

MISTER NUMBER

| LATO COMPONENTI | | LATO SALDATURE |
|----------------------------|----|------------------------------|
| GND | 1 | GND |
| GND | 2 | GND |
| + 5 V ALIMENTAZIONE | 3 | + 5 V ALIMENTAZIONE |
| + 5 V ALIMENTAZIONE | 4 | + 5 V ALIMENTAZIONE |
| | 5 | |
| + 12 V ALIMENTAZIONE | 6 | + 12 V ALIMENTAZIONE |
| + 5 V COMUNE | 7 | + 12 V COMUNE |
| | 8 | SCARICO CONTATORE |
| COMANDO HOPPER IN | 9 | CARICO CONTATORE |
| ALTOPARLANTE (+) | 10 | ALTOPARLANTE (-) |
| SENSORE HOPPER OUT | 11 | |
| ROSSO TV | 12 | VERDE TV |
| BLU TV | 13 | SINCRONISMI TV |
| GND TV | 14 | TEST |
| | 15 | |
| GETTONIERA N° 1 | 16 | GETTONIERA N° 2 |
| SENSORE TICKET OUT (Verde) | 17 | COMANDO TICKET IN (Bianco) |
| STOP 3 SW | 18 | STOP 3 LAMP |
| STOP 4 SW | 19 | STOP 4 LAMP |
| STOP 2 SW | 20 | STOP 2 LAMP |
| STOP 1 SW | 21 | STOP 1 LAMP |
| STOP 5 SW | 22 | STOP 5 LAMP |
| START SW | 23 | START LAMP |
| PLAY SW | 24 | PLAY LAMP |
| | 25 | INIBIZIONE LETTORE BANCONOTE |
| GETTONIERA N° 3 | 26 | |
| GND | 27 | GND |
| GND | 28 | GND |

fl

DICHIARAZIONE DI CONFORMITA

Costruttore: GIFE Elettronica snc di Giraldo Beniamino & C.
Via D. Alighieri n° 8
35020 CODEVIGO (PADOVA)

DICHIARA CHE IL SEGUENTE APPARATO

- Nome dell'apparato: SCHEDA ELETTRONICA
- Tipo di apparato: SCHEDA ELETTRONICA PER VIDEOGIOCO
- Modello: GIFE 001
- Opzioni:
- Anno di Costruzione: 1999

E CONFORME AI REQUISITI ESSENZIALI DI EMC RICHIESTI DALLA DIRETTIVA 89/336/CEE

L'apparato soddisfa tali requisiti sulla base dei risultati di test e della loro valutazione, come indicato nel seguente rapporto di prova redatto dalla CREI Ven di Padova:

- N°: 99/02146
- Data: 17/12/1999

CODEVIGO II: 18/12/1999

GIFE Elettronica

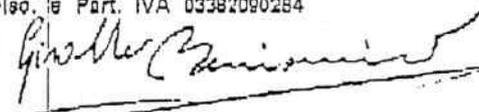
GIFE ELETTRONICA s.n.c.

di Giraldo Beniamino & C.

Via Dante Alighieri, 8 - ☎ 049 5817854

35020 CODEVIGO (Padova)

Cod. Fisc. e Part. IVA 03382090284

Firma: 

DOTT. ING.

SILVANO BARTOLINI

Via Forese, 16

40060 - SAVIGNO (Bologna)

P.I. 01642881203

Iscrizione all'albo degli Ingg. Della Provincia di Bologna: n.3089

Savigno, 07 marzo 2000

**PERIZIA GIURATA
SULL'APPARECCHIATURA DA INTRATTENIMENTO DENOMINATO
MISTERY NUMBER**

A richiesta della ditta **BRL DISTRIBUZIONE s.r.l.** con sede a Bologna in Via del Triunvirato,12/3, io Sottoscritto Bartolini Silvano residente a Savigno in Via Forese.16, ho esaminato l'apparecchio da Intrattenimento denominato **MISTERY NUMBER**.

L'esame è stato diviso nelle seguenti parti:

- 1 - Descrizione dell'apparecchio
- 2 - Descrizione del gioco
- 3 - Conformità dell'apparecchio alla legge 425/95 e al suo regolamento di leicità.



1 - DESCRIZIONE APPARECCHIATURA:

L'apparecchiatura è costituita da un mobile di legno su cui sono installati, un monitor a colori, una plancia metallica contenente sette pulsanti luminosi, una gettoniera elettronica, un lettore di banconote e un distributore di biglietti.

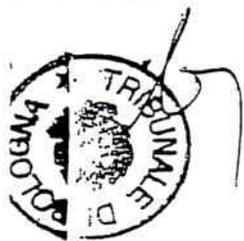
All'atto dell'accensione sul monitor compare il nome del gioco, ed una breve dimostrazione di come si svolgono le varie fasi del gioco.

Dopo la introduzione di una carta moneta o di un gettone nella gettoniera, inizia la fase di scelta del simbolo con cui giocare: in questo gioco i simboli da scegliere sono due una palla e un numero. Dopo la scelta inizia la fase di gioco vero e proprio.

La videata che appare è composta delle seguenti parti:

a - nella parte centrale dello schermo compaiono il valore dei punti in relazione alla combinazione di gioco; i valori sono così indicati (con valore del BET pari a 1):

| | | |
|----------------|--|----------|
| five of a kind | combinazione di 4 numeri uguali più il jolly | 10 punti |
| royal flush | serie di 5 numeri dello stesso colore | 9 punti |
| straight flush | serie di 5 numeri in scala | 8 punti |
| four of a kind | combinazione di 4 numeri uguali | 7 punti |
| full house | combinazione di un tris e di una coppia | 6 punti |
| flush | serie di 5 numeri dello stesso colore | 5 punti |
| straight | serie di 5 numeri in scala | 4 punti |
| three of kind | tris di numeri uguali | 3 punti |
| two pair | due coppie di numeri uguali | 2 punti |
| high pair | coppia di numeri; | 1 punto |



b - lato alto destro dello schermo, vengono visualizzati i CREDITI introdotti da gettoniera o di lettore di banconote;

i BUONI vinti, i PUNTI vinti, e i PLAY, cioè il valore della giocata.

c - sul lato sinistro dello schermo, in basso, è indicata la scritta MISTERY NUMBER, a fianco del quale compare un numero casuale, oggetto del gioco,

d - sul lato sinistro alto è indicata la scritta BONUS 13 ed il relativo punteggio raggiunto.

Dopo l'inizio della prima giocata, nella parte centrale dello schermo appaiono cinque simboli trasmissione quelli scelti all'inizio della giocata differenziati fra di loro per il colore e per il valore numerico associato.

Nella fase di riscossione dei BUONI vinti, sul monitor appare un gioco di abilità; una figura con la sembianza del jolly compare al posto di uno dei cinque simboli raffigurati sullo schermo, il giocatore deve con abilità premere il pulsante STOP in corrispondenza del quale compare il simbolo jolly. Se ciò avviene si ha diritto alla riscossione di un BUONO accumulato; verrà distribuito tramite il dispensatore di TIKETS un buono consumazione.

Nella fase di vincita con una qualsiasi combinazione, si può accedere alla fase di raddoppio;

tramite i pulsanti di START si inizia questa fase, si tratta di indovinare se il numero celato dal simbolo jolly sia inferiore del numero 7 o superiore.

2 - DESCRIZIONE DEL GIOCO:

Dopo la fase di scelta del simbolo, il giocatore può iniziare la fase di gioco:

a - spinge il pulsante BET per definire il valore della giocata; questo si può incrementare fino a ad un valore pari a 2.000 Lire. La regolazione del valore del credito accettato dall'apparecchiatura, segue la seguente tabella:

| | | |
|-------------------------|------------------|--------------------------------|
| Credito unitario Lt.50 | Bets max n.ro 40 | Costo massimo partita Lt.2.000 |
| Credito unitario Lt.100 | Bets max n.ro 20 | Costo massimo partita Lt.2.000 |
| Credito unitario Lt.500 | Bets max n.ro 4 | Costo massimo partita Lt.2.000 |

b - con il pulsante START inizia la fase di uscita della combinazione, i cinque simboli centrali sullo schermo si posizionano su una combinazione casuale;

c - in caso di vincita, ne viene evidenziata l'entità; se invece tra i simboli usciti alcuni (da 1 a 4) possono originare una possibile vincita, questi verranno evidenziati con la scritta STOP, questa scelta automatica può essere cambiata dal giocatore; nel caso in cui non ci sia la scelta automatica, il giocatore può scegliere i simboli che ritiene più opportuni; questa scelta dimostra un'abilità intelligente del giocatore stesso;

d - se i simboli sono evidenziati con la scritta STOP spingendo il tasto START ricomincia la scelta dei simboli che non sono evidenziati dalla scritta STOP

e - se è indicata la vincita, si entra nella fase di raddoppio, il giocatore ha la possibilità di incassare il premio premendo il tasto START o tentare la fase del raddoppio premendo il tasto DOUBLE. Nel primo caso la vincita viene accreditata e sommata ai PUNTI, nel secondo caso compare sul monitor il simbolo del jolly, si deve indovinare se il numero che cela il simbolo jolly è maggiore o minore e uguale a 7, il giocatore deve essere abile nello scoprire se quanti compare il numero celato è maggiore o minore o uguale a 7. Se il giocatore è abile, e indovina, vince, se no perde. Esiste la possibilità di dimezzare la quantità di punti da raddoppiare, premendo il tasto STOP il valore dei punti si dimezzerà; la metà verrà accreditata nei PUNTI vinti.

f - se i PUNTI vinti sono maggiore di 100, viene aggiunto un BUONO e decrementato di 100 i PUNTI.

A questo punto si può riscuotere un buono alla volta, entrando nella fase di riscossione dei BUONI vinti, sul monitor appare un gioco di abilità; una figura con la sembianza del jolly compare al posto di uno dei cinque simboli raffigurati sullo schermo, il giocatore deve con abilità premere il pulsante STOP in corrispondenza del quale compare il simbolo jolly. Se ciò avviene si ha diritto alla riscossione di un BUONO accumulato; verrà distribuito tramite il dispensatore di TIKETS un buono consumazione. stati restituiti al giocatore.

g - durante il gioco, se la combinazione di vincita contiene il numero 13, viene incrementato il BONUS 13, quando questo raggiunge il valore di 100, viene azzerato e viene incrementato di 1 i BUONI.

e - Casualmente si accende, durante il gioco, accanto alla scritta MISTERY NUMBER, un numero, se esce nella giocata questo numero, verrà sommato ai PUNTI un numero compreso tra 1 e 100.

3 - CONFORMITA' DELL'APPARECCHIO ALLA LEGGE 425/95 E AL SUO REGOLAMENTO DI LEICITA'

Dalle verifiche effettuate sull'apparecchiatura denominata MISTERY NUMBER è risultato che:

- a - con un costo della partita di Lt. 2.000 e il costo del credito di Lt. 50, si può ottenere come vincita massima un numero di crediti pari a un massimo di Lt. 20.000 corrispondenti a 400 crediti.
- b - con un costo della partita di Lt. 2.000 e il costo del credito di Lt. 100, si può ottenere come vincita massima un numero di crediti pari a un massimo di Lt. 20.000 corrispondenti a 200 crediti.
- c - con un costo della partita di Lt. 2.000 e il costo del credito di Lt. 500, si può ottenere come vincita massima un numero di crediti pari a un massimo di Lt. 20.000 corrispondenti a 40 crediti.

L'apparecchiatura denominata MISTERY NUMBER, restituisce al giocatore l'85% di quanto introdotto, la vincita massima non supera 10 volte il costo della partita. Si conclude che l'apparecchiatura in esame

E' CONFORME ALLA LEGGE 425/95 E AL SUO REGOLAMENTO DI LEICITA'.

Savigno, 11/10/1999

In fede

Il perito

Dot.Ing. Silvano Bartolini

ALLEGATI

Alla perizia si allega:

- 1 - la scheda elettronica contenente il chip microprocessore con il programma software dell'apparecchio peritato.
- 2 - il regolamento del gioco.

I documenti relativi alla perizia sono depositati presso il mio studio a Savino in via Forese, 16.

La scheda elettronica relativa al gioco periziato e contenente sia la parte hardware che la parte software, è anch'essa depositata presso il mio studio. Perciò le schede relative alla produzione del gioco denominato MISTERY NUMBER, dovranno essere dotate di custodia di plastica e piombo come garanzia. La versione dovrà essere: MISTERY NUMBER v. 0.1.

Silvano Bartolini

[Signature]

Mistery Number

(gioco a norma del D.L. n. 425 del 6 ottobre 1995)

Inserire i gettoni nella gettoniera o la banconota nel lettore.

Verranno assegnati 10 crediti per ogni gettone o contro valore di £. 500.

Tramite il pulsante "PLAY" si potrà decidere la quantità di crediti da giocare, da un minimo di 1 ad un massimo di 10. Con l'aumentare della puntata, aumenta anche il premio della vincita, come visualizzato nel display in alto a sinistra dello schermo.

A questo punto si potrà iniziare il gioco premendo il pulsante "START".

Lo scopo del gioco è quello di ottenere una combinazione vincente secondo la seguente scala:

- High pair - : Coppia di numeri 10 o 11 o 12 o 13 o 1
- Two pair - : Due coppie di numeri uguali
- Three of kind - : Tris di numeri uguali
- Straight - : Serie di 5 numeri in scala
- Flush - : Serie di 5 numeri dello stesso colore
- Full House - : combinazione di un tris e di una coppia
- Four of a kind - : combinazione di 4 numeri uguali
- Straight Flush - : serie di 5 numeri in scala (es. 1, 2, 3, 4, 5) dello stesso colore con esclusione della scala più alta (10, 11, 12, 13, 1)
- Royal Flush - : serie dei 5 numeri (10, 11, 12, 13, 1) dello stesso colore
- Five of a kind - : combinazione di 4 numeri uguali più il Jolly.

Il "Jolly" sostituisce qualsiasi numero ed è utile per qualsiasi combinazione vincente.

Per ottenere le combinazioni vincenti, il giocatore può scegliere di cambiare i numeri in gioco tramite i pulsanti STOP: ogni pulsante STOP corrisponde ad una singola biglia o numeri.

Il programma talvolta consiglia i numeri da tenere visualizzando la scritta STOP sul display sotto i numeri usciti: è a discrezione del giocatore seguire tale consiglio o annullare l'opzione tramite il tasto "CANCEL" e quindi decidere quali numeri tenere.

Lo stesso tasto "CANCEL" può essere utilizzato anche in caso di errore nello scegliere le carte da tenere. Una volta determinata la scelta della biglia, il giocatore cambierà le rimanenti premendo il tasto "START".

I PREMI

Il giocatore, una volta ottenuta la combinazione vincente, può scegliere di incamerare la vincita, che andrà ad aumentare i "PUNTI" nel display, o di raddoppiarla tramite un ulteriore gioco che viene azionato premendo il tasto "START": il display evidenzierà la figura del jolly: il gioco consiste nell'indovinare se il numero celato dal simbolo sia inferiore o superiore al 7.

Sarà la scelta del giocatore tramite i tasti STOP per un numero compreso tra l'1 e il 6 o del tasto STOP per un numero tra l'8 e il 13 a decretare la vincita o la perdita dei punti.

Esiste la possibilità di dimezzare la quantità di punti da raddoppiare: la si ottiene premendo, prima di operare la scelta del simbolo "alta" o "bassa" rispetto al 7, premendo il tasto STOP.

La cifra di punti si dimezzerà tante volte quante lo si desidera, a seconda delle volte che il tasto STOP viene premuto.

Quando il giocatore riesce ad incamerare almeno 100 punti, può decidere di scaricare la vincita tramite un gioco di abilità che si attiva premendo il tasto STOP: tale gioco, che serve per ottenere un ticket pari al valore di 10 gettoni, consiste nel fermare il jolly con il pulsante START.

Una volta effettuato il gioco d'abilità, il ticket potrà essere ritirato dal "TICKET OUTLET".

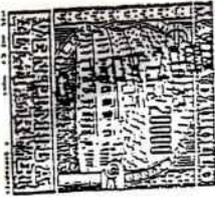
Per scaricare i ticket è necessario che nella macchina si trovino dei "crediti" giocabili: per ottenere ciò, nel caso in cui i crediti fossero esauriti, sarà possibile inserire un nuovo gettone.

Se, ad esempio, il totale dei punti sia 249, il giocatore potrà scaricare, avendo due crediti giocabili, due ticket. Una volta eseguito lo scarico, il display evidenzierà ancora i 49 punti che saranno rigiocabili.

BONUS 13:

Questo bonus aumenta progressivamente il suo valore, ogni volta che esce un 13 durante la fase di gioco. Detto punteggio accumulato in più fasi di gioco viene reso con la combinazione dei quattro 13.





TRIBUNALE UNIFICATO DI BOLOGNA
Sede di P.zza Roosevelt, 3



C. 1863

L'anno 10 MAR. 2000 il giorno del mese di
nella sede della Pretura. Avanti il sottoscritto Funzionario è comparso/a
Barbolini Silvana, pat. n. 344266,
nile a Bol il 14/10/1967 e valida fino al
11/12/07

richiedendo di asseverare con giuramento la sopraesposta
relazione/traduzione. Il partito difidato di sensi di legge, presta giuramento
pronunciando le parole: "Giuro di avere bene e fedelmente proceduto nelle
operazioni che mi sono state affidate al solo scopo di far conoscere
al giudice la verità".

L.C.B.

Silvana Barbolini

IL FUNZIONARIO
COLLABORATORE DI PREGIUDIZIO
del Tribunale di Bologna

Leone

