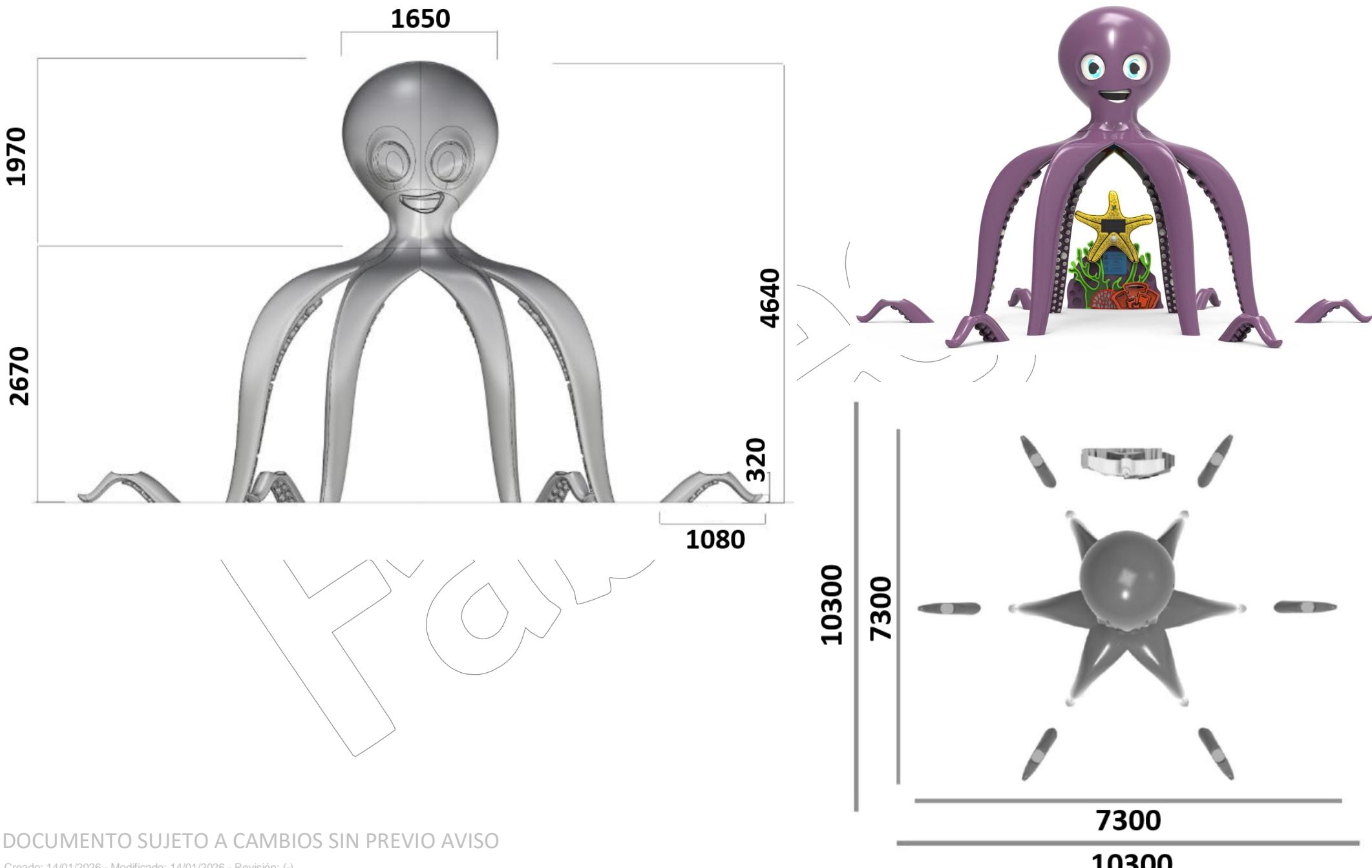


# OCTOPUS-001

Juego multiactividades OCTOPUS, estructura en forma de pulpo, juego interactivo de luces, música y sonido, estimula los reflejos, la coordinación y la memoria.  
Dimensiones: 7.300 x 7.300 x 4.640 mm.

Fábregas



DOCUMENTO SUJETO A CAMBIOS SIN PREVIO AVISO

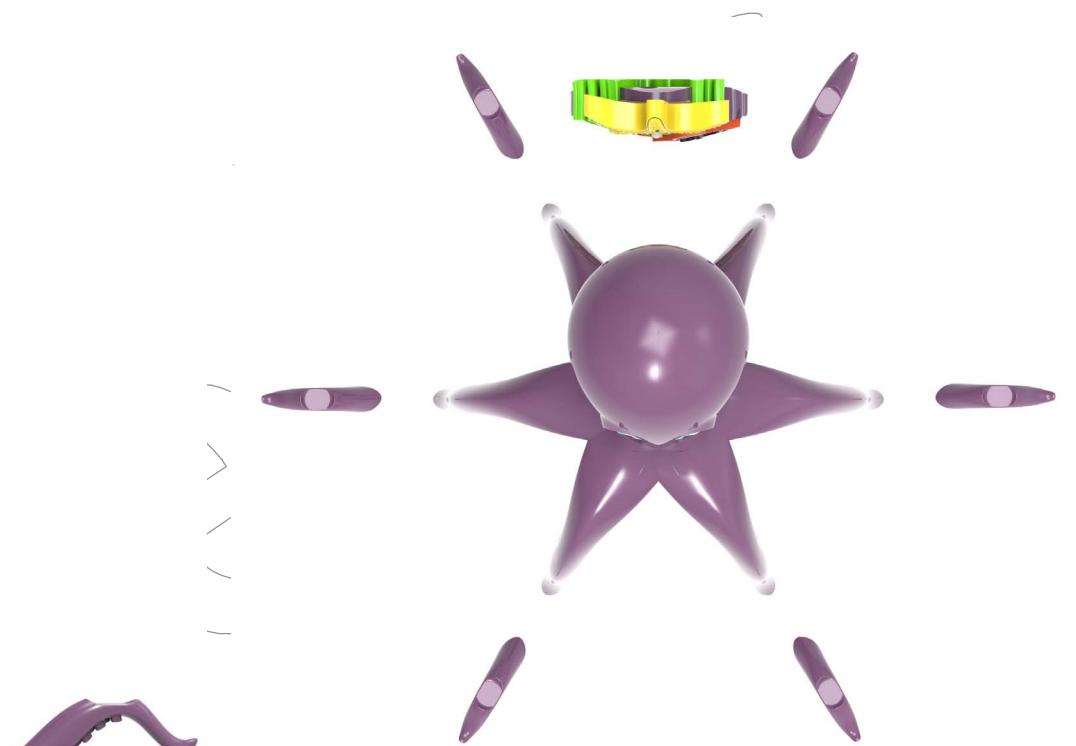
Creado: 14/01/2026 - Modificado: 14/01/2026 - Revisión: (-)

# OCTOPUS-001

Juego multiactividades OCTOPUS, estructura en forma de pulpo, juego interactivo de luces, música y sonido, estimula los reflejos, la coordinación y la memoria.  
Dimensiones: 7.300 x 7.300 x 4.640 mm.

# Fábregas

## ❖ Imágenes en detalle de OCTOPUS-001



Juego multiactividades OCTOPUS, estructura en forma de pulpo, juego interactivo de luces, música y sonido, estimula los reflejos, la coordinación y la memoria.  
Dimensiones: 7.300 x 7.300 x 4.640 mm.

**ESPAÑOL**

**Descripción:** Juego multiactividades Octopus, estructura en forma de pulpo, juego interactivo de luces, música y sonido, estimula los reflejos, la coordinación y la memoria.

**Materiales:**

**Estructura:** Poliéster reforzado con fibra de vidrio.

**Zona de seguridad:** 10.300 x 10.300 mm.

**Medidas generales:** 7.300 x 7.300 x 4.640 mm.

**El funcionamiento del juego se detalla en la siguiente página.**

**CATALÀ**

**Descripció:** Joc multiactivitats Octopus, estructura en forma de pulpo, joc interactiu de llums, música i so, estimula els reflexos, la coordinació i la memòria.

**Materials:**

**Estructura:** Polièster reforçat amb fibra de vidre.

**Zona de seguretat:** 10.300 x 10.300 mm.

**Mides generals:** 7.300 x 7.300 x 4.640 mm.

**El funcionament del joc es detalla a la següent pàgina.**

**ENGLISH**

**Description:** Octopus Multi-Activity Game, octopus-shaped structure, interactive game with lights, music, and sound, stimulates reflexes, coordination, and memory.

**Materials:**

**Structure:** Fiberglass-reinforced polyester.

**Safety area:** 10.300 x 10.300 mm.

**Overall dimensions:** 7.300 x 7.300 x 4.640 mm.

**The game's operation is detailed on the following page.**

**FRANÇAISE**

**Description:** Jeu multi-activités Pieuvre, structure en forme de pieuvre, jeu interactif avec lumières, musique et sons, stimulant les réflexes, la coordination et la mémoire.

**Matériaux:**

**Structure:** Polyester renforcé de fibres de verre.

**Zone de sécurité:** 10.300 x 10.300 mm.

**Dimensions hors tout:** 7.300 x 7.300 x 4.640 mm.

**Le fonctionnement du jeu est détaillé à la page suivante.**

**PORTUGÊS**

**Descrição:** Jogo Multiatividades Pulvo, estrutura em forma de polvo, jogo interativo com luzes, música e som, que estimula os reflexos, a coordenação e a memória.

**Materiais:**

**Estrutura:** Poliéster reforçado com fibra de vidro.

**Área de segurança:** 10.300 x 10.300 mm.

**Dimensões totais:** 7.300 x 7.300 x 4.640 mm.

**O funcionamento do jogo está detalhado na página seguinte.**



## ❖ Explicación de uso

### ❖ Escenario de juego

Se crearán 3 escenarios de juego diferentes con los botones del grupo de juego. Los escenarios se crearán aprovechando la capacidad de los botones para parpadear en diferentes colores y patrones y emitir diferentes sonidos, estos escenarios de juego se pueden jugar con un jugador o un equipo y con dos jugadores o dos equipos separados como oponentes. Los escenarios de juego serán los siguientes:

**Escenario 1:** Uno de los botones se ilumina aleatoriamente en el color que determine el jugador y al iluminarse, emite un sonido para llamar la atención. En 2 segundos, el jugador debe apagar el botón. Si no puede presionarlo en 2 segundos, el botón se apaga y el otro se ilumina antes de que pueda anotar. Al presionar el botón iluminado, este se apaga, otro botón suena y se ilumina. Este proceso continúa durante 90 segundos si no se presiona el botón de bonificación. Durante el juego, el botón de bonificación se ilumina a intervalos indefinidos, otorgando 2 tiempos extra (10 segundos cada uno). El tiempo de encendido del botón es de 2 segundos. El botón de bonificación se ilumina de forma colorida, independiente y diferente a los demás, y emite un sonido distinto durante el encendido. Al finalizar el tiempo, todos los botones se iluminarán con el color que elija el jugador y se reproducirá una música diferente.

**Escenario 2:** Uno de los botones se ilumina aleatoriamente con el color que elija el jugador y, al encenderse, emite un sonido para llamar la atención. El botón permanece encendido hasta que el jugador lo pulsa y lo apaga.

Después de apagarlo, otro botón se ilumina y suena aleatoriamente. Este ciclo continúa hasta completar 50 botones. Habrá un botón de bonificación en el juego. Este botón funcionará como cualquier otro botón en el bucle normal.

En otras palabras, el usuario no podrá distinguirlo de los demás hasta que lo pulse y lo apague. En cuanto el usuario toque y apague el botón de bonificación, todos los botones se iluminarán del mismo color durante 10 segundos y se reproducirá una música de ritmo rápido, diferente a las demás. El número de botones que el usuario desinflé durante estos 10 segundos se contabilizará hasta llegar a 50. Transcurridos estos 10 segundos, los botones continuarán iluminándose uno a uno, como en el ciclo normal. El juego finalizará cuando el usuario llegue a 50.

Al finalizar el juego, todos los botones se iluminarán del color que determine el jugador y se reproducirá una música diferente.

**Escenario 3:** Primero, un botón se ilumina del color que determine el jugador y, al encenderse, emite un sonido para llamar la atención.

Permanece encendido hasta que el usuario lo toque. Después de que el usuario lo toque y lo apague, comienza una nueva ronda. Se encienden un botón y luego otro cada 0,5 segundos y, al encenderse, emiten un sonido para llamar la atención. Ambos botones permanecen encendidos hasta que el usuario los presiona en el orden en que se encienden. Una nueva ronda comienza después de que el usuario toque y apague los botones en el orden en que se encienden. Tres botones se encienden a intervalos de 0,5 segundos y continúan encendidos. El usuario apaga los botones volviéndolos a tocar en el orden en que se encienden. De esta manera, el número de botones que el usuario debe recordar para cada éxito aumenta uno a uno. Si los 16 botones de la estructura tienen éxito y se apagan, se siguen jugando, comenzando desde 1 y aumentando uno a uno. Este ciclo continúa hasta que el usuario se conecta.

Durante el juego, cuando el usuario presiona el botón correcto, este emite un tono de confirmación y se apaga. Si el usuario no apaga y falla respectivamente, el juego termina y se muestra el número total de botones que el usuario ha apagado hasta que pueda formar una línea, junto con el tiempo total de uso en el quiosco. Al presionar el botón incorrecto, este emitirá un tono que indica que se ha cometido un error. Si el usuario no apaga el botón y falla, respectivamente, el juego terminará y se mostrará en el quiosco el número total de botones que el usuario ha apagado hasta que pueda formar una línea, junto con el tiempo total utilizado.

- También se incluirán en el sistema versiones para dos personas de estos escenarios.



## ❖ Explanation of use

### ❖ Game scenario

There will be 3 different game scenarios to be created with the buttons on the game group. Game scenarios will be created by making use of the ability of the buttons to flash in different colors and patterns and make different sounds.

These game scenarios can be played as a one-man or one-sided team and twoplayer or two separate teams as opponents.

The game scenarios will be as follows:

**Scenario 1:** One of the buttons lights up randomly in a color determined by the player and, upon lighting up, emits a sound to attract attention. The player must turn the button off within two seconds. If they cannot press it within two seconds, the button turns off and the other one lights up before they can score. When the lit button is pressed, it turns off, another button makes a sound and lights up. This process continues for 90 seconds if the bonus button is not pressed.

During the game, the bonus button lights up at indefinite intervals, awarding two extra timeouts (10 seconds each). The button's activation time is 2 seconds. The bonus button lights up in a colorful, independent, and different way from the others, and emits a distinct sound during the activation. When the time is up, all the buttons will light up with the color chosen by the player and different music will play.

**Scenario 2:** One of the buttons lights up randomly with the color chosen by the player and, upon activation, emits a sound to attract attention. The button remains lit until the player presses it and turns it off.

After turning it off, another button lights up and makes a sound randomly. This cycle continues until 50 buttons have been activated. There will be one bonus button in the game. This button will function like any other button in the normal loop.

In other words, the user will not be able to distinguish it from the others until they press it and turn it off. As soon as the user touches and deflates the bonus button, all the buttons will light up the same color for 10 seconds, and a fast-paced, different music will play.

The number of buttons the user deflates during these 10 seconds will be counted up to 50.

After these 10 seconds, the buttons will continue to light up one by one, as in the normal cycle.

The game will end when the user reaches 50.

At the end of the game, all the buttons will light up in the color chosen by the player, and a different piece of music will play.

**Scenario 3:** First, a button lights up in the color chosen by the player and, when it lights up, it emits a sound to attract attention.

It remains lit until the user touches it. After the user touches and deflates it, a new round begins.

One button lights up, then another, every 0.5 seconds, and each button emits a sound to attract attention.

Both buttons remain lit until the user presses them in the order they light up. A new round begins after the user taps and turns off the buttons in the same order. Three buttons light up at 0.5-second intervals and remain lit. The user turns off the buttons by tapping them again in the order they light up. In this way, the number of buttons the user must remember for each success increases by one. If all 16 buttons in the structure are successfully turned off, the game continues, starting from 1 and increasing by one. This cycle continues until the user logs on. During the game, when the user presses the correct button, it emits a confirmation tone and turns off. If the user does not turn off the button and fails, the game ends and the total number of buttons the user has turned off until a line can be formed is displayed, along with the total usage time at the kiosk.

When the wrong button is pressed, it will emit a tone indicating an error. If the user does not turn off the button and fails, the game ends and the total number of buttons the user has turned off until a line can be formed, along with the total usage time, is displayed on the kiosk.

Two-player versions of these scenarios will also be included in the system.

# OCTOPUS-001

Juego multiactividades OCTOPUS, estructura en forma de pulpo, juego interactivo de luces, música y sonido, estimula los reflejos, la coordinación y la memoria.  
Dimensiones: 7.300 x 7.300 x 4.640 mm.

Fábregas



❖ Zona de seguridad



❖ Security area

