

REGLAS DEL JUEGO

SIRENAS DE LA SUERTE

RTP: Configurable 70%-80%-90%-95%. Por defecto al 90%

PLATAFORMA: ONLINE

Contenido

1.	INTRODUCCIÓN	4
2.	JUEGO INFERIOR.....	5
2.1.	Auto Jugada	5
2.2.	Disposición de los rodillos	6
2.3.	Comodín	7
2.4.	Plan de Ganancias	7
2.5.	Tipos de Tirada	8
2.5.1.	Premio Directo.....	8
2.5.2.	Retención.....	8
2.5.3.	Avances.....	8
2.5.4.	Nada	9
2.6.	Líneas verticales	9
2.7.	Páralo.....	10
2.8.	Sube-Bonos.....	11
2.8.1.	Auto-Riesgo	12
2.9.	Bonos.....	12
2.10.	Celebraciones	13
3.	JUEGO SUPERIOR.....	14
3.1.	Disposición de los rodillos	15
3.2.	Auto Jugada	16
3.3.	Plan de Ganancias	16
3.4.	Tipos de Tirada	17
3.4.1.	Premio Directo.....	17
3.4.2.	Nada	17
3.5.	Pesca.....	18
3.6.	Cangrejos (Suma Premio)	19
3.7.	Cofres (Trilero).....	20
3.8.	BAR Mixtos	21
3.9.	Acumulativo.....	22
3.10.	Líneas verticales superior	23
3.11.	Dobla o Bonos	23
3.11.1.	Auto-Riesgo	24

3.12 Celebraciones 24

4 JACKPOT 25

5 INTERFAZ Y TECLADO 26

6 MODO DEMO 27

1. INTRODUCCIÓN

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 y disfrute, y también de forma ocasional, premios en metálico.

El coste de la partida es de 0,20 €, pudiéndose invertir 1, 5 o 10 partidas de forma simultánea que corresponden a 1 crédito (0,20€), 5 créditos (1€) o 10 créditos (2,00€).

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 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€, 1€ o 2€ 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€.
- **“5 CRÉDITOS”**, que implica la realización de cinco partidas simultáneas y por lo tanto, un precio total de la partida de 1€.
- **“10 CRÉDITOS”**, que implica la realización de cinco partidas simultáneas y por lo tanto, un precio total de la partida de 2€.

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	Sietes Naranjas		Sietes Rojos		Sietes Naranjas	
1	Cerezas		Ciruela		Limón	
2	Sietes Rojos		Sietes Naranjas		Sietes Azules	
3	Limón		BONO		BONO	
4	BONO		Limón		Cerezas	
5	Ciruela		ACCESO MINI JUEGO		Ciruela + Línea vertical	
6	Cerezas		Naranjas		Uvas	
7	Limón		Cerezas		Naranjas	
8	COMODÍN		Sietes Azules		Siete Rojo	
9	Sietes Azules		Uvas		COMODÍN	
10	Uvas		ACCESO MINI JUEGO		Naranjas	
11	Ciruela		Cereza + Línea vertical		Cerezas	
12	Sietes Azules		Sietes Naranjas		ACCESO MINI JUEGO	
13	Uvas + Línea vertical		BONO		Ciruela	
14	Naranjas		Uvas		Limón + Línea vertical	

15	ACCESO MINI JUEGO		Naranjas + Linea vertical		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 crédito	5 créditos	10 créditos
Jackpot – Diamante Azul		200 €	1000 €	2000 €
Premio 8- Diamante Rojo		50 €	250 €	500 €
Premio 7- Diamante Verde		10 €	50 €	100 €
Premio 6- Campanas		6 €	15€	
Premio 5- Fresas		5 €	12€	
Premio 4- Limones		4 €	9€	
Premio 3- Ciruelas		3 €	6€	
Premio 2- Cerezas		2 €	4€	
Premio 1- Sietes Cualquier		1 €	3€	
Bonos		1 - 2 - 6	5 - 10 - 30	

Tabla 1. Plan de ganancias juego inferior 2000€

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. Líneas verticales

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



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.

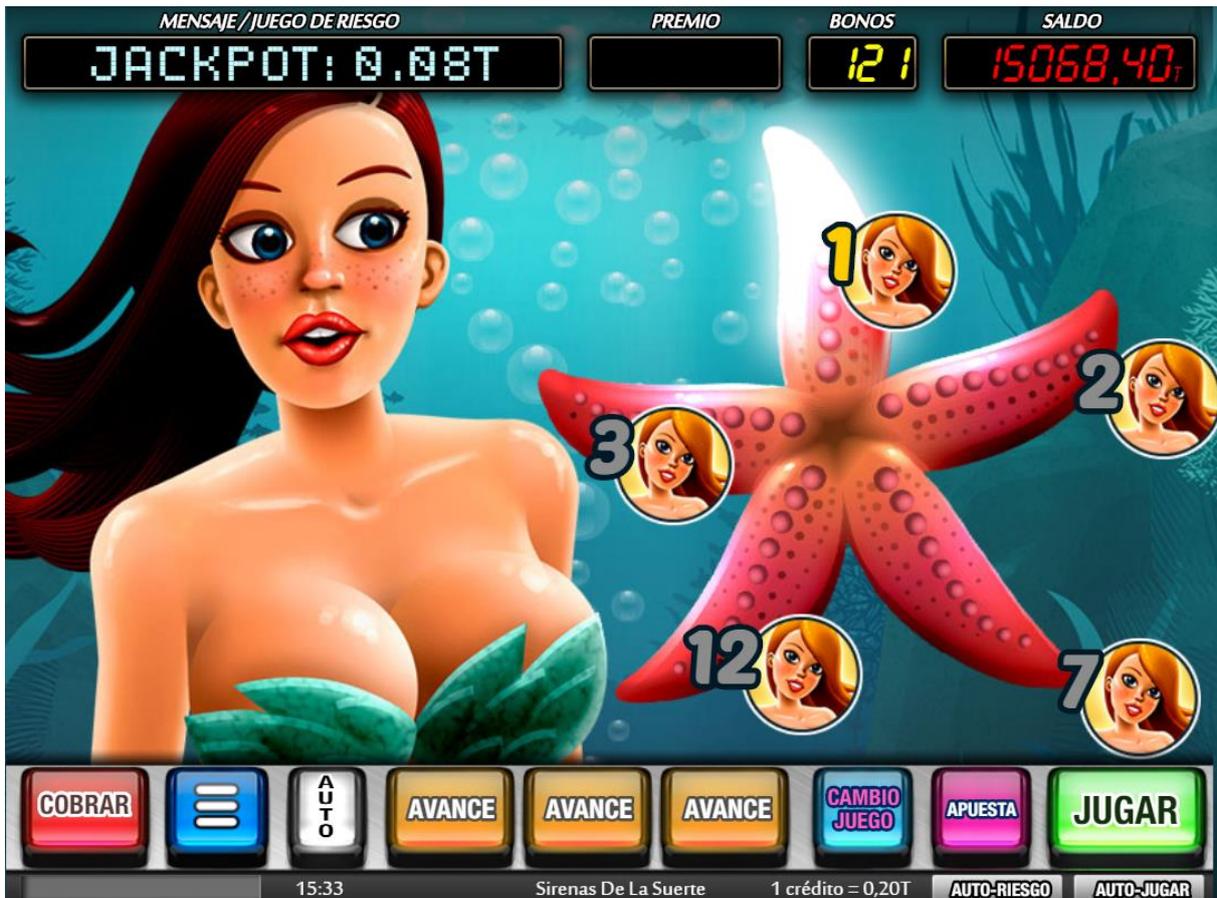
Cada tirada del juego superior decrementará el contador en uno.

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

2.7. 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, da siempre premio de € o bonos. Consta de un sorteo entre varios elementos. Los elementos 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.



2.8.Sube-Bonos

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

		1 crédito	5 créditos	10 créditos
Jackpot – Diamante Azul		200 €	1000 €	2000 €
Premio 8- Diamante Rojo		50 €	250 €	500 €
Premio 7- Diamante Verde		10 €	50 €	100 €
Premio 6- Campanas		6 €	15€	
Premio 5- Fresas		5 €	12€	
Premio 4- Limones		4 €	9€	
Premio 3- Ciruelas		3 €	6€	
Premio 2- Cerezas		2 €	4€	
Premio 1- Sietes Cualquier		1 €	3€	
Bonos		1 - 2 - 6	5 - 10 - 30	

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 los 3 sietes 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.

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.

2.8.1. 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 ó 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 el juego Páralo de Bonos.
- Arriesgando premios en el juego Sube-Bonos.

2.10. Celebraciones

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

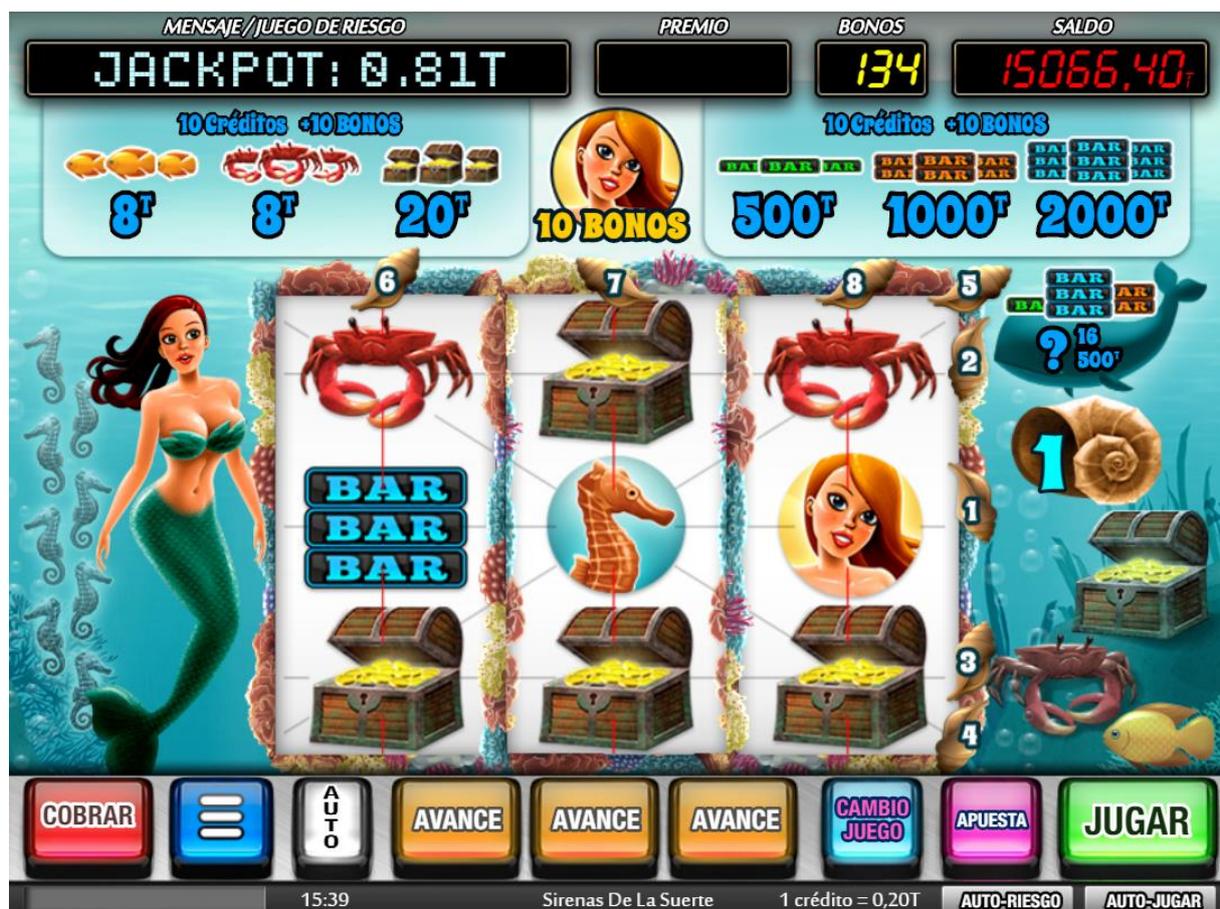
	1 créditos	5 créditos	10 créditos
Jackpot – Diamante Azul 	ALTA		
Premio 8- Diamante Rojo 	MEDIAS		
Premio 7- Diamante Verde 	MEDIAS		
Premio 6- Campanas 	BAJAS		
Premio 5- Fresas 	BAJAS		
Premio 4- Limones 	BAJAS		
Premio 3- Ciruelas 	BAJAS		
Premio 2- Cerezas 	BAJAS		
Premio 1- Sietes Cualquier	BAJAS		
Bonos	BAJAS		

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 y 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, 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 0,2€ más 1 Bono adicionales.
- **5 créditos + 5 Bonos**, que implica un precio de partida de 1€ más 5 Bonos adicionales.
- **10 créditos + 10 Bonos**, que implica un precio de partida de 1€ más 10 Bonos adicionales.
- **10 créditos + 20 Bonos**, que implica un precio de partida de 2€ más 20 Bonos adicionales.



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
1	Temático 2 	Temático 3 	Temático 2 
2	Bar Azul 	Acumulativo 	Bono 
3	Temático 3 	Temático 3 	Temático 3 
4	Temático1 	Bar Verde 	Temático 3 
5	Temático1 	Bar Naranja 	Temático 3 
6	Temático1 	Bono 	Temático 3 
7	Bar Verde 	Temático1 	Bar Verde 
8	Temático 3 	Temático1 	Temático1 
9	Temático 2 	Temático1 	Temático1 
10	Temático 2 	Bar Azul 	Temático1 
11	Temático 2 	Bar Verde 	Bar Naranja 
12	Bar Naranja 	Temático 2 	Temático 2 
13	Temático1 	Temático 2 	Temático 2 
14	Temático1 	Temático 2 	Temático 2 
15	Bono 	Líneas verticales 	Bar 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.

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:

	1crédito+ 1bono	5 créditos+5bonos	10 créditos+10bonos	10 créditos+20bonos
Siete AZUL 	200 €	1000 €	2000 €	2000 €
Siete ROJO 	100 €	500 €	1000 €	1500€
Siete VERDE 	50 €	250 €	500 €	1000€
Temático 3 	4 €	8 €	20 €	20 €
Temático 2 	4 €	4 €	8 €	8 €
Temático 1 	4 €	4 €	8 €	8 €
Bonos	1 -2 -3	5 - 10 – 15	10 -20 – 30	20 – 40 – 60

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.Pesca

Para poder acceder al mini juego de la Pesca, previamente se ha de obtener en cualquiera de las líneas de premio del juego superior las tres figuras del símbolo “temático 1” . 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 de uno de los elementos del juego superior se dará paso a un nuevo escenario con este mini juego.

El juego consiste en cuatro posibles premios representados por unos peces. Cada pez tiene un color diferente. El jugador en la leyenda inferior puede consultar su premio.

Cuando el jugador pulsa jugar bajará un anzuelo y el jugador podrá obtener pescar un pez y obtener un premio.



3.6. Cangrejos (Suma Premio)

Para poder acceder al juego Suma Premios, previamente se ha de obtener en cualquiera de las líneas de premio del juego superior las tres figuras “temático 2” . 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 las tres figuras “temática 2”, será notificado mediante anuncio de audio y destello luminoso del indicador del juego situado en el Juego Superior que dará comienzo, dando paso a una nueva pantalla de juego donde aparecerá el mini juego “Suma Premios”.

Se crearan una o varias columnas (dependiendo de la apuesta). Cada columna tendrá 3 burbujas con cantidades ganadoras que se irán deslizando por pantalla de forma vertical una a una y mostrando SIEMPRE tres burbujas para cada columna. La burbuja nueva se sitúa en la parte de abajo y la burbuja más vieja se pierde por la parte superior de la pantalla.

Mediante el pulsador JUGAR el jugador podrá detener el juego. El premio final será la suma de todas las piedras que estén en ese momento en la pantalla.



Las cantidades que aparecen en las burbujas 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 aunque de ninguna forma se puede sobrepasar el límite del premio máximo establecido por el plan de ganancias para la apuesta en curso.

3.7. Cofres (Trilero)

Para poder acceder al juego de “Cofres”, previamente se ha de obtener en cualquiera de las líneas de premio del juego superior las tres figuras “temática 3” . 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 “temática 3”, será notificado mediante anuncio de audio y destello luminoso de la figura situada en el Juego Superior que dará comienzo, dando paso a una nueva pantalla de juego.



Originalmente visualizamos un sorteo entre 3 premios que se esconderán en unos cofres. Posteriormente el jugador podrá escoger un cofre.

El premio final será el premio base con el que entra al mini juego multiplicado por el cofre que haya seleccionado. Este premio incrementará el ALPHA DISPLAY con la cantidad final obtenida por el jugador.

3.8 BAR Mixtos

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

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

- **1 crédito + 1 Bono**, no se puede acceder a este mini juego.
- **5 créditos + 5 Bonos**, no se puede acceder a este mini juego.
- **10 créditos + 10 Bonos**, premio aleatorio entre 16€ y 500€.
- **10 créditos + 20 Bonos**, premio aleatorio entre 20€ y 1500€.

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



Ejemplo apuesta que si accede al minijuego



3.9 Acumulativo

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

A continuación puede verse un ejemplo de acumulativo:



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 minijuego.

3.10 Líneas verticales superior

En juego superior tenemos un contador de líneas verticales



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).

3.11 Dobra o Bonos

Los premios obtenidos en el juego superior serán sometidos al juego de Dobra-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 4€, 12€ ó 20€ 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€ → Apuesta de 1 crédito + 1 Bono
- 12€ → Apuesta de 5 créditos + 5 Bonos
- 20€ → Apuesta de 10 créditos, indiferentemente de los bonos, que pueden ser 10 ó 20.

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 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, 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 400 Bonos. Si el jugador supera esta cantidad de bonos acumulados no se permitirá el Doble o Bonos.

3.11.1 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 premio máximo, en cuyo caso se dará el juego por finalizado y se cobrará lo que reste de premio.

3.12 Celebraciones

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

	1crédito+ 1bono	5 créditos+5bonos	10 créditos+10bonos	10 créditos+20bonos
Siete AZUL 	HIGH			
Siete ROJO 	MEDIUM			
Siete VERDE 	LOW			
Temático 3 				
Temático 2 				
Temático 1 				
Bonos				

4 JACKPOT

NOTA IMPORTANTE: El operador podrá activar o no el Jackpot.

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

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.

Menu: Muestra el menú de opciones, este contiene.

Partidas automáticas: permite seleccionar el número de partidas automáticas

Auto-Riesgo: Habilita/Deshabilita el Auto-Riesgo

Ayuda: Acceso a la ayuda.

Idioma: Permite seleccionar el idioma del juego

Volumen: Acceso al controlador de volumen.

Información: información sobre la partida y/o partidas predecesoras.

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.

6 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

SIETES CUALQUIER	CEREZAS	CIRUELAS	UVAS
NARANJAS	LIMONES	SIETES AZULES	SIETES NARANJAS
SIETES ROJOS	1 BONO	2 BONOS	3 BONOS
RETENCIONES	AVANCES	RETENCIONES + AVANCES	AVANCES + RETENCIÓN
MINI JUEGO 1	RETENCIONES + MINIJUEGO1	LINEAS VERTICALES	JACKPOT

- Juego Superior

PREMIO TEMATICO 1	PREMIO TEMATICO 2	PREMIO TEMATICO 3	BAR MIXTOS
BAR VERDE	BAR NARANJA	BAR AZULES	ACUMULATIVO
1 BONO	2 BONO	· BONOS	LINEAS VERTICALES
MULTILINEA			ACUMULATIVO PREMIO
MINI JUEGO 1	MINIJUEGO 2	MINIJUEGO 3	JACKPOT