



SCHEMA TECNICA ESPLICATIVA



APPARECCHIO AUTOMATICO DA INTRATTENIMENTO di cui all'articolo 110, comma 6, lettera A, del Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza e omologato dalla Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato.

APPARECCHIO AUTOMATICO DA INTRATTENIMENTO MPM 7 JOKER 22

NUMERO DI SERIE PRODUZIONE

NUMERO DI NULLA OSTA AAMS

NUMERO IDENTIFICATIVO AAMS

ESTREMI CERTIFICAZIONE

L'apparecchio è stato sottoposto a verifica tecnica presso **SIQ** con esito positivo.

Certificato di conformità dell'esemplare di modello verificato **VTA6M06927W** del **14/05/2020**

Certificato di conformità dell'esemplare di modello verificato e omologazione rilasciata da AAMS

CODICE MODELLO 776772716165176



Indice generale

AVVERTENZE	3
PRECAUZIONI DI SMALTIMENTO	6
CONVENZIONI	6
CARATTERISTICHE GENERALI	7
RIEPILOGO PRINCIPALI COMPONENTI UTILIZZATI.....	8
ELENCO ELEMENTI COMPATIBILI DELL'APPARECCHIO	8
ELEMENTI NON SENSIBILI DELL'APPARECCHIO	9
CARATTERISTICHE GENERALI DEI MOBILI PRESENTI NELL'OMOLOGA	10
MODALITA' D'ACCENSIONE	10
SOFTWARE INSTALLATO.....	25
OPERAZIONE D'INSTALLAZIONE	34
TEST	34
REFILL	34
MODALITA' DI FUNZIONAMENTO E DISTRIBUZIONE DELLE VINCITE	34
REGOLAMENTO DI GIOCO	36
REGOLE DI GIOCO	43
DISPOSITIVI DI IMMODIFICABILITA'	50
MESSA IN SERVIZIO	51
MENU' DI TEST.....	52
SCHEMA TASTI	58
SCHEMA ELETTRICO DI CABLAGGIO E CONNETTORI	59
DICHIARAZIONI DI CONFORMITA' CE.....	62
REGISTRO MANUTENZIONI	64

Il presente manuale è costituito da 72 pagine



AVVERTENZE



ATTENZIONE! OGNI OPERAZIONE NON ESPLICITAMENTE DESCRITTA O NON ESPLICITAMENTE AMMESSA DA QUESTO MANUALE E' D CONSIDERARSI VIETATA.

* * * *

Chi impiega o dà in uso tale macchina riconosce esplicitamente ed irrevocabilmente che al costruttore della stessa non può essere attribuita alcuna responsabilità (né civile né penale né di qualunque altro tipo) in caso di infortunio accaduto IN PRESENZA (e non necessariamente "in conseguenza") di violazione di una o più (nessuna esclusa) delle disposizioni di codesto manuale d'uso.

* * * *

Chi acquista e/o dà o riceve in uso tale macchina senza riconoscere la validità delle due precedenti clausole, deve immediatamente rinunciare all'uso di tale macchina, altrimenti le due precedenti clausole devono ritenersi esplicitamente ed irrevocabilmente accettate con la semplice accensione ed uso della macchina.

* * * *

Leggere attentamente e comprendere questo manuale prima di utilizzare la macchina e tenerlo sempre a disposizione in un luogo facilmente accessibile per consentirne una facile e veloce consultazione alle persone a cui è affidata la gestione "sul campo", quotidiana, dell'apparecchio.

Anche ogni eventuale allegato che descrive uno qualunque dei componenti della macchina è parte integrante del presente manuale e, quindi, deve essere attentamente letto, compreso ed adeguatamente memorizzato prima di utilizzare l'apparecchio per la prima volta.

Per garantire nel tempo la fruibilità del manuale è necessario che il luogo di conservazione sia asciutto, non polveroso, protetto contro l'azione di insetti od altri animali che lo potrebbero danneggiare. Nel caso si renda necessario l'acquisto di ulteriori copie del manuale, potrà essere contattato il costruttore.

Il manuale fornisce le informazioni e le istruzioni per effettuare, in condizioni di sicurezza, le attività legate previste per la macchina dalla sua consegna fino al suo smantellamento a fine ciclo di vita. Le informazioni in esso contenute sono le condizioni di utilizzazione previste dal fabbricante e, pertanto, prima di usare la macchina è indispensabile leggere attentamente e comprendere per intero questo manuale per conoscere esattamente il funzionamento e le manovre necessarie.

La macchina non è concepita per ambiti non professionali, pertanto tutte le attività legate alla manutenzione, riparazione e smantellamento finale devono essere effettuate da personale specializzato ed opportunamente addestrato.

Il costruttore declina ogni responsabilità per qualsiasi danno (diretto e/o indiretto a persone e/o a cose) derivante da uso e/o manutenzione non corretti della macchina.

* * * *

Non tralasciare e non sottovalutare la lettura, la comprensione e la memorizzazione di nessuna delle parti che compongono il presente manuale d'uso, nonché di tutte le avvertenze e/o tutti i pittogrammi posti sulla macchina, nonché di tutte le eventuali future aggiunte e correzioni ed ogni altra eventuale informazione, istruzione, spiegazione che in qualunque modo la casa costruttrice di questa macchina e la sua rete tecnico



commerciale vi forniranno. Per qualunque domanda riguardante la macchina rivolgersi direttamente al costruttore.

* * * *

Non utilizzate in alcun modo la macchina in maniera difforme da quanto indicato nel presente manuale e nelle avvertenze e/o nei pittogrammi posti sulla macchina poiché ciò potrebbe essere causa di rischi per l'incolumità delle persone e dei loro beni.

- * Il costruttore ed il rivenditore della macchina non sono responsabili in alcun modo di nessuna delle conseguenze di comportamenti non conformi a quelli indicati nel presente manuale d'uso e/o nelle avvertenze e/o nei pittogrammi posti sulla macchina.
- * Ricordate che il mancato rispetto delle istruzioni d'uso indicate nel presente manuale e/o nelle avvertenze e/o nei pittogrammi posti sulla macchina costituisce una violazione della vigente legislazione sulla sicurezza, e, in caso di infortunio può assumere anche rilevanza penale a carico dei preposti alla sorveglianza dell'apparecchio.
- * Il mancato rispetto delle istruzioni d'uso indicate nel presente manuale e/o nelle avvertenze e/o nei pittogrammi posti sulla macchina fa decadere ogni forma di garanzia esplicita e/o implicita.

* * * *

Non modificate in alcun modo la macchina che Vi è stata consegnata dai nostri tecnici e/o dalla nostra rete commerciale.

- * Il costruttore ed il rivenditore della macchina non sono responsabili in alcun modo di nessuna delle conseguenze dirette e/o indirette delle modifiche alla macchina che Vi è stata consegnata dai nostri tecnici e/o dalla nostra rete commerciale.
- * Ricordate che la modifica della macchina costituisce una violazione della vigente legislazione ed in caso di infortunio può assumere anche una pesante rilevanza penale a Vostro carico.
- * Qualunque modifica alla macchina che Vi è stata consegnata dai nostri tecnici e/o dalla nostra rete commerciale fa decadere ogni forma di garanzia esplicita e/o implicita.

* * * *

Non cercare mai di manomettere nessuno dei dispositivi di sicurezza poiché sono stati installati proprio per la Vostra incolumità fisica. Il macchinario è fornito completo di protezioni ed è assolutamente vietato asportarle.

* * * *

La macchina va utilizzata esclusivamente in ambienti interni, ovvero al riparo da agenti atmosferici, con un grado di umidità non elevato.

* * * *

La macchina va collegata alla rete elettrica (220/230V ac monofase) mediante il cavo d'alimentazione separabile fornito in dotazione. Prima di inserire la spina d'alimentazione nella presa verificare che la tensione di rete corrisponda a quella precedentemente indicata e che l'impianto elettrico sia stato costruito nel rispetto delle norme vigenti (legge 46/90).

* * * *

M.P.M. SERVICE srl
Strada Acqua Salata n.7/f
47899 SERRAVALLE (RSM)
Tel 0549 960010 fax 0549 919016
Mpm0016@mpmservisrl.191.it



Verificare che il cavo di alimentazione non sia stato sottoposto a pressione (sotto la struttura dell'apparecchio stesso o di altri) altresì verificare che la struttura della macchina sia integra e regolarmente chiusa in modo tale da non permettere l'accesso alle sue parti interne a persone non autorizzate.

* * * *

Verificare che lo spazio operativo attorno all'apparecchio sia sgombro da ostacoli, pulito, asciutto e adeguatamente illuminato.

* * * *

Non usare solventi infiammabili come detergenti ma ricorrere sempre a solventi commerciali autorizzati non infiammabili e non tossici,

* * * *

Gli operatori addetti alla gestione e manutenzione devono necessariamente essere:

- * maggiorenni e, comunque, di età non inferiore a diciotto anni compiuti
- * in normale possesso di tutte le comuni doti psicofisiche
- * comprendere la lettura della lingua italiana in quanto questo manuale è redatto in questa lingua
- * abilitati alla manutenzione e riparazione di macchine elettriche e/o elettroniche e/o elettromeccaniche.

* * * *

Il mancato rispetto delle istruzioni e avvertenze contenute in questo manuale, esime il costruttore da qualsiasi responsabilità per i possibili danni causati a persone o cose.



PRECAUZIONI DI SMALTIMENTO

In base alla normativa RAEE è obbligatorio non smaltire l'apparecchio come rifiuto urbano, si dovranno quindi utilizzare i sistemi di raccolta separata RAEE, oppure si potrà riconsegnarlo al distributore all'atto dell'acquisto di un nuovo apparecchio. Lo smaltimento abusivo dell'apparecchio, nonché l'utilizzo improprio dello stesso o di parti di esso, possono avere effetti potenzialmente dannosi sull'ambiente e sulla salute umana. Il sottostante simbolo viene applicato sull'apparecchio per segnalare che lo smaltimento deve obbligatoriamente seguire i sistemi di raccolta separata RAEE, e che sono previste sanzioni in casi di smaltimento abusivo.



CONVENZIONI

Da questo punto in avanti, nel seguito del presente manuale si impiegheranno i termini “macchina” ed “apparecchio” per designare in maniera più semplice e di immediata comprensione il manufatto di produzione **M.P.M. service s.r.l.** oggetto del presente manuale d'uso ed il cui nome commerciale appare anche sulla copertina o frontespizio.

* * * *

Da questo punto in avanti, nel seguito del presente manuale si impiegherà il termine “costruttore” per designare in maniera più semplice e di immediata comprensione per gli operatori la Ditta:

M.P.M. service s.r.l.



CARATTERISTICHE GENERALI

DATI IDENTIFICATIVI DEL COSTRUTTORE DELLA SCHEDA DI GIOCO E DEL SOFTWARE	<u>San Remo Games s.r.l.</u> Via Val D'Olivi 295, Sanremo (IM)
DATI TECNICI DELLA MACCHINA	Apparecchio da intrattenimento MPM 7 JOKER 22 Alimentazione 220/230 Vac 50Hz Potenza dissipata 150W Cavo di alimentazione separato Protezione con fusibili di linea
CARATTERISTICHE DELLA MACCHINA	Apparecchio destinato al mercato dei videogiochi. Esso è conforme alle caratteristiche tecniche previste dall'art. 110 comma 6 lettera A del TULPS. L'apparecchio in oggetto permette vincite in monete metalliche per un importo massimo di 100€ per ogni singola partita. Il costo della partita è fissato in 1€. Le partite sono acquistabili utilizzando moneta da 0.50 1 e 2 €. Le vincite realizzate vengono pagate dall'apparecchio stesso utilizzando monete da 0.50 1 e 2 € a seconda della configurazione della macchina.
DATI IDENTIFICATIVI DEL PRODUTTORE DELL'APPARECCHIO DI GIOCO	M.P.M. SERVICE srl Strada Acqua Salata n.7/f 47899 SERRAVALLE (RSM)



RIEPILOGO PRINCIPALI COMPONENTI UTILIZZATI

DESCRIZIONE	Q.TA	MODELLO	COSTRUTTORE
SCHEDA	1	MPM 7 JOKER	SAN REMO GAMES
MONITOR	1	AOC 23" LCD	
GETTONIERA	1	AL66V	ALBERICI
HOPPER	2	CD MIDI	ALBERICI

ELENCO ELEMENTI COMPATIBILI DELL'APPARECCHIO DI GIOCO

Accettatori di monete

Accettatore di monete principale:

Alberici AL66V

Accettatori di monete alternativi:

Alberici AL06V – Alberici AL55V – Alberici AL66V FG - Comestero RM5 - Comestero RM5 HD - NRI mod. G13 - NRI mod. V² Eagle - Crane mod. V² Colibri - Azkoyen X66S - Azkoyen L66S - Azkoyen X6-D2S - Money Controls SR3 – Microhard H10 – VNE Infinity.

Erogatori di monete

Erogatore di monete principale:

Alberici CD Midi

Erogatori di monete alternativi:

Alberici CD Maxi – Alberici Triple Black (hopper CD F7) - Alberici Hopper One - Alberici Hopper One S11 - Alberici Hopper Kid - Azkoyen Rode-U - Azkoyen U-II – Money Controls SBB - Money Controls MK II – Money Controls MK IV - Asahi Seiko SA 595 - Crane Currenza H2 - Paytec F1 PRO 1012/1024 – Paytec HPro 2012/2024 - Suzo Cube Hopper MKII - Suzo Flow Hopper – Himecs 85A Mini Hopper – Microhard hopper X3 – Microhard hopper X5 – VNE Cubotto.

M.P.M. SERVICE srl
Strada Acqua Salata n.7/f
47899 SERRAVALLE (RSM)
Tel 0549 960010 fax 0549 919016
Mpm0016@mpmservisrl.191.it



Monitor

Monitor principale:

AOC 23" LCD

Monitor alternativi:

Hyundai 22" LCD - Hyundai Blue-H 22" LCD - Cristaltec 22" LCD - AOC 22" LCD - Acer 22" LCD - LG 22" LCD - AUO 22" LCD - AU Optronics 22" LCD - San Marino Games GSM 21,5" LCD - San Marino Games GSM 22" LCD - San Marino Games GSM 21,5" Touch LCD - San Marino Games GSM 22" Touch LCD - General Touch 22" LCD - General Touch 26" LCD - Elo Touch 22" LCD - Elo Touch 26" LCD - Data Modul 22" LCD - Novomatic AGI 201 LCD - Novomatic AGI 201T LCD - Novomatic 21,6" LCD/Touch - Novomatic 22" LCD/Touch - M Tre 22" LCD - Rayko 22" LCD - Wei-Ya 22" LCD - World Trade 26" LCD - World Trade 22" LCD - World Trade 23" LCD - Qbell 22" LCD - GTT 22" LCD - Fujitsu 22" LCD.

ELEMENTI NON SENSIBILI DELL'APPARECCHIO

Gli elementi non sensibili sono quei componenti che pur rendendo l'apparecchio esteticamente diverso dall'esemplare originale, non ne modificano le caratteristiche intrinseche di funzionamento.

Dispositivi d'alimentazione elettrica

Alimentatore originale	Mean Well mod. MWP-610P
Alimentatore alternativo	WEI-YA mod. WY-15CA
Alimentatore alternativo	Wei-Ya mod. 15CG2
Alimentatore alternativo	Mighty Power mod. MP-20220A/160A
Alimentatore alternativo	Mean Well mod. MWP-608



CARATTERISTICHE GENERALI DEI MOBILI PRESENTI NELL'OMOLOGA

I cabinet riprodotti nelle foto sono puramente indicativi, rispecchiano la richiesta dei contenuti minimi della scheda esplicativa, articolo 2, comma 12 lettera g del Decreto Interdirettoriale del 19 settembre 2006, per caratteristiche esteriori dell'apparecchio si possono definire in forma, in struttura, in dimensione.

Le foto dei cabinet sono inserite nella scheda esplicativa prima dell'avvenuta certificazione e della successiva fase produttiva.

Avvenuta la certificazione in fase di produzione i cabinet pur non subendo modifiche tecnico/funzionali potrebbero essere realizzati con migliorie su elementi esterni (spostamenti serrature, spostamenti interruttori a chiave, adeguamento del numero-colore-dimensioni e posizione dei pulsanti in conformità alla scheda gioco utilizzata, rinforzo dei sistemi di chiusura finalizzati a rendere il mobile inaccessibile al personale non autorizzato e verniciature con tinte diverse o cromature di alcune parti).

Tali migliorie non trovando riscontro come modifica vera e propria, rappresentano adeguamenti finalizzati alla semplice realizzazione del prodotto e sono di carattere puramente estetico, condizioni spesso dettate dalla reperibilità sul mercato o addirittura dall'uscita di produzione delle parti.

Tali migliorie riguardano comunque solo elementi posizionati e/o allocati in maniera e quantità diversa rispetto alla posizione originaria della fotografia.

Ciò è possibile garantendo comunque **l'immodificabilità** (*la non modificabilità né alterabilità delle caratteristiche tecniche nonché delle modalità di funzionamento, di gioco e di distribuzione dei premi*) richiamata dall'attuale normativa AAMS di riferimento, non rappresentando le stesse **"MODIFICHE"** in qualsiasi forma dell'Apparecchio – Congegno; Infatti non ne modificano né le caratteristiche intrinseche né quelle di funzionamento.

Si specifica inoltre che i disegni serigrafici proposti nelle fotografie sono puramente indicativi e potrebbero subire adattamenti e personalizzazioni in fase di produzione; In essi saranno comunque sempre riportate le informazioni minime stabilite dalla normativa: nome del gioco, vincita massima, costo partita, divieto di gioco ai minori di 18 anni e logo AAMS ecc.

:

Marim ST



Ulteriori chiarimenti sono disponibili
all'appendice A
"Note di Elementi non Sensibili"

Particolari Alternativi



L'apparecchio può avere la serigrafia al posto del secondo monitor oppure due monitor il cui segnale video viene prelevato da una sola uscita vga dalla scheda di gioco, la posizione dei pulsanti può variare come da foto.

Tra la scheda di gioco uscita vga e i due cavi vga dei monitor è inserito uno sdoppiatore a Y per ottenere sui due monitor l'identico segnale video in uscita dalla scheda di gioco che non influisce in nessun modo lo svolgimento delle partite.

Il mobile in ferro può essere di colore nero o bianco.

Larghezza: 720 mm - Profondità: 970 mm - Altezza: 1960 mm

Marim MAW

<p><i>Ulteriori chiarimenti sono disponibili all'appendice A "Note di Elementi non Sensibili"</i></p>	
<p>Elementi opzionali variabili <i>Trattasi di variazioni di carattere puramente estetico, che non alterano in alcun modo il corretto funzionamento dell'apparecchio.</i></p>	
<p>Ufotower opzionale</p>	
<p><i>La posizione delle serrature può variare a seconda dell'utilizzo.</i></p>	
<p><i>Il pannello sottopancia può alloggiare un pulsante aggiuntivo che funziona in parallelo al pulsante start sito sulla plancia.</i></p>	
<p><i>Il logo sottopancia può subire variazioni estetiche (personalizzazioni su richiesta del cliente).</i></p>	



Larghezza: 600 mm - Profondità: 530 mm - Altezza: 1980 mm

Merkur Motion (Merkur Gaming Italia)



Ulteriori chiarimenti sono disponibili all'appendice A "Note di Elementi non Sensibili"

Particolari Alternativi



*Disponibile anche con elemento non sensibile:
Antiscasso (possibilità di applicare un lucchetto)*

Larghezza: 583 mm - Profondità: 598 mm - Altezza: 1877 mm

Lotus 3D (Novomatic Italia)



*Ulteriori chiarimenti sono disponibili all'appendice A
 "Note di Elementi non Sensibili"*

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)*



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

*Le serigrafie del secondo e terzo monitor possono
 subire variazioni estetiche (personalizzazioni su
 richiesta del cliente)*

*Il pannello sottopancia
 può alloggiare un
 pulsante aggiuntivo che
 funziona in parallelo al
 pulsante start sito sulla
 plancia.*

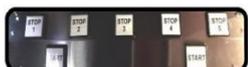


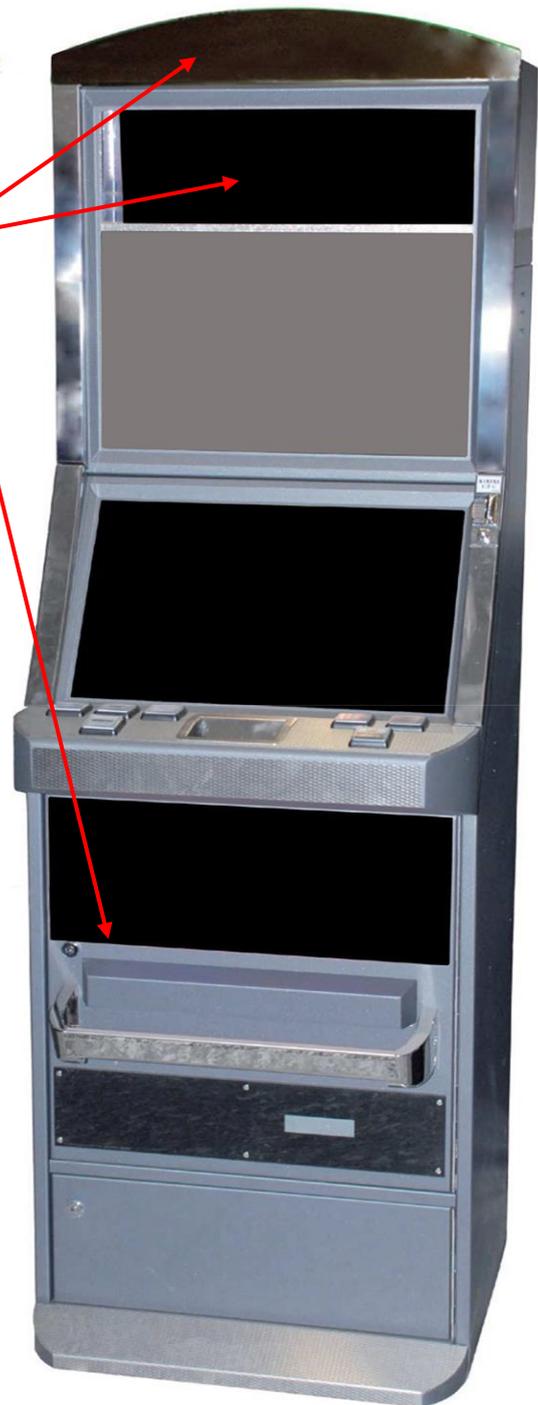
*Il logo sottopancia può
 subire variazioni estetiche
 (personalizzazioni su
 richiesta del cliente)*



Larghezza: 600 mm - Profondità: 550 mm - Altezza: 2100 mm

Super Pub (Novomatic Italia)

<i>Ulteriori chiarimenti sono disponibili all'appendice A "Note di elementi non sensibili"</i>
<i>Queste parti possono essere personalizzate su richiesta del cliente</i>
<i>I cabinet possono avere colori diversi</i>
Particolari Alternativi
<p><i>Ufotower</i></p> 
<p><i>Plancia</i></p> 
<p><i>Illuminazione addizionale</i></p> 
<p><i>Illuminazione addizionale</i></p> 
<p><i>Illuminazione alternativa</i></p> 



Larghezza: 570 mm - Profondità: 538 mm - Altezza: 1857 mm

M.P.M. SERVICE srl
Strada Acqua Salata n.7/f
47899 SERRAVALLE (RSM)
Tel 0549 960010 fax 0549 919016
Mpm0016@mpmservisrl.191.it



Magnum 22 (Baldazzi Styl Art)

*Ulteriori chiarimenti sono
disponibili all'appendice A
"Note di elementi non sensibili"*



Larghezza: 570 mm - Profondità: 500 mm - Altezza: 1925 mm

N3 (Nazionale Elettronica)

Ulteriori chiarimenti sono disponibili all'appendice A "Note di elementi non sensibili"
Potrebbe essere riportato il logo/nome della ditta produttrice e/o acquirente



Larghezza: 850 mm - Profondità: 618 mm - Altezza: 1974 mm

M.P.M. SERVICE srl
Strada Acqua Salata n.7/f
47899 SERRAVALLE (RSM)
Tel 0549 960010 fax 0549 919016
Mpm0016@mpmservisrl.191.it



Grande Liberty (Nazionale Elettronica)

<p><i>Ulteriori chiarimenti sono disponibili all'appendice A "Note di elementi non sensibili"</i></p> <p>Particolari Alternativi</p>
<p><i>Potrebbe essere riportato il logo/nome della ditta produttrice e/o acquirente</i></p>



Larghezza: 600 mm - Profondità: 500 mm - Altezza: 1870 mm

Mister Lucky 1TFT (San Marino Games)

Ulteriori chiarimenti sono disponibili all'appendice A "Note di elementi non sensibili"

Particolari Alternativi



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



Possibilità di personalizzazione del pannello frontale esempio:



Larghezza: 610 mm - Profondità: 575 mm - Altezza: 1980 mm

Big Lucky (San Marino Games)



<p><i>Ulteriori chiarimenti sono disponibili all'appendice A "Note di elementi non sensibili"</i></p>
<p>Particolari Alternativi</p> 
<p>Topper con grafica</p> 
<p>Assetto minimo porta opzionale</p> 

Assetto massimo

Larghezza: 650 mm - Profondità: 820 mm - Altezza: 1680 mm

Ulteriori informazioni per cabinet San Marino Games e Nazionale Elettronica

Serratura Elettronica con Dispositivo Antifurto "SIREN LOCK" (OPZIONALE)

Il sistema SirenLock è un sistema di allarme con serratura elettronica per la protezione da aperture indesiderate dell'apparecchio di gioco. In alternativa è presente in forma semplificata senza serratura elettronica. Nell'apparecchio di gioco vengono installati il dispositivo acustico e il ricevitore irda ("IRDA SENSE"). L'apertura è possibile solo attraverso un telecomando irda proprietario; Sono stati adottati diversi meccanismi per la protezione della comunicazione tra il telecomando e il dispositivo montato sull'apparecchio che lo proteggono da eventuali tentativi di "log" e prove di forzatura della comunicazione.

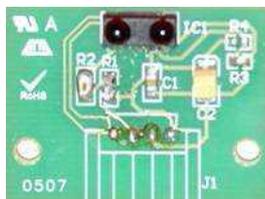
Il dispositivo Siren Lock mantiene il proprio funzionamento anche in assenza di alimentazione grazie a una batteria tampone, nel caso risulti scaricarsi è stata prevista una presa di alimentazione d'emergenza esterna all'apparecchio.

Le principali caratteristiche del "SIREN LOCK" sono:

1. predisposizione per il comando di una elettroserratura.
2. controllo di uno o più switch di porta dell'apparecchio di gioco.
3. Riattivazione automatica del sistema di allarme dopo 10 secondi dalla chiusura dell'apparecchio di gioco.
4. se l'apparecchio non viene richiuso correttamente, l'allarme si riattiva comunque dopo 2 minuti.
5. Se viene rilevata un'apertura non autorizzata (attraverso l'apertura di uno degli sportelli controllati dall'allarme), viene emesso un suono bitonale.



SIREN LOCK



IRDA SENSE

In alternativa può essere montato il solo dispositivo siren lock in forma semplificata. In questa configurazione lo schedino irda sense e la serratura elettronica non vengono montate e l'attivazione/disattivazione dell'allarme avviene esclusivamente tramite apposite chiavette poste all'interno e all'esterno del mobile.

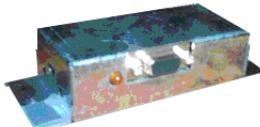


SIREN LOCK IN VERSIONE SEMPLIFICATA

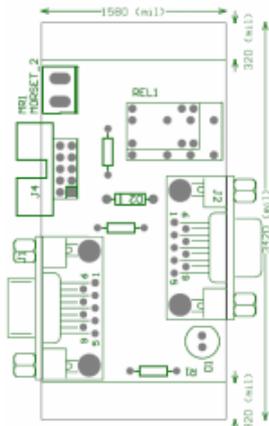
Schedino di Rete (OPZIONALE)

Lo schedino ha l'unica funzione di rendere disponibile un'ulteriore presa di rete AAMS all'interno dell'apparecchio di gioco. Infatti, rende disponibile una presa RS232 conforme alla normativa, alternativa alla presa esterna e fisicamente in "parallelo" ad essa. Questo permette, a chi lo desidera, di collegare l'apparecchio di gioco al PDA fornito dal gestore di rete attraverso una presa interna all'apparecchio stesso aumentando così la sicurezza del collegamento alla rete AAMS.

Schedino deviatore



Schema dei collegamenti dello schedino deviatore:



J4 (Connessione con RS232 AAMS della scheda gioco):

- | | |
|------|-------|
| 1-NC | 6-NC |
| 2-NC | 7-NC |
| 3-TX | 8-NC |
| 4-NC | 9-GND |
| 5-RX | 10-NC |

J1 (presa esterna connettore di rete AAMS):

- | | |
|-------|-------|
| 1-NC | 6-NC |
| 2-TX | 7-NC |
| 3-RX | 8-NC |
| 4-NC | 9-NC |
| 5-GND | 10-NC |

J2 (Derivazione interna connettore di rete AAMS)

- | | |
|-------|------------|
| 1-NC | 6-NC |
| 2-RX | 7-NC |
| 3-TX | 8-not used |
| 4-NC | 9-GND |
| 5-GND | |

Maya Eclipse (BDM)

<p><i>Ulteriori chiarimenti sono disponibili all'appendice A "Note di elementi non sensibili"</i></p>
<p>Particolari Alternativi</p>
<p><i>Logo Alzata: può avere in alternativa la personalizzazione del logo richiesto dal cliente.</i></p> 
<p><i>Logo Plancia: può avere in alternativa la personalizzazione del logo richiesto dal cliente</i></p> 
<p><i>Tutte queste varianti elencate hanno una funzione esclusivamente estetica: pacche laterali in MDF verniciato, fasce in acciaio frontali, fasce frontali superiori laterali in acciaio, fascia centrale in acciaio, decoro della testa piatto, decoro tra la plancia e il monitor, decoro posto alla base del mobile.</i></p> 



Larghezza: 590 mm - Profondità: 490 mm - Altezza: 1930 mm

Star Slim Twin 22" (Mack 3)

*Ulteriori chiarimenti sono
disponibili all'appendice A
"Note di elementi non sensibili"*



Larghezza: 555 mm - Profondità: 415 mm - Altezza: 1320 mm

M.P.M. SERVICE srl
Strada Acqua Salata n.7/f
47899 SERRAVALLE (RSM)
Tel 0549 960010 fax 0549 919016
Mpm0016@mpmservisrl.191.it



MODALITA' D'ACCENSIONE

Azionando l'interruttore principale, l'apparecchio si accende e nel caso di corretto funzionamento verranno mostrati a video per un tempo minimo di 10 secondi i seguenti codici:
CODEID, CODMOD, PRODID, CODSW, IDSK.

AVVERTENZA

All'interno della macchina esistono sistemi hardware e software che controllano periodicamente il corretto funzionamento delle periferiche cctalk.

La manomissione o la sostituzione di tali periferiche provoca il blocco dell'apparecchio stesso e la segnalazione dell'avvenuto tentativo di manomissione. E' possibile in caso di guasto sostituire tali periferiche con quelle compatibili indicate nella lista "Dispositivi ccTalk compatibili" tramite l'utilizzo di una password riservata. Si ricorda inoltre che tutti gli interventi tecnici, atti a ripristinare il corretto funzionamento della scheda di gioco e dei sistemi di acquisto delle partite e pagamento delle vincite, sono da considerare come interventi di manutenzione straordinaria e quindi vanno segnati opportunamente nel registro della manutenzione.

SOFTWARE INSTALLATO

Il caricamento del software avviene in fabbrica mediante l'utilizzo di appositi programmatori; in seguito la scheda viene chiusa dentro un apposito box e vengono posti i sigilli antieffrazione.

Il gioco si basa su eventi stocastici e sull'abilità del giocatore nel sapersi rapportare ad essi, costringendolo a valutare continuamente la strategia migliore per cercare di massimizzare le vincite. Per ogni singola partita la vincita massima erogabile è pari a 100€.

Tutte le fasi del gioco utilizzano le stesse procedure per la gestione dei contatori non azzerabili, dell'algoritmo di generazione numeri casuali, gestione pulsanti, lampade, dispositivi di erogazione monete, dispositivi di introduzione monete, controllo accessi, registrazione dati partite su memoria non volatile.

Appositi accorgimenti tecnici fanno sì che soltanto il costruttore delle apparecchiature sia in possesso degli strumenti per accedere all'inizializzazione del sistema. Il software assicura il mantenimento delle regole specifiche a cui è soggetto l'apparecchio (percentuale di vincita, sistema di pagamento, controlli di sicurezza, costo della partita, indicazioni obbligatorie, ecc.ecc.) inoltre, tramite appositi algoritmi, assicura un controllo continuo sugli incassi e sui pagamenti, modificando il comportamento del gioco in modo da mantenere la percentuale pagata non meno del 65% del totale giocato nell'arco del ciclo dichiarato essere di 28000 partite. Il sistema provvede a memorizzare tutti i dati relativi alle partite giocate in una memoria non volatile in modo da conservare i dati anche in caso di interruzione o disconnessione dell'apparecchio dalla rete elettrica. In caso di interruzione di alimentazione elettrica al riavvio dell'apparecchio, automaticamente viene ripristinato lo stato antecedente lo spegnimento. Nelle pagine seguenti sono descritte e illustrate le caratteristiche del gioco con le tabelle delle vincite e tutto quanto possa essere utile a comprenderne il funzionamento e le caratteristiche.



MPM 7 JOKER



L'immagine illustra il multi game MPM 7 JOKER nella fase in cui il giocatore sceglie il singolo gioco a cui giocare. La vincita massima è di 100€ per ogni partita, il tempo minimo di ogni singola partita è di 4 secondi. Il giocatore è tenuto costantemente ad interagire con il sistema di controllo di ogni singolo gioco secondo quanto descritto nel regolamento di gioco.

M.P.M. SERVICE srl
 Strada Acqua Salata n.7/f
 47899 SERRAVALLE (RSM)
 Tel 0549 960010 fax 0549 919016
Mpm0016@mpmservisrl.191.it



Di seguito le immagini di presentazione e di gioco dei singoli giochi



M.P.M. SERVICE srl
 Strada Acqua Salata n.7/f
 47899 SERRAVALLE (RSM)
 Tel 0549 960010 fax 0549 919016
Mpm0016@mpmservisrl.191.it



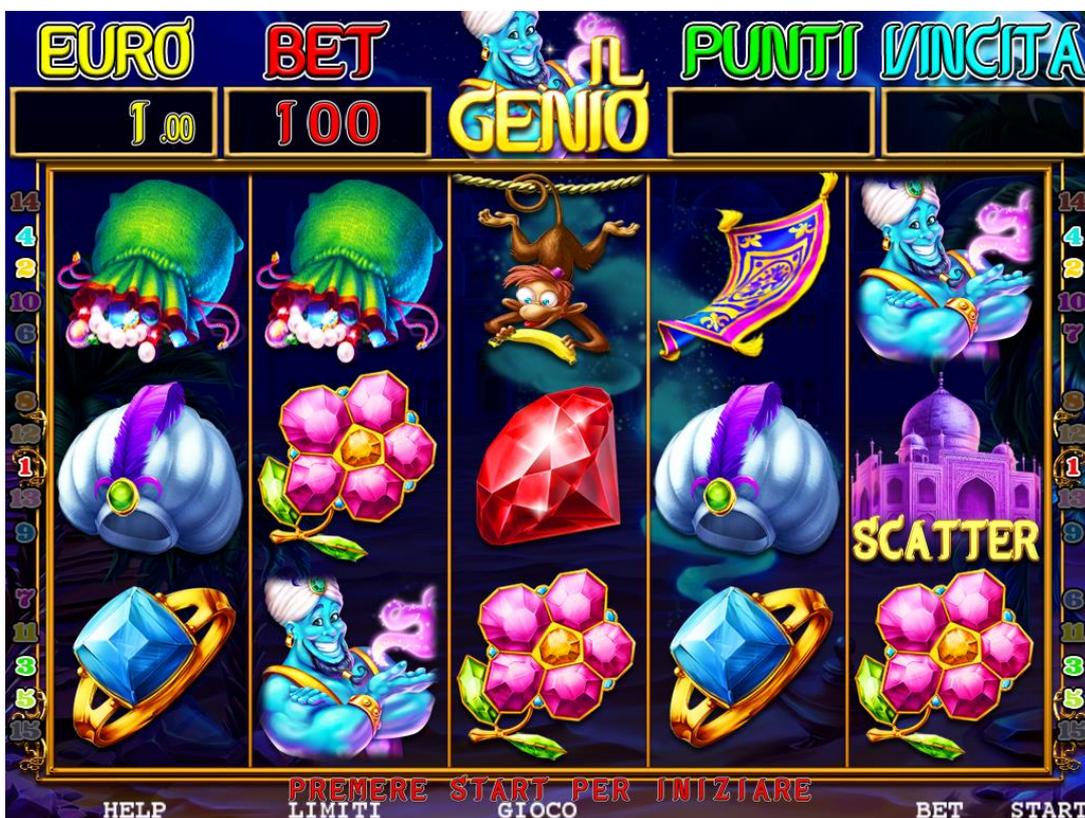
EURO		BET		IL LADRO		PUNTI		VINCITA	
1.00		100							
6	J	J	Q	K	K	7			
4	J	J	Q	K	K	4			
2	J	J	Q	K	K	2			
10	K	Ring	Q	Q	J	10			
8	K	Ring	Q	Q	J	8			
1	K	Ring	Q	Q	J	1			
9	K	Ring	Q	Q	J	9			
7	Thief	Q	K	Q	J	7			
3	Thief	Q	K	Q	J	3			
5	Thief	Q	K	Q	J	5			
HELP		LIMITI		GIOCO		BET		START	

M.P.M. SERVICE srl
 Strada Acqua Salata n.7/f
 47899 SERRAVALLE (RSM)
 Tel 0549 960010 fax 0549 919016
Mpm0016@mpmservisrl.191.it



EURO		BET		LEPRECHAUN		PUNTI VINCITA	
1.00		50					
6						7	
4						4	
2						2	
10						10	
8						8	
1						1	
9						9	
7						7	
3						3	
5						5	
HELP		LIMITI		GIOCO		BET START	
PREMERE START PER INIZIARE							

M.P.M. SERVICE srl
 Strada Acqua Salata n.7/f
 47899 SERRAVALLE (RSM)
 Tel 0549 960010 fax 0549 919016
Mpm0016@mpmservisrl.191.it



M.P.M. SERVICE srl
 Strada Acqua Salata n.7/f
 47899 SERRAVALLE (RSM)
 Tel 0549 960010 fax 0549 919016
Mpm0016@mpmservisrl.191.it



M.P.M. SERVICE srl
 Strada Acqua Salata n.7/f
 47899 SERRAVALLE (RSM)
 Tel 0549 960010 fax 0549 919016
Mpm0016@mpmservisrl.191.it



EURO	BET	LUCKY	PUNTI	VINCITA	
1.00	100	GIRLS			
14 4 2 10 6	K	A	K	10	A
8 12 1 13 9	10	Q	Q	J	
7 11 3 5 15	Q	10	J	10	
	HELP	PRENERE LIMITI	START GIOCO	BET START	

M.P.M. SERVICE srl
 Strada Acqua Salata n.7/f
 47899 SERRAVALLE (RSM)
 Tel 0549 960010 fax 0549 919016
Mpm0016@mpmservisrl.191.it





OPERAZIONE D'INSTALLAZIONE

Il costruttore dell'apparecchio che utilizza questo hardware, prima di consegnarlo al gestore è tenuto a seguire una procedura d'installazione per predisporre correttamente il sistema. Quando la scheda viene consegnata al produttore del mobile si trova in uno stato di blocco in cui non vengono accettate monete e non viene erogato denaro. In questa fase è possibile collegare e configurare hopper e gettoniere, aprire e chiudere la copertura della scatola, senza aver bisogno di inserire manutenzioni straordinarie. Per predisporre la macchina all'attivazione attraverso la rete AAMS bisogna eseguire un'apposita procedura che verrà illustrata di seguito.

TEST

All'interno dell'apparecchio, chiuso da sportelli con serratura è posizionato il pulsante di test, esso è accessibile solamente al personale addetto alla manutenzione e al controllo degli incassi. La pressione di questo pulsante permette di accedere ad alcune funzioni:

1. attivare le funzioni di test per verificare il corretto funzionamento delle periferiche di gioco
2. leggere ed eventualmente azzerare la contabilità parziale del gestore
3. controllare i contatori AAMS
4. modificare il volume audio di gioco

E' possibile inibire l'accesso al test nel caso lo sportello della macchina sia chiuso abilitando l'apposita voce dalla *PAGINA PRODUTTORE* dentro al test stesso.

REFILL

Su una parte esterna della macchina, è posizionato tramite un contatto elettrico a chiave, il comando di refill. La chiave è in possesso del personale che si occupa della sorveglianza e del controllo continuo dell'apparecchio.

Il refill deve essere attivato nel caso che per un qualsiasi motivo la riserva di monete all'interno degli hopper scende al di sotto del livello minimo previsto, cioè quello necessario per assicurare il pagamento in caso di massima vincita. La procedura da seguire è descritta in seguito.

MODALITA' DI FUNZIONAMENTO E DISTRIBUZIONE DELLE VINCITE

Dopo aver opportunamente collaudato la scheda (costruttore) e aver eseguito le procedure di prima installazione (gestore dell'apparecchio), l'apparecchio è pronto per l'uso ed in attesa dei codici di attivazione provenienti dal sistema remoto.

Al gioco si accede mediante l'introduzione di monete nell'apposita feritoia posta sulla plancia comandi. L'apparecchio accetta monete da 1, 2 o 0,50 €. Il costo della singola partita è fissato ad 1€ (parametro fisso e non modificabile). Il numero di partite che costituisce un ciclo di gioco è determinato in 28000 partite. Al termine di questo ciclo la percentuale di ritorno al giocatore raggiunge almeno il 65.00% delle somme giocate. La vincita massima realizzabile in una partita è fissata in 100€ in qualunque condizione. La durata MINIMA di ciascuna partita è di 4 secondi.

Sul video potranno apparire opportuni messaggi per la promozione del gioco responsabile: tali messaggi saranno visibili nella parte bassa del monitor e potranno scorrere lentamente da destra verso sinistra. In particolari situazioni, dopo la ricezione di un determinato avviso, questo verrà visualizzato al termine della partita in corso fino allo scadere della durata prevista dal sistema remoto. Dopo aver inserito del credito e prima dell'inizio di ogni partita, mediante il tasto STOP2, il giocatore può determinare il limite di gioco su base temporale oppure come ammontare di denaro introdotto. Al raggiungimento di questo limite, un apposito messaggio posto al centro dello schermo avvertirà il giocatore dell'avvenuto raggiungimento del suddetto limite. E' possibile inserire crediti se non si è iniziata una partita e non si è raggiunto il valore di 2€; quando inizia una

M.P.M. SERVICE srl
Strada Acqua Salata n.7/f
47899 SERRAVALLE (RSM)
Tel 0549 960010 fax 0549 919016
Mpm0016@mpmservisrl.191.it



partita viene inibita l'accettazione di monete fino all'esaurimento dell'intero credito. Se durante il gioco si effettuano delle vincite, queste vengono accumulate nel contatore Punti e, a richiesta del giocatore o al raggiungimento della massima vincita di 100€ o al sopraggiungere di un timeout stabilito dal gioco, il sistema attiva i distributori di monete ed eroga l'importo vinto. A richiesta del giocatore è possibile ottenere in resto l'importo precedentemente inserito in eccedenza al costo della partita ma non ancora giocato.

L'apparecchio è costruito in maniera tale da pagare le vincite utilizzando monete da 1, 2 e 0,50 € a seconda della configurazione utilizzata. A tale scopo all'interno dell'apparecchio possono essere installati uno o due erogatori di monete (hopper). Gli hopper sono alimentati dalle stesse monete che i giocatori introducono nella gettoniera per giocare, il software conteggia il numero di monete all'interno degli hopper e, tramite un separatore collegato alla gettoniera, direziona le monete introdotte nell'hopper opportuno oppure, nel caso di esubero, direttamente nel vano cassa.

Quando una partita è vincente, il software analizza il valore della vincita e la paga attivando per primo l'hopper di valore massimo possibile e andando a scalare. Se dopo un pagamento il numero di monete presenti all'interno degli hopper non permette il pagamento di almeno una vincita massima, viene bloccato il funzionamento dell'apparecchio ed apparirà un messaggio a video. In questo caso è necessario attivare la funzione REFILL e ripristinare il minimo necessario di monete.

REGOLAMENTO DI GIOCO

Di seguito sono illustrati i regolamenti di gioco di ogni singolo gioco

REGOLE GENERALI

GIOCO VIETATO AI MINORI DI 18 ANNI. COSTO PARTITA 1 EURO. VINCITA MASSIMA 100 EURO.
 DURATA MINIMA DI PARTITA 4 SEC.
 SIGNIFICATO DEI CONTATORI A VIDEO: **-EURO:** VALORE IN ENTRATA **-BET:** PUNTATA
-PUNTI: VINCITA TOTALE **-VINCITA:** VINCITA PARZIALE

LA PARTITA HA INIZIO CON LA PRESSIONE DI UNO DEI SEGUENTI TASTI:
-BET: CONSENTE DI VARIARE IL BET
-START: INIZIA LA FASE DI GIRO RULLI CON PUNTATA PARI AL BET IMPOSTATO

IL GIOCO E' COSTITUITO DA UNA O PIU' FASI IN CUI GIRANO I RULLI E GENERANO DEI SIMBOLI CHE POSSONO DARE UNA COMBINAZIONE VINCENTE COME DA TABELLA, SOLO SULLE LINEE SELEZIONATE. NELLE COMBINAZIONI DI 3 O 4 SIMBOLI, QUESTI DEVONO ESSERE CONTIGUI.

x2 PUO' USCIRE IN QUALUNQUE POSIZIONE E RADDOPPIA IL VALORE DELLE VINCITE PRESENTI (ESCLUSE QUELLE DOVUTE AI BONUS).
 SOSTITUISCE TUTTI I SIMBOLI ECCETTO **x2**

PUO' COMPARIRE DURANTE IL GIOCO E TRASFORMARSI IN UNO DEI SIMBOLI BASE.

QUANDO COMPAIONO 4 O 5 SI ACCEDA ALLA FASE BONUS RUOTA DELLA FORTUNA.

10 ATTIVA IL BONUS DINAMITE. LA DINAMITE ESPLODE TRASFORMANDO I SIMBOLI VICINI IN SIMBOLI CHE POSSONO DARE:
 VINCITA FINO A 500 VINCITA OLTRE 500 ~~X~~ NESSUNA VINCITA

DURANTE IL GIOCO SI PUO' ATTIVARE IL BONUS "REPLAY" CHE REGALA UN TIRO AGGIUNTIVO.

LA PARTITA TERMINA QUANDO IL CONTATORE PUNTI DIVENTA 0, O IL CONTATORE PUNTI DIVENTA 10000, O LA MACCHINA DECIDE CHE E' FINITO IL TEMPO A DISPOSIZIONE, O PREMENDO IL TASTO INCASSA QUANDO PRESENTE A VIDEO (AD ESEMPIO, SE "PUNTI" E' MINORE DI 100 IL TASTO E' ASSENTE). AL TERMINE, OGNI 100 PUNTI DIVENTANO 1 EURO CHE VIENE EROGATO. NEL CASO DI PUNTI NON MULTIPLI DI 100, SI ATTIVA UN GIOCO CHE CONSENTE DI RENDERLI MULTIPLI.

LINEE DI VINCITA

BET 10, 20, 50 o 100

BET 200

BET 300



IL LADRO **REGOLE GENERALI** **IL LADRO**

GIOCO VIETATO AI MINORI DI 18 ANNI. COSTO PARTITA 1 EURO. VINCITA MASSIMA 100 EURO.
 DURATA MINIMA DI PARTITA 4 SEC.
 SIGNIFICATO DEI CONTATORI A VIDEO: -EURO: VALORE IN ENTRATA -BET: PUNTATA
 -PUNTI: VINCITA TOTALE -VINCITA: VINCITA PARZIALE

LA PARTITA HA INIZIO CON LA PRESSIONE DI UNO DEI SEGUENTI TASTI:
 -BET: CONSENTE DI VARIARE IL BET
 -START: INIZIA LA FASE DI GIRO RULLI CON PUNTATA PARI AL BET IMPOSTATO

IL GIOCO E' COSTITUITO DA UNA O PIU' FASI IN CUI GIRANO I RULLI E GENERANO DEI SIMBOLI CHE POSSONO DARE UNA COMBINAZIONE VINCENTE COME DA TABELLA. SOLO SULLE LINEE SELEZIONATE. TUTTE LE VINCITE SONO PAGATE SULLE LINEE SELEZIONATE DA SINISTRA A DESTRA; UTILIZZANDO IL BET A 300 VENGONO PAGATI ANCHE 3 O 4 SIMBOLI PARTENDO DA DESTRA VERSO SINISTRA.
 I SIMBOLI VINCENTI, ECCETTO QUELLI SPECIALI, ESPLODONO LASCIANDO LO SPAZIO A NUOVI SIMBOLI CHE CADONO DALL'ALTO, CHE POSSONO COSI' CREARE ALTRE COMBINAZIONI VINCENTI.

x2 PUO' USCIRE IN QUALUNQUE POSIZIONE E RADDOPPIA IL VALORE DELLE VINCITE PRESENTI (ESCLUSE QUELLE DOVUTE AL BONUS).

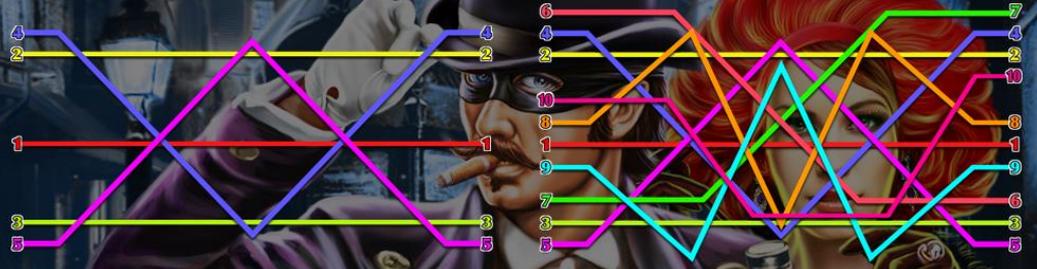
 SOSTITUISCE TUTTI I SIMBOLI ECCETTO  **x2**

QUANDO COMPAGNO 3, 4 O 5  SI ACCEDA ALLA FASE BONUS.

LA PARTITA TERMINA QUANDO IL CONTATORE PUNTI DIVENTA 0, O IL CONTATORE PUNTI DIVENTA 10000, O LA MACCHINA DECIDE CHE E' FINITO IL TEMPO A DISPOSIZIONE, O PREMENDO IL TASTO INCASSA QUANDO PRESENTE A VIDEO (AD ESEMPIO, SE "PUNTI" E' MINORE DI 100 IL TASTO E' ASSENTE). AL TERMINE, OGNI 100 PUNTI DIVENTANO 1 EURO CHE VIENE EROGATO. NEL CASO DI PUNTI NON MULTIPLI DI 100, SI ATTIVA UN GIOCO CHE CONSENTE DI RENDERLI MULTIPLI.

IL LADRO **LINEE DI VINCITA** **IL LADRO**

CON BET 25, 50 o 100 LE LINEE ATTIVE SONO 5.
 CON BET 200 o 300 (SOLO CON PUNTI VINTI) LE LINEE ATTIVE SONO 10.
 CON BET 300 LE COMBINAZIONI X3 o X4 SONO VINCENTI ANCHE DA DESTRA A SINISTRA.



DESCRIZIONE DEL BET

BET 25 = 5 PUNTI PER 5 LINEE
 BET 50 = 10 PUNTI PER 5 LINEE
 BET 100 = 20 PUNTI PER 5 LINEE
 BET 200 = 20 PUNTI PER 10 LINEE
 BET 300 = 20 PUNTI PER 10 LINEE
 (IN PIU' PAGA I X3 E I X4 ANCHE DA DESTRA VERSO SINISTRA)

LEPRECHAUN **REGOLE GENERALI** **LEPRECHAUN**

GIOCO VIETATO AI MINORI DI 18 ANNI. COSTO PARTITA 1 EURO. VINCITA MASSIMA 100 EURO.
 DURATA MINIMA DI PARTITA 4 SEC.
 SIGNIFICATO DEI CONTATORI A VIDEO: -EURO: VALORE IN ENTRATA -BET: PUNTATA
 -PUNTI: VINCITA TOTALE -VINCITA: VINCITA PARZIALE

LA PARTITA HA INIZIO CON LA PRESSIONE DI UNO DEI SEGUENTI TASTI:
 -BET: CONSENTE DI VARIARE IL BET
 -START: INIZIA LA FASE DI GIRO RULLI CON PUNTATA PARI AL BET IMPOSTATO

IL GIOCO E' COSTITUITO DA UNA O PIU' FASI IN CUI GIRANO I RULLI E GENERANO DEI SIMBOLI CHE POSSONO DARE UNA COMBINAZIONE VINCENTE COME DA TABELLA, SOLO SULLE LINEE SELEZIONATE.
 TUTTE LE VINCITE SONO PAGATE SULLE LINEE SELEZIONATE DA SINISTRA A DESTRA; UTILIZZANDO IL BET A 300 VENGONO PAGATI ANCHE 3 O 4 SIMBOLI DA DESTRA VERSO SINISTRA.
 PREMENDO START POTREBBE ATTIVARSI IL SUPER BONUS, CON 3 VITE INIZIALI; PER OGNI TIRO IL GIOCATORE SCEGLIE IL NUMERO DI VITE DA USARE PER ROMPERE DELLE PENTOLE (SE NE ROMPONO AL MASSIMO IL NUMERO DI VITE USATE).OGNI PENTOLA ROTTA REGALA PUNTI O ALTRE VITE. IL BONUS CONTINUA FINO AD ESAURIMENTO DELLE VITE.

x2 PUO' USCIRE IN QUALUNQUE POSIZIONE E RADDOPPIA IL VALORE DELLE VINCITE PRESENTI (ESCLUSE QUELLE DOVUTE AI BONUS).

WOLFE SOSTITUISCE TUTTI I SIMBOLI ECCETTO **SCATTER** **x2**

QUANDO COMPAIONO 4 O 5 **SCATTER** SI ACCEDA AL BONUS "PENTOLONI".

QUANDO COMPAIONO APPAIATI CORRETTAMENTE **SCATTER** SI ATTIVA IL BONUS "IRISH GIRL" E SI OTTIENE UNA VINCITA.

DURANTE IL GIOCO SI PUO' ATTIVARE IL BONUS "REPLAY", CHE REGALA UN TIRO AGGIUNTIVO.

LA PARTITA TERMINA QUANDO IL CONTATORE PUNTI DIVENTA 0, O IL CONTATORE PUNTI DIVENTA 10000, O LA MACCHINA DECIDE CHE E' FINITO IL TEMPO A DISPOSIZIONE, O PREMENDO IL TASTO INCASSA QUANDO PRESENTE A VIDEO (AD ESEMPIO, SE "PUNTI" E' MINORE DI 100 IL TASTO E' ASSENTE). AL TERMINE, OGNI 100 PUNTI DIVENTANO 1 EURO CHE VIENE EROGATO. NEL CASO DI PUNTI NON MULTIPLI DI 100, SI ATTIVA UN GIOCO CHE CONSENTE DI RENDERLI MULTIPLI.

LEPRECHAUN **LINEE DI VINCITA** **LEPRECHAUN**

CON BET 10, 20, 50 o 100 LE LINEE ATTIVE SONO 5.
 CON BET 200 o 300 (SOLO CON PUNTI VINTI) LE LINEE ATTIVE SONO 10.
 CON BET 300 LE COMBINAZIONI X3 o X4 SONO VINCENTI ANCHE DA DESTRA A SINISTRA.

DESCRIZIONE DEL BET

BET 10 = 2 PUNTI PER 5 LINEE
 BET 20 = 4 PUNTI PER 5 LINEE
 BET 50 = 10 PUNTI PER 5 LINEE
 BET 100 = 20 PUNTI PER 5 LINEE
 BET 200 = 20 PUNTI PER 10 LINEE
 BET 300 = 20 PUNTI PER 10 LINEE
 (IN PIU' PAGA I X3 E I X4 ANCHE DA DESTRA VERSO SINISTRA)

IL GENIO **REGOLE GENERALI** **IL GENIO**

GIOCO VIETATO AI MINORI DI 18 ANNI. COSTO PARTITA 1 EURO. VINCITA MASSIMA 100 EURO.
 DURATA MINIMA DI PARTITA 4 SEC.
 SIGNIFICATO DEI CONTATORI A VIDEO: -EURO: VALORE IN ENTRATA -BET: PUNTATA
 -PUNTI: VINCITA TOTALE -VINCITA: VINCITA PARZIALE

LA PARTITA HA INIZIO CON LA PRESSIONE DI UNO DEI SEGUENTI TASTI:
 -BET: CONSENTE DI VARIARE IL BET
 -START: INIZIA LA FASE DI GIRO RULLI CON PUNTATA PARI AL BET IMPOSTATO

IL GIOCO E' COSTITUITO DA UNA O PIU' FASI IN CUI GIRANO I RULLI E GENERANO DEI SIMBOLI CHE POSSONO DARE UNA COMBINAZIONE VINCENTE COME DA TABELLA, SOLO SULLE LINEE SELEZIONATE.
 NELLE COMBINAZIONI DI 3 O 4 SIMBOLI, QUESTI DEVONO ESSERE CONTIGUI.
 PREMENDO START POTREBBE ATTIVARSI IL CASH BONUS, CON 1 TIRO (SPIN); IN QUESTO BONUS I SIMBOLI OTTENUTI POSSONO GENERARE VINCITE O ULTERIORI SPIN GRATUITI. IL BONUS CONTINUA FINO AD ESAURIMENTO DEGLI SPIN.

X2 PUO' USCIRE IN QUALUNQUE POSIZIONE E RADDOPPIA IL VALORE DELLE VINCITE PRESENTI (ESCLUSE QUELLE DOVUTE AI BONUS).

JOLLY SOSTITUISCE TUTTI I SIMBOLI ECCETTO **SCATTER X2**

MYSTERY PUO' COMPARIRE DURANTE IL GIOCO E TRASFORMARSI IN UNO DEI SIMBOLI BASE.

QUANDO COMPAGNANO 3, 4 O 5 **SCATTER** SI ACCEDE AL BONUS GENIO.

DURANTE IL GIOCO SI PUO' ATTIVARE IL BONUS "REPLAY" CHE REGALA UN TIRO AGGIUNTIVO.

LA PARTITA TERMINA QUANDO IL CONTATORE PUNTI DIVENTA 0, O IL CONTATORE PUNTI DIVENTA 10000, O LA MACCHINA DECIDE CHE E' FINITO IL TEMPO A DISPOSIZIONE, O PREMENDO IL TASTO INCASSA QUANDO PRESENTE A VIDEO (AD ESEMPIO, SE "PUNTI" E' MINORE DI 100 IL TASTO E' ASSENTE), AL TERMINE, OGNI 100 PUNTI DIVENTANO 1 EURO CHE VIENE EROGATO. NEL CASO DI PUNTI NON MULTIPLI DI 100, SI ATTIVA UN GIOCO CHE CONSENTE DI RENDERLI MULTIPLI.

IL GENIO **LINEE DI VINCITA** **IL GENIO**

BET 25, 50 o 100

BET 200

BET 300

CHINA TOWN **REGOLE GENERALI** **CHINA TOWN**

GIOCO VIETATO AI MINORI DI 18 ANNI. COSTO PARTITA 1 EURO. VINCITA MASSIMA 100 EURO.
 DURATA MINIMA DI PARTITA 4 SEC.
 SIGNIFICATO DEI CONTATORI A VIDEO: -EURO: VALORE IN ENTRATA -BET: PUNTATA
 -PUNTI: VINCITA TOTALE -VINCITA: VINCITA PARZIALE

LA PARTITA HA INIZIO CON LA PRESSIONE DI UNO DEI SEGUENTI TASTI:
 -BET: CONSENTE DI VARIARE IL BET
 -START: INIZIA LA FASE DI GIRO RULLI CON PUNTATA PARI AL BET IMPOSTATO

IL GIOCO E' COSTITUITO DA UNA O PIU' FASI IN CUI GIRANO I RULLI E GENERANO DEI SIMBOLI CHE POSSONO DARE UNA COMBINAZIONE VINCENTE COME DA TABELLA, SOLO SULLE LINEE SELEZIONATE.

NELLE COMBINAZIONI DI 3 o 4 SIMBOLI, QUESTI DEVONO ESSERE CONTIGUI.

x2 PUO' USCIRE IN QUALUNQUE POSIZIONE E RADDOPPIA IL VALORE DELLE VINCITE PRESENTI (ESCLUSE QUELLE DOVUTE AL BONUS).

SOSTITUISCE TUTTI I SIMBOLI ECCETTO  **x2**

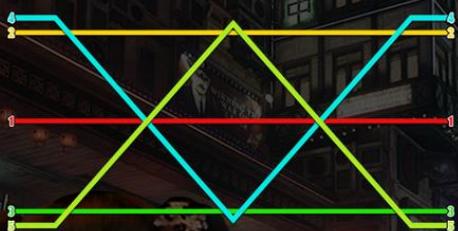
PUO' COMPARIRE DURANTE IL GIOCO E TRASFORMARSI IN UNO DEI SIMBOLI BASE.

QUANDO COMPAIONO 3, 4 O 5  SI ACCEDI ALLA FASE BONUS.

LA PARTITA TERMINA QUANDO IL CONTATORE PUNTI DIVENTA 0, O IL CONTATORE PUNTI DIVENTA 10000, O LA MACCHINA DECIDE CHE E' FINITO IL TEMPO A DISPOSIZIONE, O PREMENDO IL TASTO INCASSA QUANDO PRESENTE A VIDEO (AD ESEMPIO, SE "PUNTI" E' MINORE DI 100 IL TASTO E' ASSENTE). AL TERMINE, OGNI 100 PUNTI DIVENTANO 1 EURO CHE VIENE EROGATO. NEL CASO DI PUNTI NON MULTIPLI DI 100, SI ATTIVA UN GIOCO CHE CONSENTE DI RENDERLI MULTIPLI.

CHINA TOWN **LINEE DI VINCITA** **CHINA TOWN**

BET 25, 50 o 100



BET 200



BET 300



LUCKY GIRLS **REGOLE GENERALI** **LUCKY GIRLS**

GIOCO VIETATO AI MINORI DI 18 ANNI. COSTO PARTITA 1 EURO. VINCITA MASSIMA 100 EURO.
 DURATA MINIMA DI PARTITA 4 SEC.
 SIGNIFICATO DEI CONTATORI A VIDEO: -EURO: VALORE IN ENTRATA -BET: PUNTATA
 -PUNTI: VINCITA TOTALE -VINCITA: VINCITA PARZIALE

LA PARTITA HA INIZIO CON LA PRESSIONE DI UNO DEI SEGUENTI TASTI:
 -BET: CONSENTE DI VARIARE IL BET
 -START: INIZIA LA FASE DI GIRO RULLI CON PUNTATA PARI AL BET IMPOSTATO
 IL GIOCO E' COSTITUITO DA UNA O PIU' FASI IN CUI GIRANO I RULLI E GENERANO DEI SIMBOLI CHE POSSONO DARE UNA COMBINAZIONE VINCENTE COME DA TABELLA, SOLO SULLE LINEE SELEZIONATE. NELLE COMBINAZIONI DI 3 o 4 SIMBOLI, QUESTI DEVONO ESSERE CONTIGUI.

x2 PUO' USCIRE IN QUALUNQUE POSIZIONE E RADDOPPIA IL VALORE DELLE VINCITE PRESENTI (ESCLUSE QUELLE DOVUTE AI BONUS).

JOLLY SOSTITUISCE TUTTI I SIMBOLI ECCETTO **SCATTER x2**

MYSTERY PUO' COMPARE DURANTE IL GIOCO E TRASFORMARSI IN UNO DEI SIMBOLI BASE.

QUANDO COMPAIONO 4 O 5 **SCATTER** SI ACCEDA AL BONUS "RUOTA DELLA FORTUNA".

QUANDO COMPAIONO APPAIATI CORRETTAMENTE **SCATTER** SI ATTIVA IL BONUS "LUCKY GIRL" E SI OTTIENE UNA VINCITA.

LA PARTITA TERMINA QUANDO IL CONTATORE PUNTI DIVENTA 0, O IL CONTATORE PUNTI DIVENTA 10000, O LA MACCHINA DECIDE CHE E' FINITO IL TEMPO A DISPOSIZIONE, O PREMENDO IL TASTO INCASSA QUANDO PRESENTE A VIDEO (AD ESEMPIO, SE "PUNTI" E' MINORE DI 100 IL TASTO E' ASSENTE). AL TERMINE, OGNI 100 PUNTI DIVENTANO 1 EURO CHE VIENE EROGATO. NEL CASO DI PUNTI NON MULTIPLI DI 100, SI ATTIVA UN GIOCO CHE CONSENTE DI RENDERLI MULTIPLI.

LUCKY GIRLS **LINEE DI VINCITA** **LUCKY GIRLS**

BET 25, 50 o 100

BET 200

BET 300



ERA of GODS **REGOLE GENERALI** **ERA of GODS**

GIOCO VIETATO AI MINORI DI 18 ANNI. COSTO PARTITA 1 EURO. VINCITA MASSIMA 100 EURO.
 DURATA MINIMA DI PARTITA 4 SEC.
 SIGNIFICATO DEI CONTATORI A VIDEO: - **EURO**: VALORE IN ENTRATA - **BET**: PUNTATA
 - **PUNTI**: VINCITA TOTALE - **VINCITA**: VINCITA PARZIALE

LA PARTITA HA INIZIO CON LA PRESSIONE DI UNO DEI SEGUENTI TASTI:
 - **BET**: CONSENTE DI VARIARE IL BET
 - **START**: INIZIA LA FASE DI GIRO RULLI CON PUNTATA PARI AL BET IMPOSTATO

IL GIOCO E' COSTITUITO DA UNA O PIU' FASI IN CUI GIRANO I RULLI E GENERANO DEI SIMBOLI CHE POSSONO DARE UNA COMBINAZIONE VINCENTE COME DA TABELLA, SOLO SULLE LINEE SELEZIONATE.

NELLE COMBINAZIONI DI 3 o 4 SIMBOLI, QUESTI DEVONO ESSERE CONTIGUI.

x2 PUO' USCIRE IN QUALUNQUE POSIZIONE E RADDOPPIA IL VALORE DELLE VINCITE PRESENTI (ESCLUSE QUELLE DOVUTE AI BONUS).

JOLLY SOSTITUISCE TUTTI I SIMBOLI ECCETTO **SCATTER** **x2**
 QUANDO COMPAIONO 4 O 5 **SCATTER** SI ACCEDE AL BONUS SFINGI

QUANDO COMPAIONO APPAIATI CORRETTAMENTE **SCATTER** SI OTTIENE IL BONUS CLEOPATRA, IN CUI APPARE CLEOPATRA REGALANDO UNA VINCITA.

LA PARTITA TERMINA QUANDO IL CONTATORE PUNTI DIVENTA 0, O IL CONTATORE PUNTI DIVENTA 10000, O LA MACCHINA DECIDE CHE E' FINITO IL TEMPO A DISPOSIZIONE, O PREMENDO IL TASTO INCASSA QUANDO PRESENTE A VIDEO (AD ESEMPIO, SE "PUNTI" E' MINORE DI 100 IL TASTO E' ASSENTE). AL TERMINE, OGNI 100 PUNTI DIVENTANO 1 EURO CHE VIENE EROGATO. NEL CASO DI PUNTI NON MULTIPLI DI 100, SI ATTIVA UN GIOCO CHE CONSENTE DI RENDERLI MULTIPLI.

ERA of GODS **LINEE DI VINCITA** **ERA of GODS**

BET 25, 50 o 100 **BET 200**

BET 300



IL LADRO TABELLA DELLE VINCITE IL LADRO

	300 200 100	50	25			300 200 100	50	25			300 200 100	50	25
x5	10000	5000	2500		x5	3000	1500	750		x5	1500	750	375
x4	5000	2500	1250		x4	1500	750	375		x4	600	300	150
x3	600	300	150		x3	400	200	100		x3	200	100	50
	300 200 100	50	25			300 200 100	50	25			300 200 100	50	25
x5	6000	3000	1500		x5	2400	1200	600		x5	1400	700	350
x4	3000	1500	750		x4	1000	500	250		x4	400	200	100
x3	500	250	125		x3	300	150	75		x3	200	100	50
	300 200 100	50	25			300 200 100	50	25			300 200 100	50	25
x5	4000	2000	1000		x5	2000	1000	500		x5	1000	500	250
x4	2000	1000	500		x4	600	300	150		x4	400	200	100
x3	400	200	100		x3	300	150	75		x3	200	100	50

SCATTER 3, 4 o 5 IN QUALSIASI POSIZIONE ATTIVANO LA FASE BONUS

x2 IN QUALSIASI POSIZIONE RADDOPPIA IL VALORE DELLE VINCITE (BONUS ESCLUSO)

JOLIT SOSTITUISCE TUTTI I SIMBOLI AD ECCEZIONE DI

LEPRECHAUN TABELLA DELLE VINCITE LEPRECHAUN

	300 200 100	50	20	10		300 200 100	50	20	10		300 200 100	50	20	10
x5	10000	5000	2000	1000	x5	3000	1500	600	300	x5	1500	750	300	150
x4	5000	2500	1000	500	x4	1500	750	300	150	x4	600	300	120	60
x3	600	300	120	60	x3	400	200	80	40	x3	200	100	40	20
	300 200 100	50	20	10		300 200 100	50	20	10		300 200 100	50	20	10
x5	6000	3000	1200	600	x5	2400	1200	480	240	x5	1400	700	280	140
x4	3000	1500	600	300	x4	1000	500	200	100	x4	400	200	80	40
x3	500	250	100	50	x3	300	150	60	30	x3	200	100	40	20
	300 200 100	50	20	10		300 200 100	50	20	10		300 200 100	50	20	10
x5	4000	2000	800	400	x5	2000	1000	400	200	x5	1000	500	200	100
x4	2000	1000	400	200	x4	600	300	120	60	x4	400	200	80	40
x3	400	200	80	40	x3	300	150	60	30	x3	200	100	40	20

SCATTER 4 o 5 IN QUALSIASI POSIZIONE ATTIVANO IL BONUS "PENTOLONI"

x2 IN QUALSIASI POSIZIONE RADDOPPIA IL VALORE DELLE VINCITE (BONUS ESCLUSO)

JOLIT SOSTITUISCE TUTTI I SIMBOLI AD ECCEZIONE DI



IL GENIO TABELLA DELLE VINCITE IL GENIO

	300 200 100	50	25		300 200 100	50	25		300 200 100	50	25
x5	10000	5000	2500	x5	3000	1500	750	x5	1500	750	375
x4	5000	2500	1250	x4	1500	750	375	x4	600	300	150
x3	600	300	150	x3	400	200	100	x3	200	100	50
	300 200 100	50	25		300 200 100	50	25		300 200 100	50	25
x5	6000	3000	1500	x5	2400	1200	600	x5	1400	700	350
x4	3000	1500	750	x4	1000	500	250	x4	400	200	100
x3	500	250	125	x3	300	150	75	x3	200	100	50
	300 200 100	50	25		300 200 100	50	25		300 200 100	50	25
x5	4000	2000	1000	x5	2000	1000	500	x5	1000	500	250
x4	2000	1000	500	x4	600	300	150	x4	400	200	100
x3	400	200	100	x3	300	150	75	x3	200	100	50

3, 4 o 5 IN QUALSIASI POSIZIONE ATTIVANO IL BONUS GENIO

x2 IN QUALSIASI POSIZIONE RADDOPPIA IL VALORE DELLE VINCITE (BONUS ESCLUSI)

JOLLY SOSTITUISCE TUTTI I SIMBOLI AD ECCEZIONE DI SCATTER **x2**

CHINA TOWN TABELLA DELLE VINCITE CHINA TOWN

	300 200 100	50	25		300 200 100	50	25	K	300 200 100	50	25
x5	10000	5000	2500	x5	3000	1500	750	x5	1500	750	375
x4	5000	2500	1250	x4	1500	750	375	x4	600	300	150
x3	600	300	150	x3	400	200	100	x3	200	100	50
	300 200 100	50	25		300 200 100	50	25	Q	300 200 100	50	25
x5	6000	3000	1500	x5	2400	1200	600	x5	1400	700	350
x4	3000	1500	750	x4	1000	500	250	x4	400	200	100
x3	500	250	125	x3	300	150	75	x3	200	100	50
	300 200 100	50	25		300 200 100	50	25	J	300 200 100	50	25
x5	4000	2000	1000	x5	2000	1000	500	x5	1000	500	250
x4	2000	1000	500	x4	600	300	150	x4	400	200	100
x3	400	200	100	x3	300	150	75	x3	200	100	50

3, 4 o 5 IN QUALSIASI POSIZIONE ATTIVANO LA FASE BONUS

x2 IN QUALSIASI POSIZIONE RADDOPPIA IL VALORE DELLE VINCITE (BONUS ESCLUSO)

JOLLY SOSTITUISCE TUTTI I SIMBOLI AD ECCEZIONE DI SCATTER **x2**



LUCKY GIRLS **TABELLA DELLE VINCITE** LUCKY GIRLS

	300 200 100	50	25		300 200 100	50	25		300 200 100	50	25
x5	10000	5000	2500	x5	3000	1500	750	x5	1500	750	375
x4	5000	2500	1250	x4	1500	750	375	x4	600	300	150
x3	600	300	150	x3	400	200	100	x3	200	100	50
	300 200 100	50	25		300 200 100	50	25		300 200 100	50	25
x5	6000	3000	1500	x5	2400	1200	600	x5	1400	700	350
x4	3000	1500	750	x4	1000	500	250	x4	400	200	100
x3	500	250	125	x3	300	150	75	x3	200	100	50
	300 200 100	50	25		300 200 100	50	25		300 200 100	50	25
x5	4000	2000	1000	x5	2000	1000	500	x5	1000	500	250
x4	2000	1000	500	x4	600	300	150	x4	400	200	100
x3	400	200	100	x3	300	150	75	x3	200	100	50

 4 o 5 IN QUALSIASI POSIZIONE ATTIVANO IL BONUS "RUOTA DELLA FORTUNA"
 IN QUALSIASI POSIZIONE RADDOPPIA IL VALORE DELLE VINCITE (BONUS ESCLUSI)
 SOSTITUISCE TUTTI I SIMBOLI AD ECCEZIONE DI

ERA of GODS **TABELLA DELLE VINCITE** ERA of GODS

	300 200 100	50	25		300 200 100	50	25		300 200 100	50	25
x5	10000	5000	2500	x5	3000	1500	750	x5	1500	750	375
x4	5000	2500	1250	x4	1500	750	375	x4	600	300	150
x3	600	300	150	x3	400	200	100	x3	200	100	50
	300 200 100	50	25		300 200 100	50	25		300 200 100	50	25
x5	6000	3000	1500	x5	2400	1200	600	x5	1400	700	350
x4	3000	1500	750	x4	1000	500	250	x4	400	200	100
x3	500	250	125	x3	300	150	75	x3	200	100	50
	300 200 100	50	25		300 200 100	50	25		300 200 100	50	25
x5	4000	2000	1000	x5	2000	1000	500	x5	1000	500	250
x4	2000	1000	500	x4	600	300	150	x4	400	200	100
x3	400	200	100	x3	300	150	75	x3	200	100	50

 4 o 5 IN QUALSIASI POSIZIONE ATTIVANO IL BONUS SFINGI
 IN QUALSIASI POSIZIONE RADDOPPIA IL VALORE DELLE VINCITE (BONUS ESCLUSI)
 SOSTITUISCE TUTTI I SIMBOLI AD ECCEZIONE DI

I bonus di ogni singolo gioco sono descritti in seguito.

LUCKY FIRE **BONUS RUOTA DELLA FORTUNA** **LUCKY FIRE**

EURO	BET	TENTATIVI	PUNTI	VINCITA

SI ACCEDE CON 4 o 5 **SCATTER** OTTENENDO 2 o 3 TENTATIVI RISPETTIVAMENTE. COMPARE UNA RUOTA DELLA FORTUNA CHE GIRA. IL GIOCATORE FERMA LA RUOTA CONSUMANDO UN TENTATIVO, POTENDO COSÌ OTTENERE UNA VINCITA, DEI TIRI GRATIS (PERDENDO EVENTUALI TENTATIVI RIMANENTI), OPPURE NULLA. TIRI GRATIS: PER I TIRI DISPONIBILI, LA MACCHINA GIOCA AUTOMATICAMENTE CON IL BET IMPOSTATO E SENZA CONSUMARE PUNTI. DURANTE I TIRI SI PUO' ACCEDERE DI NUOVO ALLA RUOTA DELLA FORTUNA ALTRIMENTI, SE FINISCONO I TIRI, IL BONUS TERMINA. **ALLA CONCLUSIONE DEL BONUS IL VALORE DEL CONTATORE VINCITA VERRA' TRASFERITO NEL CONTATORE PUNTI.**

IL LADRO **BONUS DEL LADRO** **IL LADRO**

FASE 1:
 SI ACCEDE A QUESTA FASE QUANDO ESCONO 3, 4 o 5 **SCATTER** OTTENENDO RISPETTIVAMENTE 1, 2 o 3 TENTATIVI. COMPAGNO 5 CASSAFORTI. IL GIOCATORE NE SCEGLIE UNA, CONSUMANDO UN TENTATIVO. IN OGNI CASSAFORTE PUO' CELARSI UNA VINCITA, LA POSSIBILITA' DI ACCEDERE ALLA FASE 2 PERDENDO EVENTUALI TENTATIVI RESIDUI, OPPURE NULLA. SE FINISCONO I TENTATIVI IL BONUS TERMINA.

EURO	BET	TENTATIVI	PUNTI	VINCITA

FASE 2:
 COMPAGNO 3 CAVEAU. IL GIOCATORE SCEGLIE QUALE CAVEAU APRIRE, POTENDO COSÌ TROVARE UNA VINCITA, OPPURE DEI TIRI GRATIS.

EURO	BET	TENTATIVI	PUNTI	VINCITA

FASE 3 (TIRI GRATIS):
 PER I TIRI DISPONIBILI, LA MACCHINA GIOCA AUTOMATICAMENTE CON IL BET IMPOSTATO E SENZA CONSUMARE PUNTI. DURANTE I TIRI SI PUO' ACCEDERE DI NUOVO ALLA FASE 1 ALTRIMENTI, SE FINISCONO I TIRI, IL BONUS TERMINA. **ALLA CONCLUSIONE DEL BONUS IL VALORE DEL CONTATORE VINCITA VERRA' TRASFERITO NEL CONTATORE PUNTI.**

LEPRECHAUN **BONUS PENTOLONI** **LEPRECHAUN**

EURO	BET	TENTATIVI	PUNTI	VINCITA

WIN **FREE SPIN** **LOSE**

STOP 1 STOP 2 STOP 3 STOP 4 STOP 5

SI ACCEDE CON 4 O 5 SCATTER OTTENENDO 2 O 3 TENTATIVI RISPETTIVAMENTE. COMPAGNO 5 PENTOLONI. IL GIOCATORE NE SCEGLIE UNO CONSUMANDO UN TENTATIVO, POTENDO COSI' OTTENERE UNA VINCITA, NULLA O DEI TIRI GRATIS, IN QUEST'ULTIMO CASO SI PERDONO GLI EVENTUALI TENTATIVI RIMANENTI.
 TIRI GRATIS: PER I TIRI DISPONIBILI, LA MACCHINA GIOCA AUTOMATICAMENTE CON IL BET IMPOSTATO E SENZA CONSUMARE PUNTI. DURANTE I TIRI SI PUO' ACCEDERE DI NUOVO AL BONUS PENTOLONI ALTRIMENTI, SE FINISCONO I TIRI, IL BONUS TERMINA.
 ALLA CONCLUSIONE DEL BONUS IL VALORE DEL CONTATORE VINCITA VERRA' TRASFERITO NEL CONTATORE PUNTI.

IL GENIO **BONUS GENIO** **IL GENIO**

FASE 1:
 SI ACCEDE A QUESTA FASE QUANDO ESCONO 3, 4 o 5 SCATTER OTTENENDO RISPETTIVAMENTE 1, 2 o 3 TENTATIVI. COMPAGNO 5 LAMPADE. IL GIOCATORE SCEGLIE QUALE LAMPADA ATTIVARE, CONSUMANDO UN TENTATIVO. SE SI TROVA IL GENIO SI OTTIENE UNA VINCITA, SE SI TROVA IL DIAMANTE SI ACCEDE ALLA FASE 2 PERDENDO EVENTUALI TENTATIVI RESIDUI, SE LA LAMPADA CONTIENE UNA "X" NON SI OTTIENE NULLA. SE FINISCONO I TENTATIVI IL BONUS TERMINA.

EURO	BET	TENTATIVI	PUNTI	VINCITA

WIN **LOSE**

STOP 1 STOP 2 STOP 3 STOP 4 STOP 5

FASE 2:
 COMPARE UNA RUOTA DELLA FORTUNA CHE GIRA. IL GIOCATORE SCEGLIE IN QUALE MOMENTO FERMARLA, POTENDO COSI' TROVARE UNA VINCITA OPPURE DEI TIRI GRATIS.

EURO	BET	TENTATIVI	PUNTI	VINCITA

IL GENIO **WIN** **FREE SPIN**

FASE 3 (TIRI GRATIS):
 PER I TIRI DISPONIBILI, LA MACCHINA GIOCA AUTOMATICAMENTE CON IL BET IMPOSTATO E SENZA CONSUMARE PUNTI. DURANTE I TIRI SI PUO' ACCEDERE DI NUOVO ALLA FASE 1 ALTRIMENTI, SE FINISCONO I TIRI, IL BONUS TERMINA.
 ALLA CONCLUSIONE DEL BONUS, IL VALORE DEL CONTATORE VINCITA SARA' TRASFERITO NEL CONTATORE PUNTI.

CHINA TOWN DESCRIZIONE DEL BONUS CHINA TOWN

FASE 1:
 SI ACCEDE A QUESTA FASE QUANDO ESCONO 3, 4 o 5 SCATTER OTTENENDO RISPETTIVAMENTE 1, 2 o 3 TENTATIVI. COMPAIONO 5 TESSERE DEL MAH JONG. IL GIOCATORE SCEGLIE QUALE TESSERA RIVELARE CONSUMANDO UN TENTATIVO. SE LA TESSERA CELA L'IMPERATORE SI OTTIENE UNA VINCITA, SE SI CELA IL GALLETTO SI ACCEDE ALLA FASE 2 PERDENDO EVENTUALI TENTATIVI RESIDUI, SE NELLA CARTA C'E' LA X ROSSA NON SI OTTIENE NULLA. SE FINISCONO I TENTATIVI IL BONUS TERMINA.

FASE 2:
 COMPARE UNA RUOTA DELLA FORTUNA CHE GIRA. IL GIOCATORE FERMA LA RUOTA, POTENDO COSI' OTTENERE UNA VINCITA OPPURE DEI TIRI GRATIS.

FASE 3 (TIRI GRATIS):
 PER I TIRI DISPONIBILI, LA MACCHINA GIOCA AUTOMATICAMENTE CON IL BET IMPOSTATO E SENZA CONSUMARE PUNTI. DURANTE I TIRI SI PUO' ACCEDERE DI NUOVO ALLA FASE 1 ALTRIMENTI, SE FINISCONO I TIRI, IL BONUS TERMINA.
ALLA CONCLUSIONE DEL BONUS, IL VALORE DEL CONTATORE VINCITA SARA' TRASFERITO NEL CONTATORE PUNTI.

LUCKY GIRLS BONUS RUOTA DELLA FORTUNA LUCKY GIRLS

EURO BET TENTATIVI PUNTI VINCITA

SI ACCEDE CON 4 O 5 SCATTER OTTENENDO 2 O 3 TENTATIVI RISPETTIVAMENTE. PER OGNI TENTATIVO, IL GIOCATORE PREME START E LA RUOTA DELLA FORTUNA SI FERMA, GENERANDO UNA VINCITA, NULLA OPPURE DEI TIRI GRATUITI. IN QUEST'ULTIMO CASO SI PERDONO GLI EVENTUALI TENTATIVI RIMANENTI.

TIRI GRATIS: PER I TIRI DISPONIBILI, LA MACCHINA GIOCA AUTOMATICAMENTE CON IL BET IMPOSTATO E SENZA CONSUMARE PUNTI. DURANTE I TIRI SI PUO' ACCEDERE DI NUOVO AL BONUS RUOTA DELLA FORTUNA ALTRIMENTI, SE FINISCONO I TIRI, IL BONUS TERMINA.
ALLA CONCLUSIONE DEL BONUS IL VALORE DEL CONTATORE VINCITA VERRA' TRASFERITO NEL CONTATORE PUNTI.

ERA of GODS **BONUS SFINGI** **ERA of GODS**

FASE 1:
SI ACCEDE A QUESTA FASE QUANDO ESCONO 4 o 5 OTTENENDO RISPETTIVAMENTE 2 o 3 TENTATIVI. COMPAGNONO 5 SFINGI. IL GIOCATORE SCEGLIE QUALE SFINGE ATTIVARE CONSUMANDO UN TENTATIVO. IN ESSA PUO' CELARSI UNA VINCITA, L'ACCESSO ALLA FASE SUCCESSIVA DEL BONUS PERDENDO EVENTUALI TENTATIVI RIMANENTI, OPPURE NULLA. SE FINISCONO I TENTATIVI IL BONUS TERMINA.

FASE 2:
COMPAGNONO SARCOFAGI. IL GIOCATORE SCEGLIE QUALE SARCOFAGO APRIRE. QUESTO PUO' DARE UNA VINCITA CHE CONCLUDE IL BONUS OPPURE L'ACCESSO AD UN CERTO NUMERO DI TIRI GRATIS.

FASE 3 (TIRI GRATIS):
PER I TIRI DISPONIBILI, LA MACCHINA GIOCA AUTOMATICAMENTE CON IL BET IMPOSTATO E SENZA CONSUMARE PUNTI. DURANTE I TIRI SI PUO' ACCEDERE DI NUOVO ALLA FASE 1 ALTRIMENTI, SE FINISCONO I TIRI, IL BONUS TERMINA.

ALLA CONCLUSIONE DEL BONUS IL VALORE DEL CONTATORE VINCITA SARA' TRASFERITO NEL CONTATORE PUNTI.



DISPOSITIVI DI IMMODIFICABILITA'

L'apparecchio in oggetto è controllato e gestito dalla scheda di gioco, chiusa all'interno di un contenitore opportunamente sigillato e protetto da etichette antieffrazione. Una prima protezione è proprio di tipo meccanico, dato che la scheda di gioco è chiusa all'interno del contenitore. Una eventuale forzatura del sistema comporterà il danneggiamento delle etichette o del contenitore, e risulterà quindi immediatamente visibile dall'esterno. Inoltre verranno attivati i tamper presenti all'interno del contenitore e la macchina risulterà bloccata ed inutilizzabile. Ad ogni accensione una apposita scritta segnalerà l'avvenuto blocco del sistema. L'unico soggetto abilitato a resettare questo tipo di blocco è il costruttore della scheda, utilizzando sia strumenti hardware che la propria password segreta. Nel caso in cui venga attivato il tamper della copertura della scheda e si attivi il relativo blocco, il soggetto abilitato allo sblocco è il costruttore del mobile tramite l'utilizzo della propria password segreta.

I dati fiscali sono salvati nella memoria del microcontrollore, il cui contenuto è inaccessibile.

Tutto il colloquio fra la scheda di gioco e le periferiche atte a riconoscere le monete o a erogare le vincite, è realizzato utilizzando il protocollo standard CCTALK. Utilizzando il suddetto protocollo la scheda di gioco interroga le periferiche interessate rilevando il codice costruttore, il modello e il numero di serie, nel caso venga rilevata una discrepanza la scheda si blocca e viene generato un evento di manomissione. Per sbloccare la scheda, il produttore del mobile, deve inserire una manutenzione per la riparazione o sostituzione del dispositivo interessato; ove previsto sarà necessario aggiornare il registro delle manutenzioni straordinarie.



MESSA IN SERVIZIO

In fase di prima installazione, per un corretto uso dell'apparecchio, è necessario seguire alcune semplici procedure:



PRIMA DI COLLEGARE L'APPARECCHIO ALLA RETE ELETTRICA

- * Aprire la macchina e verificare che tutti i componenti interni siano ben fissati e correttamente installati
- * Depositare all'interno degli hopper un numero adeguato di monete, si consiglia una cifra minima di 200€ per ogni hopper installato. N.B. Se l'hopper contenente il taglio della minima moneta accettata si svuota la macchina si bloccherà in attesa di refill.
- * Collegare la macchina alla rete elettrica.



ALLA PRIMA ACCENSIONE

- * Accendere la macchina ed attendere che il software effettui i controlli iniziali.
- * Quando la macchina mostrerà le schermate di presentazione premere il pulsante di TEST.
- * Nella **PAGINA CONTABILITA' PERIODICA E HOPPER** verificare che i valori riportati siano corretti e nell'eventualità modificarli.
- * Accedere alla **PAGINA PRODUTTORE** inserendo la password riservata e scegliere il tipo di configurazione adatta alle monete accettate/erogate dalla macchina.
- * Verificare gli shorter path della gettoniera
- * Verificare data e ora del sistema. **ATTENZIONE!** La macchina usa l'annotazione in orario UTC quindi nel periodo dell'anno in cui vige l'ora legale bisogna sottrarre 2 ore all'orario attuale, un'ora altrimenti.
- * Verificare che la copertura scheda sia correttamente posizionata e premere il pulsante **FINE PROVE PRODUTTORE**, chiudere lo sportello ed uscire dal test, a questo punto la macchina è pronta per essere attivata tramite la rete AAMS.

Una volta che il sistema sarà attivato, inizierà ad accettare monete e a contabilizzarle, cercando di mantenere gli hopper ad un livello tale da permettere il corretto funzionamento. Se per un qualsiasi motivo il livello delle monete dovesse scendere al di sotto della riserva minima sarà necessario ripristinare le monete mancanti usando la seguente procedura:

- * A macchina accesa entrare nella **PAGINA DI REFILL** utilizzando l'apposita chiave.
- * Inserire tramite la gettoniera le monete mancanti.
- * Togliere la chiave di refill.

N.B. La movimentazione manuale delle monete all'interno degli hopper dopo che una macchina è stata messa in esercizio può causare errori nei risultati mostrati nella **PAGINA CONTABILITA' PERIODICA E HOPPER ed in alcuni casi provocare il blocco dell'apparecchio.**



MENU' DI TEST

All'interno dell'apparecchio, chiuso da sportelli con serratura, è posizionato il pulsante di TEST, esso è accessibile soltanto al personale specializzato munito di apposita chiave. La pressione di questo pulsante, mentre la macchina è in presentazione, permette di accedere al menù di test. Di seguito verranno elencate tutte le parti che compongono il TEST e le loro funzioni.

MENU' PRINCIPALE

```

                                MENU' PRINCIPALE
                                19/12/13
                                08:45:50

<PAGINA CONTABILITA' PERIODICA E HOPPER>
<PAGINA PRODUTTORE>
<PAGINA CONTATORI AAMS>
<PAGINA STATISTICHE GIOCO>

LIVELLO VOLUME (0..9):5  <->  <+>

TENSIONE BATTERIA :          <AGGIORNA>
TENSIONE CPU :      3000 MILLIVOLT

<ACCENDI LUCE STOPI1>
<ACCENDI LUCE STOPI2>
<ACCENDI LUCE STOPI3>
<ACCENDI LUCE STOPI4>
<ACCENDI LUCE STOPS>
<ACCENDI LUCE START>

STOPI1
STOPI2
STOPI3
STOPI4
STOPS
START
REFILL

SCATOLA SCHEDA : CHIUSA
COBERTURA SCHEDA: CHIUSA
PORTA ESTERNA : CHIUSA
DA LAST RET CODE: 0000

                                <ESCI>
```

PAGINA CONTABILITA' PERIODICA E HOPPER (PULSANTE)

Pulsante per accedere alla pagina della contabilità periodica.

PAGINA PRODUTTORE (PULSANTE)

Pulsante per accedere alla pagina produttore previo inserimento della password.

PAGINA CONTATORI AAMS (PULSANTE)

Pulsante per accedere alla pagina dei contatori AAMS

PAGINA STATISTICHE DI GIOCO (PULSANTE)

Pulsante per accedere alla pagina delle statistiche di gioco

LIVELLO VOLUME (PULSANTE)

Pulsanti per regolare il livello del volume

TENSIONE BATTERIA

Tensione di carica sulla batteria (premendo AGGIORNA viene aggiornato il valore)



TENSIONE CPU

Tensione di alimentazione ai capi del microcontrollore (premendo **AGGIORNA** viene aggiornato il valore)

ACCENDI LUCE XXX

Viene accesa la luce del tasto corrispondente

DA LAST RET CODE

Ultimo codice ritornato dalla smart card

ESCI

Pulsante per uscire dal Test. La macchina verrà riavviata.

PAGINA CONTABILITA' PERIODICA E HOPPER

PAGINA CONTABILITA' PERIODICA E HOPPER			19/12/13 08:47:26
IN:	5,00€	DATA ULTIMO AZZERAMENTO:28.11.13	
OUT:	3,00€	<AZZERA CONTABILITA'>	
UTILE LORDO:	2,00€	PERCENTUALE : 60.00%	
CASSA:	0,00€		
REFILL:	0,00€	<AZZERA REFILL>	
IMP_ERARIALE:	0,65€	(13.00%)	<MODIFICA>
GEST_PERC.:	0,15€	(3.00%)	<MODIFICA>
COSTO GIORN.:	0,00€	(0,00€)	<MODIFICA>
UTILE NETTO:	1,20€		
ESERCENTE:	0,60€	(50.00%)	<MODIFICA>
SALDO ESERC:	0,60€	(COMPRESO DI REFILL)	
HOPPER 0	RICHIESTO:HOPPER	SINGOLO 1€ - TROVATO:	
LIV. SCORTA:	300,00€	<MODIFICA>	
LIV. INIZIALE:	200,00€	<MODIFICA>	
LIV. ATTUALE:	200,00€	<MODIFICA>	
HOPPER 1	RICHIESTO:HOPPER	SINGOLO 2€ - TROVATO:	
LIV. SCORTA:	300,00€	<MODIFICA>	
LIV. INIZIALE:	200,00€	<MODIFICA>	
LIV. ATTUALE:	200,00€	<MODIFICA>	
			<ESCI>

IN

Totale incasso conteggiato dall'ultimo azzeramento

DATA ULTIMO AZZERAMENTO

Data dell'ultimo azzeramento della contabilità periodica

OUT

Totale vincite erogate conteggiato dall'ultimo azzeramento

AZZERA CONTABILITA'

Pulsante per azzerare la contabilità

UTILE LORDO

Totale incassi – Totale vincite erogate

PERCENTUALE

Percentuale di pagamento dall'ultimo azzeramento

CASSA

Totale degli euro stoccati nella cassa dell'apparecchio di gioco

REFILL



Totale degli euro inseriti tramite chiave di Refill

AZZERA REFILL

Pulsante per azzerare il contatore REFILL

IMPOSTA ERARIALE

La prima cifra indica il valore in euro da versare all'erario calcolato sul **UTILE LORDO** mentre la cifra tra parentesi è la percentuale impostata e può essere modificata col tasto **MODIFICA**.

GEST.PERC.

La prima cifra indica il valore in euro da versare al gestore di rete calcolato sul **UTILE LORDO** mentre la cifra tra parentesi è la percentuale impostata e può essere modificata col tasto **MODIFICA**.

COSTO GIORN.

La prima cifra indica il valore in euro da versare al gestore di rete calcolato sul numero di giorni d'esercizio dell'apparecchio mentre la cifra tra parentesi è il costo giornaliero espresso in euro e può essere modificato col tasto **MODIFICA**.

UTILE NETTO

Utile Lordo – Imposta erariale – Percentuale Gestore – Costo Rete Giornaliero

ESERCENTE

La prima cifra indica il valore in euro da versare all'esercente calcolato sul **UTILE NETTO** mentre la cifra tra parentesi è la percentuale impostata e può essere modificata col tasto **MODIFICA**.

SALDO ESERCENTE

Indica il totale in euro da versare all'esercente comprensivo degli eventuali REFILL fatti dall'esercente

HOPPER ...

Indica il tipo di hopper configurato nella pagina di test e, se connesso, i dati dell'hopper collegato in quel momento

LIVELLO SCORTA

Indica il valore in euro che può accumulare l'hopper dopo di che le monete verranno dirette nella cassa della macchina. Questo valore può essere modificato con il tasto **MODIFICA**.

LIVELLO INIZIALE

Indica il valore in euro delle monete contenute nell'hopper alla messa in esercizio. Questo valore può essere modificato con il tasto **MODIFICA**.

LIVELLO ATTUALE

Indica il valore in euro delle monete contenute attualmente nell'hopper. Questo valore può essere modificato con il tasto **MODIFICA**.

SCARICO

Premendo questo pulsante è possibile far erogare un valore arbitrario di monete all'hopper. Il valore proposto di default e quello che riporta l'hopper al **LIVELLO INIZIALE**.

SCARICO TOTALE

Premendo questo pulsante è possibile far erogare all'hopper tutte le monete in esso contenute.

ESC

Pulsante per uscire dalla **PAGINA CONTABILITA' PERIODICA E HOPPER** e tornare nel **MENU' PRINCIPALE**.

Nota: alcuni dei contatori descritti in precedenza non compaiono nel caso si acceda a questa pagina mentre si tiene premuto il tasto STOP3.



PAGINA CONTATORI AAMS

```

          PAGINA CONTATORI AAMS                                     19/12/13
                                                                    08:48:46
CODEID:  FP00000397B
CODMOD:  00000000000011
PRODID:  1651104485410197
CODSR:   00000000000022
IDSK:    00000000000033

CNTTOTIN: 500          CNTRIN  ....  500
CNTTOTOT: 300          CNROT   ....  300
CNTCL:    0            CNTNP   ....   5

DATA INIZIO CICLO:28/11/13
IN  31/12      0          OUT 31/12:      0
OUT ULT.      0          TIME ULT.:      0
OUT PEN.      0          TIME PEN.:      0

VISUALIZZA:  >>><PARTITE>
PARTITA  DATA  ORARIO  VINCITA  DURATA
S        03/12/13  16:21:46  0,00€    4
S        03/12/13  16:18:03  0,00€    7
S        28/11/13  14:27:33  0,00€    4
I        28/11/13  14:04:02  0,00€    4
I        28/11/13  13:48:54  0,00€    4

          <ESCI>
    
```

Nella parte alla della pagina sono visualizzati parte dei contatori AAMS. Essi sono esclusivamente mostrati a video e non possono essere modificati. Premendo il pulsante a centro pagina è possibile visualizzare il log delle partite, degli eventi e delle manutenzioni.

Nel caso Il numero di elementi da visualizzare sia troppo elevato, saranno visualizzati due tasti per scorrere i dati.

ESCI

Pulsante per uscire dalla *PAGINA CONTABILITA' PERIODICA E HOPPER* e tornare nel *MENU' PRINCIPALE*.



PAGINA PRODUTTORE

```
PAGINA PRODUTTORE, IDSOGG:0000000000000001 18/07/14 08:29:11
CODEID:FP00000397B >>><MODIFICA CODEID>
<MODIFICA DATA>
<MODIFICA ORA>

<PAGINA MANUTENZIONI>
<MODIFICA IDSOGG>
<MODIFICA PASSWORD>

HOPPER E MONETE ACCETTATE:
CONFIGURAZIONE CORRENTE NR.: 18 <MODIFICA - > <MODIFICA + >
HOPPER 0 DA 1€, HOPPER 1 DA 2€, MONETE:1€ 2€

IMPOSTAZIONE ID CANALI DEL SEPARATORE: <MODIFICA>
ID CANALE CASSA:1
ID CANALE HOP 0:3
ID CANALE HOP 1:2

PROVA CANALI DEL SEPARATORE <ABILITA GETTONIERA>
OGNI ID CORRISPONDE A UN CAMMINO DI USCITA DAL SEPARATORE DI NORMA DIVERSI TRA LORO.
METODO DI SEPARAZIONE: NORMALE (STANDARD) <MODIFICA>

DISPOSITIVI CCTALK: <RILEVA DISPOSITIVI CCTALK (ANCHE QUELLI NON USATI SE CE NE SONO)>
GETT.:
HOP.0:
HOP.1:

ATTENZIONE: I DISPOSITIVI CCTALK DEVONO ESSERE SETTATI PER CONTO LORO AFFINCHE'
RISPONDANO SEMPRE AI SEGUENTI INDIRIZZI: GETT. IND=2, HOPPER 0 IND=3, HOPPER 1 IND=4.

BLOCCO ACCESSO AL TEST CON PORTE CHIUSE: DISABILITATO <MODIFICA>

<ESCI>
```

MODIFICA CODEID

Se la macchina è nello stato prove produttore è possibile inserire o modificare il CODEID della scheda premendo questo tasto.

MODIFICA DATA

Se la macchina è nello stato prove produttore è possibile inserire o modificare la DATA (in formato UTC) della scheda premendo questo tasto.

MODIFICA ORA

Se la macchina è nello stato prove produttore è possibile inserire o modificare l'ORARIO (in formato UTC) della scheda premendo questo tasto.

PAGINA MANUTENZIONI

Premendo questo pulsante si accede alla pagina manutenzioni in cui è possibile inserire manutenzioni generiche o legate a blocchi.

MODIFICA IDSOGG

E' possibile modificare il proprio IDSOGG premendo questo pulsante.

M.P.M. SERVICE srl
Strada Acqua Salata n.7/f
47899 SERRAVALLE (RSM)
Tel 0549 960010 fax 0549 919016
Mpm0016@mpmservisrl.191.it



MODIFICA PASSWORD

E' possibile modificare la propria password d'accesso alla pagina produttore premendo questo pulsante.

HOPPER E MONETE ACCETTATE

E' possibile scorrere un'elenco di configurazioni preimpostate e selezionare quella corrispondente alla configurazione hardware del mobile.

IMPOSTAZIONE DEI CANALI DEL SEPARATORE

E' possibile impostare il valore del canale per ogni hopper e per la cassa.

PROVA CANALI DEL SEPARATORE

E' possibile abilitare la gettoniera, altrimenti inibita, per provare il separatore.

METODO DI SEPARAZIONE

E' possibile impostare la politica utilizzata dalla macchina per decidere se mandare le monete in cassa o negli hopper.

RILEVA DISPOSITIVI CCTALK

Funzione per rilevare i dispositivi CCTALK collegati.

BLOCCO ACCESSO AL TEST CON PORTE CHIUSE

Se il blocco è abilitato e la scheda è attiva, non è possibile entrare in TEST con lo sportello della macchina chiuso. Questo controllo può essere abilitato o disabilitato con il tasto **MODIFICA**.

ESC

Premendo questo pulsante si esce dalla pagina produttore e si torna al menù principale.

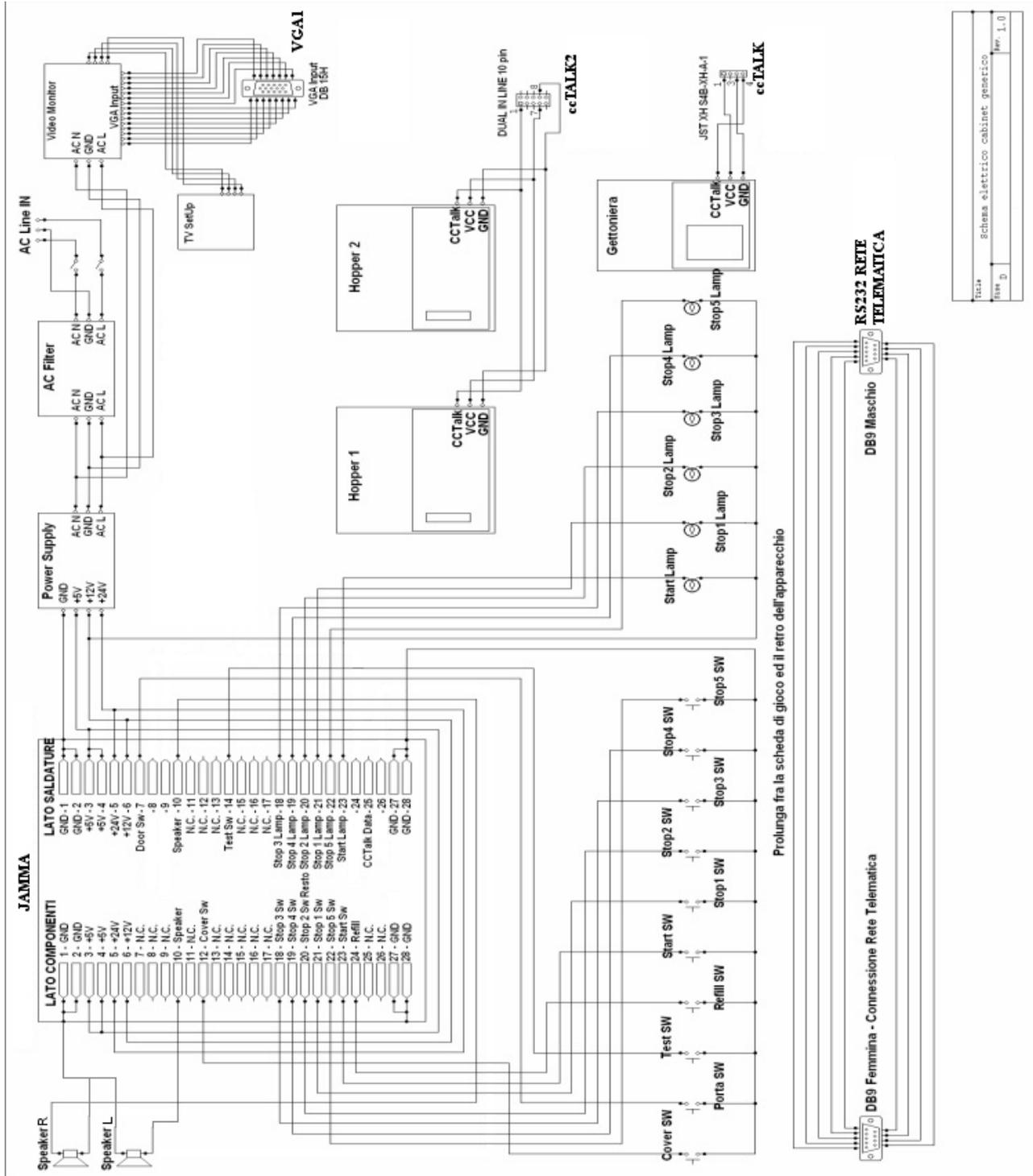


SCHEMA TASTI

TASTO	SERIGRAFIA	DESCRIZIONE
HOLD1	HELP	Permette di accedere di accedere al regolamento del gioco e alle tabelle di vincita
HOLD2	INCASSA LIMITI	Ad inizio partita permette di impostare i limiti di tempo e denaro come da legge; a partita iniziata permette di ritirare la somma vinta
HOLD3	GIOCO AUTOPLAY	A partita non iniziata permette di scegliere il gioco. A partita iniziata permette di abilitare o disabilitare la modalità <i>AUTOPLAY</i>
HOLD4	MAX BET RESTO	Ad inizio partita permette di chiedere il resto; a partita iniziata permette di impostare il BET al massimo valore consentito
HOLD5	BET	Permette di cambiare il valore della puntata
START	START	Permette di iniziare il gioco e continuare all'interno della partita



SCHEMA ELETTRICO DI CABLAGGIO E CONNETTORI





CONNETTORE JAMMA

E' il connettore principale della scheda di gioco e permette la connessione delle alimentazioni, dei pulsanti luminosi della plancia, dei vari switches, dei dispositivi periferici a protocollo ccTalk e degli altoparlanti.

LATO SALDATURE	TIPO	PIN	TIPO	LATO COMPONENTI
GND	POWER	28	POWER	GND
GND	POWER	27	POWER	GND
		26	IN	TAMPER COP. EXT.
CCTALK DATA	I/O	25		
		24	IN	REFILL KEY
START LAMP	OUT	23	IN	START SWITCH
STOP5 LAMP	OUT	22	IN	STOP5 SWITCH
STOP1 LAMP	OUT	21	IN	STOP1 SWITCH
STOP2 LAMP	OUT	20	IN	STOP2 SWITCH
STOP4 LAMP	OUT	19	IN	STOP4 SWITCH
STOP3 LAMP	OUT	18	IN	STOP3 SWITCH
		17		
		16		
		15		
TEST SWITCH	IN	14	POWER	GND
		13		
		12		
		11		
SPEAKER RIGHT	OUT	10	OUT	SPEAKER LEFT
		9		
		8		
DOOR SWITCH	IN	7		
+12V dc	POWER	6	POWER	+12V dc
+12V/+24V dc CCTALK	POWER	5	POWER	+12V / +24V dc CCTALK
+5V dc		4		+5V dc
+5V dc		3		+5V dc
GND	POWER	2	POWER	GND
GND	POWER	1	POWER	GND



CONNETTORE RS232 Rete Telematica

E' un connettore standard RS232 per la connessione alla rete telematica AAMS.

Pin 1 - NC
Pin 2 - RX
Pin 3 - TX
Pin 4 - NC
Pin 5 - GND
Pin 6 - NC
Pin 7 - NC
Pin 8 - NC
Pin 9 - NC

Connettore ccTalk

E' un connettore per i dispositivi periferici a protocollo ccTalk a 4 poli.

Pin 1 - +12V
Pin 2 - nc
Pin 3 - GND
Pin 4 - CCTALK_DATA

Connettore ccTalk2

E' un connettore per i dispositivi periferici a protocollo ccTalk a 10 poli.

Pin 1 - CCTALK_DATA
Pin 2 - NC
Pin 3 - NC
Pin 4 - NC
Pin 5 - NC
Pin 6 - NC
Pin 7 - +12/24V
Pin 8 - GND
Pin 9 - NC
Pin 10 - NC

Connettore Monitor VGA 1 e 2

Pin 1 - RED
Pin 2 - GREEN
Pin 3 - BLU
Pin 4 - NC
Pin 5 - GND
Pin 6 - GND
Pin 7 - GND
Pin 8 - GND
Pin 9 - NC
Pin 10 - GND
Pin 11 - GND
Pin 12 - NC
Pin 13 - HSYNC
Pin 14 - VSYNC
Pin 15 - NC



DICHIARAZIONI DI CONFORMITA' CE

Il sottoscritto Angela Serrau Legale Rappresentante della "MPM Service srl" con sede a SERRAVALLE Strada Acqua Salata n.7/f , operante nella costruzione e commercio di videogiochi
DICHIARA

Sotto la propria personale responsabilità che il prodotto qui di seguito definito

PRODOTTO	<i>Apparecchio da intrattenimento</i>	
TIPO	<i>Video gioco mod. MPM 7 JOKER 22</i>	
DATI TECNICI	<i>Come da manuale tecnico</i>	
ANNO PRIMA IMMISSIONE SUL MERCATO	2020	
NUMERO DI SERIE	<i>Come da targhetta identificativa</i>	

risulta in conformità a quanto previsto dalle seguenti direttive comunitarie (comprese tutte le modifiche applicabili)

 2014/30/UE – (EMC) Compatibilità Elettromagnetica

 2014/35/UE – (LVD) Direttiva bassa tensione ed attuazione con il D.lgs 19 MAGGIO 2016, N. 86

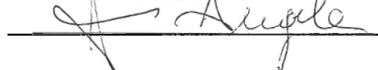
e che sono state applicate le seguenti norme

NR.	ANNO	TITOLO
CEI EN 55014-1	2007-8	<i>Compatibilità elettromagnetica Prescrizione per gli elettrodomestici, gli utensili elettrici e gli apparecchi simili. Parte 1: Emissione</i>
CEI EN 55014-2	1998-10+A1 2002-08+A2 2009-08	<i>Compatibilità elettromagnetica Requisiti di immunità per gli elettrodomestici, gli utensili elettrici e gli apparecchi simili. Parte 2- Immunità</i>
CEI EN 61000-3-3	06/1997+A1 (05/2002)+A2 09/2014	<i>Compatibilità elettromagnetica. Parte 3 : Limiti Sezione 3: Limitazione delle fluttuazioni di tensione dei flicker in sistemi di alimentazione in bassa tensione per apparecchiature con correnti nominali inferiori a 16 A e non soggette ad allacciamento su condizione</i>
CEI EN 61000-3-2	09/2014	<i>Compatibilità elettromagnetica. Parte 3 : Limiti Sezione 2: Limiti per le emissioni di correnti armoniche (apparecchi con correnti d'ingresso minori di 16 A per fase)</i>
CEI EN 60335-1	01/2013	<i>Sicurezza degli apparecchi elettrici d'uso domestico e simili Parte 2: Norme generali</i>
CEI EN 60335-2-82	08/2015	<i>Sicurezza degli apparecchi elettrici d'uso domestico e simili Parte 2: Norme particolari per le macchine che forniscono un servizio e per le macchine per il divertimento</i>

ANNO IN CUI È STATA AFFISSA LA MARCATURA CE: 2020

AMMINISTRATORE:

FIRMA





M.P.M. Service srl

Strada Acqua Salata n.7/f – SERRAVALLE (RSM)

Dichiara

Che il prodotto è conforme a quanto previsto dalle seguenti direttive comunitarie, comprese le ultime modifiche e la relativa legislazione nazionale di recepimento, progettato e costruito in accordo con :

Riferimento n.	Titolo
2014/30/EU 2014/35/EU	Compatibilità elettromagnetica Bassa tensione
Norme LVD	EN60335-1:2002+A1:2004+A11:2004+A12:2006 + A2:2006 EN 60335-2-82:2003 + A1:2008
Norme EMC	EN 55014-1:2006; EN55014-2:1997 + A1:2001 EN 61000-3-2:2006; EN 61000-3-3:1995+A1:2001+A2:2005

Descrizione prodotto

Apparecchio per videogioco, conforme all'art.110 comma 6, lettera A, del TULPS, denominato commercialmente MPM 7 JOKER 22, utilizzante la scheda elettronica, il cablaggio, le periferiche e mobili, nei modelli definiti nella "scheda esplicativa" depositata presso l'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato.

SERRAVALLE li 06/03/2020

Il legale rappresentante Serrau Angela



REGISTRO MANUTENZIONI

SCHEDA DI GIOCO DENOMINATA MPM 7 JOKER

Produttore: SAN REMO GAMES
Codice identificativo produttore assegnato da AAMS
0260709484840080

Codici di intervento definiti da AAMS

Codice Intervento	Descrizione
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

