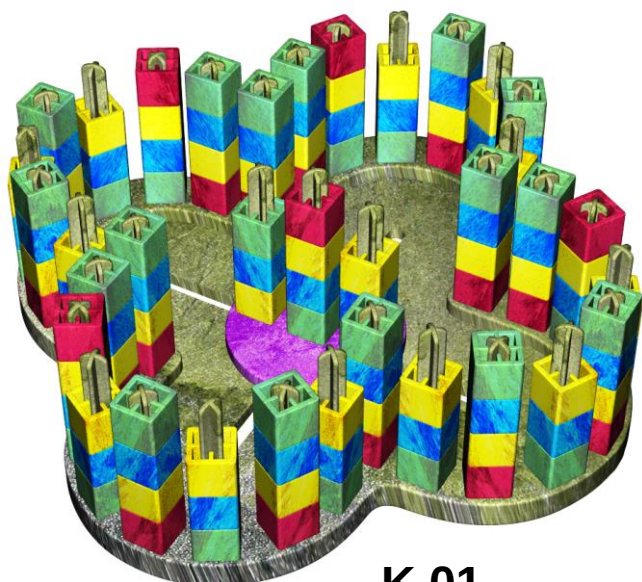




Pat.hak.
20200066
20200068



MH-INVENTION Oy Ltd
Lisenssi myytävänä



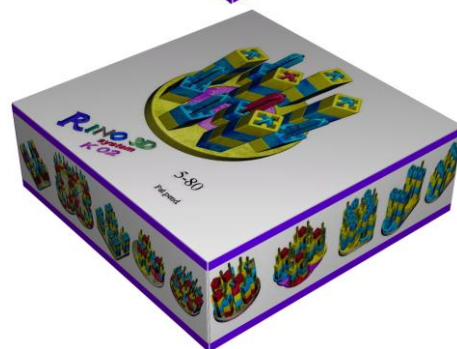
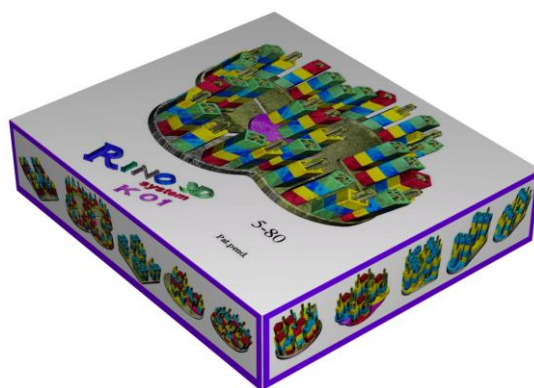
K 01

1. Neljälle pelaajalle / joukkueelle.
2. Neljä pelinappulaa pysty-, vaaka- tai vinoriville, mukaan lukien säädettävä keskiryhmä.
3. Peli alkaa täyttämällä keskiryhmä siten, että jokaisessa puikossa on ainakin yksi nappula jokaista väriä.
4. Mikään joukkue / pelaaja ei saa sijoittaa kolmea nappulaa peräkkäin keskiryhmän alimmalle kerrokselle.
5. On kaksi tapaa käyttää pelivuoro: joko panna uusi nappula mihin tahansa puikkoon tai liikuttaa ja kääntää keskikappaletta.
6. Jokaisella pelaajalla on oltava yhtä monta vuoroa.
7. Kun voittaja on selvillä, pelaajat voivat jatkaa uutta ottelua jatkamalla pelin nykytilanteesta.

300x320x48

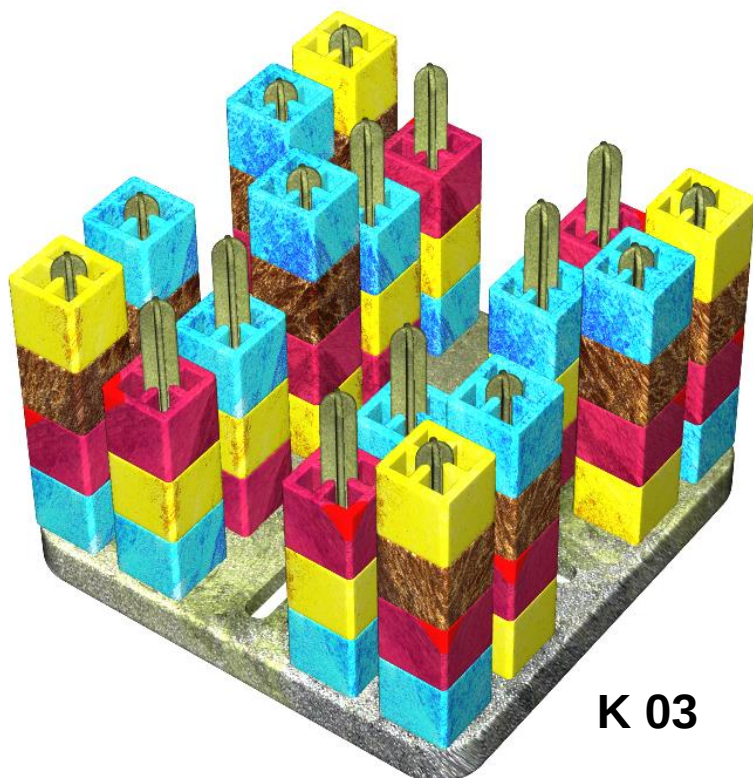


K 02

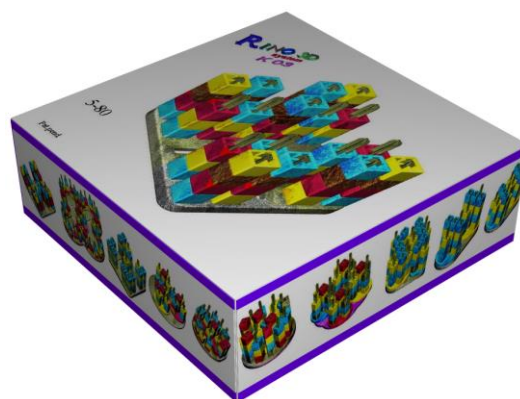


135x135x70

1. Kahdelle pelaajalle.
2. Neljä nappulaa peräkkäin; pystyyn-, vaakaa tai vinosti.
3. Kaksi tapaa pelivuoron käyttämiseen: joko nappulaa sijoittamalla tai kiertämällä keskiryhmää.
4. Jokaisella pelaajalla on oltava yhtä monta vuoroa.

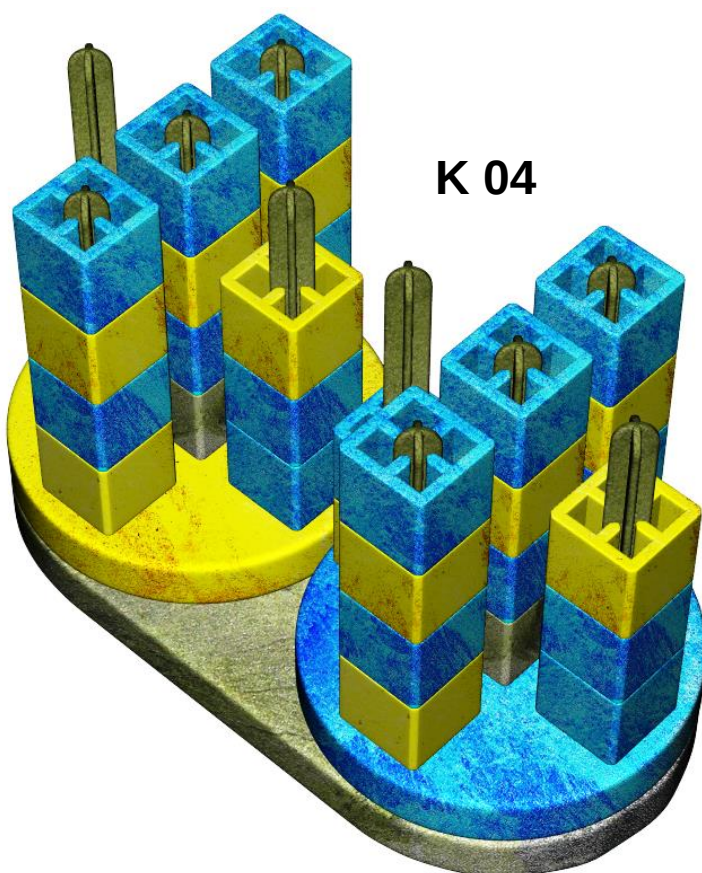


K 03



170x170x55

1. 2-4 pelaajaa
2. Neljä nappulaa peräkkäin; pystyyn, vaakaan tai vinosti.
3. Kaksi tapaa pelivuoron käyttämiseen: joko nappulan sijoitus tai keskiryhmän siirto.
4. Kun voittaja on ratkennut, pelaajat voivat aloittaa uuden ottelun jatkamalla pelin nykytilanteesta.
5. Jokaisella pelaajalla yhtä monta kierrosta.

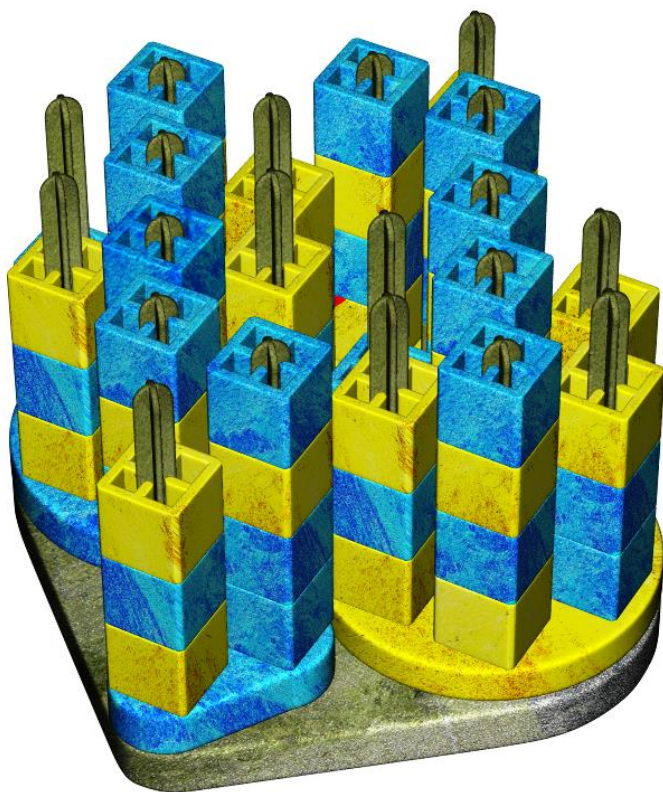


K 04



185x125x50

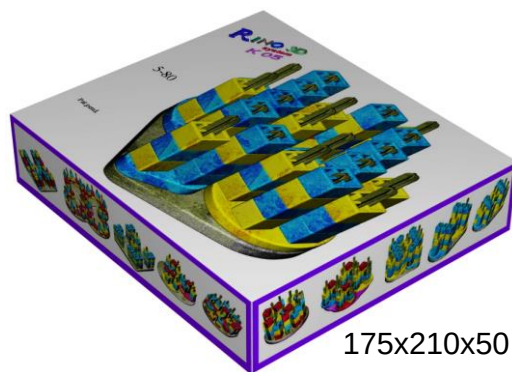
1. Kahdelle pelaajalle.
2. Neljä nappulaa peräkkäin; pystyyn, vaakaan tai vinosti.
3. Kaksi tapaa pelivuoron käyttämiseen: joko sijoittamalla nappula tai kiertämällä omaa ryhmää.
4. Jokaisella pelaajalla yhtä monta vuoroa.



K 05

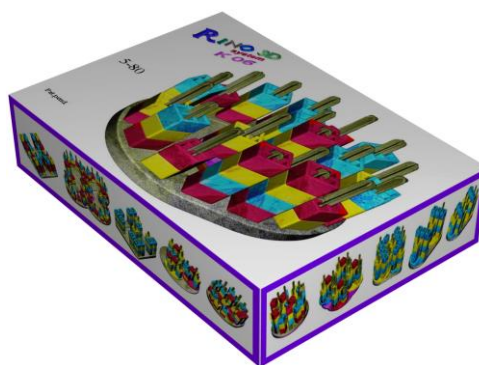
,5

1. Kahdelle pelaajalle.
2. Neljä nappulaa peräkkäin; pystyyn, vaakaan tai vinosti.
3. Kaksi tapaa pelivuoron käyttämiseen: joko sijoittamalla nappula tai kiertämällä ryhmiä omalla värillään.
4. Kun voittaja julistetaan, pelaajat voivat aloittaa uuden ottelun jatkamalla nykytilannetta
- 5 Jokaisella pelaajalla yhtä monta kierrosta.

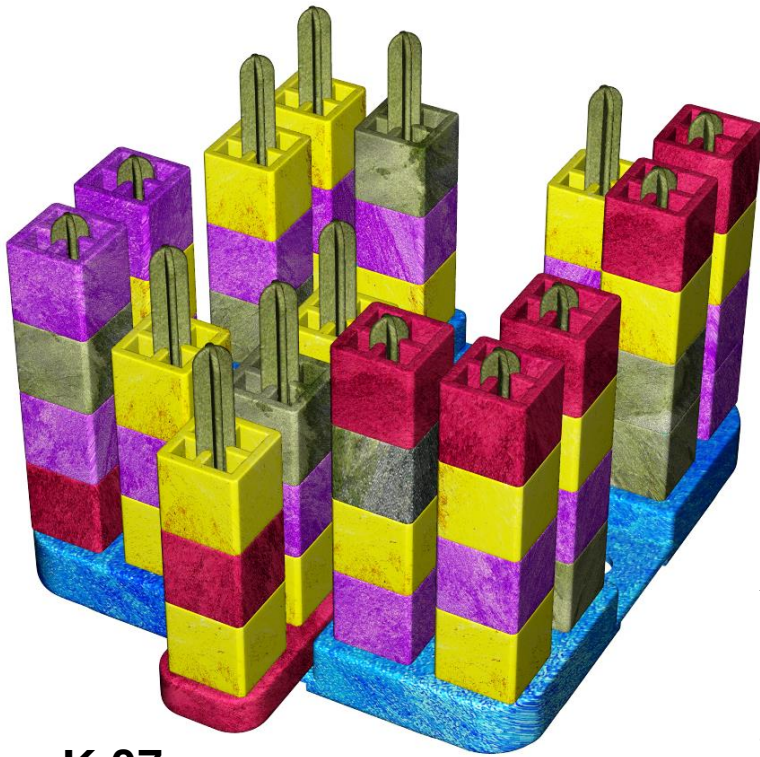


175x210x50

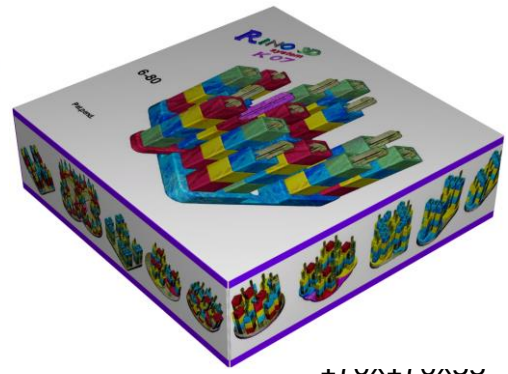
225x155x65



1. Kahdelle pelaajalle.
2. Neljä nappulaa peräkkäin; pystyyn, vaakaan tai vinosti.
3. Kaksi tapaa käyttää pelivuoro: joko sijoittamalla nappula tai kiertämällä + siirtämällä keskiryhmää.
4. Jokaisella pelaajalla yhtä monta kierrosta.

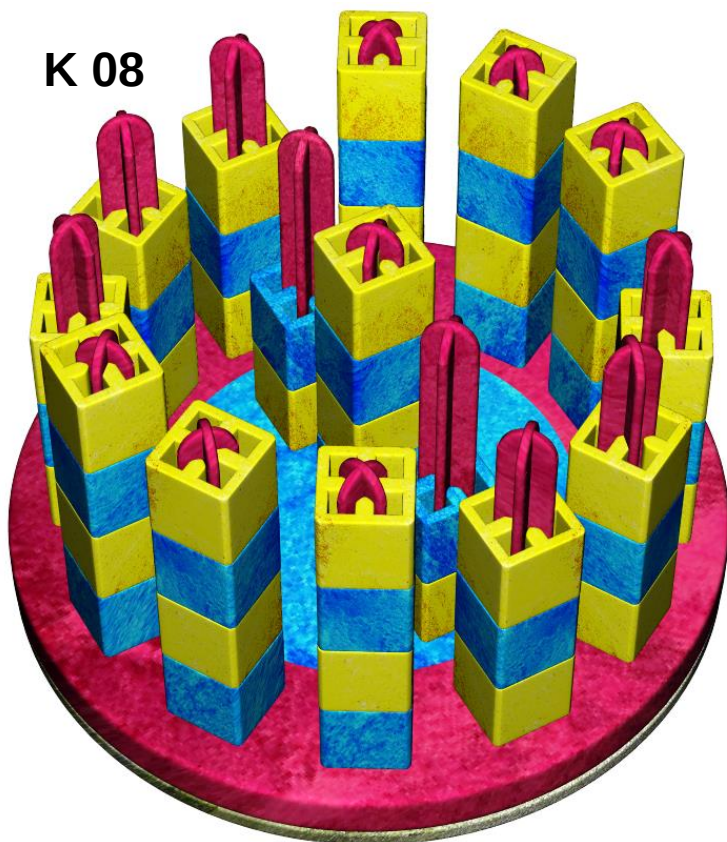


K 07

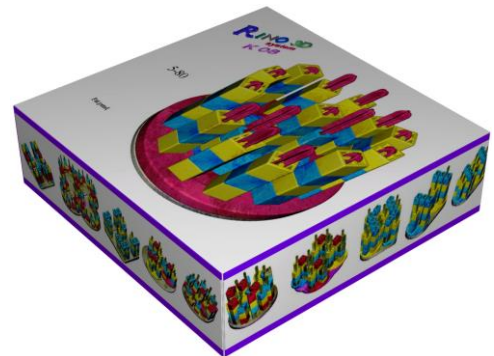


175x175x50

1. Kahdelle pelaajalle.
2. Neljä nappulaa peräkkäin; pystyyn, vaakaan tai vinosti.
3. Kaksi tapaa pelivuoron käyttämiseen: joko sijoittamalla nappula tai siirtämällä/kääntämällä keskiryhmää.
4. Jokaisella pelaajalla yhtä monta vuoroa.



K 08



175x175x50

1. Kahdelle pelaajalle.
2. Neljä nappulaa peräkkäin; pystyyn, vaakaan tai vinosti.
3. Kaksi tapaa pelivuoron käyttämiseen: joko sijoittamalla nappula tai kiertämällä keskiryhmää.
4. Kun voittaja on selvillä, pelaajat voivat aloittaa uuden ottelun jatkamalla nykytilanteesta.
5. Jokaisella pelaajalla yhtä monta kierrosta.

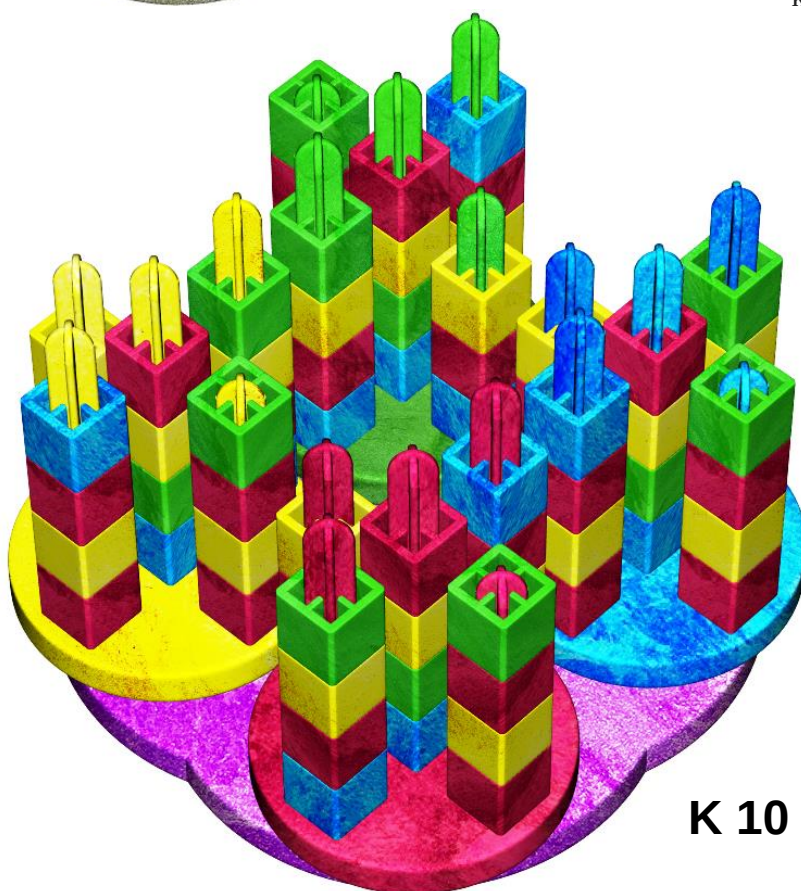


K 09



200x230x46

1. Kolmelle pelaajalle; jokainen kilpailee oikealla ja vasemmalla olevaa vastaan.
2. Neljä nappulaa peräkkäin; pystyyn, vaakaan tai vinosti.
3. Kaksi tapaa pelivuoron käyttämiseen: joko sijoittamalla nappula mihin tahansa tai kiertämällä omaa ryhmää.
4. Kun voittaja on ratkennut, pelaajat voivat aloittaa uuden ottelun jatkamalla nykytilanteesta.
5. Jokaisella pelaajalla yhtä monta kierrosta.

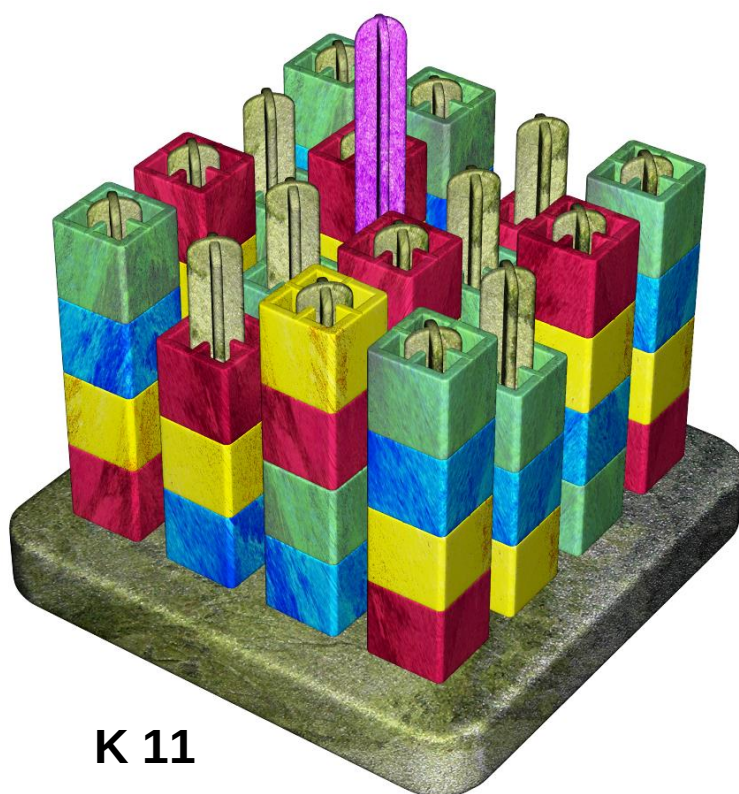


K 10

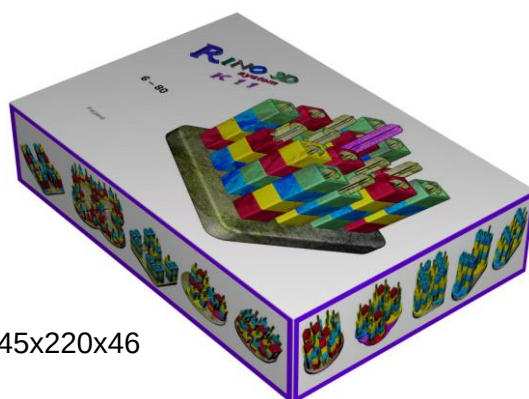
200x230x46



1. Neljälle pelaajalle; jokainen kilpailee oikealla ja vasemmalla puolella olevaa vastaan.
2. Neljä nappulaa peräkkäin; pystyyn, vaakaan tai vinosti.
3. Kaksi tapaa pelivuoron käyttämiseen: joko sijoittamalla nappula tai kiertämällä omaa ryhmää.
4. Kun voittaja on ratkennut, pelaajat voivat aloittaa uuden ottelun jatkamalla pelin nykytilanteesta.
5. Jokaisella pelaajalla yhtä monta pelivuoroa.



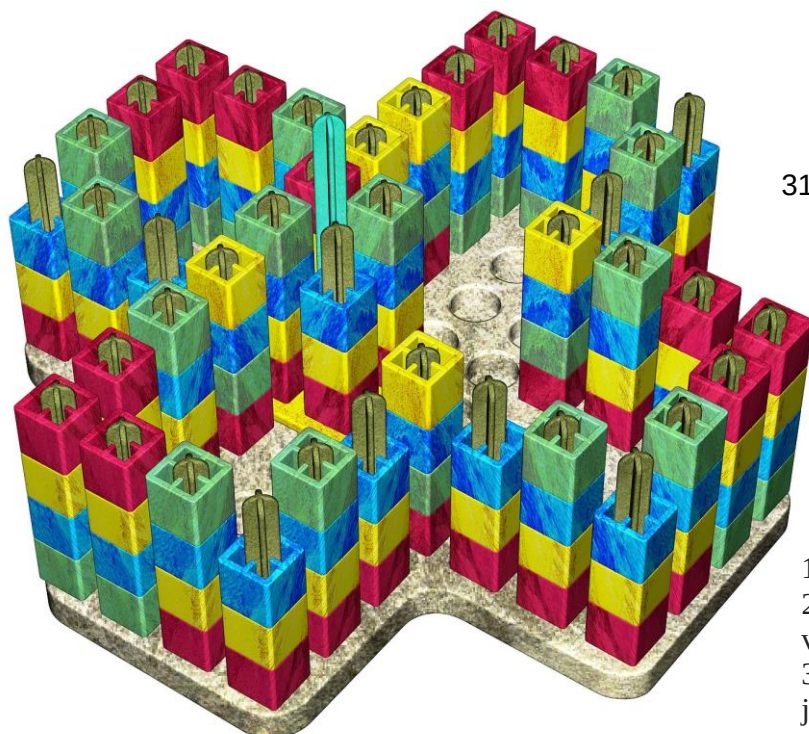
K 11



145x220x46

Neljälle pelaajalle.

2. Neljä nappulaa peräkkäin; pystyyn, vaakaan tai vinosti.
3. Kaksi tapaa pelivuoron käyttämiseen: joko sijoittamalla nappula tai nostamalla ja kiertämällä keskiryhmää.
4. Kun voittaja on ratkennut, pelaajat voivat aloittaa uuden ottelun jatkamalla pelin nykytilanteesta.
5. Jokaisella pelaajalla yhtä monta pelivuoroa.



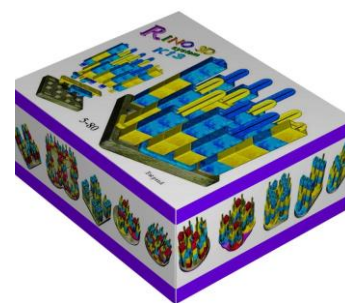
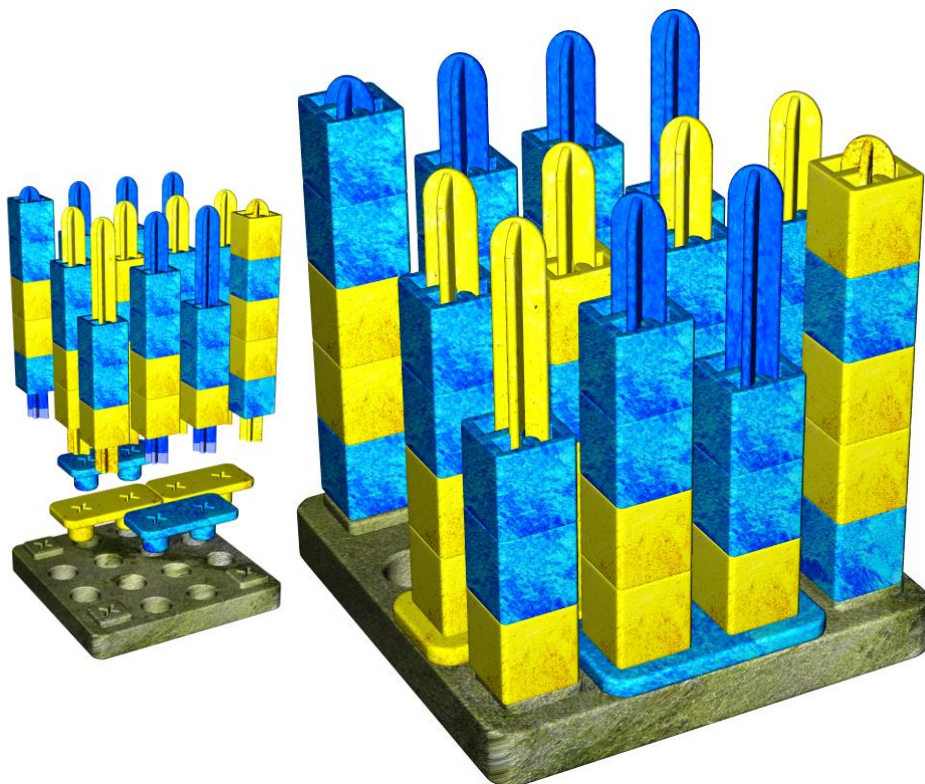
K 12



310x310x42



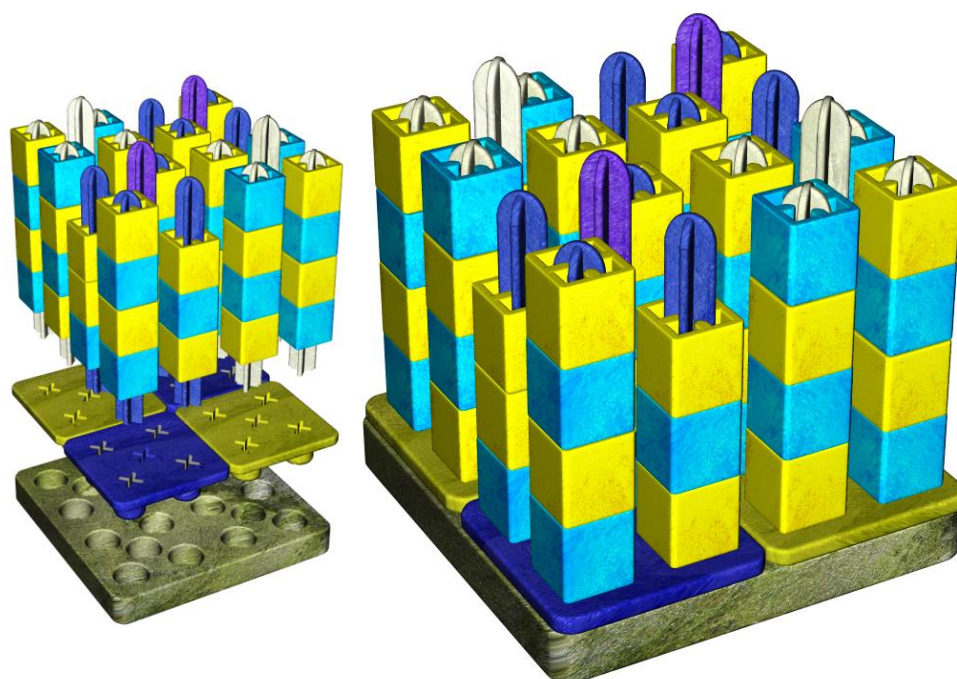
1. Tarkoitettu 4 pelaajalle tai 4 joukkueelle.
2. Neljä nappulaa peräkkäin; pystyyn, vaakaan tai vinosti.
3. Kaksitapaa pelivuoron käyttämiseen: joko sijoittaa nappula mihin tahansa puikkoon tai liikuttaa ja kääntää keskiryhmää.
4. Kun voittaja on ratkennut, pelaajat voivat jatkaa uutta ottelua jatkamalla pelin nykytilaa.
5. Jokaisella pelaajalla yhtä monta kierrosta



150x160x60

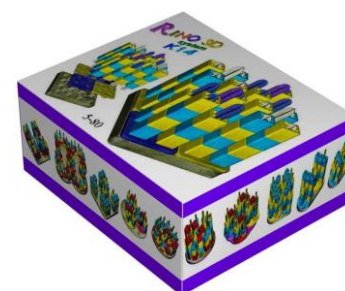
K 13

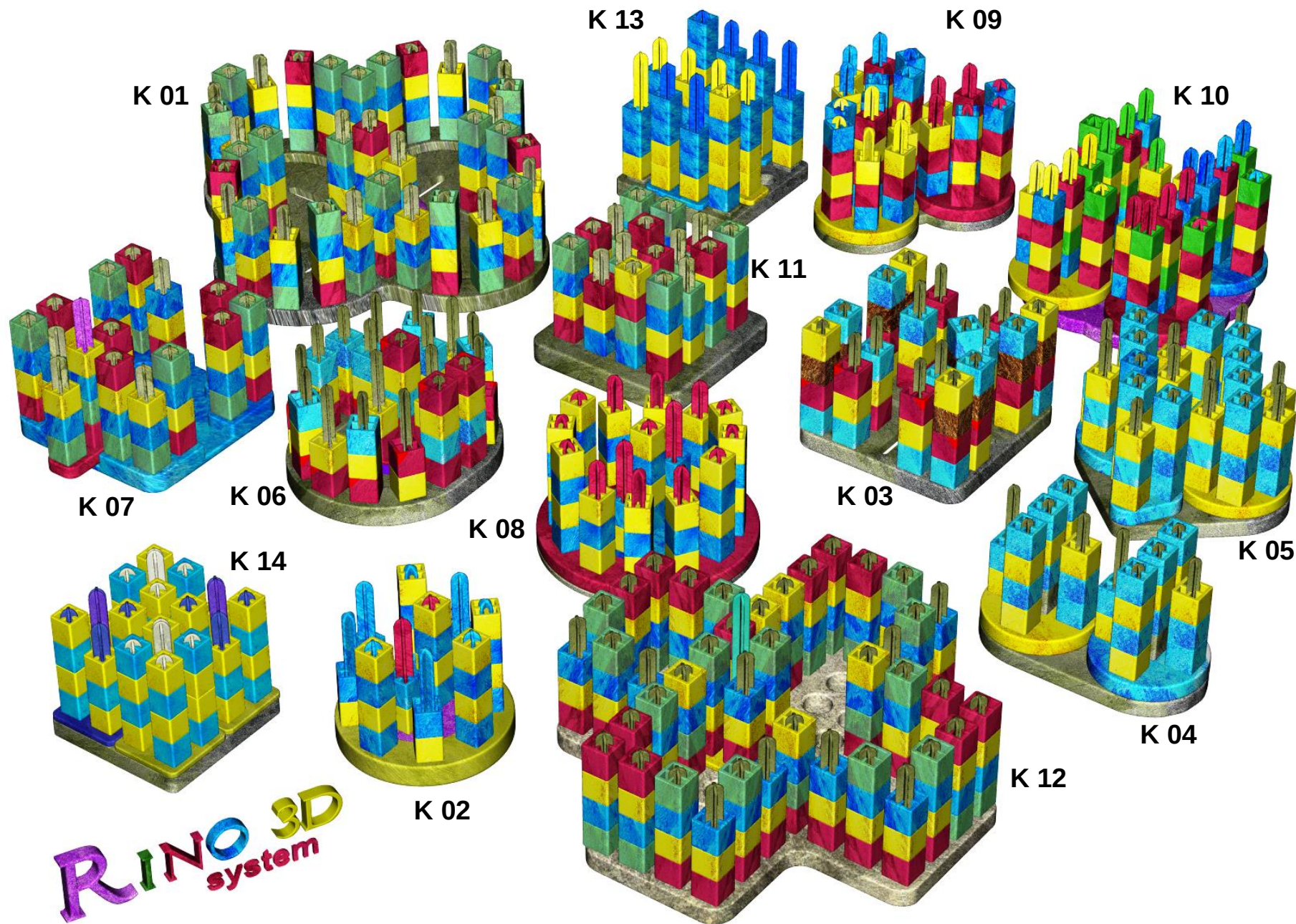
1. Kahdelle pelaajalle.
2. Neljä nappulaa peräkkäin; pystyyn, vaakaan tai vinosti.
3. Kahden tyyppisiä vuoroja: oman nappulan asettaminen mihin tahansa puikkoon tai oman ryhmän /omien ryhmien kiertäminen / vaihtaminen.
4. Jokaisella pelaajalla yhtä monta kierrosta.



K 14

150x160x60





RINO 3D
system



TUOTELASKELMA 10.09.2015

Tuote: RINO 3D K 07

pat.hak 20150161

Komposiittimuovia (50 % sellukuitua)

100 työntekijää x 240 laatikkoa/tt = 24.000 laatikkoa päivässä

Pohja: 165 x 165x 24 mm, 0.90 € kpl

Yhdellä koneella 60 kpl/h x 24 h = 1440 kpl/24 h, tarvitaan 17 konetta 0.90

Nappulat 24x24x24 mm : 60 kpl, 0.04 €/kpl, 1.440.000 kpl/24 h,

100-pesäinen muotti, yhdellä koneella 288.000 kpl/24, tarvitaan 5 konetta 2.40

Puikot: 40-pesäinen muotti = 57.600 kpl/24 h. 0.08 €/kpl

Pakkaukseen tarvitaan 15 kpl x 24.000 pakk. = 360.000 puikkoa = 6 konetta 1.20

Keskiosat: 9-pesäinen muotti = 13.000 kpl/24 h, tarvitaan 2 konetta 0.40

Pakkauslaatikko 170x170x55 mm, 0.20

Pakkaustyö 0.40 € 0.40

Yhteensä nappulat 2.40 + puikot 1.20 + pohja 0.90 + laatikko 0.20 + pakkaustyö 0.40

Yhteensä **5.10 €**

Muut kustannukset 10 %, yht. 5.60 €

Kate 10 % (0.56 €)

Exworks = 6.16 €

Liikevaihto 24.000 ltk x 220 työpäivää x 6.16 € = 32.524.800 €.

Yhteystiedot:

Martti Hotti
Keskustie 13
51600 Haukivuori
040-5509887
martti.hotti@iwn.fi

RINO 3D-TUOTANTOMALLI: SALO JA VIITASAARI

