

<b>Benchmark Games USA</b>	<b>SCHEDA GIOCO</b>	<b>SE. 01</b>
	<b>WHEEL A DEAL</b>	<b>Rev. 0</b>

# **SCHEDA GIOCO**

## **WHEEL A DEAL**

### **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: **WHEEL A DEAL**

## B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

**B.1** L'apparecchio misura 72 x 16 x 180 cm è costituito da un mobile con particolari in plastica e vetro frontale.

**B.2**



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

**C.1** L'apparecchio si compone di un mobile su ruote con all'interno un piatto girevole e meccanismo per discesa gettoni. L'apparecchio è costituito anche da scheda elettronica di gestione situata in un vano protetto da serrature in cui troviamo anche l'erogatore di ticket. La macchina accetta tensione di ingresso da 100 a 240V, previa regolazione tramite switch.

**C.2** Le monete o gettoni cadono sul piatto, sul quale è presente un foro. Sensori e micro-switch rilevano il passaggio delle monete per calcolare il punteggio ottenuto.

**C.3** L'utente avvia la partita inserendo i crediti necessari. La moneta o gettone introdotto cade sul piano girevole. Scopo del gioco è fare cadere dal piano più monete o gettoni possibili. O farli cadere attraverso il foro presente sul piano girevole per ulteriore bonus a fine partita.

**C. 4** La partita può costare da 0,5 a 5 euro in moneta, la stessa somma può essere ricavata attraverso l'utilizzo di gettone specifico.

**C.5** Il premio viene erogato sotto forma di ticket cartacei, in quantità direttamente proporzionale ai punti accumulati durante la partita.