

REGLAS DEL JUEGO

LA MINA DE ORO

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	6
2.5.1. Premio Directo.....	6
2.5.2. Retención.....	7
2.5.3. Avances.....	7
2.5.4. Nada	7
2.6. Entra en la Mina	7
2.7. Sube-Bonos.....	8
2.7.1. Auto-Riesgo	9
2.8. Bonos.....	9
2.9. Celebraciones	9
3. JUEGO SUPERIOR.....	11
3.1. Disposición de los rodillos	12
3.2. Auto Jugada	12
3.3. Plan de Ganancias	13
3.4. Tipos de Tirada	13
3.4.1. Premio Directo.....	13
3.4.2. Nada	13
3.5. Para el Convoy.....	13
3.6. La Escalera de Oro	14
3.7. Multiplica tu Premio.....	15
3.8. Dobla o Bonos	16
3.8.1. Auto-Riesgo	17
3.9. Celebraciones	17
4. INTERFAZ Y TECLADO	19

1. INTRODUCCIÓN

Se trata de una máquina recreativa con premio de tipo “B especial para salas de juego” para un jugador que adapta la máquina física Mina de Oro de Gigames a su versión Online, 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 realizar 3 ó 5 partidas de forma simultánea que corresponden a 1 crédito (0’20€), 3 créditos (0’60€) o 5 créditos (1€).

El Juego en LA MINA DE ORO, 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 REISGO.

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

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.

Al pulsar el botón, aparecerá un menú y el jugador podrá escoger entre las diferentes opciones de cantidad de partidas en AUTO. Se mostrará un contador que indica cuántas partidas quedan por realizar en AUTO (las retenciones no se consideran partidas en AUTO ya que no consumen créditos).

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:

Pos.	Rodillo Izquierdo		Rodillo Central		Rodillo Derecho	
0	Diamante Rojo		Diamante Azul		Diamante Rojo	
1	Ciruela		Uva		Campana	
2	Diamante Azul		Diamante Rojo		Diamante Verde	
3	Campana		BONO		BONO	
4	BONO		Campana		Ciruela	
5	Uva		ACCESO MINI JUEGO		Uva	
6	Ciruela		Limón		Naranja	
7	Campana		Ciruela		Limón	
8	COMODÍN		Diamante Verde		Diamante Azul	
9	Diamante Verde		Naranja		COMODÍN	
10	Naranja		ACCESO MINI JUEGO		Limón	
11	Uva		Ciruela		Ciruela	
12	Diamante Verde		Diamante Rojo		ACCESO MINI JUEGO	
13	Naranja		BONO		Uva	
14	Limón		Naranja		Campana	
15	ACCESO MINI JUEGO		Limón		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 limones como figuras en dos de los tres rodillos y un comodín en el tercer rodillo, se obtendrá como premio 5 ó 12 Euros, en función de la apuesta. 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:

COMBINACIÓN	PREMIO SEGÚN APUESTA		
	1 Crédito	3 Créditos	5 Créditos
3 Diamantes Azules	80,00 €	240,00 €	600,00 €
3 Diamantes Rojos	20,00 €	60,00 €	100,00 €
3 Diamantes Verdes	10,00 €	30,00 €	50,00 €
3 Campanas	6,00 €	15,00 €	15,00 €
3 Limones	5,00 €	12,00 €	12,00 €
3 Naranjas	4,00 €	9,00 €	9,00 €
3 Uvas	3,00 €	6,00 €	6,00 €
3 Ciruelas	2,00 €	3,00 €	3,00 €
Línea de diamantes de diferente color	1,00 €	2,00 €	2,00 €
3 Entra en la Mina	<i>Juego Inferior Entra en la Mina</i>		
1 Bono	1 Bono	3 Bonos	3 Bonos
2 Bonos	2 Bonos	6 Bonos	6 Bonos
3 Bonos	6 Bonos	18 Bonos	18 Bonos

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, aún desbloqueando los tres rodillos, la apuesta para la siguiente partida no se puede modificar.

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. Entra en la Mina

El juego inferior de la máquina consta con un premio especial en la línea central que son los tres símbolos Mapa de la Mina. Si el jugador obtiene esta combinación en la línea central, accederá al juego denominado Entra en la Mina.

El juego, que siempre da premio, ya sea premio directo o en forma de bonos, consta de un sorteo entre cinco posibles opciones representadas por cinco entradas a distintas minas con el valor del premio en la entrada. Las luces de encima de cada mina irán iluminándose de forma aleatoria y 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 rojo en la tabla, entrarán a formar parte del juego Sube-Bonos:

COMBINACIÓN	PREMIO SEGÚN APUESTA		
	1 Crédito	3 Créditos	5 Créditos
3 Diamantes Azules	80,00 €	240,00 €	600,00 €
3 Diamantes Rojos	20,00 €	60,00 €	100,00 €
3 Diamantes Verdes	10,00 €	30,00 €	50,00 €
3 Campanas	6,00 €	15,00 €	15,00 €
3 Limones	5,00 €	12,00 €	12,00 €
3 Naranjas	4,00 €	9,00 €	9,00 €
3 Uvas	3,00 €	6,00 €	6,00 €
3 Ciruelas	2,00 €	3,00 €	3,00 €
Línea de Diamantes de diferente color	1,00 €	2,00 €	2,00 €
3 Entra en la Mina	<i>Juego Inferior Entra en la Mina</i>		
1 Bono	1 Bonos	3 Bonos	3 Bonos

2 Bonos	<i>2 Bonos</i>	<i>6 Bonos</i>	<i>6 Bonos</i>
3 Bonos	<i>6 Bonos</i>	<i>18 Bono</i>	<i>18 Bonos</i>

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 campanas, 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.

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 Ronda Gratis, 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 ó 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 Entra en la Mina.
- Arriesgando premios en el juego Sube-Bonos.

2.9. Celebraciones

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

- 1Cred:
 - o premio < 10€: LOW
 - o 10€ <= premio < 80€: MEDIUM
 - o premio = 80€: JACKPOT
- 3Cred:
 - o premio < 30€: LOW
 - o 30€ <= premio < 240€: MEDIUM
 - o premio = 240€: JACKPOT
- 5Cred:
 - o premio < 50€: LOW
 - o 50€ <= premio < 600€: MEDIUM
 - o Premio = 600€: JACKPOT

Si el jugador acumula 200 bonos en juego inferior se pasará al juego superior.

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 8 líneas. 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 20 céntimos de Euro más 1 Bono adicional.
- **3 créditos + 3 Bonos**, que implica un precio de partida de 60 céntimos de Euro más 3 Bonos adicionales.
- **5 créditos + 5 Bonos**, que implica un precio de partida de 1 Euro más 5 Bonos adicionales.
- **5 créditos + 10 Bonos**, que implica un precio de partida de 1 Euro más 10 Bonos adicionales.

Las líneas de premio para el juego superior son 8 y están dispuestas en las dos diagonales, las tres líneas horizontales y las tres líneas verticales tal como se puede observar en la pantalla de juego.



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:

Pos.	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:

COMBINACIÓN	PREMIO SEGÚN APUESTA			
	1 Crédito + 1 Bono	3 Créditos + 3 Bonos	5 Créditos + 5 Bonos	5 Créditos + 10 Bonos
3 x 7s color AZUL	80,00 €	240,00 €	600,00 €	600,00 €
3 x 7s color ROJO	40,00 €	120,00 €	200,00 €	400,00€
3 x 7s color VERDE	20,00 €	60,00 €	100,00 €	200,00 €
3 Detonadores	4,00 €	8,00 €	12,00 €	20,00 €
3 Lingotes de Oro	4,00 €	4,00 €	8,00 €	8,00 €
3 Vagonetas	4,00 €	4,00 €	8,00 €	8,00 €
1 Bonos	1 Bonos	3 Bonos	5 Bonos	10 Bonos
2 Bonos	2 Bonos	6 Bonos	10 Bonos	20 Bonos
3 Bonos	3 Bonos	9 Bonos	15 Bonos	30 Bonos

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. Para el Convoy

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

Mediante anuncio de audio y destello luminoso del indicador del juego de Para el Convoy situado en la parte inferior izquierda de la pantalla y representado por un túnel con vagonetas, se da comienzo al juego, cambiando la imagen en pantalla por un nuevo escenario, donde un túnel con un raíl y 42 vagones son los elementos principales.

El juego consiste en que dependiendo de la apuesta realizada se iluminarán un número de vagonetas a la vez y, cuando estas se iluminan, se pueden ver sus valores en euros. La luz irá recorriendo todas las vagonetas hasta llegar al final o hasta que el jugador pulse el botón de JUGAR/ACUMULAR,

momento en el que el juego se parará y el jugador recibirá el premio de la suma de todos los valores que hay en las vagonetas iluminadas en ese momento.



Las cantidades que aparecen en los vagones no siempre son las mismas. El número de vagones que se visualizarán será en función de la apuesta realizada en la última partida al juego superior. El número de vagones según la apuesta serán los siguientes:

Apuesta	Número de Vagones
1 crédito + 1 Bono	3
3 créditos + 3 Bonos	4
5 créditos + 5 Bonos	5
5 créditos + 10 Bonos	6

3.6.La Escalera de Oro

Para poder acceder al juego de la Escalera de Oro, previamente se ha de obtener en cualquiera de las ocho líneas de premio del juego superior las tres figuras del lingote de oro. 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 lingotes, será notificado mediante anuncio de audio y destello luminoso del indicador del juego de la Escalera de Oro situado en la parte izquierda de la pantalla y representado por una escalera que el juego dará comienzo, dando paso a una nueva pantalla de juego donde una escalera con una serie de casillas es el escenario principal.

El juego consiste en una escalera con un número de casillas que dependen de la apuesta, la primera de las cuales es FIN y que todas las otras casillas contienen premios en euros de forma ascendente.

El objetivo del jugador es conseguir llegar lo más lejos posible de la escalera para conseguir el premio más grande posible, esto lo hará mediante el pulsador de JUGAR/ACUMULAR, que subirá de casilla o se parará en FIN. Si el jugador para en FIN, el juego se habrá terminado y el jugador recibirá un premio del valor de la casilla hasta la cual haya llegado, pero si el jugador sube de casilla avanzará de casilla hasta que llegue al final de la escalera o le salga FIN.



Las cantidades y el número de premios que aparecen en la escalera no siempre son los mismos. Los premios posibles van siempre en función de la apuesta realizada en la última partida al juego. Los valores que aparecerán en las casillas de la escalera serán los que se muestran en la tabla adjunta.

3.7. Multiplica tu Premio

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

El jugador, cuando obtenga como premio los tres detonadores, será notificado mediante audio y destello luminoso del indicador del juego de Rueda de la Suerte situado en la parte superior

izquierda de la pantalla y representado por una ruleta, que el juego dará comienzo, dando paso a una nueva pantalla donde aparecerá una ruleta de la suerte.

El juego consiste en una ruleta dividida en 20 casillas, cada una de ellas con un elemento multiplicador. Mediante el botón de JUGAR/ACUMULAR, la ruleta empieza a girar y se detiene en un elemento multiplicador, el cual multiplicará el premio conseguido anteriormente en el juego superior.



Las cantidades que aparecen en la ruleta no siempre son las mismas. Los premios posibles van siempre en función de la apuesta realizada en la última partida al juego superior y no siempre son los mismos valores. De esta forma, no siempre encontraremos los mismos valores para una misma apuesta. Los valores que aparecerán en la ruleta serán los que se muestran en la tabla adjunta.

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 ocho 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 4€, 8€ ó 12€ 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 crédito + 1 Bono
- 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 pulsado el botón de COBRAR cobrará íntegro su premio en vez de hacerlo de forma fraccionada.

Solamente existe una excepción para este juego. Si el jugador consigue el premio máximo de 600€ 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 del Jackpot (600€), el juego finalizará y se cobrará lo que reste de premio.

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 (600€), en cuyo caso se dará el juego por finalizado y se cobrará lo que reste de premio.

3.9. Celebraciones

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

- 1Cred + 1Bono:
 - premio < 12€: LOW
 - 12€ <= premio < 80€: MEDIUM
 - premio = 80€: JACKPOT
- 3Cred + 3Bonos:
 - premio < 20€: LOW
 - 20€ <= premio < 240€: MEDIUM
 - premio = 240€: JACKPOT

- 5Cred + 5Bonos:
 - o premio < 32€: LOW
 - o 32€ <= premio < 600€: MEDIUM
 - o premio = 600€: JACKPOT
- 5Cred + 10Bonos:
 - o premio < 32€: LOW
 - o 32€ <= premio < 600€: MEDIUM
 - o premio = 600€: JACKPOT

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 número “0” del teclado numérico.

Apuesta: Tecla flecha arriba o símbolo “punto” (.) 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.