

Benchmark Games USA	SCHEDA GIOCO	SE. 01
	MONSTER DROP	Rev. 0

SCHEDA GIOCO

MONSTER DROP

APPARECCHIO ELETTROMECCANICO DA INTRATTENIMENTO

Conforme all'art. 110, comma 7 C-bis, del Testo Unico delle leggi di Pubblica
Sicurezza



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: **MONSTER DROP**

B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 L'apparecchio misura 170x88x243 cm, si compone di due mobili affiancabili aventi ognuno una ruota in legno e meccanismo di caduta/risalita palle composto da cinghia e motore elettrico.

B.2



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

C.1 L'apparecchio è composto da due mobili in legno e plexiglass affiancabili. All'interno di ogni mobile è presente una ruota avente fori di diverso diametro, un meccanismo per il rilascio/risalita delle palle, gettoniera posta frontalmente e scheda elettronica di gestione situata in vano protetto da serratura. La macchina accetta tensione in ingresso da 100 a 240V, previa regolazione tramite switch.

C.2 Le palle cadono dall'alto previa pressione del pulsante di attivazione, le quali cadono sulla ruota e risalgono lungo il meccanismo di risalita composto da cinghia e motore elettrico. Un display posto all'interno dell'apparecchio mostra i punti accumulati durante il corso della partita.

C.3 Inserendo i crediti necessari l'utente avvia la partita durante la quale dovrà rilasciare le palle poste in alto attraverso la pressione del pulsante frontale. La palla cadrà in uno dei fori presenti sulla

ruota e i punti ottenuti verranno mostrati sul display posto internamente. Per ogni credito sarà possibile far cadere una palla.

C.4 La partita può costare da 0,5 a 5 euro in moneta, la stessa somma può essere introdotta attraverso l'utilizzo di gettone specifico o card elettronica precedentemente configurata.

C.5 Il premio viene erogato sotto forma di ticket cartacei, in quantità direttamente proporzionale ai punti accumulati facendo cadere le palle nelle buche della ruota.