

UNIS Technology Ltd. Cina	SCHEDA GIOCO	SE. 01
	KING'S CASTLE	Rev. 0

SCHEDA GIOCO

KING'S CASTLE

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: **KING'S CASTLE**

B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 L'apparecchio misura 66 x 112 x 185 cm, è formato da un mobile in MDF con particolari in plexiglass.

B.2



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

C.1 L'apparecchio è composto da un mobile avente all'interno un castello in miniatura ed una catapulta per monete. L'apparecchio è dotato di una gettoniera installata nella parte frontale, scheda elettronica di gestione situata in un vano protetto da serrature e di erogatori di ticket. La macchina accetta tensione in ingresso da 100 a 240V, previa regolazione tramite switch.

C.2 L'apparecchio funziona catapultando le monete inserite verso i bersagli del castello. Sensori posti in prossimità dei bersagli assegnano il punteggio ai lanci. La durata ed il costo della partita sono regolabili attraverso apposito menù operatore, situato in vano protetto da serrature.

C.3 L'utente, dopo avere inserito i crediti necessari, avvia la partita nella quale dovrà azionare la catapulta per colpire quanti più bersagli possibili. Al termine della partita vengono conteggiati i punti accumulati.

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 durante la partita.