



INSTRUCCIONES DE JUEGO

SLOT LETICIA SABATER

1. INTRODUCCIÓN

Las especificaciones se dan sobre la versión de juego de escritorio, para información adicional sobre disposición de botones y funciones de la versión móvil consultar el apartado 4.2 interfaz mobile.

Se trata de una máquina recreativa para un jugador en la cual, a través del importe de la partida se obtiene un tiempo de uso, disfrute y también de forma ocasional premios.

El coste de la partida es de 0,20 € por defecto. Las apuestas serán configurables por el operador (podrá desactivar apuestas si lo considera oportuno). Las apuestas posibles son de: 0.20€, 1€, 5€, 10€ o 15€.

El juego, consta de dos juegos, siendo el juego inferior el principal y el juego superior el secundario. Para poder jugar a ambos juegos, es necesario disponer de saldo y adicionalmente, para el juego superior, hay que disponer de Bonos, que se consiguen en el juego principal y también en el juego superior como ya veremos más adelante.

PONER IMAGEN FINAL



En la imagen superior puede verse la distribución de la pantalla de juego, con los pulsadores en la parte inferior de la pantalla, indicador de hora actual, botones de AUTO-JUGAR y AUTO-RIESGO, los rodillos del juego principal con la línea de premio marcada en rojo en la posición central, plan de ganancias, indicador de avances, indicador del valor de PREMIO, BONOS, CRÉDITOS y la marquesina de MENSAJE/JUEGO DE RIESGO.

2. JUEGO INFERIOR

Se trata del juego básico de la máquina, el cual se desarrolla en tres rodillos de 16 figuras cada uno, con premio en la línea central, avances y retenciones. Se puede jugar siempre que el jugador lo desee y tenga saldo suficiente, pulsando JUGAR.

Esta máquina permite seleccionar la apuesta mediante el pulsador de APUESTA situado en la parte inferior de la pantalla o pulsando sobre los iconos de cada una de las apuestas. Las apuestas posibles (según la configuración del fabricante) pueden ser: 0.20€, 1€, 5€, 10€ y 15€.

Para dar comienzo a la partida, es condición indispensable disponer de saldo suficiente para cubrir la apuesta seleccionada y pulsar el pulsador de JUGAR. Como ya se ha comentado, la partida al juego principal (inferior) de la máquina se desarrolla en los rodillos inferiores de la máquina, dando giro a todos ellos y deteniéndose en una combinación de las múltiples posibles. Al término de la misma, la máquina indicará al jugador si ha obtenido algún premio.

Al seleccionar la apuesta, los posibles premios quedarán resaltados en pantalla iluminándose según sea la elección del jugador.

2.1. Auto Jugada

El jugador dispone de un mecanismo para dar comienzo a la partida de forma automática denominado AUTO-JUGAR la finalidad del cual no es más que dar comienzo a una partida siempre que la anterior haya finalizado. Al pulsar sobre AUTO-JUGAR se abrirá un menú en el que se puede seleccionar la cantidad de partidas que se quieren realizar de modo automático (hasta un máximo de 100).




























Con el piloto indicativo en color verde (ACTIVADO) una vez finalizada la partida, dará comienzo a una nueva con la apuesta actual siempre que el jugador disponga de créditos suficientes para cubrir la misma.

El botón AUTO-JUGAR se puede combinar con el botón AUTO-RIESGO el cual se explica en el punto 2.8.1.

El jugador siempre tiene la opción de desactivar el modo auto-jugar pulsando el botón de AUTO-JUGAR o pulsando JUGAR.

2.2. Disposición de los rodillos

El juego inferior consta de tres rodillos con 16 figuras cada uno y con premio en la línea central. La disposición de los mismos es la siguiente:

Posición	Rodillo Izquierdo		Rodillo Central		Rodillo Derecho	
0	Bar Naranja		Bar Azul		Bar Naranja	
1	Cereza		Ciruela		Limón	
2	Bar Azul		Bar Naranja		Bar Verde	
3	Limón		BONO		BONO	
4	BONO		Limón		Cerezas	
5	Ciruela		SORTEO PREMIADO		Ciruela + Línea vertical	
6	Cereza		Naranja		Uva	
7	Limón		Cereza		Naranja	
8	COMODÍN		Bar Verde		Bar Azul	
9	Bar Verde		Uva		COMODÍN	
10	Uva		SORTEO PREMIADO		Naranja	
11	Ciruela		Cereza + Línea vertical		Cereza	
12	Bar Verde		Bar Naranja		SORTEO PREMIADO	
13	Uvas + Línea vertical		BONO		Ciruela	
14	Naranja		Uva		Limón + Línea vertical	
15	SORTEO PREMIADO		Naranja + Línea vertical		SORTEO PREMIADO	










2.3. Comodín

Tanto rodillo izquierdo como derecho disponen de un elemento denominado COMODÍN que combina con cualquier figura que pueda obtener ganancia de cara al jugador. De esta forma, si en la línea de premio se obtienen dos “campanas” como figuras en dos de los tres rodillos y un comodín en el tercer rodillo se obtendrá el premio de “campanas”. De igual forma, dos comodines pueden obtener premio combinados con cualquier otra figura.

El comodín reemplaza a cualquier figura del rodillo siempre que haga una combinación ganadora con los otros dos. El comodín se puede usar combinado con otra figura para retener dos rodillos y realizar una partida con estos dos rodillos bloqueados y haciendo girar el tercero para obtener un posible premio.

2.4. Plan de Ganancias

Dependiendo de la combinación resultante en la línea central, el jugador obtendrá un premio según el siguiente plan de ganancias. Las apuestas serán configurables por el operador, las activas tendrán este plan de ganancias:

		0.20€	1€	5€	10€	15€
Premio 9 – Bar Azul		200 €	1000 €	5000 €	10000 €	15000 €
Premio 8 - Bar Naranja		50 €	200 €	1000 €	2000 €	3000 €
Premio 7 - Bar Verde		8 €	40 €	200 €	400 €	600 €
Premio 6- Limones		4 €	20 €	100 €	200€	
Premio 5- Naranjas		3.2 €	16 €	80 €	160€	
Premio 4- Uvas		2.4 €	12 €	60 €	120€	
Premio 3- Ciruelas		1.6 €	8 €	40 €	80€	
Premio 2- Cerezas		0.8 €	4 €	20 €	40€	
Premio 1- Bares Cualquier		0.4 €	2 €	10 €	20€	
Bonos		1 -2 - 6	5 -10 - 30	25-50-150	50 – 100 – 300	

2.5. Tipos de Tirada

En el juego inferior, se pueden dar los siguientes tipos de tirada:

2.5.1. Premio Directo

Cuando en la línea de premio central se sitúan cualquier combinación de las descritas en el plan de ganancia, el jugador obtiene premio directo, ya sea metálico o en forma de Bonos. La máquina le indica al jugador la cantidad del premio mediante el indicador situado en la parte superior destinado a tal efecto, además de un destello de todas las luces acompañado de una música especial de premio.

2.5.2. Retención

Si como resultado de la partida el jugador obtiene dos figuras iguales en 2 de los 3 rodillos en la línea central, el programa de juego puede permitir de forma aleatoria, sin cambiar la apuesta, que la siguiente partida tenga dos de los tres rodillos con la misma figura retenidos y que por tanto, el único que gire sea el tercer rodillo (esta siguiente partida no supone ningún coste adicional).

El programa de juego retiene los dos rodillos con las figuras iguales de forma automática. En caso que el jugador no quiera disponer de esta opción o prefiera retener solo un rodillo o ninguno, haciendo uso de los pulsadores situados bajo los rodillos de AVANCE/RETENCIÓN, el jugador podrá desbloquear o bloquear cualquier rodillo (máximo dos), habilitando o deshabilitando así su giro en la siguiente partida. De igual forma, aun desbloqueando los tres rodillos, la apuesta para la siguiente partida no se puede modificar.

Después de una partida realizada con dos o un rodillo retenido, es posible que se active la opción de Avances, explicada en el siguiente punto.

2.5.3. Avances

Si como resultado de la partida el jugador no obtiene premio alguno, pero la máquina detecta que con pocos movimientos más de giro de cualquier rodillo podría haber obtenido o bien premio o bien la posibilidad de retener dos rodillos por tener figuras iguales, aleatoriamente se pueden activar los Avances. La máquina dispone de un máximo de 4 avances que se indican tanto de forma sonora como visual, encendiendo unas luces en pantalla. Cada avance corresponde a un giro posicional del rodillo seleccionado obteniendo en la línea de premio la figura inmediatamente superior.

El jugador usará los pulsadores de AVANCE/RETENCIÓN para mover el rodillo que más crea conveniente. También está la opción de activar los AUTO-AVANCES, mediante el pulsador "AUTO" que girará los rodillos de forma automática dando como resultado siempre la mejor opción para el jugador. Si el pulsador está encendido de forma permanente, esto indica que AUTO-AVANCES está activado, mientras que si lo hace de forma parpadeante, esto indica que los AUTO-AVANCES no están activados.

El resultado de los Avances no siempre puede ser el de obtener premio en la línea central, también se puede obtener la opción de retener dos de los rodillos con figuras iguales para una segunda partida con más opciones. El programa de juego, al detectar que después de los avances (sea de forma manual o activando el AUTO-AVANCES) el jugador obtiene dos figuras iguales en dos de los tres rodillos, retendrá éstos de forma automática.

2.5.4. Nada

El jugador, después de su tirada no obtiene ninguna combinación ganadora ni ninguna otra opción de avances o retención. La partida se da por terminada.

2.6. Líneas verticales

Ciertas figuras del rodillo tienen asociado un símbolo de líneas verticales (ver imagen abajo el símbolo). En caso de obtener este símbolo en cualquier rodillo incrementará el contador de líneas verticales (hasta un máximo de 9)

PONER IMAGEN FINAL




Las líneas verticales se usarán en juego superior. En caso de que en juego superior se tengan líneas verticales las líneas premiadas pasarán de 5 líneas a 8 líneas.

Cada tirada del juego superior decrementará el contador en uno.

Como se verá en el juego superior existe una figura que también puede incrementar este contador.

2.7. Mini Juegos Juego Inferior

El juego inferior de la máquina consta de un premio especial llamado “Sorteo Premiado” . Si el jugador obtiene esta combinación en la línea central, accederá de manera aleatoria a los juegos que se detallaran a continuación.

Para todos los mini juegos que se describirán a continuación:

- El premio que se puede obtener está en el siguiente rango según la **apuesta**:
 - **0,20€** (0,40€-100€) / **1€** (2€-1000€) / **5€** (10€-5000€) / **10€** (20€-10000€) / **15€** (20€-15000€)
- Los bonos que se pueden obtener está en el siguiente rango según la **apuesta**:
 - **0,20€** (1-6 bonos) / **1€** (5-30 bonos) / **5€** (25-150 bonos) / **10€** (50-300 bonos) / **15€** (50-300 bonos)

2.7.1 Salchipapa

El juego, que siempre da premio, ya sea premio directo o en forma de bonos, consta de un sorteo entre cinco posibles opciones.

Cada una de las opciones irán iluminándose de forma aleatoria, solo habrá una iluminada a la vez. El jugador tiene la opción mediante el pulsador de JUGAR/ACUMULAR de detener el juego parando solo uno de las opciones. En caso de no accionar el pulsador, el juego permanecerá en este estado hasta que el jugador realice una acción. Si el botón auto-jugar está activo, el juego se detendrá de forma automática transcurridos unos segundos y mostrando opción iluminada.

El premio que se puede obtener en el mini juego es el siguiente según la **apuesta**:

- **0,20€** (0,40€-100€) / **1€** (2€-1000€) / **5€** (10€-5000€) / **10€** (20€-10000€) / **15€** (20€-15000€)

Los bonos que se pueden obtener en el mini juego son los siguientes según la **apuesta**:

- **0,20€** (1-6 bonos) / **1€** (5-30 bonos) / **5€** (25-150 bonos) / **10€** (50-300 bonos) / **15€** (50-300 bonos)

PONER IMAGEN FINAL QUE SALGAN EUROS Y BONOS



2.7.2 Toma Pepinazo

NOTA DESARROLLO. ES un rasca como Barragan – borrar al terminar el juego este comentario

El juego, da siempre premio de € o bonos. Consta de una mesa de 6 pepinos. Visualmente se iluminará un pepino y luego se apagará e irá al pepino siguiente. Si termina este efecto volverá a empezar.

El jugador podrá seleccionar una pepino o darle al botón JUGAR que abrirá el pepino que este iluminada en ese momento.

Este pepino contendrá un premio de € o de Bonos. Este será el premio del jugador.

El resto de premios serán descartados.



2.7.3 Mr Policeman

El juego consiste en un trilero. Tendremos tres personajes que inicialmente mostrarán un premio de euros o bonos cada uno. Durante unos instantes, los premios mostrados irán cambiando de valor (entre los tres mostrados inicialmente), hasta que se esconderán.

El jugador pulsando directamente sobre uno de los personajes podrá escoger uno. También podrá hacerlo mediante los botones de AVANCE/RETENGA.










El personaje escogido mostrará un premio que será el que obtenga el jugador, los otros dos premios serán descartados.

PONER IMAGEN FINAL



2.8 Sube-Bonos

Los premios resaltados en color azul en la tabla, entrarán a formar parte del juego Sube-Bonos:

		1 crédito 0.20€	5 créditos 1€	25 créditos 5€	50 créditos 10€	75 créditos 15€
Premio 9 – Bar Azul		200 €	1000 €	5000 €	10000 €	15000 €
Premio 8 - Bar Naranja		50 €	200 €	1000 €	2000 €	3000 €
Premio 7 - Bar Verde		8 €	40 €	200 €	400 €	600 €
Premio 6- Limones		4 €	20 €	100 €	200€	
Premio 5- Naranjas		3.2 €	16 €	80 €	160€	
Premio 4- Uvas		2.4 €	12 €	60 €	120€	
Premio 3- Ciruelas		1.6 €	8 €	40 €	80€	
Premio 2- Cerezas		0.8 €	4 €	20 €	40€	
Premio 1- Bares Cualquier		0.4 €	2 €	10 €	20€	
Bonos		1 -10 -30	15 -30 -90		25-50-150	

1 Bono ≈ 0,80€ (El remanente se redondea aleatoriamente).

En caso de obtener uno de estos premios, la máquina ofrecerá al jugador la posibilidad de arriesgarlo en un juego del tipo Sube-bonos, representado mediante destellos luminosos del plan de ganancias inferior. En este juego, el jugador puede decidir cobrar el premio obtenido (pulsando el botón COBRAR), o arriesgarlo (pulsando el botón JUGAR/ACUMULAR del panel), de forma que si pulsa COBRAR, el premio obtenido pasará al contador de créditos. En caso de pulsar JUGAR/ACUMULAR, la máquina puede otorgarle el premio inmediatamente superior en el plan de ganancias, o bien una cantidad de Bonos que se mostrará en el display situado en la parte superior izquierda de pantalla bajo el texto “Mensaje/Juego de Riesgo”.

En caso de superar la franja marcada por el premio correspondiente a las figuras de las 3 limones, el juego pasa a convertirse en un juego del tipo Sube-Baja, dando al jugador como opción el premio inmediatamente superior en el plan de ganancia o el inmediatamente inferior. Si se vuelve a obtener el premio inmediatamente inferior, otra vez se volvería a la modalidad de juego del tipo Sube-Bonos. Si el premio directo es superior a los 3 limones se cobrará automáticamente.

En caso de obtener el premio remarcado en amarillo, la máquina ofrecerá al jugador la posibilidad de arriesgarlo en un juego del tipo Sube-NADA, representado mediante destellos luminosos del plan de ganancias inferior. En este juego, el jugador puede decidir cobrar el premio obtenido (pulsando el botón COBRAR del panel inferior), o arriesgarlo (pulsando el botón JUGAR/ACUMULAR del panel), de forma que si pulsa COBRAR, el premio obtenido pasará al contador de saldo. En caso de pulsar JUGAR/ACUMULAR, la máquina puede otorgarle el premio inmediatamente superior en el plan de ganancias, o bien por NADA que se mostrará en el display situado en la parte superior izquierda de pantalla bajo el texto “Mensaje/Juego de Riesgo”.

El juego finalizará cuando el jugador obtenga una de las siguientes opciones:

- **COBRAR:** Si el jugador decide cobrar el premio, el juego se da por finalizado.
- **BONOS:** Si el jugador obtiene BONOS como premio al juego, el premio se convertirá automáticamente en una cantidad de BONOS equivalente y se da por finalizado el juego.
- **PREMIO MÁXIMO:** Si el jugador obtiene el premio máximo después de conseguir subir en la escala del plan de ganancia hasta alcanzar el máximo, automáticamente se le entregará el premio y se dará fin al juego.

Nada: En apuesta 0.2€ el jugador puede obtener nada y el juego se dará por finalizado sin obtener premio.

Los premios metálicos obtenidos de los mini juegos del juego inferior, también darán acceso a este juego.

2.8.1 Auto-Riesgo

El jugador tiene la opción de activar el AUTO-RIESGO mediante el piloto situado en la parte inferior de la pantalla. Con el pulsador activado (PILOTO EN VERDE), automáticamente todos los premios sometidos al juego de Sube-Bonos u Sube-Baja serán arriesgados en el juego sube-Bonos hasta llegar a finalizar el mismo.










2.9 Bonos

Los Bonos obtenidos en el juego inferior sólo se podrán consumir en el juego superior. La forma de conseguir Bonos es:

- Mediante premio en la línea central, ya sea obteniendo una figura de bonos, dos o las tres en la línea central.
- Mediante premio directo en los mini juegos del Juego Inferior.
- Arriesgando premios en el juego Sube-Bonos.

2.10 Celebraciones

Las celebraciones del juego inferior están regidas por los siguientes parámetros:

		0.20€	1€	5€	10€	15€
Premio 9 – Bar Azul		ALTA				
Premio 8 - Bar Naranja		MEDIAS				
Premio 7 - Bar Verde						
Premio 6- Limones		BAJAS				
Premio 5- Naranjas						
Premio 4- Uvas						
Premio 3- Ciruelas						
Premio 2- Cerezas						
Premio 1- Bares Cualquier						
Bonos						

3 JUEGO SUPERIOR

El juego superior se desarrolla en el conjunto de 3 rodillos situados en la parte superior. Para acceder a este juego, una vez pulsado el botón de CAMBIO JUEGO, se inicia una animación donde se realizará el cambio de pantalla a una pantalla nueva donde se desarrolla el juego superior. En este caso se juega con los tres rodillos, cada uno de 16 figuras, pero con premio a 5 líneas u 8 líneas de premio en caso de tener el contador de líneas verticales con valor mayor que cero.

Este juego permite jugar a varias apuestas según la elección del jugador y la configuración del operador, siempre que tenga balance y Bonos suficientes para mantener dicha apuesta. Las posibles apuestas son:

- **0.20€ + 1 Bono**, que implica un precio de partida de 0.20€ más 1 Bono adicional.
- **1€ + 5 Bonos**, que implica un precio de partida de 1€ más 5 Bonos adicionales.
- **5€ + 25 Bonos**, que implica un precio de partida de 5€ más 25 Bonos adicionales.
- **10€ + 50 Bonos**, que implica un precio de partida de 10€ más 50 Bonos adicionales.
- **15€ + 75 Bonos**, que implica un precio de partida de 15€ más 75 Bonos adicionales.
- **15€ + 150 Bonos**, que implica un precio de partida de 15€ más 150 Bonos adicionales.

















































PONER IMAGEN FINAL



3.1 Disposición de los rodillos

El juego superior consta de tres rodillos con 16 figuras cada uno dispuestos de la siguiente forma:

PONER SIMBOLOS FINALES – solicitar Carles en función upper

Posición	Izquierdo		Central		Derecho	
1	Temático 2		Temático 3		Temático 2	
2	Siete Azul		Acumulativo		Bono	
3	Temático 3		Temático 3		Temático 3	
4	Temático1		Siete Verde		Temático 3	
5	Temático1		Siete Rojo		Temático 3	
6	Temático1		Bono		Temático 3	
7	Siete Verde		Temático1		Siete Verde	
8	Temático 3		Temático1		Temático1	
9	Temático 2		Temático1		Temático1	
10	Temático 2		Siete Azul		Temático1	
11	Temático 2		Siete Verde		Siete Rojo	
12	Siete Rojo		Temático 2		Temático 2	
13	Temático1		Temático 2		Temático 2	
14	Temático1		Temático 2		Temático 2	
15	Bono		Líneas verticales		Siete Azul	
16	Temático 3		Temático1		Temático1	

3.2 Auto Jugada

Al igual que en el juego inferior, el jugador dispone de un mecanismo para dar comienzo a la partida de forma automática denominado AUTO-JUGAR la finalidad del cual no es más que dar comienzo a una partida siempre que la anterior haya finalizado. Al pulsar sobre AUTO-JUGAR se abrirá un menú en el que se puede seleccionar la cantidad de partidas que se quieren realizar de modo automático (hasta un máximo de 100).

Con el piloto indicativo en color verde (ACTIVADO) una vez finalizada la partida, dará comienzo a una nueva con la apuesta actual siempre que el jugador disponga de créditos y bonos suficientes para cubrir la misma.



El botón AUTO-JUGAR se puede combinar con el botón AUTO-RIESGO el cual se explica en el punto 3.7.1.

El jugador siempre tiene la opción de desactivar el modo auto-jugar pulsando el botón de AUTO-JUGAR o pulsando JUGAR.

3.3 Plan de Ganancias

A continuación se detalla el plan de ganancias en juego superior:

PONER SIMBOLOS FINALES – solicitar Carles en función upper

		0.20€ + 1bonos	1€ + 5bonos	5€ +25bonos	10€ +50bonos	15€ +75bonos	15€ +150bonos
Siete AZUL 		100 €	1000 €	5000 €	10000€	15000€	15000€
Siete ROJO 		40 €	200 €	1000 €	2000€	3000€	6000€
Siete VERDE 		20 €	100 €	500 €	1000€	1500€	3000€
Temático 3 		4 €	10 €	50€		150€	
Temático 2 		4 €	10 €	50€		150€	
Temático 1 		4 €	10 €	50 €		150€	
Bonos 		1 -2 -3	5 -10 -15	25-50-75	50-100-150	75-150-225	150-300-450

3.4 Tipos de Tirada

Las combinaciones posibles para el juego superior son:

3.4.1 Premio Directo

El jugador obtiene cualquier combinación ganadora del plan de ganancia en cualquiera de las 5 líneas fijas o 8 líneas de premio (en caso de disponer de líneas verticales) que tiene la máquina. El premio obtenido o la suma de ellos si se obtiene premio en más de una línea pasa a incrementar el marcador de premio situado en la parte superior de la pantalla. Una animación y destello de luces indican al jugador la línea o líneas obtenidas resultantes del premio y la cantidad del mismo.

3.4.2 Nada

El jugador no obtiene ninguna combinación ganadora en ninguna de las 8 líneas que forman el juego superior. La partida se da por finalizada.

3.5 Mini Juegos

El juego superior cuenta con los siguientes mini juegos:

- Salchipapa
- Toma Pepinazo
- Mr Policeman
- YMCA
- Yo quiero fiesta
- Leti Rap
- Polvorrón y Trinchame el pavo.

Premio mínimo y máximo

Cada mini juego como mínimo dará un premio superior al premio mínimo de la apuesta en la que se está realizando la partida y un máximo del premio máximo de la apuesta en la que está.

Acceso

El acceso a los mini juegos se dará por premios temáticos, es decir, en ocasiones tras un premio de figuras tematico1, temático 2 o temático 3 se accederá a un selector de mini juegos

El jugador podrá escoger que mini juego quiere jugar.

PONER IMAGEN FINAL



A continuación se describirá cada mini juego.

3.5.1 Mini Juegos Salchipapa, Toma Pepinazo y Mr Policeman

El mecanismo del juego es idéntico al descrito en el mini juego inferior, a excepción que los premios solo pueden ser en euros.

3.5.2 Mini juego YMCA

Si el jugador mediante el selector de mini juegos opta por él, mediante anuncio de audio se dará paso a un nuevo escenario con este mini juego.

El juego consta de un escenario de 5 personajes. El jugador pulsando sobre ellos irá destapando premios. El Mini Juego se terminará cuando se descubra la etiqueta “EXIT” o se hayan descubierto todos los personajes.

El premio final será la suma de todos los premios destapados.

PONER IMAGEN FINAL



3.5.3 Mini juego Yo quiero fiesta

Si el jugador mediante el selector de mini juegos opta por él, mediante anuncio de audio se dará paso a un nuevo escenario con este mini juego.

El juego consta de un escenario de 6 sacos de boxeo. El jugador mediante el botón JUGAR activará su movimiento como si fuera una especie de ruleta. Al finalizar dicho movimiento solo quedará un saco que será iluminado. El premio final será el saco iluminado, el resto de sacos serán descartados.

PONER IMAGEN FINAL



3.5.4 Mini juego Leti Rap

Si el jugador mediante el selector de mini juegos opta por él, mediante anuncio de audio se dará paso a un nuevo escenario con este mini juego.

Leticia cantará un trozo de canción y saldrán unas notas. El jugador podrá seleccionar una nota que tendrá asociado un premio o la palabra EXIT. Si el jugador ha descubierto un premio sumará este premio y pasará a otra ronda. Si el jugador descubre la palabra EXIT este mini juego se terminará.

El premio final será la suma de todos los premios que haya descubierto.

PONER IMAGEN FINAL



3.5.5 Mini juego Polvorrón y Trinchame el Pavo

Si el jugador mediante el selector de mini juegos opta por él, mediante anuncio de audio se dará paso a un nuevo escenario con este mini juego.

Aleatoriamente tendremos uno de estos escenarios.

PONER IMAGEN FINAL



PONER IMAGEN FINAL



El mini juego es exactamente el mismo.

Según la apuesta en la que se encuentre el jugador, veremos una pantalla con uno, dos o tres sacos. De cada saco se desprenden tres elementos que se irán deslizando por pantalla de forma vertical una a una y mostrando SIEMPRE tres elementos por cada saco. El elemento más nuevo se sitúa en la parte

inferior y el elemento más viejo se pierde por la parte superior de la pantalla. De cada saco aparece un elemento que se corresponde con su fila. Sobre este elemento aparece un valor en forma de Euros. El objetivo del jugador es detener el juego de forma que todos los elementos visibles en pantalla y por tanto, todos los valores de las mismas, se sumarán y darán como resultado el premio final del mini juego.

En ocasiones este mini juego también dará un premio de bonos, que complementará una selección menos ventajosa, la suma del premio + bonos (el valor del bono será 0.8€) será como máximo el premio máximo de cada apuesta. Este se sumará al premio que haya conseguido el jugador.

3.6 Mixtos

En ciertas apuestas cuando el jugador en una línea ganadora obtiene tres figuras de sietes que no sean del mismo color accederá a este mini juego.

Este mini juego dará un premio aleatorio que dependerá de la apuesta.

- **0.20€s + 1 Bono**, no se puede acceder a este mini juego.
- **1€ + 5 Bonos**, no se puede acceder a este mini juego.
- **5€ + 25 Bonos**, no se puede acceder a este mini juego.
- **10€ + 50 Bonos**, premio aleatorio entre 50€ y 1500€.
- **15€ + 75 Bonos**, premio aleatorio entre 150€ y 5000€.
- **15€ + 150 Bonos**, premio aleatorio entre 150€ y 10000€.

El juego transcurrirá en el ALPHA DISPLAY.



En el plan de ganancias según la apuesta, el jugador tendrá indicado a que premios puedo optar.

Ejemplo caso de apuestas que no pueden acceder al minijuego

PONER IMAGEN FINAL



Ejemplo apuesta que si accede al minijuego

PONER IMAGEN FINAL



3.7 Acumulativo

El acumulativo consta de 8 piezas en juego superior que se irán completando cuando se obtenga la siguiente figura de acumulativo en los rodillos del juego superior.

A continuación puede verse un ejemplo de acumulativo:

PONER IMAGEN FINAL



Cuando sale la figura del juego acumulativo tendremos un incremento entre 1 y 3. En ocasiones es posible tener incrementos más grandes de incluso 8 posiciones de golpe.

El juego acumulativo es independiente de la apuesta. Cada apuesta tiene su acumulativo.

Cuando se completa el acumulativo saldrá una etiqueta de “GIRO EXTRA” esto hará girar los rodillos y dar un premio con o sin mini juego.

3.8 Líneas verticales superior

En juego superior tenemos un contador de líneas verticales

PONER IMAGEN FINAL



Este contador es compartido con el juego inferior.

En juego superior cada vez que aparezca el símbolo líneas verticales incrementará el contador entre 1 y 5.

Cuando se lanza una partida en juego superior (indistintamente de la apuesta) este contador decrementará una unidad y el jugador optará a 8 líneas de premio (5 líneas de premio fijas + 3 líneas verticales).

3.9 Dobla o Bonos

Los premios obtenidos en el juego superior serán sometidos al juego de Dobla-Bonos (a excepción de los premios obtenidos en el minijuego Carro en banda). Indiferentemente que el premio sea directo (cualquiera de las cinco líneas de premio) o como resultado de los juegos adicionales que presenta el juego superior.

En este juego se toma el valor del premio obtenido y se fracciona en valores según sea la apuesta y podrá obtener el doble de dicha fracción o una cantidad de bonos equivalente. En cualquier momento del juego el jugador puede decidir plantarse y quedarse con la cantidad actual del premio.

Las fracciones que se tomarán como referencia son:

- 4€ → Apuesta de 1 crédito + 1 Bono
- 10€ → Apuesta de 5 crédito + 5 Bonos
- 50€ → Apuesta de 25 créditos + 25 Bonos
- 100€ → Apuesta de 50 créditos + 50 Bonos
- 150€ → Apuesta de 75 créditos + 75 Bonos
- 150€ → Apuesta de 75 créditos + 150 Bonos

Para cada fracción del premio, el jugador puede decidir si arriesgar el premio pulsando JUGAR/ACUMULAR y obtener el doble de la fracción con la que se está jugando o una cantidad equivalente de Bonos (1 Bono \approx 0,80€ (El remanente se redondea aleatoriamente)). Si prefiere no arriesgar y cobrar el premio, pulsando COBRAR, y acumulando el premio en el contador de saldo.

En el caso que el jugador no quiera arriesgar ninguna de las fracciones de su premio y quiera cobrar íntegro el premio, dejando pulsado el pulsador de COBRAR cobrará íntegro su premio en vez de hacerlo de forma fraccionada.

Si el jugador consigue el premio máximo de la apuesta seleccionada, el premio será traspasado de forma directa al contador de saldo, no teniendo opción de arriesgar ninguna fracción de dicho premio. De igual forma, si se consiguen tantos DOBLA como para obtener el premio máximo de la apuesta seleccionada, el juego finalizará y se cobrará lo que reste de premio.








Existe también un límite de bonos que el jugador puede acumular, en este caso 4000 Bonos. Si el jugador supera esta cantidad de bonos acumulados no se permitirá el Doble o Bonos.

3.9.1 Auto-Riesgo

El jugador tiene la opción de activar el AUTO-RIESGO mediante el piloto situado en la parte inferior de la pantalla. Con el pulsador activado (PILOTO EN VERDE), automáticamente todas las fracciones de premio que sean sometidas al juego de Doble-Bonos serán arriesgadas y nunca pasarán al contador de saldo directamente, a excepción que el jugador consiga tantos DOBLA consecutivos que obtenga el premio máximo de la apuesta, en cuyo caso se dará el juego por finalizado y se cobrará lo que reste de premio.

3.10 Celebraciones

Las celebraciones del juego superior están regidas por los siguientes parámetros:

	0.20€ + 1bonos	1€ + 5bonos	5€ +25bonos	10€ +50bonos	15€ +75bonos	15€ +150bonos
Siete AZUL 	HIGH					
Siete ROJO 	MEDIUM					
Siete VERDE 						
Temático 3 	LOW					
Temático 2 						
Temático 1 						
Bonos 						

4 JACKPOT

Si el operador lo permite, en ocasiones tanto en juego inferior o superior, el juego podrá dar tras una combinación no ganadora el jugador podrá obtener un premio de JACKPOT.

Este premio es un bote progresivo común para todos los jugadores y para ciertos juegos, que se incrementa con aportaciones de cada partida que se realiza, así que cuantas más partidas se hacen más rápido incrementa el Jackpot.

La cantidad ganadora será la que se visualiza en el contador “MENSAJE/JUEGO DE RIESGO”.



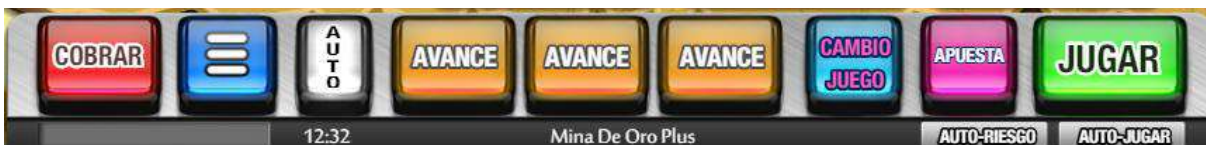
El premio al que opta depende de la apuesta.

5 INTERFAZ Y TECLADO

5.1 Interfaz PC

Para hacer más sencillo y manejable el juego, se puede hacer uso del teclado para acceder rápidamente a ciertas funciones del juego. La interfaz del juego es común tanto para el juego inferior como para el superior, aunque no en los dos juegos se usan todas y cada una de las funciones del panel de botones.

En el gráfico adjunto se muestra el estilo del panel de botones con todos y cada uno de los elementos que se pueden encontrar en el juego:



A continuación se detalla la función de cada uno de los botones o pulsadores:

Cobrar: Cobrar el premio y no arriesgarlo al juego de Bonos.

Auto: Si parpadea no realiza ninguna acción; si está iluminado el juego resolverá por el jugador las partidas con avances.

Apuesta: Cambia la apuesta de la partida.

Cambio Juego: Con Bonos suficientes da acceso al juego superior.

Jugar: Empezar la partida, jugar avances, jugar a Doble o Bonos o acelerar los cobros.

Auto-Jugar: Habilita empezar una nueva partida de forma automática.

Auto-Riesgo: Habilita arriesgar todos los premios sometidos a riesgo de forma automática.

Menú: Acceso a la ayuda, información sobre la partida y/o partidas predecesoras, idioma, sonido y partidas automáticas.

De igual forma, haciendo uso de ciertas teclas del teclado, se puede acceder o activar todos y cada uno de los elementos del panel de botones.

Cobrar: Tecla Retroceso o símbolo "suma" (+) del teclado numérico.

Auto Avances: Tecla Supr (Del) o símbolo "dividir" (/) del teclado numérico.

Avance/Retención: Teclas flechas de dirección. Izquierda para el rodillo izquierdo, abajo para rodillo central y derecha para rodillo derecho. También puede usarse el número "1" del teclado numérico para el rodillo izquierdo, "2" para el central y "3" para el derecho.

Cambio Juego: Tecla Mayús (Shift) o símbolo "punto" (.) del teclado numérico.

Apuesta: Tecla flecha arriba o número "0" del teclado numérico.

Jugar: Tecla Espacio o tecla ENTER (Principal o teclado numérico)

Auto-Riesgo: Símbolo "multiplicar" (*) del teclado numérico.

Auto-Jugar: Símbolo “resta” (-) del teclado numérico.

Histórico: Tecla H (Para acceder o salir del menú)

RePág y AvPág para moverse por el menú de Info de Partidas

Salir: Tecla Esc.

5.2 Interfaz Mobile

PONER IMAGENES FINALES



En la imagen de arriba se puede ver el formato de la botonera en dispositivos móviles en disposición vertical.

En la imagen de la derecha se muestra el formato de la botonera en dispositivos móviles en disposición horizontal.

A continuación se detalla la función de cada uno de los botones o pulsadores:

Cobrar: Cobrar el premio y no arriesgarlo al juego de Bonos.

Cambio Juego: Con Bonos suficientes da acceso al juego superior.

Jugar: Empezar la partida, jugar avances, jugar a Doble o Bonos o acelerar los cobros.

Apuesta: Cambia la apuesta de la partida.

Menú: Acceso a la ayuda, información sobre la partida y/o partidas predecesoras, idioma, sonido y partidas automáticas.

Auto: Si parpadea no realiza ninguna acción; si está iluminado el juego resolverá por el jugador las partidas con se mostrará al principio obtención de avances



avances. Solo de la (ver imagen).

6. RESTAURACIONES

Dependiendo del momento en el que el juego quede interrumpido tendremos los siguientes comportamientos.

REVISAR AL FINALIZAR EL PROYECTO

- Durante el giro de rodillos tanto en el inferior como en el juego superior: volverá a lanzar la partida.
- Durante el riesgo de un premio tanto en el inferior como en el superior: el juego se iniciará en el mismo punto de riesgo donde estaba antes de la desconexión.
- Durante avances o retenciones: volverá a lanzar la partida.
- Durante los mini juegos: el juego volverá a iniciarse en el giro de rodillos que ha dado acceso al minijuego.
- Carro en banda: si no ha habido movimiento en el tablero, volverá a lanzar los rodillos como en resto de minijuegos. Si se ha realizado el primer giro de ruleta, el juego se reiniciará en la casilla que se hubiera otorgado dando el premio (Si era un minijuego, el minijuego no se repetirá y se otorgará el premio que hubiera otorgado). Para las siguientes tiradas en el tablero, volverá a la posición final de partida anterior y esperará de nuevo el giro de ruleta.

7 MODO DEMO

REVISAR AL FINALIZAR EL PROYECTO

Para realización de test y ferias existe un modo Demo en el que se pueden elegir los premios.

Estas serán las opciones disponibles:

- Juego Inferior

DIAMANTES CUALQUIER	NARANJAS
CIRUELAS	LIMONES
FRESAS	CAMPANAS
DIAMANTE VERDE	DIAMANTE ROJO
DIAMANTE AZUL	1 BONO
2 BONOS	3 BONOS
AVANCES	RETENCIONES
MINI JUEGO 1	RETENCIONES+MINIJUEGO1
AVANCES+RETENCIÓN	RETENCIONES+AVANCES
LINEAS VERTICALES	

- Juego Superior

PREMIO TEMATICO 1	PREMIO TEMATICO 2
PREMIO TEMATICO 3	BAR VERDE
BAR ROJO	BAR AZUL
1BONO	2BONOS
3BONOS	MULTILINEA
MINI JUEGO 1	MINI JUEGO 2
MINI JUEGO 3	BARES MIXTOS
ACUMULATIVO	LINEAS VERTICALES
PREMIO ACUMULATIVO	

