

	<b>SCHEDA GIOCO</b>	<b>SE. 01</b>
	<b>HAPPY FARM</b>	<b>Rev. 0</b>

## SCHEDA GIOCO

### Art. FT122 – HAPPY FARM

#### 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	01/02/2022	Prima emissione	MARIATERESA VENTRIGLIA	TIZIANO FRANCHINI	01/02/2022

## **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 commerciale dell'apparecchio: HAPPY FARM

Nome del gioco installato: HAPPY FARM

## B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 Soggetto con scocca a forma di navicella con seduta per un singolo utilizzatore, con una cupola/teca nella parte superiore installata sopra una base con ruote contenente le parti meccaniche, misura cm 132x78xh.110

### B.2



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

C1. La macchina è composta da: una base a forma di parallelepipedo in lamiera verniciata all'interno del quale è posizionata la meccanica di movimento costituita principalmente da un motoriduttore ed altre parti meccaniche, due ruote ed una maniglia per lo spostamento, due supporti verticali rivestiti con soffietti in gomma di protezione; una monoscocca in vetroresina verniciata con seduta per un solo utilizzatore, un maniglione, otto pulsanti ed una cupola/teca.

L'apparecchio è dotato di gettoniera e di scheda elettronica per il funzionamento del gioco, controllo luci e suoni alloggiata in un vano tecnico protetto da serratura.

C2. Durante il funzionamento, la macchina ha un movimento di dondolamento (continuo durante il ciclo) e l'utilizzatore può interagire con i pulsanti posti di fronte alla seduta.

C3. Per far iniziare la partita, l'utente deve inserire una o più monete / gettone nell'apposita gettoniera o tramite card elettronica, dopodiché il kiddy inizia a dondolare accompagnato da suoni e giochi di luci e l'utente, premendo i pulsanti, fa muovere i soggetti posti all'interno della cupola/teca in plexiglass,.

La durata del gioco (regolabile dal Gestore direttamente sulla scheda elettronica) varia da un minimo di 15 secondi fino ad un massimo di 180 secondi.

Terminato il tempo disponibile, il kiddy si arresta smettendo di dondolare ed emettere suoni.

C.4 Il costo della partita è a discrezione del Gestore che può impostarne il valore attraverso il tipo di gettoniera installata ( 0,50 cent o 1 Euro o 2 Euro ).

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