

## SCHEDA ESPLICATIVA SCHEDA DI GIOCO “MULTISLOT KR S”

Revisione documento: 001

Versione del software di gioco: 001



Certificazione effettuata presso:

**SIQ**

Omologazione A.A.M.S. n°

**xxxxxx del xx/xx/xxxx**

Codice Modello:

**XXXX**

**CODICE IDENTIFICATIVO  
PROVVISORIO**

**CODICE IDENTIFICATIVO  
DEFINITIVO**

**IDSK**

INDICE

<b>INTRODUZIONE</b> .....	<b>5</b>
<b>NOME COMMERCIALE MODELLO</b> .....	<b>5</b>
<b>PRODUTTORE SCHEDA DI GIOCO</b> .....	<b>5</b>
<b>PRODUTTORE MOBILE DI GIOCO</b> .....	<b>5</b>
<b>APPARECCHIATURA COMPLETA</b> .....	<b>6</b>
<b>ESTREMI DI CERTIFICAZIONE DI CONFORMITÀ</b> .....	<b>6</b>
<b>MODALITÀ DI FUNZIONAMENTO</b> .....	<b>6</b>
<b>ELEMENTI COMPATIBILI DELL'APPARECCHIO</b> .....	<b>7</b>
ACCELTATORI DI MONETE.....	7
EROGATORI DI MONETE.....	7
MONITOR.....	7
<b>COMPONENTI NON SENSIBILI DELL'APPARECCHIO</b> .....	<b>7</b>
<b>CABLAGGIO JAMMA</b> .....	<b>8</b>
<b>DISPOSITIVI DI IMMUDIFICABILITÀ E SICUREZZA</b> .....	<b>9</b>
SIGILLI ANTIMANOMISSIONE.....	9
<b>RIPRISTINO IN SEGUITO A INTERRUZIONE DELL'ALIMENTAZIONE</b> .....	<b>10</b>
<b>MALFUNZIONAMENTI</b> .....	<b>10</b>
<b>MODALITÀ DI ACCESSO ALLA SCHEDA E INTERFACCE</b> .....	<b>10</b>
CONNETTORE JAMMA .....	10
CONNETTORI CCTALK .....	10
PORTA SERIALE AAMS .....	11
CONNETTORE VGA.....	11
BLINDATURA DELLA SCHEDA.....	11
<b>GARANZIA RISPETTO TEMPI MINIMI PARTITA E MEDIA DI LEGGE</b> .....	<b>11</b>
<b>PREPONDERANZA DEGLI ELEMENTI DI ABILITÀ</b> .....	<b>11</b>
<b>DIVIETO RIPRODUZIONE DELLE REGOLE DEL POKER</b> .....	<b>12</b>
<b>DISTRIBUZIONE DELLE VINCITE</b> .....	<b>12</b>
<b>DESCRIZIONE DELLE REGOLE DEL GIOCO</b> .....	<b>12</b>
<b>CHICAGO</b> .....	<b>13</b>
<i>TABELLA VINCITE</i> .....	13
<i>BONUS SEXY RUOTA</i> .....	14
<i>BONUS DINAMITE</i> .....	15
<i>BONUS RAPINA</i> .....	15
<i>TIRI GRATIS</i> .....	15
<i>GIOCO FINALE</i> .....	15
<b>POSEIDON</b> .....	<b>16</b>
<i>TABELLA VINCITE</i> .....	16
<i>BONUS FORZIERI</i> .....	17
<i>GOLDEN FISH BONUS</i> .....	18
<i>BONUS POSEIDON</i> .....	18
<i>TIRI GRATIS</i> .....	18

<i>GIOCO FINALE</i> .....	18
<b>IL TESORO DEI PIRATI</b> .....	<b>19</b>
<i>TABELLA VINCITE</i> .....	19
<i>BONUS CANNONI</i> .....	20
<i>BONUS CASH OUT</i> .....	21
<i>BONUS PIOVRA</i> .....	21
<i>TIRI GRATIS</i> .....	21
<i>GIOCO FINALE</i> .....	21
<b>INDIAN WOLF</b> .....	<b>22</b>
<i>TABELLA VINCITE</i> .....	22
<i>BONUS LUPO</i> .....	23
<i>BONUS ACCHIAPPASOGNI</i> .....	24
<i>CHIEF BONUS</i> .....	24
<i>TIRI GRATIS</i> .....	24
<i>GIOCO FINALE</i> .....	24
<b>HORSE RACE</b> .....	<b>25</b>
<i>TABELLA VINCITE</i> .....	25
<i>BONUS CORSA</i> .....	26
<i>BONUS CASH OUT</i> .....	26
<i>BONUS PARATA</i> .....	27
<i>TIRI GRATIS</i> .....	27
<i>GIOCO FINALE</i> .....	27
<b>PIERINO TENTA LA FORTUNA</b> .....	<b>28</b>
<i>TABELLA VINCITE</i> .....	28
<i>BONUS PORTE</i> .....	29
<i>BONUS CANCELLINO</i> .....	30
<i>BONUS CASINO'</i> .....	30
<i>TIRI GRATIS</i> .....	30
<i>GIOCO FINALE</i> .....	31
<b>KING FORTUNE</b> .....	<b>32</b>
<i>TABELLA VINCITE</i> .....	32
<i>BONUS MONETE</i> .....	33
<i>BONUS FUOCHI D'ARTIFICIO</i> .....	34
<i>BONUS IMPERATORE</i> .....	34
<i>TIRI GRATIS</i> .....	34
<i>GIOCO FINALE</i> .....	34
<b>PIZZA EXPRESS</b> .....	<b>35</b>
<i>TABELLA VINCITE</i> .....	35
<i>BONUS TELEFONI</i> .....	36
<i>BONUS PIZZA EXPRESS</i> .....	37
<i>BONUS PIZZA</i> .....	37
<i>TIRI GRATIS</i> .....	37
<i>GIOCO FINALE</i> .....	38
CONVERSIONE DEI PUNTI IN EURO.....	38
SOLUZIONI ADOTTATE PER LA PROMOZIONE DEL GIOCO RESPONSABILE .....	39
<i>Visualizzazione dei messaggi AAMS</i> .....	39
<i>Visualizzazione degli Avvisi AAMS</i> .....	39

*Messaggi di avviso al giocatore circa il superamento dei limiti di tempo o di importo giocato fissati dal giocatore stesso* ..... 39

**RICICLAGGIO DEI COMPONENTI DELL'APPARECCHIO DI GIOCO** ..... 40

**DIRETTIVA ROHS**..... 40

**SCHEMA ELETTRICO DEL MOBILE**..... 40

**SCHEMA ELETTRICO DISPOSITIVI DI ANTI-TAMPER**..... 40

**CERTIFICATO DI CONFORMITÀ AL MODELLO OMOLOGATO**..... 41

**APPENDICE 1: NOTE OPERATIVE PER IL PREPARATORE DELLA APPARECCHIATURA**..... 42

**APPENDICE 2: AUTODICHIARAZIONE DI CONFORMITÀ CE**..... 44

**APPENDICE 3: SCHEMA TASTI** ..... 45

**APPENDICE A: ELENCO ELEMENTI COMPATIBILI DELL'APPARECCHIO DI GIOCO**..... 46

ACCELTATORI DI MONETE..... 46

EROGATORI DI MONETE..... 46

MONITOR..... 47

**APPENDICE B: ELENCO COMPONENTI NON SENSIBILI DELL'APPARECCHIO DI GIOCO**..... 50

ALIMENTATORI ..... 50

MOBILI ..... 50

*Mobile principale*..... 51

*Mobili alternativi*..... 52

*Accessori addizionali*..... 155

**APPENDICE C: CONDIZIONI DI GARANZIA DELLA SCHEDA DI GIOCO** ..... 156

**APPENDICE D: LIBRETTO DI MANUTENZIONE** ..... 156

**APPENDICE E: ASSISTENZA TECNICA** ..... 179

SERVIZIO SMS..... 179

SITO WEB ..... 179

CONTATTI..... 179

## **Introduzione**

Questo manuale raccoglie la documentazione e i riferimenti ai documenti di approfondimento relativi all'apparecchio di abilità denominato:

### **MULTISLOT S**

per il quale si è effettuata la verifica tecnica ai fini della omologa prevista dall'art. 110, comma 6, lettera a del T.U.L.P.S

Tutto ciò che è riportato su questa scheda esplicativa (contenuti, testi, immagini, logo, lavoro artistico e grafica) relativo al gioco Multislot coperto da copyright, è di proprietà della società Bios S.r.l. concesso in esclusiva alla società Kernel S.r.l.

È vietata la copia e la riproduzione dei contenuti e immagini in qualsiasi forma.  
È vietata la redistribuzione e la pubblicazione dei contenuti e immagini non autorizzata espressamente dall'autore.

**Copyright © Multislot - Tutti i diritti riservati.**

## **Nome Commerciale Modello**

Il presente videogioco viene commercialmente denominato con il nome di:

### **MULTISLOT S**

## **Produttore Scheda di Gioco**

Il produttore della scheda di gioco denominata **MULTISLOT KR S** è la ditta:

**Kernel S.r.l.**  
**Via F. Cilea 5 15121 Alessandria**

**Codice Produttore: 2421701485630286**

Il produttore cura l'assemblaggio, la messa a punto e le regolazioni iniziali della scheda di gioco.

## **Produttore Mobile di Gioco**

Il produttore del videogioco è la ditta:

**Kernel S.r.l.**  
**Via F. Cilea 5 15121 Alessandria**

Il produttore cura l'assemblaggio, il collegamento, la messa a punto, le regolazioni iniziali, il collaudo e la marcatura CE dell'apparecchiatura completa come sotto specificata.

## Apparecchiatura completa

L'apparecchiatura completa è costituita dai seguenti blocchi componenti:

- Scheda hardware
- Programma software
- Mobile ospitante la scheda e tutte le componenti periferiche e accessorie:
  - Periferiche primarie: accettatore di monete, erogatori di monete, TFT o monitor
  - Periferiche accessorie: cablaggio, connettori, tasti, luci, alimentatore, porta RS232, serrature, pannelli, serigrafie, luci, tabelle, altoparlanti, pulsanti, cavo di alimentazione, filtro rete, separatore.

## Estremi di certificazione di conformità

Viene allegata la documentazione prodotta in sede di verifica tecnica dall'ente certificato da AAMS da cui essa è stata effettuata.

L'ente di verifica tecnica convenzionato con AAMS è:

**SIQ ITALIA S.r.l.**  
**Via G.A. Cordon 6/8 34170 Gorizia**

## Modalità di funzionamento

L'accensione/spegnimento del videogioco avviene mediante pressione dell'apposito tasto sul mobile.

Il funzionamento dell'apparecchio avviene previo inserimento di moneta.

Il costo della singola partita è pari a **1€ (un euro)**.

La vincita massima per partita è di **100,00€ (cento euro)**.

La vincita erogata viene distribuita direttamente dall'apparecchio tramite erogazione di moneta, immediatamente dopo la conclusione della partita stessa e fuori dal tempo conteggiato per la partita.

La durata del ciclo consta di **30.000 partite**.

La durata minima di una partita è pari a **4 secondi**.

La percentuale minima di vincita erogata per ciclo è del **68%**

### CHIAVI/PULSANTI PREVISTI:

1. Chiave/Pulsante per ingresso nel **TEST**;
2. Chiave/Pulsante per ingresso in **REFILL LOCALE**;
3. Chiave di **CASSA**.

### AVVERTENZA

**Si rammenta che è consigliabile mantenere la scheda accesa solamente durante i periodi di utilizzo giornaliero e non in maniera continuativa per settimane.**

**Questo sia ai fini di massimizzare la durata dei componenti elettronici sia in quanto ad ogni accensione vengono eseguiti diversi controlli di sicurezza sulla contabilità e sull'integrità della scheda stessa.**



## **Elementi compatibili dell'apparecchio**

*Vedi Appendice A*

### **Accettatori di monete**

#### **Informazioni inerenti gli accettatori di monete**

Monete accettate: 1,00 € e 2,00 € oppure 0,50 € 1,00 € e 2,00 €

N.B.: Le monete da 0,50 € sono accettate solo se in presenza dell'erogatore corrispondente.

Nel TEST è possibile selezionare una delle due modalità previste: 50c-1€ oppure 1€-2€ previo scaricamento degli erogatori delle monete precedentemente immesse.

L'accettazione di monete, fino al valore massimo di 2,00€, viene abilitata prima dell'inizio della partita. Viene poi inibita l'accettazione di ulteriori monete durante il gioco o prima di aver esaurito l'importo precedentemente immesso.

Viene inibita l'accettazione di monete anche qualora i depositi di riserva per l'erogazione delle vincite o per la restituzione delle monete non dispongano di monete sufficienti. In tal caso la macchina si ferma in attesa di REFILL.

La quantità minima di monete che deve essere contenuta negli erogatori è di 102 Euro per permettere all'apparecchio sia di erogare la vincita massima sia di rendere il resto in caso di introduzione di moneta da 2 Euro (automatico in caso di vincita ed erogatori scarichi).

E' possibile richiedere, tramite apposito tasto, la restituzione del resto per importi che eccedono il costo partita.

### **Erogatori di monete**

#### **Informazioni inerenti gli erogatori di monete**

Monete erogate: 0,50€- 1€ oppure 1€- 2€ a seconda degli erogatori installati.

Monete in cassa: 0,50€- 1€- 2€ oppure 1€- 2€ a seconda degli erogatori installati.

### **Monitor**

L'elenco dei monitor (tipo e dimensione) è presente in appendice.

*N.B.: il videogioco non accetta erogatori di monete, accettatori di monete e monitor diversi da quelli elencati in Appendice A, non si assicura altresì il corretto funzionamento di elementi compatibili dello stesso tipo ma prodotti, in futuro, con nuovi elementi tecnologici che ne possano alterare le caratteristiche tecniche e, in particolare, il protocollo di comunicazione.*

## **Componenti non sensibili dell'apparecchio**

*Vedi Appendice B*

## Cablaggio Jamma

LATO SALDATURE	PIN	LATO COMPONENTI
GND	1	GND
GND	2	GND
+5V	3	+5V
+5V	4	+5V
+12/24V HOPPERS (*)	5	+12/24V HOPPERS
+12V	6	+12V
INT. PORTA PRINCIPALE	7	
	8	LUCI VINCITE ALTE (**)
	9	
SPEAKER – (GND)	10	SPEAKER LEFT +
SPEAKER RIGHT + (stereo)	11	
	12	
	13	
TEST SWITCH	14	
	15	
	16	
	17	
LAMP 3	18	STOP 3
LAMP 4	19	STOP 4
LAMP 2	20	STOP 2
LAMP 1	21	STOP 1
LAMP 5	22	STOP 5
LAMP START	23	START
LAMP 7 (EX RESTO)	24	CHIAVE REFILL
CCTALK DATA	25	STOP 7 (EX RESTO)
	26	
GND	27	GND
GND	28	GND

**ATTENZIONE: LE RIGHE BIANCHE INDICANO PIN DA LASCIARE DISCONNESSI. L'EVENTUALE COLLEGAMENTO DI TALI PIN O DEL PETTINE JAMMA AL CONTRARIO (LATO COMPONENTI AL POSTO DEL LATO SALDATURE) POTREBBE PROVOCARE GRAVI DANNEGGIAMENTI ALLA SCHEDA NON COPERTI DA GARANZIA**

(\*) L'alimentazione +12/24Vdc va portata al pin 5 in caso di collegamento di erogatori di monete con flat cable su connettore CCTALK-HOPPER (direttamente sulla scheda) altrimenti lasciare disconnesso.

(\*\*) Luci vincite alte in caso di montaggio cupolino superiore mobile.

**Schema cavo prolunga da scheda a mobile seriale RS232**



Cavo 3 fili dritto: pin 2,3,5.

SUB-D 9 vie femmina

**LATO MOBILE**

SUB-D 9 vie maschio

**LATO SCHEDA**



## **Dispositivi di immodificabilità e sicurezza**

La scheda dispone dei seguenti meccanismi per il controllo della immodificabilità e sicurezza:

- **CCTALK:** protocollo che impedisce la sostituzione di una periferica con una non standard: solo con l'implementazione dell'elenco dei comandi CCTALK una periferica può funzionare con la scheda. I comandi implementati sono elencati negli appositi manuali delle periferiche allegati come documentazione; i costruttori garantiscono che le loro periferiche sono immodificabili e che i comandi del CCTALK considerati "pericolosi" per le specifiche del mercato italiano (ad es. variazione riconoscimento monete) non sono stati implementati; la macchina non funziona con periferiche non CCTALK e non utilizza comandi non previsti nella implementazione italiana;
- **controllo numero di serie delle periferiche ad ogni accensione:** all'introduzione del CODEID la macchina permette la registrazione delle periferiche CCTALK connesse in quell'istante e le memorizza. Ad ogni startup successivo la macchina ricerca quelle periferiche con lo stesso numero seriale. Se queste non vengono trovate viene segnalata e registrata la manomissione;
- **controllo CCTALK sul numero di serie degli erogatori di monete per ogni emissione dei coin:** ad ogni comando di emissione dei coin la scheda indirizza l'erogatore che deve emettere indicandone, oltre al numero progressivo (3 o 4) anche il numero di serie. In caso quest'ultimo non corrispondesse a quello previsto le monete non vengono emesse. Questo meccanismo di sicurezza è implicito nel protocollo CCTALK;
- **polling ogni 100ms delle periferiche CCTALK:** se vengono disconnesse viene bloccata la scheda;
- **immagini e suoni registrati su Compact Flash con protocollo proprietario, non standard (non riproducibile senza i dati del costruttore);**
- **mantenimento dei dati partite ed eventi in modalità sicura e non manomissibile con protocollo proprietario, non standard (non riproducibile senza i dati del costruttore);**
- **check iniziali:** checksum e test di corretto funzionamento delle periferiche, check sui numeri seriali e product ID dei dispositivi CCTALK, funzionamento processore SLAVE, tempi di power down corretti (alimentazione), interruzione alimentazione durante l'emissione di monete, startup condizionato da chiave facoltativo, test di errori di comunicazione tra i processori;
- **blocco non resettabile per eventi critici:** ad es. manomissione processore SLAVE, rimozione batteria, ecc.;
- **blocco resettabile con intervento del rivenditore tramite codice criptato e variabile per eventi anomali (es disconnessione casuale erogatore di monete);**
- **memoria processore SLAVE:** il processore SLAVE dispone di memoria RAM interna al processore stesso, tamponata con batteria ricaricabile NiMH. Nel caso la batteria venga scollegata, la scheda segnala manomissione grave e si blocca.

### ***Sigilli antimanomissione***

Ai lati contrapposti del contenitore interno sono applicati due sigilli antimanomissione. Questi vengono utilizzati come una normale etichetta. La speciale composizione del sigillo fa sì che al momento di un'eventuale rimozione appaia una scritta che segnala l'avvenuta manomissione.

Tale scritta rimane visibile anche nel caso si tentasse di rimettere il sigillo nella stessa posizione.

La tentata rimozione o il distacco completo di anche solo uno dei sigilli antimanomissione rende illegale l'utilizzo della macchina pertanto la ditta produttrice della scheda di gioco declina ogni responsabilità.

## **Ripristino in seguito a interruzione dell'alimentazione**

In caso di interruzione della corrente elettrica, rilevata dal processore SLAVE, la scheda di gioco salva tutti i dati di gioco sul file system della Compact Flash, in modo cifrato secondo un metodo proprietario. Al ritorno dell'alimentazione, il programma riparte ripetendo tutti i test di immutabilità della scheda e di funzionamento dell'hardware e poi, mediante il caricamento dell'ultimo file dei dati di gioco, si riposiziona nello stesso punto in cui era stato spento. Se passa i test la scheda riparte, altrimenti segnala manomissione.

In caso di partita interrotta a metà la partita si riposiziona nel punto in cui si era interrotta, rendendo possibile riprendere la partita stessa.

In caso di emissione di monete in corso la scheda chiede agli erogatori quante monete rimanevano da emettere e riprende l'emissione da dove era stata interrotta; i contatori vengono salvati in maniera corretta.

## **Malfunzionamenti**

Qualunque malfunzionamento della scheda sia dovuto a un problema hardware che ad una eventuale anomalia software annulla automaticamente tutti i giochi in corso e i pagamenti in sospeso. Il punteggio, eventualmente presente a video, non è da considerarsi valido.

## **Modalità di accesso alla scheda e interfacce**

Vengono di seguito elencate le interfacce di cui la scheda dispone insieme con l'indicazione di chi è preposto ed autorizzato ad utilizzarle e le funzioni che tramite esse si possono realizzare.

### **Connettore JAMMA**

Su di esso sono connessi tasti, luci, dispositivi CCTALK, audio, alimentazione. Il connettore è accessibile al rivenditore che conosce la password per accedere alla rimozione della copertura esterna. Tramite le connessioni su tale pettine non è possibile cambiare alcuna impostazione della macchina, né attivare o disattivare alcuna funzione.

### **Connettori cctalk**

La scheda dispone di due connettori CCTALK connessi in parallelo, oltre alla connessione disponibile sul connettore JAMMA. Tali connessioni sono identiche dal punto di vista funzionale e permettono di connettere i dispositivi previsti dalla macchina che funzionano secondo questo protocollo. I connettori interni sono accessibili al rivenditore che conosce la password per accedere alla rimozione della copertura esterna. Il noleggiatore ha accesso all'estremità connessa ai dispositivi e in caso di guasto può, previo ingresso in modalità di manutenzione, sconnettere i cavetti lato dispositivo e collegare i nuovi apparati CCTALK, i quali, se del tipo previsto dalle specifiche e dall'omologa, vengono riconosciuti automaticamente dalla macchina, oppure in caso contrario sono rifiutati. Tramite questi connettori non è possibile cambiare alcuna impostazione della macchina.

### **Porta seriale AAMS**

La porta seriale femmina 9 poli presente sulla scheda di gioco è utilizzata esclusivamente per la connessione con la rete AAMS e risponde soltanto ai comandi previsti dal protocollo di comunicazione descritto nell'apposito documento. Nessun altro comando è accettato da tale porta.

### **Connettore VGA**

Uscita video primaria per la connessione al monitor. Non ha altre funzioni.

### **Blindatura della scheda**

L'accesso ai connettori interni e all'hardware della scheda di gioco viene impedito tramite apposito contenitore interno con relativo switch anti-tamper. L'apertura dello switch anti-tamper porta ad una segnalazione di manomissione.

Lo switch anti-tamper è attivo anche a scheda spenta e la batteria viene garantita per 5-6 mesi circa senza ricarica; quando la batteria si scarica la macchina va in allarme ed è necessario l'intervento del costruttore per cambiare la batteria e sbloccare la manomissione.

Esternamente una seconda copertura, anch'essa protetta da switch anti-tamper, racchiude tutti i connettori esterni della scheda di gioco. Tale copertura può essere rimossa dal rivenditore o previo ingresso in manutenzione o eseguendo la manutenzione successiva, e consente di collegare-scollegare la scheda al mobile. Essa è costituita da una scatola connessa ad un anti-tamper interno alla scheda.

### **Garanzia rispetto tempi minimi partita e media di legge**

La macchina adotta numerose misure a garanzia del rispetto del tempo minimo di durata della partita che deve essere di almeno 4 secondi.

Il mantenimento della media prevista dalla legge è garantita da un opportuno algoritmo software, spiegato nei dettagli in sede di omologa. Tale algoritmo nelle ultime partite del ciclo interviene, se necessario, aggiungendo alle normali vincite delle ulteriori configurazioni vincenti che permettono di raggiungere la media prevista in ogni caso e condizione. Parimenti, la partita non termina fino a quando almeno i 4 secondi minimi di legge non sono trascorsi.

### **Preponderanza degli elementi di abilità**

La scheda realizza, con accorgimenti grafici e sonori, nonché con le regole del gioco e le fasi variabili, imprevedibili e non ripetitive di comportamento, un gioco di abilità che diverte il giocatore e lo appassiona. La non predicibilità a breve termine della macchina garantisce che l'attenzione rimanga alta per sfruttare eventuali momenti favorevoli con un comportamento piuttosto che un altro. Fermo restando che la macchina deve garantire la percentuale minima di legge delle vincite rispetto agli incassi, e che non può discostarsi troppo in eccesso rispetto a tale media (pena il mancato utile dei gestori), alcuni comportamenti di abilità del giocatore possono favorirne le vincite, a scapito di giocatori non così "bravi". Si può quindi concludere che la somma degli elementi di abilità hanno la prevalenza rispetto all'elemento aleatorio.

## **Divieto riproduzione delle regole del Poker**

Le regole sotto descritte del videogioco non ricalcano in alcun modo le regole del POKER, come è facilmente deducibile dalla loro descrizione. Non sono ammesse combinazioni come doppia coppia, scala, full, colore, scala colore, scala reale. Anche nel caso di tre o quattro simboli uguali la somiglianza con il gioco del POKER non esiste, in quanto i simboli devono essere consecutivi e su una linea di pagamento e il valore vinto dipende dalla figura, mentre nel poker tre simboli uguali pagano indipendentemente dalla loro posizione e senza tener conto del valore della carta.

## **Distribuzione delle vincite**

La massima vincita possibile è di 100 Euro per singola partita. Tale vincita viene erogata immediatamente e comporta il termine della partita in corso. E' possibile dal punto di vista statistico avere vincite ravvicinate in partite successive ma mai in maniera singolarmente predeterminabile o in alcun modo prevedibile dai giocatori o dal gestore.

## **Descrizione delle regole del gioco**

Il gioco si basa sull'abilità del giocatore (come previsto dalla legge ART. 110, COMMA 6, LETTERA A DEL T.U.L.P.S. e successive modificazioni) e consta di una partita della durata minima di 4 secondi. Il costo della partita è di €1.00, con possibilità di inserimento di monete da € 0.50 - €1.00 - €2.00 o solo €1.00 - €2.00, a seconda degli erogatori di monete usati all'interno dell'apparecchio di gioco. La vincita per partita ammonta ad un massimo di € 100 (cento euro) come previsto dalla Legge stessa.

Al giocatore viene data la possibilità di scegliere un gioco tra gli otto proposti nella schermata iniziale: tramite la pressione del tasto 1 si potrà cambiare il set di giochi selezionabili, mentre con i tasti 2, 3, 4 e 5 si potrà scegliere il gioco. Il giocatore potrà passare da un gioco all'altro ritornando alla schermata iniziale di scelta, premendo il tasto CAMBIA GIOCO all'interno dei giochi.



## CHICAGO

### TABELLA VINCITE

JOLLY		BET		25	50	100/200
sostituisce tutti i simboli franne i simboli BONUS e i SIMBOLI SPECIAL		x5	2500	5000	10000	
		x4	1250	2500	5000	
		x3	250	500	1000	

BET		25	50	100/200
x5	1500	3000	6000	
x4	500	1000	2000	
x3	75	150	300	

BET		25	50	100/200
x5	2000	4000	8000	
x4	625	1250	2500	
x3	100	200	400	

BET		25	50	100/200
x5	625	1250	2500	
x4	100	200	400	
x3	25	50	100	
x5	500	1000	2000	
x4	50	100	200	
x3	25	50	100	
x5	500	1000	2000	
x4	50	100	200	
x3	25	50	100	

BET		25	50	100/200
x5	1250	2500	5000	
x4	250	500	1000	
x3	50	100	200	
x5	1000	2000	4000	
x4	175	350	700	
x3	50	100	200	
x5	750	1500	3000	
x4	150	300	600	
x3	50	100	200	

**GIOCHI BONUS**

CON 3 SIMBOLI ENTRI NEL BONUS GAME SEXY RUOTA

CON 3 - 4 - 5 SIMBOLI ENTRI NEL BONUS GAME TIRI GRATIS

**SIMBOLI SPECIAL**

BONUS RAPINA

WILD

DINAMITE

TUTTE LE VINCITE SONO PAGATE PER COMBINAZIONI VINCENTI DA SINISTRA A DESTRA E DA DESTRA A SINISTRA.

La tabella vincite è sempre visibile all'inserimento delle monete premendo il tasto HELP/LIMITI e nel rigioco punti premendo il tasto HELP.

Per ogni simbolo è visualizzato:

- il numero di simboli di quel tipo che costituisce una configurazione vincente
- la vincita a seconda che si punti un bet da 25, 50, 100, 200 punti (quest'ultimo solo sui punti vinti).

La partita ha inizio premendo uno dei seguenti tasti:

**BET:** cambia la puntata totale;

**START:** accede direttamente alla fase di giro rulli.

Il gioco è costituito da un'unica fase in cui girano i rulli e generano dei simboli che possono dare una configurazione vincente come da tabella vincite, solo sulle linee selezionate. Tutte le vincite sono pagate sulle linee selezionate da sinistra a destra e da destra a sinistra, ad eccezione dei bonus che pagano ovunque e delle configurazioni di 5 simboli che pagano unicamente da sinistra.

Viene pagata solo una configurazione vincente per linea se formata da simboli adiacenti.

Le vincite bonus vengono sempre aggiunte a quelle sulle linee di pagamento.

Quando vengono rigiocati i punti vinti il colore dei rulli cambia. Terminati i punti, ritorna del colore standard.



Il simbolo **Jolly** è il JOLLY e sostituisce qualunque simbolo, contribuendo alla creazione di una o più configurazioni vincenti, ad eccezione dei simboli Wild, Dinamite, Tiri Gratis, Red Bomb e i due simboli Banca. Può apparire solo sui rulli 1, 2, 4 e 5.

Se il giocatore punta un bet minore o uguale a 100 punti le linee di pagamento sono 5; se punta un bet da 200 punti (solo con i punti vinti) le linee di pagamento diventeranno automaticamente 10.

Se per quattro volte di fila, nella stessa partita, si superano i 9500 punti si attiva il **Lucky Strike** che porta i punti a 10000.

Il giocatore, solo nel rigioco punti, premendo il tasto **AUTOPLAY** può attivare la modalità autoplay che si interromperà solo con la pressione di un tasto o quando uscirà un bonus.



Se il simbolo **Wild** è presente in una qualsiasi posizione del rullo 3, si espande per tutto il rullo, trasformandolo in **Wild**. Sostituisce tutti i simboli eccetto Jolly, Dinamite, Tiri Gratis, Red Bomb e i due simboli Banca. Il Wild si espande solo in presenza di almeno una linea vincente.

In base al numero di simboli Jolly presenti sui rulli durante il pagamento di una o più linee vincenti, verrà applicato un **Moltiplicatore** sulla vincita delle linee stesse:

- 1 simbolo: moltiplica la vincita x2
- 2 simboli: moltiplica la vincita x3
- 3 simboli: moltiplica la vincita x4
- 4 simboli: moltiplica la vincita x5.

Non verranno moltiplicate le vincite ottenute nei bonus.

### **BONUS SEXY RUOTA**



Si accede al Bonus Sexy Ruota se nella slot appaiono 3 simboli sui rulli 1, 3 e 5 in qualsiasi posizione.

Il giocatore potrà girare la ruota.

In base allo spicchio uscito, otterrà:

- **Bet x1:** viene pagata una vincita pari al bet
- **Bet x2:** viene pagata una vincita pari al doppio del bet
- **Bet x3:** viene pagata una vincita pari al triplo del bet
- **Retata:** termina il gioco
- **Strip Tease:** la ragazza si spoglia e viene pagata una vincita come da tabella vincite:

TABELLA VINCITE	GIACCA CAMICIA	GONNA	BABY DOLL	SLIP CALZE
BET 25:	250	375	625	1000
BET 50:	500	750	1250	2000
BET 100/200:	1000	1500	2500	4000


Il gioco terminerà quando uscirà Retata oppure quando lo strip tease è completo.

Se il giocatore non preme alcun tasto, dopo qualche secondo la luce inizia a ruotare automaticamente.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

## BONUS DINAMITE



Si attiva il Bonus Dinamite se nella slot appare il simbolo  in qualunque posizione. Il simbolo esploderà e l'esplosione si propagherà a tutti i simboli ad esso adiacenti in orizzontale, verticale e nelle due diagonali. Cadranno nuovi simboli che andranno a colmare il vuoto dell'esplosione, creando una nuova schermata di pagamento. In questo gioco non è possibile variare il bet.

## BONUS RAPINA



Si accede al Bonus Rapina se nella slot appaiono i due simboli Banca affiancati sulla stessa linea, in qualsiasi posizione. La banca si comporrà e apparirà sullo schermo un furgoncino che fugge. Nella fuga perderà dei sacchi di dollari, che la polizia raccoglierà, svelando la vincita misteriosa. In questo gioco non è possibile variare il bet.


## TIRI GRATIS



Si accede a tale bonus se nella slot appaiono almeno 3 simboli  in qualsiasi posizione. Verrà regalato un numero di tiri gratis dipendente dai simboli usciti:

- 3 simboli: 5 tiri gratis
- 4 simboli: 10 tiri gratis
- 5 simboli: 15 tiri gratis.



Se durante i tiri gratis appaiono nuovamente 3 o più simboli  in qualsiasi posizione, verranno sommati i corrispondenti tiri vinti a quelli già ottenuti in precedenza. Se il giocatore non preme alcun tasto, dopo qualche secondo ci sarà una partenza automatica dei rulli. In questo gioco non è possibile variare il bet.

## GIOCO FINALE

Se il giocatore vuole ritirare i punti accumulati fino a quel momento, ma non sono multipli di 100 (ad esempio: 250, 350, ecc...) entrerà nel gioco finale dove appariranno due insegne con i punti che si illumineranno alternativamente. Premendo start, a seconda del punteggio scelto, verrà immediatamente erogata la vincita arrotondata all'euro inferiore o superiore. Se il giocatore non preme alcun tasto, il gioco terminerà in automatico dopo alcuni secondi.



# POSEIDON

## TABELLA VINCITE

		BET	25	50	100 & 200
<b>JOLLY</b> SOSTITUISCE TUTTI I SIMBOLI TRANNE I SIMBOLI BONUS E I SIMBOLI SPECIAL	x5	2500	5000	10000	
	x4	1250	2500	5000	
	x3	250	500	1000	
<b>Golden Fish</b>	x5	1500	3000	6000	
	x4	500	1000	2000	
	x3	75	150	300	
<b>Blue Fish</b>	x5	2000	4000	8000	
	x4	625	1250	2500	
	x3	100	200	400	
<b>Diamonds</b>	x5	625	1250	2500	
	x4	100	200	400	
	x3	25	50	100	
<b>Clubs</b>	x5	500	1000	2000	
	x4	50	100	200	
	x3	25	50	100	
<b>Spades</b>	x5	500	1000	2000	
	x4	50	100	200	
	x3	25	50	100	
<b>Hearts</b>	x5	750	1500	3000	
	x4	150	300	600	
	x3	50	100	200	
<b>Starfish</b>	x5	1250	2500	5000	
	x4	250	500	1000	
	x3	50	100	200	
<b>Shell</b>	x5	1000	2000	4000	
	x4	175	350	700	
	x3	50	100	200	

**GIOCHI BONUS**  
 CON 3-4-5 SIMBOLI ENTRI NEI BONUS GAME  
 BONUS FORZIERI TIRI GRATIS GOLDEN FISH BONUS

**SIMBOLI SPECIAL**  
 WILD POSEIDON BONUS

TUTTE LE VINCITE SONO PAGATE PER COMBINAZIONI VINCENTI DA SINISTRA A DESTRA E DA DESTRA A SINISTRA.

La tabella vincite è sempre visibile all'inserimento delle monete premendo il tasto HELP/LIMITI e nel rigioco punti premendo il tasto HELP.

Per ogni simbolo è visualizzato:

- il numero di simboli di quel tipo che costituisce una configurazione vincente
- la vincita a seconda che si punti un bet da 25, 50, 100, 200 punti (quest'ultimo solo sui punti vinti).

La partita ha inizio premendo uno dei seguenti tasti:

**BET:** cambia la puntata totale;

**START:** accede direttamente alla fase di giro rulli.

Il gioco è costituito da un'unica fase in cui girano i rulli e generano dei simboli che possono dare una configurazione vincente come da tabella vincite, solo sulle linee selezionate. Tutte le vincite sono pagate sulle linee selezionate da sinistra a destra e da destra a sinistra, ad eccezione dei bonus che pagano ovunque e delle configurazioni di 5 simboli che pagano unicamente da sinistra.

Viene pagata solo una configurazione vincente per linea se formata da simboli adiacenti.

Le vincite bonus vengono sempre aggiunte a quelle sulle linee di pagamento.

Quando vengono rigiocati i punti vinti il colore dello sfondo cambia. Terminati i punti ritorna del colore standard.



Il simbolo **JOLLY** è il JOLLY e sostituisce qualunque simbolo, contribuendo alla creazione di una o più configurazioni vincenti, ad eccezione dei simboli Wild, Bonus Forzieri, Free Spins e Poseidon Bonus. Può apparire solo sui rulli 1, 2, 4 e 5.

Durante il Golden Fish Bonus non sostituisce il simbolo



Se il giocatore punta un bet minore o uguale a 100 punti le linee di pagamento sono 5; se punta un bet da 200 punti (solo con i punti vinti) le linee di pagamento diventeranno automaticamente 10.

Se per quattro volte di fila, nella stessa partita, si superano i 9500 punti si attiva il **Lucky Strike** che porta i punti a 10000.

Il giocatore, solo nel rigioco punti, premendo il tasto **AUTOPLAY** può attivare la modalità autoplay che si interromperà solo con la pressione di un tasto o quando uscirà un bonus.



Se il simbolo è presente in una qualsiasi posizione del rullo 3, si espande per tutto il rullo, trasformandolo in **Wild**. Sostituisce tutti i simboli eccetto Jolly, Bonus Forzieri, Free Spins e Poseidon Bonus.

Durante il Golden Fish Bonus non sostituisce il simbolo



. Il Wild si espande solo in presenza di almeno una linea vincente.

In base al numero di simboli Jolly presenti sui rulli durante il pagamento di una o più linee vincenti, verrà applicato un **Moltiplicatore** sulla vincita delle linee stesse:

- 1 simbolo: moltiplica la vincita x2
- 2 simboli: moltiplica la vincita x3
- 3 simboli: moltiplica la vincita x4
- 4 simboli: moltiplica la vincita x5.

Non verranno moltiplicate le vincite ottenute nei bonus.

## BONUS FORZIERI



Si accede a tale bonus se nella slot appaiono almeno 3 simboli **BONUS** in qualsiasi posizione. Al giocatore verrà data la possibilità di scegliere tra 5 forzieri.

A seconda del numero di simboli usciti otterrà:

- 3 simboli: 1 scelta
- 4 simboli: 2 scelte
- 5 simboli: 3 scelte.


Ogni forziere scelto si aprirà e pagherà una vincita misteriosa. L'ammontare totale delle vincite è maggiore per bet più elevati e dipende anche dal numero di simboli usciti.

Il giocatore vincerà la somma totale corrispondente ai forzieri scelti.

Se il giocatore non preme alcun tasto, dopo qualche secondo ci sarà una scelta automatica casuale.

In questo gioco non è possibile variare il bet.


## **GOLDEN FISH BONUS**

Si attiva tale bonus se nella slot appaiono almeno 3 simboli  in qualsiasi posizione.

I simboli Golden Fish, immergendosi, trasformano in bolle tutti i simboli seme presenti sui rulli in quel momento, rivelando la vincita del bonus:

- 3 simboli: 1 volta il bet per ogni seme
- 4 simboli: 2 volte il bet per ogni seme
- 5 simboli: 5 volte il bet per ogni seme.

## **BONUS POSEIDON**


Si accede a questo bonus se nella slot appaiono 2 simboli  sui rulli 1 e 5, allineati orizzontalmente.

Sui rulli apparirà una conchiglia che, aprendosi, rivelerà una vincita misteriosa.

Tale vincita verrà sommata ai punti vinti in precedenza.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

## **TIRI GRATIS**

Si accede a tale bonus se nella slot appaiono almeno 3 simboli  in qualsiasi posizione. Verrà regalato un numero di tiri gratis dipendente dai simboli usciti:

- 3 simboli: 5 tiri gratis
- 4 simboli: 10 tiri gratis
- 5 simboli: 15 tiri gratis.

Se durante i tiri gratis appaiono nuovamente 3 o più simboli  in qualsiasi posizione, verranno sommati i corrispondenti tiri vinti a quelli già ottenuti in precedenza.

Se il giocatore non preme alcun tasto, dopo qualche secondo ci sarà una partenza automatica dei rulli.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

## **GIOCO FINALE**

Se il giocatore vuole ritirare i punti accumulati fino a quel momento, ma non sono multipli di 100 (ad esempio: 250, 350, ecc...) entrerà nel gioco finale dove appariranno due monete con i punti che si illumineranno alternativamente. Premendo start, a seconda del punteggio scelto, verrà immediatamente erogata la vincita arrotondata all'euro inferiore o superiore. Se il giocatore non preme alcun tasto, il gioco terminerà in automatico dopo alcuni secondi.



## IL TESORO DEI PIRATI

### TABELLA VINCITE

The image shows a 'TABELLA VINCITE' (Winning Table) for the slot game 'Il Tesoro dei Pirati'. The table is presented on a wooden board background with various pirate-themed icons. It lists symbols and their corresponding payouts for different bet amounts (25, 50, 100, 200). The symbols include a Jolly pirate, a skull and crossbones, a ship, a pirate skull, a treasure chest, a cannon, a treasure map, a treasure chest with a key, a treasure chest with a key, a treasure chest with a key, and a treasure chest with a key. The table also includes a 'GIOCHI BONUS' section with 'BONUS CANNONI' and 'TIRI GRATIS', and a 'SIMBOLI SPECIAL' section with 'CASH-OUT', 'WILD', and 'BONUS PIOVRA'. At the bottom, it states: 'TUTTE LE VINCITE SONO PAGATE PER COMBINAZIONI VINCENTI DA SINISTRA A DESTRA E DA DESTRA A SINISTRA.'

		BET	25	50	100/200
	<b>JOLLY</b> sostituisce tutti i simboli tranne i simboli BONUS e i SIMBOLI SPECIAL				
	x5	2500	5000	10000	
	x4	1250	2500	5000	
	x5	2500	5000	10000	
	x4	1250	2500	5000	
	x3	250	500	1000	
	BET	25	50	100/200	
	x5	1500	3000	6000	
	x4	500	1000	2000	
	BET	25	50	100/200	
	x5	2000	4000	8000	
	x4	625	1250	2500	
	BET	25	50	100/200	
	x5	625	1250	2500	
	x4	190	380	760	
	BET	25	50	100/200	
	x5	500	1000	2000	
	x4	50	100	200	
	BET	25	50	100/200	
	x5	500	1000	2000	
	x4	50	100	200	
	BET	25	50	100/200	
	x5	1000	2000	4000	
	x4	175	350	700	
	BET	25	50	100/200	
	x5	750	1500	3000	
	x4	150	300	600	
<b>GIOCHI BONUS</b> CON 3-4-5 SIMBOLI ENTRI NEL BONUS GAME					
<b>BONUS CANNONI</b> <b>TIRI GRATIS</b>					
<b>SIMBOLI SPECIAL</b>					
<b>CASH-OUT</b> <b>WILD</b> <b>BONUS PIOVRA</b>					

La tabella vincite è sempre visibile all'inserimento delle monete premendo il tasto HELP/LIMITI e nel rigioco punti premendo il tasto HELP.

Per ogni simbolo è visualizzato:

- il numero di simboli di quel tipo che costituisce una configurazione vincente
- la vincita a seconda che si punti un bet da 25, 50, 100, 200 punti (quest'ultimo solo sui punti vinti).

La partita ha inizio premendo uno dei seguenti tasti:

**BET:** cambia la puntata totale;

**START:** accede direttamente alla fase di giro rulli.

Il gioco è costituito da un'unica fase in cui girano i rulli e generano dei simboli che possono dare una configurazione vincente come da tabella vincite, solo sulle linee selezionate. Tutte le vincite sono pagate sulle linee selezionate da sinistra a destra e da destra a sinistra, ad eccezione dei bonus che pagano ovunque e delle configurazioni di 5 simboli che pagano unicamente da sinistra.

Viene pagata solo una configurazione vincente per linea se formata da simboli adiacenti.

Le vincite bonus vengono sempre aggiunte a quelle sulle linee di pagamento.

Quando vengono rigiocati i punti vinti il colore dei rulli e dello sfondo cambiano. Terminati i punti ritornano del colore iniziale.



Il simbolo **JOLLY** è il JOLLY e sostituisce qualunque simbolo, contribuendo alla creazione di una o più configurazioni vincenti, ad eccezione dei simboli Wild, Piratessa, Moneta, i due simboli Piovra e i due simboli Cannone. Può apparire solo sui rulli 1, 2, 4 e 5.

Se il giocatore punta un bet minore o uguale a 100 punti le linee di pagamento sono 5; se punta un bet da 200 punti (solo con i punti vinti) le linee di pagamento diventeranno automaticamente 10.

Se per quattro volte di fila, nella stessa partita, si superano i 9500 punti si attiva il **Lucky Strike** che porta i punti a 10000.

Il giocatore, solo nel rigioco punti, premendo il tasto **AUTOPLAY** può attivare la modalità autoplay che si interromperà solo con la pressione di un tasto o quando uscirà un bonus.



Se il simbolo **WILD** è presente in una qualsiasi posizione del rullo 3, si espande per tutto il rullo, trasformandolo in **Wild**. Sostituisce tutti i simboli eccetto Jolly, Piratessa, Moneta, i due simboli Piovra e i due simboli Cannone. Il Wild si espande solo in presenza di almeno una linea vincente.

In base al numero di simboli Jolly presenti sui rulli durante il pagamento di una o più linee vincenti, verrà applicato un **Moltiplicatore** sulla vincita delle linee stesse:

- 1 simbolo: moltiplica la vincita x2
- 2 simboli: moltiplica la vincita x3
- 3 simboli: moltiplica la vincita x4
- 4 simboli: moltiplica la vincita x5.

Non verranno moltiplicate le vincite ottenute nei bonus.

### **BONUS CANNONI**



Si accede a tale bonus se nella slot appaiono almeno 3 simboli **BONUS** in qualsiasi posizione.

Al giocatore verrà data la possibilità di scegliere tra 5 cannoni.

A seconda del numero di simboli usciti otterrà:

- 3 simboli: 1 tiro
- 4 simboli: 2 tiri
- 5 simboli: 3 tiri.

Ogni nave scelta pagherà una vincita misteriosa. L'ammontare totale delle vincite è maggiore per bet più elevati e dipende anche dal numero di simboli usciti.

Il giocatore vincerà la somma totale corrispondente ai cannoni scelti.

Se il giocatore non preme alcun tasto, dopo qualche secondo ci sarà una scelta automatica casuale.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

## BONUS CASH OUT



Si accede a tale bonus se nella slot appaiono i 2 simboli Cannone sui rulli 1 e 5, allineati orizzontalmente.

I due cannoni si gireranno e si spareranno. Dall'esplosione partiranno delle scintille che scateneranno ulteriori esplosioni ai simboli:



Per ogni simbolo esploso si vincerà:

- 1 volta il bet se i cannoni sono sulla linea in alto
- 2 volte il bet se i cannoni sono sulla linea centrale
- 5 volte il bet se i cannoni sono sulla linea in basso.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

## BONUS PIOVRA



Tale bonus si attiva se nella slot appaiono i due simboli Piovra affiancati sulla stessa linea, in qualsiasi posizione.

La piovra si comporrà e aprirà un forziere, rivelando una vincita misteriosa.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

## TIRI GRATIS



Si accede a tale bonus se nella slot appaiono almeno 3 simboli in qualsiasi posizione.

Verrà regalato un numero di tiri gratis dipendente dai simboli usciti:

- 3 simboli: 5 tiri gratis
- 4 simboli: 10 tiri gratis
- 5 simboli: 15 tiri gratis.



Se durante i tiri gratis appaiono nuovamente 3 o più simboli in qualsiasi posizione, verranno sommati i corrispondenti tiri vinti a quelli già ottenuti in precedenza.

Se il giocatore non preme alcun tasto, dopo qualche secondo ci sarà una partenza automatica dei rulli.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

## GIOCO FINALE

Se il giocatore vuole ritirare i punti accumulati fino a quel momento, ma non sono multipli di 100 (ad esempio: 250, 350, ecc...) entrerà nel gioco finale dove appariranno due monete che si illumineranno alternativamente. Premendo start, a seconda del punteggio scelto, verrà immediatamente erogata la vincita arrotondata all'euro inferiore o superiore. Se il giocatore non preme alcun tasto, il gioco terminerà in automatico dopo alcuni secondi.



## INDIAN WOLF

### TABELLA VINCITE

TABELLA VINCITE				
 <b>JOLLY</b> sostituisce tutti i simboli tranne i simboli BONUS e i SIMBOLI SPECIAL	BET	25	50	100/200
	x5	2500	5000	10000
	x4	1250	2500	5000
	x3	250	500	1000
	BET	25	50	100/200
	x5	1500	3000	6000
	x4	500	1000	2000
	x3	75	150	300
	BET	25	50	100/200
	x5	2000	4000	8000
	x4	625	1250	2500
	x3	100	200	400
	BET	25	50	100/200
	x5	1500	3000	6000
	x4	500	1000	2000
	x3	75	150	300
	BET	25	50	100/200
	x5	625	1250	2500
	x4	100	200	400
	x3	25	50	100
	BET	25	50	100/200
	x5	500	1000	2000
	x4	50	100	200
	x3	25	50	100
	BET	25	50	100/200
	x5	500	1000	2000
	x4	50	100	200
	x3	25	50	100
<b>SIMBOLI SPECIAL</b> WILD MOLTIPLICA LE VINCITE X2	BET	25	50	100/200
	x5	1250	2500	5000
	x4	250	500	1000
	x3	50	100	200
	BET	25	50	100/200
	x5	1000	2000	4000
	x4	175	350	700
	x3	50	100	200
	BET	25	50	100/200
	x5	750	1500	3000
	x4	150	300	600
	x3	50	100	200
<b>GIOCHI BONUS</b> CON ALMENO 3 SIMBOLI BONUS LUPO    TIRI GRATIS    CHIEF BONUS    CON 2 SIMBOLI ALLINEATI BONUS ACCHIAPPASOGNI				
TUTTE LE VINCITE SONO PAGATE PER COMBINAZIONI VINCENTI DA SINISTRA A DESTRA E DA DESTRA A SINISTRA.				

La tabella vincite è sempre visibile all'inserimento delle monete premendo il tasto HELP/LIMITI e nel rigioco punti premendo il tasto HELP.

Per ogni simbolo è visualizzato:

- il numero di simboli di quel tipo che costituisce una configurazione vincente
- la vincita a seconda che si punti un bet da 25, 50, 100, 200 punti (quest'ultimo solo sui punti vinti).

La partita ha inizio premendo uno dei seguenti tasti:

**BET:** cambia la puntata totale;

**START:** accede direttamente alla fase di giro rulli.

Il gioco è costituito da un'unica fase in cui girano i rulli e generano dei simboli che possono dare una configurazione vincente come da tabella vincite, solo sulle linee selezionate. Tutte le vincite sono pagate sulle linee selezionate da sinistra a destra e da destra a sinistra, ad eccezione dei bonus che pagano ovunque e delle configurazioni di 5 simboli che pagano unicamente da sinistra.

Viene pagata solo una configurazione vincente per linea se formata da simboli adiacenti.

Le vincite bonus vengono sempre aggiunte a quelle sulle linee di pagamento.

Quando vengono rigiocati i punti vinti il colore dello sfondo cambia. Terminati i punti ritorna del colore standard.





Il simbolo **JOLLY** è il JOLLY e sostituisce qualunque simbolo, contribuendo alla creazione di una o più configurazioni vincenti, ad eccezione dei simboli Wild, Tiri Gratis, Bonus Lupo, Bonus Acchiappasogni, Moltiplicatore. Può apparire solo sui rulli 1, 2, 4 e 5.

Se il giocatore punta un bet minore o uguale a 100 punti le linee di pagamento sono 5; se punta un bet da 200 punti (solo con i punti vinti) le linee di pagamento diventeranno automaticamente 10.

Se per quattro volte di fila, nella stessa partita, si superano i 9500 punti si attiva il **Lucky Strike** che porta i punti a 10000.

Il giocatore, solo nel rigioco punti, premendo il tasto **AUTOPLAY** può attivare la modalità autoplay che si interromperà solo con la pressione di un tasto o quando uscirà un bonus.



Se il simbolo **Wild** è presente in una qualsiasi posizione del rullo 3, si espande per tutto il rullo, trasformandolo in **Wild**. Sostituisce tutti i simboli eccetto Jolly, Tiri Gratis, Bonus Lupo, Bonus Acchiappasogni, Moltiplicatore. Il Wild si espande solo in presenza di almeno una linea vincente.



Quando il simbolo **Moltiplicatore** appare in un qualunque punto della schermata di gioco, raddoppia le vincite durante il pagamento delle linee vincenti:

- 1 simbolo: moltiplica la vincita x2
- 2 simboli: moltiplica la vincita x4
- 3 simboli: moltiplica la vincita x8
- 4 simboli: moltiplica la vincita x16
- 5 simboli: moltiplica la vincita x32.

Non verranno moltiplicate le vincite ottenute nei bonus.

## BONUS LUPO



Si accede al Bonus Lupo se nella slot appaiono almeno 3 simboli **Bonus Lupo** in qualsiasi posizione. Al giocatore verrà data la possibilità di scegliere tra 5 simboli.

A seconda del numero di simboli usciti otterrà:

- 3 lupi: 1 scelta
- 4 lupi: 2 scelte
- 5 lupi: 3 scelte.

Ogni simbolo scelto farà apparire una vincita misteriosa. L'ammontare totale delle vincite è maggiore per bet più elevati e dipende anche dal numero di simboli usciti.

Il giocatore vincerà la somma totale corrispondente ai simboli scelti.

Se il giocatore non preme alcun tasto, dopo qualche secondo ci sarà una scelta automatica casuale.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

## BONUS ACCHIAPPASOGNI



Si accede a tale bonus se nella slot appaiono 2 simboli sui rulli 1 e 5, allineati orizzontalmente.

Sui rulli apparirà un acchiappasogni che rivelerà una vincita misteriosa.

Tale vincita verrà sommata ai punti vinti in precedenza.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

## CHIEF BONUS



Si attiva tale bonus se nella slot appaiono almeno 3 simboli in qualsiasi posizione.

Il capo indiano darà fuoco a tutti i simboli lettera presenti sui rulli in quel momento, rilevando la vincita del bonus:

- 3 simboli: 1 volta il bet per ogni simbolo lettera
- 4 simboli: 2 volte il bet per ogni simbolo lettera
- 5 simboli: 5 volte il bet per ogni simbolo lettera.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

## TIRI GRATIS



Si accede a tale bonus se nella slot appaiono almeno 3 simboli in qualsiasi posizione.

Verrà regalato un numero di tiri gratis dipendente dai simboli usciti:

- 3 simboli: 5 tiri gratis
- 4 simboli: 10 tiri gratis
- 5 simboli: 15 tiri gratis.

Se durante i tiri gratis appaiono nuovamente 3 o più simboli in qualsiasi posizione, verranno sommati i corrispondenti tiri vinti a quelli già ottenuti in precedenza.

Se il giocatore non preme alcun tasto, dopo qualche secondo ci sarà una partenza automatica dei rulli.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

## GIOCO FINALE

Se il giocatore vuole ritirare i punti accumulati fino a quel momento, ma non sono multipli di 100 (ad esempio: 250, 350, ecc...) entrerà nel gioco finale dove appariranno due acchiappasogni con i punti che si illumineranno alternativamente. Premendo start, a seconda del punteggio scelto, verrà immediatamente erogata la vincita arrotondata all'euro inferiore o superiore. Se il giocatore non preme alcun tasto, il gioco terminerà in automatico dopo alcuni secondi.

## HORSE RACE

### TABELLA VINCITE

<b>TABELLA VINCITE</b>																																																																																	
 <p><b>JOLLY</b> SOSTITUISCE TUTTI I SIMBOLI TRANNE I SIMBOLI BONUS e I SIMBOLI SPECIAL</p>		 <table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100 &amp; 200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>x5</td> <td>2500</td> <td>5000</td> <td>10000</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>1250</td> <td>2500</td> <td>5000</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>250</td> <td>500</td> <td>1000</td> </tr> </tbody> </table>		BET	25	50	100 & 200	x5	2500	5000	10000	x4	1250	2500	5000	x3	250	500	1000																																																														
BET	25	50	100 & 200																																																																														
x5	2500	5000	10000																																																																														
x4	1250	2500	5000																																																																														
x3	250	500	1000																																																																														
 <table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100 &amp; 200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>x5</td> <td>1500</td> <td>3000</td> <td>6000</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>500</td> <td>1000</td> <td>2000</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>75</td> <td>150</td> <td>300</td> </tr> </tbody> </table>	BET	25	50	100 & 200	x5	1500	3000	6000	x4	500	1000	2000	x3	75	150	300	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100 &amp; 200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>x5</td> <td>2000</td> <td>4000</td> <td>8000</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>625</td> <td>1250</td> <td>2500</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>100</td> <td>200</td> <td>400</td> </tr> </tbody> </table>	BET	25	50	100 & 200	x5	2000	4000	8000	x4	625	1250	2500	x3	100	200	400																																																
BET	25	50	100 & 200																																																																														
x5	1500	3000	6000																																																																														
x4	500	1000	2000																																																																														
x3	75	150	300																																																																														
BET	25	50	100 & 200																																																																														
x5	2000	4000	8000																																																																														
x4	625	1250	2500																																																																														
x3	100	200	400																																																																														
<table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100 &amp; 200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><b>K</b> x5</td> <td>625</td> <td>1250</td> <td>2500</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>100</td> <td>200</td> <td>400</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>25</td> <td>50</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td><b>Q</b> x5</td> <td>500</td> <td>1000</td> <td>2000</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>50</td> <td>100</td> <td>200</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>25</td> <td>50</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td><b>J</b> x5</td> <td>500</td> <td>1000</td> <td>2000</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>50</td> <td>100</td> <td>200</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>25</td> <td>50</td> <td>100</td> </tr> </tbody> </table>	BET	25	50	100 & 200	<b>K</b> x5	625	1250	2500	x4	100	200	400	x3	25	50	100	<b>Q</b> x5	500	1000	2000	x4	50	100	200	x3	25	50	100	<b>J</b> x5	500	1000	2000	x4	50	100	200	x3	25	50	100	<table border="1"> <thead> <tr> <th>BET</th> <th>25</th> <th>50</th> <th>100 &amp; 200</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> x5</td> <td>1250</td> <td>2500</td> <td>5000</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>250</td> <td>500</td> <td>1000</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>50</td> <td>100</td> <td>200</td> </tr> <tr> <td> x5</td> <td>1000</td> <td>2000</td> <td>4000</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>175</td> <td>350</td> <td>700</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>50</td> <td>100</td> <td>200</td> </tr> <tr> <td><b>A</b> x5</td> <td>750</td> <td>1500</td> <td>3000</td> </tr> <tr> <td>x4</td> <td>150</td> <td>300</td> <td>600</td> </tr> <tr> <td>x3</td> <td>50</td> <td>100</td> <td>200</td> </tr> </tbody> </table>	BET	25	50	100 & 200	 x5	1250	2500	5000	x4	250	500	1000	x3	50	100	200	 x5	1000	2000	4000	x4	175	350	700	x3	50	100	200	<b>A</b> x5	750	1500	3000	x4	150	300	600	x3	50	100	200
BET	25	50	100 & 200																																																																														
<b>K</b> x5	625	1250	2500																																																																														
x4	100	200	400																																																																														
x3	25	50	100																																																																														
<b>Q</b> x5	500	1000	2000																																																																														
x4	50	100	200																																																																														
x3	25	50	100																																																																														
<b>J</b> x5	500	1000	2000																																																																														
x4	50	100	200																																																																														
x3	25	50	100																																																																														
BET	25	50	100 & 200																																																																														
 x5	1250	2500	5000																																																																														
x4	250	500	1000																																																																														
x3	50	100	200																																																																														
 x5	1000	2000	4000																																																																														
x4	175	350	700																																																																														
x3	50	100	200																																																																														
<b>A</b> x5	750	1500	3000																																																																														
x4	150	300	600																																																																														
x3	50	100	200																																																																														
<p><b>GIOCHI BONUS</b>                  CON 3-4-5 SIMBOLI ENTRI NEL BONUS GAME:                  CORSA CAVALLI TIRI GRATIS PARATA</p>   		<p><b>SIMBOLI SPECIAL</b>                  WILD COPPA</p>  																																																																															
<p>TUTTE LE VINCITE SONO PAGATE PER COMBINAZIONI VINCENTI DA SINISTRA A DESTRA E DA DESTRA A SINISTRA.</p>																																																																																	

La tabella vincite è sempre visibile all'inserimento delle monete premendo il tasto HELP/LIMITI e nel rigioco punti premendo il tasto HELP.

Per ogni simbolo è visualizzato:

- il numero di simboli di quel tipo che costituisce una configurazione vincente
- la vincita a seconda che si punti un bet da 25, 50, 100, 200 punti (quest'ultimo solo sui punti vinti).

La partita ha inizio premendo uno dei seguenti tasti:

**BET:** cambia la puntata totale;

**START:** accede direttamente alla fase di giro rulli.

Il gioco è costituito da un'unica fase in cui girano i rulli e generano dei simboli che possono dare una configurazione vincente come da tabella vincite, solo sulle linee selezionate. Tutte le vincite sono pagate sulle linee selezionate da sinistra a destra e da destra a sinistra, ad eccezione dei bonus che pagano ovunque e delle configurazioni di 5 simboli che pagano unicamente da sinistra.

Viene pagata solo una configurazione vincente per linea se formata da simboli adiacenti.


Le vincite bonus vengono sempre aggiunte a quelle sulle linee di pagamento.

Quando vengono rigiocati i punti vinti il colore dello sfondo cambia. Terminati i punti ritorna del colore iniziale.



Il simbolo  è il JOLLY e sostituisce qualunque simbolo, contribuendo alla creazione di una o più configurazioni vincenti, ad eccezione dei simboli Wild, Coppa, Bonus Corsa, Tiri Gratis.




Durante il Bonus Parata non sostituisce il simbolo . Può apparire solo sui rulli 1, 2, 4 e 5.

Se il giocatore punta un bet minore o uguale a 100 punti le linee di pagamento sono 5; se punta un bet da 200 punti (solo con i punti vinti) le linee di pagamento diventeranno automaticamente 10.

Se per quattro volte di fila, nella stessa partita, si superano i 9500 punti si attiva il **Lucky Strike** che porta i punti a 10000.

Il giocatore, solo nel rigioco punti, premendo il tasto **AUTOPLAY** può attivare la modalità autoplay che si interromperà solo con la pressione di un tasto o quando uscirà un bonus.



Se il simbolo  è presente in una qualsiasi posizione del rullo 3, si espande per tutto il rullo, trasformandolo in **Wild**. Sostituisce tutti i simboli eccetto Jolly, Coppa, Bonus Corsa, Tiri Gratis. Durante il Bonus Parata non sostituisce il simbolo Tromba. Il Wild si espande solo in presenza di almeno una linea vincente.

In base al numero di simboli Jolly presenti sui rulli durante il pagamento di una o più linee vincenti, verrà applicato un **Moltiplicatore** sulla vincita delle linee stesse:

- 1 simbolo: moltiplica la vincita x2
- 2 simboli: moltiplica la vincita x3
- 3 simboli: moltiplica la vincita x4
- 4 simboli: moltiplica la vincita x5.

Non verranno moltiplicate le vincite ottenute nei bonus.

### BONUS CORSA



Si accede a tale bonus se nella slot appaiono almeno 3 simboli  in qualsiasi posizione.

Il giocatore si trova innanzi un pannello con 5 cavalli ad ognuno dei quali corrisponde una vincita: l'ammontare totale delle vincite dipende dal bet puntato e dal numero di simboli bonus usciti.

Si potrà cambiare l'ordine dei cavalli premendo un tasto.

I cavalli avanzano di un passo ogni volta che nella slot principale esce un cavallo del colore corrispondente. Il giocatore vincerà la somma corrispondente al cavallo giunto per primo all'arrivo.


### BONUS CASH OUT



Si accede a tale bonus se nella slot appaiono 2 simboli Coppa sui rulli 1 e 5, allineati orizzontalmente.

Apparirà un fantino vittorioso che trascinerà con sé la bandiera della vittoria, che mostrerà una vincita misteriosa.


## **BONUS PARATA**

Si attiva tale bonus se nella slot appaiono almeno 3 simboli  in qualsiasi posizione.


Il suono delle trombe farà risuonare le lettere in un'esplosione di note, rivelando la vincita del bonus:

- 3 simboli: 1 volta il bet per ogni lettera
- 4 simboli: 2 volte il bet per ogni lettera
- 5 simboli: 5 volte il bet per ogni lettera.

## **TIRI GRATIS**

Si accede a tale bonus se nella slot appaiono almeno 3 simboli  in qualsiasi posizione. Verrà regalato un numero di tiri gratis dipendente dai simboli usciti:

- 3 simboli: 5 tiri gratis
- 4 simboli: 10 tiri gratis
- 5 simboli: 15 tiri gratis.

Se durante i tiri gratis appaiono nuovamente 3 o più simboli  in qualsiasi posizione, verranno sommati i corrispondenti tiri vinti a quelli già ottenuti in precedenza.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

## **GIOCO FINALE**

Se il giocatore vuole ritirare i punti accumulati fino a quel momento, ma non sono multipli di 100 (ad esempio: 250, 350, ecc...) entrerà nel gioco finale dove appariranno due cavalli con i punti che si illumineranno alternativamente. Premendo start, a seconda del punteggio scelto, verrà immediatamente erogata la vincita arrotondata all'euro inferiore o superiore. Se il giocatore non preme alcun tasto, il gioco terminerà in automatico dopo alcuni secondi.



## PIERINO TENTA LA FORTUNA

### TABELLA VINCITE

TABELLA VINCITE				
 <b>JOLLY</b> sostituisce tutti i simboli tranne i SIMBOLI BONUS e i SIMBOLI SPECIAL	BET	25	50	100/200
	x5	1500	3000	6000
x4	500	1000	2000	
x3	75	150	300	
 <b>PIERINO</b> TENTATA LA FORTUNA	BET	25	50	100/200
	x5	2500	5000	10000
x4	1250	2500	5000	
x3	250	500	1000	
	BET	25	50	100/200
	x5	1500	3000	6000
	x4	500	1000	2000
	BET	25	50	100/200
	x5	2000	4000	8000
	x4	625	1250	2500
	BET	25	50	100/200
	x5	625	1250	2500
	x4	100	200	400
	BET	25	50	100/200
	x5	500	1000	2000
	x4	50	100	200
	BET	25	50	100/200
	x5	500	1000	2000
	x4	50	100	200
	BET	25	50	100/200
	x5	1250	2500	5000
	x4	250	500	1000
	BET	25	50	100/200
	x5	1000	2000	4000
	x4	175	350	700
	BET	25	50	100/200
	x5	750	1500	3000
	x4	150	300	600
	BET	25	50	100/200
	x5	150	300	600
	x4	50	100	200
<b>GIOCHI BONUS</b> CON ALMENO 3 SIMBOLI ENTRI NEL BONUS GAME				
 BONUS PORTE	 TIRI GRATIS	 BONUS CANCELLINO	 BONUS CASINÒ	 PIERINO
TUTTE LE VINCITE SONO PAGATE PER COMBINAZIONI VINCENTI DA SINISTRA A DESTRA E DA DESTRA A SINISTRA.				

La tabella vincite è sempre visibile all'inserimento delle monete premendo il tasto HELP/LIMITI e nel rigioco punti premendo il tasto HELP.

Per ogni simbolo è visualizzato:

- il numero di simboli di quel tipo che costituisce una configurazione vincente
- la vincita a seconda che si punti un bet da 25, 50, 100, 200 punti (quest'ultimo solo sui punti vinti).

La partita ha inizio premendo uno dei seguenti tasti:

**BET:** cambia la puntata totale;

**START:** accede direttamente alla fase di giro rulli.


Il gioco è costituito da un'unica fase in cui girano i rulli e generano dei simboli che possono dare una configurazione vincente come da tabella vincite, solo sulle linee selezionate. Tutte le vincite sono pagate sulle linee selezionate da sinistra a destra e da destra a sinistra, ad eccezione dei bonus che pagano ovunque e delle configurazioni di 5 simboli che pagano unicamente da sinistra.

Viene pagata solo una configurazione vincente per linea se formata da simboli adiacenti.

Le vincite bonus vengono sempre aggiunte a quelle sulle linee di pagamento.

Quando vengono rigiocati i punti vinti il colore dei rulli e dello sfondo cambiano. Terminati i punti ritornano del colore standard.




Il simbolo  è il JOLLY e sostituisce qualunque simbolo, contribuendo alla creazione di una o più configurazioni vincenti, ad eccezione dei simboli Bonus Cancellino, Tiri Gratis, Bonus Porte, Bonus Casinò e Wild. Può apparire solo sui rulli 1, 2, 4 e 5.

Se il giocatore punta un bet minore o uguale a 100 punti le linee di pagamento sono 5; se punta un bet da 200 punti (solo con i punti vinti) le linee di pagamento diventeranno automaticamente 10.

Se per quattro volte di fila, nella stessa partita, si superano i 9500 punti si attiva il **Lucky Strike** che porta i punti a 10000.

Il giocatore, solo nel rigioco punti, premendo il tasto **AUTOPLAY** può attivare la modalità autoplay che si interromperà solo con la pressione di un tasto o quando uscirà un bonus.



Se il simbolo  è presente in una qualsiasi posizione del rullo 3, si espande per tutto il rullo, trasformandolo in **Wild**. Sostituisce tutti i simboli eccetto Bonus Cancellino, Tiri Gratis, Bonus Porte, Jolly, Bonus Casinò. Il Wild si espande solo in presenza di almeno una linea vincente.


In base al numero di simboli Jolly presenti sui rulli durante il pagamento di una o più linee vincenti, verrà applicato un **Moltiplicatore** sulla vincita delle linee stesse:

- 1 simbolo: moltiplica la vincita x2
- 2 simboli: moltiplica la vincita x3
- 3 simboli: moltiplica la vincita x4
- 4 simboli: moltiplica la vincita x5.

Non verranno moltiplicate le vincite ottenute nei bonus.

### **BONUS PORTE**



Si accede al Bonus Porte se nella slot appaiono 3 simboli  nei rulli 1, 3 e 5 in qualsiasi posizione.

Si accede ad una schermata dove sono presenti 6 possibili vincite crescenti, visualizzate lateralmente.

Al giocatore verrà data la possibilità di scegliere tra 5 porte.

Pierino andrà a sbirciare dalla serratura della porta selezionata: se troverà la professoressa si accenderà la vincita successiva, se invece troverà la preside il gioco finirà e il giocatore incasserà l'ultima vincita raggiunta.

Il gioco termina quando viene trovata la preside o quando si raggiunge la vincita massima.

Se il giocatore non preme alcun tasto, dopo qualche secondo ci sarà una scelta automatica casuale.

In questo gioco non è possibile variare il bet.



## BONUS CANCELLINO



Si attiva il Bonus Cancellino se nella slot appaiono almeno 3 simboli in qualsiasi posizione.

I due amici, ridacchiando, cancelleranno tutti i brutti voti, sostituendoli con dei **10**, rivelando la vincita del bonus:

- 3 simboli: 1 volta il bet per ogni voto sostituito
- 4 simboli: 2 volte il bet per ogni voto sostituito
- 5 simboli: 5 volte il bet per ogni voto sostituito.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

## BONUS CASINO'

Si accede al Bonus Casinò se nella slot appaiono 3 simboli in qualsiasi posizione.



su i rulli 1, 3 e 5 in qualsiasi

Si accede ad una schermata dove sui rulli saranno presenti solo i simboli



e

Sul lato saranno presenti 4 possibili vincite, con un termometro dove si accumuleranno dei gettoni. Il giocatore avrà a disposizione 15 tiri bonus. Ad ogni tiro bonus, le vincite sulle linee accumuleranno gettoni che andranno ad incrementare il termometro, secondo la tabella vincite:

	AMICO	PROFESSORESSA	PIERINO
X3	5	10	15
X4	10	15	20
X5	15	20	25

Le vincite verranno pagate sulle linee vincenti da sinistra a destra e da destra a sinistra, ad eccezione delle configurazioni da 5 simboli che pagano unicamente da sinistra.

In base al livello di gettoni raggiunti alla fine dei 15 tiri bonus, si vincerà la cifra raggiunta dal termometro.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

## TIRI GRATIS



Si accede a tale bonus se nella slot appaiono almeno 3 simboli in qualsiasi posizione.

Verrà regalato un numero di tiri gratis dipendente dai simboli usciti:

- 3 simboli: 4 tiri gratis
- 4 simboli: 8 tiri gratis
- 5 simboli: 12 tiri gratis.



Se durante i tiri gratis appaiono nuovamente 3 o più simboli in qualsiasi posizione, verranno sommati i corrispondenti tiri vinti a quelli già ottenuti in precedenza.

Se il giocatore non preme alcun tasto, dopo qualche secondo ci sarà una partenza automatica dei rulli.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

All'ingresso ci si troverà davanti ad una schermata con 12 lavagnette, con materie diverse, e un mirino. Il mirino si può spostare premendo i tasti:

**tasto 2:** si sposta nella lavagnetta precedente

**tasto 4:** si sposta nella lavagnetta successiva.

Premendo start la lavagnetta viene colpita con la fionda e rivelerà un bonus misterioso:

- **+1** : aggiunge 1 tiro gratis
- **+2** : aggiunge 2 tiri gratis
- **+3** : aggiunge 3 tiri gratis
- **X2** : porta il moltiplicatore a 2
- **FINE** : finisce il gioco.

Se non viene premuto start, dopo qualche secondo ci sarà una scelta automatica casuale.

All'uscita della schermata delle lavagnette partiranno i tiri gratis. Durante i tiri gratis, le vincite delle varie schermate verranno moltiplicate dal valore del moltiplicatore attivo.

### **GIOCO FINALE**

Se il giocatore vuole ritirare i punti accumulati fino a quel momento, ma non sono multipli di 100 (ad esempio: 250, 350, ecc...) entrerà nel gioco finale dove appariranno due monete con i punti che si illumineranno alternativamente. Premendo start, a seconda del punteggio scelto, verrà immediatamente erogata la vincita arrotondata all'euro inferiore o superiore. Se il giocatore non preme alcun tasto, il gioco terminerà in automatico dopo alcuni secondi.

# KING FORTUNE

## TABELLA VINCITE

TABELLA VINCITE				
<b>JOLLY</b> sostituisce tutti i simboli tranne i SIMBOLI BONUS e i SIMBOLI SPECIAL				
	BET	25	50	100/200
	x5	2500	5000	10000
	x4	1250	2500	5000
	x3	250	500	1000
	BET	25	50	100/200
	x5	2500	5000	10000
	x4	1250	2500	5000
	x3	250	500	1000
	BET	25	50	100/200
	x5	1500	3000	6000
	x4	500	1000	2000
	x3	75	150	300
	BET	25	50	100/200
	x5	2000	4000	8000
	x4	625	1250	2500
	x3	100	200	400
	BET	25	50	100/200
	x5	625	1250	2500
	x4	100	200	400
	x3	25	50	100
	BET	25	50	100/200
	x5	500	1000	2000
	x4	50	100	200
	x3	25	50	100
	BET	25	50	100/200
	x5	500	1000	2000
	x4	50	100	200
	x3	25	50	100
	BET	25	50	100/200
	x5	1250	2500	5000
	x4	250	500	1000
	x3	50	100	200
	BET	25	50	100/200
	x5	1000	2000	4000
	x4	175	350	700
	x3	50	100	200
	BET	25	50	100/200
	x5	750	1500	3000
	x4	150	300	600
	x3	50	100	200
<b>GIOCHI BONUS</b>				
CON 3-4-5 SIMBOLI BONUS MONETE TIRI GRATIS		CON 1 SIMBOLO BONUS IMPERATORE		
				
<b>SIMBOLI SPECIAL</b>				
				
TUTTE LE VINCITE SONO PAGATE PER COMBINAZIONI VINCENTI DA SINISTRA A DESTRA E DA DESTRA A SINISTRA.				

La tabella vincite è sempre visibile all'inserimento delle monete premendo il tasto HELP/LIMITI e nel rigioco punti premendo il tasto HELP.

Per ogni simbolo è visualizzato:

- il numero di simboli di quel tipo che costituisce una configurazione vincente
- la vincita a seconda che si punti un bet da 25, 50, 100, 200 punti (quest'ultimo solo sui punti vinti).

La partita ha inizio premendo uno dei seguenti tasti:

**BET:** cambia la puntata totale;

**START:** accede direttamente alla fase di giro rulli.

Il gioco è costituito da un'unica fase in cui girano i rulli e generano dei simboli che possono dare una configurazione vincente come da tabella vincite, solo sulle linee selezionate. Tutte le vincite sono pagate sulle linee selezionate da sinistra a destra e da destra a sinistra, ad eccezione dei bonus che pagano ovunque e delle configurazioni di 5 simboli che pagano unicamente da sinistra.

Viene pagata solo una configurazione vincente per linea se formata da simboli adiacenti.

Le vincite bonus vengono sempre aggiunte a quelle sulle linee di pagamento.

Quando vengono rigiocati i punti vinti il colore dello sfondo cambia. Terminati i punti ritorna del colore standard.



Il simbolo **JOLLY** è il JOLLY e sostituisce qualunque simbolo, contribuendo alla creazione di una o più configurazioni vincenti, ad eccezione dei simboli Bonus Monete, Tiri Gratis, Bonus Imperatore, Wild, Bonus Fuochi d'Artificio e Moltiplicatore. Può apparire solo sui rulli 1, 2, 4 e 5.

Se il giocatore punta un bet minore o uguale a 100 punti le linee di pagamento sono 5; se punta un bet da 200 punti (solo con i punti vinti) le linee di pagamento diventeranno automaticamente 10.

Se per quattro volte di fila, nella stessa partita, si superano i 9500 punti si attiva il **Lucky Strike** che porta i punti a 10000.

Il giocatore, solo nel rigioco punti, premendo il tasto **AUTOPLAY** può attivare la modalità autoplay che si interromperà solo con la pressione di un tasto o quando uscirà un bonus.



Se il simbolo è presente in una qualsiasi posizione del rullo 3, si espande per tutto il rullo, trasformandolo in **Wild**. Sostituisce tutti i simboli eccetto Jolly, Bonus Monete, Tiri Gratis, Bonus Imperatore, Bonus Fuochi d'Artificio e Moltiplicatore. Il Wild si espande solo in presenza di almeno una linea vincente.



Quando il simbolo **Moltiplicatore** appare in qualunque punto della schermata di gioco, raddoppia le vincite durante il pagamento delle linee vincenti:

- 1 simbolo: moltiplica la vincita x2
- 2 simboli: moltiplica la vincita x4
- 3 simboli: moltiplica la vincita x8
- 4 simboli: moltiplica la vincita x16
- 5 simboli: moltiplica la vincita x32.

Non verranno moltiplicate le vincite ottenute nei bonus.

## BONUS MONETE



Si accede al Bonus Monete se nella slot appaiono 3 simboli **BONUS** in qualsiasi posizione.

Il giocatore si troverà davanti ad una schermata con 9 monete che si illumineranno a turno.

Premendo start potrà scegliere la moneta illuminata e scoprirà una vincita misteriosa.

In base al numero di simboli Moneta presenti sui rulli il giocatore avrà:

- 3 simboli: 1 scelta
- 4 simboli: 2 scelte
- 5 simboli: 3 scelte.

Se il giocatore non preme alcun tasto, dopo qualche secondo ci sarà una scelta automatica casuale.

In questo gioco non è possibile variare il bet.



## BONUS FUOCHI D'ARTIFICIO



Si attiva il Bonus Fuochi d'Artificio se nella slot appare il simbolo in qualsiasi posizione. Il simbolo esploderà e l'esplosione si propagherà a tutti i simboli ad esso adiacenti in orizzontale, verticale e nelle due diagonali. Cadranno nuovi simboli che andranno a colmare il vuoto dell'esplosione, creando una nuova schermata di pagamento.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

## BONUS IMPERATORE



Si accede al Bonus Imperatore se nella slot appare il simbolo sul rullo centrale, in qualsiasi posizione.

L'Imperatore inizierà a volare sulla sua nuvola rivelando una vincita misteriosa.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

## TIRI GRATIS



Si accede a tale bonus se nella slot appaiono almeno 3 simboli in qualsiasi posizione.

Verrà regalato un numero di tiri gratis dipendente dai simboli usciti:

- 3 simboli : 5 tiri gratis
- 4 simboli : 10 tiri gratis
- 5 simboli : 15 tiri gratis.



Se durante i tiri gratis appaiono nuovamente 3 o più simboli in qualsiasi posizione, verranno sommati i corrispondenti tiri vinti a quelli già ottenuti in precedenza.

Se il giocatore non preme alcun tasto, dopo qualche secondo ci sarà una partenza automatica dei rulli.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

## GIOCO FINALE

Se il giocatore vuole ritirare i punti accumulati fino a quel momento, ma non sono multipli di 100 (ad esempio: 250, 350, ecc...) entrerà nel gioco finale dove appariranno due riquadri con i punti che si illumineranno alternativamente. Premendo start, a seconda del punteggio scelto, verrà immediatamente erogata la vincita arrotondata all'euro inferiore o superiore. Se il giocatore non preme alcun tasto, il gioco terminerà in automatico dopo alcuni secondi.

## PIZZA EXPRESS

### TABELLA VINCITE

<b>TABELLA VINCITE</b>				
 <b>JOLLY</b> sostituisce tutti i simboli tranne i <b>SIMBOLI BONUS</b> e i <b>SIMBOLI SPECIAL</b>	<b>BET</b>	<b>25</b>	<b>50</b>	<b>100/200</b>
	x5	<b>2500</b>	<b>5000</b>	<b>10000</b>
	x4	<b>1250</b>	<b>2500</b>	<b>5000</b>
	x3	<b>250</b>	<b>500</b>	<b>1000</b>
 <b>BET</b>	<b>25</b>	<b>50</b>	<b>100/200</b>	
	x5	<b>1500</b>	<b>3000</b>	<b>6000</b>
	x4	<b>500</b>	<b>1000</b>	<b>2000</b>
	x3	<b>75</b>	<b>150</b>	<b>300</b>
 <b>BET</b>	<b>25</b>	<b>50</b>	<b>100/200</b>	
	x5	<b>2000</b>	<b>4000</b>	<b>8000</b>
	x4	<b>625</b>	<b>1250</b>	<b>2500</b>
	x3	<b>100</b>	<b>200</b>	<b>400</b>
 <b>BET</b>	<b>25</b>	<b>50</b>	<b>100/200</b>	
	x5	<b>625</b>	<b>1250</b>	<b>2500</b>
	x4	<b>100</b>	<b>200</b>	<b>400</b>
	x3	<b>25</b>	<b>50</b>	<b>100</b>
 <b>BET</b>	<b>25</b>	<b>50</b>	<b>100/200</b>	
	x5	<b>500</b>	<b>1000</b>	<b>2000</b>
	x4	<b>50</b>	<b>100</b>	<b>200</b>
	x3	<b>25</b>	<b>50</b>	<b>100</b>
 <b>BET</b>	<b>25</b>	<b>50</b>	<b>100/200</b>	
	x5	<b>500</b>	<b>1000</b>	<b>2000</b>
	x4	<b>50</b>	<b>100</b>	<b>200</b>
	x3	<b>25</b>	<b>50</b>	<b>100</b>
 <b>BET</b>	<b>25</b>	<b>50</b>	<b>100/200</b>	
	x5	<b>1250</b>	<b>2500</b>	<b>5000</b>
	x4	<b>250</b>	<b>500</b>	<b>1000</b>
	x3	<b>50</b>	<b>100</b>	<b>200</b>
 <b>BET</b>	<b>25</b>	<b>50</b>	<b>100/200</b>	
	x5	<b>1000</b>	<b>2000</b>	<b>4000</b>
	x4	<b>175</b>	<b>350</b>	<b>700</b>
	x3	<b>50</b>	<b>100</b>	<b>200</b>
 <b>BET</b>	<b>25</b>	<b>50</b>	<b>100/200</b>	
	x5	<b>750</b>	<b>1500</b>	<b>3000</b>
	x4	<b>150</b>	<b>300</b>	<b>600</b>
	x3	<b>50</b>	<b>100</b>	<b>200</b>
<b>GIOCHI BONUS</b> CON ALMENO 3 SIMBOLI ENTRI NEL BONUS GAME				
 BONUS TELEFONI	 TIRI GRATIS	 BONUS PIZZA EXPRESS		
<b>SIMBOLI SPECIAL</b> BONUS PIZZA SE ESCONO 5 SIMBOLI CHE FORMANO LA SCRITTA		 PIZZAIOLO WILD		
				
TUTTE LE VINCITE SONO PAGATE PER COMBINAZIONI VINCENTI DA SINISTRA A DESTRA E DA DESTRA A SINISTRA.				

La tabella vincite è sempre visibile all'inserimento delle monete premendo il tasto HELP/LIMITI e nel rigioco punti premendo il tasto HELP.

Per ogni simbolo è visualizzato:

- il numero di simboli di quel tipo che costituisce una configurazione vincente
- la vincita a seconda che si punti un bet da 25, 50, 100, 200 punti (quest'ultimo solo sui punti vinti).

La partita ha inizio premendo uno dei seguenti tasti:

**BET:** cambia la puntata totale;

**START:** accede direttamente alla fase di giro rulli.


Il gioco è costituito da un'unica fase in cui girano i rulli e generano dei simboli che possono dare una configurazione vincente come da tabella vincite, solo sulle linee selezionate. Tutte le vincite sono pagate sulle linee selezionate da sinistra a destra e da destra a sinistra, ad eccezione dei bonus che pagano ovunque e delle configurazioni di 5 simboli che pagano unicamente da sinistra.

Viene pagata solo una configurazione vincente per linea se formata da simboli adiacenti.

Le vincite bonus vengono sempre aggiunte a quelle sulle linee di pagamento.

Quando vengono rigiocati i punti vinti il colore dello sfondo cambia. Terminati i punti ritorna del colore standard.



Il simbolo  è il JOLLY e sostituisce qualunque simbolo, contribuendo alla creazione di una o più configurazioni vincenti, ad eccezione dei simboli Tiri Gratis, Bonus Telefoni, Wild, Bonus Pizza Express.

Non sostituisce le lettere  nel Bonus Pizza.  
Può apparire solo sui rulli 1, 2, 4 e 5.

Se il giocatore punta un bet minore o uguale a 100 punti le linee di pagamento sono 5; se punta un bet da 200 punti (solo con i punti vinti) le linee di pagamento diventeranno automaticamente 10.

Se per quattro volte di fila, nella stessa partita, si superano i 9500 punti si attiva il **Lucky Strike** che porta i punti a 10000.

Il giocatore, solo nel rigioco punti, premendo il tasto **AUTOPLAY** può attivare la modalità autoplay che si interromperà solo con la pressione di un tasto o quando uscirà un bonus.



Se il simbolo  è presente in una qualsiasi posizione del rullo 3, si espande per tutto il rullo, trasformandolo in **Wild**. Sostituisce tutti i simboli eccetto Tiri Gratis, Bonus Telefoni, Jolly, Bonus Pizza Express.

Non sostituisce le lettere  nel Bonus Pizza.

Il Wild si espande solo in presenza di almeno una linea vincente.


In base al numero di simboli Jolly presenti sui rulli durante il pagamento di una o più linee vincenti, verrà applicato un **Moltiplicatore** sulla vincita delle linee stesse:

- 1 simbolo: moltiplica la vincita x2
- 2 simboli: moltiplica la vincita x3
- 3 simboli: moltiplica la vincita x4
- 4 simboli: moltiplica la vincita x5.

Non verranno moltiplicate le vincite ottenute nei bonus.

## BONUS TELEFONI



Si accede a tale bonus se nella slot appaiono 3 simboli  nei rulli 1, 3 e 5 in qualsiasi posizione.

Si accede ad una schermata dove sono presenti 6 possibili vincite crescenti, visualizzate lateralmente. Al giocatore verrà data la possibilità di scegliere tra 5 telefoni colorati. Quando un telefono verrà scelto inizierà a squillare. Se una voce risponde si accenderà la vincita successiva, se invece suona occupato il gioco finirà e il giocatore incasserà l'ultima vincita raggiunta.

Il gioco finisce quando si trova occupato o quando si raggiunge la vincita massima.

Se il giocatore non preme alcun tasto, dopo qualche secondo ci sarà una scelta automatica casuale.

In questo gioco non è possibile variare il bet.



### BONUS PIZZA EXPRESS

Si accede a tale bonus se nella slot appaiono 3 simboli



sui rulli 1, 3 e 5 in qualsiasi

posizione.  
Si accede a una schermata dove sui rulli saranno presenti solo i simboli



. Sul lato saranno presenti 4 possibili vincite con un termometro dove si accumuleranno

dei gettoni. Il giocatore avrà a disposizione 15 tiri bonus. Ad ogni tiro le vincite sulle linee accumuleranno gettoni che andranno ad incrementare il termometro secondo la tabella vincite:

	CAMERIERE	CASSIERA	PIZZAIOLO
X3	5	10	15
X4	10	15	20
X5	15	20	25

Le vincite verranno pagate sulle linee vincenti da sinistra a destra e da destra a sinistra, ad eccezione delle configurazioni da 5 simboli che pagano unicamente da sinistra. A seconda del livello di gettoni raggiunto alla fine dei 15 tiri bonus, si vincerà la cifra raggiunta dal termometro. In questo gioco non è possibile variare il bet.

### BONUS PIZZA



Si accede a tale bonus se nella slot appare la scritta su una qualunque linea vincente, da sinistra verso destra.

Verrà immediatamente pagata una vincita secondo la tabella vincite:

BET 25	BET 50	BET 100/200
250 punti	500 punti	1000 punti

In questo gioco non è possibile variare il bet.

### TIRI GRATIS



Si accede a tale bonus se nella slot appaiono almeno 3 simboli sui rulli 1, 3 e 5 in qualsiasi posizione. Verrà regalato un numero di tiri gratis dipendente dai simboli usciti:

- 3 simboli: 4 tiri gratis
- 4 simboli: 8 tiri gratis
- 5 simboli: 12 tiri gratis.

Prima di accedere ai tiri gratis il giocatore si troverà davanti a una schermata con una base per pizza su un tagliere e 12 ingredienti.

Si può scegliere l'ingrediente da aggiungere alla pizza spostandosi con i tasti:

**tasto 2:** si sposta nell'ingrediente precedente

**tasto 4:** si sposta nell'ingrediente successivo.

Premendo start l'ingrediente viene preso e aggiunto alla pizza, rivelando un bonus misterioso:

- **+1:** aggiunge 1 tiro gratis
- **+2:** aggiunge 2 tiri gratis
- **+3:** aggiunge 3 tiri gratis
- **X2:** porta il moltiplicatore a 2
- **FINE:** finisce il gioco.

Se il giocatore non preme alcun tasto, dopo qualche secondo ci sarà una scelta automatica casuale.

All'uscita dalla schermata della pizza, partiranno i tiri gratis.



Se durante i tiri gratis appaiono nuovamente 3 o più simboli in qualsiasi posizione, verranno sommati i corrispondenti tiri vinti a quelli già ottenuti in precedenza.

In questo gioco non è possibile variare il bet.

### **GIOCO FINALE**

Se il giocatore vuole ritirare i punti accumulati fino a quel momento, ma non sono multipli di 100 (ad esempio: 250, 350, ecc...) entrerà nel gioco finale dove appariranno due monete con i punti che si illumineranno alternativamente. Premendo start, a seconda del punteggio scelto, verrà immediatamente erogata la vincita arrotondata all'euro inferiore o superiore. Se il giocatore non preme alcun tasto, il gioco terminerà in automatico dopo alcuni secondi.

#### **Conversione dei punti in euro**

La conversione dei punti vinti in euro avviene nei seguenti casi:

- al termine del gioco finale
- al raggiungimento della vincita massima (Euro 100)
- alla pressione del tasto fine solo per importi uguali o superiori al costo partita
- allo scadere del timeout.

I punti vengono convertiti in euro nella misura di un centesimo per punto fino ad un massimo di cento euro.

Con qualunque punteggio la vincita massima non supera mai i 100 Euro.

## **Soluzioni adottate per la promozione del gioco responsabile**

### **Visualizzazione dei messaggi AAMS**

Ogni messaggio viene visualizzato su una parte dello schermo, in una barra nera in basso sotto i tasti. Le scritte nella barra appaiono in tutte le schermate in cui il gioco può trovarsi e per almeno il tempo minimo indicato da AAMS. La visualizzazione del messaggio, inoltre, non influisce sull'andamento del gioco.

### **Visualizzazione degli Avvisi AAMS**

Gli avvisi AAMS vengono visualizzati a schermo intero per il tempo indicato da AAMS stesso. Tali avvisi sono "bloccanti" e impediscono l'inizio di una nuova partita fino alla loro scadenza.

### **Messaggi di avviso al giocatore circa il superamento dei limiti di tempo o di importo giocato fissati dal giocatore stesso**

Come previsto dalla legge è possibilità del giocatore di impostare il valore massimo in euro dell'importo che vuole giocare o di tempo attraverso la pressione del tasto corrispondente prima dell'inizio di una partita. Tale limite viene visualizzato, in fase di gioco, in alto a sinistra per i giochi Chicago, Poseidon, Horse Race, Pierino Tenta La Fortuna, King Fortune e Pizza Express, mentre in alto a destra per i giochi Il Tesoro dei Pirati e Indian Wolf. Una volta raggiunto il limite imposto viene visualizzato un messaggio per avvertire il giocatore.

IMPOSTAZIONE: si possono impostare i valori di tempo o importo dopo aver inserito le monete premendo il tasto corrispondente visualizzato a video. Si accede così ad una pagina che con alcuni brevi spiegazioni permette tale impostazione.

Dopo alcuni minuti di permanenza della macchina in stato demo i contatori vengono resettati.

## Riciclaggio dei componenti dell'apparecchio di gioco



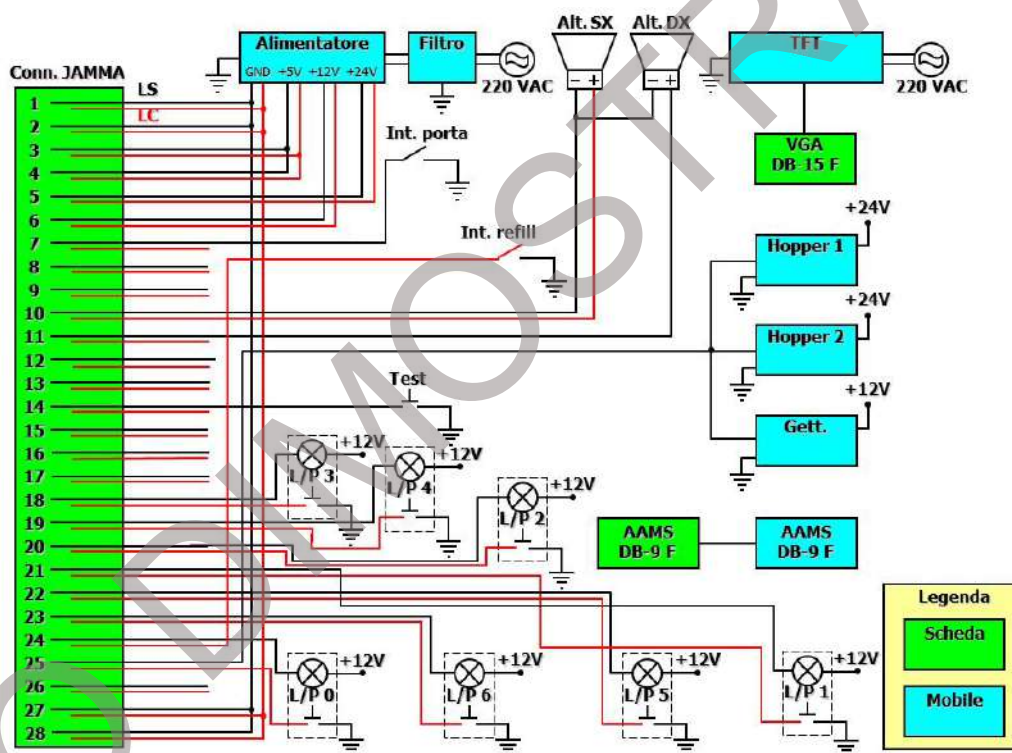
Le componenti elettroniche e le altre parti costituenti l'apparecchio di gioco NON devono essere smaltite come rifiuto domestico, ma secondo i requisiti della raccolta differenziata per i rifiuti speciali.

## Direttiva RoHS

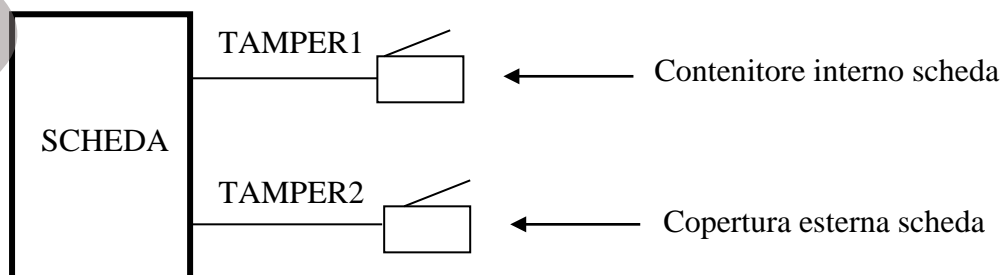
**RoHS** (Restriction of certain Hazardous Substances in electrical and electronic equipment - Restrizioni nell'impiego di determinate sostanze pericolose nelle apparecchiature elettriche ed elettroniche) è una Direttiva UE che limita l'impiego di alcune sostanze pericolose nella produzione di vari tipi di apparecchiature elettriche ed elettroniche, tra cui il piombo utilizzato nel processo di saldatura dei componenti sui circuiti stampati.

Fa parte di una serie di Direttive UE sull'ambiente ed è connessa alla Direttiva RAEE (Rifiuti di Apparecchiature Elettriche ed Elettroniche).

## Schema elettrico del mobile



## Schema elettrico dispositivi di anti-tamper



## **Certificato di conformità al modello omologato**

### **AUTOCERTIFICAZIONE**

La sottoscritta **GUASCHINO ANNA MARIA**, legale rappresentante della ditta richiedente l'omologa, attesta che l'Apparecchio elettronico da trattenimento denominato **MULTISLOT S**, identificato dai codici inseriti in copertina, è conforme all'esemplare che è stato sottoposto alla verifica tecnica per il conseguimento della certificazione di conformità alle prescrizioni di idoneità al gioco lecito.

**Luogo / Data: ALESSANDRIA 02/01/2019**

**Nome: GUASCHINO ANNA MARIA**

**Firma:** \_\_\_\_\_





## Appendice 1: NOTE OPERATIVE PER IL PREPARATORE DELLA APPARECCHIATURA

### SETTAGGIO E MESSA IN OPERA DELLA SCHEDA

Al fine di poter mettere correttamente in esercizio la scheda, si prega il personale tecnico di seguire i seguenti passi.

**ATTENZIONE: la scheda presenta un elevato consumo di corrente con conseguente produzione di calore, pertanto per poter funzionare correttamente necessita di una adeguata aerazione nel mobile.**

Alcuni componenti elettronici della scheda presentano una vita media non superiore ad anni 3.

**La scheda, il cui stampato può avere colorazioni differenti, può essere inserita in differenti tipi di contenitore interno e di copertura esterna, che potranno essere prodotti sia in lamiera zincata sia verniciata in qualsiasi colorazione.**

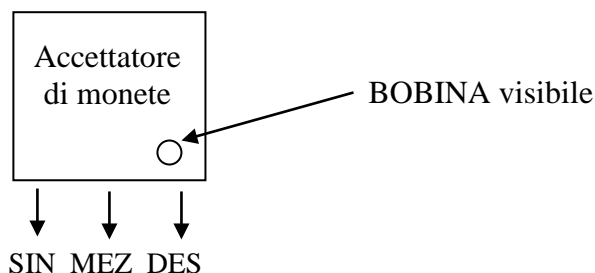
### COLLEGAMENTO DELLA SCHEDA

- Dotarsi di schema del connettore JAMMA e verificare tutti i collegamenti
- Verificare che sui pin lasciato vuoti nel cablaggio non vi sia nessun filo collegato
- Regolare l'alimentatore riferendosi al 12V che non deve risultare inferiore a 12V; il 5V non ha influenza
- Collegare la macchina al mobile
- Collegare il connettore al monitor
- Collegare la presa di rete
- Accendere
- La macchina dovrebbe stampare a video i check iniziali e presentare successivamente la schermata di gioco, lamentando eventualmente la mancanza di monete negli erogatori

### SISTEMAZIONE SORTER

- Entrare nella schermata HOPPER e posizionarsi sulla voce "sorter". E' possibile sistemare/variare il percorso delle monete attraverso il separatore in modo da poter incontrare la sistemazione degli erogatori presente sul mobile. La voce "sorter" presenta di fianco una dicitura del tipo (1-50-C), che significa 1 euro, 50cent, cassa oppure (2-1-C) che significa 2 euro, 1 euro e cassa. Agendo sulla voce sorter è possibile sistemare gli erogatori e la cassa in posizione destra, centrale e sinistra, in tutte le combinazioni possibili fino a trovare quella corretta per il mobile. Tale sorter va inteso vista accettatore lato bobina (vedi fig. sotto). La scheda parte con un'impostazione di fabbrica del tipo SORTER (2-1-C) SINDES MEZ.

**ATTENZIONE: le direzioni sono da intendersi guardando l'accettore di monete di fronte (bobina di accettazione coin visibile)**



quindi SIN-DES-MEZ significa che l'erogatore da 2€ è sistemato vista accettore lato bobina sinistra, l'erogatore da 1€ è sulla destra e la cassa è nella parte centrale.

- Una volta trovata la corretta sistemazione confermare la scelta con "esegui"

### REFILL INIZIALE

- Premere il pulsante "test"
- Proseguire attraverso le schermate fino ad arrivare alla schermata "Hopper": impostare i livelli iniziale e massimo per ciascun erogatore
- Procedere al refill manuale inserendo le monete, oppure impostare la quantità di monete degli erogatori da schermata e riempirli successivamente.

### SERIGRAFIE

Le serigrafie possono subire delle variazioni dovute alla stampa e necessarie per l'adeguamento alle diverse tipologie di cabinet, pur mantenendo sempre le informazioni stabilite dalla normativa vigente.

## **Appendice 2: Autodichiarazione di conformità CE**

Per il modello di apparecchio denominato **MULTISLOT S**

la sottoscritta **GUASCHINO ANNA MARIA**, in qualità di Legale Rappresentante della ditta produttrice **KERNEL S.R.L.** con sede in **VIA F. CILEA 5, 15121 ALESSANDRIA**

### **DICHIARA**

che il sopracitato modello di apparecchio di cui all'Art. 110 comma 6 lettera A del T.U.L.P.S. risulta conforme alle seguenti direttive comunitarie

**2014/30/UE (EMC)**

**2014/35/UE (LVD)**

e normative

**Norme EMC** EN 55014-2:1997 + A1:2001 + A2:2008 eccetto punti 5.5 e 5.7

**Norme LVD** EN 60335-2-82:2003 + A1:2008, Cl. 6, 7, 8, 13, 27  
EN 60335-1:2012

Alessandria, 11/01/2019

Firma  
Guaschino Anna Maria  
(Legale rappresentante)



## Appendice 3: Schema tasti

Il seguente schema tasti è puramente illustrativo e facoltativo.



**TASTO 0:** permette al giocatore, solo nel rigioco punti, di attivare la modalità autoplay.



**TASTO 1:** permette di chiedere il resto, la fine della partita e di ritirare i punti vinti.



**TASTO 2:** permette di accedere alle regole del gioco, alla classifica e alle schermate delle linee per prenderne visione; di impostare il massimo valore di tempo o coin come da legge.



**TASTO 3:** permette di regolare il volume.



**TASTO 4:** permette di ritornare al menu di scelta per cambiare gioco.



**TASTO 5:** permette di cambiare la puntata.



**TASTO 6:** permette di dare il via al giro rulli.

## **Appendice A: Elenco elementi compatibili dell'apparecchio di gioco**

### ***Accettatori di monete***

#### **Accettatore di monete principale:**

**Comestero RM5FCC (Comestero Group)**

#### **Accettatori di monete alternativi:**

**Alberici AL06V (Alberici S.p.A.)**

**Alberici AL66V (Alberici S.p.A.)**

**Alberici AL66V FG (Alberici S.p.A.)**

**Alberici AL05 (Alberici S.p.A.)**

**Alberici AL55 (Alberici S.p.A.)**

**Alex Elettronica S10 (Alex Elettronica S.r.l.)**

**Azkoyen Modular X66S/I cctalk Italia (Azkoyen)**

**Azkoyen L66S/I cctalk Italia (Azkoyen)**

**Azkoyen Modular X6-D2S (Azkoyen)**

**Comestero RM5 HD CCTALK (Comestero Group)**

**Money Controls SR3 (Money Controls)**

**Microhard H10 (Microhard S.r.l.)**

**NRI G-13 (NRI)**

**V<sup>2</sup> COLIBRI (NRI)**

**V<sup>2</sup> EAGLE (NRI)**

### ***Erogatori di monete***

#### **Erogatore di monete principale:**

**Cube Hopper Suzo MKII (Comestero Group)**

#### **Erogatori di monete alternativi:**

**Alberici CD Midi (Alberici S.p.A.)**

**Alberici CD Midi Triple Black (Alberici S.p.A.)**

**Alberici CD Maxi (Alberici S.p.A.)**

**Alberici Hopper One (Alberici S.p.A.)**

**Alberici Hopper One S11 (Alberici S.p.A.)**

**Alberici Hopper Kid (Alberici S.p.A.)**

**Asahi Seiko SCH-700 (Asahi Seiko)**

**Asahi Seiko SA 595 (Asahi Seiko)**

**Asahi Seiko SA 595 LC (Asahi Seiko)**

**Azkoyen (Azkoyen)**

**Azkoyen Rode U (Azkoyen)**

**Azkoyen Rode U-II (Azkoyen)**



**Azkoyen U PLUS (Azkoyen)**  
**Hopper Electronic Scale (Azkoyen): versione con PID PAYOUT SCALE**  
**Hopper Electronic Scale (Azkoyen): versione con PID PAYOUT\_ES**  
**Cube Hopper Suzo Duo (Comestero Group)**  
**Hopper Evolution (Comestero Group)**  
**Suzo Happ Flow Hopper (Comestero Group)**  
**Hopper HPRO 2024 (Paytec S.p.A.)**  
**Hopper Mod. F1 PRO1024 (Paytec S.p.A.)**  
**Hopper X3 Standard CCTALK / AES (Microhard S.r.l.)**  
**Hopper X5 Standard CCTALK / AES (Microhard S.r.l.)**  
**Hopper Rotativo Fast (VNE S.r.l.): PID UCH1-NOENCRYPT**  
**(come Hopper Mod. F1 PRO1024)**  
**Hopper Cubotto (VNE S.r.l.): PID HPOX3**  
**(come Hopper X3 Standard CCTALK / AES)**  
**Himecs Mini Hopper (Himecs)**  
**Money Controls Compact SBB M1/E1 (Money Controls)**  
**Money Controls MK4 (Money Controls)**  
**Money Controls SCH2Serial Compact Hopper MKII (Money Controls)**  
**NRI Currenza H<sup>2</sup> (NRI): versione con PID PAYOUT**  
**NRI Currenza H<sup>2</sup> (NRI): versione con PID CURRENZA H2**

### **Monitor**

#### **Monitor principale:**

**BLUEH LCD OPEN FRAME 17" (Hyundai)**

#### **Monitor alternativi:**

**LCD 17" FUJITSU (Fujitsu)**

**LCD 19" FUJITSU (Fujitsu)**

**A19 – B19 – P19-3 TCO-03 (Fujitsu)**

**BLUEH LCD OPEN FRAME 19" (Hyundai)**

**X71S-OF-19 (Hyundai)**

**Q.BELL 17" LCD (Q.Bell)**

**Q.BELL 19" LCD (Q.Bell)**

**Q.BELL 17" OPEN FRAME (Q.Bell)**

**Q.BELL 19" OPEN FRAME (Q.Bell)**

**Q.BELL 19" LED (Q.Bell)**

**AOC 17" LCD (AOC)**

**AOC 19" LCD (AOC)**

**AOC 19" LED (AOC)**

**WORLD TRADE 17" LCD (World Trade S.p.A.)**

**WORLD TRADE 19" LCD (World Trade S.p.A.)**

**ACER 17" TFT (Acer)**

**ACER 19" TFT (Acer)**

**LCD 17" AU Optronics (Optronics)**  
**LCD 19" AU Optronics (Optronics)**  
**AUO M190EG01 V0 (Optronics)**  
**HANNS-G 19" Open Frame LCD (HANNS-G)**  
**HANNS-G 19" LED (HANNS-G)**  
**HANNS-G HSG1275 (HANNS-G)**  
**IVG 17" (IVG)**  
**IVG 19" (IVG)**  
**LCD 17" O.F. (Cristaltec S.p.A.)**  
**LCD 19" O.F. (Cristaltec S.p.A.)**  
**INTERVIDEO 17" LCD (Intervideo)**  
**INTERVIDEO 19" LCD (Intervideo)**  
**INNOLUX 17" (INNOLUX)**  
**INNOLUX 19" (INNOLUX)**  
**GTT 17" LCD (GTT)**  
**GTT 19" LCD (GTT)**  
**SAMSUNG 17" (Samsung)**  
**SAMSUNG 19" (Samsung)**  
**RAFI - LCD 17" (RAFI)**  
**CHI MEI - LCD 17" (CHI MEI)**  
**CHI MEI - LCD 19" (CHI MEI)**  
**KF TFT 17" (KF)**  
**KF TFT 19" (KF)**  
**HANN STAR 17" (Hann Star)**  
**HANN STAR 19" (Hann Star)**  
**DELL 17" OF LCD (DELL)**  
**DELL 19" OF LCD (DELL)**  
**DELL 1905 FP 19" 4:3 (DELL)**  
**WEI-YA 17" LCD (Wei-Ya)**  
**WEI-YA 19" LCD (Wei-Ya)**  
**DAEWOO 17" TFT (Daewoo)**  
**GTA 17" LCD (GTA S.r.L.)**  
**GTA 19" LCD (GTA S.r.L.)**  
**GDS 17" (GDS)**  
**LCD TFT ASUS VW199DR (ASUS)**  
**EP190AD19EP LCD 19" (DATA MODUL)**  
**EP190CS50 (DATA MODUL)**  
**EP190AD50 (DATA MODUL)**  
**EP190AD105 (DATA MODUL)**  
**KT-L19-18 LCD 19" (KORTEK)**  
**KORTEK LS18B0C5-06 (KORTEK)**  
**KORTEK LS18BXP-06 (KORTEK)**  
**TG 190 ADP (TAERA GLOBAL)**  
**HYUNDAI LCD OPEN FRAME 17" (Hyundai)**

**HYUNDAI LCD OPEN FRAME 19" (Hyundai)**  
**INTERCOMP LCD 17" (INTERCOMP)**  
**INTERCOMP LCD 19" (INTERCOMP)**  
**CHUNGHWA LCD 17" (CHUNGHWA)**  
**CHUNGHWA LCD 19" (CHUNGHWA)**  
**DYNATRON LCD 19" (DYNATRON)**  
**LG 17" (LG)**  
**LG 19" (LG)**  
**M TREE LCD 19" (M TREE CO. LTD)**  
**M TREE GML185-S4C (M TREE CO. LTD)**  
**M TREE GML185-S3C (M TREE CO. LTD)**  
**RAYKO LCD 19" E960 SRD LED (RAYKO)**  
**KTC 19" (KTC)**  
**SAN MARINO GAMES 19" WIDE LCD/TFT (San Marino Games)**  
**SAN MARINO GAMES MOD. GSM 17" LCD/TFT (San Marino Games)**  
**HITACHI MOD. 995SHG (Hitachi )**  
**HANTARES MOD. MGG28 EQ (Hantares)**  
**HANTARES 17" (Hantares)**  
**WEI-YA MOD. M32171A (Wei-Ya)**  
**WEI-YA MOD. M35171 B0-0A (Wei-Ya)**  
**LCD 19" AKO (AKO)**  
**NOVOMATIC LCD/TFT 19"**  
**QUIXANT 19" LED**  
**RAIKO LCD 17" AKR**  
**RAIKO LCD 19" AKR**  
**RAIKO LCD 17" AKO**  
**RAIKO LCD 19" AKO**  
**NOVOMATIC AGI 190 (Novomatic)**  
**NOVOMATIC AGI 201 (Novomatic)**  
**NOVOMATIC AGI 201T (Novomatic)**  
**EIZO 17"**  
**EIZO 19"**  
**LCD 17" (Elettronic Video System)**  
**LCD 17" (TLK)**  
**CHANGE LCD 17" (Change)**  
**CHANGE LCD 19" (Change)**  
**BLOOM LCD 17" (Bloom)**  
**BRIMAX LCD 17" (Brimax)**  
**CRUUS LCD 17" (Cruus)**  
**GR. GAMES LCD 17" (GR. Games)**  
**ROYAL KID LCD 17" (Royal Kid)**  
**B5/P5/B6 19" VGA (Fujitsu)**

## **Appendice B: Elenco componenti non sensibili dell'apparecchio di gioco**

### ***Alimentatori***

#### **Alimentatore principale:**

**MEAN WELL MWP-608 (Mean Well)**

#### **Alimentatore alternativo:**

**MEAN WELL MWP-610/610P (Mean Well)**

**WEI-YA MOD. 15CG2 (Wei-Ya)**

**WEI-YA Wy 15ca 9a 24v (Wei-Ya)**

**WEI-YA MOD. P2051/P2051B (Wei-Ya)**

**WEI-YA MOD. P15/WY15 series (Wei-Ya)**

**WEI-YA MOD. P2050C (Wei-Ya)**

**WT310 COMPACT GF (GTS)**

**WT400 COMPACT (GTS)**

**Genna G. PS-8250X-Y (Genna Group S.r.l.)**

**MP-20220A/160A (Mighty Power Enterprises Ltd)**

**HANTARES PS220 (Hantares)**

**HUNTKEY V-POWER (Huntkey)**

**POWER MAN IP-P300AJ3 (Power Man)**

**INTERVIDEO FG2245 (Intervideo)**

**INTERVIDEO 2255 (Intervideo)**

### ***Mobili***

A fianco di ciascun cabinet si possono trovare gli elementi opzionali / alternativi, che apporterebbero allo stesso variazioni di carattere puramente estetico e che non ne altererebbero in alcun modo il suo corretto funzionamento.



**Mobile principale**  
**MARIM N/C (CONSTRUTTORE MARIM S.R.L.)**



*Particolare alternativo*



**Dimensioni:** Altezza: 178 cm - Larghezza: 47 cm - Profondità: 42 cm

**Mobili alternativi**  
**MARIM CHEAP (COSTRUTTORE MARIM S.R.L.)**



**Particolare alternativo**



*La serie pulsanti può essere di: colore, dimensione, posizione e quantità diversa da quelli riportati in fotografia.*

**Dimensioni:** Altezza: 176,5 cm - Larghezza: 45,7 cm - Profondità: 42 cm + 7,5 cm (maniglia)

**MARIM PLUS (COSTRUTTORE MARIM S.R.L.)**



*La serie pulsanti può essere di: colore, dimensione, posizione e quantità diversa da quelli riportati in fotografia.*

**Dimensioni:** Altezza: 187 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 50 cm

**MARIM LINE (COSTRUTTORE MARIM S.R.L.)**



**Dimensioni:** Altezza: 233 cm - Larghezza: 54 cm - Profondità: 53 cm



**MARIM CASINÒ 19 (COSTRUTTORE MARIM S.R.L.)**



**Dimensioni:** Altezza: 187 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 48 cm

**MARIM DUAL (COSTRUTTORE MARIM S.R.L.)**



*Particolari alternativi*



**Dimensioni:** Altezza: 187 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 45 cm

**DELITE (COSTRUTTORE MARIM S.R.L.)**



*Particolare alternativo*



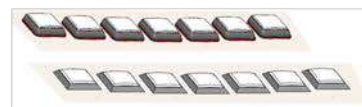
**Dimensioni:** Altezza: 168 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 54 cm

## QUEEN (COSTRUTTORE WIN-TEK S.R.L.)



Disponibile con plexiglass retroilluminato con logo del cliente

### Pulsantiere alternative



### Chiave elettrica

- su lato sinistro o destro del frontale;
- da una a tre chiavi, in conformità al cablaggio della scheda di gioco

Scritta **QUEEN** personalizzabile con logo/scritta cliente.

Personalizzabile anche con chiavistello di sicurezza per cassa moneta.



I materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva. Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo AAMS.

**Dimensioni:** Altezza: 190 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 47 cm



## JACK (COSTRUTTORE WIN-TEK S.R.L.)

Disponibile con plexiglass retroilluminato con logo del cliente



Piedistallo opzionale



Pulsantiere alternative



Disponibile con Seconda Chiave Refill e senza stampo logo WT su fianchi



I materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva. Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo AAMS.

**Dimensioni:** Altezza: 70 cm - Larghezza: 47 cm - Profondità: 45 cm



## PRINCE (COSTRUTTORE WIN-TEK S.R.L.)



### **Pulsantiere alternative**



### **Chiave elettrica**

- su lato sinistro o destro del frontale;
- da una a tre chiavi, in conformità al cablaggio della scheda di gioco

*I materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva. Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo AAMS.*

**Dimensioni:** Altezza: 175 cm - Larghezza: 40 cm - Profondità: 50 cm

## QUEEN II 13 (COSTRUTTORE WIN-TEK S.R.L.)



Disponibile con plexiglass retroilluminato con logo del cliente

### Variante nera



### Pulsantiere alternative



### Chiave elettrica

- su lato sinistro o destro del frontale;
- da una a tre chiavi, in conformità al cablaggio della scheda di gioco

Scritta WINTEK personalizzabile con logo/scritta cliente.

Personalizzabile anche con chiavistello di sicurezza per cassa moneta.



I materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva. Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo AAMS.

**Dimensioni:** Altezza: 190 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 47 cm

## WT TFT LINE (CONSTRUTTORE WIN-TEK S.R.L.)



Il mobile può:

- essere equipaggiato con una **torretta luminosa** con serigrafie personalizzate per i clienti. Le foto sotto sono puramente indicative, la forma della torretta varia a seconda della richiesta del cliente



- avere la **cupola esagonale**



- essere equipaggiato con **schedino contatore meccanico oppure elettronico**



- avere il **blocco sicurezza sportello corpo centrale e quello cassa monete base mobile**



Inoltre:

- il numero delle serrature è puramente indicativo e potrebbe subire modifiche nelle produzioni anche solo nella posizione
- il numero dei pulsanti è puramente indicativo e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8 come predisposizione
- l'alimentatore, come si evince dalla foto, si trova alloggiato all'interno del corpo centrale



I materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva. Nelle serigrafie del mobile verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo AAMS.

**Dimensioni:** Altezza: 180 cm - Larghezza: 45 cm - Profondità: 46 cm

## WT MISSUS M1 19 (COSTRUTTORE WIN-TEK S.R.L.)



Il mobile può:

- essere equipaggiato con una **torretta luminosa** con serigrafie personalizzate per i clienti. Le foto sotto sono puramente indicative, la forma della torretta varia a seconda della richiesta del cliente



- essere equipaggiato con **schedino contatore meccanico oppure elettronico**



- avere il **blocco sicurezza sportello corpo centrale e quello cassa monete base mobile**



Inoltre:

- il numero delle serrature è puramente indicativo e potrebbe subire modifiche nelle produzioni anche solo nella posizione
- il numero dei pulsanti è puramente indicativo e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8 come predisposizione



I materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva. Nelle serigrafie del mobile verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo AAMS.

**Dimensioni:** Altezza: 185 cm - Larghezza: 51 cm - Profondità: 45 cm



**WT M4 19 (COSTRUTTORE WIN-TEK S.R.L.)**



*Il mobile può avere un telecomando a infrarossi per regolazioni colori luci led.*



*I materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva. Nelle serigrafie del mobile verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo AAMS.*

**Dimensioni:** Altezza: 190,6 cm - Larghezza: 50,3 cm - Profondità: 63,5 cm



## ROUND SCREEN (COSTRUTTORE MAXIMA S.P.A.)



Disponibile anche con grafiche personalizzabili.

I materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva. Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo AAMS.

Il numero dei pulsanti è puramente indicativo e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8 come predisposizione.

### **Luci topper**

possibilità di applicare un topper nella parte superiore del cabinet: il mobile avrà una altezza maggiore di cm. 6,50.



### **Griglia audio**

possibilità di fornire il mobile con i due altoparlanti in vista.

### **Chiave elettrica**

possibilità di avere una sola chiave elettrica



### **Antiscasso**

possibilità di applicare sistema di antiscasso con relativo lucchetto.



**Dimensioni:** Altezza: 159,50 cm - Larghezza: 46 cm - Profondità: 55 cm

## TOWER SCREEN (COSTRUTTORE MAXIMA S.P.A.)



Disponibile anche in variante di colore blu, rosso, nero e con grafiche personalizzabili.

I materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva. Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo AAMS.

Il numero dei pulsanti è puramente indicativo e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8 come predisposizione.

### Chiavi elettriche dx/sx

- su lato sinistro o destro del frontale;
- da una a tre chiavi, in conformità al cablaggio della scheda di gioco



### Staffa inclinata

possibilità di montaggio monitor su staffa inclinata con grafica universale o contestualizzata al gioco nella plafoniera sopra al monitor



### Introduttore tipo "coin"

introduttore moneta opzionale



### Targhetta/finestra chiusa

presenza della targhetta identificativa del mobile o fessura c/finestra chiusa.



### Topper superiore

presenza di un topper superiore con le seguenti misure:

larghezza	cm. 47,30
profondità	cm. 7,80
altezza	cm. 29,40



### Esclusione casse frontali

possibilità di escludere le casse frontali



### Antiscasso

possibilità di applicare sistema di antiscasso con relativo lucchetto



**Dimensioni:** Altezza: 183,50 cm - Larghezza: 54 cm - Profondità: 58 cm

## TURBO SCREEN (COSTRUTTORE MAXIMA S.P.A.)



Disponibile anche con grafiche personalizzabili.

I materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva. Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo AAMS.

Il numero dei pulsanti è puramente indicativo e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8 come predisposizione.

### **Layout tastiera**

disponibile con le seguenti varianti di layout/colore dei tasti



### **Antiscasso**

possibilità di applicare sistema di antiscasso con relativo lucchetto



**Dimensioni:** Altezza: 176,50 cm - Larghezza: 45,50 cm - Profondità: 45 cm



## NEW TOWER (COSTRUTTORE MAXIMA S.P.A.)



Disponibile anche con varianti di colore rosso, blu e con grafiche personalizzabili.

I materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva. Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo AAMS.

Il numero dei pulsanti è puramente indicativo e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8 come predisposizione.

### Layout pulsantiera opzionale



### Chiave elettrica

- su lato sinistro o destro del frontale;
- da una a tre chiavi, in conformità al cablaggio della scheda di gioco



### Topper superiore

presenza di un topper superiore con le seguenti misure:

larghezza	cm. 47,30
profondità	cm. 7,80
altezza	cm. 29,40



### Antiscasso

possibilità di applicare sistema di antiscasso con relativo lucchetto



**Dimensioni:** Altezza: 192 cm - Larghezza: 56 cm - Profondità: 62 cm

## EASY (COSTRUTTORE MAXIMA S.P.A.)



Disponibile anche con plexiglass retroilluminato con logo del cliente, con grafiche personalizzabili e con colori led personalizzabili.

I materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva. Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo AAMS.

Il numero dei pulsanti è puramente indicativo e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8 come predisposizione.

### **Antiscasso**

possibilità di applicare sistema di antiscasso con relativo lucchetto



### **Topper superiore**

presenza di un topper superiore con le seguenti misure:

larghezza	cm. 47,30
profondità	cm. 7,80
altezza	cm. 29,40



**Dimensioni:** Altezza: 196 cm - Larghezza: 52 cm - Profondità: 50 cm



## **SLIM LINE (COSTRUTTORE T.B.M. S.R.L.)**



*Alcune produzioni possono essere equipaggiate con una seconda chiave refill di predisposizione sopra alla plancia e comunque il numero delle serrature è puramente indicativo e potrebbe subire delle modifiche nelle produzioni anche solo nella posizione.*



*Il colore, la forma e il numero dei pulsanti è puramente indicativo e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8 come predisposizione.*



*La cupola superiore del mobile può essere equipaggiata con un gioco di luci opzionale, in quel caso la cornice metallica è forata in prossimità delle luci.*



*Nelle produzioni più recenti la parte superiore del mobile è realizzata in metallo anziché in legno.*

*Il colore, i materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva. Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo AAMS.*

**Dimensioni:** Altezza: 180 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 45 cm

## FULL METAL (COSTRUTTORE T.B.M. S.R.L.)



*Il colore, la forma e il numero dei pulsanti è puramente indicativo e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8 come predisposizione.*



*La chiave del refill può essere posizionata a lato plancia o sopra alla plancia e comunque il numero delle serrature è puramente indicativo e potrebbe subire delle modifiche nelle produzioni anche solo nella posizione.*



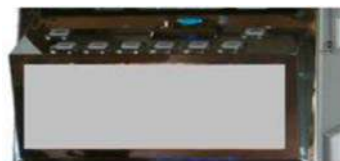
*Il colore, i materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva. Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo AAMS.*

**Dimensioni:** Altezza: 184 cm - Larghezza: 48 cm - Profondità: 46 cm

**REGAL (COSTRUTTORE T.B.M. S.R.L.)**



*Il colore, la forma e il numero dei pulsanti è puramente indicativo e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8 come predisposizione.*



*Il numero delle serrature è puramente indicativo e potrebbe subire delle modifiche nelle produzioni anche solo nella posizione.*



*Il colore, i materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva. Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo AAMS.*

**Dimensioni:** Altezza: 188,5 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 48 cm

**STEALTH ONE (COSTRUTTORE GAME SOLUTION S.R.L.)**



**Dimensioni:** Altezza: 177 cm - Larghezza: 47 cm - Profondità: 45 cm



**SHARK (COSTRUTTORE ELETTRONICA VIDEO GAMES S.P.A.)**



**Dimensioni:** Altezza: 190 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 48 cm



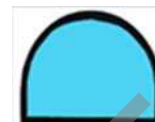
**ROXI (COSTRUTTORE CRISTALTEC S.P.A.)**



*Testatina senza luci cromata (opzionale)*



*Testatina senza luci verniciata (opzionale)*



*Roxi con cromature*



**Dimensioni:** Altezza: 180 cm - Larghezza: 47 cm - Profondità: 43 cm

## PRESTIGE (COSTRUTTORE CRISTALTEC S.P.A.)



*I cabinet possono avere testatine in acciaio, fiancate laterali, e sportelli inferiori con loghi personalizzati e luci di diverso colore. Tali elementi non influiscono in alcun modo con il funzionamento della macchina.*

### **Cupolino luminoso opzionale**



### **Accesso alimentatore**

*Il cabinet può avere una delle due tipologie di accesso all'alimentatore (la parte elettrica non varia):*

*alimentatore accessibile int.*



*alimentatore accessibile ext.*



**Dimensioni:** Altezza: 193 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 47 cm

## GLAMOUR (COSTRUTTORE CRISTALTEC S.P.A.)



Il cabinet può avere luci e loghi personalizzati con sportello anteriore, testatina, plancia pulsanti, vaschetta raccolta monete realizzati anche in materiale plastico di diverso colore:

- rosso
- verde
- arancio
- nero
- blue
- celeste
- viola
- giallo.

Esse non modificano in alcun modo le parti elettriche ed elettroniche della macchina stessa.

### Cupolino luminoso (Opzionale)



### Accesso alimentatore

Il cabinet può avere una delle due tipologie di accesso all'alimentatore (la parte elettrica non varia):

alimentatore accessibile int.



alimentatore accessibile ext.



### Testatina superiore

Può essere realizzata anche in metallo o con logo personalizzato.



### Sottoplancia

Può essere realizzato nella seguente forma con colorazioni e logo personalizzati



Lo sportello inferiore può essere privo di loghi oppure avere i loghi personalizzati



**Dimensioni:** Altezza: 193 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 47 cm

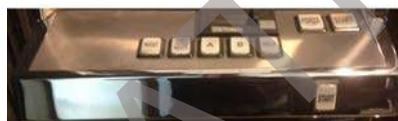
**CASINO TFT WB4 (COSTRUTTORE MERKUR GAMING ITALIA S.R.L.)**



*Disponibile anche con elemento non sensibile  
**Luci Topper***



***Pulsantiera alternativa***



*Il numero dei pulsanti è puramente indicativo  
e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8  
come predisposizione.*

**Dimensioni:** Altezza: 191,5 cm - Larghezza: 53 cm - Profondità: 55 cm

**MERKUR MOTION (COSTRUTTORE MERKUR GAMING ITALIA S.R.L.)**



Disponibile anche con elemento non sensibile  
**Luci Topper**



**Variante**



*Il numero dei pulsanti è puramente indicativo  
e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8  
come predisposizione.*

**Dimensioni:** Altezza: 187,7 cm - Larghezza: 58,3 cm - Profondità: 59,8 cm



## MERKUR MOTION SLIM (COSTRUTTORE MERKUR GAMING ITALIA S.R.L.)



Disponibile anche con elementi non sensibili:

- **Antiscasso** (possibilità di applicare un lucchetto)



- **Luci Topper**



*Il numero dei pulsanti è puramente indicativo e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8 come predisposizione.*

**Dimensioni:** Altezza: 183 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 54 cm

**VORTEX (COSTRUTTORE ITALGIOCHI 2001 S.R.L.)**



**Dimensioni:** Altezza: 193 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 52 cm

**TWISTER (COSTRUTTORE ITALGIOCHI 2001 S.R.L.)**



**Dimensioni:** Altezza: 184 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 42 cm

**MAEL 501 (COSTRUTTORE ITALGIOCHI 2001 S.R.L.)**



*È disponibile anche nelle combinazioni di colore blu-giallo, blu-bordeaux, blu-grigio-rosso, blu-rosso-giallo, blu-arancione-verde acido.*

**Dimensioni:** Altezza: 180 cm - Larghezza: 47 cm - Profondità: 47 cm

## CASINÒ (COSTRUTTORE X-TEK S.R.L.)



Al mobile, sia in versione con monitor 17" TFT sia 19" TFT, può essere, a richiesta del cliente:

- inserita una **cupola superiore**
- inserita una **pulsantiera alternativa**, con le stesse funzionalità della pulsantiera originale
- può avere, sempre a fini puramente estetici, la **cromatura della parte frontale**, ove è alloggiata la pulsantiera ed il frontale del monitor.

Questi componenti non comportano nessuna interazione né con la scheda di gioco né con le periferiche del mobile.



Frontale opzionale



Le serigrafie riporteranno le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: nome del gioco, costruttore, vincita massima, costo partita, divieto di gioco ai minori di anni 18 e logo AAMS.

**Dimensioni:** Altezza: 170 cm - Larghezza: 46 cm - Profondità: 40 cm



**DIAMANTE (COSTRUTTORE X-TEK S.R.L.)**



*Sul mobile i due pulsanti aggiuntivi non vengono utilizzati, sono puramente un fattore estetico.*

*Le serigrafie riporteranno le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: nome del gioco, costruttore, vincita massima, costo partita, divieto di gioco ai minori di anni 18 e logo AAMS.*

**Dimensioni:** Altezza: 184 cm - Larghezza: 56 cm - Profondità: 50 cm

**OSCAR (COSTRUTTORE X-TEK S.R.L.)**



*Le serigrafie riporteranno le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: nome del gioco, costruttore, vincita massima, costo partita, divieto di gioco ai minori di anni 18 e logo AAMS.*

**Dimensioni:** Altezza: 187 cm - Larghezza: 51 cm - Profondità: 41 cm

## THE MASK LCD (COSTRUTTORE BERNARDI EUGENIO)



È disponibile anche con:

- **Luci cupola**
- **Ufo**
- **Catenaccio**
- **poggiapiedi**
- **tasca PDA**
- **blindatura**

*Inoltre colorazioni sportello anteriore, monitor, pulsanti con copri pulsanti satinato, possono variare ed essere di colore grigio o nero.*



**Dimensioni:** Altezza: 175 cm - Larghezza: 45 cm - Profondità: 42 cm

**NEW JOKER (COSTRUTTORE DITTA INDIVIDUALE ANTONIO RIPEPI)**



**Dimensioni:** Altezza: 186 cm - Larghezza: 50,5 cm - Profondità: 46 cm

**CASINÒ ITALIA (COSTRUTTORE SMA GROUP S.R.L.)**



**Dimensioni:** Altezza: 188 cm - Larghezza: 49,5 cm - Profondità: 44 cm



**MINI (COSTRUTTORE SAN REMO GAMES S.R.L.)**



**Dimensioni:** Altezza: 162 cm - Larghezza: 44,5 cm - Profondità: 47,5 cm

**MG3 (COSTRUTTORE SISAL ENTERTAINMENT S.P.A.)**



**Dimensioni:** Altezza: 145 cm - Larghezza: 45 cm - Profondità: 53 cm

**MG5 (COSTRUTTORE SISAL ENTERTAINMENT S.P.A.)**



**Dimensioni:** Altezza: 187 cm - Larghezza: 56 cm - Profondità: 51 cm

**CHARLESTON (COSTRUTTORE T&T INTERNATIONAL S.R.L.)**



**Cornice alternativa**

Può essere di colore grigio o cromato



**Sportello alternativo**

Può essere di colore nero o cromato



**Scritta "Charleston" alternativa**

Può essere di colore grigio o cromato



**Tubo poggiapiedi alternativo**

Può essere di colore grigio o cromato



**Dimensioni:** Altezza: 180/184 cm (in base allo zoccolo poggiapiedi) - Larghezza: 49 cm -  
Profondità: 45 cm

## ELEKTRA (COSTRUTTORE T&T INTERNATIONAL S.R.L.)



*Particolare alternativo tipo 1*



*Particolare alternativo tipo 2*



*Profili Elektra anche con cave luminose*



Può essere inserito il **telecomando luci "controller"** utilizzabile esclusivamente per il controllo GRB dei led.



L'apparecchio può subire delle modifiche con la sostituzione di altre testate (vedi foto) e può variare anche il colore della verniciatura dell'apparecchio.

Le testate non includono parti elettriche.

La porta superiore può essere fornita con una serie di led laterali e nella parte vicina alla serigrafia (vedi foto).

**Dimensioni:** Altezza: 180/188 cm - Larghezza: 49/51 cm - Profondità: 46 cm (altezza e larghezza possono variare in base alla composizione dell'apparecchio)



## SKY SLOT (COSTRUTTORE HIGHLIGHT OF THE GAMES S.R.L.)



**Topper**



**Testina senza luci**



*Il numero delle serrature è puramente indicativo e potrebbe subire delle modifiche nelle produzioni anche solo nella posizione.*

*Il numero dei pulsanti è puramente indicativo e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8 come predisposizione.*



*Il mobile può essere fornito in versione colorato di nero o cromato.*

*Nelle serigrafie del mobile verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa: nome del gioco, costruttore, vincita massima, costo partita, divieto di gioco ai minori di anni 18 e logo AAMS.*

**Dimensioni:** Altezza: 187 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 55 cm

## SKY SLOT TWIN (COSTRUTTORE HIGHLIGHT OF THE GAMES S.R.L.)



**Topper**



**Sportello alternativo**



**Testina con luci**



*Il numero delle serrature è puramente indicativo e potrebbe subire delle modifiche nelle produzioni anche solo nella posizione.*

*Il numero dei pulsanti è puramente indicativo e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8 come predisposizione.*



*Il mobile può essere fornito in versione colorato di nero o cromato.*

*Nelle serigrafie del mobile verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa: nome del gioco, costruttore, vincita massima, costo partita, divieto di gioco ai minori di anni 18 e logo AAMS.*

**Dimensioni:** Altezza: 194 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 49 cm

## SKY PREMIUM (COSTRUTTORE HIGHLIGHT OF THE GAMES S.R.L.)



**Topper**



**Testina senza luci**



*Il numero delle serrature è puramente indicativo e potrebbe subire delle modifiche nelle produzioni anche solo nella posizione.*

*Il numero dei pulsanti è puramente indicativo e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8 come predisposizione.*



*Il mobile può essere fornito in versione colorato di nero o cromato.*

*Nelle serigrafie del mobile verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa: nome del gioco, costruttore, vincita massima, costo partita, divieto di gioco ai minori di anni 18 e logo AAMS.*

**Dimensioni:** Altezza: 185 cm - Larghezza: 48 cm - Profondità: 43 cm

**SMART BOX (COSTRUTTORE HIGHLIGHT OF THE GAMES S.R.L.)**



*Nelle serigrafie del mobile verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa: nome del gioco, costruttore, vincita massima, costo partita, divieto di gioco ai minori di anni 18 e logo AAMS.*

**Dimensioni:** Altezza: 67 cm - Larghezza: 47,5 cm - Profondità: 38,5 cm

## APOLLO (COSTRUTTORE EMPORIO GAMES S.R.L.)



Disponibile anche nella variante:



Inoltre può montare:

- **diverse plance**, sulle quali il pulsante n. 8 è puramente un fattore estetico
- **elemento decorativo "banana"** illuminato a led colorati (dimensioni: h 13 cm x l 39 cm x p 4 cm) da applicare sopra al mobile da gioco.

Tali elementi non influiscono in alcun modo sul funzionamento della macchina.

Il pulsante n. 8 sulla plancia è puramente un fattore estetico.



**Dimensioni:** Altezza: 177 cm - Larghezza: 46 cm - Profondità: 42 cm



## CIRCUS (COSTRUTTORE EMPORIO GAMES S.R.L.)



Può avere le seguenti varianti:

- il **frontale** può anche ospitare il singolo monitor sotto e la serigrafia di gioco sopra



- nel plexiglass della serigrafia sotto ci possono essere **una o due serrature elettroniche** in base al funzionamento del gioco



- la **pulsantiera** può essere in acciaio o in ferro verniciato dello stesso colore del mobile. Il pulsante n. 8 sulla plancia è puramente un fattore estetico

- può montare l'**elemento decorativo "orologio"** illuminato a led e neon (dimensioni: h 26 cm x l 48 cm x p 5 cm) da applicare sopra al mobile da gioco.



**Dimensioni:** Altezza: 210 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 50 cm

## CIRCUS MAXI 19" (COSTRUTTORE EMPORIO GAMES S.R.L.)



Può montare l'**elemento decorativo "orologio"** illuminato a led e neon (dimensioni: h 26 cm x l 48 cm x p 5 cm) da applicare sopra al mobile da gioco.



Il pulsante n. 8 sulla plancia è puramente un fattore estetico.

**Dimensioni:** Altezza: 190 cm - Larghezza: 56 cm - Profondità: 59 cm

**CIRCUS BAND (COSTRUTTORE EMPORIO GAMES S.R.L.)**



*Nel mobile Circus Band ci sono 9 pulsanti perché i due più grossi alle due estremità funzionano come pulsanti START ausiliari in aggiunta a quello piccolo.*

**Dimensioni:** Altezza: 103 cm - Larghezza: 74,5 cm - Profondità: 52,5 cm

## ZEUS (COSTRUTTORE EMPORIO GAMES S.R.L.)



Può montare:

- la **cupola** con forme e dimensioni, compreso il logo, diverse pur mantenendo la stessa componentistica
- lo **sportello** con loghi diversi
- una **plancia differente**. Il pulsante n. 8 sulla plancia è puramente un fattore estetico.



- variante **gancio sicurezza porta e sportello cassa**



- **totem** opzionale, le cui luci e loghi possono variare



Questi elementi non influiscono sul funzionamento dell'apparecchio.

**Dimensioni:** Altezza: 192 cm - Larghezza: 46 cm - Profondità: 43 cm

**LUCKY CABINET (COSTRUTTORE EMPORIO GAMES S.R.L.)**



*Può montare una **cupola** opzionale*



**Dimensioni:** Altezza: 176 cm - Larghezza: 49 cm - Profondità: 41 cm



**SIRA SLIM (COSTRUTTORE EMPORIO GAMES S.R.L.)**



**Opzione UFO**



**Opzione Catenaccio**



**Opzione Portina**



**Dimensioni:** Altezza: 173 cm - Larghezza: 46 cm - Profondità: 52 cm

**SIRA DOUBLE (COSTRUTTORE EMPORIO GAMES S.R.L.)**



**Opzione UFO**



**Opzione Catenaccio**



**Opzione Portina**



*Il numero dei pulsanti è puramente indicativo e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8 come predisposizione.*

**Dimensioni:** Altezza: 195 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 53 cm

## ARTIS (COSTRUTTORE NOVOMATIC ITALIA S.P.A.)



### **Elementi opzionali variabili**

(Trattasi di variazioni di carattere puramente estetico, che non alterano in alcun modo il corretto funzionamento dell'apparecchio).

#### **Ufotower opzionale**



Il **logo della rialzina** può subire variazioni estetiche (personalizzazioni su richiesta del cliente)



Le **serigrafie** possono subire variazioni estetiche (inserimento loghi personalizzati su richiesta del cliente)

Il **pedistallo** può subire variazioni estetiche, sia nella forma della carpenteria, che nei loghi che possono essere personalizzati su richiesta del cliente



Lo **sportello** può subire variazioni estetiche



**Dimensioni:** Altezza: 183 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 43 cm

## MODUS (COSTRUTTORE NOVOMATIC ITALIA S.P.A.)



### Elementi opzionali variabili

(Trattasi di variazioni di carattere puramente estetico, che non alterano in alcun modo il corretto funzionamento dell'apparecchio).

#### **Rialzina alternativa senza altoparlanti**



Il **logo della rialzina** può subire variazioni estetiche (personalizzazioni su richiesta del cliente)



Il **display programmabile** può subire variazioni estetiche (personalizzazioni su richiesta del cliente)



La **posizione delle serrature** può variare a seconda dell'utilizzo.

Le **serigrafie di plancia e rialzina** possono subire variazioni estetiche (inserimento loghi personalizzati su richiesta del cliente).

La **plancia** può essere verniciata nera o cromata e la forma dei pulsanti può variare



Il **pedistallo** può subire variazioni estetiche, sia nella forma, che il colore del plexiglass, che nei loghi personalizzabili su richiesta del cliente



**Dimensioni:** Altezza: 207 cm - Larghezza: 54 cm - Profondità: 50 cm



## VENUS (COSTRUTTORE NOVOMATIC ITALIA S.P.A.)



### **Elementi opzionali variabili**

*(Trattasi di variazioni di carattere puramente estetico, che non alterano in alcun modo il corretto funzionamento dell'apparecchio).*

### **Ufotower opzionale**



*Il logo e il display sulla rialzina possono subire variazioni estetiche (personalizzazioni su richiesta del cliente)*



*Il logo del piedistallo può subire variazioni estetiche (personalizzazioni su richiesta del cliente)*



*La posizione delle serrature può variare a seconda dell'utilizzo.*

*Le serigrafie di plancia e rialzina possono subire variazioni estetiche (inserimento loghi personalizzati su richiesta del cliente)*

**Dimensioni:** Altezza: 178 cm - Larghezza: 46 cm - Profondità: 43 cm



**OTIS (COSTRUTTORE NOVOMATIC ITALIA S.P.A.)**



**Elementi opzionali variabili**

(Trattasi di variazioni di carattere puramente estetico, che non alterano in alcun modo il corretto funzionamento dell'apparecchio).



**Plancia 6 pulsanti**

Il **logo del piedistallo** può subire variazioni estetiche (personalizzazioni su richiesta del cliente)



La **posizione delle serrature** può variare a seconda dell'utilizzo.

Le **serigrafie di plancia e rialzina** possono subire variazioni estetiche (inserimento loghi personalizzati su richiesta del cliente).

**Dimensioni:** Altezza: 172 cm - Larghezza: 47 cm - Profondità: 42 cm

## LOTUS DUAL (COSTRUTTORE NOVOMATIC ITALIA S.P.A.)



### **Elementi opzionali variabili**

*(Trattasi di variazioni di carattere puramente estetico, che non alterano in alcun modo il corretto funzionamento dell'apparecchio).*

### **Ufotower opzionale**



*Il logo della rialzina e il display programmabile possono subire variazioni estetiche (personalizzazioni su richiesta del cliente)*



*Le serigrafie possono subire variazioni estetiche (inserimento loghi personalizzati su richiesta del cliente)*

*La posizione delle serrature può variare a seconda dell'utilizzo*

*La posizione dei pulsanti sulla plancia può variare*

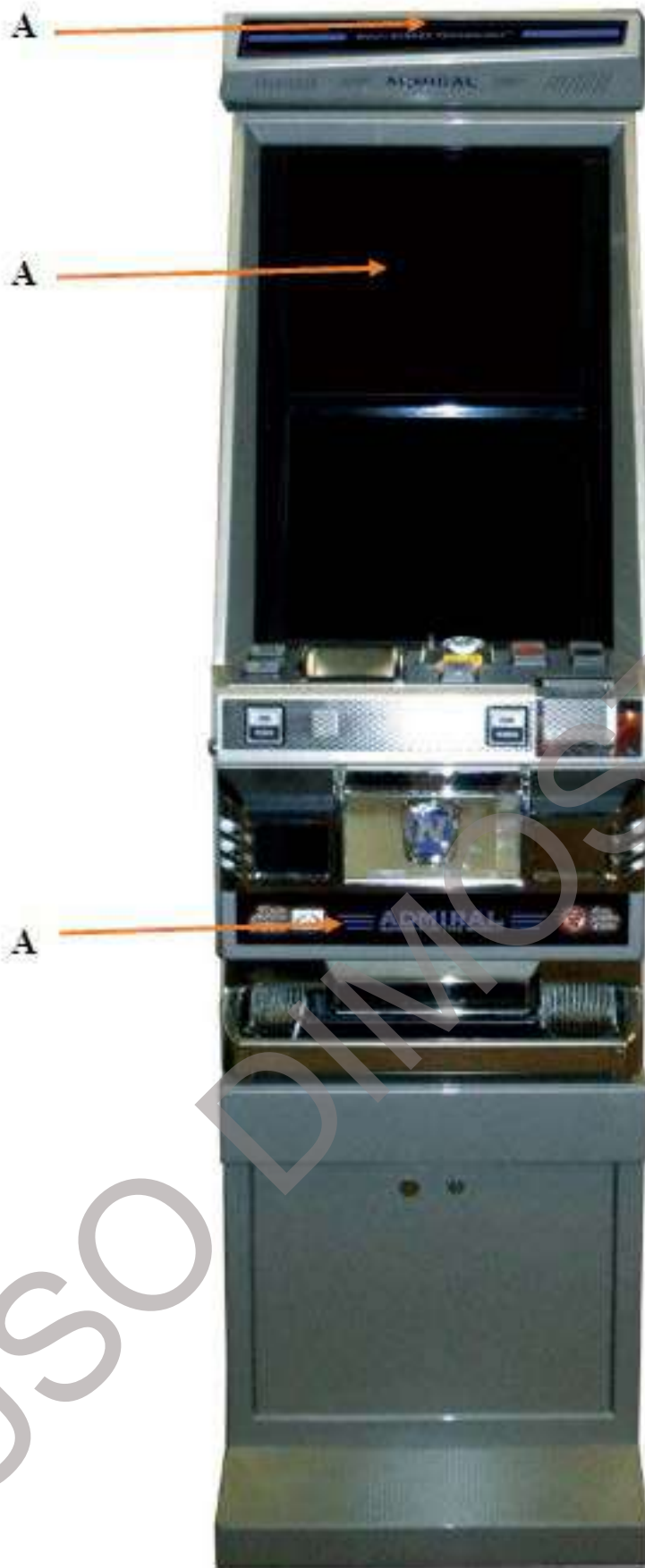


*Il logo del piedistallo può subire variazioni estetiche (personalizzazioni su richiesta del cliente).*



**Dimensioni:** Altezza: 194 cm - Larghezza: 55 cm - Profondità: 42 cm

**CLASSIC (COSTRUTTORE NOVOMATIC ITALIA S.P.A.)**



*Le parti indicate con una A possono essere personalizzate su richiesta del cliente.*

USO DIMOSTRATIVO

**Dimensioni:** Altezza: 193,7 cm - Larghezza: 54 cm - Profondità: 42 cm

**CLASSIC TYPE 624 (COSTRUTTORE NOVOMATIC ITALIA S.P.A.)**



*Le parti indicate con una A possono essere personalizzate su richiesta del cliente.*

**Dimensioni:** Altezza: 191,7 cm - Larghezza: 54 cm - Profondità: 42 cm

**LOUNGE (COSTRUTTORE NOVOMATIC ITALIA S.P.A.)**



*Le parti indicate con una A possono essere personalizzate su richiesta del cliente.*

**Dimensioni:** Altezza: 191,7 cm - Larghezza: 48 cm - Profondità: 53,8 cm



CASINÒ (COSTRUTTORE GIEFFE S.R.L.)



*Cupolino luminoso (Opzionale)*



*Testatina cromata (Opzionale)*



*Testatina con luci cromata (Opzionale)*



*Testatina (Opzionale)*



*Porta cromata (Opzionale)*



*Porta verniciata (Opzionale)*



Il cabinet può avere **luci e loghi personalizzati** di diverso colore.

**Dimensioni:** Altezza: 196 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 52 cm

CHAMELEON (COSTRUTTORE GIEFFE S.R.L.)



Poggiapiedi (Opzionale)



Il cabinet può avere luci e loghi personalizzati di diverso colore.

**Dimensioni:** Altezza: 182 cm - Larghezza: 46 cm - Profondità: 41 cm

**MATADOR (COSTRUTTORE GIEFFE S.R.L.)**



*Porta (Opzionale)*



**Dimensioni:** Altezza: 194 cm - Larghezza: 54 cm - Profondità: 57 cm

**CALIFORNIA (COSTRUTTORE EUROBED S.R.L.)**



USO DIMOSTRATIVO

**Dimensioni:** Altezza: 177,5 cm - Larghezza: 47 cm - Profondità: 38,5 cm



**TEXAS TIPO 3 (COSTRUTTORE EUROBED S.R.L.)**



**Dimensioni:** Altezza: 177,5 cm - Larghezza: 48,5 cm - Profondità: 42 cm



**MISSOURI (COSTRUTTORE EUROBED S.R.L.)**



**Dimensioni:** Altezza: 191 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 45 cm

**VEGAS (COSTRUTTORE EUROBED S.R.L.)**



**Dimensioni:** Altezza: 178,5 cm - Larghezza: 47 cm - Profondità: 43,5 cm

**DALLAS (COSTRUTTORE EUROBED S.R.L.)**



**Dimensioni:** Altezza: 178 cm - Larghezza: 46 cm - Profondità: 42 cm

**DOUBLE VLT (COSTRUTTORE JOLLY GAMES ITALIA S.R.L.)**



*Il frontale ospiterà il singolo monitor sotto e la serigrafia di gioco sopra.*

*Il cupolino può variare:*



*Il colore dei cabinet può variare rispetto alla foto.*

**Variante bianco**



**Dimensioni:** Altezza: 198 cm - Larghezza: 46 cm - Profondità: 44 cm

## LAS VEGAS COMPACT (COSTRUTTORE BALDAZZI STYL ART S.P.A.)

### Elementi opzionali

#### Tower Light Shuttle



#### Tower Light Vanguard



#### Poggiapiedi



Il mobile può montare dei kit **blindatura** che possono variare di dimensioni e di aspetto estetico in base al mobile, quindi le presenti foto sono puramente illustrative.

Possono essere:

- **Kit blindatura posteriore**



- **Kit blindatura alto**



- **Kit blindatura basso**



La serie pulsanti può essere di: colore, dimensione, posizione e quantità diversa da quelli riportati in fotografia.

Nelle serigrafie del mobile verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa: nome del gioco, costruttore, vincita massima, costo partita, divieto di gioco ai minori di anni 18 e logo AAMS.



**Dimensioni:** Altezza: 181,5 cm - Larghezza: 49,6 cm - Profondità: 44,5 cm



## CASINÒ (COSTRUTTORE BALDAZZI STYL ART S.P.A.)



### Elementi opzionali

#### Tower Light Shuttle



#### Tower Light Vanguard



#### Poggiapiedi



Il mobile può montare dei kit **blindatura** che possono variare di dimensioni e di aspetto estetico in base al mobile, quindi le presenti foto sono puramente illustrative.

Possono essere:

- **Kit blindatura posteriore**



- **Kit blindatura alto**



- **Kit blindatura basso**



### Variante: Profili con led

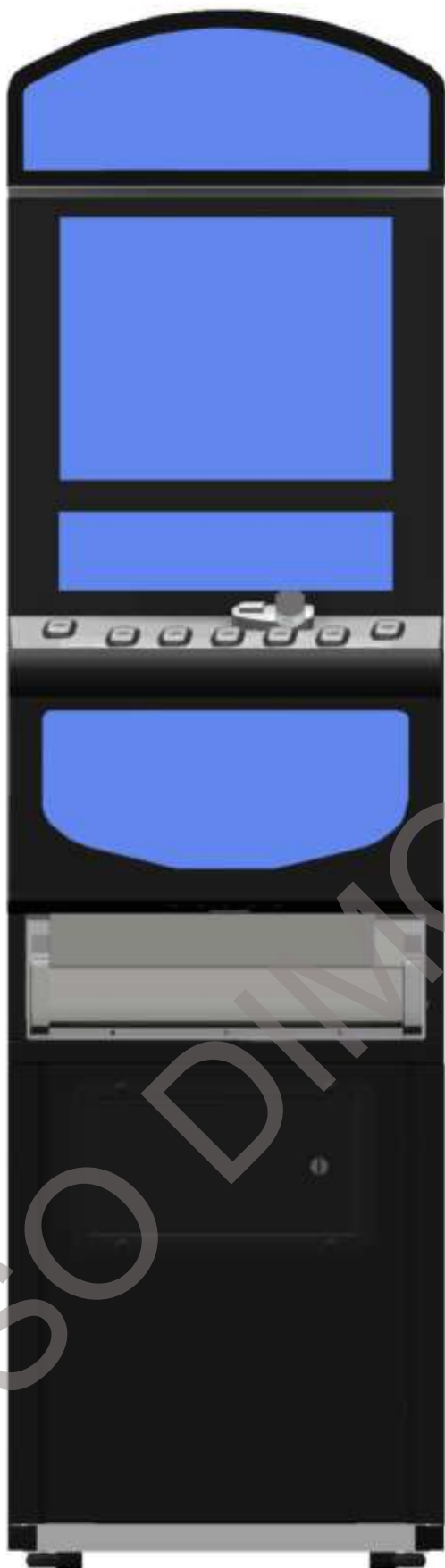


La serie pulsanti può essere di: colore, dimensione, posizione e quantità diversa da quelli riportati in fotografia.

Nelle serigrafie del mobile verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa: nome del gioco, costruttore, vincita massima, costo partita, divieto di gioco ai minori di anni 18 e logo AAMS.

**Dimensioni:** Altezza: 189 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 47 cm

## STYLE ONE (COSTRUTTORE BALDAZZI STYL ART S.P.A.)



### Elementi opzionali

#### Tower Light Shuttle



#### Tower Light Vanguard



#### Poggiapiedi



#### Cupolino



#### Frontale



Il mobile può montare dei **kit blindatura** che possono variare di dimensioni e di aspetto estetico in base al mobile, quindi le presenti foto sono puramente illustrative. Possono essere:

- **Kit blindatura posteriore**



- **Kit blindatura alto**



- **Kit blindatura basso**



La serie pulsanti può essere di: colore, dimensione, posizione e quantità diversa da quelli riportati in fotografia.

Nelle serigrafie del mobile verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa: nome del gioco, costruttore, vincita massima, costo partita, divieto di gioco ai minori di anni 18 e logo AAMS.

**Dimensioni:** Altezza: 182 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 43,5 cm

**LIBERTY (COSTRUTTORE NAZIONALE ELETTRONICA S.R.L. SOCIO UNICO)**



Potrebbe essere riportato il logo/nome della ditta produttrice e/o acquirente



Tasto presente nel lato SX e DX

Potrebbe essere riportato il logo/nome della ditta produttrice e/o acquirente



SIREN LOCK (OPZIONALE)



KIT BLINDATURA (OPZIONALE)



CUPOLINO (OPZIONALE)



BARRA FISSAGGIO (OPZIONALE)



SCHEDINO DI RETE (OPZIONALE)

**Dimensioni:** Altezza: 184 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 41,3 cm

**SLENDER (COSTRUTTORE NAZIONALE ELETTRONICA S.R.L. SOCIO UNICO)**



SIREN LOCK  
(OPZIONALE)



KIT BLINDATURA  
(OPZIONALE)



CUPOLINO  
(OPZIONALE)



BARRA FISSAGGIO  
(OPZIONALE)



SCHEDINO DI RETE  
(OPZIONALE)

Potrebbe essere riportato il logo/nome della ditta produttrice e/o acquirente

**Dimensioni:** Altezza: 191 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 39,5 cm



**N1 (COSTRUTTORE NAZIONALE ELETTRONICA S.R.L. SOCIO UNICO)**



	Il mobile può essere equipaggiato da una <b>torretta luminosa</b> con serigrafie personalizzate per i clienti. Le foto qui a fianco sono puramente indicative la forma della torretta varia a seconda della richiesta del cliente.
	
	Il numero delle <b>serrature</b> è puramente indicativo e potrebbe subire modifiche nelle produzioni anche solo nella posizione.
	Il mobile può essere equipaggiato con <b>shedino contatore meccanico</b> .
	Il mobile può essere equipaggiato con <b>shedino contatore elettronico</b> .
	Il numero dei <b>pulsanti</b> è puramente indicativo e potrebbe variare nelle produzioni da 7 a 8 come predisposizione.
	<b>Blocco sicurezza sportello</b> corpo centrale opzionale.
	<b>Blocco sicurezza sportello</b> cassa monete base mobile opzionale.

Potrebbe essere riportato il logo/nome della ditta produttrice e/o acquirente

**Dimensioni:** Altezza: 185 cm - Larghezza: 51 cm - Profondità: 45 cm



**N4 (COSTRUTTORE NAZIONALE ELETTRONICA S.R.L. SOCIO UNICO)**



**Dimensioni:** Altezza: 190,6 cm - Larghezza: 50,3 cm - Profondità: 63,5 cm

**DOUBLE LUCKY 19 1TFT (COSTRUTTORE SAN MARINO GAMES S.R.L.)**



**KIT BLINDATURA  
(OPZIONALE)**



**SCHEDINO DI RETE  
(OPZIONALE)**



**SIREN LOCK  
(OPZIONALE)**



**Tasto  
presente nel  
lato DX**



**CUPOLINI  
(OPZIONALE)**

**Dimensioni:** Altezza: 108 cm - Larghezza: 49,5 cm - Profondità: 46 cm

## DOUBLE LUCKY 1TFT (COSTRUTTORE SAN MARINO GAMES S.R.L.)



Tasto  
presente nel  
lato DX



KIT BLINDATURA  
(OPZIONALE)



SCHEDINO DI RETE  
(OPZIONALE)



SIREN LOCK  
(OPZIONALE)



CUPOLINI  
(OPZIONALE)

**Dimensioni:** Altezza: 185 cm - Larghezza: 47 cm - Profondità: 58 cm

**LUCKY CASH 1TFT (COSTRUTTORE SAN MARINO GAMES S.R.L.)**



Potrebbe essere riportato il logo/nome della ditta produttrice e/o acquirente



SIREN LOCK  
(OPZIONALE)



KIT BLINDATURA  
(OPZIONALE)



SCHEDINO DI RETE  
(OPZIONALE)



BARRA FISSAGGIO  
(OPZIONALE)



CUPOLINO  
(OPZIONALE)



PLANCIA  
(OPZIONALE)

Possibilità di personalizzazione del pannello frontale esempio:



Potrebbe essere riportato il logo/nome della ditta produttrice e/o acquirente

**Dimensioni:** Altezza: 194 cm - Larghezza: 55 cm - Profondità: 46 cm



LUCKY SLOT (COSTRUTTORE SAN MARINO GAMES S.R.L.)



Tasto  
presente nel  
lato DX

Opzionali: circuito led  
sullo sportello e  
nella vaschetta  
raccolta monete



KIT BLINDATURA  
(OPZIONALE)



SCHEDINO DI RETE  
(OPZIONALE)



SIREN LOCK  
(OPZIONALE)



CUPOLINI  
(OPZIONALE)

**Dimensioni:** Altezza: 180 cm - Larghezza: 46 cm - Profondità: 52 cm



**GLOBUS (COSTRUTTORE SAN MARINO GAMES S.R.L.)**



Potrebbe essere riportato il logo/nome della ditta produttrice e/o acquirente



KIT BLINDATURA (OPZIONALE)



SCHEDINO DI RETE (OPZIONALE)



SIREN LOCK (OPZIONALE)



BARRA FISSAGGIO (OPZIONALE)



CUPOLINO (OPZIONALE)

Possibilità di personalizzazione del pannello frontale esempio:



Potrebbe essere riportato il logo/nome della ditta produttrice e/o acquirente



**Dimensioni:** Altezza: 191 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 39,5 cm

## LCD SLOT (COSTRUTTORE ACME S.R.L.)



Il mobile è disponibile anche con:

- **poggiapiedi**
- **tasca PDA**



- **copertura blindata cassetto monete**  
comprensiva di rinforzo per sportello  
apertura



- **pulsantiera vers. 2**



- **ufo / topper**



- **colorazione plancia:** grigio, nero o cromato
- **cupolino senza luci** (e quindi senza foratura per luci)
- **blindatura su sportello cassetto monete.**

**Dimensioni:** Altezza: 175 cm - Larghezza: 44,5 cm - Profondità: 42 cm

## FLASH SLOT (COSTRUTTORE ACME S.R.L.)



Il mobile è disponibile anche con:

- **Porta blindata:** possibilità di inserire blindatura su sportello hopper e su sportello cassa. Variazione peso da 80 Kg a 100 Kg. Possibilità di inserire **serratura riprogrammabile**.



- **cupolino e frontale logo** con possibilità di scritta e logo "NET" oppure "SISAL"



- **i profili anche senza cave luminose**



- **Ufo**



- **colorazione plancia:** grigio, nero o cromato.

Il colore dei led luminosi è indicativo e può variare.

**Dimensioni:** Altezza: 187 cm - Larghezza: 51 cm - Profondità: 40 cm

## SMART (COSTRUTTORE ACME S.R.L.)



Il mobile è disponibile anche con:

- **Topper**



- **Loghi**

- possibile presenza di un logo nella testata del cabinet



- possibile assenza o variazione del logo sotto la pulsantiera



- **verniciatura** di colore variabile
- **profilo luminoso** di colore variabile.

Nei fianchi del cabinet, possibile presenza di accessori a scomparsa ed estraibili (posacenere, appendini, portabicchieri, etc.)

- con accessori laterali



- senza accessori laterali



Nell'apparecchio, compresi i suoi componenti non sensibili, il numero e la colorazione dei pulsanti, delle serrature e delle chiavi elettriche è puramente indicativo e potrebbe variare nella predisposizione e posizione, in conformità al cablaggio della scheda di gioco.

I materiali, le finiture e le dimensioni del mobile possono subire leggere modifiche in fase produttiva.

Nelle serigrafie/grafiche del mobile (anche se personalizzate) verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa vigente: costo partita, vincita massima, divieto di gioco ai minori di anni 18, logo AAMS.

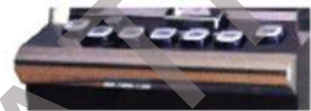
**Dimensioni:** Altezza: 191 cm - Larghezza: 55 cm - Profondità: 48 cm



**EARTH (COSTRUTTORE PLAYMATIC S.R.L.)**



*Profilo plancia cromato opzionale:*



**Dimensioni:** Altezza: 192 cm - Larghezza: 46 cm - Profondità: 43 cm



**SLOT (COSTRUTTORE PLAYMATIC S.R.L.)**



**Dimensioni:** Altezza: 185 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 60 cm

**LA VELA (COSTRUTTORE GO PLAY GROUP SA)**



**Dimensioni:** Altezza: 180 cm - Larghezza: 48 cm - Profondità: 46 cm

**LA VELA DOUBLE (COSTRUTTORE GO PLAY GROUP SA)**



**Dimensioni:** Altezza: 203 cm - Larghezza: 56 cm - Profondità: 53 cm

**SK3 (CONSTRUTTORE BDM S.R.L.)**



**Dimensioni:** Altezza: 180 cm - Larghezza: 51 cm - Profondità: 57 cm



**SK4 (COSTRUTTORE BDM S.R.L.)**



**Dimensioni:** Altezza: 180 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 55 cm

## MAYA EVA (COSTRUTTORE BDM S.R.L.)



**Logo Alzata e Logo Plancia:** possono avere in alternativa la personalizzazione del logo richiesto dal cliente



### **Modello base**

La variante base del mobile ha diverse fasce inferiori frontali retroilluminate, il decoro posto alla base del mobile con un disegno differente, il frontale superiore unico e può avere i tasti inseriti nello sportellone (vedi immagine).

Tutte queste varianti hanno una funzione esclusivamente estetica e non modificano in alcun modo quello che è racchiuso all'interno della macchina in quanto restano all'esterno del mobile.



Nelle serigrafie del mobile verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa: nome del gioco, costruttore, vincita massima, costo partita, divieto di gioco ai minori di 18 anni e logo AAMS.

**Dimensioni:** Altezza: 185 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 48 cm

## AMAZON (COSTRUTTORE BDM S.R.L.)



**Poggiamani:** le macchine possono essere equipaggiate con un poggiamani che è montato all'esterno e non modifica in alcun modo quello che è racchiuso all'interno della macchina quindi non influisce in alcun modo con il funzionamento della macchina.



**Colori pannelli sui fianchi:** i pannelli sui fianchi e gli inserti in acciaio del mobile hanno una funzione esclusivamente estetica e non modificano in alcun modo quello che è racchiuso all'interno della macchina in quanto restano all'esterno del mobile.



Nelle serigrafie del mobile verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa: nome del gioco, costruttore, vincita massima, costo partita, divieto di gioco ai minori di 18 anni e logo AAMS.

**Dimensioni:** Altezza: 164 cm - Larghezza: 45 cm - Profondità: 47 cm

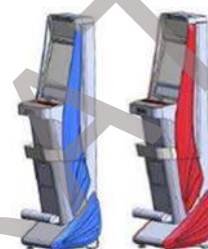
## MAYA (COSTRUTTORE BDM S.R.L.)



**Insegna luminosa:** possono montare una insegna luminosa, la cui unica funzione è estetica e non interagisce in alcun modo con il gioco.



**Colori pannelli sui fianchi:** hanno una funzione esclusivamente estetica e non modificano in alcun modo quello che è racchiuso all'interno della macchina in quanto restano all'esterno del mobile.



**Logo Alzata e Logo Plancia:** possono avere in alternativa la personalizzazione del logo richiesto dal cliente.



### **Modello base**

La variante base del mobile è privo di poggiatesta e di pacche laterali con l'aggiunta di varianti come le fasce inferiori frontali retroilluminata, i frontali superiori laterali in acciaio e il decoro posto alla base del mobile.

Tutte queste varianti hanno una funzione esclusivamente estetica e non modificano in alcun modo quello che è racchiuso all'interno della macchina in quanto restano all'esterno del mobile.



Nelle serigrafie del mobile verranno riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa: nome del gioco, costruttore, vincita massima, costo partita, divieto di gioco ai minori di 18 anni e logo AAMS.

**Dimensioni:** Altezza: 169 cm - Larghezza: 49 cm - Profondità: 46 cm



## STAR SLIM TWIN 19" (COSTRUTTORE MACK 3 SOC. COOP.)



Il mobile è disponibile anche con:

- **testatina superiore (senza luci o con luci)** in acciaio priva di asole e di illuminazione



- **sportello della macchina (senza luci o con luci)** di diverso tipo anch'esso privo di luci sui bordi in acciaio



- **base alternativa**



- **base alternativa doppia**



**Dimensioni:** Altezza: 189 cm - Larghezza: 43 cm - Profondità: 40 cm



**DUBAI (COSTRUTTORE G.L.D. S.R.L.)**



Il mobile è disponibile anche con:

- **Plancia alternativa**



- *Il colore dei cabinet può variare rispetto alla foto ed essere bianco.*

**Dimensioni:** Altezza: 195 cm - Larghezza: 50.2 cm - Profondità: 46.5 cm

**JOLLY (COSTRUTTORE L.B.N. ELECTRONIC GAMES S.R.L.)**



**Dimensioni:** Altezza: 178 cm - Larghezza: 46 cm - Profondità: 48 cm

**MISTERY 19 (COSTRUTTORE L.B.N. ELECTRONIC GAMES S.R.L.)**



*Variante NERO:*



**Dimensioni:** Altezza: 180 cm - Larghezza: 45 cm - Profondità: 45 cm

**KING SING (COSTRUTTORE L.B.N. ELECTRONIC GAMES S.R.L.)**



**Dimensioni:** Altezza: 200 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 45 cm



**SHARK (COSTRUTTORE GMP ELECTRONICS S.R.L.)**



**Dimensioni:** Altezza: 185 cm - Larghezza: 49 cm - Profondità: 45 cm



**JAKE (COSTRUTTORE GMP ELECTRONICS S.R.L.)**



**Dimensioni:** Altezza: 180 cm - Larghezza: 50 cm - Profondità: 50 cm

## Accessori addizionali

Per i *mobili Queen e Queen II 13* esistono le versioni QBL, che sono disponibili con le stesse varianti dei mobili originali e hanno entrambi le seguenti dimensioni:

Altezza: 170,5 cm - Larghezza: 75 cm -  
Profondità: 46,5 cm

### QUEEN QBL



### QUEEN II 13 QBL



Per il *mobile Glamour* esiste la variante Glamour custom BETTER SLOT



Il *mobile Prestige* può:

- avere luci e loghi personalizzati con Plancia Comandi e Testatina realizzati anche in materiale plastico di diverso colore: rosso, verde, arancio, nero, blue, celeste, viola, giallo
- montare una barra cromata (con logo anche personalizzato) al fine di garantire una blindatura dello sportello del basamento
- avere una vaschetta raccolta monete come quella rappresentata in figura.



Profili laterali del mobile Prestige:

**PROFILO SINISTRO:** può avere un'asola esterna per lo sgancio della plancia comandi (protetta da serratura di sbloccaggio).

**PROFILO DESTRO:** può avere, al posto del pomello cromato di apertura (sportello): un'asola sostitutiva oppure un catenaccio che rafforza la blindatura oppure una ulteriore serratura dedicata allo sbloccaggio della plancia comandi.



## **Appendice C: Condizioni di garanzia della scheda di gioco**

La garanzia relativa alla scheda di gioco copre difetti o guasti software e/o hardware sia presenti all'atto dell'acquisto che sviluppatasi in seguito, entro il periodo di tempo previsto dalla stessa, dovuti ad una errata costruzione o programmazione della scheda.

La garanzia NON COPRE guasti o difetti dovuti al non corretto montaggio od utilizzo della scheda stessa. In particolare la garanzia non copre i danni dovuti alla connessione errata della scheda sul pettine JAMMA, per inversione della polarità o mancato rispetto dello schema del cablaggio, o per alimentazione errata della stessa.

La garanzia ha la validità di un anno dalla data di vendita.

Al termine di tale periodo l'azienda costruttrice continua a fornire assistenza tecnica secondo il tariffario corrente.

## **Appendice D: Libretto di Manutenzione**

Il libretto di manutenzione è costituito da questa pagina di intestazione seguita da un numero variabile di moduli di manutenzione, uno per ogni intervento effettuato. Tutti i moduli devono essere conservati insieme, sono numerati e non devono presentare buchi nella numerazione. Il libretto è obbligatorio per legge, nel numero di uno per ogni macchina, deve essere conservato insieme alla macchina installata nel locale, e la sua assenza costituisce una infrazione alle norme vigenti.

Le manutenzioni sia ordinarie che straordinarie sono riservate al personale autorizzato e vengono effettuate tramite inserimento di apposito codice segreto nella schermata di test specifica.

Segue l'apposito modulo del libretto di manutenzione.

Nel caso fosse necessario aggiungere pagine a quelle presenti è necessario proseguire la numerazione in modo che non siano presenti buchi o numeri doppi.

Il corretto utilizzo e la conservazione del libretto di manutenzione è responsabilità specifica del proprietario dell'apparecchio di gioco.

## **Messaggi di Sistema**

Di seguito la lista dei messaggi di sistema che potrebbero essere visualizzati sullo schermo delle apparecchiature.

### **APPARECCHIO DI GIOCO NON UTILIZZABILE FAFA**

Apparecchio da attivare - Contattare il gestore di rete e procedere con l'attivazione

### **APPARECCHIO DI GIOCO NON UTILIZZABILE FAFB**

Apparecchio in fase di attivazione – Attendere la conclusione della procedura di attivazione

### **APPARECCHIO DI GIOCO NON UTILIZZABILE FF31**

Apparecchio in blocco tecnico – Contattare il produttore della scheda di gioco

### **APPARECCHIO DI GIOCO NON UTILIZZABILE FF2A**

Apparecchio in blocco amministrativo – Contattare il concessionario di rete

### **APPARECCHIO DI GIOCO NON UTILIZZABILE FF2B**

Apparecchio in blocco amministrativo – Contattare il concessionario di rete

### **APPARECCHIO DI GIOCO NON UTILIZZABILE FF40**

Apparecchio in blocco amministrativo – Contattare il concessionario di rete

### **SISTEMA BLOCCATO APERTURA COPERTURA SCHEDA**

Apparecchio in blocco tecnico – Contattare il produttore della scheda di gioco

### **APERTURA COPERTURA CONNESSIONI**

Apparecchio in blocco tecnico – Immettere la password per la manutenzione

## **Tabella dei codici intervento**

<b>Codice dell'intervento</b>	<b>Descrizione</b>
90	Manutenzione ordinaria della scheda di gioco
91	Sostituzione della scheda di gioco
92	Riparazione sensore di apertura del contenitore della scheda di gioco
93	Riparazione sensore della copertura del contenitore della scheda di gioco
94	Sostituzione sensore di apertura del contenitore della scheda di gioco
95	Sostituzione sensore della copertura del contenitore della scheda di gioco
96	Riparazione del dispositivo di inserimento delle monete
97	Sostituzione del dispositivo di inserimento delle monete
98	Riparazione del dispositivo di erogazione delle monete
99	Sostituzione del dispositivo di erogazione delle monete
9A	Sostituzione batteria/e
9B	Riparazione del lettore del dispositivo di controllo di AAMS
9C	Sostituzione del lettore del dispositivo di controllo di AAMS
9D	Riparazione di altro tipo di dispositivo, diversa da quelle corrispondenti ai codici precedenti
9E	Sostituzione di altro tipo di dispositivo, diversa da quelle corrispondenti ai codici precedenti



## MODULO DI MANUTENZIONE N. 1

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

### DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____	
_____	
Descrizione riparazione: _____	
_____	

### CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTTOTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni \_\_\_\_\_

## MODULO DI MANUTENZIONE N. 2

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

### DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____	
_____	
Descrizione riparazione: _____	
_____	

### CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTTOTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni \_\_\_\_\_

## MODULO DI MANUTENZIONE N. 3

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

### DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____	
_____	
Descrizione riparazione: _____	
_____	

### CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTTOTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni \_\_\_\_\_

## MODULO DI MANUTENZIONE N. 4

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

### DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____	
_____	
Descrizione riparazione: _____	
_____	

### CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTTOTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni \_\_\_\_\_

## MODULO DI MANUTENZIONE N. 5

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

### DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____	
_____	
Descrizione riparazione: _____	
_____	

### CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTTOTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni \_\_\_\_\_



## MODULO DI MANUTENZIONE N. 6

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

### DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____	
_____	
Descrizione riparazione: _____	
_____	

### CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTTOTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni \_\_\_\_\_

## MODULO DI MANUTENZIONE N. 7

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

### DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____ _____	
Descrizione riparazione: _____ _____	

### CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTTOTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni \_\_\_\_\_

## MODULO DI MANUTENZIONE N. 8

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

### DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____	
_____	
Descrizione riparazione: _____	
_____	

### CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTTOTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni \_\_\_\_\_

## MODULO DI MANUTENZIONE N. 9

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

### DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____	
_____	
Descrizione riparazione: _____	
_____	

### CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTTOTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni \_\_\_\_\_

## MODULO DI MANUTENZIONE N. 10

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

### DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____	
_____	
Descrizione riparazione: _____	
_____	

### CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTTOTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni \_\_\_\_\_



## MODULO DI MANUTENZIONE N. 11

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

### DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____	
_____	
Descrizione riparazione: _____	
_____	

### CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTTOTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni \_\_\_\_\_

## MODULO DI MANUTENZIONE N. 12

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

### DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____	
_____	
Descrizione riparazione: _____	
_____	

### CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTTOTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni \_\_\_\_\_

## MODULO DI MANUTENZIONE N. 13

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

### DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____	
_____	
Descrizione riparazione: _____	
_____	

### CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTTOTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni \_\_\_\_\_

## MODULO DI MANUTENZIONE N. 14

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

### DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____	
_____	
Descrizione riparazione: _____	
_____	

### CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTTOTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni \_\_\_\_\_

## MODULO DI MANUTENZIONE N. 15

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

### DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____	
_____	
Descrizione riparazione: _____	
_____	

### CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTTOTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni \_\_\_\_\_



## MODULO DI MANUTENZIONE N. 16

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

### DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____	
_____	
Descrizione riparazione: _____	
_____	

### CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTTOTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni \_\_\_\_\_

## MODULO DI MANUTENZIONE N. 17

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

### DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____	
_____	
Descrizione riparazione: _____	
_____	

### CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTTOTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni \_\_\_\_\_

## MODULO DI MANUTENZIONE N. 18

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

### DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____	
_____	
Descrizione riparazione: _____	
_____	

### CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTTOTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni \_\_\_\_\_

## MODULO DI MANUTENZIONE N. 19

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

### DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____	
_____	
Descrizione riparazione: _____	
_____	

### CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTTOTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni \_\_\_\_\_

## MODULO DI MANUTENZIONE N. 20

Compilare i campi sottostanti oppure inserire le apposite etichette nei riquadri dedicati.

### DATI GENERALI

Data: _____	Nome apparecchio: _____
IDSK: _____	Code ID: _____
ID Soggetto: _____	Codice intervento: _____
Numero di serie del dispositivo sostituito: _____	
Descrizione guasti: _____ _____	
Descrizione riparazione: _____ _____	

### CONTATORI

IDSK: _____	
<input type="checkbox"/> contatori non rilevati _____	
<input type="checkbox"/> contatori rilevati _____	
CNTTOTIN _____	CNTTOOT _____
CNTIN _____	CNTOT _____
CNTCL _____	CNTNP _____
FIRMA del soggetto che ha effettuato l'intervento: _____	

Eventuali altre comunicazioni \_\_\_\_\_



## Appendice E: Assistenza Tecnica



### **Servizio SMS**

Inviare un messaggio al numero **3311029531** con il seguente contenuto:

digitare 661

inserire uno spazio

digitare il codice presente in TEST nella schermata Controcodice delle pagine Generale oppure Scheda (in corrispondenza del QR Code). Non cambiare pagina fino a quando non si riceverà un SMS con il codice di ritorno, altrimenti quest'ultimo non sarà valido.

#### Esempio SMS:

661 14526748

Si riceverà un SMS con un codice di ritorno da 4 a 10 caratteri numerici.

Digitare solo i primi 4 caratteri del codice ottenuto: se verrà visualizzato un OK l'operazione può considerarsi andata a buon fine.



### **Sito Web**

Accedere al sito web [www.kernelsrl.it](http://www.kernelsrl.it)

### **Contatti**



Tel: 0131/225340



Fax: 0131/220021



E-mail: [assistenza@kernelsrl.it](mailto:assistenza@kernelsrl.it)