

REGLAS DEL JUEGO

BUCANEROS

RTP: 90%

PLATAFORMA: ONLINE

Contenido

1.	INTRODUCCIÓN	3
2.	JUEGO INFERIOR.....	4
2.1.	Auto Jugada	4
2.2.	Disposición de los rodillos	5
2.3.	Comodín	6
2.4.	Plan de Ganancias	6
2.5.	Tipos de Tirada	7
2.5.1.	Premio Directo.....	7
2.5.2.	Retención.....	7
2.5.3.	Avances.....	7
2.5.4.	Nada	8
2.6.	Páralo.....	8
2.7.	Sube-Bonos.....	9
2.7.1.	Auto-Riesgo	10
2.8.	Bonos.....	10
2.9.	Celebraciones	11
3.	JUEGO SUPERIOR.....	12
3.1.	Disposición de los rodillos	13
3.2.	Auto Jugada	14
3.3.	Plan de Ganancias	14
3.4.	Tipos de Tirada	15
3.4.1.	Premio Directo.....	15
3.4.2.	Nada	15
3.5.	Multiplica tu premio.....	15
3.6.	Cacos	16
3.7.	Caminos	17
3.8.	Dobla o Bonos	18
3.8.1.	Auto-Riesgo	18
3.9.	Celebraciones	19
4.	INTERFAZ Y TECLADO	20
5.	MODO DEMO	21

1. INTRODUCCIÓN

Se trata de una máquina recreativa para un jugador en la cual, a través del importe de la partida (0,20 €) se obtiene un tiempo de uso y disfrute, y también de forma ocasional, premios en metálico.

El coste de la partida es de 0,20 €, pudiéndose invertir 1, 2 ó 5 partidas de forma simultánea que corresponden a 1 créditos (0,20€), 3 créditos (0,60€) o 5 créditos (1,00€).

El juego BUCANEROS, 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 créditos 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.



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 tiempo jugado, botones de AUTO-JUGAR y AUTO-RIESGO, volumen, 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 créditos suficientes, pulsando JUGAR.

Esta máquina permite jugar a 0,20€, 0,60€ o 1€ la partida, pudiendo seleccionar la apuesta mediante el pulsador de APUESTA situado en la parte inferior de la pantalla. Las apuestas posibles son las siguientes:

- **“1 CRÉDITOS”**, que implica un precio de partida de 0,20 Euro.
- **“3 CRÉDITOS”**, que implica la realización de tres partidas simultáneas y por lo tanto, un precio total de la partida de 0,60€.
- **“5 CRÉDITOS”**, que implica la realización de cinco partidas simultáneas y por lo tanto, un precio total de la partida de 1€.

Para dar comienzo a la partida, es condición indispensable disponer de créditos suficientes 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.

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.

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	Diamante Rojo		Diamante Azul		Diamante Rojo	
1	Ciruelas		Uvas		Campana	
2	Diamante Azul		Diamante Rojo		Diamante Verde	
3	Campana		BONO		BONO	
4	BONO		Campana		Ciruelas	
5	Uvas		ACCESO MINI JUEGO		Uvas	
6	Ciruelas		Limones		Naranjas	
7	Campana		Ciruelas		Limones	
8	COMODÍN		Diamante Verde		Diamante Azul	
9	Diamante Verde		Naranjas		COMODÍN	
10	Naranjas		ACCESO MINI JUEGO		Limones	
11	Uvas		Ciruelas		Ciruelas	
12	Diamante Verde		Diamante Rojo		ACCESO MINI JUEGO	
13	Naranjas		BONO		Uvas	
14	Limones		Naranjas		Campana	

15	ACCESO MINI JUEGO		Limones		ACCESO MINI JUEGO	
----	--------------------------	---	---------	--	--------------------------	---

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 nunca se usará 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:

		1 créditos	3 créditos	5 créditos
Jackpot – Diamante Azul		100 €	300 €	500 €
Premio 8- Diamante Rojo		20 €	60 €	100 €
Premio 7- Diamante Verde		8 €	24 €	40 €
Premio 6- Campanas		4 €	13 €	20 €
Premio 5- Limones		3,20 €	9,60 €	16 €
Premio 4- Naranjas		2,4 €	7,20 €	12 €
Premio 3- Uvas		1,60 €	4,80 €	8 €
Premio 2- Ciruelas		0,80 €	2,40 €	4 €
Premio 1- Diamantes Cualquier		0,40 €	1,20 €	2 €
Bonos		1 - 2 - 6	3 - 6 - 18	5 - 10 - 30

Tabla 1. Plan de ganancias juego inferior 500€

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 permite al jugador, 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.

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, se activan 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 con el mismo nombre, 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. Páralo

El juego inferior de la máquina consta con un premio especial con el símbolo . Si el jugador obtiene esta combinación en la línea central, accederá al juego denominado Páralo.

El juego, que siempre da premio, ya sea premio directo o en forma de bonos, consta de un sorteo entre varios elementos. Los elementos irán iluminándose al ser marcados por la brújula que se detendrán en el premio ganador. El jugador tiene la opción mediante el pulsador de JUGAR/ACUMULAR de detener el juego. En caso de no accionar el pulsador, el juego se detendrá de forma automática pasados unos segundos.



2.7.Sube-Bonos

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

		1 créditos	3 créditos	5 créditos
Jackpot – Diamante Azul		100 €	300 €	500 €
Premio 8- Diamante Rojo		20 €	60 €	100 €
Premio 7- Diamante Verde		8 €	24 €	40 €
Premio 6- Campanas		4 €	13 €	20 €
Premio 5- Limones		3,20 €	9,60 €	16 €
Premio 4- Naranjas		2,4 €	7,20 €	12 €
Premio 3- Uvas		1,60 €	4,80 €	8 €
Premio 2- Ciruelas		0,80 €	2,40 €	4 €
Premio 1- Diamantes Cualquier		0,40 €	1,20 €	2 €
Bonos		5 -10 - 30	10 – 20 - 60	15 – 30 - 90

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 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 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 diamantes verdes, 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.

En caso de obtener uno de los premios remarcados 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 créditos. 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.

Los premios metálicos obtenidos en el juego de Páralo, también darán acceso a este juego.

2.7.1. 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, Sube-Nada o Sube-Baja serán arriesgados en el juego sube-Bonos hasta llegar a finalizar el mismo.







2.8. 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 el juego Páralo de Bonos.
- Arriesgando premios en el juego Sube-Bonos.

2.9.Celebraciones

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

	1 créditos	3 créditos	5 créditos
Jackpot – Diamante Azul 	ALTA		
Premio 8- Diamante Rojo 	MEDIAS		
Premio 7- Diamante Verde 			
Premio 6- Campanas 	BAJAS		
Premio 5- Limones 			
Premio 4- Naranjas 			
Premio 3- Uvas 			
Premio 2- Ciruelas 			
Premio 1- Diamantes 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 en las dos primeras apuestas y 8 líneas en las dos últimas apuestas. En esta modalidad de juego no existen ni retenciones ni avances.

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

- **1 crédito + 1 Bono**, que implica un precio de partida de 0,20€ más 1 Bono adicionales.
- **3 créditos + 3 Bonos**, que implica un precio de partida de 0,60€ más 3 Bonos adicionales.
- **5 créditos + 5 Bonos**, que implica un precio de partida de 1€ más 5 Bonos adicionales.
- **5 créditos + 10 Bonos**, que implica un precio de partida de 1€ más 10 Bonos adicionales.



Las líneas de premio para el juego superior son 5 para las dos primeras apuestas y 8 líneas para las dos últimas apuestas.



En la pantalla de juego superior, puede observarse como el plan de ganancias es diferente y se adecúa a las apuestas que se pueden realizar en este juego. De igual forma, la apuesta activa del jugador quedará resaltada iluminando los posibles premios que el jugador puede obtener.

3.1. Disposición de los rodillos

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

Posición	Izquierdo	Central	Derecho
0	Temático 1 	7 Verde 	Siete Rojo 
1	Temático 1 	Temático 3 	Temático 2 
2	Temático 1 	7 Rojo 	Temático 2 
3	Siete Verde 	Bono 	Temático 2 
4	Temático 3 	Temático 1 	7 azul 
5	Temático 2 	Temático 1 	Temático 1 
6	Temático 2 	Temático 1 	Temático 2 
7	Temático 2 	Siete azul 	Bono 
8	Siete Rojo 	Temático 1 	Temático 3 
9	Temático 1 	Temático 2 	Temático 3 
10	Temático 1 	Temático 2 	Temático 3 
11	Bono 	Temático 2 	Temático 3 

12	Temático 3 	Temático 1 	Siete Verde 
13	Temático 2 	Temático 1 	Temático 1 
14	Siete azul 	Temático 3 	Temático 1 
15	Temático 3 	Temático 3 	Temático 1 

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.

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.

3.3.Plan de Ganancias

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

	0,20+1bonos	0,60€+3bonos	1€+5bonos	1€+10bonos
Siete AZUL 	100 €	300 €	500 €	500 €
Siete ROJO 	40 €	120 €	200 €	400€
Siete VERDE 	20 €	60 €	100 €	200€
Temático 3	4 €	8 €	10 €	20 €
Temático 2	4 €	8 €	10 €	10 €
Temático 1	4 €	8 €	10 €	10 €
Bonos	1 -2 -3	3 -6 -9	5 -10 - 15	10 - 20 - 30

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 8 líneas de premio 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. Multiplica tu premio

Para poder acceder al juego Multiplica tu premio, previamente se ha de obtener en cualquiera de las ocho líneas de premio del juego superior las tres figuras de los cofres. El juego, de forma aleatoria podrá dar acceso a este juego que multiplica el premio obtenido.

Mediante anuncio de audio y destello luminoso del indicador del juego Multiplica tu premio situado en la parte izquierda de la pantalla y representado por un cofre, se da comienzo al juego, cambiando la imagen en pantalla por un nuevo escenario, donde sobre una rama aparecen 6 cofres, cada uno contiene un valor multiplicador del premio obtenido.

El juego consiste en intentar parar el indicador sobre el multiplicador más alto para obtener la cantidad más alta de premio.



3.6. Cacos

Para poder acceder al juego Cacos, previamente se ha de obtener en cualquiera de las líneas de premio del juego superior las tres figuras del barco. El juego, de forma aleatoria podrá dar acceso a este juego que sustituye al premio y que da opciones al jugador de obtener otro premio de igual o mayor cuantía.

El jugador, cuando obtenga como premio los tres barcos, será notificado mediante anuncio de audio y destello luminoso del indicador del juego situado en la parte derecha del Juego Superior representado por un barco que dará comienzo, dando paso a una nueva pantalla de juego donde aparecerán 4 barcos recorriendo la pantalla de izquierda a derecha de manera aleatoria y un cañón.

Cuando el jugador pulse el botón JUGAR el cañón disparara y hundirá un barco. El premio final será único y coincide con el valor del barco hundido representado por el plan de premios de la parte inferior de la pantalla.



3.7.Caminos

Para poder acceder al juego de los caminos, previamente se ha de obtener en cualquiera de las líneas de premio del juego superior las tres figuras del mapa. El juego, de forma aleatoria podrá dar acceso a este juego que sustituye al premio correspondiente y que da opciones al jugador de obtener otro premio de igual o mayor cuantía.

El jugador, cuando obtenga como premio las tres figuras del mapa, será notificado mediante anuncio de audio y destello luminoso de la figura situada en la parte izquierda del Juego Superior representada por un mapa que dará comienzo, dando paso a una nueva pantalla de juego donde el escenario se sitúa en una isla con 4 cofres en la parte superior.

El Jugador deberá seleccionar el camino que le lleve al cofre que contiene el premio mayor.



En el lateral izquierdo de la pantalla se mostrarán el plan de premios con los premios a los que el jugador puede optar

Mediante el pulsador de JUGAR, el jugador seleccionara el camino, descartando uno de los premios, y así hasta llegar al final del recorrido

Si durante el juego, transcurridos unos segundos, el jugador no realiza acción alguna, se elegirá un camino aleatorio y así sucesivamente hasta llegar al final del juego.

3.8.Dobla o Bonos

Los premios obtenidos en el juego superior serán sometidos al juego de Dobla-Bonos. 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 de 10€, 20€ ó 30€ según sea la apuesta y 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€ → Si la apuesta es de 1 créditos + 1 Bonos
- 8€ → Si la apuesta es de 3 créditos + 3 Bonos
- 12€ → Si la apuesta es de 5 créditos, indiferentemente de los bonos, que pueden ser 5 ó 10.

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 o si prefiere no arriesgar y cobrar el premio, pulsando COBRAR, y acumulando el premio en el contador de créditos.

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

Si el jugador consigue el premio máximo de 500€ a la línea en el juego superior, el premio será traspasado de forma directa al contador de créditos, no teniendo opción de arriesgar ninguna fracción de dicho premio. De igual forma, si se consiguen tantos DOBLA como para obtener el premio máximo (500€), 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 200 Bonos. Si el jugador supera esta cantidad de bonos acumulados no se permitirá el Dobla o Bonos.

3.8.1. 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 todas las fracciones de premio que sean sometidas al juego de Doble-Bonos serán arriesgadas y nunca pasarán al contador de créditos directamente, a excepción que el jugador consiga tantos DOBLA consecutivos que obtenga el Jackpot (500€), en cuyo caso se dará el juego por finalizado y se cobrará lo que reste de premio.

3.9.Celebraciones

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

	0,20€+1bonos	0,60€+3bonos	1€+5bonos	1€+10bonos
Siete AZUL 	HIGH			
Siete ROJO 	MEDIUM			
Siete VERDE 				
Temático 3	LOW			
Temático 2				
Temático 1				
Bonos				

4. INTERFAZ Y TECLADO

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 Avances: Si parpadea, 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.

Info y Ayuda: Acceso a la ayuda e información sobre la partida y/o partidas predecesoras.

Volumen: Acceso al controlador de volumen.

Configuración: Da acceso a un menú para configurar aspectos técnicos del juego como la calidad gráfica, el entorno o los efectos.

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.

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

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

Salir: Tecla Esc.

5. MODO DEMO

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	CIRUELAS
UVAS	NARANJAS
LIMONES	CAMPANAS
DIAMANTE VERDE	DIAMANTE ROJO
DIAMANTE AZUL	1 BONO
2 BONOS	3 BONOS
AVANCES	RETENCIONES
MINI JUEGO 1	RETENCIONES+MINIJUEGO1
AVANCES+RETENCIÓN	RETENCIONES+AVANCES

- Juego Superior

PREMIO TEMATICO 1	PREMIO TEMATICO 2
PREMIO TEMATICO 3	SIETE VERDE
SIETE ROJO	SIETE AZUL
1 BONO	2 BONOS
3 BONOS	MULTILINEA
MINI JUEGO 1	MINI JUEGO 2
MINI JUEGO 3	