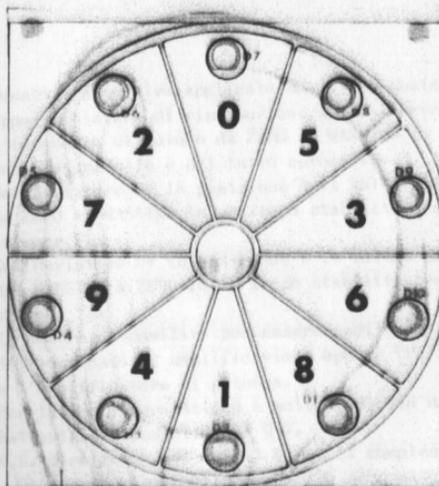


REGOLAMENTO PER IL GIOCO DELLA ROULETTE A 10 LED

Il numero dei giocatori è praticamente illimitato. Un giocatore tiene il banco (aziona la roulette) e quindi incassa i soldi delle puntate ed effettua i pagamenti ai vincitori; tutti gli altri giocatori effettueranno a loro piacimento le puntate e quindi giocheranno contro di lui. MODI DI EFFETTUARE LE PUNTATE

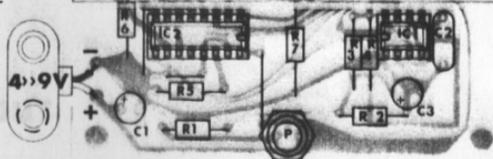
| | |
|----------------|---------------------------------------|
| ROSSO | posta restituita moltiplicata per 1,5 |
| NERO | " " " per 2 |
| VERDE | " " " per 9 |
| NUMERI DISPARI | " " " per 1,5 |
| NUMERI PARI | " " " per 2 |
| UN NUMERO | " " " per 9 |
| DUE NUMERI | " " " per 4 |
| TRE NUMERI | " " " per 3 |
| QUATTRO NUMERI | " " " per 2 |

Attenzione! Lo ZERO è considerato NE DISPARI NE PARI



ELENCO COMPONENTI

- IC1 = NE555
- IC2 = 4017B
- D1-D10 = n° 10 LED ROSSI
- C1-C3 = 47MF · 16V
- C2 = 0,015 MF
- R1 = 6,8 Kohm
- R2 = 820 Kohm
- R3-4 = 1 Mohm
- R5 = 4,7 ohm
- R6-7 = 220 ohm
- N° 1 CLIPS PER PILA
- N° 1 ZOCC. 8 P
- N° 1 ZOCC. 16 P
- N° 1 PULSANTE ON
- N° 1 ADESTIVO



Il dispositivo che presentiamo è un gioco elettronico che simula la tradizionale roulette ma con un numero ridotto di combinazioni. Premendo il pulsante P i diodi Led si accenderanno in successione molto veloce dando così l'effetto di una pallina che gira. Rilasciando il pulsante la velocità di accensione dei Led diminuisce gradatamente fino a che un solo Led resterà acceso. La tensione di alimentazione può essere compresa tra 4 e 9 V. Adatta a tale scopo è una batteria a 9 V per radioline.