

	<b>SCHEDA GIOCO</b>	<b>SE. 01</b>
	<b>UNICORN CAROUSEL</b>	<b>Rev. 0</b>

**SCHEMA GIOCO**  
**UNICORN CAROUSEL**  
**APPARECCHIO ELETTROMECCANICO DA TRATTENIMENTO**  
 Conforme all'art. 110, comma 7 C-bis, del Testo Unico delle leggi di Pubblica  
 Sicurezza



Rev.	Data redazione	Causale	Redazione/Verifica	Approvazione	Data approvazione
00	20/01/2022	Prima emissione	ROSTI GRETA	LUCA DELLA ROSA	26/01/2022

## **INDICE**

**A.NOME COMMERCIALE DEL MODELLO**

**B.DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE**

**C.DESCRIZIONE CARATTERISTICHE TECNICHE, REGOLE DI GIOCO E SINGOLE FASI**

## A. NOME COMMERCIALE DEL MODELLO

Nome del gioco: **UNICORN CAROUSEL**

## B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 Le dimensioni complessive del gioco sono 145 x 145 x 155 h e pesa 150 kg.

È composto da una base, una colonna e 2 unicorni in vetroresina dove potersi sedere.

B.2



## C. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE TECNICHE, REGOLE DI GIOCO E SINGOLE FASI

C.1 Internamente il kiddie è costituito da un telaio di ferro, un motoriduttore, delle parti meccaniche e da schede elettroniche, esternamente invece presenta una colonnina e 2 unicorni in vetroresina.

C.2 Il kiddie deve essere posizionato nell'ubicazione designata e collegato alla presa di corrente tramite il cavo di linea.

Per far iniziare la partita gli utilizzatori devono inserire la moneta o il gettone.

C.3 Per far iniziare la partita gli utilizzatori devono inserire la moneta o il gettone.

A quel punto il kiddie inizia a girare su se stesso in senso orario.

La durata della gioco varia da un minimo di 60 secondi fino ad un massimo di 180 secondi. Terminato il tempo disponibile, il kiddie torna nella posizione iniziale e smette di girare.

C.4 Il costo della partita può variare da € 1,00 a € 2,00 ma è a discrezione del gestore dell'apparecchio.

C.5 Non è prevista l'assegnazione di un premio