

MEMORIA DESCRIPTIVA

WESTERN

MODELO: 240€

VERSIÓN: 0.1

PLATAFORMA: ONLINE

FECHA / VERSIÓN: 26/04/2012 - 0.2

Contenido

1.	INTRODUCCIÓN	3
2.	JUEGO INFERIOR.....	4
2.1.	Auto Jugada	4
2.2.	Disposición de los rodillos	5
2.3.	Comodín	5
2.4.	Plan de Ganancias (Pendiente Figuras)	6
2.5.	Tipos de Tirada	6
2.5.1.	Premio Directo.....	6
2.5.2.	Retención.....	6
2.5.3.	Avances.....	7
2.5.4.	Nada	7
2.6.	LIGA-PREMIO	7
2.7.	Sube-Bonos.....	8
2.7.1.	Auto-Riesgo	9
2.8.	Bonos	10
2.9.	Celebraciones	10
3.	JUEGO SUPERIOR.....	10
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.	Trilero	14
3.6.	Ruleta	15
3.7.	Suma-Premio	16
3.8.	Dobla o Bonos	17
3.8.1.	Auto-Riesgo	18
3.9.	Celebraciones	18
4.	INTERFAZ Y TECLADO	19

1. INTRODUCCIÓN

Se trata de una máquina recreativa con premio de tipo “B” 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 realizar 2 ó 3 partidas de forma simultánea que corresponden a 1 crédito (0’20€), 2 créditos (0’40€) o 3 créditos (0’60€).

El Juego en WESTERN, 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 misma, 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 que resalta la apuesta activa, indicador de avances, indicador del valor de PREMIO, BONOS, SALDO y la marquesina de MENSAJE/JUEGO DE RIESGO.

El juego está tematizado en torno al mundo del Oeste, más conocido como Western, de forma que tanto las dos pantallas de juego principales, como todos los mini-juegos y figuras de los rodillos, tienen motivos y están ambientados en la época del Western.

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, 40 céntimos de Euro ó 60 céntimos de Euro la partida, pudiendo seleccionar la apuesta mediante el pulsador de APUESTA situado en la parte inferior de la pantalla. La apuesta seleccionada resaltarán los posibles premios del plan de ganancias visible en todo momento en pantalla. Las apuestas posibles son las siguientes:

- **"1 CRÉDITO"**, que implica un precio de partida de 20 céntimos de Euro.
- **"2 CRÉDITOS"**, que implica la realización de dos partidas simultáneas y por lo tanto, un precio total de la partida de 40 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.

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 misma, 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 y disponga de créditos suficientes para cubrir la apuesta.

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. Para activar este modo de funcionamiento, hay que clicar sobre el botón de AUTO-JUGAR. Para cancelar el modo de jugada automática, hay varias formas:

- Clicar nuevamente sobre el pulsador de AUTO-JUGAR. Esto cambiará el estado del pulsador de verde a gris nuevamente, indicando que este modo está desactivado.
- Pulsando el pulsador de JUGAR cuando la partida esté en curso excepto si es para detener el sorteo de avances o para detener los mini-juegos.

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	Naranja		Ciruela		Campana	
2	Diamante Azul		Diamante Rojo		Diamante Verde	
3	Campana		BONO		BONO	
4	BONO		Campana		Naranja	
5	Ciruela		ACCESO MINI JUEGO		Ciruela	
6	Naranja		Fresa		Limón	
7	Campana		Naranja		Fresa	
8	COMODÍN		Diamante Verde		Diamante Azul	
9	Diamante Verde		Limón		COMODÍN	
10	Limón		ACCESO MINI JUEGO		Fresa	
11	Ciruela		Naranja		Naranja	
12	Diamante Verde		Diamante Rojo		ACCESO MINI JUEGO	
13	Limón		BONO		Ciruela	
14	Fresa		Limón		Campana	
15	ACCESO MINI JUEGO		Fresa		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 premio de cara al jugador. De esta forma, si en la línea de premio se obtienen dos fresas como figuras en dos de los tres rodillos y un comodín en el tercer rodillo, se obtendrá como premio el correspondiente al premio de las tres fresas. De igual forma, dos comodines pueden obtener premio combinados con cualquier otra figura, incluso la figura del Bono para obtener mayor premio.

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 (Pendiente Figuras)

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	2 Créditos	3 Créditos
3 Diamantes Azules	80€	160€	240€
3 Diamantes Rojos	20€	40€	60€
3 Diamantes Verdes	8€	16€	24€
3 Campanas	4€	8€	12€
3 Fresas	3'20€	6'40€	9'60€
3 Limones	2'40€	4'80€	7'20€
3 Ciruelas	1'60€	3'20€	4'80€
3 Naranjas	0'80€	1'60€	2'40€
Línea de Diamantes de diferente color	0'40€	0'80€	1'20€
3 Ligas	<i>Juego Inferior Liga-Premio</i>		
1 Alforja	1 Bonos	2 Bonos	3 Bonos
2 Alforjas	2 Bonos	4 Bonos	6 Bonos
3 Alforjas	6 Bonos	12 Bono	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 (teniendo en cuenta la figura comodín), 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 marcador 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, eventualmente, permite al jugador, **sin cambiar la apuesta y sin consumir créditos adicionales**, que el siguiente giro tenga hasta dos de los tres rodillos con la misma figura retenidos y que por tanto, el único que gire sea el tercer rodillo (o dos, si sólo bloquea uno de ellos). El jugador puede decidir qué rodillos bloquear o si lo desea, no bloquear ninguno de ellos, en cuyo caso, para el siguiente giro, todos los rodillos girarán nuevamente.

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 y en ningún caso, consumirá crédito, ya que se trata de la misma partida.

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 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 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. LIGA-PREMIO

El juego inferior de la máquina consta con un premio especial en la línea central que son las tres figuras tematizadas y representadas por una liga. Si el jugador obtiene esta combinación en la línea central, accederá al juego denominado LIGA-PREMIO.

El juego, que siempre da premio, ya sea premio directo o en forma de bonos, consta de un sorteo entre cinco opciones posibles representadas por cinco ligas de colores distintos sobre una superficie plana y con el valor del premio en la parte superior de cada una de ellas. Las ligas irán iluminándose de forma aleatoria y se detendrán en una de ellas, indicando el premio obtenido. 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€	160€	240€
3 Diamantes Rojos	20€	40€	60€
3 Diamantes Verdes	8€	16€	24€
3 Campanas	4€	8€	12€
3 Fresas	3'20€	6'40€	9'60€
3 Limones	2'40€	4'80€	7'20€
3 Ciruelas	1'60€	3'20€	4'80€
3 Naranjas	0'80€	1'60€	2'40€
Línea de Diamantes de diferente color	0'40€	0'80€	1'20€
3 Ligas	Juego Inferior Liga-Premio		
1 Casco	1 Bonos	2 Bonos	3 Bonos
2 Cascos	2 Bonos	4 Bonos	6 Bonos
3 Cascos	6 Bonos	12 Bono	18 Bonos

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. Ya sea como primera opción o después de aumentar su premio como resultado de la opción *“Sube”*.
- **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 MINI JUEGO, también darán acceso a este juego, ya que cada premio obtenido es este mini-juego, están contemplados en la tabla de premios.

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 que lleva el mismo nombre. 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. Para cancelar este modo de funcionamiento, hay varias formas:

- Clicar nuevamente sobre el pulsador de AUTO-RIESGO. Esto cambiará el estado del pulsador de verde a gris nuevamente, indicando que este modo está desactivado.
- Pulsando COBRAR en cualquier momento.
- Pulsando JUGAR justo antes de comenzar el juego de riesgo Sube-Bonos. De esta forma, no arriesgaremos el premio de forma automática y lo haremos de forma manual.

Aún teniendo el modo AUTO-RIESGO activado, si durante el juego de Sube-Bonos pasamos al juego de Sube-Baja, esto es que superamos la barrera del premio correspondiente a las 3 campanas y nos situamos en los premios correspondientes a los diamantes, el AUTO-RIESGO no tendrá efecto (aun seguir activado) y será el jugador quien decida si quiere seguir arriesgando el premio. En caso de seguir arriesgando el premio, se desactivará de forma automática (al pulsar JUGAR) el modo AUTO-RIEGO.

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 de premio.
- Mediante el juego LIGA-PREMIO obteniendo Bonos como premio.
- Arriesgando premios en el juego Sube-Bonos.

2.9. Celebraciones

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

- 1Cred:
 - o premio < 8€: Melodía suave
 - o 8€ <= premio < 80€: Melodía media
 - o premio = 80€: Melodía Jackpot
- 2Cred:
 - o premio < 16€: Melodía suave
 - o 16€ <= premio < 160€: Melodía media
 - o premio = 160€: Melodía Jackpot
- 3Cred:
 - o premio < 24€: Melodía suave
 - o 24€ <= premio < 240€: Melodía media
 - o Premio = 240€: Melodía Jackpot

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 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.
- **2 créditos + 2 Bonos**, que implica un precio de partida de 40 céntimos de Euro más 2 Bonos adicionales.
- **3 créditos + 3 Bonos**, que implica un precio de partida de 60 céntimos de Euro más 3 Bonos adicionales.
- **3 créditos + 5 Bonos**, que implica un precio de partida de 60 céntimos de Euro más 5 Bonos adicionales.

Las líneas de premio para el juego superior son 5 y están dispuestas en las dos diagonales y las tres líneas horizontales 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 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 y se tengan créditos y bonos suficientes.

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. Para activar este modo de funcionamiento, hay que clicar sobre el botón de AUTO-JUGAR y para cancelar este modo de funcionamiento, hay que:

- Clicar nuevamente sobre el pulsador de AUTO-JUGAR. Esto cambiará el estado del pulsador de verde a gris nuevamente, indicando que este modo está desactivado.
- Pulsar sobre el pulsador de jugar cuando la partida esté en curso, excepto si es para detener el traspaso de premio al contador de créditos.

3.3. Plan de Ganancias

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

COMBINACIÓN	PREMIO SEGÚN APUESTA			
	1 Crédito + 1 Bono	2 Créditos + 2 Bonos	3 Créditos + 3 Bonos	3 Créditos + 5 Bonos
3 x 7s color AZUL	80€	160€	240€	240€
3 x 7s color ROJO	40€	80€	120€	160€
3 x 7s color VERDE	20€	40€	80€	120€
3 x Sombrero	4€	4€	8€	8€
3 x Cartas	4€	4€	8€	8€
3 x Pistolas	4€	4€	8€	8€
1 Bono	1 Bono	2 Bonos	3 Bonos	5 Bonos
2 Bonos	2 Bonos	4 Bonos	6 Bonos	10 Bonos
3 Bonos	3 Bonos	6 Bonos	9 Bonos	15 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 5 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 5 líneas que forman el juego superior. La partida se da por finalizada.

3.5. Trilero

Para poder acceder al juego del trilero, previamente se ha de obtener en cualquiera de las cinco líneas de premio del juego superior las tres figuras del sombrero. El programa, de forma aleatoria podrá dar acceso a este mini-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 sombrero del pistolero situado a la derecha de los rodillos, se da comienzo al juego, cambiando la imagen en pantalla por un nuevo escenario, donde una barra de bar, donde se colocarán tres bolsas con tres cantidades de premio en Euros y tres sombreros idénticos que taparan estas cantidades una vez mostradas al jugador.

El juego consiste en elegir uno de los tres sombreros una vez finalice el juego del trilero, que se basa en mover rápidamente los sombreros sobre la barra y mezclar así las cantidades. El premio debajo del sombrero elegido por el jugador será el premio obtenido en este mini-juego.



Las cantidades que aparecen en las bolsas 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, aunque siempre se respetará no sobrepasar el premio máximo según el plan de ganancias para la apuesta en curso.

3.6. Ruleta

Para poder acceder al juego de la Ruleta, previamente se ha de obtener en cualquiera de las cinco líneas de premio del juego superior las tres figuras de la pistola. 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 de la pistola, será notificado mediante anuncio de audio y destello luminoso de la pistola que el pistolero de la derecha de los rodillos sostiene en su mano, dando paso a una nueva pantalla de juego donde el escenario se sitúa en mitad de la calle de un típico escenario Western, donde unas botellas con cantidades de premio situadas sobre una rueda de carro, giran y una pistola dispara rompiendo una de ellas al finalizar el juego.



Cuando el jugador pulsa el pulsador de JUGAR/ACUMULAR, la rueda empieza a girar y con ella todas las botellas situadas en su perímetro. Durante unos segundos la rueda gira hasta que empieza a perder velocidad y termina por pararse. En ese preciso instante, la pistola situada en el primer plano del escenario inicia una animación y se dispara, rompiendo una de las botellas (la situada justo enfrente) y obteniendo así el premio correspondiente a la etiqueta de la misma.

Las cantidades que aparecen en los carruajes 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 nunca sobrepasarán el premio máximo permitido según el plan de ganancias para la apuesta en curso.

3.7. Suma-Premio

Para poder acceder al juego del suma-premio, previamente se ha de obtener en cualquiera de las cinco líneas de premio del juego superior las tres figuras de la baraja de cartas. 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 las tres barajas de cartas, será notificado mediante audio y destello luminoso de las cartas que el pistolero situado a la derecha de los rodillos sostiene, dando paso a una nueva pantalla donde aparecerá una mesa, un crupier y unas barajas de cartas sobre un tapete verde. En función de la apuesta, pueden aparecer más o menos barajas, siendo 1 baraja para la apuesta a un crédito, dos barajas para la apuesta a dos créditos y tres barajas para la apuesta a tres créditos, indistintamente de los bonos apostados.

De cada mazo de cartas se desprenden tres cartas que se irán deslizando por pantalla de forma vertical una a una y mostrando SIEMPRE tres cartas por cada baraja de cartas. La carta más nueva se sitúa en la parte superior y la carta más vieja se pierde por la parte inferior de la pantalla. De cada mazo de cartas aparece una carta que se corresponde con su fila. Sobre esta carta aparece un valor en forma de Euros. El objetivo del jugador es detener el juego de forma que todas las cartas visibles en pantalla y por tanto, todos los valores de las mismas, se sumarán y darán como resultado el premio final del mini-juego.



Las cantidades que aparecen en las cartas 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.

3.8.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 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 2 créditos + 2 Bonos
- 12€ → Si la apuesta es de 3 créditos, indiferentemente de los bonos, que pueden ser 3 ó 5.

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.

Solamente existe una excepción para este juego. Si el jugador consigue el premio máximo de 1.000€ a la línea en el juego superior (denominado premio JACKPOT), 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 (1.000€), 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 SALDO directamente, a excepción que el jugador consiga tantos DOBLA consecutivos que obtenga el Jackpot en cuyo caso se dará el juego por finalizado y se cobrará lo que reste de premio o bien obtenga el máximo número de bonos acumulables (200), en cuyo caso también se traspasará el premio al contador de SALDO.

3.9.Celebraciones

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

- 1Cred + 1Bono:
 - o premio < 4€: LOW
 - o 4€ <= premio < 80€: MEDIUM
 - o premio = 80€: JACKPOT
- 2Cred + 2Bonos:
 - o premio < 4€: LOW
 - o 4€ <= premio < 160€: MEDIUM
 - o premio = 160€: JACKPOT
- 3Cred + 3Bonos:
 - o premio < 8€: LOW
 - o 8€ <= premio < 240€: MEDIUM
 - o premio = 240€: JACKPOT
- 5Cred + 10Bonos:
 - o premio < 8€: LOW
 - o 8€ <= premio < 240€: MEDIUM
 - o premio = 240€: 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 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.