

Innovative Concepts in Entertainment USA	SCHEDA GIOCO	SE. 01
	WHACK A CLOWN	Rev. 0

SCHEDA GIOCO

WHACK A CLOWN

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: **WHACK A CLOWN**

B.DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 L'apparecchio misura 239 x 86 x 84 cm, è composto da un mobile in MDF serigrafato che poggia su ruote, con plancia centrale in plastica ed insegna luminosa.

B.2



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

C.1 L'apparecchio è composto da un mobile verticale su ruote. Sulla plancia di gioco si trovano 6 fori che ospitano pupazzi in tessuto. E' presente un martello in spugna e tessuto usato per colpire i bersagli. L'apparecchio è dotato di massimo due gettoniere installate nella parte frontale e scheda elettronica di gestione situata in un vano protetto da serrature e di un erogatore di ticket. La macchina accetta tensione in ingresso da 100 a 240V, previa regolazione tramite switch.

C.2 L'apparecchio funziona alzando, tramite motore elettrico, i bersagli i quali vengono illuminati da segmenti LED e andranno colpiti utilizzando il martello in spugna. I display posti sull'insegna mostrano informazioni sul progresso del gioco.

C.3 L'utente, dopo avere inserito i crediti necessari, avvia la partita nella quale dovrà colpire quanti più bersagli illuminati possibile. Al termine della partita la lancetta dell'indicatore posto dentro la macchina mostrerà il risultato della prestazione ed erogherà i ticket vinti.

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 o card elettronica precedentemente configurata.

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