50	100	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100/200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>x5</td> <td>1000</td> <td>2000</td> <td>4000</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>100</td> <td>200</td> <td>400</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>25</td> <td>50</td> <td>100</td> </tr> </tbody> </table>			BET	25	50	100/200	x5	1000	2000	4000	x4	100	200	400	x3	25	50	100
BET	25	50	100/200																																	
x5	500	1000	2000																																	
x4	50	100	200																																	
x3	25	50	100																																	
BET	25	50	100/200																																	
x5	1000	2000	4000																																	
x4	100	200	400																																	
x3	25	50	100																																	
 <table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100/200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>x5</td> <td>500</td> <td>1000</td> <td>2000</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>50</td> <td>100</td> <td>200</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>25</td> <td>50</td> <td>100</td> </tr> </tbody> </table>		BET	25	50	100/200	x5	500	1000	2000	x4	50	100	200	x3	25	50	100	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100/200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>x5</td> <td>750</td> <td>1500</td> <td>3000</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>150</td> <td>300</td> <td>600</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>50</td> <td>100</td> <td>200</td> </tr> </tbody> </table>			BET	25	50	100/200	x5	750	1500	3000	x4	150	300	600	x3	50	100	200
BET	25	50	100/200																																	
x5	500	1000	2000																																	
x4	50	100	200																																	
x3	25	50	100																																	
BET	25	50	100/200																																	
x5	750	1500	3000																																	
x4	150	300	600																																	
x3	50	100	200																																	
GIOCHI BONUS CON 3 SIMBOLI BONUS SPECCHI BONUS MARTELLO		CON ALMENO 5 SIMBOLI TIRI GRATI BONUS ECCEPTE																																		
 		 																																		
SIMBOLI SPECIAL WILD 																																				
TUTTE LE VINCITE SONO PAGATE PER COMBINAZIONI VINCENTI DA SINISTRA A DESTRA E DA DESTRA A SINISTRA.																																				

La tabella vincite è sempre visibile all'inserimento delle monete premendo il tasto HELP/LIMITI e nel rigioco punti premendo il tasto HELP.

Per ogni simbolo è visualizzato:

- il numero di simboli di quel tipo che costituisce una configurazione vincente
- la vincita a seconda che si punti un bet da 25, 50, 100, 200 punti (quest'ultimo solo sui punti vinti).

La partita inizia premendo uno dei seguenti tasti:

BET: cambia la puntata totale;

START: accede direttamente alla fase di giro rulli.

Il gioco è costituito da un'unica fase in cui girano i rulli e generano dei simboli che possono dare una configurazione vincente come da tabella vincite, solo sulle linee selezionate. Tutte le vincite sono pagate sulle linee selezionate da sinistra a destra e da destra a sinistra, ad eccezione dei bonus che pagano ovunque e delle configurazioni di 5 simboli che pagano unicamente da sinistra.

Viene pagata solo una configurazione vincente per linea se formata da simboli adiacenti.

Le vincite bonus vengono sempre aggiunte a quelle sulle linee di pagamento.

Quando vengono rigiocati i punti vinti il colore dello sfondo cambia. Terminati i punti ritorna del colore standard.



Il simbolo è il JOLLY e sostituisce qualunque simbolo, contribuendo alla creazione di una o più configurazioni vincenti, ad eccezione dei simboli Wild, Tiri Gratis, Bonus Specchi e Bonus Martello. Può apparire solo sui rulli 1, 2, 4 e 5.

Durante il Bonus Freccette non sostituisce il simbolo



Se il giocatore punta un bet minore o uguale a 100 punti le linee di pagamento sono 5; se punta un bet da 200 punti (solo con i punti vinti) le linee di pagamento diventeranno automaticamente 10.

Se per quattro volte di fila, nella stessa partita, si superano i 9500 punti si attiva il **Lucky Strike** che porta i punti a 10000.

Il giocatore, solo nel rigioco punti, premendo il tasto **AUTOPLAY** può attivare la modalità autoplay che si interromperà solo con la pressione di un tasto o quando uscirà un bonus.



Se il simbolo è presente in una qualsiasi posizione del rullo 3, si espande per tutto il rullo, trasformandolo in **Wild**. Sostituisce tutti i simboli eccetto Jolly, Tiri Gratis, Bonus Specchi e Bonus Martello.

Durante il Bonus Freccette non sostituisce il simbolo. Il Wild si espande solo in presenza di almeno una linea vincente.



In base al numero di simboli Jolly presenti sui rulli durante il pagamento di una o più linee vincenti, verrà applicato un **Moltiplicatore** sulla vincita delle linee stesse:

- 1 simbolo: moltiplica la vincita x2
- 2 simboli: moltiplica la vincita x3
- 3 simboli: moltiplica la vincita x4
- 4 simboli: moltiplica la vincita x5.

Non verranno moltiplicate le vincite ottenute nei bonus.

BONUS SPECCHI



Si accede al Bonus Specchi se nella slot appaiono 3 simboli sui rulli 1, 3 e 5 in qualsiasi posizione.

Si accede ad una schermata dove sono presenti 6 possibili vincite crescenti, visualizzate lateralmente. Al giocatore verrà data la possibilità di scegliere tra 5 specchi.

Pierino guarderà il riflesso nello specchio selezionato: se apparirà la professoressa si accenderà la vincita successiva, se invece comparirà la preside il gioco terminerà ed il giocatore incasserà l'ultima vincita raggiunta.

Il gioco terminerà quando apparirà la preside o quando si raggiungerà la vincita massima.

Se il giocatore non preme alcun tasto, dopo qualche secondo ci sarà una scelta automatica casuale.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

BONUS FRECCETTE

Si attiva tale bonus se nella slot appaiono almeno 3 simboli in qualsiasi posizione. Le freccette colpiranno i simboli



rivelando la vincita del bonus:

- 3 simboli: 1 volta il bet per ogni simbolo colpito
- 4 simboli: 2 volte il bet per ogni simbolo colpito
- 5 simboli: 5 volte il bet per ogni simbolo colpito.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

BONUS MARTELLO

Si accede a tale bonus se nella slot appaiono 3 simboli sui rulli 1, 3 o 5 in qualsiasi posizione.



Il giocatore si troverà davanti il gioco del martello: premendo start il rullo colpirà con il martello il bersaglio. In base alla posizione che raggiungerà, si aggiudicherà una vincita misteriosa.

Tale vincita verrà sommata ai punti vinti in precedenza.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

TIRI GRATIS

Si accede a tale bonus se nella slot appaiono almeno 3 simboli in qualsiasi posizione. Verrà regalato un numero di tiri gratis dipendente dai simboli usciti:



- 3 simboli: 4 tiri gratis
- 4 simboli: 8 tiri gratis
- 5 simboli: 12 tiri gratis.

Se durante i tiri gratis appariranno nuovamente 3 o più simboli in qualsiasi posizione, verranno sommati i corrispondenti tiri vinti a quelli già ottenuti in precedenza.

Se il giocatore non preme alcun tasto, dopo qualche secondo ci sarà una partenza automatica dei rulli. In questo gioco non è possibile variare il bet.



All'ingresso si troverà davanti una schermata con 8 pupazzi, differenti tra loro, e un gancio.

Il gancio si può spostare premendo i tasti:

tasto 2: si sposta nel pupazzo precedente

tasto 4: si sposta nel pupazzo successivo.

Premendo start il pupazzo scomparirà e rivelerà un bonus misterioso:

- **+1:** aggiunge 1 tiro gratis
- **+2:** aggiunge 2 tiri gratis
- **+3:** aggiunge 3 tiri gratis
- **X2:** porta il moltiplicatore a 2
- **FINE:** finisce il gioco.

Se non viene premuto start, dopo qualche secondo ci sarà una scelta automatica casuale.

All'uscita della schermata dei pupazzi partiranno i tiri gratis. Durante i tiri gratis, le vincite delle varie schermate verranno moltiplicate dal valore del moltiplicatore attivo.

GIOCO FINALE

Se il giocatore vuole ritirare i punti accumulati fino a quel momento, ma non sono multipli di 100 (ad esempio: 250, 350, ecc...) entrerà nel gioco finale dove appariranno due monete con i punti che si illumineranno alternativamente. Premendo start, a seconda del punteggio scelto, verrà immediatamente erogata la vincita arrotondata all'euro inferiore o superiore. Se il giocatore non preme alcun tasto, il gioco terminerà in automatico dopo alcuni secondi.

HAPPY FRUIT

TABELLA VINCITE

TABELLA VINCITE					
JOLLY sostituisce tutti i simboli tranne I SIMBOLI BONUS e I SIMBOLI SPECIAL					
		BET	25	50	100/200
		x5	1500	3000	6000
		x4	500	1000	2000
		x3	75	150	300
		x5	2500	5000	10000
		x4	1250	2500	5000
		x3	250	500	1000
		x5	2000	4000	8000
		x4	625	1250	2500
		x3	100	200	400
		x5	625	1250	2500
		x4	100	200	400
		x3	25	50	100
		x5	500	1000	2000
		x4	50	100	200
		x3	25	50	100
		x5	500	1000	2000
		x4	50	100	200
		x3	25	50	100
		x5	1250	2500	5000
		x4	500	1000	2000
		x3	100	200	400
		x5	1000	2000	4000
		x4	175	350	700
		x3	50	100	200
		x5	750	1500	3000
		x4	150	300	600
		x3	50	100	200
GIOCHI BONUS					
CON ALMENO 3 SIMBOLI BONUS MARMELLATA TIRI GRATIS		CON 3 SIMBOLI BONUS GHIACCIO		CON 2 SIMBOLI ALLINEATI BONUS MYSTERY	
					
SIMBOLI SPECIAL					
WILD		MOLTIPLICA LE VINCITE X2			
					
TUTTE LE VINCITE SONO PAGATE PER COMBINAZIONI VINCENTI DA SINISTRA A DESTRA E DA DESTRA A SINISTRA.					

La tabella vincite è sempre visibile all'inserimento delle monete premendo il tasto HELP/LIMITI e nel rigioco punti premendo il tasto HELP.

Per ogni simbolo è visualizzato:

- il numero di simboli di quel tipo che costituisce una configurazione vincente
- la vincita a seconda che si punti un bet da 25, 50, 100, 200 punti (quest'ultimo solo sui punti vinti).

La partita inizia premendo uno dei seguenti tasti:

BET: cambia la puntata totale;

START: accede direttamente alla fase di giro rulli.

Il gioco è costituito da un'unica fase in cui girano i rulli e generano dei simboli che possono dare una configurazione vincente come da tabella vincite, solo sulle linee selezionate. Tutte le vincite sono pagate sulle linee selezionate da sinistra a destra e da destra a sinistra, ad eccezione dei bonus che pagano ovunque e delle configurazioni di 5 simboli che pagano unicamente da sinistra.

Viene pagata solo una configurazione vincente per linea se formata da simboli adiacenti.

Le vincite bonus vengono sempre aggiunte a quelle sulle linee di pagamento.

Quando vengono rigiocati i punti vinti il colore dei rulli cambia. Terminati i punti ritorna del colore standard.



Il simbolo è il JOLLY e sostituisce qualunque simbolo, contribuendo alla creazione di una o più configurazioni vincenti, ad eccezione dei simboli Wild, Tiri Gratis, Bonus Marmellata, Bonus Ghiaccio, Bonus Mystery e Moltiplicatore. Può apparire solo sui rulli 1, 2, 4 e 5.

Se il giocatore punta un bet minore o uguale a 100 punti le linee di pagamento sono 5; se punta un bet da 200 punti (solo con i punti vinti) le linee di pagamento diventeranno automaticamente 10.

Se per quattro volte di fila, nella stessa partita, si superano i 9500 punti si attiva il **Lucky Strike** che porta i punti a 10000.

Il giocatore, solo nel rigioco punti, premendo il tasto **AUTOPLAY** può attivare la modalità autoplay che si interromperà solo con la pressione di un tasto o quando uscirà un bonus



Se il simbolo è presente in una qualsiasi posizione del rullo 3, si espande per tutto il rullo, trasformandolo in **Wild**. Sostituisce tutti i simboli eccetto Jolly, Tiri Gratis, Bonus Marmellata, Bonus Ghiaccio, Bonus Mystery e Moltiplicatore. Il Wild si espande solo in presenza di almeno una linea vincente.



Quando il simbolo **Moltiplicatore** appare in un qualunque punto della schermata di gioco, raddoppia le vincite durante il pagamento delle linee vincenti:

- 1 simbolo: moltiplica la vincita x2
- 2 simboli: moltiplica la vincita x4
- 3 simboli: moltiplica la vincita x8
- 4 simboli: moltiplica la vincita x16
- 5 simboli: moltiplica la vincita x32.

Non verranno moltiplicate le vincite ottenute nei bonus.

BONUS MARMELLATA

Si accede al Bonus Marmellata se nella slot appaiono almeno 3 simboli



in qualsiasi posizione.

Al giocatore verrà data la possibilità di scegliere tra 5 vasetti:

- 3 simboli: 1 scelta
- 4 simboli: 2 scelte
- 5 simboli: 3 scelte.

Ogni vasetto scelto farà apparire una vincita misteriosa.

L'ammontare totale delle vincite è maggiore per bet più elevati e dipende anche dal numero di simboli usciti. Il giocatore vincerà la somma totale corrispondente ai vasetti scelti.

Se il giocatore non preme alcun tasto, dopo qualche secondo ci sarà una scelta automatica casuale.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

BONUS GHIACCIO

Si attiva tale bonus se nella slot appaiono 3 simboli  sui rulli 1, 3 e 5 in qualsiasi posizione.

Apparirà una finestra dove scorreranno i vari frutti, finché non ne verrà selezionato uno.

Il giocatore vincerà 10 tiri bonus dove l'unico simbolo visualizzato è quello selezionato in precedenza. Ad ogni tiro, se nella slot apparirà il simbolo scelto, esso si ghiaccerà e rimarrà bloccato fino alla fine dei tiri bonus. Al termine dei 10 tiri, verrà pagata una vincita pari al numero di simboli ghiacciati moltiplicati per il valore del simbolo, secondo la tabella vincite:

	BET 25	BET 50	BET 100/200
	50	100	200
	75	150	300
	100	200	400
	125	250	500
	150	300	600

Se il numero di simboli ghiacciati è pari a 15, alla vincita può aggiungersi un'ulteriore vincita misteriosa. Se il giocatore non preme alcun tasto, dopo qualche secondo ci sarà una scelta automatica casuale. In questo gioco non è possibile variare il bet.

BONUS MYSTERY

Si accede a tale bonus se nella slot appaiono i 2 simboli  sui rulli 1 e 5, allineati orizzontalmente.

Le pere si lanceranno uno sguardo di sfida facendo apparire una vincita misteriosa. Tale vincita verrà sommata ai punti vinti in precedenza.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

TIRI GRATIS

Si accede a tale bonus se nella slot appaiono almeno 3 simboli  in qualsiasi posizione. Verrà regalato un numero di tiri gratis dipendente dai simboli usciti:

- 3 simboli: 5 tiri gratis
- 4 simboli: 10 tiri gratis
- 5 simboli: 15 tiri gratis.

Se durante i tiri gratis appariranno nuovamente 3 o più simboli  in qualsiasi posizione, verranno sommati i corrispondenti tiri vinti a quelli già ottenuti in precedenza.

Se il giocatore non preme alcun tasto, dopo qualche secondo ci sarà una partenza automatica dei rulli. In questo gioco non è possibile variare il bet.

GIOCO FINALE

Se il giocatore vuole ritirare i punti accumulati fino a quel momento, ma non sono multipli di 100 (ad esempio: 250, 350, ecc...) entrerà nel gioco finale dove appariranno due riquadri con i punti che si illumineranno alternativamente. Premendo start, a seconda del punteggio scelto, verrà immediatamente erogata la vincita arrotondata all'euro inferiore o superiore. Se il giocatore non preme alcun tasto, il gioco terminerà in automatico dopo alcuni secondi.

LA GALLINA

TABELLA VINCITE

TABELLA VINCITE																																				
 JOLLY sostituisce tutti i simboli tranne i SIMBOLI BONUS e i SIMBOLI SPECIAL		 <table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100/200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>x5</td> <td>2500</td> <td>5000</td> <td>10000</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>1250</td> <td>2500</td> <td>5000</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>250</td> <td>500</td> <td>1000</td> </tr> </tbody> </table>			BET	25	50	100/200	x5	2500	5000	10000	x4	1250	2500	5000	x3	250	500	1000																
BET	25	50	100/200																																	
x5	2500	5000	10000																																	
x4	1250	2500	5000																																	
x3	250	500	1000																																	
 <table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100/200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>x5</td> <td>1500</td> <td>3000</td> <td>6000</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>500</td> <td>1000</td> <td>2000</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>75</td> <td>150</td> <td>300</td> </tr> </tbody> </table>		BET	25	50	100/200	x5	1500	3000	6000	x4	500	1000	2000	x3	75	150	300	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100/200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>x5</td> <td>2000</td> <td>4000</td> <td>8000</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>625</td> <td>1250</td> <td>2500</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>100</td> <td>200</td> <td>400</td> </tr> </tbody> </table>			BET	25	50	100/200	x5	2000	4000	8000	x4	625	1250	2500	x3	100	200	400
BET	25	50	100/200																																	
x5	1500	3000	6000																																	
x4	500	1000	2000																																	
x3	75	150	300																																	
BET	25	50	100/200																																	
x5	2000	4000	8000																																	
x4	625	1250	2500																																	
x3	100	200	400																																	
<table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100/200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>x5</td> <td>625</td> <td>1250</td> <td>2500</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>100</td> <td>200</td> <td>400</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>25</td> <td>50</td> <td>100</td> </tr> </tbody> </table>		BET	25	50	100/200	x5	625	1250	2500	x4	100	200	400	x3	25	50	100	<table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100/200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>x5</td> <td>1250</td> <td>2500</td> <td>5000</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>250</td> <td>500</td> <td>1000</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>50</td> <td>100</td> <td>200</td> </tr> </tbody> </table>			BET	25	50	100/200	x5	1250	2500	5000	x4	250	500	1000	x3	50	100	200
BET	25	50	100/200																																	
x5	625	1250	2500																																	
x4	100	200	400																																	
x3	25	50	100																																	
BET	25	50	100/200																																	
x5	1250	2500	5000																																	
x4	250	500	1000																																	
x3	50	100	200																																	
<table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100/200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>x5</td> <td>500</td> <td>1000</td> <td>2000</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>50</td> <td>100</td> <td>200</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>25</td> <td>50</td> <td>100</td> </tr> </tbody> </table>		BET	25	50	100/200	x5	500	1000	2000	x4	50	100	200	x3	25	50	100	<table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100/200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>x5</td> <td>1000</td> <td>2000</td> <td>4000</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>100</td> <td>200</td> <td>400</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>50</td> <td>100</td> <td>200</td> </tr> </tbody> </table>			BET	25	50	100/200	x5	1000	2000	4000	x4	100	200	400	x3	50	100	200
BET	25	50	100/200																																	
x5	500	1000	2000																																	
x4	50	100	200																																	
x3	25	50	100																																	
BET	25	50	100/200																																	
x5	1000	2000	4000																																	
x4	100	200	400																																	
x3	50	100	200																																	
<table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100/200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>x5</td> <td>500</td> <td>1000</td> <td>2000</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>50</td> <td>100</td> <td>200</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>25</td> <td>50</td> <td>100</td> </tr> </tbody> </table>		BET	25	50	100/200	x5	500	1000	2000	x4	50	100	200	x3	25	50	100	<table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100/200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>x5</td> <td>750</td> <td>1500</td> <td>3000</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>150</td> <td>300</td> <td>600</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>50</td> <td>100</td> <td>200</td> </tr> </tbody> </table>			BET	25	50	100/200	x5	750	1500	3000	x4	150	300	600	x3	50	100	200
BET	25	50	100/200																																	
x5	500	1000	2000																																	
x4	50	100	200																																	
x3	25	50	100																																	
BET	25	50	100/200																																	
x5	750	1500	3000																																	
x4	150	300	600																																	
x3	50	100	200																																	
GIOCHI-BONUS																																				
CON ALMENO 3 SIMBOLI BONUS GALLINE TIRI GRATIS		CON 1 SIMBOLO BONUS BAR																																		
																																				
		CON 2 SIMBOLI ALLINEATI BONUS VOLPE																																		
																																				
SIMBOLI SPECIAL																																				
WILD		PANNOCCHIA	MOLTIPLICA LE VINCITE X2																																	
																																				
TUTTE LE VINCITE SONO PAGATE PER COMBINAZIONI VINCENTI DA SINISTRA A DESTRA E DA DESTRA A SINISTRA.																																				

La tabella vincite è sempre visibile all'incremento delle monete premendo il tasto HELP/LIMITI e nel rigioco punti premendo il tasto HELP.

Per ogni simbolo è visualizzato

- il numero di simboli di quel tipo che costituisce una configurazione vincente
- la vincita seconda che si punti un bet da 25, 50, 100, 200 punti (quest'ultimo solo sui punti vinti).

La partita ha inizio premendo uno dei seguenti tasti:

BET: cambia la puntata totale;

START: accede direttamente alla fase di giro rulli.

Il gioco è costituito da un'unica fase in cui girano i rulli e generano dei simboli che possono dare una configurazione vincente come da tabella vincite, solo sulle linee selezionate. Tutte le vincite sono pagate sulle linee selezionate da sinistra a destra e da destra a sinistra, ad eccezione dei bonus che pagano ovunque e delle configurazioni di 5 simboli che pagano unicamente da sinistra.

Viene pagata solo una configurazione vincente per linea se formata da simboli adiacenti.

Le vincite bonus vengono sempre aggiunte a quelle sulle linee di pagamento.

Quando vengono rigiocati i punti vinti il colore dei rulli cambia. Terminati i punti ritorna del colore standard.



Il simbolo  è il JOLLY e sostituisce qualunque simbolo, contribuendo alla creazione di una o più configurazioni vincenti, ad eccezione dei simboli Wild, Tiri Gratis, Bonus Galline, Bonus Volpe, Bonus Pop-Corn e Moltiplicatore. Può apparire solo sui rulli 1, 2, 4 e 5.

Durante il Bonus Bar non sostituisce il simbolo



Se il giocatore punta un bet minore o uguale a 100 punti le linee di pagamento sono 5; se punta un bet da 200 punti (solo con i punti vinti) le linee di pagamento diventeranno automaticamente 10.

Se per quattro volte di fila, nella stessa partita, si superano i 9500 punti si attiva il **Lucky Strike** che porta i punti a 10000.

Il giocatore, solo nel rigioco punti, premendo il tasto **AUTOPLAY** può attivare la modalità autoplay che si interromperà solo con la pressione di un tasto o quando uscirà un bonus.



Se il simbolo  è presente in una qualsiasi posizione del rullo 3, si espande per tutto il rullo, trasformandolo in **Wild**. Sostituisce tutti i simboli eccetto Jolly, Tiri Gratis, Bonus Galline, Bonus Volpe, Bonus Pop-Corn e Moltiplicatore.

Durante il Bonus Bar non sostituisce il simbolo



. Il Wild si espande solo in presenza di almeno una linea vincente.

Quando il simbolo Moltiplicatore  appare in qualunque punto della schermata di gioco, raddoppia le vincite durante il pagamento delle linee vincenti:

- 1 simbolo: moltiplica la vincita x2
- 2 simboli: moltiplica la vincita x4
- 3 simboli: moltiplica la vincita x8
- 4 simboli: moltiplica la vincita x16
- 5 simboli: moltiplica la vincita x32.

Non verranno moltiplicate le vincite ottenute nei bonus.

BONUS GALLINE

Si accede al Bonus Galline se nella slot appaiono almeno 3 simboli  in qualsiasi posizione. Al giocatore verrà data la possibilità di scegliere tra 5 galline:

- 3 simboli: 1 scelta
- 4 simboli: 2 scelte
- 5 simboli: 3 scelte.

Ogni gallina scelta farà apparire una vincita misteriosa.

L'ammontare totale delle vincite è maggiore per bet più elevati e dipende anche dal numero di simboli usciti. Il giocatore vincerà la somma totale corrispondente alle galline scelte.

Se il giocatore non preme alcun tasto, dopo qualche secondo ci sarà una scelta automatica casuale.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

BONUS BAR



Se nella slot apparirà un unico simbolo nel rullo centrale nell'ultima riga, si potrebbe attivare casualmente questo bonus.

Il sacco di granoturco si animerà e pagherà una vincita misteriosa.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

BONUS VOLPE



Si accede a tale bonus se nella slot appaiono due simboli sui rulli 1 e 5 allineati orizzontalmente.

Il giocatore si troverà davanti ad una schermata con una ruota: premendo start inizierà a girare.

A seconda del simbolo che apparirà si illuminerà l'icona corrispondente nella tabella vincite.

Il gioco terminerà quando verrà completata una coppia di simboli.

Il giocatore vincerà la somma corrispondente alla coppia di simboli completata.

Se il giocatore non preme alcun tasto, dopo qualche secondo la ruota inizierà a girare.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

BONUS POP-CORN



Si attiva il Bonus Pop-Corn se nella slot appare il simbolo in qualsiasi posizione.

Il simbolo trasforma in pop-corn tutti i simboli ad esso adiacenti in orizzontale, verticale e nelle due diagonali. Cadranno nuovi simboli che andranno a creare una nuova schermata.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

TIRI GRATIS



Si accede a tale bonus se nella slot appaiono almeno 3 simboli in qualsiasi posizione.

Verrà regalato un numero di tiri gratis dipendente dai simboli usciti:

- 3 simboli: 5 tiri gratis
- 4 simboli: 10 tiri gratis
- 5 simboli: 15 tiri gratis.



Se durante i tiri gratis appariranno nuovamente 3 o più simboli in qualsiasi posizione, verranno sommati i corrispondenti tiri vinti a quelli già ottenuti in precedenza.

Se il giocatore non preme alcun tasto, dopo qualche secondo ci sarà una partenza automatica dei rulli.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

GIOCO FINALE

Se il giocatore vuole ritirare i punti accumulati fino a quel momento, ma non sono multipli di 100 (ad esempio: 250, 350, ecc...) entrerà nel gioco finale dove appariranno due riquadri con i punti che si illumineranno alternativamente. Premendo start, a seconda del punteggio scelto, verrà immediatamente erogata la vincita arrotondata all'euro inferiore o superiore. Se il giocatore non preme alcun tasto, il gioco terminerà in automatico dopo alcuni secondi.

DIEGO ARMANDO MARADONA

TABELLA VINCITE

TABELLA VINCITE																																				
 JOLLY SOSTITUISCE TUTTI I SIMBOLI TRANNE I SIMBOLI BONUS E I SIMBOLI SPECIAL		 <table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100/200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>x5</td> <td>2500</td> <td>5000</td> <td>10000</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>1250</td> <td>2500</td> <td>5000</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>250</td> <td>500</td> <td>1000</td> </tr> </tbody> </table>			BET	25	50	100/200	x5	2500	5000	10000	x4	1250	2500	5000	x3	250	500	1000																
BET	25	50	100/200																																	
x5	2500	5000	10000																																	
x4	1250	2500	5000																																	
x3	250	500	1000																																	
 <table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100/200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>x5</td> <td>1500</td> <td>3000</td> <td>6000</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>500</td> <td>1000</td> <td>2000</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>75</td> <td>150</td> <td>300</td> </tr> </tbody> </table>		BET	25	50	100/200	x5	1500	3000	6000	x4	500	1000	2000	x3	75	150	300	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100/200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>x5</td> <td>2000</td> <td>4000</td> <td>8000</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>625</td> <td>1250</td> <td>2500</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>100</td> <td>200</td> <td>400</td> </tr> </tbody> </table>			BET	25	50	100/200	x5	2000	4000	8000	x4	625	1250	2500	x3	100	200	400
BET	25	50	100/200																																	
x5	1500	3000	6000																																	
x4	500	1000	2000																																	
x3	75	150	300																																	
BET	25	50	100/200																																	
x5	2000	4000	8000																																	
x4	625	1250	2500																																	
x3	100	200	400																																	
 <table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100/200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>x5</td> <td>625</td> <td>1250</td> <td>2500</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>100</td> <td>200</td> <td>400</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>25</td> <td>50</td> <td>100</td> </tr> </tbody> </table>		BET	25	50	100/200	x5	625	1250	2500	x4	100	200	400	x3	25	50	100	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100/200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>x5</td> <td>1250</td> <td>2500</td> <td>5000</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>250</td> <td>500</td> <td>1000</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>50</td> <td>100</td> <td>200</td> </tr> </tbody> </table>			BET	25	50	100/200	x5	1250	2500	5000	x4	250	500	1000	x3	50	100	200
BET	25	50	100/200																																	
x5	625	1250	2500																																	
x4	100	200	400																																	
x3	25	50	100																																	
BET	25	50	100/200																																	
x5	1250	2500	5000																																	
x4	250	500	1000																																	
x3	50	100	200																																	
 <table border="1"> <tbody> <tr> <td>x5</td> <td>500</td> <td>1000</td> <td>2000</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>50</td> <td>100</td> <td>200</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>25</td> <td>50</td> <td>100</td> </tr> </tbody> </table>		x5	500	1000	2000	x4	50	100	200	x3	25	50	100	 <table border="1"> <tbody> <tr> <td>x5</td> <td>1000</td> <td>2000</td> <td>4000</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>175</td> <td>350</td> <td>700</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>50</td> <td>100</td> <td>200</td> </tr> </tbody> </table>			x5	1000	2000	4000	x4	175	350	700	x3	50	100	200								
x5	500	1000	2000																																	
x4	50	100	200																																	
x3	25	50	100																																	
x5	1000	2000	4000																																	
x4	175	350	700																																	
x3	50	100	200																																	
 <table border="1"> <tbody> <tr> <td>x5</td> <td>500</td> <td>1000</td> <td>2000</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>50</td> <td>100</td> <td>200</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>25</td> <td>50</td> <td>100</td> </tr> </tbody> </table>		x5	500	1000	2000	x4	50	100	200	x3	25	50	100	 <table border="1"> <tbody> <tr> <td>x5</td> <td>750</td> <td>1500</td> <td>3000</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>150</td> <td>300</td> <td>600</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>50</td> <td>100</td> <td>200</td> </tr> </tbody> </table>			x5	750	1500	3000	x4	150	300	600	x3	50	100	200								
x5	500	1000	2000																																	
x4	50	100	200																																	
x3	25	50	100																																	
x5	750	1500	3000																																	
x4	150	300	600																																	
x3	50	100	200																																	
SIMBOLI BONUS CON 3 SIMBOLI BONUS RUOTA CON ALMENO 3 SIMBOLI TIRI GRATIS CON 2 SIMBOLI ADIACENTI BONUS DREIBLING CON 3 SIMBOLI LINEA VERTICALE BONUS MARADONA																																				
SIMBOLI SPECIAL GOL! BOMBA MOLTIPLICA LE VINCITE X2																																				
TUTTE LE VINCITE SONO PAGATE PER COMBINAZIONI VINCENTI DA SINISTRA A DESTRA E DA DESTRA A SINISTRA																																				

La tabella vincite è sempre visibile all'inserimento delle monete premendo il tasto HELP/LIMITI e nel rigioco punti premendo il tasto HELP.

Per ogni simbolo è visualizzato:

- il numero di simboli di quel tipo che costituisce una configurazione vincente
- la vincita a seconda che si punti un bet da 25, 50, 100, 200 punti (quest'ultimo solo sui punti vinti).

La partita inizia premendo uno dei seguenti tasti:

BET: cambia la puntata totale;

START: accede direttamente alla fase di giro rulli.

Il gioco è costituito da un'unica fase in cui girano i rulli e generano dei simboli che possono dare una configurazione vincente come da tabella vincite, solo sulle linee selezionate. Tutte le vincite sono pagate sulle linee selezionate da sinistra a destra e da destra a sinistra, ad eccezione dei bonus che pagano ovunque e delle configurazioni di 5 simboli che pagano unicamente da sinistra.

Viene pagata solo una configurazione vincente per linea se formata da simboli adiacenti.

Le vincite bonus vengono sempre aggiunte a quelle sulle linee di pagamento.

Quando vengono rigiocati i punti vinti il colore dello sfondo e dei rulli cambiano. Terminati i punti ritornano del colore standard.



Il simbolo  è il JOLLY e sostituisce qualunque simbolo, contribuendo alla creazione di una o più configurazioni vincenti, ad eccezione dei simboli Tiri Gratis, Bonus Ruota, Bonus Maradona, Bonus Dribbling e Moltiplicatore. Può apparire su tutti e 5 i rulli.

Durante il Bonus Bomba non sostituisce il simbolo



Se il giocatore punta un bet minore o uguale a 100 punti le linee di pagamento sono 5; se punta un bet da 200 punti (solo con i punti vinti) le linee di pagamento diventeranno automaticamente 10.

Se per quattro volte di fila, nella stessa partita, si superano i 9500 punti si attiva il **Lucky Strike** che porta i punti a 10000.

Il giocatore, solo nel rigioco punti, premendo il tasto **AUTOPLAY** può attivare la modalità autoplay che si interromperà solo con la pressione di un tasto o quando uscirà un bonus.



Quando il simbolo Moltiplicatore  appare in qualunque punto della schermata di gioco, raddoppia le vincite durante il pagamento delle linee vincenti:

- 1 simbolo: moltiplica la vincita x2
- 2 simboli: moltiplica la vincita x4
- 3 simboli: moltiplica la vincita x8
- 4 simboli: moltiplica la vincita x16
- 5 simboli: moltiplica la vincita x32.

Non verranno moltiplicate le vincite ottenute nei bonus.

Quando nella slot in una qualunque colonna, appare il simbolo



tre volte, verrà pagata una vincita secondo la tabella vincite:

BET 25	BET 50	BET 100	BET 200
125	250	500	1000

BONUS RUOTA



Si accede al Bonus Ruota se nella slot appaiono almeno 3 simboli

sui rulli 1, 3 e 5 in qualsiasi posizione.

Il giocatore potrà girare la ruota.

Ad ogni giro di ruota si può ottenere uno dei seguenti spicchi:

- **X1:** viene pagata una vincita pari al bet
- **X2:** viene pagata una vincita pari al doppio del bet
- **X3:** viene pagata una vincita pari al triplo del bet
- **FINE BONUS:** termina il gioco
- **PERFORMANCE:** Maradona esegue una performance e viene pagata una vincita come da tabella vincite:

	BET 25	BET 50	BET 100/200
COLPO DI TESTA	250	500	1000
PALLEGGIO	375	750	1500
ROVESCIAIA	625	1250	2500
COPPA	1000	2000	4000

Il gioco terminerà quando uscirà FINE BONUS o quando verranno eseguite tutte e 4 le performance. Se il giocatore non preme alcun tasto, dopo qualche secondo la ruota inizia a ruotare automaticamente. In questo gioco non è possibile variare il bet.

BONUS BOMBA



Si attiva il Bonus Bomba se nella slot appare il simbolo

in qualsiasi posizione.

Il simbolo farà esplodere tutti i simboli ad esso adiacenti in orizzontale, verticale e nelle due diagonali. Cadranno nuovi simboli che andranno a colmare il vuoto dell'esplosione, creando una nuova schermata di pagamento.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

BONUS MARADONA

Quando sulla slot, su una qualunque colonna, appare per intero la figura di Maradona essa pagherà una vincita secondo la tabella vincite:

BET 25	BET 50	BET 100	BET 200
250	500	1000	2000

In questo gioco non è possibile variare il bet.





BONUS DRIBBLING

Si accede a tale bonus se nella slot appaiono i 2 simboli adiacenti sulla stessa linea. Appare Maradona che cerca di scartare dei difensori. Se Maradona scarta il difensore, il giocatore otterrà una vincita misteriosa.

Il gioco termina quando un difensore riesce a prendere la palla o quando Maradona scarta 3 difensori. In questo gioco non è possibile variare il bet.



TIRI GRATIS

Si accede a tale bonus se nella slot appaiono almeno 3 simboli in qualsiasi posizione. Verrà regalato un numero di tiri gratis dipendente dai simboli usciti:

- 3 simboli: 5 tiri gratis
- 4 simboli: 10 tiri gratis
- 5 simboli: 15 tiri gratis.



Se durante i tiri gratis appariranno nuovamente 3 o più simboli in qualsiasi posizione, verranno sommati i corrispondenti tiri vinti a quelli già ottenuti in precedenza.

Se il giocatore non preme alcun tasto, dopo qualche secondo ci sarà una partenza automatica dei rulli. In questo gioco non è possibile variare il bet.

GIOCO FINALE

Se il giocatore vuole ritirare i punti accumulati fino a quel momento, ma non sono multipli di 100 (ad esempio: 250, 350, ecc...) entrerà nel gioco finale dove appariranno due palloni con i punti che si illumineranno alternativamente. Premendo start, a seconda del punteggio scelto, verrà immediatamente erogata la vincita arrotondata all'euro inferiore o superiore. Se il giocatore non preme alcun tasto, il gioco terminerà in automatico dopo alcuni secondi.

ROYAL DIAMOND

TABELLA VINCITE

TABELLA VINCITE

		BET	25	50	100/200
JOLLY Sostituisce tutti i simboli tranne i simboli BONUS e i SIMBOLI SPECIAL	ROYAL DIAMOND	x5	2500	5000	10000
		x4	1250	2500	5000
		x3	250	500	1000
777		x5	1500	3000	6000
		x4	500	1000	2000
		x3	75	150	300
\$\$\$		x5	2000	4000	8000
		x4	625	1250	2500
		x3	100	200	400
K		x5	625	1250	2500
		x4	100	200	400
		x3	25	50	100
Q		x5	500	1000	2000
		x4	50	100	200
		x3	25	50	100
J		x5	500	1000	2000
		x4	50	100	200
		x3	25	50	100
SIMBOLI SPECIAL	WILD				
	MOLTIPLICA LE VINCITE X2				
GIUOCO BONUS	CON ALMENO 3 SIMBOLI BONUS A 2 LIVELLI				
	1° LIVELLO QUOTA				
	2° LIVELLO CASSEFORTE				
GIUOCO BONUS	CON ALMENO 3 SIMBOLI BONUS TIRI GRATIS				

TUTTE LE VINCITE SONO PAGATE PER COMBINAZIONI VINCENTI DA SINISTRA A DESTRA E DA DESTRA A SINISTRA.

La tabella vincite è sempre visibile all'inserimento delle monete premendo il tasto HELP/LIMITI e nel rigioco punti premendo il tasto HELP.

Per ogni simbolo è visualizzato:

- il numero di simboli di quel tipo che costituisce una configurazione vincente
- la vincita a seconda che si punti un bet da 25, 50, 100, 200 punti (quest'ultimo solo sui punti vinti).

La partita ha inizio premendo uno dei seguenti tasti:

BET: cambia la puntata totale;

START: accede direttamente alla fase di giro rulli.

Il gioco è costituito da un'unica fase in cui girano i rulli e generano dei simboli che possono dare una configurazione vincente come da tabella vincite, solo sulle linee selezionate. Tutte le vincite sono pagate sulle linee selezionate da sinistra a destra e da destra a sinistra, ad eccezione dei bonus che pagano ovunque e delle configurazioni di 5 simboli che pagano unicamente da sinistra.

Viene pagata solo una configurazione vincente per linea se formata da simboli adiacenti.

Le vincite bonus vengono sempre aggiunte a quelle sulle linee di pagamento.

Quando vengono rigiocati i punti vinti il colore dello sfondo e dei rulli cambiano. Terminati i punti ritornano del colore standard.



Il simbolo  è il JOLLY e sostituisce qualunque simbolo, contribuendo alla creazione di una o più configurazioni vincenti, ad eccezione dei simboli Wild, Tiri Gratis, Bonus Ruota e Moltiplicatore. Può apparire solo sui rulli 1, 2, 4 e 5.

Se il giocatore punta un bet minore o uguale a 100 punti le linee di pagamento sono 5; se punta un bet da 200 punti (solo con i punti vinti) le linee di pagamento diventeranno automaticamente 10.

Se per quattro volte di fila, nella stessa partita, si superano i 9500 punti si attiva il **Lucky Strike** che porta i punti a 10000.

Il giocatore, solo nel rigioco punti, premendo il tasto **AUTOPLAY** può attivare la modalità autoplay che si interromperà solo con la pressione di un tasto o quando uscirà un bonus.



Se il simbolo  è presente in una qualsiasi posizione del rullo 3, si espande per tutto il rullo, trasformandolo in **Wild**. Sostituisce tutti i simboli eccetto Jolly, Tiri Gratis, Bonus Ruota e Moltiplicatore. Il Wild si espande solo in presenza di almeno una linea vincente.



Quando il simbolo **Moltiplicatore**  appare in un qualunque punto della schermata di gioco, raddoppia le vincite durante il pagamento delle linee vincenti:

- 1 simbolo: moltiplica la vincita x2.
- 2 simboli: moltiplica la vincita x4.
- 3 simboli: moltiplica la vincita x8.
- 4 simboli: moltiplica la vincita x16.
- 5 simboli: moltiplica la vincita x32.

Non verranno moltiplicate le vincite ottenute nei bonus.

BONUS A 2 LIVELLI

1° Livello: Bonus Ruota



Si accede a Bonus Ruota se nella slot appaiono almeno 3 simboli  in qualsiasi posizione. A seconda del numero di fiches uscite, al giocatore verrà data la possibilità di girare una ruota:

- 3 simboli fiches: 1 giro
- 4 simboli fiches: 2 giri
- 5 simboli fiches: 3 giri.

Ad ogni giro di ruota si può ottenere uno dei seguenti spicchi:

- **X1, X2, X3, X5, X10:** viene pagata una vincita pari al bet moltiplicato il valore che indica lo spicchio (Es. X10 = dieci volte il bet, X3 = tre volte il bet)
- **DIAMANTE:** dà una vincita misteriosa
- **CASSAFORTE:** attiva il Bonus Casseforti che rappresenta il livello successivo con possibilità di vincite più elevate. In questo caso il tiro utilizzato verrà consumato in questo bonus.

Se il giocatore non preme alcun tasto, dopo qualche secondo ci sarà una scelta automatica casuale. In questo gioco non è possibile variare il bet.

2° Livello: Bonus Casseforti

Si accede al Bonus Casseforti se nel Bonus Ruota esce lo spicchio Cassaforte.

Al giocatore verrà data la possibilità di scegliere tra 5 casseforti. I tiri a disposizione sono quelli rimasti nel Bonus Ruota.

Ogni cassaforte scelta conterrà una vincita misteriosa. Il giocatore vincerà la somma totale accumulata tra i due livelli del Bonus (Ruota e Casseforti).

Se il giocatore non preme alcun tasto, dopo qualche secondo ci sarà una scelta automatica casuale

In questo gioco non è possibile variare il bet.

TIRI GRATIS



Si accede a tale bonus se nella slot appaiono almeno 3 simboli in qualsiasi posizione.

Verrà regalato un numero di tiri gratis dipendente dai simboli usciti:

- 3 simboli: 5 tiri gratis
- 4 simboli: 10 tiri gratis
- 5 simboli: 15 tiri gratis.



Se durante i tiri gratis appariranno nuovamente 3 o più simboli in qualsiasi posizione, verranno sommati i corrispondenti tiri vinti a quelli già ottenuti in precedenza.

Se il giocatore non preme alcun tasto, dopo qualche secondo ci sarà una partenza automatica dei rulli.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

GIOCO FINALE

Se il giocatore vuole ritirare i punti accumulati fino a quel momento, ma non sono multipli di 100 (ad esempio: 250, 350, ecc...) entrerà nel gioco finale dove appariranno due stemmi con i punti che si illumineranno alternativamente. Premendo start, a seconda del punteggio scelto, verrà immediatamente erogata la vincita arrotondata all'euro inferiore o superiore. Se il giocatore non preme alcun tasto, il gioco terminerà in automatico dopo alcuni secondi.

VERTIGO

TABELLA VINCITE

Tabella Vincite

JOLLY
 sostituisce tutti i simboli tranne i SIMBOLI BONUS e i SIMBOLI SPECIAL

BET	25	50	100/200
x5	2500	5000	10000
x4	1250	2500	5000
x3	250	500	1000

BET	25	50	100/200
x5	1500	3000	6000
x4	500	1000	2000
x3	75	150	300

BET	25	50	100/200
x5	2000	4000	8000
x4	625	1250	2500
x3	100	200	400

BET	25	50	100/200
x5	625	1250	2500
x4	100	200	400
x3	25	50	100

BET	25	50	100/200
x5	500	1000	2000
x4	50	100	200
x3	25	50	100

BET	25	50	100/200
x5	500	1000	2000
x4	50	100	200
x3	25	50	100

SIMBOLI SPECIAL
 WILD MULTIPLICA LE VINCITE X 2

BET	25	50	100/200
x5	1000	2000	4000
x4	175	350	700
x3	50	100	200

BET	25	50	100/200
x5	750	1500	3000
x4	150	300	600
x3	50	100	200

GIOCHI BONUS

CON 3 SIMBOLI	CON ALMENO 3 SIMBOLI	CON 2 SIMBOLI ALLINEATI
BONUS STRIPEASE	TIRI GRATIS	BONUS SENZA
BONUS MYSTERY		

TUTTE LE VINCITE SONO PAGATE PER COMBINAZIONI VINCENTI DA SINISTRA A DESTRA E DA DESTRA A SINISTRA.

La tabella vincite è sempre visibile all'inserimento delle monete premendo il tasto HELP/LIMITI e nel rigioco punti premendo il tasto HELP.

Per ogni simbolo è visualizzato:

- il numero di simboli di quel tipo che costituisce una configurazione vincente
- la vincita a seconda che si punti un bet da 25, 50, 100, 200 punti (quest'ultimo solo sui punti vinti).

La partita inizia premendo uno dei seguenti tasti:

BET: cambia la puntata totale;

START: accede direttamente alla fase di giro rulli.

Il gioco è costituito da un'unica fase in cui girano i rulli e generano dei simboli che possono dare una configurazione vincente come da tabella vincite, solo sulle linee selezionate. Tutte le vincite sono pagate sulle linee selezionate da sinistra a destra e da destra a sinistra, ad eccezione dei bonus che pagano ovunque e delle configurazioni di 5 simboli che pagano unicamente da sinistra.

Viene pagata solo una configurazione vincente per linea se formata da simboli adiacenti.

Le vincite bonus vengono sempre aggiunte a quelle sulle linee di pagamento.

Quando vengono rigiocati i punti vinti il colore dello sfondo e dei rulli cambiano. Terminati i punti ritornano del colore standard.



Il simbolo è il JOLLY e sostituisce qualunque simbolo, contribuendo alla creazione di una o più configurazioni vincenti, ad eccezione dei simboli Wild, Tiri Gratis, Bonus Striptease, Bonus Mystery e Moltiplicatore. Può apparire solo sui rulli 1, 2, 4 e 5.

Durante il Bonus Essenza non sostituisce il simbolo



Se il giocatore punta un bet minore o uguale a 100 punti le linee di pagamento sono 5; se punta un bet da 200 punti (solo con i punti vinti) le linee di pagamento diventeranno automaticamente 10.

Se per quattro volte di fila, nella stessa partita, si superano i 9500 punti si attiva il **Lucky Strike** che porta i punti a 10000.

Il giocatore, solo nel rigioco punti, premendo il tasto **AUTOPLAY** può attivare la modalità autoplay che si interromperà solo con la pressione di un tasto o quando uscirà un bonus.



Se il simbolo è presente in una qualsiasi posizione del rullo 3, si espande per tutto il rullo, trasformandolo in **Wild**. Sostituisce tutti i simboli eccetto Jolly, Tiri Gratis, Bonus Striptease, Bonus Mystery e Moltiplicatore.

Durante il Bonus Essenza non sostituisce il simbolo



Il Wild si espande solo in presenza di almeno una linea vincente.



Quando il simbolo **Moltiplicatore** appare in un qualunque punto della schermata di gioco, raddoppia le vincite durante il pagamento delle linee vincenti:

- 1 simbolo: moltiplica la vincita x2
- 2 simboli: moltiplica la vincita x4
- 3 simboli: moltiplica la vincita x8
- 4 simboli: moltiplica la vincita x16
- 5 simboli: moltiplica la vincita x32.

Non verranno moltiplicate le vincite ottenute nei bonus.

BONUS STRIPEASE



Si accede al Bonus Striptease se nella slot appaiono 3 simboli sui rulli 1, 3 e 5 in qualsiasi posizione.

Il bonus è costituito da 4 livelli, in ognuno dei quali il giocatore deve scegliere 2 su 4 carte.

Nel 1°, 2° e 3° livello le carte mostrano 4 indumenti identici, ma di diverso colore:

- 2 indumenti rosa
- 2 indumenti blu.

Gli indumenti sono:

- nel 1° livello: 2 calze rosa  , 2 calze blu 
- nel 2° livello: 2 pantaloncini rosa  , 2 pantaloncini blu 
- nel 3° livello: 2 top rosa  , 2 top blu 

Se vengono selezionate 2 carte dello stesso colore si ottiene la vincita corrispondente, una ragazza si spoglia del corrispondente indumento e si passa al livello successivo.

Se le carte selezionate sono di colore differente, il giocatore ottiene la vincita corrispondente ed il bonus termina.

Nel 4° livello:

- 2 carte contengono un reggiseno dello stesso colore (o rosa  o blu )
- 2 carte sono bianche senza nessun indumento.

Se vengono selezionate 2 carte con il reggiseno si ottiene la vincita corrispondente, una ragazza si toglie il reggiseno e il bonus termina.

Se viene selezionata una sola carta con l'indumento reggiseno si ottiene la vincita corrispondente ed il bonus termina.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

BONUS ESSENZA



Si attiva tale bonus se nella slot appaiono almeno 3 simboli in qualsiasi posizione.

Il profumo si diffonderà su tutti i simboli lettera presenti sui rulli in quel momento, rivelando la vincita del bonus:

- 3 simboli: 1 volta il bet per ogni simbolo lettera
- 4 simboli: 2 volte il bet per ogni simbolo lettera
- 5 simboli: 5 volte il bet per ogni simbolo lettera.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

BONUS MYSTERY



Si accede a tale bonus se nella slot appaiono i 2 simboli sui rulli 1 e 5, allineati orizzontalmente.

Sui rulli apparirà un diamante che rivelerà una vincita misteriosa. Tale vincita verrà sommata ai punti vinti in precedenza.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

TIRI GRATIS



Si accede a tale bonus se nella slot appaiono almeno 3 simboli in qualsiasi posizione. Verrà regalato un numero di tiri gratis dipendente dai simboli usciti:

- 3 simboli: 5 tiri gratis
- 4 simboli: 10 tiri gratis
- 5 simboli: 15 tiri gratis.



Se durante i tiri gratis appariranno nuovamente 3 o più simboli in qualsiasi posizione, verranno sommati i corrispondenti tiri vinti a quelli già ottenuti in precedenza.

Se il giocatore non preme alcun tasto, dopo qualche secondo ci sarà una partenza automatica dei rulli. In questo gioco non è possibile variare il bet.

GIOCO FINALE

Se il giocatore vuole ritirare i punti accumulati fino a quel momento, ma non sono multipli di 100 (ad esempio: 250, 350, ecc...) entrerà nel gioco finale dove appariranno due diamanti con i punti che si illumineranno alternativamente. Premendo start, a seconda del punteggio scelto, verrà immediatamente erogata la vincita arrotondata all'euro inferiore o superiore. Se il giocatore non preme alcun tasto, il gioco terminerà in automatico dopo alcuni secondi.

DRAGON PRINCESS

TABELLA VINCITE



TABELLA VINCITE

JOLLY		BET			
SOSTITUISCE TUTTI I SIMBOLI TRANNE I SIMBOLI BONUS E I SIMBOLI SPECIAL		25	50	100/200	
x5		2500	5000	10000	
x4		1250	2500	5000	
x3		250	500	1000	

BET		BET					
25	50	100/200	25	50	100/200		
x5	1500	3000	6000	x5	2000	4000	8000
x4	500	1000	2000	x4	625	1250	2500
x3	75	150	300	x3	100	200	400

BET		BET					
25	50	100/200	25	50	100/200		
x5	625	1250	2500	x5	1250	2500	5000
x4	100	200	400	x4	250	500	1000
x3	25	50	100	x3	50	100	200

BET		BET					
25	50	100/200	25	50	100/200		
x5	500	1000	2000	x5	1000	2000	4000
x4	50	100	200	x4	175	350	700
x3	25	50	100	x3	50	100	200

BET		BET					
25	50	100/200	25	50	100/200		
x5	500	1000	2000	x5	50	100	200
x4	50	100	200	x4	150	300	600
x3	25	50	100	x3	50	100	200

GIOCHI BONUS

CON ALMENO 3 SIMBOLI			CON 2 SIMBOLI ALLINEATI	
BONUS PERLE	TIRI GRATIS	BONUS MONETA	BONUS MISTERY	

SIMBOLI SPECIAL

WILD	MULTIPLICA LE VINCITE X2

TUTTE LE VINCITE SONO PAGATE PER COMBINAZIONI VINCENTI DA SINISTRA A DESTRA E DA DESTRA A SINISTRA

La tabella vincite è sempre visibile all'inserimento delle monete premendo il tasto HELP/LIMITI e nel rigioco punti premendo il tasto HELP.

Per ogni simbolo è visualizzato:

- il numero di simboli di quel tipo che costituisce una configurazione vincente
- la vincita a seconda che si punti un bet da 25, 50, 100, 200 punti (quest'ultimo solo sui punti vinti).

La partita ha inizio premendo uno dei seguenti tasti:

BET: cambia la puntata totale;

START: accede direttamente alla fase di giro rulli.

Il gioco è costituito da un'unica fase in cui girano i rulli e generano dei simboli che possono dare una configurazione vincente come da tabella vincite, solo sulle linee selezionate. Tutte le vincite sono pagate sulle linee selezionate da sinistra a destra e da destra a sinistra, ad eccezione dei bonus che pagano ovunque e delle configurazioni di 5 simboli che pagano unicamente da sinistra.

Viene pagata solo una configurazione vincente per linea se formata da simboli adiacenti.

Le vincite bonus vengono sempre aggiunte a quelle sulle linee di pagamento.

Quando vengono rigiocati i punti vinti il colore dello sfondo cambia. Terminati i punti ritorna del colore standard.



Il simbolo  è il JOLLY e sostituisce qualunque simbolo, contribuendo alla creazione di una o più configurazioni vincenti, ad eccezione dei simboli Wild, Tiri Gratis, Bonus Perle, Bonus Mystery e Moltiplicatore. Può apparire solo sui rulli 1, 2, 4 e 5.

Durante il Bonus Moneta non sostituisce il simbolo



Se il giocatore punta un bet minore o uguale a 100 punti le linee di pagamento sono 5; se punta un bet da 200 punti (solo con i punti vinti) le linee di pagamento diventeranno automaticamente 10.

Se per quattro volte di fila, nella stessa partita, si superano i 9500 punti si attiva il **Lucky Strike** che porta i punti a 10000.

Il giocatore, solo nel rigioco punti, premendo il tasto **AUTOPLAY** può attivare la modalità autoplay che si interromperà solo con la pressione di un tasto o quando uscirà un bonus.



Se il simbolo  è presente in una qualsiasi posizione del rullo 3, si espande per tutto il rullo, trasformandolo in **Wild**. Sostituisce tutti i simboli eccetto Jolly, Tiri Gratis, Bonus Perle, Bonus Mystery e Moltiplicatore.

Durante il Bonus Moneta non sostituisce il simbolo . Il Wild si espande solo in presenza di almeno una linea vincente.



Quando il simbolo **Moltiplicatore**  appare in un qualunque punto della schermata di gioco, raddoppia le vincite durante il pagamento delle linee vincenti:

- 1 simbolo: moltiplica la vincita x2
- 2 simboli: moltiplica la vincita x4
- 3 simboli: moltiplica la vincita x8
- 4 simboli: moltiplica la vincita x16
- 5 simboli: moltiplica la vincita x32.

Non verranno moltiplicate le vincite ottenute nei bonus.

BONUS PERLE

Si accede al Bonus Perle se nella slot appaiono almeno 3 simboli  in qualsiasi posizione. Al giocatore verrà data la possibilità di scegliere tra 5 perle.

A seconda del numero di simboli usciti otterrà:

- 3 simboli: 1 scelta
- 4 simboli: 2 scelte
- 5 simboli: 3 scelte.

Ogni perla scelta farà apparire una vincita misteriosa. L'ammontare totale delle vincite è maggiore per bet più elevati e dipende anche dal numero di simboli usciti. Il giocatore vincerà la somma totale corrispondente alle perle scelte.

Se il giocatore non preme alcun tasto, dopo qualche secondo ci sarà una scelta automatica casuale. In questo gioco non è possibile variare il bet.

BONUS MYSTERY



Si accede a tale bonus se nella slot appaiono 2 simboli orizzontalmente.

sui rulli 1 e 5, allineati

Sui rulli apparirà una schermata che rivelerà una vincita misteriosa. Tale vincita verrà sommata ai punti vinti in precedenza.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

BONUS MONETA



Si attiva tale bonus se nella slot appaiono almeno 3 simboli

in qualsiasi posizione.

Tutti i simboli lettera presenti sui rulli in quel momento scompariranno in un fascio luminoso, rivelando la vincita del bonus:

- 3 simboli: 1 volta il bet per ogni simbolo lettera
- 4 simboli: 2 volte il bet per ogni simbolo lettera
- 5 simboli: 5 volte il bet per ogni simbolo lettera.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

TIRI GRATIS



Si accede a tale bonus se nella slot appaiono almeno 3 simboli

in qualsiasi posizione.

Verrà regalato un numero di tiri gratis dipendente dai simboli usciti:

- 3 simboli: 5 tiri gratis
- 4 simboli: 10 tiri gratis
- 5 simboli: 15 tiri gratis.

Se durante i tiri gratis appariranno nuovamente 3 o più simboli verranno sommati i corrispondenti tiri vinu a quelli già ottenuti in precedenza.

Se il giocatore non preme alcun tasto, dopo qualche secondo ci sarà una partenza automatica dei rulli.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

GIOCO FINALE

Se il giocatore vuole ritirare i punti accumulati fino a quel momento, ma non sono multipli di 100 (ad esempio: 250, 500, ecc...) entrerà nel gioco finale dove appariranno due lingotti con i punti che si illumineranno alternativamente. Premendo start, a seconda del punteggio scelto, verrà immediatamente erogata la vincita arrotondata all'euro inferiore o superiore. Se il giocatore non preme alcun tasto, il gioco terminerà in automatico dopo alcuni secondi.

VIKINGS

TABELLA VINCITE

TABELLA VINCITE																																				
 JOLLY SOSTITUISCE TUTTI I SIMBOLI TRANNE I SIMBOLI BONUS E I SIMBOLI SPECIAL		 <table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100/200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>X5</td> <td>2500</td> <td>5000</td> <td>10000</td> </tr> <tr> <td>X4</td> <td>1250</td> <td>2500</td> <td>5000</td> </tr> <tr> <td>X3</td> <td>250</td> <td>500</td> <td>1000</td> </tr> </tbody> </table>			BET	25	50	100/200	X5	2500	5000	10000	X4	1250	2500	5000	X3	250	500	1000																
BET	25	50	100/200																																	
X5	2500	5000	10000																																	
X4	1250	2500	5000																																	
X3	250	500	1000																																	
 <table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100/200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>X5</td> <td>1500</td> <td>3000</td> <td>6000</td> </tr> <tr> <td>X4</td> <td>500</td> <td>1000</td> <td>2000</td> </tr> <tr> <td>X3</td> <td>75</td> <td>150</td> <td>300</td> </tr> </tbody> </table>		BET	25	50	100/200	X5	1500	3000	6000	X4	500	1000	2000	X3	75	150	300	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100/200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>X5</td> <td>2000</td> <td>4000</td> <td>8000</td> </tr> <tr> <td>X4</td> <td>625</td> <td>1250</td> <td>2500</td> </tr> <tr> <td>X3</td> <td>100</td> <td>200</td> <td>400</td> </tr> </tbody> </table>			BET	25	50	100/200	X5	2000	4000	8000	X4	625	1250	2500	X3	100	200	400
BET	25	50	100/200																																	
X5	1500	3000	6000																																	
X4	500	1000	2000																																	
X3	75	150	300																																	
BET	25	50	100/200																																	
X5	2000	4000	8000																																	
X4	625	1250	2500																																	
X3	100	200	400																																	
 <table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100/200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>X5</td> <td>625</td> <td>1250</td> <td>2500</td> </tr> <tr> <td>X4</td> <td>100</td> <td>200</td> <td>400</td> </tr> <tr> <td>X3</td> <td>25</td> <td>50</td> <td>100</td> </tr> </tbody> </table>		BET	25	50	100/200	X5	625	1250	2500	X4	100	200	400	X3	25	50	100	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100/200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>X5</td> <td>1250</td> <td>2500</td> <td>5000</td> </tr> <tr> <td>X4</td> <td>250</td> <td>500</td> <td>1000</td> </tr> <tr> <td>X3</td> <td>50</td> <td>100</td> <td>200</td> </tr> </tbody> </table>			BET	25	50	100/200	X5	1250	2500	5000	X4	250	500	1000	X3	50	100	200
BET	25	50	100/200																																	
X5	625	1250	2500																																	
X4	100	200	400																																	
X3	25	50	100																																	
BET	25	50	100/200																																	
X5	1250	2500	5000																																	
X4	250	500	1000																																	
X3	50	100	200																																	
 <table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100/200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>X5</td> <td>500</td> <td>1000</td> <td>2000</td> </tr> <tr> <td>X4</td> <td>50</td> <td>100</td> <td>200</td> </tr> <tr> <td>X3</td> <td>25</td> <td>50</td> <td>100</td> </tr> </tbody> </table>		BET	25	50	100/200	X5	500	1000	2000	X4	50	100	200	X3	25	50	100	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100/200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>X5</td> <td>1750</td> <td>3500</td> <td>7000</td> </tr> <tr> <td>X4</td> <td>175</td> <td>350</td> <td>700</td> </tr> <tr> <td>X3</td> <td>50</td> <td>100</td> <td>200</td> </tr> </tbody> </table>			BET	25	50	100/200	X5	1750	3500	7000	X4	175	350	700	X3	50	100	200
BET	25	50	100/200																																	
X5	500	1000	2000																																	
X4	50	100	200																																	
X3	25	50	100																																	
BET	25	50	100/200																																	
X5	1750	3500	7000																																	
X4	175	350	700																																	
X3	50	100	200																																	
 <table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100/200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>X5</td> <td>500</td> <td>1000</td> <td>2000</td> </tr> <tr> <td>X4</td> <td>50</td> <td>100</td> <td>200</td> </tr> <tr> <td>X3</td> <td>25</td> <td>50</td> <td>100</td> </tr> </tbody> </table>		BET	25	50	100/200	X5	500	1000	2000	X4	50	100	200	X3	25	50	100	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100/200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>X5</td> <td>750</td> <td>1500</td> <td>3000</td> </tr> <tr> <td>X4</td> <td>150</td> <td>300</td> <td>600</td> </tr> <tr> <td>X3</td> <td>50</td> <td>100</td> <td>200</td> </tr> </tbody> </table>			BET	25	50	100/200	X5	750	1500	3000	X4	150	300	600	X3	50	100	200
BET	25	50	100/200																																	
X5	500	1000	2000																																	
X4	50	100	200																																	
X3	25	50	100																																	
BET	25	50	100/200																																	
X5	750	1500	3000																																	
X4	150	300	600																																	
X3	50	100	200																																	
GIOCHI BONUS CON ALMENO 3 SIMBOLI BONUS FORZIERI TIRI GRATIS CON 2 SIMBOLI ALLINEATI BONUS ASCIA BONUS MYSTERY		SIMBOLI SPECIAL WILD MOLTIPLICA LE VINCITE X2																																		
TUTTE LE VINCITE SONO PAGATE PER COMBINAZIONI VINCENTI DA SINISTRA A DESTRA E DA DESTRA A SINISTRA																																				

La tabella vincite è sempre visibile all'inserimento delle monete premendo il tasto HELP/LIMITI e nel rigioco punti premendo il tasto HELP.

Per ogni simbolo è visualizzato:

- il numero di simboli di quel tipo che costituisce una configurazione vincente
- la vincita a seconda che si punti un bet da 25, 50, 100, 200 punti (quest'ultimo solo sui punti vinti).

La partita ha inizio premendo uno dei seguenti tasti:

BET: cambia la puntata totale;

SPIN: accede direttamente alla fase di giro rulli.

Il gioco è costituito da un'unica fase in cui girano i rulli e generano dei simboli che possono dare una configurazione vincente come da tabella vincite, solo sulle linee selezionate. Tutte le vincite sono pagate sulle linee selezionate da sinistra a destra e da destra a sinistra, ad eccezione dei bonus che pagano ovunque e delle configurazioni di 5 simboli che pagano unicamente da sinistra.

Viene pagata solo una configurazione vincente per linea se formata da simboli adiacenti.

Le vincite bonus vengono sempre aggiunte a quelle sulle linee di pagamento.

Quando vengono rigiocati i punti vinti il colore dello sfondo e dei rulli cambiano. Terminati i punti ritornano del colore standard.



Il simbolo  è il JOLLY e sostituisce qualunque simbolo, contribuendo alla creazione di una o più configurazioni vincenti, ad eccezione dei simboli Wild, Tiri Gratis, Bonus Forzieri, Bonus Mystery e Moltiplicatore. Può apparire solo sui rulli 1, 2, 4 e 5.

Durante il Bonus Ascia non sostituisce il simbolo



Se il giocatore punta un bet minore o uguale a 100 punti le linee di pagamento sono 5; se punta un bet da 200 punti (solo con i punti vinti) le linee di pagamento diventeranno automaticamente 10.

Se per quattro volte di fila, nella stessa partita, si superano i 9500 punti si attiva il **Lucky Strike** che porta i punti a 10000.

Il giocatore, solo nel rigioco punti, premendo il tasto **AUTOPLAY** può attivare la modalità autoplay che si interromperà solo con la pressione di un tasto o quando uscirà un bonus.



Se il simbolo  è presente in una qualsiasi posizione del rullo 3, si espande per tutto il rullo, trasformandolo in **Wild**. Sostituisce tutti i simboli eccetto Jolly, Tiri Gratis, Bonus Forzieri, Bonus Mystery e Moltiplicatore.

Durante il Bonus Ascia non sostituisce il simbolo . Il Wild si espande solo in presenza di almeno una linea vincente.



Quando il simbolo **Moltiplicatore**  appare in un qualunque punto della schermata di gioco, raddoppia le vincite durante il pagamento delle linee vincenti:

- 1 simbolo: moltiplica la vincita x2
- 2 simboli: moltiplica la vincita x4
- 3 simboli: moltiplica la vincita x8
- 4 simboli: moltiplica la vincita x16
- 5 simboli: moltiplica la vincita x32.

Non verranno moltiplicate le vincite ottenute nei bonus.

BONUS FORZIERI

Si accede al Bonus Forzieri se nella slot appaiono almeno 3 simboli  in qualsiasi posizione. Al giocatore verrà data la possibilità di scegliere tra 5 forzieri.

A seconda del numero di simboli usciti otterrà:

- 3 simboli: 1 scelta
- 4 simboli: 2 scelte
- 5 simboli: 3 scelte.

Ogni forziere scelto farà apparire una vincita misteriosa. L'ammontare totale delle vincite è maggiore per bet più elevati e dipende anche dal numero di simboli usciti. Il giocatore vincerà la somma totale corrispondente ai forzieri scelti.

Se il giocatore non preme alcun tasto, dopo qualche secondo ci sarà una scelta automatica casuale.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

BONUS MYSTERY



Si accede a tale bonus se nella slot appaiono 2 simboli orizzontalmente.

sui rulli 1 e 5, allineati

Sui rulli apparirà una schermata che rivelerà una vincita misteriosa. Tale vincita verrà sommata ai punti vinti in precedenza.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

BONUS ASCIA



Si attiva tale bonus se nella slot appaiono almeno 3 simboli

in qualsiasi posizione.

Tutti i simboli lettera presenti sui rulli in quel momento scompariranno, rivelando la vincita del bonus:

- 3 simboli: 1 volta il bet per ogni simbolo lettera
- 4 simboli: 2 volte il bet per ogni simbolo lettera
- 5 simboli: 5 volte il bet per ogni simbolo lettera.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

TIRI GRATIS



Si accede a tale bonus se nella slot appaiono almeno 3 simboli

in qualsiasi posizione.

Verrà regalato un numero di tiri gratis dipendente dai simboli usciti:

- 3 simboli: 5 tiri gratis
- 4 simboli: 10 tiri gratis
- 5 simboli: 15 tiri gratis.

Se durante i tiri gratis appariranno nuovamente 3 o più simboli



in qualsiasi posizione,

verranno sommati i corrispondenti ai vincoli a quelli già ottenuti in precedenza.

Se il giocatore non preme alcun tasto, dopo qualche secondo ci sarà una partenza automatica dei rulli.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

GIOCO FINALE

Se il giocatore vuole ritirare i punti accumulati fino a quel momento, ma non sono multipli di 100 (ad esempio: 250, 350, ecc...) entrerà nel gioco finale dove appariranno due navi con i punti che si illumineranno alternativamente. Premendo start, a seconda del punteggio scelto, verrà immediatamente erogata la vincita arrotondata all'euro inferiore o superiore. Se il giocatore non preme alcun tasto, il gioco terminerà in automatico dopo alcuni secondi.

Conversione dei punti in euro

La conversione dei punti vinti in euro avviene nei seguenti casi:

- al termine del gioco finale
- al raggiungimento della vincita massima (Euro 100)
- alla pressione del tasto fine solo per importi uguali o superiori al costo partita
- allo scadere del timeout.

I punti vengono convertiti in euro nella misura di un centesimo per punto fino ad un massimo di cento euro.

Con qualunque punteggio la vincita massima non supera mai i 100 Euro.

Soluzioni adottate per la promozione del gioco responsabile

Visualizzazione dei messaggi AAMS

Ogni messaggio viene visualizzato su una parte dello schermo, in una barra nera in basso sotto i tasti. Le scritte nella barra appaiono in tutte le schermate in cui il gioco può trovarsi e per almeno il tempo minimo indicato da ADM. La visualizzazione del messaggio, inoltre, non influisce sull'andamento del gioco.

Visualizzazione degli Avvisi AAMS

Gli avvisi AAMS vengono visualizzati a schermo intero per il tempo indicato da ADM stesso. Tali avvisi sono "bloccanti" e impediscono l'inizio di una nuova partita fino alla loro scadenza.

Messaggi di avviso al giocatore circa il superamento dei limiti di tempo o di importo giocato fissati dal giocatore stesso

Come previsto dalla legge è possibilità del giocatore di impostare il valore massimo in euro dell'importo che vuole giocare o di tempo attraverso la pressione del tasto corrispondente prima dell'inizio di una partita. Tale limite viene visualizzato, in fase di gioco, in alto a sinistra per i giochi Pierino al Luna Park, La Gallina e Royal Diamond mentre in alto a destra per i giochi Happy Fruit, Diego Armando Maradona, Vertigo, Dragon Princess (Viking). Una volta raggiunto il limite imposto viene visualizzato un messaggio per avvertire il giocatore.

IMPOSTAZIONE: si possono impostare i valori di tempo o importo dopo aver inserito le monete premendo il tasto corrispondente visualizzato a video. Si accede così ad una pagina che con alcuni brevi spiegazioni permette tale impostazione.

Dopo alcuni minuti di permanenza della macchina in stato demo i contatori vengono resettati.

Riciclaggio dei componenti dell'apparecchio di gioco



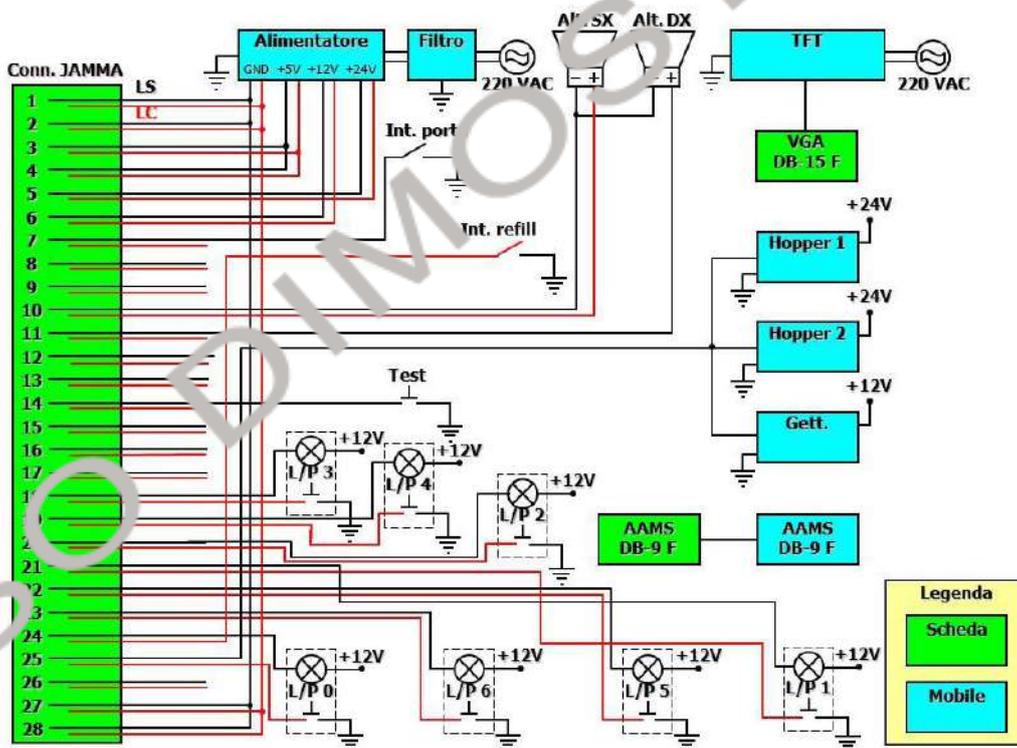
Le componenti elettroniche e le altre parti costituenti l'apparecchio di gioco NON devono essere smaltite come rifiuto domestico, ma secondo i requisiti della raccolta differenziata per i rifiuti speciali.

Direttiva RoHS

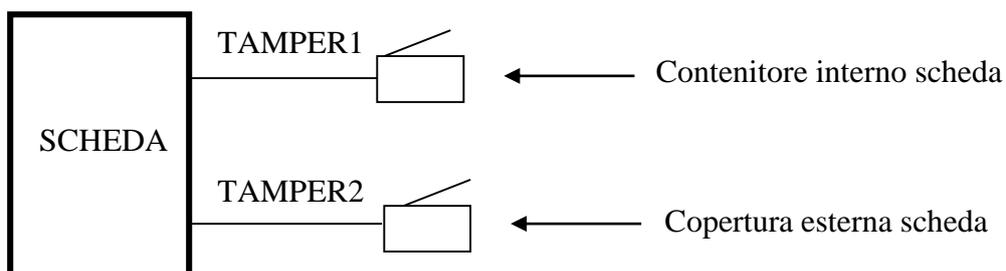
RoHS (Restriction of certain Hazardous Substances in electrical and electronic equipment - Restrizioni nell'impiego di determinate sostanze pericolose nelle apparecchiature elettriche ed elettroniche) è una Direttiva UE che limita l'impiego di alcune sostanze pericolose nella produzione di vari tipi di apparecchiature elettriche ed elettroniche, tra cui il piombo utilizzato nel processo di saldatura dei componenti sui circuiti stampati.

Fa parte di una serie di Direttive UE sull'ambiente ed è connessa alla Direttiva RAEE (Rifiuti di Apparecchiature Elettriche ed Elettroniche).

Schema elettrico del mobile



Schema elettrico dispositivi di anti-tamper



Certificato di conformità al modello omologato

AUTOCERTIFICAZIONE

Il sottoscritto LASAGNA GIAN CARLO, legale rappresentante della ditta richiedente l'omologa, attesta che l'Apparecchio elettronico da trattenimento denominato 8 GAMES RED S5, identificato dai codici inseriti in copertina, è conforme all'esemplare che è stato sottoposto alla verifica tecnica per il conseguimento della certificazione di conformità alle prescrizioni di idoneità al gioco lecito.

Luogo / Data: ALESSANDRIA 30/04/2021

Nome: LASAGNA GIAN CARLO

Firma: 

Appendice 1: NOTE OPERATIVE PER IL PREPARATORE DELLA APPARECCHIATURA

SETTAGGIO E MESSA IN OPERA DELLA SCHEDA

Al fine di poter mettere correttamente in esercizio la scheda, si prega il personale tecnico di seguire i seguenti passi.

ATTENZIONE: la scheda presenta un elevato consumo di corrente con conseguente produzione di calore, pertanto per poter funzionare correttamente necessita di un'adeguata aerazione nel mobile.

Alcuni componenti elettronici della scheda presentano una vita media non superiore ad anni 3.

La scheda, il cui stampato può avere colorazioni differenti, può essere inserita in differenti tipi di contenitore interno e di copertura esterna, che potranno essere prodotti sia in lamiera zincata sia verniciata in qualsiasi colorazione.

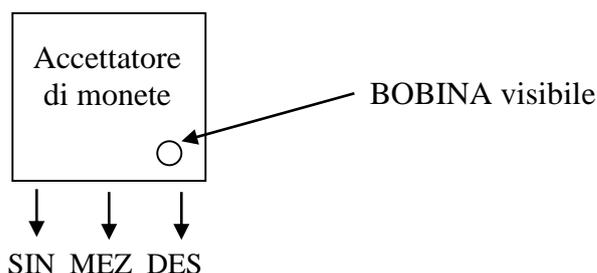
COLLEGAMENTO DELLA SCHEDA

- Dotarsi di schema del connettore JAMMA e verificare tutti i collegamenti
- Verificare che sui pin lasciato vuoti nel cablaggio non vi sia nessun filo collegato
- Regolare l'alimentatore riferendosi al 12V che non deve risultare inferiore a 12V; il 5V non ha influenza
- Collegare la macchina al mobile
- Collegare il connettore al monitor
- Collegare la presa di rete
- Accendere
- La macchina dovrebbe stampare a video i check iniziali e presentare successivamente la schermata di gioco, lamentando eventualmente la mancanza di monete negli erogatori

SISTEMAZIONE SORTER

- Entrare nella schermata HOPPER e posizionarsi sulla voce "sorter". È possibile sistemare/variare il percorso delle monete attraverso il separatore in modo da poter incontrare la sistemazione degli erogatori presente sul mobile. La voce "sorter" presenta di fianco una dicitura del tipo (1-50-C), che significa 1 euro, 50cent, cassa oppure (2-1-C) che significa 2 euro, 1 euro e cassa. Agendo sulla voce sorter è possibile sistemare gli erogatori e la cassa in posizione destra, centrale e sinistra, in tutte le combinazioni possibili fino a trovare quella corretta per il mobile. Tale sorter va inteso vista accettatore lato bobina (vedi fig. sotto). La scheda parte con un'impostazione di fabbrica del tipo SORTER (2-1-C) SIN DES MEZ.

ATTENZIONE: le direzioni sono da intendersi guardando l'accettore di monete di fronte (bobina di accettazione coin visibile)



quindi SIN-DES-MEZ significa che l'erogatore da 2€ è sistemato vista accettore lato bobina sinistra, l'erogatore da 1€ è sulla destra e la cassa è nella parte centrale

- Una volta trovata la corretta sistemazione confermare la scelta con "esegui"

REFILL INIZIALE

- Premere il pulsante "test"
- Proseguire attraverso le schermate fino ad arrivare alla schermata "Hopper": impostare i livelli iniziale e massimo per ciascun erogatore
- Procedere al refill manuale inserendo le monete, oppure impostare la quantità di monete degli erogatori da schermata e riempirli successivamente.

SERIGRAFIE

Le serigrafie possono subire delle variazioni dovute alla stampa e necessarie per l'adeguamento alle diverse tipologie di cabinet, pur mantenendo sempre le informazioni stabilite dalla normativa vigente.

Appendice 2: Autodichiarazione di conformità CE

Per il modello di apparecchio denominato **8 GAMES RED S5**

il sottoscritto **LASAGNA GIAN CARLO**, in qualità di Legale Rappresentante della ditta produttrice **TECHNOLOGY S.R.L.** con sede in **VIA F. CILEA 5, 15121 ALESSANDRIA**

DICHIARA

che il sopracitato modello di apparecchio di cui all'Art. 110 comma 6 lettera A del T.U.L.P.S. risulta conforme alle seguenti direttive comunitarie

2014/30/UE (EMC)
2014/35/UE (LVD)

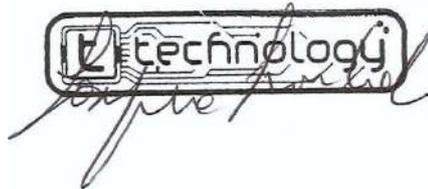
e normative

Norme EMC EN 55014-2:1997 + A1:2001 + A2:2003 eccetto punti 5.5 e 5.7

Norme LVD EN 60335-2-82:2003 + A1:2008. Cl. 6, 7, 3, 13, 27
EN 60335-1:2012

Alessandria, 30/04/2021

Firma
Lasagna Gian Carlo
(Legale rappresentante)



Appendice 3: Schema tasti

Il seguente schema tasti è puramente illustrativo e facoltativo.



TASTO 0: permette al giocatore, solo nel rigioco punti, di attivare la modalità autoplay.



TASTO 1: permette di chiedere il resto, la fine della partita e di ritirare i punti vinti.



TASTO 2: permette di accedere alle regole del gioco, alla classifica e alle schermate delle linee per prenderne visione; di impostare il massimo valore di tempo o coin come da legge.



TASTO 3: permette di regolare il volume.



TASTO 4: permette di ritornare al menu di scelta per cambiare gioco.



TASTO 5: permette di cambiare la puntata.



TASTO 6: permette di dare il via al giro rulli.

Appendice A: Elenco elementi compatibili dell'apparecchio di gioco

Accettatori di monete

Accettatore di monete principale:

Comestero RM5FCC (Comestero Group)

Accettatori di monete alternativi:

Alberici AL06V (Alberici S.p.A.)
Alberici AL66V (Alberici S.p.A.)
Alberici AL66V FG (Alberici S.p.A.)
Alberici AL05 (Alberici S.p.A.)
Alberici AL55 (Alberici S.p.A.)
Alex Elettronica S10 (Alex Elettronica S.r.l.)
Azkoyen Modular X66S/I cctalk Italia (Azkoyen)
Azkoyen L66S/I cctalk Italia (Azkoyen)
Azkoyen Modular X6-D2S (Azkoyen)
Comestero RM5 HD CCTALK (Comestero Group)
Money Controls SR3 (Money Controls)
Microhard H10 (Microhard S.r.l.)
NRI G-13 (NRI)
V² COLIBRI (NRI)
V² EAGLE (NRI)

Erogatori di monete

Erogatore di monete principale:

Cube Hopper Suzo MKII (Comestero Group)

Erogatori di monete alternativi:

Alberici CD Midi (Alberici S.p.A.)
Alberici CD Midi Triple Black (Alberici S.p.A.)
Alberici CD Maxi (Alberici S.p.A.)
Alberici Hopper One (Alberici S.p.A.)
Alberici Hopper One S11 (Alberici S.p.A.)
Alberici Hopper Kid (Alberici S.p.A.)
Asahi Seiko SCH-700 (Asahi Seiko)
Asahi Seiko SA 595 (Asahi Seiko)
Asahi Seiko SA 595 LC (Asahi Seiko)
Azkoyen (Azkoyen)
Azkoyen Rode U (Azkoyen)
Azkoyen Rode U-II (Azkoyen)
Azkoyen U PLUS (Azkoyen)
Hopper Electronic Scale (Azkoyen): versione con PID PAYOUT SCALE
Hopper Electronic Scale (Azkoyen): versione con PID PAYOUT_ES
Cube Hopper Suzo Duo (Comestero Group)
Hopper Evolution (Comestero Group)
Suzo Happ Flow Hopper (Comestero Group)

Hopper HPRO 2024 (Paytec S.p.A.)
Hopper Mod. F1 PRO1024 (Paytec S.p.A.)
Hopper X3 Standard CCTALK / AES (Microhard S.r.l.)
Hopper X5 Standard CCTALK / AES (Microhard S.r.l.)
Hopper Rotativo Fast (VNE S.r.L.): PID UCH1-NOENCRYPT
(come Hopper Mod. F1 PRO1024)
Hopper Cubotto (VNE S.r.l.): PID HPOX3
(come Hopper X3 Standard CCTALK / AES)
Himecs Mini Hopper (Himecs)
Money Controls Compact SBB M1/E1 (Money Controls)
Money Controls MK4 (Money Controls)
Money Controls SCH2Serial Compact Hopper MKII (Money Controls)
NRI Currenza H² (NRI): versione con PID PAYOUT
NRI Currenza H² (NRI): versione con PID CURRENZA H2

Monitor

Monitor principale:

BLUEH LCD OPEN FRAME 17" (Hyundai)

Monitor alternativi:

LCD 17" FUJITSU (Fujitsu)
LCD 19" FUJITSU (Fujitsu)
A19 – B19 – P19-3 TCO-03 (Fujitsu)
B5/P5/B6 19" VGA (Fujitsu)
FUJITSU SCENICVIEW 17" (Fujitsu)
FUJITSU SCENICVIEW 19" (Fujitsu)
BLUE H LCD OPEN FRAME 19" (Hyundai)
BLUE H LCD 19" GLP1901-SS (Hyundai)
BLUE H TFT 17" (Hyundai)
BLUE H TFT 19" (Hyundai)
BLUE H 17" 16/10 LCD (Hyundai)
X71S -OF-1 (Hyundai)
HYUNDAI 17" TFT X71S (Hyundai)
HYUNDAI 19" TFT 19XJ (Hyundai)
HYUNDAI LCD OPEN FRAME 17" (Hyundai)
HYUNDAI LCD OPEN FRAME 19" (Hyundai)
Q.BELL 17" LCD (Q.Bell)
Q.BELL 17" TFT (Q.Bell)
Q.BELL 19" LCD (Q.Bell)
Q.BELL 19" TFT (Q.Bell)
Q.BELL 17" OPEN FRAME (Q.Bell)
Q.BELL 19" OPEN FRAME (Q.Bell)
Q.BELL 19" LED (Q.Bell)
AOC 17" LCD (AOC)
AOC 19" LCD (AOC)
AOC 19" TFT (AOC)
AOC 19" LCD 16:10 (AOC)
AOC LED 19" (AOC)
WORLD TRADE 17" LCD (World Trade S.p.A.)
WORLD TRADE 19" LCD (World Trade S.p.A.)

WORLD TRADE 19" LED (World Trade S.p.A.)

ACER 17" TFT (Acer)

ACER 19" TFT (Acer)

ACER 17" LCD (Acer)

ACER 19" LCD (Acer)

LCD 17" AU Optronics (Optronics)

LCD 19" AU Optronics (Optronics)

AUO M190EG01 V0 (AU Optronics)

AU OPTRONICS 19" (AU Optronics)

HANNS-G 17" Open Frame LCD (HANNS-G)

HANNS-G 19" Open Frame LCD (HANNS-G)

HANNS-G 19" LED (HANNS-G)

HANNS-G HSG1275 (HANNS-G)

IVG 17" LCD (IVG)

IVG 19" LCD/TFT (IVG)

LCD 17" O.F. (Cristaltec S.p.A.)

LCD 19" O.F. (Cristaltec S.p.A.)

INTERVIDEO 17" LCD (Intervideo)

INTERVIDEO 19" LCD (Intervideo)

INNOLUX 17" LCD (INNOLUX)

INNOLUX 19" LCD (INNOLUX)

GTT 17" LCD (GTT)

GTT 19" LCD (GTT)

SAMSUNG 17" (Samsung)

SAMSUNG 17" LCD (Samsung)

SAMSUNG 19" (Samsung)

SAMSUNG 19" TFT (Samsung)

SAMSUNG 19" LCD (Samsung)

SAMSUNG 19" LED (Samsung)

SAMSUNG LCD 19" TM17OEU-L31 (Samsung)

RAFI - LCD 17" (RAFI)

RAFI - LCD 19" (RAFI)

IVO 17" (RAFI)

CHI MEI - LCD 17" (CHI MEI)

CHI MEI - LCD 19" (CHI MEI)

KF TFT 17" (KF)

KF LCD 17" (KF)

KF TFT 19" (KF)

KF LCD 19" (KF)

HANN STAR 17" (Hann Star)

HANN STAR 19" (Hann Star)

HANN STAR 19" LED (Hann Star)

DELL 17" OF LCD (DELL)

DELL 19" OF LCD (DELL)

DELL 1905 FP 19" 4:3 (DELL)

WEI-YA 17" LCD (Huai I Precision Technology Co., Ltd)

WEI-YA 17" TFT (Huai I Precision Technology Co., Ltd)

WEI-YA 19" LCD (Huai I Precision Technology Co., Ltd)

WEI-YA MOD. M32171A (Huai I Precision Technology Co., Ltd)

WEI-YA MOD. M35171 B0-0A (Huai I Precision Technology Co., Ltd)

DAEWOO 17" TFT (Daewoo)

GTA 17" LCD (GTA S.r.l.)

GTA 19" LCD (GTA S.r.l.)
GDS 17" (GDS)
LCD TFT ASUS VW199DR (ASUS)
LCD 19" (ASUS)
EP190AD19EP LCD 19" (DATA MODUL)
EP190CS50 (DATA MODUL)
EP190AD50 (DATA MODUL)
EP190AD105 (DATA MODUL)
KORTEK 17" (KORTEK)
KORTEK 19" (KORTEK)
KT-L19-18 LCD 19" (KORTEK)
KORTEK LS18B0C5-06 (KORTEK)
KORTEK LS18BXP-06 (KORTEK)
TG 190 ADP (TAERA GLOBAL)
TG 19" LCD (TAERA GLOBAL)
INTERCOMP LCD 17" (INTERCOMP)
INTERCOMP LCD 19" (INTERCOMP)
CHUNGHWA LCD 17" (CHUNGHWA)
CHUNGHWA LCD 19" (CHUNGHWA)
DYNATRON LCD 19" (DYNATRON)
LG 17" (LG)
LG 19" (LG)
LG 17" LCD (LG)
LG 19" LCD (LG)
M TREE LCD 17" (M TREE CO. LTD)
M TREE LCD 19" (M TREE CO. LTD)
M TREE GML185-S4C (M TREE CO. LTD)
M TREE GML185-S3C (M TREE CO. LTD)
RAYKO LCD 19" F960 SRD LED (Raiko)
RAIKO LCD 17" AK1 (Raiko)
RAIKO LCD 19" AK1 (Raiko)
RAIKO LCD 17" AKO (Raiko)
RAIKO LCD 19" AKO (Raiko)
KTC 19" (KTC)
SAN MARINO GAMES 19" WIDE LCD/TFT (San Marino Games)
SAN MARINO GAMES MOD. GSM 17" LCD/TFT (San Marino Games)
SAN MARINO GAMES MOD. GSM 19" LCD/TFT (San Marino Games)
SAN MARINO GAMES MOD. GSM 19" LCD WIDE (San Marino Games)
IVO LDC MD 19722AOOKS
HITACHI MOD. 995SHG (Hitachi)
HANTARES MOD. MGG28 EQ (Hantares)
HANTARES 17" (Hantares)
HANTARES 19" (Hantares)
HANTAREX 17" (Hantarex)
HANTAREX 19" (Hantarex)
HANTAREX 17" LCD (Hantarex)
HANTAREX 19" LCD (Hantarex)
HANTAREX POLO LCD 192 (Hantares)
LCD 19" AKO (AKO)
NOVOMATIC LCD/TFT 17" (Novomatic)
NOVOMATIC LCD/TFT 19" (Novomatic)
NOVOMATIC AGI 190 (Novomatic)

NOVOMATIC AGI 201 (Novomatic)
NOVOMATIC AGI 201T (Novomatic)
QUIXANT 19" LED (Quixant)
QUIXANT 19" LCD (Quixant)
EIZO 17"
EIZO 19"
ELECTRONIC VIDEO SYSTEM LCD 17" (Electronic Video System)
LCD 17" (TLK)
CHANGE LCD 17" (Change)
CHANGE LCD 19" (Change)
BLOOM LCD 17" (Bloom)
BRIMAX LCD 17" (Brimax)
CRUUS LCD 17" (Cruus)
CRUUS LCD 19" (Cruus)
GR. GAMES LCD 17" (GR. Games)
ROYAL KID LCD 17" (Royal Kid)
HP 17" LCD (HP)
HP 19" LCD (HP)
HP CNC915Q1RS (HP)
DYNATRONG 17" LCD (DYNATRONG)
DYNATRONG 19" LCD (DYNATRONG)
DISPLAY TECHNOLOGY 19" LCD (Display Technology Ltd)
VIDEO SYSTEM LCD 17" (Video System)
ITEM 17" LCD
BELINEA 17" LCD
BELINEA 19" LCD
SUZO MULTISYNC 19" LCD
DCD DE COL DISPLAY 19"

Appendice B: Elenco componenti non sensibili dell'apparecchio di gioco

Alimentatori

Alimentatore principale:

MEAN WELL MWP-608 (Mean Well)

Alimentatore alternativo:

MEAN WELL MWP-610/610P (Mean Well)

MEAN WELL MWP-608A (Mean Well)

WEI-YA MOD. 15CG2 (Huai I Precision Technology Co., Ltd)

WEI-YA Wy 15ca 9a 24v (Huai I Precision Technology Co., Ltd)

WEI-YA MOD. P2051/P2051B (Huai I Precision Technology Co., Ltd)

WEI-YA MOD. P15/WY15 series (Huai I Precision Technology Co., Ltd)

WEI-YA MOD. P2050C (Huai I Precision Technology Co., Ltd)

WT310 COMPACT GF (GTS)

WT400 COMPACT (GTS)

Genna G. PS-8250X-Y (Genna Group S.r.l.)

MP-20220A/160A (Mighty Power Enterprises Ltd)

HANTARES PS220 (Hantares)

HUNTKEY V-POWER (Huntkey)

POWER MAN IP-P300AJ3 (Power Man)

INTERVIDEO FG2245 (Intervideo)

INTERVIDEO 2255 (Intervideo)

SWITCHING RSPS-1804-2 (N2)

Mobili

A fianco di ciascun cabinet si possono trovare gli elementi opzionali / alternativi, che apporterebbero allo stesso variazioni di carattere puramente estetico e che non ne altererebbero in alcun modo il suo corretto funzionamento.

Mobile principale
MARIM N/C (CONSTRUTTORE MARIM S.R.L.)



Particolare alternativo



Dimensioni: Altezza: 178 cm - Larghezza: 47 cm - Profondità: 42 cm

Mobili alternativi
MARIM CHEAP (COSTRUTTORE MARIM S.R.L.)



Particolare alternativo



La serie pulsanti può essere di: colore, dimensione, posizione e quantità diversa da quelli riportati in fotografia.

Dimensioni: Altezza: 176,5 cm - Larghezza: 45,7 cm - Profondità: 42 cm + 7,5 cm (maniglia)

MARIM PLUS (COSTRUTTORE MARIM S.R.L.)



La serie pulsanti può essere di: colore, dimensione, posizione e quantità diversa da quelli riportati in fotografia.

Dimensioni: Altezza: 187 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 50 cm

MARIM LINE (COSTRUTTORE MARIM S.R.L.)



Dimensioni: Altezza: 233 cm - Larghezza: 54 cm - Profondità: 53 cm

MARIM CASINÒ 19 (COSTRUTTORE MARIM S.R.L.)



Dimensioni: Altezza: 187 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 48 cm

MARIM DUAL (CONSTRUTTORE MARIM S.R.L.)



Particolari alternativi



Dimensioni: Altezza: 187 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 45 cm

DELITE (COSTRUTTORE MARIM S.R.L.)



Particolare alternativo



Dimensioni: Altezza: 168 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 54 cm

QUEEN (COSTRUTTORE WIN-TEK S.R.L.)



Disponibile con plexiglass retroilluminato con logo del cliente

Pulsanti alternative



Chiave elettrica

- su lato sinistro o destro del frontale;
- da una a tre chiavi, in conformità al cablaggio della scheda di gioco

Scritta **QUEEN** personalizzabile con logo/scritta cliente

Personalizzabile anche con chiavistello di sicurezza per cassa moneta.



Il mobile è disponibile anche nella versione QBL, con le seguenti dimensioni:

Altezza: 170,5 cm Larghezza: 75 cm
Profondità: 46,5 cm



I materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva. Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo ADM.

Dimensioni: Altezza: 190 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 47 cm

JACK (COSTRUTTORE WIN-TEK S.R.L.)

Disponibile con plexiglass retroilluminato con logo del cliente



Piedistallo opzionale



Pulsantiere alternative



Disponibile con Seconda Chiave Refill e senza stampo logo WT su fianchi



I materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva. Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo ADM.

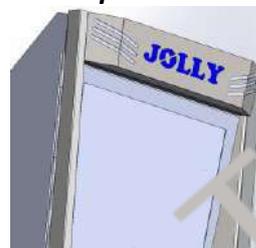
Dimensioni: Altezza: 70 cm - Larghezza: 47 cm - Profondità: 45 cm

JOLLY (COSTRUTTORE WIN-TEK S.R.L.)



Disponibile con logo del cliente

Testa alternativa personalizzabile



Pulsantiera alternativa



Chiave elettrica

- su lato sinistro o destro del frontale;
- da una a tre chiavi, in conformità al cablaggio della scheda di gioco

Disponibile con logo/scritta del cliente.
Scritta personalizzabile



I materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva. Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo AAMS.

Dimensioni: Altezza: 175 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 45 cm

PRINCE (COSTRUTTORE WIN-TEK S.R.L.)



Pulsantieri alternative



Chiave elettrica

- su lato sinistro o destro del frontale;
- da una a tre chiavi, in conformità al cablaggio delle scene di gioco

I materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva. Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo ADM.

Dimensioni: Altezza: 175 cm - Larghezza: 40 cm - Profondità: 50 cm

QUEEN II 13 (COSTRUTTORE WIN-TEK S.R.L.)



Disponibile con plexiglass retroilluminato con logo del cliente

Variante nera



Planchette alternative



Chiave elettrica

- su lato sinistro o destro del frontale;
- da una a tre chiavi, in conformità al cablaggio della scheda di gioco

Scritta WINTEK personalizzabile con logo/scritta cliente.

Personalizzabile anche con chiavistello di sicurezza per cassa moneta.



I materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva. Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo ADM.

Dimensioni: Altezza: 190 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 47 cm

QUEEN II 13 QBL (COSTRUTTORE WIN-TEK S.R.L.)



Disponibile con plexiglass retroilluminato con logo del cliente

Pulsantiere alternative



Chiave elettrica

- su lato sinistro o destro del frontale;
- da una a tre chiavi, in conformità al cablaggio dello schema di gioco

Scritta QUEEN personalizzabile con logo/scrivta cliente.

I materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva. Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo ADM.

Dimensioni: Altezza: 170,5 cm - Larghezza: 75 cm - Profondità: 46,5 cm

ROUND SCREEN (COSTRUTTORE MAXIMA S.P.A.)



Disponibile anche con grafiche personalizzabili.

I materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva. Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo ADM.

Il numero dei pulsanti è puramente indicativo e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8 come predisposizione.

Luci topper

possibilità di applicare un topper nella parte superiore del cabinet: il mobile avrà una altezza maggiore di cm. 6,50.



Griglia audio

possibilità di fornire il mobile con i due altoparlanti in vista.

Chiave elettrica

possibilità di avere una sola chiave elettrica



Antiscasso

possibilità di applicare sistema di antiscasso con relativo lucchetto.



Dimensioni: Altezza: 159,50 cm - Larghezza: 46 cm - Profondità: 55 cm

TOWER SCREEN (COSTRUTTORE MAXIMA S.P.A.)



Disponibile anche in variante di colore blu, rosso, nero e con grafiche personalizzabili.

I materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva. Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo ADM.

Il numero dei pulsanti è puramente indicativo e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 3 come predisposizione.

Chiavi elettriche dx/sx

- su lato sinistro o destro del frontale;
- da una a tre chiavi, in conformità al cablaggio della scheda di gioco

Staffa inclinata

possibilità di montaggio monitor su staffa inclinata con grafica universale o contestualizzata al gioco nella plafoniera sopra al monitor

Introduttore tipo "coin"

introduttore moneta opzionale

Targhetta/finestra chiusa

presenza della targhetta identificativa del mobile o fessura c/finestra chiusa.

Topper superiore

presenza di un topper superiore con le seguenti misure:

larghezza	cm. 47,30
profondità	cm. 7,80
altezza	cm. 29,40

Esclusione casse frontali

possibilità di escludere le casse frontali

Antiscasso

possibilità di applicare sistema di antiscasso con relativo lucchetto



Dimensioni: Altezza: 183,50 cm - Larghezza: 54 cm - Profondità: 58 cm

TURBO SCREEN (COSTRUTTORE MAXIMA S.P.A.)



Disponibile anche con grafiche personalizzabili.

I materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva. Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo ADM.

Il numero dei pulsanti è puramente indicativo e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8 come predisposizione.

Layout tastiera

disponibile con le seguenti varianti di layout/colore dei tasti



Antiscasso

possibilità di applicare sistema di antiscasso con relativo lucchetto



Dimensioni: Altezza: 176,50 cm - Larghezza: 45,50 cm - Profondità: 45 cm

NEW TOWER (COSTRUTTORE MAXIMA S.P.A.)



Disponibile anche con varianti di colore rosso, blu e con grafiche personalizzabili.

I materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva. Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo ADM.

Il numero dei pulsanti è puramente indicativo e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8 come predisposizione.

Layout pulsantiera opzionale



Chiave elettrica

- su lato sinistro o destro del frontale;
- da una a tre chiavi, in conformità al cablaggio della scheda di gioco



Topper superiore

presenza di un topper superiore con le seguenti misure:

larghezza	cm. 47,30
profondità	cm. 7,80
altezza	cm. 29,40



Antiscasso

possibilità di applicare sistema di antiscasso con relativo lucchetto



Dimensioni: Altezza: 192 cm - Larghezza: 56 cm - Profondità: 62 cm

EASY (COSTRUTTORE MAXIMA S.P.A.)



Disponibile anche con plexiglass retroilluminato con logo del cliente, con grafiche personalizzabili e con colori led personalizzabili.

I materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva. Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo ADM.

Il numero di pulsanti è puramente indicativo e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8 come predisposizione.

Antiscasso

possibilità di applicare sistema di antiscasso con relativo lucchetto



Topper superiore

presenza di un topper superiore con le seguenti misure:

larghezza cm. 47,30

profondità cm. 7,80

altezza cm. 29,40



Dimensioni: Altezza: 196 cm - Larghezza: 52 cm - Profondità: 50 cm

SLIM LINE (COSTRUTTORE T.B.M. S.R.L.)



Alcune produzioni possono essere equipaggiate con una seconda chiave refill di predisposizione sopra alla plancia e comunque il numero delle serrature è puramente indicativo e potrebbe subire delle modifiche nelle produzioni anche solo nella posizione.



Il colore, la forma e il numero dei pulsanti è puramente indicativo e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8 con le predisposizioni.



La cupola superiore del mobile può essere equipaggiata con un gioco di luci opzionale, in quel caso la cornice metallica è forata in prossimità delle luci.



Nelle produzioni più recenti la parte superiore del mobile è realizzata in metallo anziché in legno.

Il colore, i materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva. Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo ADM.

Dimensioni: Altezza: 180 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 45 cm

FULL METAL (COSTRUTTORE T.B.M. S.R.L.)



Il colore, la forma e il numero dei pulsanti è puramente indicativo e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8 come predisposizione.



La chiave del refill può essere posizionata a lato plancia o sopra alla plancia e comunque il numero delle serrature è puramente indicativo e potrebbe subire delle modifiche nelle produzioni anche solo nella posizione.



Il cabinet può essere equipaggiato con un poggiapiedi opzionale, ed il cassetto moneta può avere una forma diversa.



Il colore, i materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva. Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo ADM.

Dimensioni: Altezza: 184 cm - Larghezza: 48 cm - Profondità: 46 cm

REGAL (COSTRUTTORE T.B.M. S.R.L.)



Il colore, la forma e il numero dei pulsanti è puramente indicativo e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8 come predisposizione.



Il numero delle serrature è puramente indicativo e potrebbe subire delle modifiche nelle produzioni anche solo nella posizione.



Il colore, i materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva. Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo ADM.

Dimensioni: Altezza: 188,5 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 48 cm

STEALTH ONE (COSTRUTTORE GAME SOLUTION S.R.L.)



Dimensioni: Altezza: 177 cm - Larghezza: 47 cm - Profondità: 45 cm

SHARK (COSTRUTTORE ELETTRONICA VIDEO GAMES S.R.L.)



Dimensioni: Altezza: 190 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 48 cm

ROXI (COSTRUTTORE CRISTALTEC S.P.A.)



Testatina senza luci cromata (opzionale)



Testatina senza luci verniciata (opzionale)



Roxi con cromature



Dimensioni: Altezza: 180 cm - Larghezza: 47 cm - Profondità: 43 cm

PRESTIGE (COSTRUTTORE CRISTALTEC S.P.A.)



I cabinet possono avere testatine in acciaio, fiancate laterali, e sportelli inferiori con loghi personalizzati e luci di diverso colore. Tali elementi non influiscono in alcun modo con il funzionamento della macchina.

Cupolino luminoso opzionale



Accesso alimentatore

Il cabinet può avere una delle due tipologie di accesso all'alimentatore (la parte elettrica non varia):

alimentatore accessibile int.



alimentatore accessibile ext.



Dimensioni: Altezza: 193 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 47 cm

GLAMOUR (COSTRUTTORE CRISTALTEC S.P.A.)



Il cabinet può avere luci e loghi personalizzati con sportello anteriore, testatina, plancia pulsanti, vaschetta raccolta monete realizzati anche in materiale plastico di diverso colore:

- rosso
- verde
- arancio
- nero
- blue
- celeste
- viola
- giallo.

Esse non modificano in alcun modo le parti elettriche ed elettroniche della macchina stessa.

Cupolino luminoso (Opzionale)



Accesso alimentatore

Il cabinet può avere una delle due tipologie di accesso all'alimentatore (la parte elettrica non varia):

alimentatore accessibile int.



alimentatore accessibile ext.



Testatina superiore

Può essere realizzata anche in metallo o con logo personalizzato.



Sottoplancia

Può essere realizzato nella seguente forma con colorazioni e logo personalizzati



Lo sportello inferiore può essere privo di loghi oppure avere i loghi personalizzati



Dimensioni: Altezza: 193 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 47 cm

M4 19" (CONSTRUTTORE CRISTALTEC S.P.A.)



Il colore, le finiture superficiali e le scritte grafiche sono variabili. Inoltre sul mobile può essere apposto il logo aziendale o del cliente di colori materiali, dimensioni e in posizioni diverse in base alle richieste.

Può essere inserito il telecomando luci "IR CONTROLLER", utilizzabile esclusivamente per il controllo GRB dei led.



Dimensioni: Altezza: 190,6 cm - Larghezza: 50,3 cm - Profondità: 63,5 cm

MISSUS M1 19 (COSTRUTTORE CRISTALTEC S.P.A.)



Il colore, le finiture superficiali e le serigrafie sono variabili. Inoltre sul mobile può essere apposto il logo aziendale o del cliente di colori materiali, dimensioni e in posizioni diverse in base alle richieste.

Il mobile può:

- essere equipaggiato con una **torretta luminosa** con serigrafie personalizzate per i clienti. Le foto sotto sono puramente indicative, la forma della torretta varia a seconda della richiesta del cliente



essere equipaggiato con **shedino** contatore meccanico oppure elettronico



- avere il **blocco sicurezza sportello** corpo centrale e quello **cassa monete base mobile**



Inoltre:

- il numero delle serrature è puramente indicativo e potrebbe subire modifiche nelle produzioni anche solo nella posizione
- il numero dei pulsanti è puramente indicativo e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8 come predisposizione



Dimensioni: Altezza: 185 cm - Larghezza: 51 cm - Profondità: 45 cm

TFT LINE (COSTRUTTORE CRISTALTEC S.P.A.)



Il colore, le finiture superficiali e le serigrafie sono variabili. Inoltre sul mobile può essere apposto il logo aziendale o del cliente di colori materiali, dimensioni e in posizioni diverse in base alle richieste.

Il mobile può:

- essere equipaggiato con una **torretta luminosa** con serigrafie personalizzate per i clienti. Le foto sotto sono puramente indicative, la forma della torretta varia a seconda della richiesta del cliente



- avere la **cupola esagonale**



essere equipaggiato con **schede** contatore meccanico oppure elettronico



- avere il **blocco sicurezza sportello corpo centrale e quello cassa monete base mobile**



Inoltre:

- il numero delle serrature è puramente indicativo e potrebbe subire modifiche nelle produzioni anche solo nella posizione
- il numero dei pulsanti è puramente indicativo e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8 come predisposizione
- l'alimentatore, come si evince dalla foto, si trova alloggiato all'interno del corpo centrale



Dimensioni: Altezza: 180 cm - Larghezza: 45 cm - Profondità: 46 cm

CASINO TFT WB4 (COSTRUTTORE CRISTALTEC S.P.A.)



Disponibile anche con elemento non sensibile
Luci Topper



Pulsantiera alternativa



Il numero dei pulsanti è puramente indicativo
e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8
come predisposizione.

Dimensioni: Altezza: 191,5 cm - Larghezza: 53 cm - Profondità: 55 cm

MERKUR MOTION (COSTRUTTORE CRISTALTEC S.P.A.)



Disponibile anche con elemento non sensibile
Luci Topper



Variante



*Il numero dei pulsanti è puramente indicativo
e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8
come predisposizione.*

Dimensioni: Altezza: 187,7 cm - Larghezza: 58,3 cm - Profondità: 59,8 cm

MERKUR MOTION SLIM (COSTRUTTORE CRISTALTEC S.P.A.)



Disponibile anche con elementi non sensibili:

- **Antiscasso** (possibilità di applicare un lucchetto)



- **Luci Topper**



Il numero dei pulsanti è puramente indicativo e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8 come predisposizione.

Dimensioni: Altezza: 183 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 54 cm

VORTEX (COSTRUTTORE ITALGIOCHI 2001 S.R.L.)



Dimensioni: Altezza: 193 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 52 cm

TWISTER (COSTRUTTORE ITALGIOCHI 2001 S.R.L.)



Dimensioni: Altezza: 184 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 42 cm

MAEL 501 (COSTRUTTORE ITALGIOCHI 2001 S.R.L.)



*È disponibile anche nelle combinazioni
di colore blu-giallo, blu-bordeaux, blu-
grigio-rosso, blu-rosso-giallo, blu-
arancione-verde acido.*

Dimensioni: Altezza: 180 cm - Larghezza: 47 cm - Profondità: 47 cm

CASINÒ (COSTRUTTORE ELECTRONIC CENTER S.R.L.)



Al mobile, sia in versione con monitor 17" TFT sia 19" TFT, può essere, a richiesta del cliente:

- inserita una **cupola superior**
- inserita una **pulsantiera alternativa**, con le stesse funzionalità della pulsantiera originale
- può avere, sempre a fini puramente estetici, la **copertura della parte frontale** ove è alloggiata la pulsantiera e il frontale del monitor.

Questi componenti non comportano nessuna interruzione né con la scheda di gioco né con le periferiche del mobile.



Frontale opzionale



Le serigrafie riporteranno le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: nome del gioco, costruttore, vincita massima, costo partita, divieto di gioco ai minori di anni 18 e logo ADM.

Dimensioni: Altezza: 170 cm - Larghezza: 46 cm - Profondità: 40 cm

DIAMANTE (COSTRUTTORE ELECTRONIC CENTER S.R.L.)



Sul mobile i due pulsanti aggiuntivi non vengono utilizzati, sono puramente un fattore estetico.

Le serigrafie riporteranno le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: nome del gioco, costruttore, vincita massima, costo partita, divieto di gioco ai minori di anni 18 e logo ADM.

Dimensioni: Altezza: 184 cm - Larghezza: 56 cm - Profondità: 50 cm

THE MASK LCD (COSTRUTTORE BERNARDI EUGENIO)



È disponibile anche con:

- **Luci cupola**
- **Ufo**
- **Catenaccio**
- **poggiapiedi**
- **tasca PDA**
- **blindatura**

Inoltre colorazioni sportello anteriore, monitor, pulsanti con copri pulsanti satinato, possono variare ed essere di colore grigio o nero.



Dimensioni: Altezza: 175 cm - Larghezza: 45 cm - Profondità: 42 cm

NEW JOKER (COSTRUTTORE RIPEPI S.N.C. DI RICCARDO E ROBERTO RIPEPI)



Dimensioni: Altezza: 186 cm - Larghezza: 50,5 cm - Profondità: 46 cm

CASINÒ ITALIA (COSTRUTTORE AM GAMES S.R.L.S. UNIPERSONALE)



Dimensioni: Altezza: 188 cm - Larghezza: 49,5 cm - Profondità: 44 cm

MG3 (COSTRUTTORE SISAL ENTERTAINMENT S.P.A.)



Dimensioni: Altezza: 145 cm - Larghezza: 45 cm - Profondità: 53 cm

MG5 (COSTRUTTORE SISAL ENTERTAINMENT S.P.A.)



Dimensioni: Altezza: 187 cm - Larghezza: 56 cm - Profondità: 51 cm

CHARLESTON (COSTRUTTORE T. & T. INTERNATIONAL S.R.L.)



Cornice alternativa

Può essere di colore grigio o cromato



Sportello alternativo

Può essere di colore nero o cromato



Scritta "Charleston" alternativa

Può essere di colore grigio o cromato



Tubo poggiapiedi alternativo

Può essere di colore grigio o cromato



Dimensioni: Altezza: 180/184 cm (in base allo zoccolo poggiapiedi) - Larghezza: 49 cm - Profondità: 45 cm

ELEKTRA (COSTRUTTORE T. & T. INTERNATIONAL S.R.L.)



Particolare alternativo tipo 1



Particolare alternativo tipo 2



Profili Elektra anche con cave luminose



Può essere inserito il **telecomando luci "controller"** utilizzabile esclusivamente per il controllo GRB dei led.



L'apparecchio può subire delle modifiche con la sostituzione di altre testate (vedi foto) e può variare anche il colore della verniciatura dell'apparecchio.

Le testate non includono parti elettriche.

La porta superiore può essere fornita con una serie di led laterali e nella parte vicina alla serigrafia (vedi foto).

Dimensioni: Altezza: 180/188 cm - Larghezza: 49/51 cm - Profondità: 46 cm (altezza e larghezza possono variare in base alla composizione dell'apparecchio)

SKY SLOT (COSTRUTTORE HIGHLIGHT OF THE GAMES S.R.L. IN LIQUIDAZIONE)



Topper



Testina senza luci



Il numero delle serrature è puramente indicativo e potrebbe subire delle modifiche nelle produzioni anche solo nella posizione.

Il numero dei pulsanti è puramente indicativo e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8 come predisposizione.



Il mobile può essere fornito in versione colorato di nero o cromato.

Nelle serigrafie del mobile verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa: nome del gioco, costruttore, vincita massima, costo partita, divieto di gioco ai minori di anni 18 e logo ADM.

Dimensioni: Altezza: 187 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 55 cm

SKY SLOT TWIN (COSTRUTTORE HIGHLIGHT OF THE GAMES S.R.L. IN LIQUIDAZIONE)



Topper



Sportello alternativo



Testina con luci



Il numero delle serrature è puramente indicativo e potrebbe subire delle modifiche nelle produzioni anche solo nella posizione.

Il numero dei pulsanti è puramente indicativo e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8 come predisposizione.



Il mobile può essere fornito in versione colorato di nero o cromato.

Nelle serigrafie del mobile verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa: nome del gioco, costruttore, vincita massima, costo partita, divieto di gioco ai minori di anni 18 e logo ADM.

Dimensioni: Altezza: 194 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 49 cm

SKY PREMIUM (COSTRUTTORE HIGHLIGHT OF THE GAMES S.R.L. IN LIQUIDAZIONE)



Topper



Testina senza luci



Il numero delle serrature è puramente indicativo e potrebbe subire delle modifiche nelle produzioni anche solo nella posizione.

Il numero dei pulsanti è puramente indicativo e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8 come predisposizione.



Il mobile può essere fornito in versione colorato di nero o cromato.

Nelle serigrafie del mobile verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa: nome del gioco, costruttore, vincita massima, costo partita, divieto di gioco ai minori di anni 18 e logo ADM.

Dimensioni: Altezza: 185 cm - Larghezza: 48 cm - Profondità: 43 cm

SMART BOX (COSTRUTTORE HIGHLIGHT OF THE GAMES S.R.L. IN LIQUIDAZIONE)



Nelle serigrafie del mobile verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa: nome del gioco, costruttore, vincita massima, costo partita, divieto di gioco ai minori di anni 18 e gioco ADM.

Dimensioni: Altezza: 67 cm - Larghezza: 47,5 cm - Profondità: 38,5 cm

APOLLO (COSTRUTTORE EMPORIO GAMES S.R.L.)



Disponibile anche nella variante:



Inoltre può montare:

- **diverse plance**, sulle quali il pulsante n. 8 è puramente un fattore estetico
elemento decorativo "banana" illuminato a led colorati (dimensioni: h 13 cm x l 39 cm x p 4 cm) da applicare sopra al mobile da gioco.

Tali elementi non influiscono in alcun modo sul funzionamento della macchina.

Il pulsante n. 8 sulla plancia è puramente un fattore estetico.



Dimensioni: Altezza: 177 cm - Larghezza: 46 cm - Profondità: 42 cm

CIRCUS (COSTRUTTORE EMPORIO GAMES S.R.L.)



Può avere le seguenti varianti:

- il **frontale** può anche ospitare il singolo monitor sotto e la serigrafia di gioco sopra



- nel plexiglass della serigrafia sotto ci possono essere **uno o due serrature elettroniche** in base al funzionamento del gioco



- la **pulsantiera** può essere in acciaio o in ferro verniciato dello stesso colore del mobile. Il pulsante n. 8 sulla plancia è puramente un fattore estetico

- può montare l'**elemento decorativo "orologio"** illuminato a led e neon (dimensioni: h 26 cm x l 48 cm x p 5 cm) da applicare sopra al mobile da gioco.



Dimensioni: Altezza: 210 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 50 cm

CIRCUS MAXI 19" (COSTRUTTORE EMPORIO GAMES S.R.L.)



Può montare l'elemento decorativo "orologio" illuminato a led e neon (dimensioni: h 26 cm x l 48 cm x p 5 cm) da applicare sopra al mobile da gioco.



Il pulsante n. 8 sulla plancia è puramente un fattore estetico.

Dimensioni: Altezza: 190 cm - Larghezza: 56 cm - Profondità: 59 cm

CIRCUS BAND (COSTRUTTORE EMPORIO GAMES S.R.L.)



Nel mobile Circus Band ci sono 9 pulsanti perché i due più grossi alle due estremità funzionano come pulsanti START ausiliari in aggiunta a quello piccolo.

Dimensioni: Altezza: 103 cm - Larghezza: 74,5 cm - Profondità: 52,5 cm

ZEUS (COSTRUTTORE EMPORIO GAMES S.R.L.)



Può montare:

- la **cupola** con forme e dimensioni diverse, compreso il logo, diverse pulsanti, mantenendo la stessa componentistica
- lo **sportello** con loghi diversi
- una **plancia** differente. Il pulsante n. 8 sulla plancia è puramente un fattore estetico



- variante **gancio sicurezza porta e sportello cassa**



- **totem** opzionale, le cui luci e loghi possono variare



Questi elementi non influiscono sul funzionamento dell'apparecchio.

Dimensioni: Altezza: 192 cm - Larghezza: 46 cm - Profondità: 43 cm

LUCKY CABINET (COSTRUTTORE EMPORIO GAMES S.R.L.)



Può montare una cupola opzionale



Dimensioni: Altezza: 176 cm - Larghezza: 49 cm - Profondità: 41 cm

SIRA SLIM (COSTRUTTORE EMPORIO GAMES S.R.L.)



Opzione UFO



Opzione Catenaccio



Opzione Portina



Dimensioni: Altezza: 173 cm - Larghezza: 46 cm - Profondità: 52 cm

SIRA DOUBLE (COSTRUTTORE EMPORIO GAMES S.R.L.)



Opzione UFO



Opzione Catenaccio



Opzione Portina



Il numero dei pulsanti è puramente indicativo e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8 come predisposizione.

Dimensioni: Altezza: 195 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 53 cm

ARTIS (COSTRUTTORE NOVOMATIC ITALIA S.P.A.)



Elementi opzionali variabili

(Trattasi di variazioni di carattere puramente estetico, che non alterano in alcun modo il corretto funzionamento dell'apparecchio).

Ufotower opzionale



*Il **logo della rialzina** può subire variazioni estetiche (personalizzazioni su richiesta del cliente)*



*Le **serigrafie** possono subire variazioni estetiche (inserimento loghi personalizzati su richiesta del cliente)*

*Il **predistallo** può subire variazioni estetiche, sia nella forma della carpenteria, che nei loghi che possono essere personalizzati su richiesta del cliente*



*Lo **sportello** può subire variazioni estetiche*



Dimensioni: Altezza: 183 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 43 cm

MODUS (COSTRUTTORE NOVOMATIC ITALIA S.P.A.)



Elementi opzionali variabili

(Trattasi di variazioni di carattere puramente estetico, che non alterano in alcun modo il corretto funzionamento dell'apparecchio).

Rialzina alternativa senza altoparlanti



Il logo della rialzina può subire variazioni estetiche (personalizzazioni su richiesta del cliente)



Il display programmabile può subire variazioni estetiche (personalizzazioni su richiesta del cliente)



La posizione delle serrature può variare a seconda dell'utilizzo.

Le serigrafie di plancia e rialzina possono subire variazioni estetiche (inserimento loghi personalizzati su richiesta del cliente).

La plancia può essere verniciata nera o cromata e la forma dei pulsanti può variare



Il piedistallo può subire variazioni estetiche, sia nella forma, che il colore del plexiglass, che nei loghi personalizzabili su richiesta del cliente



Dimensioni: Altezza: 207 cm - Larghezza: 54 cm - Profondità: 50 cm

VENUS (COSTRUTTORE NOVOMATIC ITALIA S.P.A.)



Elementi opzionali variabili

(Trattasi di variazioni di carattere puramente estetico, che non alterano in alcun modo il corretto funzionamento dell'apparecchio).

Ufotower opzionale

Il logo e il display sulla rialzina possono subire variazioni estetiche (personalizzazioni su richiesta del cliente)



Il logo del piedistallo può subire variazioni estetiche (personalizzazioni su richiesta del cliente)



La posizione delle serrature può variare a seconda dell'utilizzo.

Le serigrafie di plancia e rialzina possono subire variazioni estetiche (inserimento loghi personalizzati su richiesta del cliente)

Dimensioni: Altezza: 178 cm - Larghezza: 46 cm - Profondità: 43 cm

OTIS (COSTRUTTORE NOVOMATIC ITALIA S.P.A.)



Elementi opzionali variabili

(Trattasi di variazioni di carattere puramente estetico, che non alterano in alcun modo il corretto funzionamento dell'apparecchio).



Plancia 6 pulsanti

Il logo del piedistallo può subire variazioni estetiche (personalizzazioni su richiesta del cliente).



La posizione delle serrature può variare a seconda dell'utilizzo.

Le serigrafie di plancia e rialzina possono subire variazioni estetiche (inserimento loghi personalizzati su richiesta del cliente).

Dimensioni: Altezza: 172 cm - Larghezza: 47 cm - Profondità: 42 cm

LOTUS DUAL (COSTRUTTORE NOVOMATIC ITALIA S.P.A.)



Elementi opzionali variabili

(Trattasi di variazioni di carattere puramente estetico, che non alterano in alcun modo il corretto funzionamento dell'apparecchio).

Ufotower opzionale



Il **logo della ricicla** e il **display programmabile** possono subire variazioni estetiche (personalizzazioni su richiesta del cliente).



Le **serigrafie** possono subire variazioni estetiche (inserimento loghi personalizzati su richiesta del cliente)

La **posizione delle serrature** può variare a seconda dell'utilizzo

La **posizione dei pulsanti sulla plancia** può variare

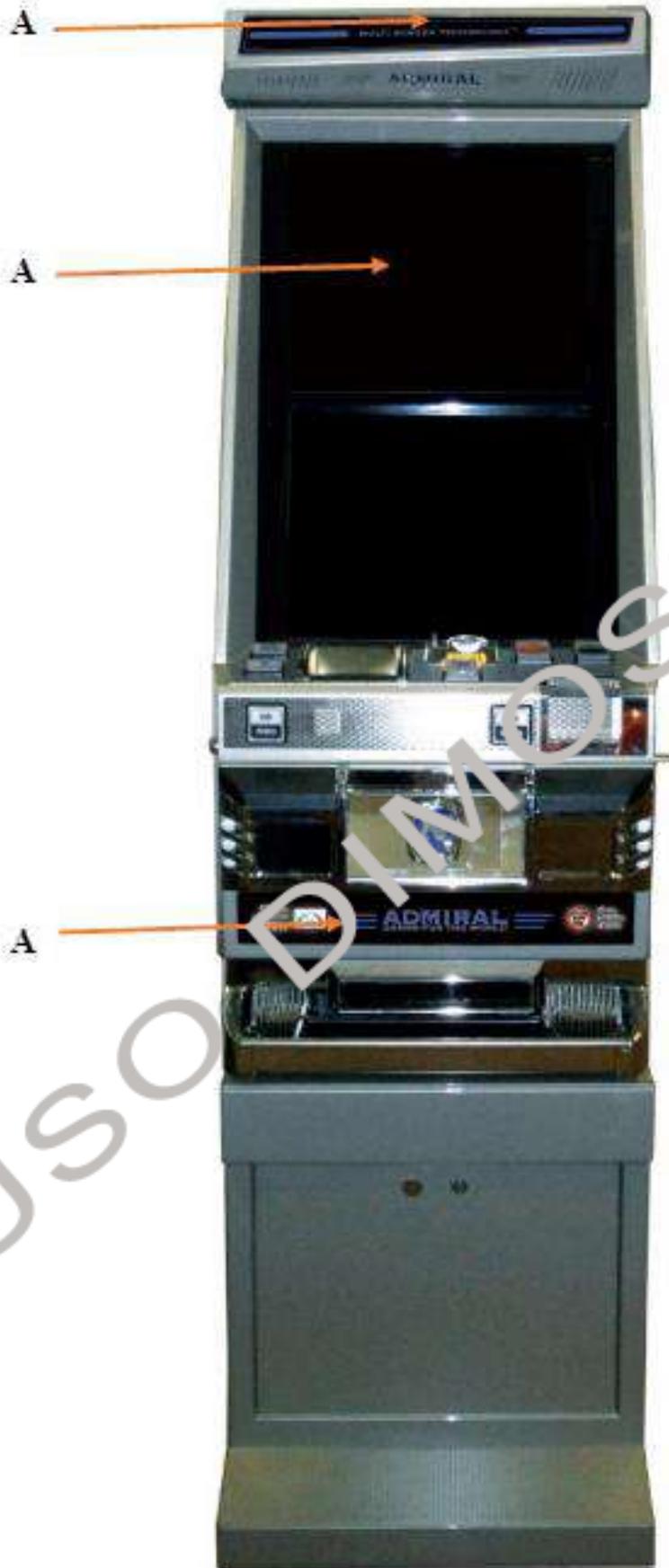


Il **logo del piedistallo** può subire variazioni estetiche (personalizzazioni su richiesta del cliente).



Dimensioni: Altezza: 194 cm - Larghezza: 55 cm - Profondità: 42 cm

CLASSIC (COSTRUTTORE NOVOMATIC ITALIA S.P.A.)



Le parti indicate con una A possono essere personalizzate su richiesta del cliente.

Ufotower opzionale



Dimensioni: Altezza: 193,7 cm - Larghezza: 54 cm - Profondità: 42 cm

CLASSIC TYPE 624 (COSTRUTTORE NOVOMATIC ITALIA S.P.A.)



Le parti indicate con una A possono essere personalizzate su richiesta del cliente.

Ufotower opzionale



Dimensioni: Altezza: 191,7 cm - Larghezza: 54 cm - Profondità: 42 cm

LOUNGE (COSTRUTTORE NOVOMATIC ITALIA S.P.A.)



Le parti indicate con una A possono essere personalizzate su richiesta del cliente.

Top opzionale



Dimensioni: Altezza: 166,7 / 191,7 cm con Top - Larghezza: 48 cm - Profondità: 53,8 cm

CASINÒ (COSTRUTTORE GIEFFE S.R.L.)



Cupolino luminoso (Opzionale)



Testatina cromata (Opzionale)



Testatina con luci cromata (Opzionale)



Testatina (Opzionale)



Porta cromata (Opzionale)



Porta con lettore (Opzionale)



Apertura cassa frontale

Il cabinet può avere apertura cassa frontale.



Il cabinet può avere **luci e loghi personalizzati** di diverso colore.

Dimensioni: Altezza: 196 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 52 cm

CHAMELEON (COSTRUTTORE GIEFFE S.R.L.)



Poggiapiedi (Opzionale)



Il cabinet può avere **luci e loghi personalizzati** di diverso colore.

Dimensioni: Altezza: 182 cm - Larghezza: 46 cm - Profondità: 41 cm

MATADOR (COSTRUTTORE GIEFFE S.R.L.)



Porta (Opzionale)



Dimensioni: Altezza: 194 cm - Larghezza: 54 cm - Profondità: 57 cm

CALIFORNIA (COSTRUTTORE EUROBED S.R.L.)



Possibili variazioni sul cabinet in merito a effetti luminosi, coreografici, cablaggio, alimentazione, marca e modello alimentatore. Marca, modello, dimensioni monitor con o senza Touch Screen, dimensioni forma e disposizioni dei tasti, tastiera plancia, serigrafie, colorazioni, struttura in ferro/legno/plastica/misto. Presenza o meno di pedane/sbarre poggiate. Presenza o meno di protezioni metalliche antiscasso per cerniere e serrature. Possibili adattatori/staffe vario tipo per monitor varie dimensioni. Possibile presa interna dati ADM. Presenza o meno dei marchi aziendali. Loghi/Marchi/Scritte/Nome cabinet apposti sullo stesso possono risultare diversi e comunque personalizzabili per motivi commerciali. Quanto indicato non compromette le funzionalità dell'apparecchio di gioco.

Dimensioni: Altezza: 177,5 cm - Larghezza: 47 cm - Profondità: 38,5 cm

TEXAS TIPO 3 (COSTRUTTORE EUROBED S.R.L.)



Possibili variazioni sul cabinet in merito a effetti luminosi, coreografici, cablaggio, alimentazione, marca e modello alimentatore. Marca, modello, dimensioni monitor con o senza Touch Screen, dimensioni forma e disposizioni dei tasti, tastiera plancia, serigrafie, colorazioni, struttura in ferro/legno/plastica/misto. Presenza o meno di pedane/sbarre poggiapiedi. Presenza o meno di protezioni metalliche antiscasso per cerniere e serrature. Possibili adattatori/staffe vario tipo per monitor varie dimensioni. Possibile presa interna dati ADM. Presenza o meno dei marchi aziendali. Loghi/Marchi/Scritte/Nome cabinet apposti sullo stesso possono risultare diversi e comunque personalizzabili per motivi commerciali. Quanto indicato non compromette le funzionalità dell'apparecchio di gioco.

Dimensioni: Altezza: 177,5 cm - Larghezza: 48,5 cm - Profondità: 42 cm

MISSOURI (COSTRUTTORE EUROBED S.R.L.)



Possibili variazioni sul cabinet in merito a effetti luminosi, coreografici, cablaggio, alimentazione, marca e modello alimentatore.
Marca, modello, dimensioni monitor con o senza Touch Screen, dimensioni forma e disposizioni dei tasti, tastiera plancia, serigrafie, colorazioni, struttura in ferro/legno/plastica/misto.
Presenza o meno di pedane/sbarre poggiapiedi.
Presenza o meno di protezioni metalliche antiscasso per cerniere e serrature.
Possibili adattatori/staffe vario tipo per monitor varie dimensioni.
Possibile presa interna dati ADM.
Presenza o meno dei marchi aziendali.
Loghi/Marchi/Scritte/Nome cabinet apposti sullo stesso possono risultare diversi e comunque personalizzabili per motivi commerciali.
Quanto indicato non compromette le funzionalità dell'apparecchio di gioco.

Dimensioni: Altezza: 191 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 45 cm

VEGAS (COSTRUTTORE EUROBED S.R.L.)



Possibili variazioni sul cabinet in merito a effetti luminosi, coreografici, cablaggio, alimentazione, marca e modello alimentatore. Marca, modello, dimensioni monitor con o senza Touch Screen, dimensioni forma e disposizioni dei tasti, tastiera plancia, serigrafie, colorazioni, struttura in ferro/legno/plastica/misto. Presenza o meno di pedane/sbarre poggiapiedi. Presenza o meno di protezioni metalliche antiscasso per cerniere e serrature. Possibili adattatori/staffe vario tipo per monitor varie dimensioni. Possibile presa interna dati ADM. Presenza o meno dei marchi aziendali. Loghi/Marchi/Scritte/Nome cabinet apposti sullo stesso possono risultare diversi e comunque personalizzabili per motivi commerciali. Quanto indicato non compromette le funzionalità dell'apparecchio di gioco.

Dimensioni: Altezza: 178,5 cm - Larghezza: 47 cm - Profondità: 43,5 cm

DALLAS (COSTRUTTORE EUROBED S.R.L.)



Possibili variazioni sul cabinet in merito a effetti luminosi, coreografici, cablaggio, alimentazione, marca e modello alimentatore. Marca, modello, dimensioni monitor con o senza Touch Screen, dimensioni forma e disposizioni dei tasti tastiera plancia, serigrafie, colorazioni, struttura in ferro/legno/plastica/misto. Presenza o meno di pedane/sbarre poggiapiedi. Presenza o meno di protezioni metalliche antiscasso per cerniere e serrature. Possibili adattatori/staffe vario tipo per monitor varie dimensioni. Possibile presa interna dati ADM. Presenza o meno dei marchi aziendali. Loghi/Marchi/Scritte/Nome cabinet apposti sullo stesso possono risultare diversi e comunque personalizzabili per motivi commerciali. Quanto indicato non compromette le funzionalità dell'apparecchio di gioco.

Dimensioni: Altezza: 178 cm - Larghezza: 46 cm - Profondità: 42 cm

NEW JERSEY (COSTRUTTORE EUROBED S.R.L.)



Possibili variazioni sul cabinet in merito a effetti luminosi, coreografici, cablaggio, allineazione, marca e modello alimentatore. Marca, modello, dimensioni monitor con o senza Touch Screen, dimensioni forma e disposizioni dei tasti, tastiera plancia, serigrafie, colorazioni, struttura in ferro/legno/plastica/misto. Presenza o meno di pedane/sbarre poggiapiedi. Presenza o meno di protezioni metalliche antiscasso per cerniere e serrature. Possibili adattatori/staffe vario tipo per monitor varie dimensioni. Possibile presa interna dati ADM. Presenza o meno dei marchi aziendali. Loghi/Marchi/Scritte/Nome cabinet apposti sullo stesso possono risultare diversi e comunque personalizzabili per motivi commerciali. Quanto indicato non compromette le funzionalità dell'apparecchio di gioco.

Dimensioni: Altezza: 186 cm - Larghezza: 46,5 cm - Profondità: 47 cm

NEW JERSEY 2 (COSTRUTTORE EUROBED S.R.L.)



Possibili variazioni sul cabinet in merito a effetti luminosi, coreografici, cablaggio, alimentazione, marca e modello alimentatore. Marca, modello, dimensioni monitor con o senza Touch Screen, dimensioni forma e disposizioni dei tasti, tastiera plancia, serigrafie, colorazioni, struttura in ferro/legno/plastica/misto. Presenza o meno di pedane/sbarre poggiapiedi. Presenza o meno di protezioni metalliche antiscasso per cerniere e serrature. Possibili adattatori/staffe vario tipo per monitor varie dimensioni. Possibile presa interna dati ADM. Presenza o meno dei marchi aziendali. Loghi/Marchi/Scritte/Nome cabinet apposti sullo stesso possono risultare diversi e comunque personalizzabili per motivi commerciali. Quanto indicato non compromette le funzionalità dell'apparecchio di gioco.

Dimensioni: Altezza: 184 cm - Larghezza: 46 cm - Profondità: 47 cm

CALIFORNIA 2 (COSTRUTTORE EUROBED S.R.L.)



Possibili variazioni sul cabinet in merito a effetti luminosi, coreografici, cablaggio, alimentazione, marca e modello alimentatore. Marca, modello, dimensioni monitor con o senza Touch Screen, dimensioni forma e disposizioni dei tasti, tastiera plancia, serigrafie, colorazioni, struttura in ferro/legno/plastica/misto. Presenza o meno di pedane/sbarre poggiate. Presenza o meno di protezioni metalliche antiscasso per cerniere e serrature. Possibili adattatori/staffe vario tipo per monitor varie dimensioni. Possibile presa interna dati ADM. Presenza o meno dei marchi aziendali. Loghi/Marchi/Scritte/Nome cabinet apposti sullo stesso possono risultare diversi e comunque personalizzabili per motivi commerciali. Quanto indicato non compromette le funzionalità dell'apparecchio di gioco.

Dimensioni: Altezza: 177,5 cm - Larghezza: 47 cm - Profondità: 38,5 cm

LAS VEGAS COMPACT (COSTRUTTORE BALDAZZI STYL ART S.P.A.)



Elementi opzionali

Tower Light Shuttle



Tower Light Vanguard



Poggiapiedi



Introduzione moneta Anti-ferretto



Il mobile può montare dei **kit blindatura** che possono variare di dimensioni e di aspetto estetico in base al mobile, quindi le presenti foto sono puramente illustrative.

Possono essere:

- **Kit blindatura posteriore**



- **Kit blindatura alto**



- **Kit blindatura basso**



La serie pulsanti può essere di: colore, dimensione, posizione e quantità diversa da quelli riportati in fotografia.

Nelle serigrafie del mobile verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa: nome del gioco, costruttore, vincita massima, costo partita, divieto di gioco ai minori di anni 18 e logo ADM.

Dimensioni: Altezza: 181,5 cm - Larghezza: 49,6 cm - Profondità: 44,5 cm

CASINÒ (COSTRUTTORE BALDAZZI STYL ART S.P.A.)



Elementi opzionali

Tower Light Shuttle



Tower Light Vanguard



Poggiapiedi



Introduzione moneta Anti-ferretto



Il mobile può montare dei **kit blindatura** che possono variare di dimensioni e di aspetto estetico in base al mobile, quindi le presenti foto sono puramente illustrative.

Possono essere:

- **Kit blindatura posteriore**



- **Kit blindatura alto**



- **Kit blindatura basso**



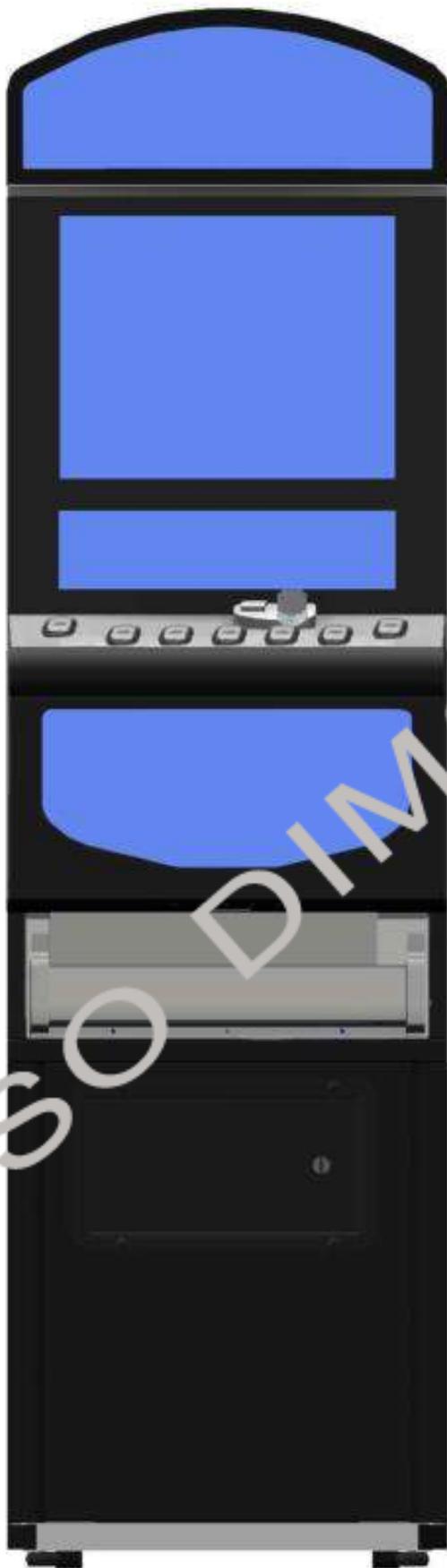
Variante: Profili con led

La serie pulsanti può essere di: colore, dimensione, posizione e quantità diversa da quelli riportati in fotografia.

Nelle serigrafie del mobile verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa: nome del gioco, costruttore, vincita massima, costo partita, divieto di gioco ai minori di anni 18 e logo ADM.

Dimensioni: Altezza: 189 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 47 cm

STYLE ONE (COSTRUTTORE BALDAZZI STYL ART S.P.A.)



Elementi opzionali

Cupolino



Frontale



Il mobile può montare dei **kit blindatura** che possono variare di dimensioni e di aspetto estetico in base al mobile, quindi le presenti foto sono puramente illustrative. Possono essere:

- **Kit blindatura posteriore**



- **Kit blindatura alto**



- **Kit blindatura basso**



La serie pulsanti può essere di: colore, dimensione, posizione e quantità diversa da quelli riportati in fotografia.

Nelle serigrafie del mobile verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa: nome del gioco, costruttore, vincita massima, costo partita, divieto di gioco ai minori di anni 18 e logo ADM.

Dimensioni: Altezza: 182 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 43,5 cm

LIBERTY (COSTRUTTORE NAZIONALE ELETTRONICA S.R.L. SOCIO UNICO)



Potrebbe essere riportato il logo/nome della ditta produttrice e/o acquirente



Tasto presente nel lato SX e DX

Potrebbe essere riportato il logo/nome della ditta produttrice e/o acquirente



SIREN LOCK (OPZIONALE)



KIT BLINDATURA (OPZIONALE)



CUPOLINO (OPZIONALE)



BARRA FISSAGGIO (OPZIONALE)



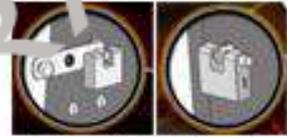
SCHEDINO DI RETE (OPZIONALE)

Dimensioni: Altezza: 184 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 41,3 cm

SLENDER (COSTRUTTORE NAZIONALE ELETTRONICA S.R.L. SOCIO UNICO)



SIREN LOCK
(OPZIONALE)



KIT BLINDATURA
(OPZIONALE)



CUPOLINO
(OPZIONALE)



BARRA FISSAGGIO
(OPZIONALE)



SCHEDINO DI RETE
(OPZIONALE)

Potrebbe essere riportato il logo/nome della ditta produttrice e/o acquirente

Dimensioni: Altezza: 191 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 39,5 cm

N1 (COSTRUTTORE NAZIONALE ELETTRONICA S.R.L. SOCIO UNICO)



	Il mobile può essere equipaggiato con una torretta luminosa con serigrafie personalizzate per i clienti. Le foto qui a fianco sono puramente indicative la forma della torretta varia a seconda della richiesta del cliente.
	
	Il numero delle serrature è puramente indicativo e potrebbe subire modifiche nelle produzioni anche solo nella posizione.
	Il mobile può essere equipaggiato con schede contatore meccanico .
	Il mobile può essere equipaggiato con schede contatore elettronico .
	Il numero dei pulsanti è puramente indicativo e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8 come predisposizione.
	Blocco sicurezza sportello corpo centrale opzionale.
	Blocco sicurezza sportello cassa monete base mobile opzionale.

Potrebbe essere riportato il logo/nome della ditta produttrice e/o acquirente

Dimensioni: Altezza: 185 cm - Larghezza: 51 cm - Profondità: 45 cm

N4 (COSTRUTTORE NAZIONALE ELETTRONICA S.R.L. SOCIO UNICO)



Potrebbe essere riportato il logo/nome della ditta produttrice e/o acquirente

Dimensioni: Altezza: 190,6 cm - Larghezza: 50,3 cm - Profondità: 63,5 cm

DOUBLE LUCKY 19 1TFT (COSTRUTTORE SAN MARINO GAMES S.R.L.)



**KIT BLINDATURA
(OPZIONALE)**



**SCHEDINO DI RETE
(OPZIONALE)**



**SIREN LOCK
(OPZIONALE)**



**Tasto
presente nel
lato DX**



**CUPOLINI
(OPZIONALE)**

Dimensioni: Altezza: 108 cm - Larghezza: 49,5 cm - Profondità: 46 cm

DOUBLE LUCKY 1TFT (COSTRUTTORE SAN MARINO GAMES S.R.L.)



Tasto
presente nel
lato DX



KIT BLINDATURA
(OPZIONALE)



SCHEDINO DI RETE
(OPZIONALE)



SIREN LOCK
(OPZIONALE)



CUPOLINI
(OPZIONALE)

Dimensioni: Altezza: 185 cm - Larghezza: 47 cm - Profondità: 58 cm

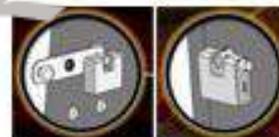
LUCKY CASH 1TFT (COSTRUTTORE SAN MARINO GAMES S.R.L.)



Potrebbe essere riportato il logo/nome della ditta produttrice e/o acquirente



SIREN LOCK (OPZIONALE)



KIT BLINDATURA (OPZIONALE)



SCHEDINO DI RETE (OPZIONALE)



BARRA FISSAGGIO (OPZIONALE)



CUPOLINO (OPZIONALE)



PLANCIA (OPZIONALE)

Possibilità di personalizzazione del pannello frontale esempio:



Potrebbe essere riportato il logo/nome della ditta produttrice e/o acquirente

Dimensioni: Altezza: 194 cm - Larghezza: 55 cm - Profondità: 46 cm

LUCKY SLOT (COSTRUTTORE SAN MARINO GAMES S.R.L.)



Tasto
presente nel
lato DX

Opzionali: circuito led
sullo sportello e
nella vaschetta
raccolta monete



KIT BLINDATURA
(OPZIONALE)



SCHEDINO DI RETE
(OPZIONALE)



SIREN LOCK
(OPZIONALE)



CUPOLINI
(OPZIONALE)

Dimensioni: Altezza: 180 cm - Larghezza: 46 cm - Profondità: 52 cm

GLOBUS (COSTRUTTORE SAN MARINO GAMES S.R.L.)



Potrebbe essere riportato il logo/nome della ditta produttrice e/o acquirente



KIT PLINDATIPI (OPZIONALE)



SCHEDINO DI RETE (OPZIONALE)



SIREN LOCK (OPZIONALE)



BARRA FISSAGGIO (OPZIONALE)



CUPOLINO (OPZIONALE)

Possibilità di personalizzazione del pannello frontale esempio:



Potrebbe essere riportato il logo/nome della ditta produttrice e/o acquirente



Dimensioni: Altezza: 191 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 39,5 cm

LCD SLOT (COSTRUTTORE ACME S.R.L.)



Il mobile è disponibile anche con:

- **poggiapiedi**

- **tasca PDA**



- **copertura blindata cassetto monete**
comprensiva di rinforzo per sportello
apertura



- **pulsantiera vers. 2**



- **ufo / topper**



- **colorazione plancia:** grigio, nero o cromato

- **cupolino senza luci** (e quindi senza foratura per luci)

- **blindatura su sportello cassetto monete.**

Dimensioni: Altezza: 175 cm - Larghezza: 44,5 cm - Profondità: 42 cm

FLASH SLOT (COSTRUTTORE ACME S.R.L.)



Il mobile è disponibile anche con:

- **porta blindata:** possibilità di inserire blindatura su sportello hopper e su sportello cassa. Variazione peso da 80 Kg a 100 Kg. Possibilità di inserire serratura riprogrammabile



- **cupolino e frontale logo** con possibilità di scrivere e logo "NET" oppure "SISAL"



- **i profili** anche senza cave luminose



- **Ufo**



- **colorazione plancia:** grigio, nero o cromato.

Il colore dei led luminosi è indicativo e può variare.

Dimensioni: Altezza: 187 cm - Larghezza: 51 cm - Profondità: 40 cm

SMART (COSTRUTTORE ACME S.R.L.)



Il mobile è disponibile anche con:

- **Topper**



- **Loghi**

- possibile presenza di un logo nella testata del cabinet



- possibile assenza o variazione del logo sotto la pulsantiera



• **Verri ciatura** di colore variabile

- **Profilo luminoso** di colore variabile.

Nei fianchi del cabinet, possibile presenza di accessori a scomparsa ed estraibili (posacenere, appendini, portabicchieri, etc.)

- con accessori laterali



- senza accessori laterali



Nell'apparecchio, compresi i suoi componenti non sensibili, il numero e la colorazione dei pulsanti, delle serrature e delle chiavi elettriche è puramente indicativo e potrebbe variare nella predisposizione e posizione, in conformità al cablaggio della scheda di gioco.

I materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva.

Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo ADM.

Dimensioni: Altezza: 191 cm - Larghezza: 55 cm - Profondità: 48 cm

EARTH (COSTRUTTORE PLAYMATIC S.R.L.)



Profilo plancia comando opzionale:



Dimensioni: Altezza: 192 cm - Larghezza: 46 cm - Profondità: 43 cm

SLOT (COSTRUTTORE PLAYMATIC S.R.L.)



Dimensioni: Altezza: 185 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 60 cm

LA VELA (COSTRUTTORE GO PLAY GROUP SA)



Dimensioni: Altezza: 180 cm - Larghezza: 48 cm - Profondità: 46 cm

LA VELA DOUBLE (COSTRUTTORE GO PLAY GROUP SA)



Dimensioni: Altezza: 203 cm - Larghezza: 56 cm - Profondità: 53 cm

SK3 (COSTRUTTORE B.D.M. S.R.L. SOCIETÀ UNIPERSONALE)



Nelle configurazioni del mobile verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18 e logo ADM.

Dimensioni: Altezza: 180 cm - Larghezza: 51 cm - Profondità: 57 cm

SK4 (COSTRUTTORE B.D.M. S.R.L. SOCIETÀ UNIPERSONALE)



Nelle configurazioni del mobile verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18 e logo ADM.

Dimensioni: Altezza: 180 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 55 cm

MAYA EVA (COSTRUTTORE B.D.M. S.R.L. SOCIETÀ UNIPERSONALE)



Logo Alzata e Logo Plancia: possono avere in alternativa la personalizzazione del logo richiesto dal cliente



Modello base

La variante base del mobile ha diverse fasce inferiori frontali retroilluminate, il decoro posto alla base del mobile con un disegno differente, il frontale superiore unico e può avere i tasti inseriti nello sportellone (vedi immagine).

Tutte queste varianti hanno una funzione esclusivamente estetica e non modificano in alcun modo quello che è racchiuso all'interno della macchina in quanto restano all'esterno del mobile.



Nelle serigrafie del mobile verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa: nome del gioco, costruttore, vincita massima, costo partita, divieto di gioco ai minori di 18 anni e logo ADM.

Dimensioni: Altezza: 185 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 48 cm

AMAZON (COSTRUTTORE B.D.M. S.R.L. SOCIETÀ UNIPERSONALE)



Poggiamani: le macchine possono essere equipaggiate con un poggiamani che è montato all'esterno e non modifica in alcun modo quello che è racchiuso all'interno della macchina quindi non influisce in alcun modo con il funzionamento della macchina.



Colori pannelli sui fianchi: i pannelli sui fianchi e gli inserti in acciaio del mobile hanno una funzione esclusivamente estetica e non modificano in alcun modo quello che è racchiuso all'interno della macchina in quanto restano all'esterno del mobile.



Nelle serigrafie del mobile verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa: nome del gioco, costruttore, vincita massima, costo partita, divieto di gioco ai minori di 18 anni e logo ADM.

Dimensioni: Altezza: 164 cm - Larghezza: 45 cm - Profondità: 47 cm

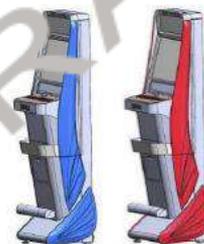
MAYA (COSTRUTTORE B.D.M. S.R.L. SOCIETÀ UNIPERSONALE)



Insegna luminosa: possono montare una insegna luminosa, la cui unica funzione è estetica e non interagisce in alcun modo con il gioco.



Colori pannelli sui fianchi: hanno una funzione esclusivamente estetica e non modificano in alcun modo quello che è racchiuso all'interno della macchina in quanto restano all'esterno del mobile.



Logo Alzata e Logo Plancia: possono avere in alternativa la personalizzazione del logo richiesto dal cliente.



Modello base

La variante base del mobile è privo di poggiatesta e di pacche laterali con l'aggiunta di varianti come le fasce inferiori frontali retroilluminate, i frontali superiori laterali in acciaio e il decoro posto alla base del mobile.

Tutte queste varianti hanno una funzione esclusivamente estetica e non modificano in alcun modo quello che è racchiuso all'interno della macchina in quanto restano all'esterno del mobile.



Nelle serigrafie del mobile verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa: nome del gioco, costruttore, vincita massima, costo partita, divieto di gioco ai minori di 18 anni e logo ADM.

Dimensioni: Altezza: 169 cm - Larghezza: 49 cm - Profondità: 46 cm

MAYA ECLIPSE (CONSTRUTTORE B.D.M. S.R.L. SOCIETÀ UNIPERSONALE)



Variante estetica per il montaggio del monitor 19" 4/3



Nelle serigrafie del mobile verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa: nome del gioco, costruttore, vincita massima, costo partita, divieto di gioco ai minori di 18 anni e logo ADM.

Dimensioni: Altezza: 193 cm - Larghezza: 59 cm - Profondità: 49 cm

STAR SLIM TWIN 19" (COSTRUTTORE MACK 3 SOC. COOP.)



Il mobile è disponibile anche con:

- **testatina superiore (senza luci o con luci) in acciaio priva di asole e di illuminazione**



- **sportello della macchina (senza luci o con luci) di diverso tipo anch'esso privo di luci sui bordi in acciaio**



- **base alternativa**



- **base alternativa doppia**



Dimensioni: Altezza: 189 cm - Larghezza: 43 cm - Profondità: 40 cm

DUBAI (COSTRUTTORE G.L.D. S.R.L.)



Il mobile è disponibile anche con:

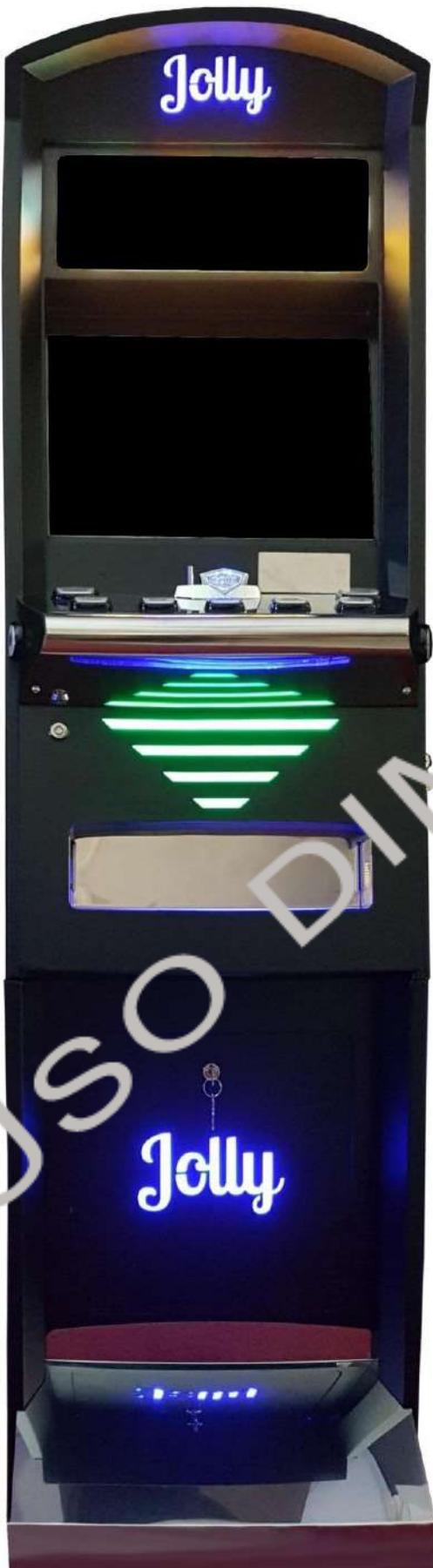
- **Plancia alternativa**



- *Il colore dei cabinet può variare rispetto alla foto ed essere bianco.*

Dimensioni: Altezza: 195 cm - Larghezza: 50,2 cm - Profondità: 46,5 cm

JOLLY (COSTRUTTORE L.B.N. ELECTRONIC GAMES S.R.L.)



Dimensioni: Altezza: 178 cm - Larghezza: 46 cm - Profondità: 48 cm

MISTERY 19 (COSTRUTTORE L.B.N. ELECTRONIC GAMES S.R.L.)



variante NERO:



Dimensioni: Altezza: 180 cm - Larghezza: 45 cm - Profondità: 45 cm

KING SING (COSTRUTTORE L.B.N. ELECTRONIC GAMES S.R.L.)



Dimensioni: Altezza: 200 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 45 cm

SHARK (COSTRUTTORE GMP ELECTRONICS S.R.L.)



Dimensioni: Altezza: 185 cm - Larghezza: 49 cm - Profondità: 45 cm

JAKE (COSTRUTTORE GMP ELECTRONICS S.R.L.)



Dimensioni: Altezza: 180 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 50 cm

M-FIVE (COSTRUTTORE S.D. CONNECTION S.R.L.)



*Il mobile può essere equipaggiato con una **testatina luminosa** con forme diverse a seconda della richiesta del cliente.*

Il logo sulla parte centrale della plancia dei pulsanti, il colore del mobile, le finiture superficiali, le serigrafie e il numero dei pulsanti possono variare.

Sul mobile è possibile apporre il logo aziendale o del cliente di colori, materiali, dimensioni e in posizioni diverse in base alle richieste.

I materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva.

Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo ADM.

Dimensioni: Altezza: 188 cm - Larghezza: 50,5 cm - Profondità: 45,6 cm

DOUBLE VLT (COSTRUTTORE ROYAL KID S.R.L.)



Il mobile è disponibile anche con:

- **Topper** alternativi con forme differenti.

Ad esempio:



- **verniciatura** con colori differenti
- **luci** con colori differenti
- **pulsantiera** alternative
- **dispositivi di sicurezza:** lucchetti/barre antifrazione



- **poggiapiedi** opzionale



Dimensioni: Altezza: 185/208 cm con Topper - Larghezza: 50 cm - Profondità: 41 cm

Accessori addizionali

Per il *mobile Glamour* esiste la variante Glamour custom BETTER SLOT



Il *mobile Prestige* può:

- avere luci e loghi personalizzati con Plancia Comandi e Testatina realizzati anche in materiale plastico di diverso colore: rosso, verde, arancio, nero, blue, celeste, viola, giallo
- montare una barra cromata (con logo anche personalizzato) al fine di garantire una blindatura dello sportello del basamento
- avere una vaschetta raccolta monete come quella rappresentata in figura.



Profili laterali del mobile Prestige:

PROFILO SINISTRO: può avere un'asola esterna per lo sgancio della plancia comandi (protetta da serratura di sbloccaggio).

PROFILO DESTRO: può avere, al posto del pomello cromato di apertura (sportello): un'asola sostitutiva; un catenaccio che rafforza la blindatura; una ulteriore serratura dedicata allo sbloccaggio della plancia comandi.



Appendice C: Condizioni di garanzia della scheda di gioco

La garanzia relativa alla scheda di gioco copre difetti o guasti software e/o hardware sia presenti all'atto dell'acquisto che sviluppatasi in seguito, entro il periodo di tempo previsto dalla stessa, dovuti ad una errata costruzione o programmazione della scheda.

La garanzia NON COPRE guasti o difetti dovuti al non corretto montaggio od utilizzo della scheda stessa.

In particolare la garanzia non copre i danni dovuti alla connessione errata della scheda sul pannello JAMMA, per inversione della polarità o mancato rispetto dello schema del cablaggio o per alimentazione errata della stessa.

La garanzia ha la validità di un anno dalla data di vendita.

Al termine di tale periodo l'azienda costruttrice continua a fornire assistenza tecnica secondo il tariffario corrente.

Appendice D: Libretto di Manutenzione

Il libretto di manutenzione è costituito da questa pagina di intestazione seguita da un numero variabile di moduli di manutenzione, uno per ogni intervento effettuato. Tutti i moduli devono essere conservati insieme, sono numerati e non devono presentare buchi nella numerazione. Il libretto è obbligatorio per legge, nel numero di uno per ogni macchina, deve essere conservato insieme alla macchina installata nel locale, e la sua assenza costituisce una infrazione alle norme vigenti.

Le manutenzioni sia ordinarie che straordinarie sono riservate al personale autorizzato e vengono effettuate tramite inserimento di apposito codice segreto nella schermata di test specifica.

Segue l'apposito modulo del libretto di manutenzione.

Nel caso fosse necessario aggiungere pagine a quelle presenti è necessario proseguire la numerazione in modo che non siano presenti buchi o numeri doppi.

Il corretto utilizzo e la conservazione del libretto di manutenzione è responsabilità specifica del proprietario dell'apparecchio di gioco.

Messaggi di Sistema

Di seguito la lista dei messaggi di sistema che potrebbero essere visualizzati sullo schermo delle apparecchiature.

APPARECCHIO DI GIOCO NON UTILIZZABILE FAFA

Apparecchio da attivare - Contattare il gestore di rete e procedere con l'attivazione

APPARECCHIO DI GIOCO NON UTILIZZABILE FAFB

Apparecchio in fase di attivazione – Attendere la conclusione della procedura di attivazione

APPARECCHIO DI GIOCO NON UTILIZZABILE FF31

Apparecchio in blocco tecnico – Contattare il produttore della scheda di gioco

APPARECCHIO DI GIOCO NON UTILIZZABILE FF2A

Apparecchio in blocco amministrativo – Contattare il concessionario di rete

APPARECCHIO DI GIOCO NON UTILIZZABILE FF2B

Apparecchio in blocco amministrativo – Contattare il concessionario di rete

APPARECCHIO DI GIOCO NON UTILIZZABILE FF40

Apparecchio in blocco amministrativo – Contattare il concessionario di rete

SISTEMA BLOCCATO APERTURA COPERTURA SCHEDA

Apparecchio in blocco tecnico – Contattare il produttore della scheda di gioco

APERTURA COPERTURA CONNESSIONI

Apparecchio in blocco tecnico – Immettere la password per la manutenzione

Tabella dei codici intervento

Codice dell'intervento	Descrizione
90	Manutenzione ordinaria della scheda di gioco
91	Sostituzione della scheda di gioco
92	Riparazione sensore di apertura del contenitore della scheda di gioco
93	Riparazione sensore della copertura del contenitore della scheda di gioco
94	Sostituzione sensore di apertura del contenitore della scheda di gioco
95	Sostituzione sensore della copertura del contenitore della scheda di gioco
96	Riparazione del dispositivo di inserimento delle monete
97	Sostituzione del dispositivo di inserimento delle monete
98	Riparazione del dispositivo di erogazione delle monete
99	Sostituzione del dispositivo di erogazione delle monete
9A	Sostituzione batteria/e
9B	Riparazione del lettore del dispositivo di controllo di AAMS
9C	Sostituzione del lettore del dispositivo di controllo di AAMS
9D	Riparazione di altro tipo di dispositivo, diversa da quelle corrispondenti ai codici precedenti
9E	Sostituzione di altro tipo di dispositivo, diversa da quelle corrispondenti ai codici precedenti

MODULO DI MANUTENZIONE N. 1

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____ _____	
Descrizione riparazione: _____ _____	

CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTCTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni _____

MODULO DI MANUTENZIONE N. 2

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____	

Descrizione riparazione: _____	

CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTCTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni _____

MODULO DI MANUTENZIONE N. 3

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____ _____	
Descrizione riparazione: _____ _____	

CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTCTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni _____

MODULO DI MANUTENZIONE N. 4

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____	

Descrizione riparazione: _____	

CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTCTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni _____

MODULO DI MANUTENZIONE N. 5

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____ _____	
Descrizione riparazione: _____ _____	

CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTTOTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni _____

MODULO DI MANUTENZIONE N. 6

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____	

Descrizione riparazione: _____	

CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTTOTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni _____

MODULO DI MANUTENZIONE N. 7

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____ _____	
Descrizione riparazione: _____ _____	

CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTCTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni _____

MODULO DI MANUTENZIONE N. 8

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____	

Descrizione riparazione: _____	

CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTCTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni _____

MODULO DI MANUTENZIONE N. 9

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____	

Descrizione riparazione: _____	

CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTCTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni _____

MODULO DI MANUTENZIONE N. 10

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____	

Descrizione riparazione: _____	

CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTTOTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni _____

MODULO DI MANUTENZIONE N. 11

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____	

Descrizione riparazione: _____	

CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTCTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni _____

MODULO DI MANUTENZIONE N. 12

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____ _____	
Descrizione riparazione: _____ _____	

CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTTCIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni _____

MODULO DI MANUTENZIONE N. 13

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____	

Descrizione riparazione: _____	

CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTTOTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni _____

MODULO DI MANUTENZIONE N. 14

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____	

Descrizione riparazione: _____	

CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTCTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni _____

MODULO DI MANUTENZIONE N. 15

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____	

Descrizione riparazione: _____	

CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTTCIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni _____

MODULO DI MANUTENZIONE N. 16

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____	

Descrizione riparazione: _____	

CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTCTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni _____

MODULO DI MANUTENZIONE N. 17

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____ _____	
Descrizione riparazione: _____ _____	

CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTTOT _____	CNTTOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni _____

MODULO DI MANUTENZIONE N. 18

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____	

Descrizione riparazione: _____	

CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTTOTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni _____

MODULO DI MANUTENZIONE N. 19

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____	

Descrizione riparazione: _____	

CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTTOTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni _____

MODULO DI MANUTENZIONE N. 20

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____	

Descrizione riparazione: _____	

CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTTOTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni _____

Appendice E: Assistenza Tecnica



Sito Web

Accedere al sito web www.technologygames.it

Contatti



Tel: 0131/225340



Fax: 0131/1718339



E-mail: assistenza@technologygames.it

USO DIMOSTRATIVO