



Recreativos Franco, S.A.U.
Plaza de Cronos, 4
28037 Madrid - ESPAÑA
Tel.: (34) 91 440 92 00 - Fax : (34) 91754 41 66
<http://www.rfranco.com>

BINGO MIX

Ref.: 10207440000

21 de Enero de 2019
© R.Franco

Esta página queda intencionadamente en blanco



ÍNDICE.....	3
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS Y ELÉCTRICAS	8
INSTALACIÓN.....	9
1. INTRODUCCIÓN.....	12
2. DESCRIPCIÓN DE LA ARQUITECTURA.....	12
3. DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA	12
3.1. DESCRIPCIÓN GENERAL.....	12
3.2. DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA CENTRAL.....	13
3.2.1. Funcionalidades.....	14
3.2.2. Módulo de Caja	14
3.2.3. Servidor de Progresivo	16
3.2.4. Servidor de Juego comunitario “HAPPY JOY”.....	16
3.3. DESCRIPCIÓN DEL TERMINAL DE JUEGO.....	16
3.3.1. DISEÑO EXTERIOR.....	17
3.3.2. DISEÑO INTERIOR	17
3.3.3. PANEL DE BOTONES	17
3.3.4. RESERVA DEL PUESTO.....	18
4. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO BINGO MIX.....	19
4.1. SELECTOR DE JUEGOS	19
4.2. MECÁNICA DE JUEGO	19
4.3. BINGO NEÓPOLIS.....	20
4.3.1. JUEGO BÁSICO	20
4.3.2. JUEGO DE LAS PAREJAS.....	20
4.3.3. ROBOT FÁCTORY/TRILERO.....	20
4.3.4. NEÓPOLIS/ PICK UNTIL STOP.....	21
4.3.5. RULETA	21
4.3.6. JUEGO DE LOS PLATILLOS.....	21
4.3.7. BOLAS EXTRAS	21
4.3.8. SUPER BOLA.....	21
4.3.9. PREMIO PROGRESIVO.....	22
4.3.10. PLAN DE PAGOS.....	22
4.3.11. PANTALLAS DE JUEGO E INFORMACIÓN.....	25
4.3.11.1. PANTALLA DE DEMOSTRACIÓN.....	25
4.3.11.2. PANTALLAS DEL JUEGO BÁSICO.....	25
4.3.11.3. PANTALLAS DE JUEGOS DE BONUS.....	27



4.4. CAMELO BONUS	33
4.4.1. MEDIO DE MOSTRAR EL JUEGO BÁSICO.....	33
4.4.2. BOLAS EXTRA.....	33
4.4.3. SUPER BOLA.....	33
4.4.4. PREMIO PROGRESIVO.....	33
4.4.5. PLAN DE PAGOS.....	33
4.4.6. DEFINICIÓN DE LAS PANTALLAS DE JUEGO E INFORMACIÓN	37
4.4.6.1. PANTALLA DE DEMOSTRACIÓN.....	37
4.4.6.2. PANTALLA DEL JUEGO BÁSICO.....	37
4.4.6.3. PANTALLA DEL JUEGO DE BONUS.....	38
4.4.6.4. PANTALLAS DE INFORMACIÓN Y AYUDA.....	39
4.5. 60 `S BINGO.....	41
4.5.1. MEDIO DE MOSTRAR EL JUEGO BÁSICO.....	41
4.5.2. BOLAS EXTRA.....	41
4.5.3. SUPER BOLA.....	41
4.5.4. PREMIO PROGRESIVO.....	41
4.5.5. PLAN DE PAGOS.....	42
4.5.6. DEFINICIÓN DE LAS PANTALLAS DE JUEGO E INFORMACIÓN	45
4.5.6.1. PANTALLA DE DEMOSTRACIÓN.....	45
4.5.6.2. PANTALLA DEL JUEGO BÁSICO.....	45
4.5.6.3. PANTALLA DEL JUEGO DE BONUS.....	47
4.5.6.4. PANTALLAS DE INFORMACIÓN Y AYUDA.....	47
4.6. BINGO BURLESQUE.....	49
4.6.1. JUEGO BÁSICO	49
4.6.2. JUEGO DEL TESORO CON REPETICIÓN.....	49
4.6.3. JUEGO DE LAS TRES OPCIONES.....	49
4.6.4. JUEGO DE LAS BOMBILLAS.....	49
4.6.5. ATRAPA EL PREMIO.....	49
4.6.6. BOLAS EXTRAS.....	50
4.6.7. SUPER BOLA.....	50
4.6.8. PREMIO PROGRESIVO.....	50
4.6.9. PLAN DE PAGOS.....	50
4.6.10. PANTALLAS DE JUEGO E INFORMACIÓN.....	53
4.6.10.1. PANTALLA DE DEMOSTRACIÓN.....	53
4.6.10.2. PANTALLAS DEL JUEGO BÁSICO.....	53
4.6.10.2. PANTALLAS DE JUEGOS DE BONUS.....	55
4.6.10.3. PANTALLAS DE INFORMACIÓN Y AYUDA.....	58





4.7. 5 DIAMANTES DELUXE.....	60
4.7.1. JUEGO BÁSICO	60
4.7.2. JUEGO DE LOS COFRES.....	60
4.7.3. JUEGO DE LA RULETA.....	60
4.7.4. JUEGO DE LAS GEMAS DE NIVEL.....	61
4.7.5. BOLAS EXTRAS.....	61
4.7.6. SUPER BOLA.....	61
4.7.7. PREMIO PROGRESIVO.....	61
4.7.8. PLAN DE PAGOS.....	62
4.7.9. PANTALLAS DE JUEGO E INFORMACIÓN.....	65
4.7.9.1. PANTALLA DE DEMOSTRACIÓN.....	65
4.7.9.2. PANTALLAS DEL JUEGO BÁSICO.....	65
4.7.9.3. PANTALLAS DE JUEGOS DE BONUS.....	67
4.7.9.4. PANTALLAS DE INFORMACIÓN Y AYUDA.....	68
4.8. EUROPA.....	70
4.8.1. JUEGO BÁSICO	70
4.8.2. JUEGO MARE NOSTRUM.....	70
4.8.3. JUEGOS GRATIS.....	70
4.8.4. BOLAS EXTRAS.....	71
4.8.5. SUPER BOLA.....	71
4.8.6. PREMIO PROGRESIVO.....	71
4.8.7. PLAN DE PAGOS.....	71
4.8.8. PANTALLAS DE JUEGO E INFORMACIÓN.....	75
4.8.8.1. PANTALLA DE DEMOSTRACIÓN.....	75
4.8.8.2. PANTALLA DEL JUEGO BÁSICO.....	75
4.8.8.3. PANTALLAS DE JUEGOS DE BONUS.....	77
4.8.8.4. PANTALLAS DE INFORMACIÓN Y AYUDA.....	79
4.9. LA PARCA.....	81
4.9.1. JUEGO BÁSICO	81
4.9.2. JUEGO DE LA PEQUEÑA LOTERÍA.....	81
4.9.3. CLAVE DE COLOR.....	82
4.9.4. BOLAS EXTRAS.....	82
4.9.5. SUPER BOLA.....	82
4.9.6. RETENCIÓN.....	82
4.9.7. TRASLADÉ LA BOLA.....	83
4.9.8. PREMIO PROGRESIVO.....	83
4.9.9. PLAN DE PAGOS.....	83
3.2.3. Servidor de Progresivo.....	85
4.9.9. PANTALLAS DE JUEGO E INFORMACIÓN.....	87
4.9.9.1. PANTALLA DE DEMOSTRACIÓN.....	87
4.9.9.2. PANTALLA DEL JUEGO BÁSICO.....	87
4.9.9.3. PANTALLAS DE JUEGOS DE BONUS.....	89
4.9.9.4. PANTALLAS DE INFORMACIÓN Y AYUDA.....	90



4.10. CONECTA BINGO.....	93
4.10.1. JUEGO BÁSICO.....	93
4.10.2. JUEGO DEL TRILERO.....	93
4.10.3. JUEGO SUMA PREMIOS.....	93
4.10.4. JUEGO PICK UNTIL STOP.....	93
4.10.5. BOLAS EXTRAS.....	93
4.10.6. SUPER BOLA.....	94
4.10.7. PREMIO PROGRESIVO.....	94
4.10.8. PLAN DE PAGOS.....	94
4.10.9. PANTALLAS DE JUEGO E INFORMACIÓN.....	98
4.10.9.1. PANTALLA DE DEMOSTRACIÓN.....	98
4.10.9.2. PANTALLA DEL JUEGO BÁSICO.....	98
4.10.9.3. PANTALLAS DE JUEGOS DE BONUS.....	100
4.10.9.4. PANTALLAS DE INFORMACIÓN Y AYUDA.....	101
5. PREMIO DE INTERCONEXIÓN MISTERIO ATRAPA AL TOPO Y RIDE A PRIZE.....	104
6. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO COMUNITARIO HAPPY JOY.....	109
7. DESCRIPCIÓN DE LA FUNCIONALIDAD DE JUEGO HAPPY HOUR.....	111
8. PANTALLAS DE INFORMACIÓN TEST Y CONFIGURACIÓN.....	112
INCIDENCIAS.....	127
MECÁNICA (MANUAL DE PIEZAS).....	128
MONTAJE GENERAL.....	128
CONJUNTO TFT SUPERIOR.....	129
CONJUNTO JACKPOT.....	130
PUERTA PRINCIPAL.....	131
TIPOS DE PUERTAS.....	133
PANEL PULSADORES.....	135
CONJUNTO MUEBLE.....	137
PUERTA INFERIOR.....	139
EMBELLECEDORES.....	140
CONJUNTO RACK.....	141
SELECTOR Y CAÍDAS DE MONEDAS.....	142
CONJUNTO BILLETERO NV11.....	143
CONJUNTO IMPRESORA ITHACA 950.....	144
CONJUNTO 3 HOPPERS CCTALK.....	145
CONJUNTO 1 HOPPER CCTALK.....	147
UNIÓN MÁQUINAS (LATERALES).....	149
RACK CYGNUS PLAT G MAQ B.....	150



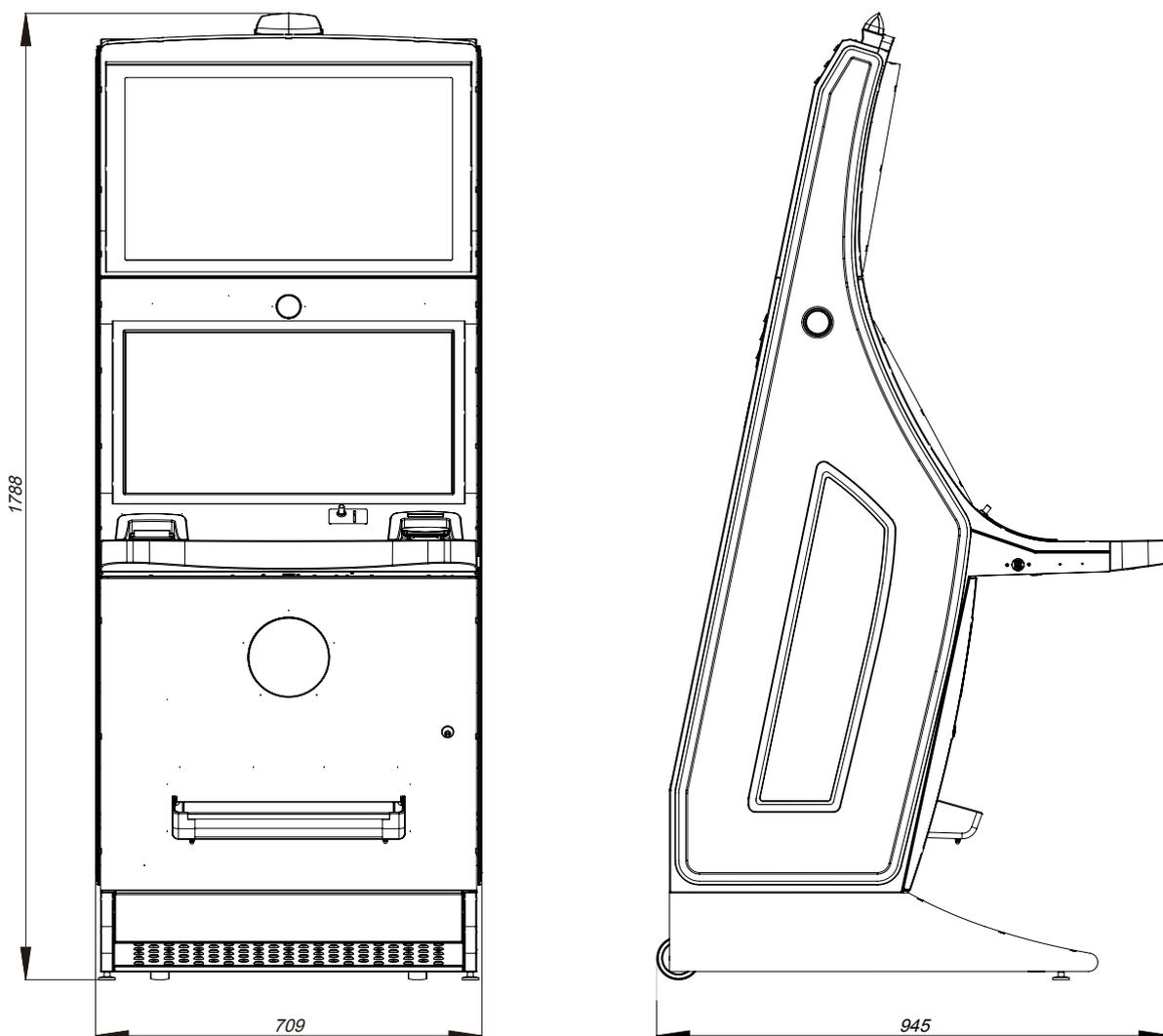


MANTENIMIENTO Y ALMACENAMIENTO	151
SELECTOR MODULAR X DSP. LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO	153
HOPPER U-II. LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO	154
BILL-HOPPER NV11 LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO	155
EXTENSIÓN DE GARANTÍA	164
DECLARACIÓN UE DE CONFORMIDAD	165

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



CARACTERÍSTICAS FÍSICAS:

- ◇ Alto 1788 mm.
- ◇ Ancho..... 709 mm.
- ◇ Fondo..... 945 mm.
- ◇ Peso Aprox 145 Kg.

CARACTERÍSTICAS ELÉCTRICAS

Tensión de entrada	230V. AC. 50Hz
Corriente máxima	1 A

RANGOS DE FUNCIONAMIENTO EN TENSIÓN Y TEMPERATURA

1. Las máquinas salen de fábrica preparadas para soportar 230 voltios de tensión de alimentación de la red. Los márgenes de temperatura ambiente para un funcionamiento correcto son de 0-60° C. La humedad relativa del aire podrá variar entre el 10% y el 90%.
2. La fuente de alimentación conmutada trabaja a 230 VAC.





1. La máquina no es adecuada para su uso en exteriores y deberá ubicarse en locales cubiertos teniendo en cuenta las siguientes precauciones:

1.1 Es preciso dejar un espacio de 15 cm. como mínimo a su alrededor, así como una distancia de la parte trasera a la pared de 5 cm. como máximo.

1.2 No ha de situarse en lugares que comprometan la seguridad del local, tales como salidas de emergencia, zonas de paso, extintores, etc.

1.3 Nunca se expondrá la máquina directa y prolongadamente a los rayos solares, agua, lluvia, vapor, polvo excesivo, etc.

1.4 La máquina, debe estar fijada a una estructura del edificio y para ello, Recreativos Franco S.A.U. proporciona la siguiente pieza para situar en la parte superior del mueble.

1.5 “Este aparato no está destinado para ser usado por personas (incluyendo niños) cuyas capacidades físicas, sensoriales o mentales estén reducidas, o carezcan de experiencia o conocimiento, salvo si han tenido supervisión o instrucciones relativas al uso del aparato por una persona responsable de su seguridad. Los niños deberían ser supervisados para asegurar que no juegan con el aparato”.



1.6 El aparato no es adecuado para su instalación en un área donde se pudiera utilizar un chorro de agua.

1.7 Para acceder a la zona de mantenimiento, es necesario abrir la puerta superior del mueble mediante el uso de una llave

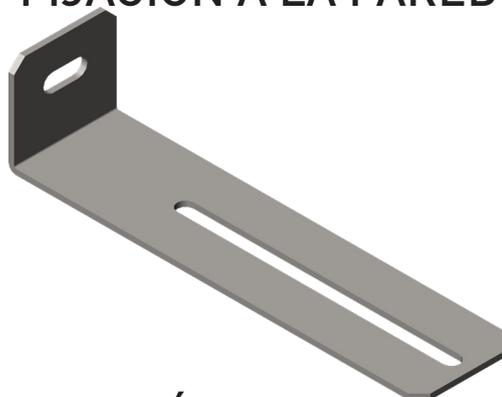
2. Comprobaciones eléctricas básicas.

¡ IMPORTANTE !

Para una correcta instalación de la máquina, es imprescindible fijarla sobre una superficie vertical que garantice la seguridad durante el normal funcionamiento y el servicio técnico.

Si se emplea una fijación distinta, esta deberá ser sólida y anclada a la estructura del edificio.

FIJACIÓN A LA PARED



FIJACIÓN AL MUEBLE

¡ IMPORTANTE !

Verificar que la fecha y hora del reloj de la máquina son correctas

2.1 Comprobar que las conexiones y diferentes componentes de la máquina están en perfecto estado. Pueden haber sufrido alguna variación a causa de un transporte inadecuado.



2.2 Conectar la máquina a un enchufe provisto de toma de tierra, para garantizar la seguridad del usuario a causa de eventuales descargas eléctricas. En cualquier caso, la conexión del aparato a la red eléctrica debe realizarse con un cable HOMOLOGADO, es decir que cumpla con la normativa vigente del país en que se instale.

3. Por último, es recomendable, antes de dejar definitivamente instalada la máquina, pasar el test de verificación general, comprobándose que los dispositivos básicos funcionan correctamente; para ello, véase el modo de operar para acceder al test en el apartado "Test general de verificación" de la sección "DESCRIPCIÓN DEL JUEGO Y FUNCIONAMIENTO" de este manual.



1. INTRODUCCIÓN.

BINGO MIX es el nuevo paradigma de los desarrollos de juego de la serie Bingorama.

Se inicia con tres juegos a los que se irá sumando una librería de juegos nuevos, y adaptaciones de juegos ya comercializados.

La infraestructura es flexible y permitirá poner en mercado máquinas con varios juegos, hasta la capacidad que la plataforma permita, o un solo juego.

Una interfaz de selección permitirá al jugador elegir el juego deseado de entre los que se le presenten. BINGO MIX permitirá poner todos los terminales con la misma librería de juego en un montaje BINGO CLUB (montaje multipuesto).

Inicialmente se parte con los juegos: CAMELO BONUS, 60`S BINGO y BINGO NEÓPOLIS.

Después de la versión inicial se añade el juego BINGO BURLESQUE, basado en el modelo de referencia de máquina B.

Se añade una revisión del juego original 5 DIAMANTES con el nombre de 5 DIAMANTES DELUXE, con mejoras estéticas y el juego de los niveles con premio en metálico.

2. DESCRIPCIÓN DE LA ARQUITECTURA.

El sistema de máquinas BINGORAMA consiste en:

- Terminales de juego de vídeo en mueble slant top, con doble pantalla, una de ellas táctil. La tecnología de los terminales es la basada en PC con Windows 7, y el dispositivo de almacenamiento de software y datos es un disco SATA EDOM.

- Un sistema central al que se conectan todos los terminales cuyas funciones básicas son:
 1. Servidor de grupo con comunicación continua con los diferentes terminales sobre las apuestas realizadas y los premios del juego.
 2. Archiva en una base de datos las apuestas realizadas y los premios obtenidos por los terminales de juego.
 3. Sistema de caja mediante ticket de cuenta abierta.
 4. Sistema de verificación del sistema de comunicaciones que impide el juego ante un fallo del sistema.
 5. Sistema de administración, estadísticas y contabilidad.
 6. Gestión de un progresivo para el grupo de terminales.

3. DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA

3.1. DESCRIPCIÓN GENERAL

El sistema de juego consiste en un conjunto de terminales con pantalla táctil que juegan partidas de tipo bingo. Un servidor gestiona el premio progresivo o "jackpot". Los terminales y el sistema central se conectan mediante LAN.

El dinero se maneja en un módulo de caja del sistema central, mediante tiques con identificador único, que se entregan al jugador tras el pago de una cantidad de dinero y su canje por créditos en los terminales.

El jugador comenzará una sesión al tocar la pantalla de cualquier terminal en modo de espera (demostración y visualización del jackpot e introducir el identificador de tique en una interfaz de teclado numérico que aparece en la pantalla del terminal. Dicho ID de tique es validado en el módulo de caja y, si todo es correcto, presenta la pantalla con los créditos correspondientes al tique. Cuando el jugador termina la sesión, pulsa un botón del juego y sale de la sesión. El sistema central conoce los créditos restantes en el tique. El jugador puede canjear el tique por su valor en dinero o puede ir a otro terminal para abrir otra sesión.

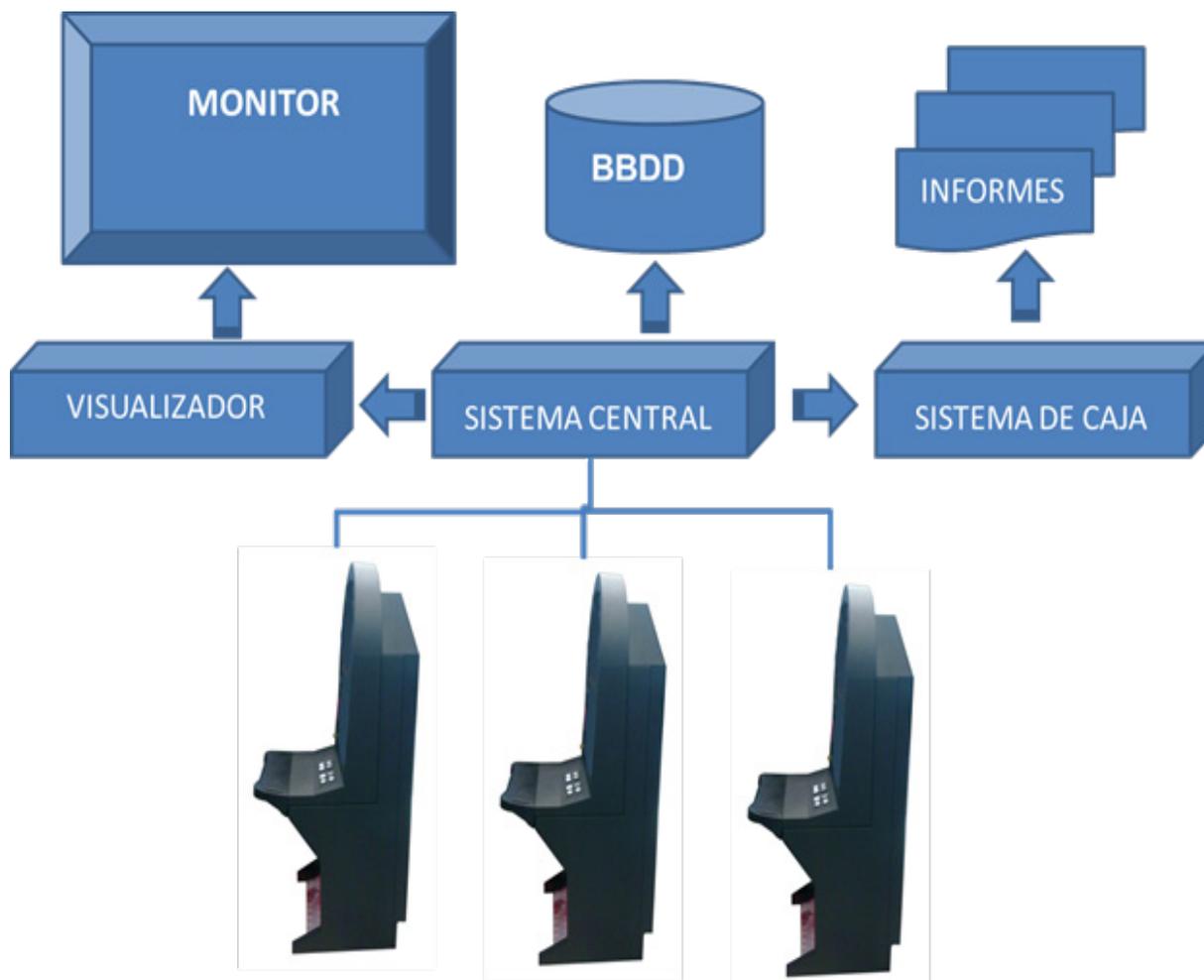




También es posible iniciar una sesión de juego por parte del jugador introduciendo billetes o monedas en el terminal. De esta forma, el sistema de caja abre una cuenta virtual que solo podrá cerrarse mediante un pago manual del resto de créditos no consumidos por parte del encargado de sala, o bien de forma automática desde los dispositivos de pago de la máquina (monedas o billetes), si ésta dispone de ellos.

3.2. DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA CENTRAL.

El sistema presenta un sistema operativo similar a aquél cuya funcionalidad se representa gráficamente a continuación.



En la actualidad se presenta la solución que se limita al alcance de cada localización. Queda fuera de aplicación por el momento un sistema capaz de centralizar las operaciones de varias ubicaciones. Las características del Sistema Central son las siguientes:

1. El sistema replica el formato tradicional de apuestas o juegos de números de papel permitiendo a un jugador apostar o jugar con múltiples opciones o cartones, en diferentes modalidades de juego que le ofrece el terminal y que él selecciona.
2. Es capaz de monitorizar todas las transacciones de todos los terminales en el servidor principal, y de emitir informes sobre ellos.
3. El sistema almacena y gestiona toda la información referente a:

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



- a) la apertura, gestión liquidación y cancelación de cuentas de los jugadores.
- b) el tiempo en el que tiene lugar cada partida.
- c) la identificación de cada Terminal.
- d) las estadísticas de juego.
- e) el registro y seguimiento de los tiques con el código asignado.
- f) los sistemas de seguridad y garantías antifraude.

4. Es capaz de almacenar todos los datos por tiempo razonable según las diferentes finalidades de los diferentes datos.

El sistema central, además de garantizar los requerimientos técnicos descritos, puede documentar de forma exhaustiva los procesos de Auditoría, Informes y Control, así como los sistemas de Seguridad, Mantenimiento y Soporte.

3.2.1. Funcionalidades

El sistema central se compone de dos módulos funcionales:

- Módulo de Caja
- Servidor de Progresivo e interconexión (jackpot y juegos comunes "ATRAPA AL TOPO" y "RIDE A PRIZE"). Con la funcionalidad HAPPY HOUR, que gestiona la frecuencia de aparición de los juegos.
- Servidor de Juego comunitario "HAPPY JOY".

Los dos módulos estarán interconectados a través de la LAN y de una base de datos.

La arquitectura del sistema será una arquitectura en 3 capas:

- Clientes: los terminales con los juegos.
- Middle-Tier: los módulos anteriores.
- Capa de datos: la base de datos.

El sistema central utilizará como sistema operativo Windows, para facilitar el mantenimiento del sistema al personal de sala.

A continuación se describen las funciones de cada módulo:

3.2.2. Módulo de Caja

El módulo de caja, llamado FRANCO BINGO CAJA (FBC), tiene por finalidad controlar todo el movimiento financiero de un establecimiento.

Este sistema es totalmente flexible y permite que cada operador lo configure de acuerdo con su forma de trabajo.

A través del FBC será posible controlar todas las entradas y salidas financieras del local, efectuar el cierre automático de las Cajas, garantizando rapidez y seguridad en el proceso, segregar funciones para los distintos empleados de la sala de juego, introducir créditos en una máquina conectada al sistema FBC por medio de tiques además de otras funciones.

Para que el sistema FBC pueda ser instalado en una operación recomendamos la siguiente configuración básica de hardware y software:

- Un PC estándar:
- Microprocesador Intel Dual Core o superior
- 512 MB de memoria RAM,
- Espacio libre en disco de 40GB
- Resolución de vídeo mínima de 1280x1024
- Interfaz Paralela o USB, según sea la impresora de tickets elegida
- 1 Interfaz de red ethernet de 10mpbs o superior.
- Pantalla táctil.
- Mini Impresora de tickets.





Los requisitos de software mínimos son:

- Windows XP SP-2 (SO Probado).
- Java JDK 1.5
- Postgres SQL 8.3 para la base de datos
- Prism extension para Firefox 3.5 o superior (Firefox 3.5 probado)
- Adobe reader 9 (para lectura de los PDFs que produce la aplicación)
- Excel viewer de Microsoft (o el paquete MS Office) (para la visualización de hojas de cálculo producidas por la aplicación).

Una vez instalado en la sala el hardware y software arriba mencionado, corresponderá al ADMINISTRADOR instalar el sistema FBC y efectuar la primera configuración que la operadora defina, entre otras, la forma en que sus empleados van a acceder al sistema o sea, como será el LOGIN de acceso al FBC. El Administrador también será el responsable de efectuar la configuración de todas las funciones cuyo perfil autorizado sea exclusivamente del Administrador.

Seguridad de Usuarios

El módulo de caja tiene tres niveles de acceso:

- Cajero
- Gerente
- Administrador

Los usuarios accederán al módulo de caja mediante una validación de usuario y clave.

CAJERO

Este perfil tiene funciones operacionales.
El usuario asociado a él será el responsable de:

- Abrir o Cerrar una caja.
- Crear tiques para el cliente.
- Crear tiques de cortesía.
- Cerrar tiques.
- Consultar o desbloquear tiques no cobrados.
- Consultar las incidencias que puedan ocasionarse.

GERENTE

Este es el perfil que puede acceder a todas las funciones de un cajero y además permite:

- Crear y borrar usuarios.
- Realizar cualquier tipo de consultas de tiques.
- Realizar las consultas de contabilidad.

ADMINISTRADOR

Este es el perfil que puede acceder a todas las funciones de un gerente y además permite:

- Configuración de los datos de la sala.
- Configuración de tiques.
- Introducción de datos tanto de Fabricantes como de Máquinas.

Gestión de Efectivo

El sistema de caja controlará la cantidad de dinero en efectivo presente en la caja en todo momento.



Interfaz

El módulo de caja proporcionará una interfaz clara, sencilla y elegante. Está diseñada para facilitar la operación por personal no cualificado. La interacción puede ser por pantalla táctil o mediante teclado y ratón.

3.2.3. Servidor de Progresivo e interconexión (jackpot y juegos comunes “ATRAPA AL TOPO” y “RIDE A PRIZE”) Con la funcionalidad HAPPY HOUR, que gestiona la frecuencia de aparición de los juegos.

Este servidor maneja los dos elementos fundamentales de juego de interconexión, por un lado el jackpot progresivo y por otro el jackpot misterio.

En cuanto al JACKPOT PROGRESIVO, el servidor se encargará de las siguientes tareas:

- Gestión del sistema de progresivo
 1. Cálculo del valor del jackpot
 2. Informe del valor del jackpot a los terminales
 3. Gestión del jackpot en la base de datos
- Gestión de las partidas
 4. Escritura en la base de datos de las partidas realizadas
- Visualización del estado de los terminales conectados

En cuanto al JACKPOT MISTERIO denominado ATRAPA AL TOPO, el servidor se encarga de :

- Gestión del sistema de progresivo misterio
 1. Cálculo de la bolsa de premios que constituye el juego.
 2. Cálculo e Informe del nivel de juego a los terminales, que determine su acceso o no al juego.
 3. Gestión del jackpot misterio en la base de datos
- Visualización del nivel de juego de los terminales conectados.
- Gestión de los juegos ATRAPA AL TOPO y RIDE A PRIZE.
 4. Decide cuando se dispara el juego ATRAPA AL TOPO o RIDE A PRIZE para otorgar un premio de jackpot misterio a alguno de los terminales en juego con nivel suficiente.
 5. Maneja toda la mecánica de juego, actuando sobre la información del juego ATRAPA AL TOPO o RIDE A PRIZE, que muestran los terminales y la información sobre un visor común a todo el montaje de interconexión.
 6. La gestión del controlador HAPPY HOUR, permite ajustar la frecuencia de aparición de ambos juegos en el tiempo. De forma que se pueden establecer franjas horarias dentro de una programación semanal , donde la frecuencia de aparición de los juegos se bonifica.

3.2.4. Servidor de Juego comunitario “HAPPY JOY”.

- Gestión del sistema de premio comunitario.
 1. Cálculo de la bolsa de premios que constituye el juego.
 2. Cálculo e Informe del nivel de juego a los terminales, que determine su acceso o no al juego comunitario.
 3. Gestión del premio comunitario en la base de datos
 4. Decide cuando se dispara el juego HAPPY JOY para otorgar un premio mayor a uno de los terminales en juego y premios menores de consolación al resto de terminales en juego.
 5. Maneja toda la mecánica de juego, actuando sobre la información del juego que se muestra en cada uno de los terminales.

3.3. DESCRIPCIÓN DEL TERMINAL DE JUEGO

El terminal de juego es una máquina de vídeo electrónica, en formato de consola “slant top”, que mediante conexión a un servidor central muestra las diferentes variantes de juego.





3.3.1. DISEÑO EXTERIOR

Se compone de un mueble principal metálico, cóncavo en su parte inferior que permite alojar las piernas del usuario para mayor comodidad. La puerta también metálica en forma de ele, aloja dos monitores de vídeo, el inferior dotado de pantalla táctil, los altavoces de agudos y el panel de botones. Con su apertura por elevación permite el acceso a todos los componentes de la máquina.

En la parte superior vertical de este mueble, se distingue el plástico impreso que enmarca el monitor de vídeo superior sobre el que se muestra la denominación comercial de la máquina y el marcador de premio progresivo "JACKPOT". En esta zona, también se encuentran los altavoces de agudos a ambos lados. Por debajo se instala pantalla de juego táctil donde se desarrollan los juegos y a su derecha aparece la embocadura del billeteo y la luz de aviso. Por el exterior en la parte curva de la derecha se alojan las llaves de servicio. Rodeando a este conjunto por la parte exterior del mueble se sitúan luces de decoración. Por debajo en un plano inclinado se aloja el panel de botones enfrente con la pantalla de vídeo. A continuación y en un plano horizontal se encuentra el reposabrazos.

La parte inferior del mueble está conformada por un espacio cóncavo que permite una cómoda y adecuada postura del jugador sentado delante de la máquina, en su parte inferior se distinguen unas aberturas para la salida del sonido generado por los altavoces de graves instalados sobre la cavidad.

3.3.2. DISEÑO INTERIOR

En el interior del mueble podemos enumerar los módulos y elementos siguientes:

- Fuente de alimentación conmutada.
- Caja de placas electrónicas, con puerta y cerradura. En su interior se encuentra la C.P.U.
- Placa de CAN para control del panel de botones.
- Placa de CAN para control de billeteo.
- Cerradura de contacto.

3.3.3. PANEL DE BOTONES

En la botonera se encuentran los botones sobre dos filas con las siguientes leyendas: COBRAR, VELOCIDAD, APUESTA, BOLA EXTRA, JUEGUE, AYUDA, JUEGO AUTOMÁTICO y NUEVOS NÚMEROS.

JUEGUE.

Pulsando este botón, la máquina iniciará el sorteo de bolas, marcándose los números sorteados en los cartones activos.

VELOCIDAD.

La velocidad del sorteo de las bolas podrá variarse, basta presionar sobre el botón y aparecerá en pantalla la graduación de velocidades disponibles, aumentando a cada pulsación.

AYUDA.

Con este botón se accede a las instrucciones de juego y al plan de ganancias. Además se podrá regular la velocidad de salida de las bolas.

APUESTA.

Al presionar este botón el jugador aumenta las apuestas por cartón hasta el límite, pasándose a continuación a la apuesta unitaria por cada uno de los cartones activos.

JUEGO AUTOMÁTICO.

Su función es realizar jugadas sucesivas hasta que no quede crédito suficiente o bien el jugador desactive esta función pulsando nuevamente.



BOLA EXTRA.

Su función es validar la compra de la bola extra ofrecida por la máquina. Si no desea comprar una bola extra ofrecida, basta apretar el botón JUEGUE.

NUEVOS NÚMEROS.

Presionando este botón, los números de los cartones activos serán cambiados automáticamente.

COBRAR.

Tan pronto el cliente quiera dejar de jugar, basta apretar el botón para que todos los créditos que él aún tenga en la máquina le sean reembolsados bien a través de su tique en la caja, bien mediante un pago manual, incluso mediante un pago automático si se dispone de dispositivos de pago con monedas o billetes.

PANTALLA TÁCTIL

Sobre la pantalla táctil, se definen zonas activas que reproducen el mismo efecto que la mayoría de los pulsadores en el panel de botones.

3.3.4. RESERVA DEL PUESTO

El jugador podrá solicitar al encargado de sala la reserva de su terminal de juego durante un máximo de 15 minutos. El encargado de llave accionará la llave de servicio correspondiente y el puesto queda así reservado por 15 minutos, mostrándose en pantalla el tiempo restante de reserva.





4. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO BINGO MIX

4.1. SELECTOR DE JUEGOS

El jugador podrá inspeccionar las diferentes variantes de juego que el terminal le ofrece actuando sobre la pantalla táctil desplazando los iconos de los juegos disponibles y poniendo así en pantalla los iconos representativos de otros juegos, todos ellos distribuidos en sobre la superficie de un disco virtual que gira con la acción del jugador.

Una vez centrado en la pantalla de selección el icono del juego deseado, basta pulsar sobre el botón JUEGUE o sobre el propio icono en pantalla para acceder a la variante de juego.



4.2. MECÁNICA DE JUEGO

La mecánica básica de todas las variantes de juego es la misma y se describe a continuación.

Una vez el jugador ha habilitado el terminal, transfiriéndose sus créditos al contador correspondiente desde el sistema de caja, podrá elegir el número de cartones a jugar, actuando sobre el envés del cartón, si este está desactivado, se activará y al contrario, pulsando en la pantalla sobre el botón DESACTIVAR, el cartón correspondiente se desactiva mostrando su envés. Así podrá elegir entre uno, dos, tres o cuatro cartones. Una vez desplegados los cuatro cartones, el jugador podrá añadir más apuestas a los cartones de uno en uno por cartón hasta el límite con el botón APUESTA.

Será posible cambiar los cartones activos, sin más que pulsar el botón correspondiente. Cada cartón activo se cambia individualmente.

Cuando se han decidido las apuestas se puede dar al botón JUEGUE para iniciar la partida.

Con el botón JUEGO AUTOMÁTICO, el terminal irá realizando partidas que transmita el servidor de números sin cambiar los cartones seleccionados y sin cambiar las apuestas.

Sobre la barra de mensajes irán apareciendo textos relativos a la fase del juego o el estado del Terminal. El servidor de números genera un nuevo sorteo, el terminal muestra en pantalla los números que van saliendo y marca en los cartones los aciertos de forma automática. También el terminal "avisa" de las posibles configuraciones de premio en los cartones con un marcado especial.

En algunas de las variantes de juegos, ciertas configuraciones específicas, mostradas en el plan de pagos, dan opción a una serie de juegos adicionales o Bonus, dependientes de cada variante de juego.



VARIANTES DE JUEGOS

4.3. BINGO NEÓPOLIS.

4.3.1. JUEGO BÁSICO

Se muestran cuatro cartones de bingo de 15 números por cartón en matriz de 3x5 de un total de 60 números, los números aparecen ordenados de izquierda a derecha.

Los números de cada sorteo serán 30. Diferentes figuras con los números acertados dan lugar a las diferentes combinaciones de premio, según una tabla que se muestra.

El jugador podrá elegir jugar a uno, dos, tres o cuatro cartones actuando sobre la pantalla táctil, y podrá cambiar estos un número limitado de veces, mediante el botón CAMBIO DE CARTÓN, o tocando en la pantalla sobre cualquier cartón activo.

El precio unitario de la apuesta puede ser elegido por el jugador entre 0,05 €, 0,10 €, y 0,20€.

La apuesta mínima total es 0,20 €, en un solo cartón o repartida entre varios. Por otra parte se podrá apostar hasta un máximo de 6€ en total, también en un solo cartón o repartida entre varios.

El jugador mediante el botón APUESTAS va agregando apuestas a los cartones desplegados, en caso de variar los cartones a jugar, la máquina distribuirá la apuesta actual de la manera más conveniente entre los cartones activos.

La combinación DAMERO lleva a una pantalla de selección, donde el jugador puede elegir entre una serie de juegos de bonus que se describen a continuación.

4.3.2. JUEGO DE LAS PAREJAS

Consiste en doce televisiones apagadas que el jugador puede encender, hasta ocho. En la parte superior se muestran 6 figuras con un premio cada una, repartidas por parejas en las televisiones. Cada vez que el jugador descubre una pareja obtiene su premio, hasta un total de 4 como máximo:

El plan de pagos para este juego se expresa directamente en créditos. Para una apuesta por cartón, el premio se especifica en la siguiente tabla:

JUEGO DE LAS PAREJAS	Premio para 1 apuesta por cartón
FIGURA 1	40
FIGURA 2	18
FIGURA 3	12
FIGURA 4	10
FIGURA 5	7
FIGURA 6	5

4.3.3. ROBOT FÁCTORY/TRILERO

En la pantalla aparecen tres robots con un premio cada uno. Después se barajan con un baile y el jugador elige uno, obteniendo su premio.

Los robots muestran un multiplicador que se aplica sobre la apuesta por cartón, para calcular el premio del juego. El producto se hace en pantalla sobre la escena. Los multiplicadores van desde 5 a 100.



4.3.4. NEÓPOLIS/ PICK UNTIL STOP

En la pantalla aparecen nueve motivos. El jugador va escogiendo motivos y descubriendo premios hasta que le aparezca un stop, un doble o un mitad. El premio será la suma de todos, multiplicada o dividida por dos según la casilla final.

4.3.5. RULETA

El juego se desarrolla sobre una ruleta con 12 gajos. Once casillas tienen cantidades y una tiene juegos libres. Los gajos se iluminan secuencialmente hasta que el jugador pulsa y el giro se detiene poco a poco. Si la luz se detiene sobre un premio se gana esa cantidad. Si para sobre juegos libres se sortea el número de partidas gratis, que se realizan a continuación.

El desarrollo de la ruleta, expresado en la apuesta por cartón es el que sigue:

30; 75; 40; 25; 20; 50; 30; 20; 100; 30; JUEGOS LIBRES; 40.

4.3.6. JUEGO DE LOS PLATILLOS

El juego se desarrolla a doble pantalla, sobre fondo de estrellas. En la inferior se representa un cañón con 3 o 4 disparos posibles. Sobre el superior, se mostrarán 3 marcadores de tres colores diferentes en la parte superior de la pantalla que serán los de las naves que se desplazarán por el espacio. Las tres naves se irán desplazando por la pantalla en horizontal, pudiendo tener cambios de sentido muy rápido. El jugador pulsara JUEGUE el cañón lanzará un disparo que barre toda su trayectoria por la pantalla. En caso de impacto sobre una nave que se interponga en el haz del rayo, el jugador obtendrá el premio del marcador según el color de la nave. En caso de tiro fallido se podrá dar opción a repetir disparo, hasta agotar los proyectiles disponibles.

4.3.6. JUEGO DE LOS PLATILLOS

El juego se desarrolla a doble pantalla, sobre fondo de estrellas. En la inferior se representa un cañón con 3 o 4 disparos posibles. Sobre el superior, se mostrarán 3 marcadores de tres colores diferentes en la parte superior de la pantalla que serán los de las naves que se desplazarán por el espacio. Las tres naves se irán desplazando por la pantalla en horizontal, pudiendo tener cambios de sentido muy rápido. El jugador pulsara JUEGUE el cañón lanzará un disparo que barre toda su trayectoria por la pantalla. En caso de impacto sobre una nave que se interponga en el haz del rayo, el jugador obtendrá el premio del marcador según el color de la nave. En caso de tiro fallido se podrá dar opción a repetir disparo, hasta agotar los proyectiles disponibles.

4.3.7. BOLAS EXTRAS

En ocasiones la máquina ofrece la posibilidad de comprar hasta un máximo de 11 bolas extra. El precio de cada bola extra será indicado por la máquina en cada momento. También la máquina puede ofrecer bolas extra de forma gratuita. Bastará con pulsar el botón BOLA EXTRA, para validar la compra. Se podrán comprar bolas extras siempre que el precio total de las bolas extras más el precio de la apuesta inicial, no supere el límite legal de 6 € o bien si la partida en curso ya registra premios en alguno de los cartones en juego, será posible gastar la cantidad ya conseguida en la compra de bolas extra.

4.3.8. SUPER BOLA

De manera aleatoria la máquina dará la opción al jugador de jugar una bola extra en la que puede elegir el número que desea que tenga. Para ello deberá elegir el número entre las configuraciones de premio que podría obtener con una bola más.



4.3.9. PREMIO PROGRESIVO.

Un tanto por ciento programable de las apuestas en los terminales de juego van a engrosar un monto progresivo, que podrá alcanzar el límite reglamentario que depende del número de máquinas conectadas al progresivo (6000 € por el número de máquinas). Tendrán opción al premio progresivo total los terminales con una apuesta por cartón superior a 0,60€. Para apuestas inferiores el jugador tendrá opción a una parte del monto total del progresivo que se indica en cada momento en el visor correspondiente. El premio se gana cuando se obtiene la configuración de mayor premio (bingo) sin bolas extra. Una vez pagado el premio el progresivo arranca con una cantidad inicial que se programará también en el sistema central que asume las funciones de control de progresivo.

4.3.10. PLAN DE PAGOS.

Los premios son los que siguen de mayor a menor, téngase en cuenta que sobre un cartón se puede pagar más de una combinación de premio, siempre y cuando la configuración de premio no esté completamente inmersa en una configuración mayor que se paga, es decir por ejemplo, con doble línea no se paga línea. Las cantidades expresan veces la apuesta en el cartón. El premio no podrá superar en ningún caso el límite legal establecido de 1000 veces la apuesta total.

Las configuraciones de premio aparecerán en la pantalla de juego. El desarrollo de las configuraciones múltiples se muestra en la pantalla de ayuda.

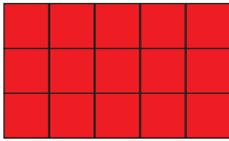
BINGO NEÓPOLIS (expresado en créditos)	Para 1 ó 2 cartones	Para 3 cartones	Para 4 cartones
BINGO	1000	1500	2000
MARCO	750	750	750
DOBLE H	300	300	300
MESA	200	200	200
U	100	100	100
DOBLE LINEA	100	100	100
AVIÓN	40	40	40
DAMERO	BONUS	BONUS	BONUS
TRIANGULO SUP	10	10	10
TRIANGULO INF	10	10	10
X	8	8	8
V INVERTIDA	3	3	3
V	3	3	3
LINEA	3	3	3



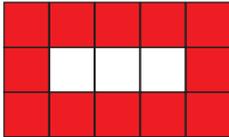


La descripción de las configuraciones de aciertos es la que sigue.

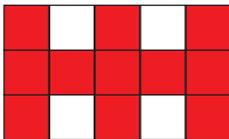
BINGO



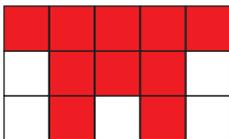
MARCO



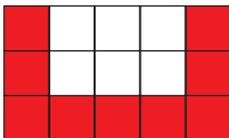
DOBLE H



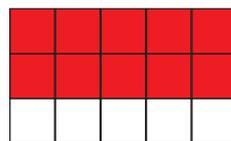
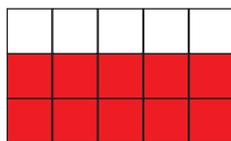
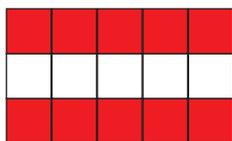
MESA



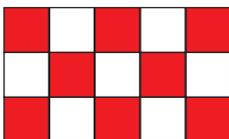
U



DOBLE LÍNEA



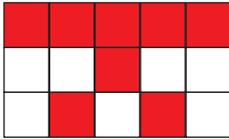
DAMERO



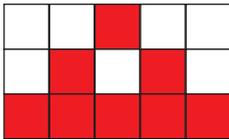
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



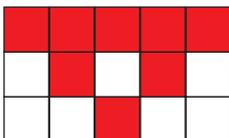
AVIÓN



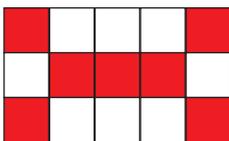
TRIÁNGULO SUPERIOR



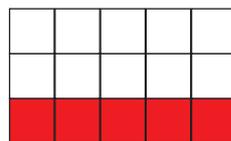
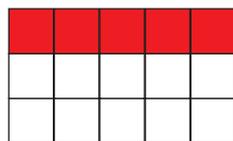
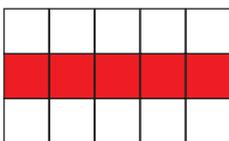
TRIÁNGULO INFERIOR



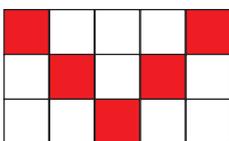
X



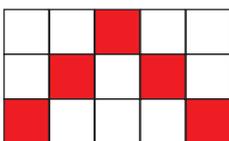
1 LÍNEA



V



V INVERTIDA



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





4.3.11. PANTALLAS DE JUEGO E INFORMACIÓN.

4.3.11.1. PANTALLA DE DEMOSTRACIÓN.

Se activa la pantalla cuando la máquina está en reposo sin créditos. Se mostrará el valor actual del progresivo.

4.3.11.2. PANTALLAS DEL JUEGO BÁSICO

La pantalla superior muestra de forma constante el valor del premio progresivo.

La pantalla inferior se distribuye en las zonas siguientes:

Zona de superior. Se muestra el plan de pagos y la cantidad del premio progresivo en cada instante.

Zona intermedia. Muestra los cuatro cartones de juego, y en la parte central los canales de salida de las bolas. También se mostrará la oferta de bolas extra.

Por debajo está el alojamiento de las bolas del sorteo.

Zona inferior. Por debajo está la barra de contadores, con los marcadores de APUESTA total, PREMIO y CRÉDITOS. Durante el juego de bolas extra puede aparecer sobre el contador apuesta un nuevo marcador ARRIESGADO. También se muestra la moneda que indica el valor actual del crédito. Pulsando sobre ella aparecen las diferentes opciones de este valor (0,05€; 0,10 € y 0,20€).



PANTALLA SUPERIOR



BINGO JUEGO DE JACKPOT
6000 2250 900 600 300 300

JACKPOT 375,00€

BONUS 120 30 24 9 9

TODOS LOS PREMIOS EXPRESADOS EN CRÉDITOS

CARTÓN: 1 APUESTA: 3

3	16	23	34	49
5	20	30	41	56
6	22	31	46	59

CARTÓN: 2 APUESTA: 3

1	8	19	37	53
4	10	27	47	56
X	13	28	52	57

CARTÓN: 3 APUESTA: 3

X	15	32	43	48
12	17	33	44	54
14	21	40	46	58

CARTÓN: 4 APUESTA: 3

X	24	29	38	50
X	25	35	39	51
38	26	36	42	60

45 27 56 23 10 52 24
38 49 7 19 29 2 44 59
36 34 60 28 33 9 53
25 31 18 16 11 51 46 55

MENÚ 0,05 € APUESTA 12 PREMIO 0 CRÉDITOS 967 AUTO JUGAR

BINGO JUEGO DE JACKPOT
6000 2250 900 600 300 300

JACKPOT 375,00€

BONUS 120 30 24 9 9

TODOS LOS PREMIOS EXPRESADOS EN CRÉDITOS

CARTÓN: 1 APUESTA: 3

X	16	23	34	49
5	20	30	41	56
X	22	31	45	59

CARTÓN: 2 APUESTA: 3

1	8	19	37	53
4	10	27	47	56
7	13	28	52	57

CARTÓN: 3 APUESTA: 3

11	16	32	43	48
12	17	33	44	54
14	21	40	46	58

CARTÓN: 4 APUESTA: 3

2	24	29	38	50
X	25	35	39	51
38	26	36	42	60

41 47 9 55
40 3 10
48 28 52 18
33 39 38

JUEGOS 1 LIBRES

MENÚ 0,05 € APUESTA 12 PREMIO 0 CRÉDITOS 2258 AUTO JUGAR

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco





COMPRA DE BOLAS EXTRA

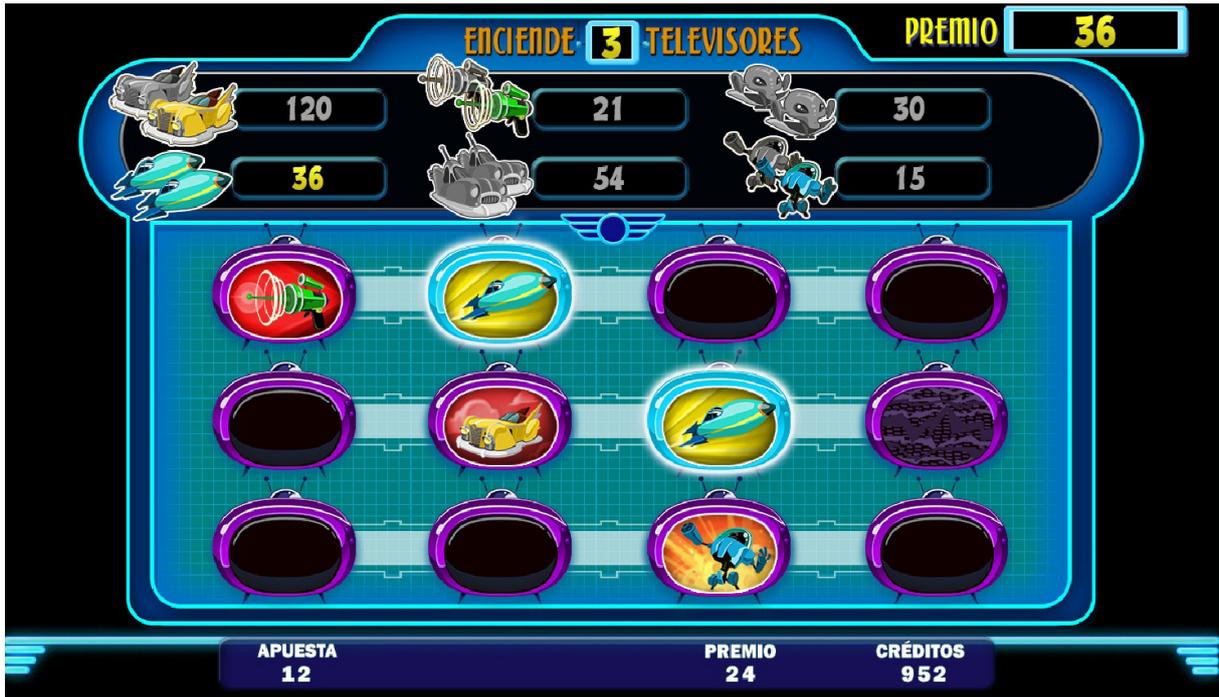
4.3.11.3. PANTALLAS DE JUEGOS DE BONUS



PANTALLA DE SELECCIÓN DEL JUEGO DE BONUS



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



JUEGO DE LAS PAREJAS



ROBOT FACTORY

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco





PICK UNTILL STOP



RULETA. Eventualmente puede dar juegos gratis

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



DEFIENDE NEÓPOLIS. Juego de habilidad.





PANTALLAS DE AYUDA

INSTRUCCIONES DE JUEGO







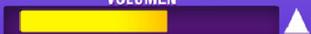







- SELECCIONE EL VALOR DE SUS APUESTAS PULSANDO EL BOTÓN .
- PUEDE ELEGIR EL VALOR BASE DE SUS APUESTAS PULSANDO SOBRE EL ICONO . PODRÁ ELEGIR JUGAR A 0,05€, 0,10€, 0,20€, 0,50€ Y 1,00€.
- PUEDE SELECCIONAR EL NÚMERO DE APUESTAS POR CARTÓN MEDIANTE  EN EL PANEL DE BOTONES.
- ELIJA UNO, DOS, TRES O CUATRO CARTONES PARA JUGAR. PARA DESACTIVAR UN CARTÓN, TOQUE EN LA PARTE SUPERIOR  DEL MISMO. PUEDE ACTIVARLO NUEVAMENTE PULSANDO SOBRE SU ENVÉS  EN PANTALLA.
- PUEDE SELECCIONAR NUEVOS CARTONES, TOCANDO SOBRE LOS NÚMEROS DE CUALQUIERA DE LOS CARTONES ACTIVOS O MEDIANTE EL PULSADOR  EN EL PANEL DE BOTONES.
- UNA VEZ ELEGIDA LA APUESTA Y LOS CARTONES ACTIVOS, PUEDE COMENZAR LA PARTIDA MEDIANTE EL BOTÓN , O PULSANDO EN LA ZONA DE SALIDA DE BOLAS  DE LA PANTALLA.
- LA VELOCIDAD DE LA PARTIDA PUEDE REGULARSE CON EL BOTÓN . PRESIONANDO EL BOTÓN , LAS PARTIDAS SE SUCEDEN SIN INTERRUPCIÓN HASTA VOLVER A PRESIONARLO.
- LA PARTIDA CONSISTE EN EL SORTEO DE 30 BOLAS DE UN TOTAL DE 60, EN EL QUE SE MARCAN LOS ACIERTOS EN LAS CASILLAS CORRESPONDIENTES. LOS PATRONES DE ACIERTOS OBTENIDOS SE COMPARARÁN CON LAS FIGURAS CORRESPONDIENTES DE LA TABLA DE PAGOS.
- UN CARTÓN PUEDE TENER VARIAS CATEGORÍAS DE ACIERTOS A LA VEZ, NO SE PODRÁN ACUMULAR LOS PREMIOS DE PATRONES DE ACIERTO INCLUIDOS EN PATRONES DE UN PREMIO SUPERIOR. POR EJEMPLO, NO SE SUMARÁN LOS PREMIOS DE LÍNEA Y DOBLE LÍNEA.
- EL MAL FUNCIONAMIENTO ANULA JUGADAS Y PREMIOS.
- EN NINGÚN CASO, LA MÁQUINA PODRÁ PAGAR UN PREMIO POR ENCIMA DEL MÁXIMO REGLAMENTARIAMENTE ESTABLECIDO.



VOLUMEN


VELOCIDAD BOLAS




BOLAS EXTRA

- EN ALGUNAS PARTIDAS SE OFRECERÁN HASTA 11 BOLAS EXTRA, CADA UNA DE ellas con un precio, que se indicará en la zona de salida de bolas. PARA COMPRAR BOLAS EXTRA, ES NECESARIO TENER CRÉDITOS SUFICIENTES, TAMBIÉN SE PUEDEN COMPRAR CON PARTE DEL PREMIO OBTENIDO DURANTE LA PARTIDA.

SUPER BOLA

- ALEATORIAMENTE, SE OFRECERÁ COMPRAR UNA BOLA EXTRA EN LA QUE ELEGIR EL NÚMERO QUE SE DESEA QUE TENGA. EL NÚMERO SE PODRÁ ELEGIR ENTRE AQUELLOS QUE DEN LUGAR A CONFIGURACIONES DE PREMIO CON UNA BOLA MÁS.

JACKPOT

- SI SE OBTIENE BINGO CON LAS 30 PRIMERAS BOLAS, ADEMÁS DEL PREMIO DE BINGO SE PAGARÁ LA PARTE DEL PREMIO PROGRESIVO INDICADO SEGÚN LA APUESTA TOTAL.
- SE TENDRÁ LA OPCIÓN DE CONSEGUIR EL TOTAL DEL PREMIO ACUMULADO (JACKPOT) CON APUESTAS POR CARTÓN IGUALES O SUPERIORES A 0,60 €.



VOLUMEN


VELOCIDAD BOLAS






JUEGOS DE BONUS

JUEGO DE LAS PAREJAS

APARECERÁN 12 MONITORES DE TELEVISIÓN EN LA ESCENA. EL JUEGO CONSISTE EN HACER **EL MÁXIMO NÚMERO DE PAREJAS** POSIBLES CON LOS 8 QUE PODRÁ DESCUBRIR. POR CADA PAREJA QUE SE FORME, SE OBTENDRÁ UN PREMIO SEGÚN EL PLAN DE PAGOS REPRESENTADO EN LA PARTE SUPERIOR DE LA PANTALLA. EL PREMIO TOTAL DEL JUEGO SERÁ LA SUMA DE LOS PREMIOS CORRESPONDIENTES A TODAS LAS PAREJAS QUE SE HAN LOGRADO FORMAR.



RULETA DE PREMIOS

EN LA ESCENA, APARECE UNA RULETA DE DOCE SECTORES. CADA UNO DE ELLOS REPRESENTA UN PREMIO, SALVO UNO DE ELLOS QUE MARCA "JUEGOS LIBRES". **LA RULETA GIRARÁ** HASTA PARARSE. **EL DIAL EN PANTALLA INDICARÁ EL PREMIO FINAL OBTENIDO.** EN CASO DE LOS **JUEGOS LIBRES**, SOBRE EL INTERIOR DE LA RULETA SE SORTEARÁN EL NÚMERO DE **PARTIDAS GRATIS** A DESARROLLAR. A CONTINUACIÓN SE INICIA LA SECUENCIA DE JUEGOS LIBRES DONDE LOS PREMIOS OBTENIDOS SE VAN ACUMULANDO AL PREMIO DE BONUS.



LA CIUDAD

EN LA PANTALLA APARECEN 9 IMÁGENES CON PREMIOS OCULTOS. **TOCANDO SOBRE CUALQUIERA DE ELLAS SE DESCUBRE EL PREMIO OCULTO**, QUE SE AÑADE AL CONTADOR DE PREMIOS. EL JUEGO TERMINA AL DESCUBRIR UN **STOP**.



ROBOT FACTORY

TRES MULTIPLICADORES SE OCULTAN EN TRES ROBOT QUE SE MEZCLAN DURANTE LA ESCENA. **DESCUBRA DÓNDE SE OCULTA EL DE MAYOR VALOR**, PULSANDO SOBRE UNO DE LOS PERSONAJES.



DEFIENDE NEÓPOLIS

DISPONDRÁ DE TRES O CUATRO DISPAROS PARA **DERIBAR A LOS PLATILLOS DE LA PANTALLA SUPERIOR**. POR CADA PLATILLO DERRIBADO, SE SUMARÁ EL PREMIO CORRESPONDIENTE QUE APARECE EN PANTALLA AL CONTADOR DE PREMIO DE BONUS.



VOLUMEN
VELOCIDAD BOLAS

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco

0,00€

JUEGOS COMUNES

En los Juegos Comunes interactivos se pueden ganar premios adicionales.

Para poder participar en el juego es necesario tener al comienzo del juego una o más líneas verdes en el marcador de nivel. Cuanto más se juegue al juego del bingo, mayor será el nivel.

La participación en el juego es gratuita. No se descuentan créditos por jugar a "Juegos Comunes". Si no se desea participar se puede rechazar el juego en la petición de confirmación.

Ganará el premio el primer jugador que consiga golpear al topo con su martillo, pulsando el botón "Juegue" o el botón del pié.

En el juego del topo a prize ganará el jugador que consiga que su caballo llegue en primera posición haciéndole avanzar con el lanzamiento del dado.

¡Suerte!

El mal funcionamiento anula jugadas y premios.

En ningún caso la máquina podrá pagar un premio por encima del máximo reglamentariamente establecido.

VOLUMEN

VELOCIDAD BOLAS





4.4. CAMELO BONUS

4.4.1. MEDIO DE MOSTRAR EL JUEGO BÁSICO.

Se muestran cuatro cartones de bingo de 15 números por cartón en matriz de 3x5 de un total de 80 números, los números aparecen ordenados de arriba abajo y de izquierda a derecha. Los números de cada sorteo serán 30 que se mostrarán sobre la pantalla de juego. Diferentes figuras con los números acertados dan lugar a las diferentes combinaciones de premio, según una tabla que se muestra.

El jugador podrá elegir jugar a uno, dos, tres o cuatro cartones actuando sobre la pantalla táctil, y podrá cambiar estos un número limitado de veces, mediante el botón CAMBIO DE CARTÓN, o tocando en la pantalla sobre cualquier cartón activo.

Cuando se producen la configuración MARCO, se da la opción de jugar al juego de Bonus. La escena cambia a una pantalla donde se muestra una ruleta con 20 sectores circulares, en cada uno de ellos aparece una cantidad que expresa las veces que se multiplicará la apuesta por cartón.

Alrededor de la ruleta, en las posiciones correspondientes a cada sector, aparecen 20 diales. Al principio del juego se sortean de uno a tres diales, en posiciones aleatorias. El sorteo de los diales se realiza mediante la iluminación los diales de forma secuencial y hasta la parada de la iluminación.

Una vez seleccionados los diales activos, los demás diales permanecen en configuración de apagado.

Gira la ruleta y al finalizar se suman las cantidades de los sectores de parada en los diales activos. El premio del bono es el resultado de la multiplicación de la apuesta por línea, por la suma de las cantidades de los sectores premiados.

Los premios del juego de bonus, oscilarán entre 12 y 255 veces la apuesta por cartón.

4.4.2. BOLAS EXTRA.

En ocasiones la máquina ofrece la posibilidad de comprar hasta un máximo de 11 bolas extra. El precio de cada bola extra será indicado por la máquina en cada momento. También la máquina puede ofrecer bolas extra de forma gratuita. Bastará con pulsar el botón BOLA EXTRA, para validar la compra. Se podrán comprar bolas extras siempre que el precio total de las bolas extras más el precio de la apuesta inicial, no supere el límite legal de 6 € o bien si la partida en curso ya registra premios en alguno de los cartones en juego, será posible gastar la cantidad ya conseguida en la compra de bolas extra.

4.4.3. SUPER BOLA

De manera aleatoria la máquina dará la opción al jugador de jugar una bola extra en la que puede elegir el número que desea que tenga. Para ello deberá elegir el número entre las configuraciones de premio que podría obtener con una bola más.

4.4.4. PREMIO PROGRESIVO.

Un tanto por ciento programable de las apuestas en los terminales de juego van a engrosar un monto progresivo, que podrá alcanzar el límite reglamentario que depende del número de máquinas conectadas al progresivo (6000 € por el número de máquinas). Tendrán opción al premio progresivo total los terminales con una apuesta por cartón superior a 0,60€. Para apuestas inferiores el jugador tendrá opción a una parte del monto total del progresivo que se indica en cada momento en el visor correspondiente. El premio se gana cuando se obtiene la configuración de mayor premio (bingo) sin bolas extra. Una vez pagado el premio el progresivo arranca con una cantidad inicial que se programará también en el sistema central que asume las funciones de control de progresivo.

4.4.5. PLAN DE PAGOS.

Los premios son los que siguen de mayor a menor, téngase en cuenta que sobre un cartón se puede pagar más de una combinación de premio, siempre y cuando la configuración de premio no esté completamente inmersa en una configuración mayor que se paga. (Las cantidades expresan veces la apuesta en el cartón):



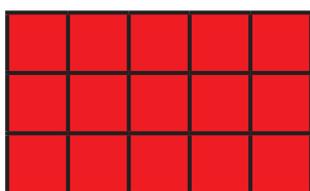
BINGO CAMELO BONUS	Créditos	Para 3 cartones	Para 4 cartones
BINGO	1000	1500	2000
EXTRA	1000	1000	1000
MARCO	BONUS	BONUS	BONUS
DOBLE I	400	400	400
CAMELO	200	200	200
M ó W	100	100	100
DOBLE LÍNEA	100	100	100
DAMERO	40	40	40
COLUMNAS	40	40	40
TRIÁNGULOS	12	12	12
T	10	10	10
V y Λ	3	3	3
LÍNEA	3	3	3

En el caso del premio máximo BINGO, su cuantía depende del número de cartones desplegados por el jugador en cada jugada pero en ningún caso el Terminal permitirá apuestas totales superiores a 6 € por partida (aunque se seleccione jugar con 4 cartones), siendo 2000 veces la apuesta para 4 cartones, 1500 veces la apuesta para 3 cartones y 1000 veces la apuesta por cartón para el resto.

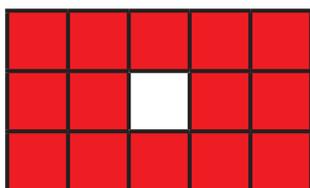
Las configuraciones de premio aparecerán en la pantalla de juego. El desarrollo de las configuraciones múltiples se muestra en la pantalla de ayuda.

La descripción de las configuraciones de aciertos es la que sigue.

BINGO

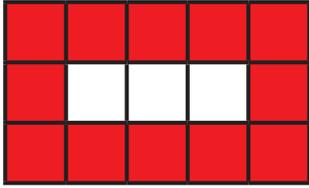


EXTRA

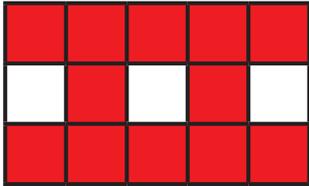




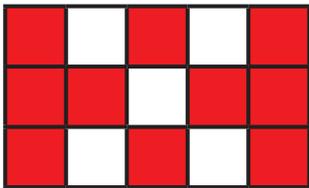
MARCO



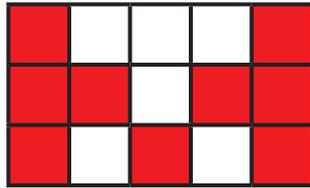
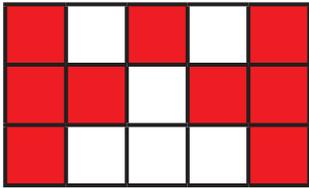
DOBLE I



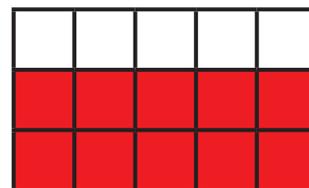
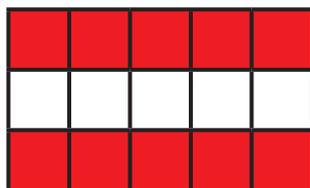
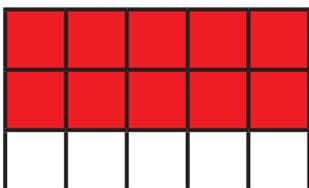
CARAMELO



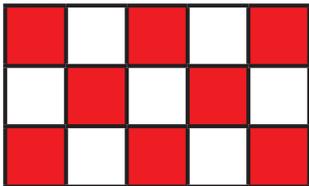
M y W



DOBLE LÍNEA



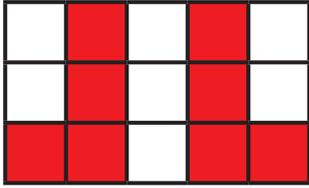
DAMERO



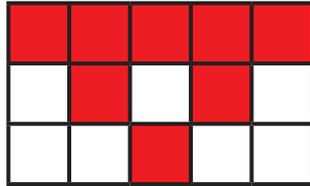
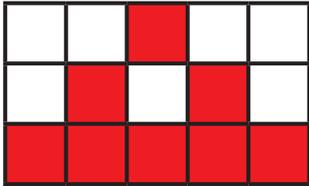
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



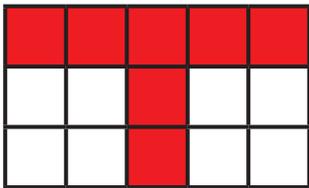
COLUMNAS



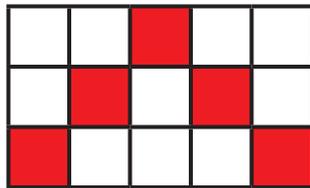
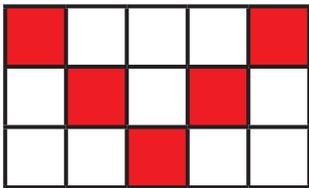
TRIANGULOS



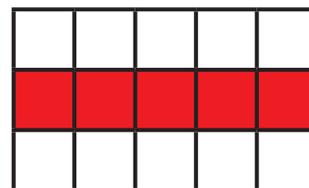
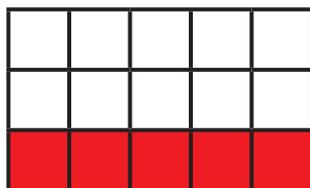
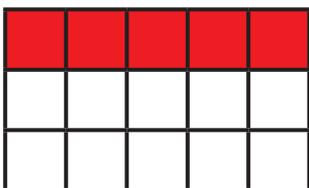
T



VYA



LÍNEA



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco





4.4.6. DEFINICIÓN DE LAS PANTALLAS DE JUEGO E INFORMACIÓN

4.4.6.1. PANTALLA DE DEMOSTRACIÓN.

Se activa la pantalla cuando la máquina está en reposo sin créditos. Se mostrará el valor actual del progresivo.

4.4.6.2. PANTALLA DEL JUEGO BÁSICO.

La pantalla superior muestra de forma constante el valor del premio progresivo.

La pantalla inferior se distribuye en las zonas siguientes:

Zona de superior. Contiene el canal de salidas de las bolas del sorteo, que enmarca el marcador de premio progresivo, y el plan de pagos. En el canal de salida de bolas, se hará una separación con la palabra JACKPOT que separe las bolas del sorteo ordinario (con las que se consigue el jackpot) de la zona de bolas extra. En la parte superior derecha del monitor una moneda indica el valor actual del crédito. Pulsando sobre ella aparecen las diferentes opciones de este valor (0,05€; 0,10 € y 0,20€).

Zona inferior. Está la barra de contadores, con los marcadores de APUESTA total, PREMIO y CRÉDITOS. Durante el juego de bolas extra puede aparecer sobre el contador apuesta un nuevo marcador ARRIESGADO. Además los cuatro cartones de juego.





4.4.6.3. PANTALLA DEL JUEGO DE BONUS.



PANTALLA DEL JUEGO DE BONUS



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

4.4.6.4. PANTALLAS DE INFORMACIÓN Y AYUDA.

Se accede por el botón correspondiente en la pantalla táctil o en el panel de botones.



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

JUEGOS COMUNES

0,00€

En los Juegos Comunes interactivos se pueden ganar premios adicionales.

Para poder participar en el juego es necesario tener al comienzo del juego una o más líneas verdes en el marcador de nivel. Cuanto más se juegue al juego del bingo, mayor será el nivel .

La participación en el juego es gratuita. No se descuentan créditos por jugar a "Juegos Comunes". Si no se desea participar se puede rechazar el juego en la petición de confirmación.

Ganará el premio el primer jugador que consiga golpear al topo con su martillo, pulsando el botón "Juegue" o el botón del pié.

En el juego del topo a prize ganará el jugador que consiga que su caballo llegue en primera posición haciéndole avanzar con el lanzamiento del dado.

¡Suerte!

El mal funcionamiento anula jugadas y premios.

En ningún caso la máquina podrá pagar un premio por encima del máximo reglamentariamente establecido.

VOLUMEN

VELOCIDAD BOLAS





4.5. 60 `S BINGO

4.5.1. MEDIO DE MOSTRAR EL JUEGO BÁSICO.

Se muestran cuatro cartones de bingo de 15 números por cartón en matriz de 3x5 de un total de 60 números, los números aparecen ordenados de arriba abajo y de izquierda a derecha. Los números de cada sorteo serán 30 que se mostrarán sobre la pantalla de juego. Diferentes figuras con los números acertados dan lugar a las diferentes combinaciones de premio, según una tabla que se muestra.

El jugador podrá elegir jugar a uno, dos, tres o cuatro cartones actuando sobre la pantalla táctil, y podrá cambiar estos un número limitado de veces, mediante el botón CAMBIO DE CARTÓN, o tocando en la pantalla sobre cualquier cartón activo.

Cuando se producen la configuración MARCO, se da la opción de jugar al juego de Bonus. La escena cambia a una pantalla donde se muestra un tablero de 3x3 donde se reparten 9 símbolos animados que esconden premios.

El jugador irá descubriendo los premios que ocultan los símbolos que se irán sumando en un contador específico en la pantalla PREMIO.

Si el símbolo descubierto es el STOP, finaliza el juego, obteniendo como premio final la suma de los premios descubiertos hasta el momento.

Los premios del juego de bonus, oscilarán entre 18 y 205 veces la apuesta por cartón.

4.5.2. BOLAS EXTRA.

En ocasiones la máquina ofrece la posibilidad de comprar hasta un máximo de 10 bolas extra. El precio de cada bola extra será indicado por la máquina en cada momento. También la máquina puede ofrecer bolas extra de forma gratuita. Bastará con pulsar el botón BOLA EXTRA, para validar la compra. Se podrán comprar bolas extras siempre que el precio total de las bolas extras más el precio de la apuesta inicial, no supere el límite legal de 6 € o bien si la partida en curso ya registra premios en alguno de los cartones en juego, será posible gastar la cantidad ya conseguida en la compra de bolas extra.

4.5.3. SUPER BOLA

De manera aleatoria la máquina dará la opción al jugador de jugar una bola extra en la que puede elegir el número que desea que tenga. Para ello deberá elegir el número entre las configuraciones de premio que podría obtener con una bola más.

4.5.4. PREMIO PROGRESIVO.

Un tanto por ciento programable de las apuestas en los terminales de juego van a engrosar un monto progresivo, que podrá alcanzar el límite reglamentario que depende del número de máquinas conectadas al progresivo (6000 € por el número de máquinas). Tendrán opción al premio progresivo total los terminales con una apuesta por cartón superior a 0,60€. Para apuestas inferiores el jugador tendrá opción a una parte del monto total del progresivo que se indica en cada momento en el visor correspondiente. El premio se gana cuando se obtiene la configuración de mayor premio (bingo) sin bolas extra. Una vez pagado el premio el progresivo arranca con una cantidad inicial que se programará también en el sistema central que asume las funciones de control de progresivo.



4.5.5. PLAN DE PAGOS.

Los premios son los que siguen de mayor a menor, téngase en cuenta que sobre un cartón se puede pagar más de una combinación de premio, siempre y cuando la configuración de premio no esté completamente inmersa en una configuración mayor que se paga. (Las cantidades expresan veces la apuesta en el cartón):

60's BINGO (expresado en créditos)	Para 1 ó 2 cartones	Para 3 ó 4 cartones
BINGO	1000	2000
MARCO	600+ BONUS	600+BONUS
DOBLE H	300	300
SOMBRERO	200	200
PORTICO	100	100
DOBLE LINEA	100	100
DAMERO	40	40
DIAPASON	40	40
TRIANGULO	10	10
COLUMNAS	8	8
LINEA	3	3
V INVERTIDA	3	3

En el caso del premio máximo BINGO, su cuantía depende del número de cartones desplegados por el jugador en cada jugada pero en ningún caso el Terminal permitirá apuestas totales superiores a 6 € por partida (aunque se seleccione jugar con 4 cartones), siendo 2000 veces la apuesta para 4 cartones, 1500 veces la apuesta para 3 cartones y 1000 veces la apuesta por cartón para el resto.

Las configuraciones de premio aparecerán en la pantalla de juego. El desarrollo de las configuraciones múltiples se muestra en la pantalla de ayuda.



La descripción de las configuraciones de aciertos es la que sigue.
BINGO

MARCO

DOBLE HACHE

SOMBRERO

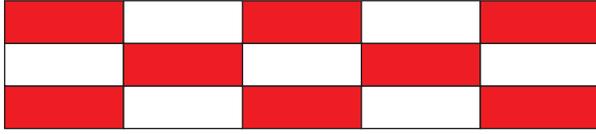
PÓRTICO

DOBLE LINEA

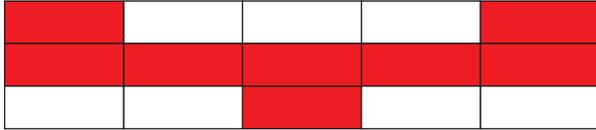
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



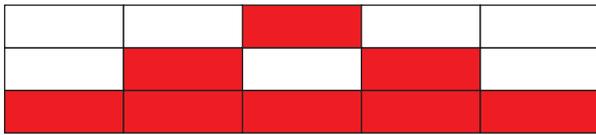
DAMERO



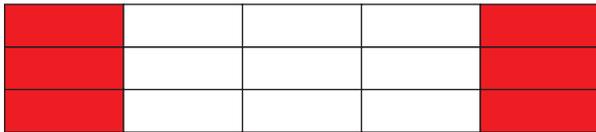
DIAPASÓN



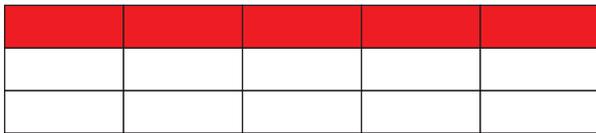
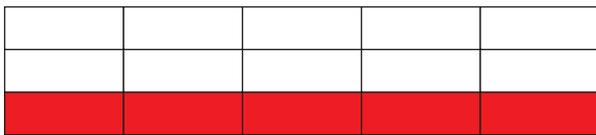
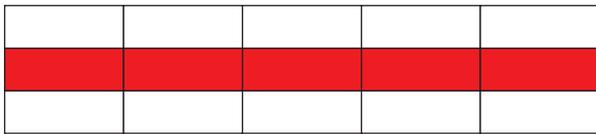
TRIÁNGULO



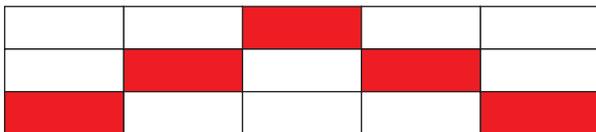
COLUMNAS



1 LINEA



V INVERTIDA



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco





4.5.6. DEFINICIÓN DE LAS PANTALLAS DE JUEGO E INFORMACIÓN

4.5.6.1. PANTALLA DE DEMOSTRACIÓN.

Se activa la pantalla cuando la máquina está en reposo sin créditos. Se mostrará el valor actual del progresivo.

4.5.6.2. PANTALLA DEL JUEGO BÁSICO.

La pantalla superior muestra de forma constante el valor del premio progresivo.

La pantalla inferior se distribuye en las zonas siguientes:

Zona de superior. Contiene el canal de salidas de las bolas del sorteo, que enmarca el marcador de premio progresivo, y el plan de pagos. En el canal de salida de bolas, se hará una separación con la palabra JACKPOT que separe las bolas del sorteo ordinario (con las que se consigue el jackpot) de la zona de bolas extra. En la parte superior derecha del monitor una moneda indica el valor actual del crédito. Pulsando sobre ella aparecen las diferentes opciones de este valor (0,05€; 0,10 € y 0,20€).

Zona inferior. Está la barra de contadores, con los marcadores de APUESTA total, PREMIO y CRÉDITOS. Durante el juego de bolas extra puede aparecer sobre el contador apuesta un nuevo marcador ARRIESGADO. Además los cuatro cartones de juego.



BONUS
14000 4200 2100 1400 700 700

JACKPOT
86,09€

Cartón: 1 Apuesta: 7

1	9	24	30	44
5	12	26	35	52
7	18	27	36	55

Cartón: 3 Apuesta: 7

2	14	29	45	51
8	15	31	47	57
13	16	40	48	60

Cartón: 4 Apuesta: 7

3	17	23	33	49
4	21	28	42	53
10	22	32	43	56

GANA: 21 Apuesta: 7

6	20	41	54
11	38	58	
34	39	50	

57 53 1 50 49 52 39 31 19 46 33 10
59 42 25 8 24 58 29 17 44 38 14 3 54 37 32 36 7

MENÚ 0,20€ APUESTA 28 ARRIESGADO PREMIO 21 CRÉDITOS + 739 AUTO JUGAR CAMBIO DE JUEGO

BONUS
2000 600 300 200 100 100

JACKPOT
8,38€

Cartón: 1 Apuesta: 1

1	9	24	30	44
5	12	26	35	52
7	18	27	36	55

Cartón: 2 Apuesta: 1

6	20	37	41	54
11	25	38	46	58
19	34	39	50	59

Cartón: 3 Apuesta: 1

2	14	29	45	51
8	15	31	47	57
13	16	40	48	60

Cartón: 4 Apuesta: 1

3	17	23	33	49
4	21	28	42	53
10	22	32	43	56

BOLA EXTRA
6

40 25 48 56

24 5 36 7 14 58 15 26 28 47 34 8 13
32 2 39 31 9 23 29 55 54 18 11 17 35 22 6 51 46

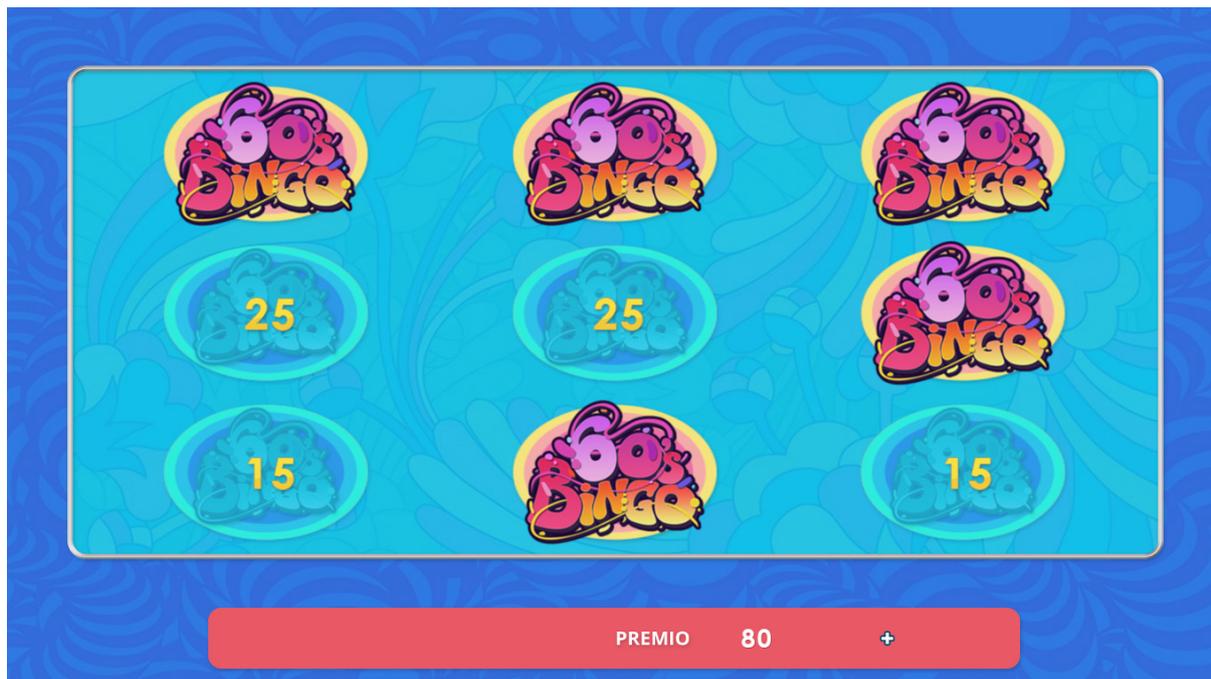
MENÚ 0,20€ APUESTA 4 ARRIESGADO PREMIO 0 CRÉDITOS + 822 AUTO JUGAR CAMBIO DE JUEGO

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco





4.5.6.3. PANTALLA DEL JUEGO DE BONUS.



PANTALLA DEL JUEGO DE BONUS

4.5.6.4. PANTALLAS DE INFORMACIÓN Y AYUDA.

Se accede por el botón correspondiente en la pantalla táctil o en el panel de botones.



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



INSTRUCCIONES DE JUEGO

BOLAS EXTRA

EN ALGUNAS PARTIDAS SE OFRECERÁN HASTA **10 BOLAS** EXTRA, CADA UNA DE ELLAS CON UN PRECIO QUE SE MUESTRA EN LA ZONA DE SALIDA DE BOLAS. PARA COMPRARLAS ES NECESARIO TENER CRÉDITO SUFICIENTE, AUNQUE TAMBIÉN SE PODRÁN COMPRAR CON PARTE DEL PREMIO CONSEGUIDO EN LA PRESENTE PARTIDA.

FRECUENCIA DE LA BOLA EXTRA.

ELIJA SI DESEA MÁS O MENOS JUGADAS DONDE SE LE OFRECEN BOLAS EXTRA MEDIANTE LA SELECCIÓN DEL NIVEL DEL MARCADOR "FRECUENCIA DE BOLA EXTRA".

JACKPOT

OBTENIENDO LA COMBINACIÓN "BINGO" CON **30 BOLAS** O MENOS, ADEMÁS DEL PREMIO CORRESPONDIENTE DEL PLAN DE PAGOS, SE PAGARÁ LA PARTE DEL PREMIO PROGRESIVO INDICADO SEGÚN LA APUESTA TOTAL. SE OPTA A LA TOTALIDAD DEL JACKPOT CON APUESTAS POR CARTÓN IGUALES O SUPERIORES A **0,60€** POR CARTÓN.

BONUS

CUANDO APARECE LA COMBINACIÓN DE "PERÍMETRO" SOBRE ALGUNO DE LOS CARTONES SE DA PASO A UN JUEGO DE BONUS DONDE SE OFRECEN **9 IMÁGENES** A ELEGIR. EL JUEGO CONSISTE EN REALIZAR ELECCIONES HASTA QUE ENCUENTRE EL SÍMBOLO "STOP" QUE DETIENE EL JUEGO. EL PREMIO QUE OBTENDRÁ SERÁ LA SUMA DE CADA UNO DE LOS PREMIOS QUE VAYA DESCUBRIENDO.



SIGUIENTE

SALIR

− **VOLUMEN** +
 − **FRECUENCIA BOLAS EXTRA** +
 − **VELOCIDAD** +

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

JUEGOS COMUNES

0,00€

En los Juegos Comunes interactivos se pueden ganar premios adicionales.

Para poder participar en el juego es necesario tener al comienzo del juego una o más líneas verdes en el marcador de nivel. Cuanto más se juegue al juego del bingo, mayor será el nivel .

La participación en el juego es gratuita. No se descuentan créditos por jugar a "Juegos Comunes". Si no se desea participar se puede rechazar el juego en la petición de confirmación.

Ganará el premio el primer jugador que consiga golpear al topo con su martillo, pulsando el botón "Juegue" o el botón del pié.

En el juego del topo a prize ganará el jugador que consiga que su caballo llegue en primera posición haciéndole avanzar con el lanzamiento del dado.

¡Suerte!

El mal funcionamiento anula jugadas y premios.

En ningún caso la máquina podrá pagar un premio por encima del máximo reglamentariamente establecido.

▶
VOLUMEN
◀
▶
VELOCIDAD BOLAS
✕





4.6. BINGO BURLESQUE.

4.6.1. JUEGO BÁSICO

Se muestran cuatro cartones de bingo de 15 números por cartón en matriz de 3x5 de un total de 60 números, los números aparecen ordenados de izquierda a derecha.

Los números de cada sorteo serán 30. Diferentes figuras con los números acertados dan lugar a las diferentes combinaciones de premio, según una tabla que se muestra.

El jugador podrá elegir jugar a uno, dos, tres o cuatro cartones actuando sobre la pantalla táctil, y podrá cambiar estos un número limitado de veces, mediante el botón CAMBIO DE CARTÓN, o tocando en la pantalla sobre cualquier cartón activo.

El precio unitario de la apuesta puede ser elegido por el jugador entre 0,05 €, 0,10 €, y 0,20€.

La apuesta mínima total es 0,20 €, en un solo cartón o repartida entre varios. Por otra parte se podrá apostar hasta un máximo de 6€ en total, también en un solo cartón o repartida entre varios.

El jugador mediante el botón APUESTAS va agregando apuestas a los cartones desplegados, en caso de variar los cartones a jugar, la máquina distribuirá la apuesta actual de la manera más conveniente entre los cartones activos.

Las combinaciones DAMERO y SOMBRERO llevan a una pantalla de selección, donde el jugador puede elegir entre una serie de juegos de bonus que se describen a continuación.

4.6.2. JUEGO DEL TESORO CON REPETICIÓN

Se presentan 10 premios al jugador, de los que la máquina elige tres. Los premios se ocultan detrás de tres ventanas, y el jugador elige una, consiguiendo unos de los tres premios mostrados. El juego se repite varias veces, hasta que los números de los premios presentados son de color rojo.

Los premios se muestran en créditos y pueden oscilar entre 20 y 700 veces la apuesta por cartón, teniendo en cuenta todas las repeticiones posibles.

4.6.3. JUEGO DE LAS TRES OPCIONES

Se muestran tres personajes detrás de tres biombos. El jugador elige uno y descubre un premio. Puede cobrar ese premio o elegir otro biombo. Si elige un segundo biombo descubre otro premio distinto, que también puede cobrar o descartar para quedarse con el premio que aparezca tras el tercer biombo.

Los premios se muestran en créditos y pueden oscilar entre 15 y 125 veces la apuesta por cartón.

4.6.4. JUEGO DE LAS BOMBILLAS

En la pantalla se muestran 20 bombillas que ocultan premios de entre 4 posibles que se muestran al jugador. El jugador elige bombillas sucesivamente sumando los premios que se descubren detrás de cada una. El juego se acaba cuando aparece una figura de STOP en vez de un premio. También puede aparecer una figura de SUBE NIVEL, que hace que las bombillas restantes oculten premios de nivel 2, mayores que los anteriores. Hay cuatro premios de nivel 2. Estando en nivel 2 pueden aparecer también premios, figuras de STOP que terminan el juego, y figuras de SUBE NIVEL, que hacen que las bombillas restantes oculten uno de tres premios de nivel 3, mayores que los anteriores. En el nivel tres solo hay premios o figuras de STOP.

Teniendo en cuenta la distribución de premios y figuras posibles, el premio final obtenido valdrá entre 12 y 1000 veces la apuesta por cartón.

4.6.5. ATRAPA EL PREMIO

En la parte inferior izquierda de la pantalla aparece un personaje que salta cuando el jugador pulsa el botón de juego. En la parte superior del monitor, unas figuras cruzan de derecha a izquierda. Cuando el jugador hace saltar al personaje y chocar con la figura consigue un premio. Hay tres figuras de tres colores y valores de premio fijo, y una cuarta figura cuyo premio solo se conoce cuando es atrapada. Los premios de todas las figuras atrapadas se suman durante el tiempo que dura el juego.

El premio ofrecido oscila entre 72 y 95 veces la apuesta por cartón.



4.6.6. BOLAS EXTRAS

En ocasiones la máquina ofrece la posibilidad de comprar hasta un máximo de 11 bolas extra. El precio de cada bola extra será indicado por la máquina en cada momento. También la máquina puede ofrecer bolas extra de forma gratuita. Bastará con pulsar el botón BOLA EXTRA, para validar la compra. Se podrán comprar bolas extras siempre que el precio total de las bolas extras más el precio de la apuesta inicial, no supere el límite legal de 6 € o bien si la partida en curso ya registra premios en alguno de los cartones en juego, será posible gastar la cantidad ya conseguida en la compra de bolas extra.

4.6.7. SUPER BOLA

De manera aleatoria la máquina dará la opción al jugador de jugar una bola extra en la que puede elegir el número que desea que tenga. Para ello deberá elegir el número entre las configuraciones de premio que podría obtener con una bola más.

4.6.8. PREMIO PROGRESIVO.

Un tanto por ciento programable de las apuestas en los terminales de juego van a engrosar un monto progresivo, que podrá alcanzar el límite reglamentario que depende del número de máquinas conectadas al progresivo (6000 € por el número de máquinas). Tendrán opción al premio progresivo total los terminales con una apuesta por cartón superior a 0,60€. Para apuestas inferiores el jugador tendrá opción a una parte del monto total del progresivo que se indica en cada momento en el visor correspondiente. El premio se gana cuando se obtiene la configuración de mayor premio (bingo) sin bolas extra. Una vez pagado el premio el progresivo arranca con una cantidad inicial que se programará también en el sistema central que asume las funciones de control de progresivo.

4.6.9. PLAN DE PAGOS.

Los premios son los que siguen de mayor a menor, téngase en cuenta que sobre un cartón se puede pagar más de una combinación de premio, siempre y cuando la configuración de premio no esté completamente inmersa en una configuración mayor que se paga, es decir por ejemplo, con doble línea no se paga línea. Las cantidades expresan veces la apuesta en el cartón. El premio no podrá superar en ningún caso el límite legal establecido de 1000 veces la apuesta total.

Las configuraciones de premio aparecerán en la pantalla de juego. El desarrollo de las configuraciones múltiples se muestra en la pantalla de ayuda.

BINGO BURLESQUE (expresado en créditos)	Para 1 ó 2 cartones	Para 3 cartones	Para 4 cartones
BINGO	1000	1500	2000
MARCO	600	600	600
DOBLE H	300	300	300
SOMBRERO	100+BONUS	100+BONUS	100+BONUS
PÓRTICO	100	100	100
DOBLE LINEA	100	100	100
DAMERO	BONUS	BONUS	BONUS
DIAPASÓN	40	40	40
TRIANGULO	10	10	10
COLUMNAS	8	8	8
LÍNEA	3	3	3
V INVERTIDA	3	3	3



La descripción de las configuraciones de aciertos es la que sigue.

BINGO

MARCO

DOBLE HACHE

SOMBRERO

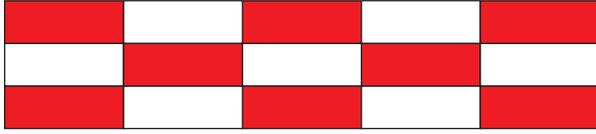
PÓRTICO

DOBLE LINEA

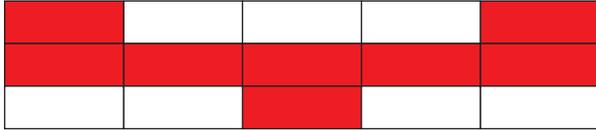
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



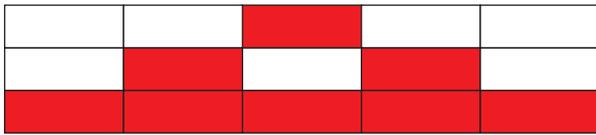
DAMERO



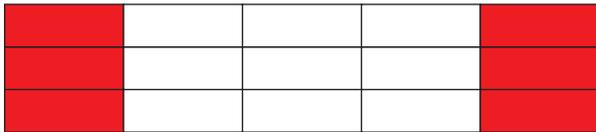
DIAPASÓN



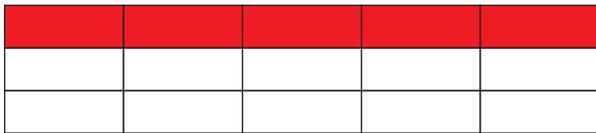
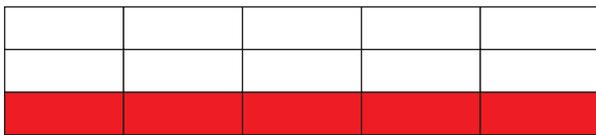
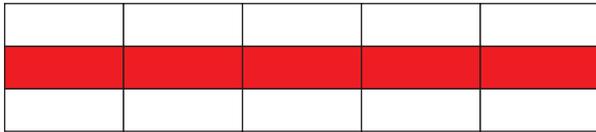
TRIÁNGULO



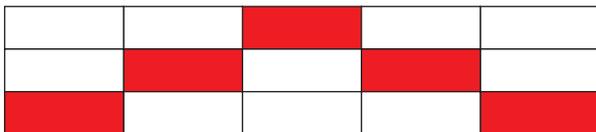
COLUMNAS



1 LINEA



V INVERTIDA



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





4.6.10. PANTALLAS DE JUEGO E INFORMACIÓN.

4.6.10.1. PANTALLA DE DEMOSTRACIÓN.

Se activa la pantalla cuando la máquina está en reposo sin créditos. Se mostrará el valor actual del progresivo.

4.6.10.2. PANTALLAS DEL JUEGO BÁSICO

La pantalla superior muestra de forma constante el valor del premio progresivo.

La pantalla inferior se distribuye en las zonas siguientes:

Zona de superior. Se muestra el plan de pagos y la cantidad del premio progresivo en cada instante.

Zona intermedia. Muestra los cuatro cartones de juego, y en la parte central los canales de salida de las bolas. También se mostrará la oferta de bolas extra.

Por debajo está el alojamiento de las bolas del sorteo.

Zona inferior. Por debajo está la barra de contadores, con los marcadores de APUESTA total, PREMIO y CRÉDITOS. Durante el juego de bolas extra puede aparecer sobre el contador apuesta un nuevo marcador ARRIESGADO. También se muestra la moneda que indica el valor actual del crédito. Pulsando sobre ella aparecen las diferentes opciones de este valor (0,05€; 0,10 € y 0,20€).



PANTALLA SUPERIOR



BINGO + JACKPOT 2000 600 300 100 100 100 **JACKPOT 125,00€** BONUS 40 10 8 3 3

TODAS LAS CANTIDADES MOSTRADAS ESTÁN EN CRÉDITOS

CARTÓN: 1 APUESTA: 1

1	7	24	35	54
3	14	30	41	56
X	20	34	42	57

GANA: 40

6	15	22	29	33
9	18	26	31	44
12	19	28	32	53

CARTÓN: 4 APUESTA: 1

8	13	27	45	49
10	16	36	47	55
11	23	40	48	53

GANA: 3

CARTÓN: 2 APUESTA: 1

2	21	38	46	52
X	25	39	50	59
17	37	43	51	60

GANA: 3

29 38 46 32 6 40 II 21 4 36 17 50 51 52
9 26 23 33 31 48 58 39 5 41 14 28 55 10 44 18

MENÚ 15€ APUESTA 4 ARRIESGADO PREMIO 43 CRÉDITOS 68259 CAMBIO DE JUEGO AUTO JUGAR

PANTALLA PRINCIPAL

BINGO + JACKPOT 2000 600 300 100 100 100 **JACKPOT 125,00€** BONUS 40 10 8 3 3

TODAS LAS CANTIDADES MOSTRADAS ESTÁN EN CRÉDITOS

CARTÓN: 1 APUESTA: 1

X	X	24	35	54
3	14	30	41	56
4	20	34	42	57

CARTÓN: 3 APUESTA: 1

6	15	22	29	33
X	18	26	31	44
12	19	28	32	53

CARTÓN: 2 APUESTA: 1

X	13	27	45	49
10	16	36	47	55
11	23	40	48	58

GANA: 3

CARTÓN: 2 APUESTA: 1

2	21	38	46	52
5	25	39	50	59
17	37	43	51	60

GANA: 3

JUEGOS 5 LIBRES

41 20 1 30 36 5 52 13 46 38 58 31
43 25 49 9 39 8 21 7 33 18 42 48 50 44 15 59

MENÚ 15€ APUESTA 4 ARRIESGADO PREMIO 3 CRÉDITOS 68261 CAMBIO DE JUEGO AUTO JUGAR

JUEGOS GRATIS





COMPRA DE BOLAS EXTRA

4.6.10.2. PANTALLAS DE JUEGOS DE BONUS



PANTALLA DE SELECCIÓN DEL JUEGO DE BONUS.



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



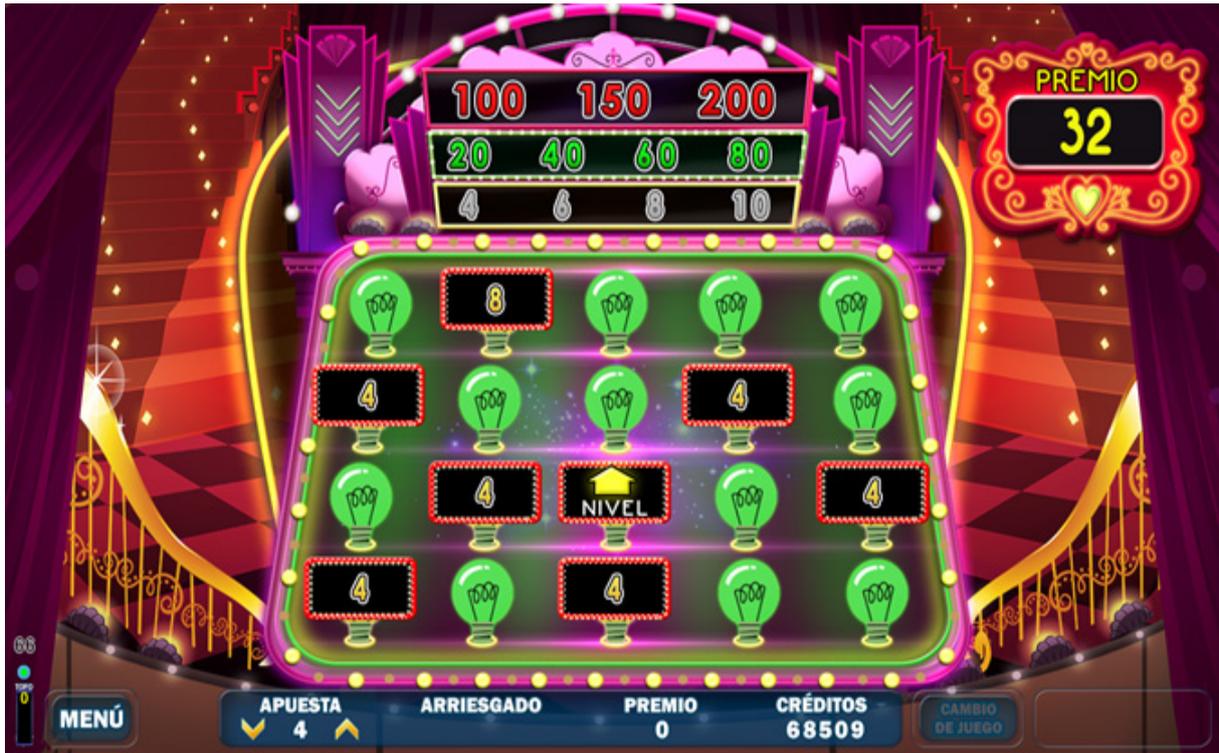
TESORO CON REPETICION



TRES OPCIONES



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



JUEGO DE LAS BOMBILLAS



ATRAPA EL PREMIO

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



4.6.10.3. PANTALLAS DE INFORMACIÓN Y AYUDA

INSTRUCCIONES

Un cartón puede tener varias figuras premiadas a la vez. Los premios cuya figura esté incluida en otro premio superior no se acumulan. Por ejemplo, no se sumarán los premios de LINEA Y DOBLE LINEA



EL JUEGO

Cada partida es un sorteo de 30 bolas sobre 60 posibles, marcando el resultado en los cartones. La tabla de premios indica los patrones de aciertos premiados.

BOLAS EXTRA

En ocasiones, el juego ofrecerá la compra de hasta 11 BOLAS EXTRA. El precio de cada bola podrá ser diferente. Con SUPER BOLA elija el número de la BOLA EXTRA para obtener el premio que desee.

JACKPOT

Obtener BINGO con las 30 primeras bolas será premiado con el premio JACKPOT indicado y proporcional a la apuesta en el momento de conseguirlo.

ELIJA UN CARTÓN

Elija 1, 2, 3 ó 4 cartones. Active un cartón pulsando en la tapa.



CIERRE UN CARTÓN

Cierre un cartón pulsando en su esquina superior derecha.



Toque los números para cambiar los cartones.

El mal funcionamiento de la máquina anula jugadas y premios. En ningún caso la máquina podrá pagar un premio por encima del máximo legalmente establecido.

Cambia el volumen de sonido del juego

VOLUMEN

Regula la frecuencia de las bolas extra

FRECUENCIA DE BOLAS

Cambia la velocidad de salida de las bolas

VELOCIDAD

Con la barra en verde puedes participar en los JUEGOS COMUNES. Pulse aquí o el botón de pie para dar comienzo a la partida. Active o desactive el juego automático.

MENÚ

APUESTA

ARRIESGADO

PREMIO

CRÉDITOS

CAMBIO DE JUEGO

AUTO

JUGAR

JUEGO DE BONUS

Tendrás derecho a jugar al BONUS cuando en algún cartón, aparezca la combinación de DAMERO y/o SOMBRERO. Si la partida da derecho a 2 o más bonus se jugará un solo bonus con sus premios multiplicados. Podrá seleccionar uno de los siguientes juegos.

TESORO CON REPETICIÓN

Se sortean tres premios que se esconden detrás de tres cortinas. Elija una de ellas para obtener su premio. El juego se repetirá, acumulando los premios, mientras salgan números verdes.

PICK UNTIL

Encienda bombillas para obtener los premios que esconden hasta encontrar un STOP. Consiga subir de nivel para mejorar la cuantía de los premios.

TRES OPCIONES

Seleccione un biombo para ver el premio que esconde. Elija entre cobrar el premio o seleccionar otro biombo. Tiene hasta tres oportunidades para conseguir el mejor premio.

ATRAPA EL PREMIO

Haga saltar el caballito con el botón "JUEGUE" para atrapar el máximo número de rosas. El valor de las rosas blancas es un misterio. Cuidado con los tomates!!



JUEGOS LIBRES

Hasta 15 partidas GRATIS Como te has quedado!!!

El mal funcionamiento de la máquina anula jugadas y premios. En ningún caso la máquina podrá pagar un premio por encima del máximo legalmente establecido.

Cambia el volumen de sonido del juego

VOLUMEN

Regula la frecuencia de las bolas extra

FRECUENCIA DE BOLAS

Cambia la velocidad de salida de las bolas

VELOCIDAD

Con la barra en verde puedes participar en los JUEGOS COMUNES. Pulse aquí o el botón de pie para dar comienzo a la partida. Active o desactive el juego automático.

MENÚ

APUESTA

ARRIESGADO

PREMIO

CRÉDITOS

CAMBIO DE JUEGO

AUTO

JUGAR

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco





10.00€

JUEGOS COMUNES

X

EN LOS JUEGOS COMUNES INTERACTIVOS SE PUEDEN GANAR PREMIOS ADICIONALES.

PARA PODER PARTICIPAR EN EL JUEGO ES NECESARIO TENER AL COMIENZO UNA O MÁS LÍNEAS VERDES EN EL MARCADOR DE NIVEL. CUANTO MÁS SE JUEGUE AL JUEGO DEL BINGO, MAYOR SERÁ EL NIVEL.

LA PARTICIPACIÓN EN EL JUEGO ES GRATUITA. NO SE DESCUENTAN CRÉDITOS POR JUGAR A "JUEGOS COMUNES".

Happy Joy Joy

PARA PARTICIPAR ES NECESARIO OBTENER EN LA PARTIDA DOS CARTONES CON LA FIGURA DE PREMIO SMILEY, QUE ES LA SIGUIENTE:

😊	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X

UNA VEZ OBTENIDAS LAS DOS FIGURAS, CUANDO SE FINALICE LA PARTIDA, PODRÁ JUGAR A HAPPY JOY.

HABRÁ QUE PULSAR "JUEGUE" PARA QUE EL TOPO INTENTE ATRAPAR LOS BILLETES, Y CONSEGUIR MÁS PREMIO. CUANTAS MÁS VECES PULSEMOS "JUEGUE" MAYORES POSIBILIDADES TENDRÁ DE AUMENTAR SU PREMIO.

ATRAPA TOPO

GANARÁ EL PREMIO EL PRIMER JUGADOR QUE CONSIGA GOLPEAR AL TOPO CON SU MARTILLO, PULSANDO EL BOTÓN "JUEGUE" O EL BOTÓN DEL PIE.

RIDE PRIZE

EN EL JUEGO DEL RIDE A PRIZE GANARÁ EL JUGADOR QUE CONSIGA QUE SU CABALLO LLEGUE EN PRIMERA POSICIÓN HACIÉNDOLE AVANZAR CON EL LANZAMIENTO DEL DADO.

¡SUERTE!

EL MAL FUNCIONAMIENTO ANULA JUGADAS Y PREMIOS.
EN NINGÚN CASO LA MAQUINA PODRÁ PAGAR POR ENCIMA DEL MÁXIMO REGLAMENTARIO ESTABLECIDO.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



4.7. 5 DIAMANTES DELUXE.

4.7.1. JUEGO BÁSICO

Se muestran cuatro cartones de bingo de 15 números por cartón en matriz de 3x5 de un total de 60 números, los números aparecen ordenados de izquierda a derecha.

Los números de cada sorteo serán 30. Diferentes figuras con los números acertados dan lugar a las diferentes combinaciones de premio, según una tabla que se muestra.

El jugador podrá elegir jugar a uno, dos, tres o cuatro cartones actuando sobre la pantalla táctil, y podrá cambiar estos un número limitado de veces, mediante el botón CAMBIO DE CARTÓN, o tocando en la pantalla sobre cualquier cartón activo.

El precio unitario de la apuesta puede ser elegido por el jugador entre 0,05 €; 0,10 €, y 0,20€.

La apuesta mínima total es 0,20 €, en un solo cartón o repartida entre varios. Por otra parte se podrá apostar hasta un máximo de 6€ en total, también en un solo cartón o repartida entre varios.

El jugador mediante el botón APUESTAS va agregando apuestas a los cartones desplegados, en caso de variar los cartones a jugar, la máquina distribuirá la apuesta actual de la manera más conveniente entre los cartones activos.

Las combinaciones MESA y JOYA llevan a los juegos de bonus que se describirán más adelante.

4.7.2. JUEGO DE LOS COFRES.

Aparecerá sobre la pantalla inferior una escena con tres joyeros. El jugador elige uno de donde salen de 2 a 5 joyas de premio directo. El jugador puede elegir entre quedarse con el premio mostrado, o arriesgarse a una nueva opción. En este segundo caso podrá elegir uno de los dos cofres restantes, repitiéndose la situación de quedarse con el premio o arriesgarse al último cofre que mostrará el premio definitivo.

Los premios se muestran en créditos y pueden oscilar entre 10 y 80 veces la apuesta por cartón.

4.7.3. JUEGO DE LA RULETA.

Sobre una ruleta visible en un cuarto de círculo sobre la pantalla inferior, se distribuyen valores de multiplicadores de apuestas por cartón. El jugador podrá lanzar la ruleta que girará hasta detenerse, mostrando el multiplicador sorteado. El jugador tiene la opción de quedarse con el resultado u optar a una segunda opción, en cuyo caso volverá a lanzar la ruleta. Si el segundo resultado así obtenido tampoco es del gusto del jugador, este lanzará una tercera y definitiva vez la ruleta que mostrará el resultado de la jugada.

Por último, bien con el último de las multiplicaciones o con alguno de los anteriores validados por el jugador se obtiene el premio final multiplicando el multiplicador por la apuesta por cartón actual.

Los premios se muestran en créditos y pueden oscilar entre 12 y 100 veces la apuesta por cartón.





4.7.4. JUEGO DE LAS GEMAS DE NIVEL.

Cada vez que se obtiene un premio que incluya el número 5 se incrementa un punto de nivel. Cuando se alcancen los 100 puntos se incrementará un nivel que se denotará con una gema específica por nivel y se obtendrá un premio. Cuando se alcance el nivel máximo se volverá a cero y se empezarán los niveles. El jugador verá en la pantalla principal el nivel actual, así como el número de puntos ya acumulados en ese nivel.

EL premio por cada nivel, se obtendrá de un juego adicional, consistente en un “trilero” con tres premios a la vista. Los premios se ocultan tras tres figuras y el jugador elige una que será su premio.

Teniendo en cuenta los niveles de apuestas posibles, el premio de gema de nivel, puede oscilar entre 10 y 3000 veces la apuesta por cartón.

4.7.5. BOLAS EXTRAS

En ocasiones la máquina ofrece la posibilidad de comprar hasta un máximo de 11 bolas extra. El precio de cada bola extra será indicado por la máquina en cada momento. También la máquina puede ofrecer bolas extra de forma gratuita. Bastará con pulsar el botón BOLA EXTRA, para validar la compra. Se podrán comprar bolas extras siempre que el precio total de las bolas extras más el precio de la apuesta inicial, no supere el límite legal de 6 € o bien si la partida en curso ya registra premios en alguno de los cartones en juego, será posible gastar la cantidad ya conseguida en la compra de bolas extra.

4.7.6. SUPER BOLA

De manera aleatoria la máquina dará la opción al jugador de jugar una bola extra en la que puede elegir el número que desea que tenga. Para ello deberá elegir el número entre las configuraciones de premio que podría obtener con una bola más.

4.7.7. PREMIO PROGRESIVO.

Un tanto por ciento programable de las apuestas en los terminales de juego van a engrosar un monto progresivo, que podrá alcanzar el límite reglamentario que depende del número de máquinas conectadas al progresivo (6000 € por el número de máquinas). Tendrán opción al premio progresivo total los terminales con una apuesta por cartón superior a 0,60€. Para apuestas inferiores el jugador tendrá opción a una parte del monto total del progresivo que se indica en cada momento en el visor correspondiente. El premio se gana cuando se obtiene la configuración de mayor premio (bingo) sin bolas extra. Una vez pagado el premio el progresivo arranca con una cantidad inicial que se programará también en el sistema central que asume las funciones de control de progresivo.



4.7.8. PLAN DE PAGOS.

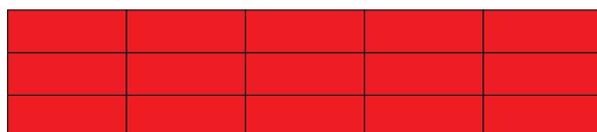
Los premios son los que siguen de mayor a menor, téngase en cuenta que sobre un cartón se puede pagar más de una combinación de premio, siempre y cuando la configuración de premio no esté completamente inmersa en una configuración mayor que se paga, es decir por ejemplo, con doble línea no se paga línea. Las cantidades expresan veces la apuesta en el cartón. El premio no podrá superar en ningún caso el límite legal establecido de 1000 veces la apuesta total.

Las configuraciones de premio aparecerán en la pantalla de juego. El desarrollo de las configuraciones múltiples se muestra en la pantalla de ayuda.

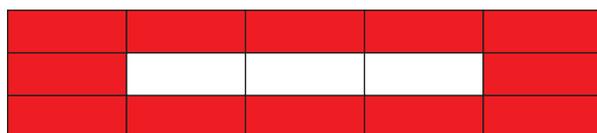
5 DIAMANTES DELUXE (expresado en créditos)	Para 1 ó 2 cartones	Para 3 cartones	Para 4 cartones
BINGO	1000	1500	2000
MARCO	750	750	750
DOBLE H	200	200	200
MESA	100+BONUS	100+BONUS	100+BONUS
U	100	100	100
DOBLE LINEA	100	100	100
DAMERO	40	40	40
JOYA	BONUS	BONUS	BONUS
TRIANGULOS	10	10	10
COLUMNAS	8	8	8
LÍNEA	3	3	3
V	3	3	3
V INVERTIDA	3	3	3

La descripción de las configuraciones de aciertos es la que sigue.

BINGO



MARCO

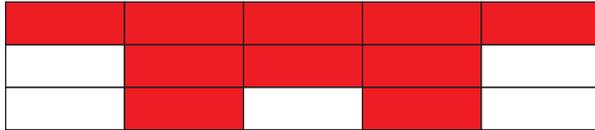




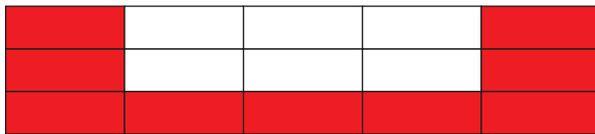
DOBLE HACHE



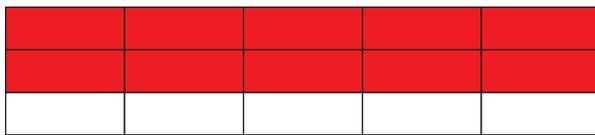
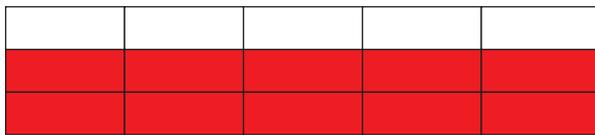
MESA



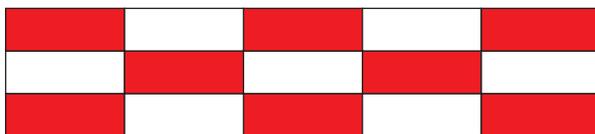
U



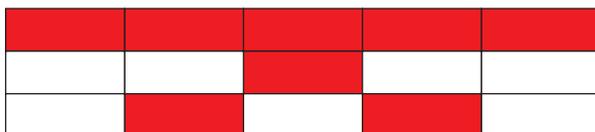
DOBLE LINEA



DAMERO



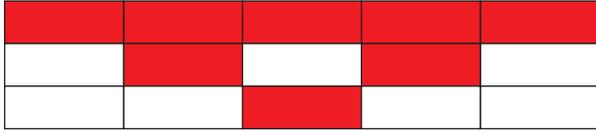
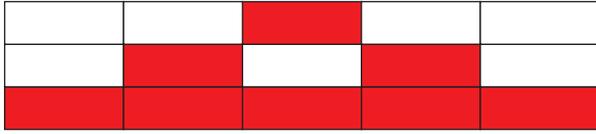
JOYA



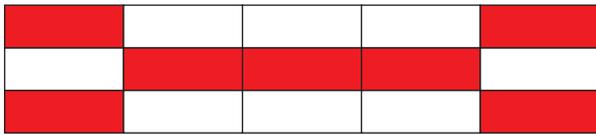
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



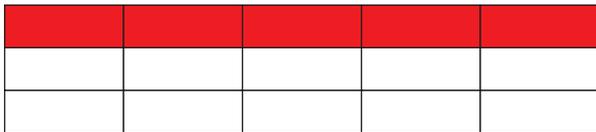
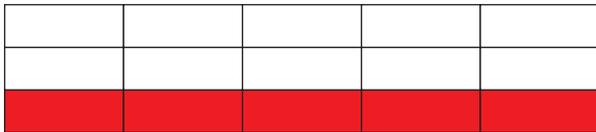
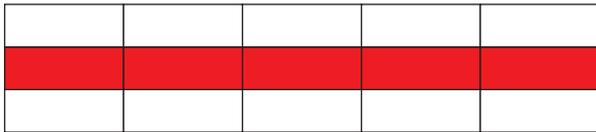
TRIÁNGULO



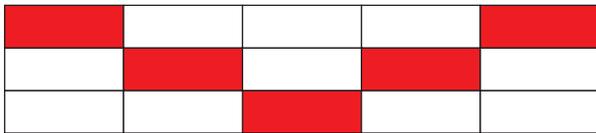
X



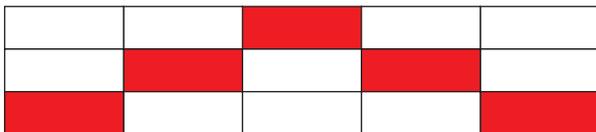
1 LINEA



V



V INVERTIDA



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





4.7.9. PANTALLAS DE JUEGO E INFORMACIÓN.

4.7.9.1. PANTALLA DE DEMOSTRACIÓN.

Se activa la pantalla cuando la máquina está en reposo sin créditos. Se mostrará el valor actual del progresivo.

4.7.9.2. PANTALLAS DEL JUEGO BÁSICO

La pantalla superior muestra de forma constante el valor del premio progresivo.

La pantalla inferior se distribuye en las zonas siguientes:

Zona de superior. Se muestra el plan de pagos y la cantidad del premio progresivo en cada instante.

Zona intermedia. Muestra los cuatro cartones de juego, y en la parte central los canales de salida de las bolas. También se mostrará la oferta de bolas extra.

Por debajo está el alojamiento de las bolas del sorteo.

Zona inferior. Por debajo está la barra de contadores, con los marcadores de APUESTA total, PREMIO y CRÉDITOS. Durante el juego de bolas extra puede aparecer sobre el contador apuesta un nuevo marcador ARRIESGADO. También se muestra la moneda que indica el valor actual del crédito. Pulsando sobre ella aparecen las diferentes opciones de este valor (0,05€; 0,10 € y 0,20€).



Pantalla superior



500,00€

JACKPOT NIVEL 0 DE 100

CARTÓN:2 APUESTA: 1

8	13	27	45	49
10	16	36	47	55
11	23	40	48	58

CARTÓN:3 APUESTA: 1

6	15	22	29	36
9	18	26	31	44
12	19	28	32	53

CARTÓN:4 APUESTA: 1

2	21	38	46	52
5	25	39	50	59
17	37	43	51	60

54 15 43 20 4 19 33

50 42 17 24 52 23 60 16

41 6 35 45 2 47 57

34 13 40 48 3 9 59 31

0.20€ APUESTA 4 ARRIESGADO PREMIO 3 CRÉDITOS 499

MENÚ CAMBIO DE JUEGO AUTO JUGAR

Pantalla principal

500,00€

JACKPOT NIVEL 0 DE 100

CARTÓN:1 APUESTA: 1

1	7	24	35	54
3	14	30	41	56
4	20	34	42	57

CARTÓN:2 APUESTA: 1

8	13	27	45	49
10	16	36	47	55
11	23	40	48	58

CARTÓN:4 APUESTA: 1

2	21	38	46	52
5	25	39	50	59
17	37	43	51	60

18 6 58 4 49 16 48

53 8 55 28 15 27 57 25

40 29 51 10 38 26 11

42 17 19 5 20 12 13 43

0.20€ APUESTA 4 ARRIESGADO PREMIO 3 CRÉDITOS 466

MENÚ CAMBIO DE JUEGO AUTO JUGAR

Compra de bolas extra





4.7.9.3. PANTALLAS DE JUEGOS DE BONUS



PANTALLA DE JUEGO DE LOS COFRES.



PANTALLA DEL JUEGO DE RULETA

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





PANTALLA DEL JUEGO GEMAS DE NIVEL

4.7.9.4. PANTALLAS DE INFORMACIÓN Y AYUDA



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco





JUEGO DE BONUS

Tendrá derecho a jugar a uno de los juegos de BONUS siempre que consiga la configuración indicada en el plan de pagos.



JOYEROS:
Se le ofrecen 3 joyeros que esconden 3 premios distintos. Deberá elegir uno y, si no queda conforme, podrá descartar su elección y podrá elegir otro de los 2 restantes. Si vuelve a rechazar el premio, se le mostrará el último joyero con la cantidad final de premio.



RULETA DE LA SUERTE:
Deberá pulsar 'juegue' o arrastrar con el dedo para lanzar la ruleta y obtener un premio, en el caso de no quedar conforme con la cantidad obtenida, tendrá la opción de poder descartar el resultado y realizar otro lanzamiento hasta un máximo de 3 intentos.

El mal funcionamiento de la máquina anula jugadas y premios. En ningún caso la máquina podrá pagar un premio por encima del máximo legalmente establecido.

Cambia el volumen de sonido del juego

Regula la frecuencia de las bolas extra

Cambia la velocidad de salida de las bolas

VOLUMEN

FRECUENCIA DE BOLAS

VELOCIDAD

Cambia el valor de las apuestas

Elige el número de apuestas

Parte del premio utilizada para pagar bolas extra

Premio acumulado

Cantidad disponible para jugar

Active o desactive el juego automático

MENÚ

APUESTA

ARRIESGADO

PREMIO

CRÉDITOS

CAMBIO DE JUEGO

AUTO

JUGAR

10.00€ JUEGOS COMUNES

EN LOS JUEGOS COMUNES INTERACTIVOS SE PUEDEN GANAR PREMIOS ADICIONALES.

PARA PODER PARTICIPAR EN EL JUEGO ES NECESARIO TENER AL COMIENZO UNA O MÁS LÍNEAS VERDES EN EL MARCADOR DE NIVEL. CUANTO MÁS SE JUEGUE AL JUEGO DEL BINGO, MAYOR SERÁ EL NIVEL.

LA PARTICIPACIÓN EN EL JUEGO ES GRATUITA. NO SE DESCUENTAN CRÉDITOS POR JUGAR A "JUEGOS COMUNES".



PARA PARTICIPAR ES NECESARIO OBTENER EN LA PARTIDA DOS CARTONES CON LA FIGURA DE PREMIO SMILEY, QUE ES LA SIGUIENTE:



UNA VEZ OBTENIDAS LAS DOS FIGURAS, CUANDO SE FINALICE LA PARTIDA, PODRÁ JUGAR A HAPPY JOY.

HABRÁ QUE PULSAR "JUEGUE" PARA QUE EL TOPO INTENTE ATRAPAR LOS BILLETES, Y CONSEGUIR MÁS PREMIO. CUANTAS MÁS VECES PULSEMOS "JUEGUE" MAYORES POSIBILIDADES TENDRÁ DE AUMENTAR SU PREMIO.



GANARÁ EL PREMIO EL PRIMER JUGADOR QUE CONSIGA GOLPEAR AL TOPO CON SU MARTILLO, PULSANDO EL BOTÓN "JUEGUE" O EL BOTÓN DEL PIÉ.



EN EL JUEGO DEL RIDE A PRIZE GANARÁ EL JUGADOR QUE CONSIGA QUE SU CABALLO LLEGUE EN PRIMERA POSICIÓN HACIÉNDOLE AVANZAR CON EL LANZAMIENTO DEL DADO.

¡SUERTE!

EL MAL FUNCIONAMIENTO ANULA JUGADAS Y PREMIOS.
EN NINGÚN CASO LA MAQUINA PODRÁ PAGAR POR ENCIMA DEL MÁXIMO REGLAMENTARIO ESTABLECIDO.



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

4.8. EUROPA.

4.8.1. JUEGO BÁSICO

Se muestran cinco cartones de bingo de 15 números por cartón en matriz de 3x5 de un total de 60 números, los números aparecen ordenados de izquierda a derecha en cada cartón. Los 60 números se reparten entre los cuatro cartones, y se repiten 15 de ellos al azar para completar los 75 números de los 5 cartones.

Los números de cada sorteo serán 30. Diferentes figuras con los números acertados dan lugar a las diferentes combinaciones de premio, según una tabla que se muestra.

El jugador podrá cambiar los cartones un número limitado de veces, mediante el botón CAMBIO DE CARTÓN, o tocando en la pantalla sobre cualquier cartón activo.

El precio unitario del crédito puede ser elegido por el jugador entre 0,05 €, 0,10 €, y 0,20€.

La apuesta mínima total es 0,25 €. Por otra parte se podrá apostar hasta un máximo de 6€ en total. El jugador mediante el botón APUESTAS va agregando apuestas a los cartones.

Las combinaciones PERIMETRO llevan a una pantalla de un "juego de bonus" llamado MARE NOSTRUM que se describe a continuación.

4.8.2. JUEGO MARE NOSTRUM

Con la combinación MARCO se paga un premio directo de 300 veces la apuesta por cartón, y además se accede a un juego de bonus.

Es un juego de 5 niveles, que se representan por 5 destinos o puertos a lo largo del mar Mediterráneo, a modo de singladura.

En cada destino, se muestran 5 opciones entre las que el jugador debe elegir.

El motivo elegido por el jugador, descubre el premio que guarda, o bien, indica que se pasa a otro nivel o puerto de destino. En el primer caso se marca el premio que se suma al premio base de la combinación antes de efectuar el pago y dar por terminada la jugada. En el segundo caso se cambia la escena a un nuevo destino con otras nuevas 5 opciones de selección. Así hasta el quinto nivel, donde todas las opciones ocultan premios de mayor nivel.

El premio máximo del juego es 600, que, sumado al premio directo de 300, implica un premio máximo por la combinación de perímetro de 900 veces la apuesta por cartón.

4.8.3. JUEGOS GRATIS

Con las combinaciones M y W se concede un premio fijo de 100 veces la apuesta por cartón.

Con una ruleta doble, se sortea el número de jugadas gratis entre 7 y 15 y un multiplicador que se aplicará a los premios que obtengamos en las partidas gratis, entre x3 y x8 para la combinación M, y entre 2 y 5 para la combinación W.

A continuación se desarrollan las partidas libres, con un cambio de fondo y destacando el multiplicador aplicable en la pantalla durante la secuencia.

Los premios obtenidos en la secuencia de partidas gratis, se acumulan al contador de premio en pantalla que parte de la cantidad inicial de la combinación de 100 veces la apuesta por cartón.





4.8.4. BOLAS EXTRAS

En ocasiones la máquina ofrece la posibilidad de comprar hasta un máximo de 11 bolas extra. El precio de cada bola extra será indicado por la máquina en cada momento. También la máquina puede ofrecer bolas extra de forma gratuita. Bastará con pulsar el botón BOLA EXTRA, para validar la compra. Se podrán comprar bolas extras siempre que el precio total de las bolas extras más el precio de la apuesta inicial, no supere el límite legal de 6 € o bien si la partida en curso ya registra premios en alguno de los cartones en juego, será posible gastar la cantidad ya conseguida en la compra de bolas extra.

4.8.5. SUPER BOLA

De manera aleatoria la máquina dará la opción al jugador de jugar una bola extra en la que puede elegir el número que desea que tenga. Para ello deberá elegir el número entre las configuraciones de premio que podría obtener con una bola más.

4.8.6. PREMIO PROGRESIVO.

Un tanto por ciento programable de las apuestas en los terminales de juego van a engrosar un monto progresivo, que podrá alcanzar el límite reglamentario que depende del número de máquinas conectadas al progresivo (6000 € por el número de máquinas). Tendrán opción al premio progresivo total los terminales con una apuesta por cartón superior a 0,60€. Para apuestas inferiores el jugador tendrá opción a una parte del monto total del progresivo que se indica en cada momento en el visor correspondiente. El premio se gana cuando se obtiene la configuración de mayor premio (bingo) sin bolas extra. Una vez pagado el premio el progresivo arranca con una cantidad inicial que se programará también en el sistema central que asume las funciones de control de progresivo.

4.8.7. PLAN DE PAGOS.

Los premios son los que siguen de mayor a menor, téngase en cuenta que sobre un cartón se puede pagar más de una combinación de premio, siempre y cuando la configuración de premio no esté completamente inmersa en una configuración mayor que se paga, es decir por ejemplo, con doble línea no se paga línea. Las cantidades expresan veces la apuesta en el cartón. El premio no podrá superar en ningún caso el límite legal establecido de 1000 veces la apuesta total.

Las configuraciones de premio aparecerán en la pantalla de juego. El desarrollo de las configuraciones múltiples se muestra en la pantalla de ayuda.

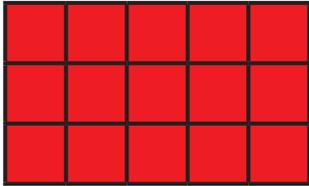
EUROPA	Créditos
BINGO	1500
MARCO	300 + BONUS
DOBLE H	400
CARAMELO	250
M y W	100 + JUEGOS LIBRES
H	100
DOBLE LÍNEA	40
DAMERO	40
DIAPASÓN y D. INV.	12
CRUZ	8
v y ^	4
LÍNEA	2

Los premios están expresados en veces la apuesta por cartón.

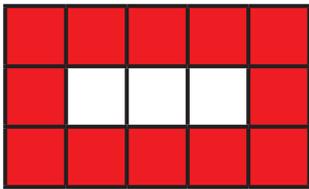


La descripción de las configuraciones de aciertos es la que sigue.

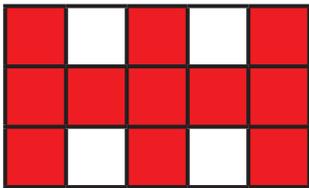
BINGO



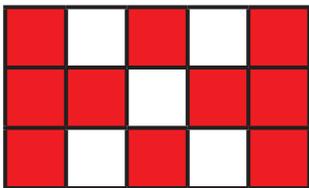
MARCO



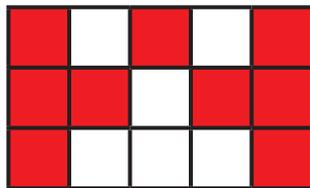
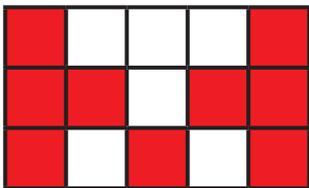
DOBLE H



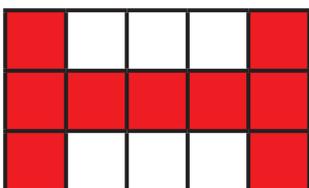
CARAMELO



M y W



H

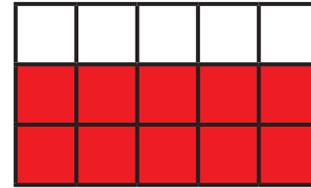
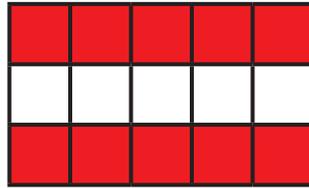
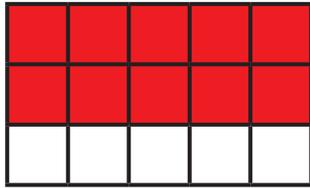


Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco

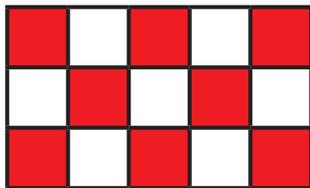




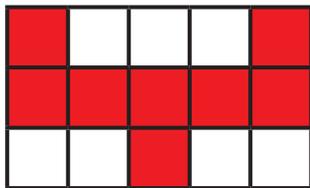
DOBLE LÍNEA



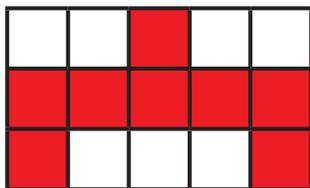
DAMERO



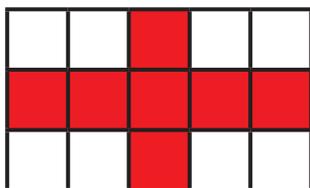
DIAPASÓN



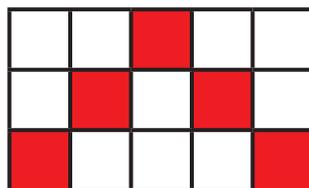
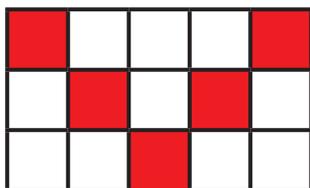
DIAPASÓN INVERTIDO



CRUZ



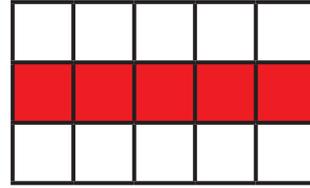
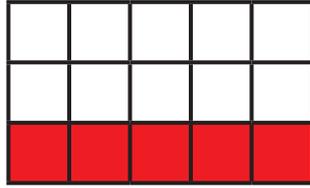
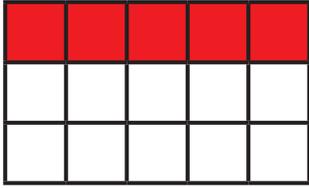
V Y V INVERTIDA (Λ)



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



LÍNEA



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





4.8.8. PANTALLAS DE JUEGO E INFORMACIÓN

4.8.8.1. PANTALLA DE DEMOSTRACIÓN.

Se activa la pantalla cuando la máquina está en reposo sin créditos. Se mostrará el valor actual del progresivo.

4.8.8.2. PANTALLA DEL JUEGO BÁSICO.

La pantalla superior muestra de forma constante el valor del premio progresivo.

La pantalla inferior se distribuye en las zonas siguientes:

Zona de superior. Se muestra el plan de pagos y la cantidad del premio progresivo en cada instante.

Zona intermedia. Muestra los cinco cartones de juego, y en la parte central los canales de salida de las bolas. También se mostrará la oferta de bolas extra.

Por debajo está el alojamiento de las bolas del sorteo.

Zona inferior. Por debajo está la barra de contadores, con los marcadores de APUESTA total, PREMIO y CRÉDITOS. Durante el juego de bolas extra puede aparecer sobre el contador apuesta un nuevo marcador ARRIESGADO. También se muestra la moneda que indica el valor actual del crédito. Pulsando sobre ella aparecen las diferentes opciones de este valor (0,05€; 0,10 € y 0,20€).



Pantalla superior

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





Pantalla principal



Juegos gratis





Compra de bolas extras

4.8.8.3. PANTALLAS DE JUEGOS DE BONUS.



Pantalla de sorteo de juegos gratis





MARE NOSTRUM: puertos



MARE NOSTRUM: Objetos seleccionables

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco





MARE NOSTRUM: Premios

4.8.8.4. PANTALLAS DE INFORMACIÓN Y AYUDA.



Este documento contiene información exclusiva y derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



JUEGO DE BONUS

Tendrás derecho a jugar al BONUS cuando, sobre alguno de los cartones, aparezca la combinación de PERÍMETRO.

Aventúrate en este fantástico viaje en el que visitaremos los puertos más importantes del Mar Mediterráneo. Con ayuda de un barco mercante nos adentraremos en hasta 5 históricos puertos. En cada uno de estos puertos podremos elegir un objeto de 5 posibles claramente indicados. Cada uno de estos objetos esconde un interesante tesoro que puede ser un premio o un pase para viajar al siguiente puerto, lo que nos permitirá optar a mejores premios.




JUEGOS GRATIS

Tendrás derecho al sorteo de JUEGOS GRATIS cuando, sobre alguno de los cartones, aparezca la combinación de M o W.

El sorteo de JUEGOS GRATIS se realizará usando una ruleta doble. La ruleta exterior indica el número de juegos gratis sobre el que se aplicará el multiplicador obtenido en la ruleta interior. El número total de juegos gratis disponibles será el indicado en un marcador claramente visible en pantalla.




El mal funcionamiento de la máquina anula jugadas y premios. En ningún caso la máquina podrá pagar un premio por encima del máximo legalmente establecido.

Cambia el volumen de sonido del juego



VOLUMEN

Con la barra en verde puedes participar en los JUEGOS COMUNES

Cambia el valor de las apuestas

Regula la frecuencia de las bolas extra



FRECUENCIA DE BOLAS

Elija el número de apuestas

Cambia la velocidad de salida de las bolas



VELOCIDAD

Pulse aquí o el botón de pie para dar comienzo a la partida

Active o desactive el juego automático

DEMO

MENÚ

0.20€

APUESTA

ARRIESGADO

PREMIO

CRÉDITOS

CAMBIO DE JUEGO

AUTO

JUGAR



10.00€ €

JUEGOS COMUNES

EN LOS JUEGOS COMUNES INTERACTIVOS SE PUEDEN GANAR PREMIOS ADICIONALES.

PARA PODER PARTICIPAR EN EL JUEGO ES NECESARIO TENER AL COMIENZO UNA O MÁS LÍNEAS VERDES EN EL MARCADOR DE NIVEL. CUANTO MÁS SE JUEGUE AL JUEGO DEL BINGO, MAYOR SERÁ EL NIVEL.

LA PARTICIPACIÓN EN EL JUEGO ES GRATUITA. NO SE DESCUENTAN CRÉDITOS POR JUGAR A "JUEGOS COMUNES".

Happy Joy Joy

PARA PARTICIPAR ES NECESARIO OBTENER EN LA PARTIDA DOS CARTONES CON LA FIGURA DE PREMIO SMILEY, QUE ES LA SIGUIENTE:



UNA VEZ OBTENIDAS LAS DOS FIGURAS, CUANDO SE FINALICE LA PARTIDA, PODRÁ JUGAR A HAPPY JOY.

HABRÁ QUE PULSAR "JUEGUE" PARA QUE EL TOPO INTENTE ATRAPAR LOS BILLETES, Y CONSEGUIR MÁS PREMIO. CUANTAS MÁS VECES PULSEMOS "JUEGUE" MAYORES POSIBILIDADES TENDRÁ DE AUMENTAR SU PREMIO.

ATRAPA EL TOPO

GANARÁ EL PREMIO EL PRIMER JUGADOR QUE CONSIGA GOLPEAR AL TOPO CON SU MARTILLO, PULSANDO EL BOTÓN "JUEGUE" O EL BOTÓN DEL PIÉ.

RIDE TO PRIZE

EN EL JUEGO DEL RIDE A PRIZE GANARÁ EL JUGADOR QUE CONSIGA QUE SU CABALLO LLEGUE EN PRIMERA POSICIÓN HACIÉNDOLE AVANZAR CON EL LANZAMIENTO DEL DADO.

¡SUERTE!

EL MAL FUNCIONAMIENTO ANULA JUGADAS Y PREMIOS.
EN NINGÚN CASO LA MÁQUINA PODRÁ PAGAR POR ENCIMA DEL MÁXIMO REGLAMENTARIO ESTABLECIDO.








4.9. LA PARCA.

4.9.1. JUEGO BÁSICO

Se muestran cuatro cartones de bingo de 15 números por cartón en matriz 3x5, los números en el cartón están ordenados de arriba abajo y de izquierda a derecha. En el bombo se introducen 60 números con cuatro colores diferentes. El jugador podrá elegir jugar a uno, dos tres o cuatro cartones y podrá cambiar estos un número limitado de veces. Los números de cada sorteo serán 30 extracciones que se mostrarán sobre la pantalla de juego.

Diferentes figuras con los números acertados dan lugar a las diferentes combinaciones de premio, según una tabla que se muestra.

El jugador podrá cambiar los cartones un número limitado de veces, mediante el botón CAMBIO DE CARTÓN, o tocando en la pantalla sobre cualquier cartón activo.

El precio unitario del crédito puede ser elegido por el jugador entre 0,05 €, 0,10 €, y 0,20€.

La apuesta mínima total es 0,20 €. Por otra parte se podrá apostar hasta un máximo de 6€ en total. El jugador mediante el botón APUESTAS va agregando apuestas a los cartones.

Las combinaciones MARCO llevan a una pantalla de un "juego de bonus" llamado PEQUEÑA LOTERÍA que se describe a continuación.

El segundo juego de Bonus denominado CLAVE DE COLOR se va desarrollando durante el juego, cada vez que se obtiene la combinación COLUMNAS.

4.9.2. JUEGO DE LA PEQUEÑA LOTERÍA

El jugador al conseguir la figura MARCO en los cartones, entrará en el juego adicional. En el cartón en que se haya conseguido la figura que da paso al juego de bono.

El juego de bono consistirá en la extracción de cuatro bolas del bombo. El jugador puede pulsar el botón JUGAR con lo que se pondrá en marcha el bombo para extraer una bola. Las bolas que se van extrayendo se quedan marcadas en pantalla. Si al extraer una bola del bombo se repite una de las bolas extraídas anteriormente en el juego de bonus, se desechará y se repite la extracción.

Si el jugador no realizara ninguna acción, transcurridos 15 segundos desde el lanzamiento de la última bola, automáticamente se activará el mecanismo del bombo para realizar una nueva extracción.

En pantalla aparecerán los premios otorgados dependiendo del número de bolas que coincidan con alguna de las cartas presentadas en el bono.

Si la combinación de Bono aparece en dos cartones, se dará la opción del juego de bonus en dos ocasiones.

Al finalizar las cuatro extracciones en pantalla aparecerá un cuadro resumen de la partida, indicando el premio obtenido en el juego básico, el premio obtenido en el bono y el total obtenido en la partida

LA PEQUEÑA LOTERÍA	
(expresado en veces la apuesta por cartón)	
ACIERTOS	PREMIOS
4	1000
3	500
2	400
1	200
NINGUNO	300



4.9.3. CLAVE DE COLOR

Cada vez que se obtiene la combinación COLUMNAS se extrae una bola del bombo real

Se hace coincidir un rango de números con un color. Seis números por color

Bolas de 1 al 6 COLOR ROJO

Bolas del 7 al 12 COLOR AZUL

Bolas del 13 al 18 COLOR AMARILLO

Bolas del 19 al 24 COLOR VERDE

Bolas del 25 al 30 COLOR VIOLETA

Cada vez que extremos una bola se marca su correspondiente color en el marcador de pantalla habilitado para el juego constantemente.

Así con 5 extracciones obtenemos una clave de color.

Habrà una clave de color para cada apuesta por cartón. Y por cada denominación seleccionada.

El plan de pago para cuando se completan los cinco colores o bolas extraídas, dependerá del número de colores de la combinación.

CLAVE DE COLOR (expresado en veces la apuesta por cartón)	PREMIOS
1 COLOR	500
2 COLORES	100
3 COLORES	50
4 COLORES	30
5 COLORES	20

4.9.4. BOLAS EXTRAS.

En ocasiones la máquina ofrece la posibilidad de comprar hasta un máximo de 10 bolas extra. El precio de cada bola extra será indicado por la máquina en cada momento. También la máquina puede ofrecer bolas extra de forma gratuita. Bastará con pulsar el botón BOLA EXTRA, para validar la compra. Se podrán comprar bolas extras siempre que el precio total de las bolas extras más el precio de la apuesta inicial, no supere el límite legal de 6 € o bien si la partida en curso ya registra premios en alguno de los cartones en juego, será posible gastar la cantidad ya conseguida en la compra de bolas extra.

4.9.5. SUPER BOLA.

De manera aleatoria la máquina dará la opción al jugador de jugar una bola extra en la que puede elegir el número que desea que tenga. Para ello deberá elegir el número entre las configuraciones de premio que podría obtener con una bola más.

4.9.6. RETENCIÓN.

Cuando la máquina dispone, se le da al jugador la posibilidad de retener uno de los cartones con los que ha jugado, para la próxima partida.

El jugador elige el cartón que desea retener pulsando sobre él.

- Las condiciones que deben darse para dar posibilidad de retención son:
- Que haya más de un cartón activo (para que no se repita el mismo sorteo).
- Que no haya premio en ningún cartón activo.
- Que no se haya jugado ninguna bola extra, ni ningún traslade.
- Que en la partida anterior no haya ningún cartón retenido.





4.9.7. TRASLADE LA BOLA.

Se le da al jugador cierto número de traslades. El sorteo de 30 bolas se trunca para dejar tantas bolas como traslades sortea.

En cada traslade sale una bola de un color y el jugador puede elegir un número de ese color que no haya salido todavía.

Se remarcan sobre los cartones los números que el jugador puede elegir, del mismo color que la bola de referencia.

Una locución y un mensaje en pantalla, invita al jugador a elegir uno de los números.

EL jugador toca sobre un número y este sale como si fuese otra bola del sorteo, decrementando el número de traslades.

4.9.8. PREMIO PROGRESIVO.

Un tanto por ciento programable de las apuestas en los terminales de juego van a engrosar un monto progresivo, que podrá alcanzar el límite reglamentario que depende del número de máquinas conectadas al progresivo (6000 € por el número de máquinas). Tendrán opción al premio progresivo total los terminales con una apuesta por cartón superior a 0,60€. Para apuestas inferiores el jugador tendrá opción a una parte del monto total del progresivo que se indica en cada momento en el visor correspondiente. El premio se gana cuando se obtiene la configuración de mayor premio (bingo) sin bolas extra. Una vez pagado el premio el progresivo arranca con una cantidad inicial que se programará también en el sistema central que asume las funciones de control de progresivo.

4.9.9. PLAN DE PAGOS.

Los premios son los que siguen de mayor a menor, téngase en cuenta que sobre un cartón se puede pagar más de una combinación de premio, siempre y cuando la configuración de premio no esté completamente inmersa en una configuración mayor que se paga, es decir por ejemplo, con doble línea no se paga línea. Las cantidades expresan veces la apuesta en el cartón. El premio no podrá superar en ningún caso el límite legal establecido de 1000 veces la apuesta total.

Las configuraciones de premio aparecerán en la pantalla de juego. El desarrollo de las configuraciones múltiples se muestra en la pantalla de ayuda.

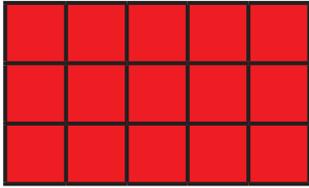
LA PARCA (expresado en créditos)	Para 1 ó 2 cartones	Para 3 cartones	Para 4 cartones
BINGO	1000	1500	2000
EXTRA	1000	1000	1000
MARCO	BONUS	BONUS	BONUS
DOBLE I	400	400	400
CARAMELO	200	200	200
M o W	100	100	100
DOBLE LINEA	100	100	100
DAMERO	40	40	40
COLUMNAS	30+CLAVE DE COLOR	30+CLAVE DE COLOR	30+CLAVE DE COLOR
TRIANGULO	12	10	10
T	10	8	8
LÍNEA	3	3	3
V INVERTIDA	3	3	3

Los premios están expresados en veces la apuesta por cartón.

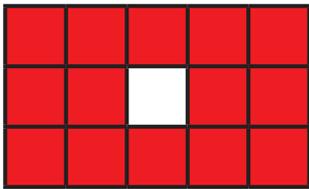


La descripción de las configuraciones de aciertos es la que sigue.

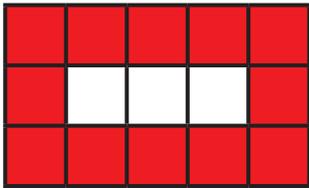
BINGO



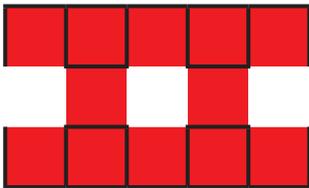
EXTRA



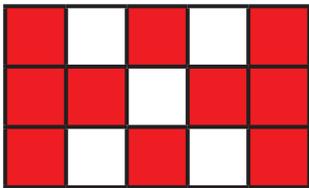
MARCO



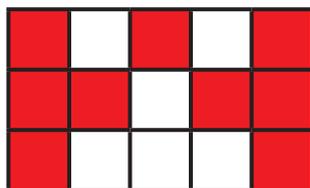
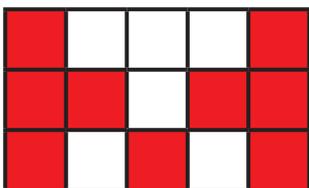
DOBLE I



CARAMELO



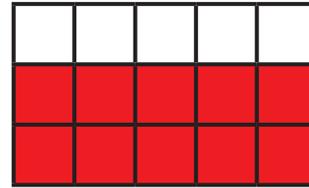
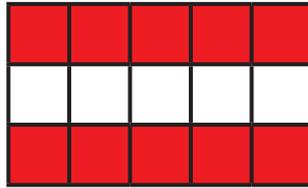
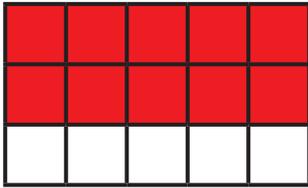
M y W



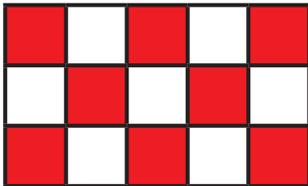
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



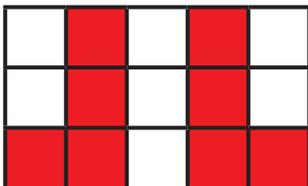
DOBLE LÍNEA



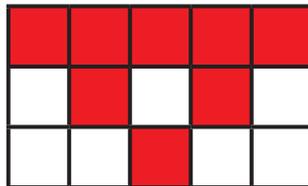
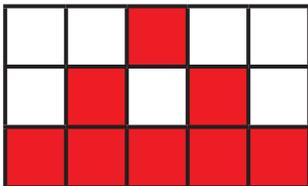
DAMERO



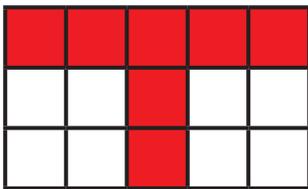
COLUMNAS



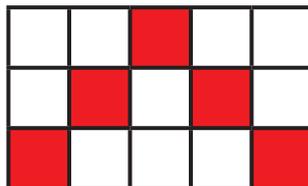
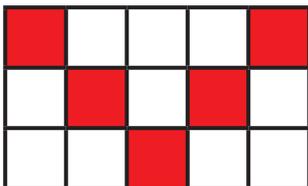
TRIÁNGULOS



T



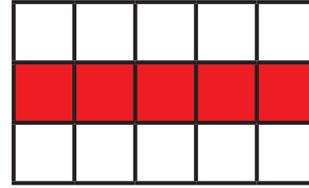
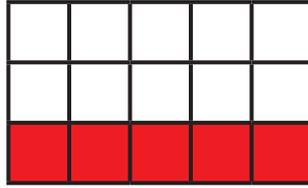
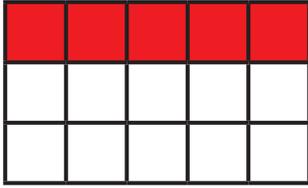
V Y V INVERTIDA (Λ)



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



LÍNEA



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





4.9.9. PANTALLAS DE JUEGO E INFORMACIÓN

4.9.9.1. PANTALLA DE DEMOSTRACIÓN.

Se activa la pantalla cuando la máquina está en reposo sin créditos. Se mostrará el valor actual del progresivo.

4.9.9.2. PANTALLA DEL JUEGO BÁSICO.

La pantalla superior muestra de forma constante el valor del premio progresivo.

La pantalla inferior se distribuye en las zonas siguientes:

Zona de superior. Se muestra el plan de pagos y la cantidad del premio progresivo en cada instante.

Zona intermedia. Muestra los cuatro cartones de juego, y en la parte central los canales de salida de las bolas. También se mostrará la oferta de bolas extra.

Por debajo está el alojamiento de las bolas del sorteo.

Zona inferior. Por debajo está la barra de contadores, con los marcadores de APUESTA total, PREMIO y CRÉDITOS. Durante el juego de bolas extra puede aparecer sobre el contador apuesta un nuevo marcador ARRIESGADO. También se muestra la moneda que indica el valor actual del crédito. Pulsando sobre ella aparecen las diferentes opciones de este valor (0,05€; 0,10 € y 0,20€).



Pantalla superior



JACKPOT 1.593,59€

TODAS LAS CANTIDADES MOSTRADAS EN CRÉDITOS

GANA 3

3	21	29	43	48
8	25	30	45	50
17	27	41	46	60

CARTÓN 3 APUESTA 1

1	13	22	35	51
4	16	23	38	56
5	20	26	40	59

CARTÓN 2 APUESTA 1

6	10	15	37	47
7	12	31	42	55
9	14	32	44	57

CARTÓN 4 APUESTA 1

2	19	33	39	53
11	24	34	49	54
18	28	36	52	58

LA PARCA

55 22 50 17 28 8 43 48 14 30 58 37 46 56 53 4
39 31 12 45 49 34 23 9 13 1 51 32 25 38

16

MENÚ 0,05€ APUESTA 4 ARRIESGADO PREMIO 3 CRÉDITOS + 10470 CAMBIO DE JUEGO AUTO JUGAR

Pantalla principal

JACKPOT 1.593,47€

TODAS LAS CANTIDADES MOSTRADAS EN CRÉDITOS

GANA 6

3	21	29	43	48
8	25	30	45	50
17	27	41	46	60

CARTÓN 1 APUESTA 1

1	13	22	35	51
4	16	23	38	56
5	20	26	40	59

CARTÓN 2 APUESTA 1

6	10	15	37	47
7	12	31	42	55
9	14	32	44	57

CARTÓN 4 APUESTA 1

2	19	33	39	53
11	24	34	49	54
18	28	36	52	58

LA PARCA

BOLA EXTRA 41

55 54 56 6 23 38 32 16 00

49 42 10 60 14 2 43 26 31 48 30 29 53 27 13 20
15 11 17 25 59 7 19 28 4 40 33 51 1 34

16

MENÚ 0,05€ APUESTA 4 ARRIESGADO PREMIO 6 CRÉDITOS + 10465 CAMBIO DE JUEGO AUTO JUGAR

Compra de bolas extras



4.9.9.3. PANTALLAS DE JUEGOS DE BONUS.



Juego de los colores



Plan de ganancias del juego de los colores

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





Juego de la pequeña lotería

4.9.9.4. PANTALLAS DE INFORMACIÓN Y AYUDA.



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco





TRASLADE

Durante el sorteo de bolas se le dará la opción de elegir hasta las 6 últimas bolas del sorteo. Cuando esté jugando Traslade se indicará mediante un contador cuántos cambios tiene disponible. En cada Traslade sale una bola de un color sin numerar, y se le dará la opción de elegir un número de ese color que no haya salido todavía. Se remarcarán sobre los cartones los números que puede elegir, siendo estos del mismo color que la bola de referencia. Al tocar un número saldrá dicha bola, pasando a formar parte del sorteo. Cuando uno de los números dé lugar a un premio se le indicará haciendo parpadear la casilla, de este modo quedará más clara dicha situación.

RETENCIÓN

Si en la partida actual no ha ganado ningún premio y no ha jugado bolas extras, aleatoriamente se le dará la opción de retener los números de uno de los cartones para la próxima partida. La siguiente partida tendrá en cuenta los números retenidos por lo que tendrá más opciones de obtener uno de los premios. Puede seleccionar el cartón a retener pulsando directamente sobre este en la pantalla, o mediante el botón "JUEGUE" cuando el cartón deseado esté parpadeando.

El mal funcionamiento de la máquina anula jugadas y premios. En ningún caso la máquina podrá pagar un premio por encima del máximo legalmente establecido.

Cambia el volumen de sonido del juego

VOLUMEN

Regula la frecuencia de las bolas extra

FRECUENCIA DE BOLAS

Cambia la velocidad de salida de las bolas

VELOCIDAD

Pulse aquí o el botón de pie para dar comienzo a la partida

ARGO AUTO

Con la barra en verde puedes participar en los JUEGOS COMUNES

MENÚ

Cambia el valor de las apuestas

0.05€

APUESTA

Elija el número de apuestas

ARRIESGADO

Parte del premio utilizado para pagar bolas extras

PREMIO

Premio acumulado

CRÉDITOS

Cantidad disponible para jugar

CAMBIO DE JUEGO

Activo o desactive el juego automático

AUTO

JUGAR

LA PEQUEÑA LOTERÍA

Tendrá derecho a jugar al BONUS cuando, sobre alguno de los cartones, aparezca la combinación de PERÍMETRO. Al inicio del juego se sortean 16 cartas de entre 30 posibles, numeradas del 1 al 30. Se sortearán, una a una, 4 bolas. Si el número de la bola extraída se corresponde con el de alguna de las cartas disponibles en el tablero, se considerará un acierto. En el caso de que la bola extraída haya salido anteriormente durante el juego de bonus, se repetirá el sorteo hasta obtener una bola que no esté repetida. Consiga 4 aciertos para ganar el mejor premio.

BOLA DE COLOR

Tendrá derecho al juego de BOLA DE COLOR cuando, sobre alguno de los cartones, aparezca la combinación de COLUMNAS. La combinación de COLUMNAS le permite acceder al juego BOLA DE COLOR al final de la partida. Se sorteará una bola de color de entre 5 posibles. Una vez que se ha sorteado la 5ª bola de color, obtendrá un premio que dependerá del número de colores diferentes que haya acumulado entre las 5 bolas. El juego BOLA DE COLOR es visible en pantalla durante todas las fases del juego. Pulse sobre alguna de las bolas para visualizar una tabla resumen con los premios a los que está optando en ese momento.

El mal funcionamiento de la máquina anula jugadas y premios. En ningún caso la máquina podrá pagar un premio por encima del máximo legalmente establecido.

Cambia el volumen de sonido del juego

VOLUMEN

Regula la frecuencia de las bolas extra

FRECUENCIA DE BOLAS

Cambia la velocidad de salida de las bolas

VELOCIDAD

Pulse aquí o el botón de pie para dar comienzo a la partida

ARGO AUTO

Con la barra en verde puedes participar en los JUEGOS COMUNES

MENÚ

Cambia el valor de las apuestas

0.05€

APUESTA

Elija el número de apuestas

ARRIESGADO

Parte del premio utilizado para pagar bolas extras

PREMIO

Premio acumulado

CRÉDITOS

Cantidad disponible para jugar

CAMBIO DE JUEGO

Activo o desactive el juego automático

AUTO

JUGAR

Este documento contiene información exclusiva y confidencial a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



36.15€ €

JUEGOS COMUNES

EN LOS JUEGOS COMUNES INTERACTIVOS SE PUEDEN GANAR PREMIOS ADICIONALES.

PARA PODER PARTICIPAR EN EL JUEGO ES NECESARIO TENER AL COMIENZO UNA O MÁS LÍNEAS VERDES EN EL MARCADOR DE NIVEL. CUANTO MÁS SE JUEGUE AL JUEGO DEL BINGO, MAYOR SERÁ EL NIVEL.

LA PARTICIPACIÓN EN EL JUEGO ES GRATUITA. NO SE DESCUENTAN CRÉDITOS POR JUGAR A "JUEGOS COMUNES".

Happy Joy Joy

PARA PARTICIPAR ES NECESARIO OBTENER EN LA PARTIDA DOS CARTONES CON LA FIGURA DE PREMIO SMILEY, QUE ES LA SIGUIENTE:

😊	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X

UNA VEZ OBTENIDAS LAS DOS FIGURAS, CUANDO SE FINALICE LA PARTIDA, PODRÁ JUGAR A HAPPY JOY.

HABRÁ QUE PULSAR "JUEGUE" PARA QUE EL TOPO INTENTE ATRAPAR LOS BILLETES, Y CONSEGUIR MÁS PREMIO. CUANTAS MÁS VECES PULSEMOS "JUEGUE" MAYORES POSIBILIDADES TENDRÁ DE AUMENTAR SU PREMIO.

ATRAPA TOPO

GANARÁ EL PREMIO EL PRIMER JUGADOR QUE CONSIGA GOLPEAR AL TOPO CON SU MARTILLO, PULSANDO EL BOTÓN "JUEGUE" O EL BOTÓN DEL PIÉ.

RIDE A PRIZE

EN EL JUEGO DEL RIDE A PRIZE GANARÁ EL JUGADOR QUE CONSIGA QUE SU CABALLO LLEGUE EN PRIMERA POSICIÓN HACIÉNDOLE AVANZAR CON EL LANZAMIENTO DEL DADO.

¡SUERTE!

EL MAL FUNCIONAMIENTO ANULA JUGADAS Y PREMIOS.
EN NINGÚN CASO LA MAQUINA PODRÁ PAGAR POR ENCIMA DEL MÁXIMO REGLAMENTARIO ESTABLECIDO.



4.10. CONECTA BINGO.

4.10.1. JUEGO BÁSICO

Se muestran cuatro cartones de bingo de 15 números por cartón en matriz de 3x5 de un total de 60 números, los números aparecen ordenados de izquierda a derecha.

Los números de cada sorteo serán 30. Diferentes figuras con los números acertados dan lugar a las diferentes combinaciones de premio, según una tabla que se muestra.

El jugador podrá elegir jugar a uno, dos, tres o cuatro cartones actuando sobre la pantalla táctil, y podrá cambiar estos un número limitado de veces, mediante el botón CAMBIO DE CARTÓN, o tocando en la pantalla sobre cualquier cartón activo.

El precio unitario de la apuesta puede ser elegido por el jugador entre 0,05 €; 0,10 €, y 0,20€.

La apuesta mínima total es 0,20 €, en un solo cartón o repartida entre varios. Por otra parte se podrá apostar hasta un máximo de 6€ en total, también en un solo cartón o repartida entre varios.

El jugador mediante el botón APUESTAS va agregando apuestas a los cartones desplegados, en caso de variar los cartones a jugar, la máquina distribuirá la apuesta actual de la manera más conveniente entre los cartones activos.

Las configuraciones de premio pueden dar lugar a “conexiones” entre cartones cuando las líneas de marcado de las combinaciones de premio dan continuidad con otra combinación en otro cartón a través de los conectores dibujados entre los cartones.

Cuando se produce cualquier tipo de conexión de premios entre los cartones se accede al juego de bonus. La máquina mostrará uno de los siguientes posibles juegos:

4.10.2. JUEGO DEL TRILERO.

Aparecerán sobre una ventana superpuesta a los cartones de la pantalla tres bolas de bingo en los que se mostrarán tres premios. Dichos premios se barajan de forma que el jugador elija uno de los bornes. El premio que obtenga será el que se oculte en el borne elegido

4.10.3. JUEGO SUMA PREMIOS.

Aparecerán sobre una ventana superpuesta a los cartones de la pantalla cinco bolas de bingo. El jugador elegirá tres de ellas. El premio que obtenga será la suma de los premios que haya en cada bola escogida.

4.10.4. JUEGO PICK UNTIL STOP.

Aparecerán sobre una ventana superpuesta a los cartones de la pantalla siete bolas de bingo. El jugador irá eligiendo bolas hasta que encuentre el símbolo que detiene el juego.

4.10.5. BOLAS EXTRAS.

En ocasiones la máquina ofrece la posibilidad de comprar hasta un máximo de 11 bolas extra. El precio de cada bola extra será indicado por la máquina en cada momento. También la máquina puede ofrecer bolas extra de forma gratuita. Bastará con pulsar el botón BOLA EXTRA, para validar la compra. Se podrán comprar bolas extras siempre que el precio total de las bolas extras más el precio de la apuesta inicial, no supere el límite legal de 6 € o bien si la partida en curso ya registra premios en alguno de los cartones en juego, será posible gastar la cantidad ya conseguida en la compra de bolas extra.



4.10.6. SUPER BOLA.

De manera aleatoria la máquina dará la opción al jugador de jugar una bola extra en la que puede elegir el número que desea que tenga. Para ello deberá elegir el número entre las configuraciones de premio que podría obtener con una bola más.

4.10.7. PREMIO PROGRESIVO.

Un tanto por ciento programable de las apuestas en los terminales de juego van a engrosar un monto progresivo, que podrá alcanzar el límite reglamentario que depende del número de máquinas conectadas al progresivo (6000 € por el número de máquinas). Tendrán opción al premio progresivo total los terminales con una apuesta por cartón superior a 0,60€. Para apuestas inferiores el jugador tendrá opción a una parte del monto total del progresivo que se indica en cada momento en el visor correspondiente. El premio se gana cuando se obtiene la configuración de mayor premio (bingo) sin bolas extra. Una vez pagado el premio el progresivo arranca con una cantidad inicial que se programará también en el sistema central que asume las funciones de control de progresivo

4.10.8. PLAN DE PAGOS.

Los premios son los que siguen de mayor a menor, téngase en cuenta que sobre un cartón se puede pagar más de una combinación de premio, siempre y cuando la configuración de premio no esté completamente inmersa en una configuración mayor que se paga, es decir por ejemplo, con doble línea no se paga línea. Las cantidades expresan veces la apuesta en el cartón. El premio no podrá superar en ningún caso el límite legal establecido de 1000 veces la apuesta total.

Las configuraciones de premio aparecerán en la pantalla de juego. El desarrollo de las configuraciones múltiples se muestra en la pantalla de ayuda.

CONECTA BINGO (expresado en créditos)	Para 1 ó 2 cartones	Para 3 cartones	Para 4 cartones
BINGO	1.000	1.500	2.000
EXTRA	1.000	1.000	1.000
MARCO	500	500	500
DOBLE I	400	400	400
CARAMELO	200	200	200
W	100	100	100
M	100	100	100
DOBLE LÍNEA	100	100	100
DOBLE LÍNEA	100	100	100
DOBLE LÍNEA	100	100	100
H	50	50	50
COLUMNAS	50	50	50
DAMERO	40	40	40
TRIÁNGULO	15	15	15
TRIÁNGULO	15	15	15
CRUZ	10	10	10
V	3	3	3
V INVERTIDA	3	3	3
1 LÍNEA	2	2	2
1 LÍNEA	2	2	2
1 LÍNEA	2	2	2





La descripción de las configuraciones de aciertos con las direcciones de conexión, es la que sigue.

BINGO

□	□	□	□	□
□	□	□	□	□
□	□	□	□	□

EXTRA

▲▲▲	▲	□	▲	▲▲▲
□	□	□	□	□
▲▲▼	▼	□	▼	▼▲▲

MARCO

▲▲	□	□	□	▲▲
□	□	□	□	□
▼▼	□	□	□	▼▼

DOBLE I

▲▲	▲	□	▲	▲▲
□	□	□	□	□
▲▲	▼	□	▼	▲▲

CARAMELO

▲▲	□	□	□	▲▲
□	□	□	□	□
▲▲	□	□	□	▲▲

W

▲	□	□	□	▲
□	□	□	□	□
▲▼	□	□	□	▲▼

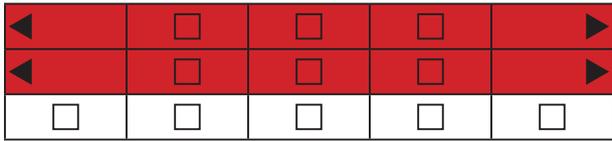
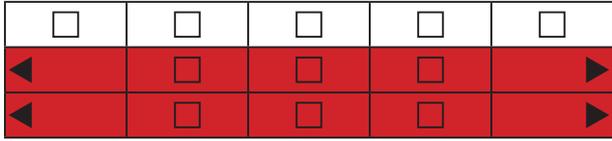
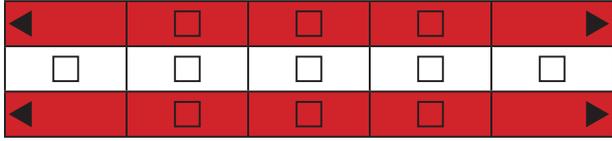
M

▲▲	□	□	□	▲▲
□	□	□	□	□
▲▼	□	□	□	▲▼

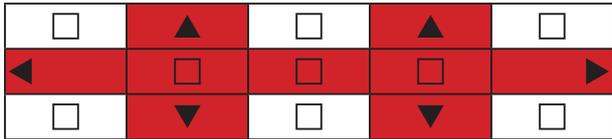
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



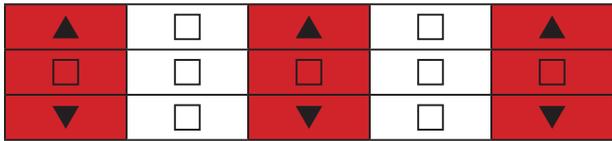
DOBLE LÍNEA



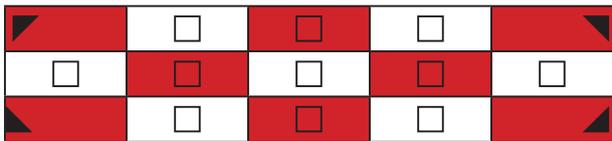
HACHE



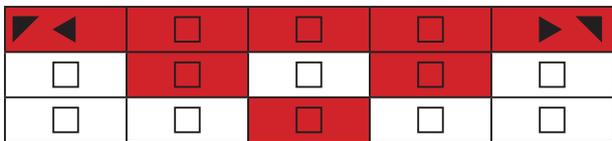
COLUMNAS



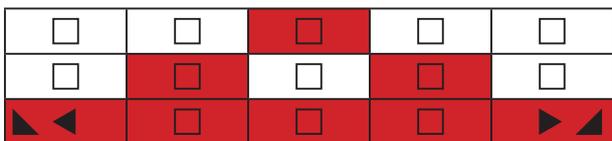
DAMERO



TRIÁNGULO INVERTIDO



TRIÁNGULO



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





CRUZ

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	▲	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
◀	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	▶
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	▼	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

V

▲	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	▲
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				

V INVERTIDA (Λ)

<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
▲	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	▲

1 LÍNEA

<input type="checkbox"/>				
◀	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	▶
<input type="checkbox"/>				

<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
◀	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	▶

◀	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	▶
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



4.10.9. PANTALLAS DE JUEGO E INFORMACIÓN

4.10.9.1. PANTALLA DE DEMOSTRACIÓN.

Se activa la pantalla cuando la máquina está en reposo sin créditos. Se mostrará el valor actual del progresivo.

4.10.9.2. PANTALLA DEL JUEGO BÁSICO.

La pantalla superior muestra de forma constante el valor del premio progresivo.

La pantalla inferior se distribuye en las zonas siguientes:

Zona de superior. Se muestra el plan de pagos y la cantidad del premio progresivo en cada instante.

Zona intermedia. Muestra los cuatro cartones de juego, y en la parte central los canales de salida de las bolas. También se mostrará la oferta de bolas extra.

Por debajo está el alojamiento de las bolas del sorteo.

Zona inferior. Por debajo está la barra de contadores, con los marcadores de APUESTA total, PREMIO y CRÉDITOS. Durante el juego de bolas extra puede aparecer sobre el contador apuesta un nuevo marcador ARRIESGADO. También se muestra la moneda que indica el valor actual del crédito. Pulsando sobre ella aparecen las diferentes opciones de este valor (0,05€; 0,10 € y 0,20€).

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



Pantalla superior

BINGO JACKPOT 2000 1000 750 300 200 100 100 50 40 40 15 10 3 2

12 32 53 9 49 11 52 54 3 15 16 33 23 38 6 30 18 2 14 58
4 20 27 44 29 57 42 34 60

JACKPOT 1.595.50€
AUTO TURBO

EXTRA

Juegue de uno a cuatro cartones

1	X	19	28	37
5	13	X	X	46
X	X	24	31	X

X	X	22	45	X
10	17	35	48	X
X	X	43	51	59

X	21	36	X	X
X	25	40	X	56
X	X	41	50	X

7	X	X	X	47
8	26	X	X	55
11	27	34	44	60

TODAS LAS CANTIDADES MOSTRADAS ESTÁN EN CRÉDITOS

MENÚ 0.05€ APUESTA 4 ARRIESGADO PREMIO 2 CRÉDITOS + 11924 CAMBIO DE JUEGO AUTO JUGAR

Pantalla principal

PRECIO DE LA BOLA EXTRA 3

BINGO JACKPOT 2000 1000 750 300 200 100 100 50 40 40 15 10 3 2

26 20 35 43 23 17 39 18 55 53 30 25 3 44 4 13 28 52 50 59
46 9 2 32 57 5 27 49 51 14 1 10 47 15 8

JACKPOT 1.595.67€
AUTO TURBO

SUPER BOLA

X	X	19	X	37
X	X	X	29	X
6	X	24	31	X

X	16	22	45	54
X	X	X	48	58
12	X	X	X	X

X	21	36	42	X
X	X	40	X	56
X	33	41	X	X

7	X	X	38	X
8	26	32	39	55
11	X	34	X	60

TODAS LAS CANTIDADES MOSTRADAS ESTÁN EN CRÉDITOS

MENÚ 0.05€ APUESTA 4 ARRIESGADO PREMIO 2 CRÉDITOS + 11915 CAMBIO DE JUEGO AUTO JUGAR

Compra de bolas extras



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

4.10.9.3. PANTALLAS DE JUEGOS DE BONUS.



Pick until stop



Elija una

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco





Sumapremios

4.10.9.4. PANTALLAS DE INFORMACIÓN Y AYUDA.



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

CONEXIONES

Configuraciones de premios en diferentes cartones pueden establecer conexión. Las conexiones posibles se producen en horizontal, vertical y diagonal. Los premios de bingo y extra no producen conexiones.

Algunos ejemplos de conexiones son los siguientes:



El mal funcionamiento de la máquina anula jugadas y premios. En ningún caso la máquina podrá pagar un premio por encima del máximo legalmente establecido.

Cambia el volumen de sonido del juego

VOLUMEN

Regula la frecuencia de las bolas extra

FRECUENCIA DE BOLAS

Cambia la velocidad de salida de las bolas

VELOCIDAD

Con la barra en verde puedes participar en los JUEGOS COMUNES

MENÚ

Cambia el valor de las apuestas

0.05€

Elige el número de apuestas

APUESTA

Parte del premio utilizada para pagar bolas extras

ARRIESGADO

Premio acumulado

PREMIO

Cantidad disponible para jugar

CRÉDITOS

Cambia la velocidad de salida de las bolas

CAMBIO DE JUEGO

Active o desactive el juego automático

AUTO

Pulse aquí o el botón de pie para dar comienzo a la partida

JUGAR

JUEGO DE BONUS



JUEGO DE 3 BOLAS

Aparecerán tres bolas de bingo sobre la pantalla en las que se mostrarán tres premios. Dichos premios se mezclarán entre las tres bolas para que el jugador elija una de ellas. El premio obtenido será el premio que oculte la bola elegida por el jugador multiplicado por la apuesta total realizada en la jugada.



JUEGO DE 5 BOLAS

Aparecerán cinco bolas de bingo sobre la pantalla. Tras cada bola se oculta un premio. El jugador elegirá tres de ellas de modo que el premio que obtendrá será la suma de los premios de cada bola elegida multiplicada por la apuesta total realizada en la jugada.



JUEGO DE 7 BOLAS

Aparecerán siete bolas de bingo sobre la pantalla. Cada bola oculta un multiplicador o un símbolo de "STOP" que detiene el juego. El jugador irá eligiendo bolas hasta que encuentre el símbolo "STOP". El premio que obtendrá será el resultado de multiplicar la apuesta total realizada en la jugada por la suma de todos los multiplicadores de las bolas que ha ido descubriendo.

El mal funcionamiento de la máquina anula jugadas y premios. En ningún caso la máquina podrá pagar un premio por encima del máximo legalmente establecido.

Cambia el volumen de sonido del juego

VOLUMEN

Regula la frecuencia de las bolas extra

FRECUENCIA DE BOLAS

Cambia la velocidad de salida de las bolas

VELOCIDAD

Con la barra en verde puedes participar en los JUEGOS COMUNES

MENÚ

Cambia el valor de las apuestas

0.05€

Elige el número de apuestas

APUESTA

Parte del premio utilizada para pagar bolas extras

ARRIESGADO

Premio acumulado

PREMIO

Cantidad disponible para jugar

CRÉDITOS

Cambia la velocidad de salida de las bolas

CAMBIO DE JUEGO

Active o desactive el juego automático

AUTO

Pulse aquí o el botón de pie para dar comienzo a la partida

JUGAR



10.00€

JUEGOS COMUNES

X

EN LOS JUEGOS COMUNES INTERACTIVOS SE PUEDEN GANAR PREMIOS ADICIONALES.

PARA PODER PARTICIPAR EN EL JUEGO ES NECESARIO TENER AL COMIENZO UNA O MÁS LÍNEAS VERDES EN EL MARCADOR DE NIVEL. CUANTO MÁS SE JUEGUE AL JUEGO DEL BINGO, MAYOR SERÁ EL NIVEL.

LA PARTICIPACIÓN EN EL JUEGO ES GRATUITA. NO SE DESCUENTAN CRÉDITOS POR JUGAR A "JUEGOS COMUNES".

Happy Joy Joy

PARA PARTICIPAR ES NECESARIO OBTENER EN LA PARTIDA DOS CARTONES CON LA FIGURA DE PREMIO SMILEY, QUE ES LA SIGUIENTE:

	X	X	X
X	X	X	X
X	X	X	X

UNA VEZ OBTENIDAS LAS DOS FIGURAS, CUANDO SE FINALICE LA PARTIDA, PODRÁ JUGAR A HAPPY JOY.

HABRÁ QUE PULSAR "JUEGUE" PARA QUE EL TOPO INTENTE ATRAPAR LOS BILLETES, Y CONSEGUIR MÁS PREMIO. CUANTAS MÁS VECES PULSEMOS "JUEGUE" MAYORES POSIBILIDADES TENDRÁ DE AUMENTAR SU PREMIO.

ATRAPA TOPO

GANARÁ EL PREMIO EL PRIMER JUGADOR QUE CONSIGA GOLPEAR AL TOPO CON SU MARTILLO, PULSANDO EL BOTÓN "JUEGUE" O EL BOTÓN DEL PIÉ.

RIDE PRIZE

EN EL JUEGO DEL RIDE A PRIZE GANARÁ EL JUGADOR QUE CONSIGA QUE SU CABALLO LLEGUE EN PRIMERA POSICIÓN HACIÉNDOLE AVANZAR CON EL LANZAMIENTO DEL DADO.

¡SUERTE!

EL MAL FUNCIONAMIENTO ANULA JUGADAS Y PREMIOS.
EN NINGÚN CASO LA MAQUINA PODRÁ PAGAR POR ENCIMA DEL MÁXIMO REGLAMENTARIO ESTABLECIDO.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



5. PREMIO DE INTERCONEXIÓN MISTERIO ATRAPA AL TOPO Y RIDE A PRIZE.

El servidor del sistema gestiona unas bolsas adicionales de premios independientes (progresivo misterio) mediante la acumulación sucesiva de una parte del importe de las apuestas efectuadas en el conjunto de los terminales de juego conectados a ese sistema. Que engrosan dos marcadores sobre un monitor, uno para ATRAPA AL TOPO y otro para RIDE A PRIZE, con un reparto programable en el servidor. Cuando se inicia el juego de los terminales, el servidor va anotando la actividad de juego de las máquinas, calculando el nivel de actividad de cada terminal por el dinero jugado en las últimas jugadas.



El nivel de juego de cada terminal se devuelve a cada uno de ellos para que lo muestre en su pantalla. Este nivel tiene tres estados posibles, vacío que denota muy baja o nula actividad de juego, zona roja, mediante este color indica al jugador que su nivel de juego aún no alcanzó en mínimo para poder optar al premio de interconexión misterio ATRAPA AL TOPO y RIDE A PRIZE, y zona verde cuando el jugador alcanzó un nivel suficiente de juego para poder optar al juego común. Todo ello se indica gráficamente mediante una barra de nivel con las zonas roja y verde perfectamente delimitadas.



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco





El premio de interconexión misterio ATRAPA AL TOPO y RIDE A PRIZE no supone una disminución del porcentaje de premios de cada una de las máquinas interconectadas. Cuando el servidor decide otorgar un premio misterio, comunica esta incidencia a los terminales en juego. También decide la modalidad del juego ATRAPA AL TOPO o RIDE A PRIZE y por tanto el correspondiente premio que se otorgará. Solamente los terminales con un nivel en la zona verde tendrán acceso al premio. De igual manera en un cuadro de información que se abre en las pantallas de juego de los terminales que optan al juego, se indica la cantidad del premio del sorteo.



Una vez que todos los terminales con opción al premio de la carrera de caballos han terminado la partida de bingo en curso, y han validado su participación, comienza el sorteo.



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Internamente el servidor del sistema, realiza un sorteo para elegir el terminal que será agraciado con el premio mostrado, otorgando el premio de interconexión misterio ATRAPA AL TOPO o RIDE A PRIZE a dicho terminal. Este premio se muestra al jugador mediante una puesta en escena animada, consistente en un simpático topo que sale inopinadamente de su madriguera y al que se trata de atrapar accionando un martillo con el botón JUEGUE, en el primer caso, o bien mediante una carrera de caballos en donde el caballo asignado al terminal de juego avanza con la puntuación obtenida en un dado virtual que lanza el jugador, al accionar el botón de JUEGUE.





Después de un tiempo, el terminal previamente designado como ganador atrapará al topo saliendo de su madriguera o bien el caballo del terminal llegará a la meta, siendo el ganador del juego. El terminal ganador recibirá en su pantalla la información de que ha ganado el premio misterio ATRAPA AL TOPO y RIDE A PRIZE, mientras el resto de los terminales reciben la información sobre el número de terminal ganador del premio de interconexión misterio.



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



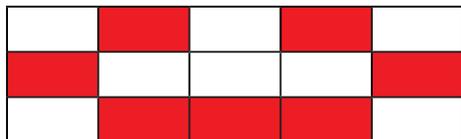
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





6. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO COMUNITARIO HAPPY JOY

El juego Happy Joy es un premio adicional que se obtiene cuando una máquina Bingorama completa una determinada combinación de premio, y que consiste en un premio para la máquina ganadora y también para el resto de máquinas de la sala que tengan suficiente nivel en el indicador de juegos comunes. La combinación que otorga el premio consiste en dos o más figuras Happy en dos o más cartones. La figura Happy es la siguiente:



Por ejemplo el siguiente cartón



Cada vez que se completa una figura Happy en un cartón aparece una animación y una marca en el cartón.



Cuando se termina la partida en la que se han completado las dos figuras Happy, el servidor lanza el premio Happy Joy. La máquina muestra una pantalla como la siguiente.





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



El jugador debe pulsar el botón de juego para hacer que el topo salte y coja una cierta cantidad de billetes. El contador de la zona superior derecha muestra la cantidad ganada en ese salto. Las cantidades ganadas se suman y se muestran en el contador superior izquierdo. No siempre que el topo salta cogerá dinero. Si el jugador no pulsa el botón, la máquina lo hará automáticamente al cabo de unos segundos. Pasado un cierto tiempo el juego termina y el jugador recibe el premio acumulado, suma de todas las cantidades que ha atrapado hasta ese momento. El premio se incrementa en el contador de créditos de la máquina.

El resto de jugadores de la sala que tienen suficiente nivel en el momento que una máquina consigue la combinación ganadora reciben también un premio. El nivel se indica con un marcador en pantalla.

El nivel sube con cada apuesta y después baja progresivamente con el tiempo sin apostar. Para recibir premio en el Happy Joy es necesario tener un nivel de más de 50, correspondiente con tener barras verdes en el indicador. El jugador que consigue la combinación ganadora no necesita tener nivel verde en el indicador; siempre conseguirá un premio.

Las máquinas que reciben premio de Happy Joy lo hacen también mediante el juego de la cabina de billetes. Cuando terminen su partida en curso aparecerá la pantalla anterior y tendrán que pulsar el botón de juego para acumular premios. Los premios acumulados se suman también a su contador de créditos.



7. DESCRIPCIÓN DE LA FUNCIONALIDAD DE JUEGO HAPPY HOUR

El Happy Hour es una funcionalidad de los servidores Bingorama que consiste en la posibilidad de definir franjas de tiempo en las que se aplican distintos parámetros de configuración de los juegos comunes: Atrapa al Topo o Ride a Prize.

El interfaz de caja, en la pestaña de configuración, muestra los parámetros de configuración definidos para los juegos comunes y también las franjas horarias de Happy Hour. En dichas franjas se define:

- El juego común al que se aplica: Atrapa al Topo o Ride a Prize.
- El día de la semana en que se aplicará.
- La hora de inicio en que empieza la franja.
- La duración en minutos de la franja.
- Los tres parámetros de configuración que aplican durante la franja: media de disparo; media de inicio y porcentaje de aportación.

Juego	Día	Hora Inicio	Duración (min.)	Media Disparo (cents.)	Media Inicio (cents.)	% Aportado
TOPO	Viernes	13:00	55	4000.0	1700.0	90.5
TOPO	Miércoles	14:15	55	4000.0	1700.0	90.5

Por tanto, en el periodo de la franja definida se puede cambiar el porcentaje de aportación a la bolsa de los juegos comunes o los valores promedio de premios que se otorgan.

Una vez pasado el tiempo definido en la franja el sistema vuelve a los parámetros de configuración generales definidos.

Es posible definir tantas franjas de Hora Feliz como se desee.



8. PANTALLAS DE INFORMACIÓN TEST Y CONFIGURACIÓN.

Siempre que el operador de la máquina necesite comprobar, leer o configurar la información de operación que incorpora el terminal de juego, será necesario que active la llave de servicio.

Al activar esta llave el operador accederá a la primera de las pantallas de información de operación. Podrá ir pasando a las pantallas posteriores pulsando el botón JUEGUE, al final de la última de las pantallas de servicio, se pasa a la inicial con una nueva pulsación y así indefinidamente.

- I. VISUALIZACIÓN DE CONTADORES ELECTRÓNICOS. CONTADORES DE JUEGO
- II. ÚLTIMAS PARTIDAS
- III. AJUSTE DE VOLUMEN Y TEST DE SONIDO
- IV. TEST DE LUCES
- V. TEST DE CONTACTOS
- VI. TEST DE MONITOR
- VII. AJUSTE DE PARÁMETROS
- VIII. TEST DE DESVÍO DE MONEDAS
- IX. TEST DE ACEPTACIÓN DE MONEDAS
- X. TEST DE ACEPTACIÓN DE BILLETES
- XI. TEST DE HOPPER
- XII. DESCARGA DE HOPPER
- XIII. ÚLTIMAS INCIDENCIAS
- XIV. TEST DE BILLETERO RECICLADOR

VISUALIZACIÓN DE CONTADORES ELECTRÓNICOS. CONTADORES DE JUEGO

En esta sección se cuenta con seis pantallas de información distribuidas algunas ellas entre los dos monitores.

Las pantallas son auto explicativas, y en todas ellas se muestra las acciones que se pueden ejecutar y los botones correspondientes para cada una de ellas.

Normalmente la pantalla superior muestra información relativa al juego, y la inferior información de configuración y test de la máquina. La excepción es cuando se muestran las últimas jugadas en que se invierte este criterio.





Identificación. Aparece información sobre el juego, versión, fecha de instalación, porcentaje de devolución y plan de pagos del juego.

CONTADORES DE JUEGO

Pulsar VELOCIDAD para pantalla siguiente
Pulsar APUESTAS para pantalla anterior

BINGO NEÓPOLIS - B4BingoNeopolis.dll

Versión:	1.0	premio Bingo:	1000 1000 1500 2000
Modulo:	2005	premio Perimetro:	750
IDJuego:	100	premio Doble H:	300
IDRAM:	100	premio Robot:	200
Porcentaje:	93.00%	premio Diapason:	100
		premio 2L:	100
		premio Dameró:	0
		premio Nave:	40
		premio Triángulo:	10
		premio Triángulo Invertido:	10
		premio X:	8
		premio V:	3
		premio V Invertida:	3
		premio 1L:	3

Mín. apuestas: 1, Máx. apuestas: 30

Hasta 11 bolas extra

CONTADORES DE JUEGO

Pulsar VELOCIDAD para pantalla siguiente
Pulsar APUESTAS para pantalla anterior

BINGO NEÓPOLIS - B4BingoNeopolis.dll

Versión:	1.0	premio Bingo:	1000 1000 1500 2000
Modulo:	2005	premio Perimetro:	750
IDJuego:	100	premio Doble H:	300
IDRAM:	100	premio Robot:	200
Porcentaje:	93.00%	premio Diapason:	100
		premio 2L:	100
		premio Dameró:	0
		premio Nave:	40
		premio Triángulo:	10
		premio Triángulo Invertido:	10
		premio X:	8
		premio V:	3
		premio V Invertida:	3
		premio 1L:	3

Mín. apuestas: 1, Máx. apuestas: 30

Hasta 11 bolas extra

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



Sesiones de juego y estadística de premios

CONTADORES DE JUEGO

Pulsar VELOCIDAD para pantalla siguiente
Pulsar APUESTAS para pantalla anterior

# Reenganches:	0
# Jugadas:	153
# Jugadas auto:	0
# Jugadas premiadas:	95
# Cartones jugados:	612
# Cartones con premio:	137
# Bingo	2
# Perimetro	6
# Doble H	10
# Portico	11
# Diapason	3
# 2L	1
# Damero	11
# Nave	5
# Triángulo	2
# Triángulo Invertido	4
# X	11
# V	12
# V Invertida	12
# 1L	39

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco

1. VISUALIZACIÓN DE CONTADORES ELECTRÓNICOS

Pulse JUEGUE para Siguiente Test
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test
Pulse AUTO para pantalla anterior
Pulse NUMEROS NUEVOS para Pantalla siguiente

# Sesiones:	0
t en sesión:	0
# Reenganches:	0
# Jackpot:	1



Jugadas por apuestas y denominación. Contadores totales y parciales de entrada y salida. Los parciales pueden inicializarse pulsando sobre el botón en pantalla.

CONTADORES DE JUEGO

Pulsar VELOCIDAD para pantalla siguiente
Pulsar APUESTAS para pantalla anterior

Partidas con bola extra:	36										
B. Extra Ofrecidas:	43	27	22	18	13	11	10	7	4	3	2
B. Extra Jugadas:	36	26	21	17	12	11	10	7	4	3	2

Partidas Apuesta 1 :	0
Partidas Apuesta 2 :	34
Partidas Apuesta 3 :	117
Partidas Apuesta 4 :	0
Partidas Apuesta 5 :	0
Partidas Apuesta 6 :	0
Partidas Apuesta 7 :	2
Partidas Apuesta 8 :	0
Partidas Apuesta 10 :	0
Partidas Apuesta 12 :	0
Partidas Apuesta 15 :	0
Partidas Apuesta 20 :	0
Partidas Apuesta 30 :	0

Partidas por denominacion

5 Céntimos:	151
10 Céntimos:	0
20 Céntimos:	2

CONTADORES DE JUEGO

Pulsar VELOCIDAD para pantalla siguiente
Pulsar APUESTAS para pantalla anterior

Partidas con bola extra:	36										
B. Extra Ofrecidas:	43	27	22	18	13	11	10	7	4	3	2
B. Extra Jugadas:	36	26	21	17	12	11	10	7	4	3	2

Partidas Apuesta 1 :	0
Partidas Apuesta 2 :	34
Partidas Apuesta 3 :	117
Partidas Apuesta 4 :	0
Partidas Apuesta 5 :	0
Partidas Apuesta 6 :	0
Partidas Apuesta 7 :	2
Partidas Apuesta 8 :	0
Partidas Apuesta 10 :	0
Partidas Apuesta 12 :	0
Partidas Apuesta 15 :	0
Partidas Apuesta 20 :	0
Partidas Apuesta 30 :	0

Partidas por denominacion

5 Céntimos:	151
10 Céntimos:	0
20 Céntimos:	2

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco





Jugado y pagado, porcentaje real de devolución. Pagos por categoría de premio. Informe con los 50 últimos movimientos en la máquina.

CONTADORES DE JUEGO

Pulsar VELOCIDAD para pantalla siguiente
Pulsar APUESTAS para pantalla anterior

Total jugado: 206.70 Total pagado: 2149.80 Diferencia: -1943.10
Porcentaje de devolución: 1040.06%

Premios Pagados por Bingo 600.00
Premios Pagados por Marco 675.00
Premios Pagados por Doble H 435.00
Premios Pagados por Portico 320.00
Premios Pagados por Diapason 40.00
Premios Pagados por 2L 15.00
Premios Pagados por Dameró 0.00
Premios Pagados por Nave 28.00
Premios Pagados por Triángulo 8.50
Premios Pagados por X 12.00
Premios Pagados V 13.05
Premios Pagados por 1L 15.60

CC. en bolas extra: 170.50 (Arriesgado: 47.20)
49.20 29.45 23.85 24.90 8.85 10.10
8.65 7.90 4.25 2.20 1.15

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco

1. VISUALIZACIÓN DE CONTADORES ELECTRÓNICOS

Pulse JUEGUE para Siguiente Test
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test
Pulse AUTO para pantalla anterior
Pulse NUMEROS NUEVOS para Pantalla siguiente

Fecha actual: Mon Oct 24 17:12:40 2016
Últimos 50 Movimientos:

1>> 16:24:36 Apuesta	2345.10	->	2339.50	26>> 15:53:21 Apuesta	2107.70	->	2107.10
2>> 16:24:16 Apuesta	2350.70	->	2345.10	27>> 15:53:20 Premio	2107.25	->	2107.70
3>> 16:23:51 Premio	2320.70	->	2350.70	28>> 15:53:16 Apuesta	2107.85	->	2107.25
4>> 16:23:42 Apuesta	2321.30	->	2320.70	29>> 15:53:14 Premio	2107.40	->	2107.85
5>> 15:56:34 Premio	2320.85	->	2321.30	30>> 15:53:10 Apuesta	2108.00	->	2107.40
6>> 15:56:29 Apuesta	2321.45	->	2320.85	31>> 15:53:08 Premio	2107.55	->	2108.00
7>> 15:55:59 Bola extra	2321.55	->	2321.45	32>> 15:53:03 Apuesta	2108.15	->	2107.55
8>> 15:55:53 Apuesta	2322.15	->	2321.55	33>> 15:52:55 Premio	2106.20	->	2108.15
9>> 15:55:40 Premio	2277.15	->	2322.15	34>> 15:52:52 Bola extra	2110.50	->	2106.20
10>> 15:55:30 Apuesta	2277.75	->	2277.15	35>> 15:52:25 Apuesta	2111.10	->	2110.50
11>> 15:55:26 Premio	2247.75	->	2277.75	36>> 15:51:34 Premio	2110.20	->	2111.10
12>> 15:55:19 Apuesta	2248.35	->	2247.75	37>> 15:51:31 Bola extra	2111.00	->	2110.20
13>> 15:55:10 Premio	2218.35	->	2248.35	38>> 15:51:22 Bola extra	2111.75	->	2111.00
14>> 15:55:01 Apuesta	2218.95	->	2218.35	39>> 15:51:15 Bola extra	2112.50	->	2111.75
15>> 15:55:00 Premio	2218.50	->	2218.95	40>> 15:51:12 Bola extra	2113.20	->	2112.50
16>> 15:54:55 Apuesta	2219.10	->	2218.50	41>> 15:51:09 Bola extra	2113.85	->	2113.20
17>> 15:54:46 Apuesta	2219.70	->	2219.10	42>> 15:51:06 Bola extra	2114.45	->	2113.85
18>> 15:54:42 Premio	2106.75	->	2219.70	43>> 15:51:03 Bola extra	2115.05	->	2114.45
19>> 15:54:40 Bola extra	2106.80	->	2106.75	44>> 15:51:00 Bola extra	2115.05	->	2115.05
20>> 15:54:39 Bola extra	2106.85	->	2106.80	45>> 15:50:23 Apuesta	2115.65	->	2115.05
21>> 15:54:38 Bola extra	2106.90	->	2106.85	46>> 15:50:19 Premio	2114.20	->	2115.65
22>> 15:54:36 Bola extra	2106.95	->	2106.90	47>> 15:50:16 Bola extra	2116.85	->	2114.20
23>> 15:54:35 Bola extra	2107.00	->	2106.95	48>> 15:50:06 Bola extra	2119.60	->	2116.85
24>> 15:54:34 Bola extra	2107.05	->	2107.00	49>> 15:40:29 Apuesta	2120.20	->	2119.60
25>> 15:54:33 Bola extra	2107.10	->	2107.05	50>> 15:39:19 Premio	2118.70	->	2120.20





Billetes introducidos por tipo y 20 últimos billetes introducidos don fecha y hora.

1. VISUALIZACIÓN DE CONTADORES ELECTRÓNICOS



Pulse JUEGUE para Siguiente Test
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test
Pulse AUTO para pantalla anterior
Pulse NUMEROS NUEVOS para Pantalla siguiente

créditos jugados inicio sesión: 0.00
créditos pagados inicio sesión: 0.00
jackpot pendiente: 0
premio de jackpot: 0
tipo jackpot: 0

Billetes:
Billetes de 5 euros: 0
Billetes de 10 euros: 0
Billetes de 20 euros: 0
Billetes de 50 euros: 0
Otros: 0

1. VISUALIZACIÓN DE CONTADORES ELECTRÓNICOS



Pulse JUEGUE para Siguiente Test
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test
Pulse AUTO para pantalla anterior
Pulse NUMEROS NUEVOS para Pantalla siguiente

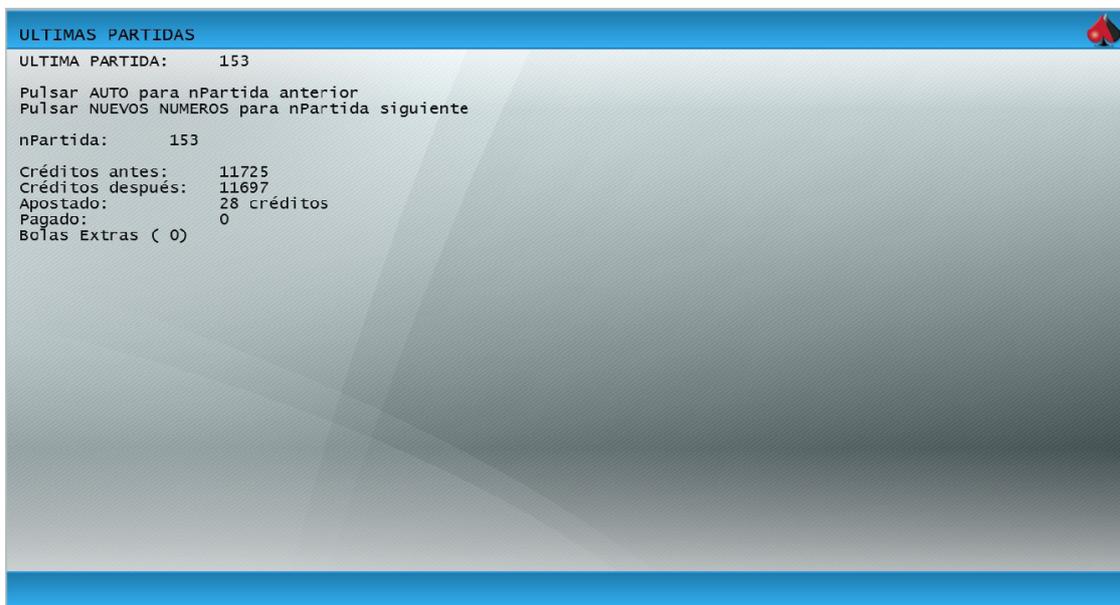
Últimos billetes:
Fecha actual: Mon Oct 24 17:15:00 2016

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



ÚLTIMAS PARTIDAS.

Guarda información de las últimas partidas jugadas. Indica el número de partida, si ha dado premio o no, cuanto se ha apostado, si han salido bolas extras, cuanto crédito había antes y después de la partida. También nos muestra una fotografía de la propia partida con sus bolas, cartones, en la pantalla inferior. Con los botones "AUTO" y "NUMEROS NUEVOS" se avanza o retrocede en las partidas. Se guardan un máximo de 50 partidas.



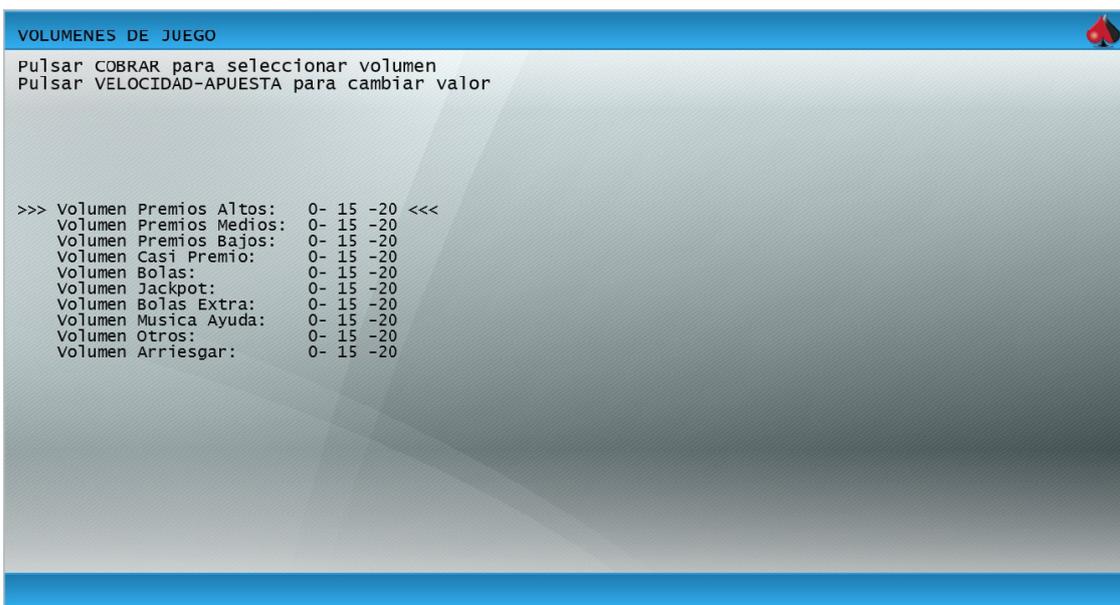
AJUSTE DE VOLUMEN Y TEST DE SONIDO

Se dividen los volúmenes en los básicos situados en el monitor de abajo y otros volúmenes auxiliares situados en el monitor de arriba.

Siga las indicaciones de la pantalla para el ajuste.

Pulsando el botón "EXTRA" se hace un test de canales.

Conforme se modifica el valor del volumen general va sonando para poder comprobar la intensidad de los mismos.





3. AJUSTE DE VOLUMEN Y TEST DE SONIDO

Pulse **JUEGUE** para Siguiente Test
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test

Pulse **AYUDA** para Seleccionar Volumen
Pulse **AUTO - NUMEROS NUEVOS** para ajustar el Volumen
Pulse **EXTRA** para test de Canales

```
>>> Volumen General      0- 4 -20 <<<
Volumen Jackpot        0- 15 -20
Volumen Alarmas        0- 15 -20
Volumen Pago Manual    0- 15 -20
Volumen Juego Comun    0- 15 -20
```

TEST DE LUCES

Se puede realizar de dos formas: manual o automática. Sirve para ir comprobando la secuencia y ver que se van encendiendo las luces de los pulsadores que corresponden.

4. TEST DE LUCES

Pulse **JUEGUE** para Siguiente Test
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test

Pulse **AYUDA** para Test Automatico*
Pulse **NUMEROS NUEVOS** para Luz Siguiente
Pulse **AUTO** para Luz Anterior

Debe encenderse: **COBRAR - AYUDA - VELOCIDAD - AUTO - APUESTAS
NUMEROS - EXTRA - SERVICIO - PIE - PIRULO ARRIBA - PIRULO ABAJO -
BLANCA - ROJA - VERDE - AZUL - AMARILLA - VIOLETA - CYAN**



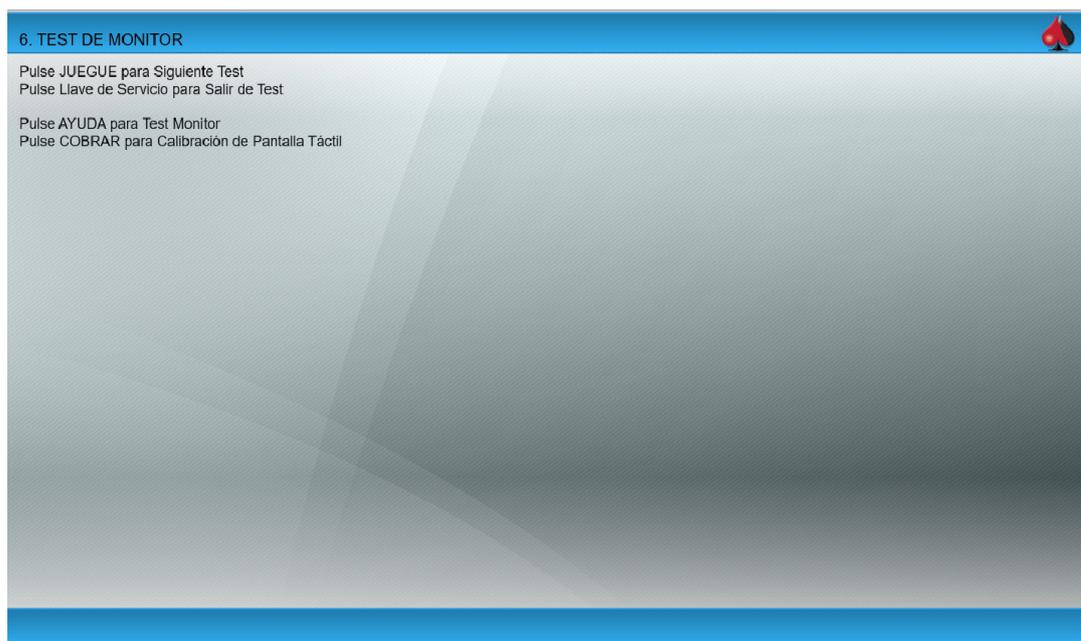
TEST DE CONTACTOS

En este test se produce una secuencia de botones encendidos los cuales al pulsarlos emite un sonido indicándonos que está todo correcto. Hay que tener en cuenta que tras pulsar todos los botones indicados en la secuencia se debe accionar la llave de pago la cual emite también un sonido y saca un mensaje en pantalla indicando su estado ON/OFF.



TEST DE MONITOR

Hay que tener en cuenta que la calibración se basa en la aplicación propia de calibración que tiene el monitor. Una vez llamamos a calibrar la aplicación del juego, se cierra abriendo la aplicación propia de calibración. Si calibramos el monitor e indicamos que los cambios son correctos se reinicia la máquina arrancando la misma pero en modo juego. Hay que quitar y volver a poner la llave para volver a entrar en modo TEST si es lo que pretendemos.





AJUSTE DE PARÁMETROS

En esta opción se pasan a ajustar ciertos parámetros característicos de la máquina en cuestión. Estos parámetros se distribuyen en dos pantallas y son:

- Protocolo caja. Es un servicio que se utiliza para poder generar tickets y llevar la contabilidad. Si no se desea no es necesario que este activo. Normalmente si lo está. Este servicio estará corriendo en un ordenador de la sala local donde están los terminales Bingorama.

- Protocolo servidor. Es un servicio que interconecta los distintos terminales Bingorama del local. Este servicio es obligatorio en España.

- Jugando con tickets. Parámetro que indica si la máquina admite tickets o no
- Jugando con Hopper.
- Jugando con monedero.

- Jugando con billeteo. La máquina puede no tener billeteo, tener billeteo para depósito de billetes (billeteo JCM) o billeteo reciclador. Cuando existe billeteo se indica las denominaciones que va a admitir dicho billeteo (5 €, 10€, 20€, 50€). Si se trata de un billeteo reciclador se puede indicar si se quiere que pague o que no pague. En caso de que pague se indica el número máximo de billetes que debe guardar para dispensar de cada denominación, siempre y cuando el billeteo admita esa denominación para depositar. También indicará cuanto es el importe máximo y mínimo a dispensar con billetes en caso de premio.

- Se puede programar como realizar los pagos a los distintos premios. Dependiendo del importe del premio se puede variar el porcentaje a pagar en billetes y monedas.

- Adicionalmente se pueden configurar el idioma.

- El parámetro 'Perfil de juego adicional' indica el porcentaje de devolución de premios con respecto a lo jugado. Este valor debe estar entre 88 y 95.

- Denominaciones. Son los valores que puede elegir el jugador, o se establece un valor fijo. Vienen dados en céntimos de euro.

- Denominación actual. Se puede establecer una denominación fija o permitir que el usuario puede elegir cuando va a jugar de entre las denominaciones configuradas en el apartado anterior.

- -Color en reposo, en juego y en bonus. Colores de las luces en los que estará la máquina según el estado en el que se encuentre.

- Confirmar premios mayores de. Esta opción hace que la máquina se bloquee por encima del límite establecido. El encargado de sala sería el responsable de comprobar que ese premio es correcto o no para continuar con el juego.

- Limite pago por Hopper. Es el límite máximo que se pagara con monedas del Hopper.

- Apuesta mínima. Es el mínimo de apuesta que permite la máquina. Viene expresado en céntimos de euro. Normalmente son 20 céntimos.

- Apuesta máxima. Es el máximo de apuesta que permite la máquina. Viene expresado en céntimos de euro. Normalmente son 6 euros.

- Mueble. Tipo de mueble en el que va incrustada la máquina.

- Segundos por partida. Mínimo tiempo que puede durar una partida.



7. AJUSTE DE PARAMETROS



Pulse JUEGUE para Siguiente Test
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test
Pulse APUESTAS/VELOCIDAD para moverse arriba y abajo entre la configuración.
Pulse NUMEROS NUEVOS para cambiar la configuración seleccionada.
Pulse AUTO/AYUDA para moverse entre las diferentes denominaciones.
Pulse AUTO para cambiar el Limite por Hopper, Premios Mayores, Apuesta Mínima y Apuesta Máxima.
Pulse EXTRA para Pantalla siguiente

```
<< Protocolo caja:          NO >>
Protocolo servidor:      NO
Jugando con tickets:    SI
Jugando con hopper:     NO
Jugando con monedero:   NO
Jugando con billeteiro: Billetero JCM
Billete de 5 euros:     SI
Billete de 10 euros:    SI
Billete de 20 euros:   SI
Billete de 50 euros:   SI
```

7. AJUSTE DE PARAMETROS



Pulse JUEGUE para Siguiente Test
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test
Pulse APUESTAS/VELOCIDAD para moverse arriba y abajo entre la configuración.
Pulse NUMEROS NUEVOS para cambiar la configuración seleccionada.
Pulse AUTO/AYUDA para moverse entre las diferentes denominaciones.
Pulse AUTO para cambiar el Limite por Hopper, Premios Mayores, Apuesta Mínima y Apuesta Máxima.
Pulse EXTRA para Pantalla siguiente

```
<< Lenguaje seleccionado: Español >>
Perfil de juego adicional: 2
Denominaciones:          5 10 20 0 0
Denominacion actual:     Denominación seleccionable por el jugador
Color en reposo:         Color Blanco
Color en juego:          Color Blanco
Color en bonus:         Color Blanco
Confirmar premios mayores de: Ninguno
Limite pago por Hopper:  Ninguno
Apuesta mínima:         20
Apuesta máxima:         600
Mueble:                  RF1000ST
Probabilidad J:         30
Segundos por partida:    3
```





TEST DE DESVÍO DE MONEDAS

Permite comprobar las correspondientes clasificaciones de las monedas.

8. TEST DE DESVÍO DE MONEDAS

Pulse **JUEGUE** para Siguiente Test
Pulse **Llave de Servicio** para Salir de Test

Pulse **EXTRA** para realizar el test de desvío de monedas

TEST DE ACEPTACIÓN DE MONEDAS

Comprueba las monedas aceptadas y su correcta clasificación.

9. TEST DE ACEPTACIÓN DE MONEDAS

Monedas introducidas

De 20 cents. : 0	De 50 cents. : 0
De 1 euro : 0	De 2 euros : 0

Introduzca monedas

○

**RESETEAR
CONTADOR**

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



TEST DE ACEPTACIÓN DE BILLETES

De igual modo los diferentes billetes. Además permite cargar el billeteo en caso que tengamos billeteo reciclador para que pueda dar los premios programados en caso de premio.

10. TEST DE ACEPTACIÓN DE BILLETES

Billetes introducidas

De 5 € :	0	De 10 € :	0
De 20 € :	0	De 50 € :	0

Introduzca billetes

TEST DE HOPPER

Verifica el pago correcto por parte del dispositivo pagador.

11. TEST DE HOPPER

Pulse JUEGUE para Siguiente Test
Pulse Liave de Servicio para Salir de Test

Pulse NUMEROS NUEVOS para que el hopper pague 5 monedas
Pulse COBRAR - AYUDA para seleccionar el rango de monedas
Pulse AUTO para cambiar el porcentaje



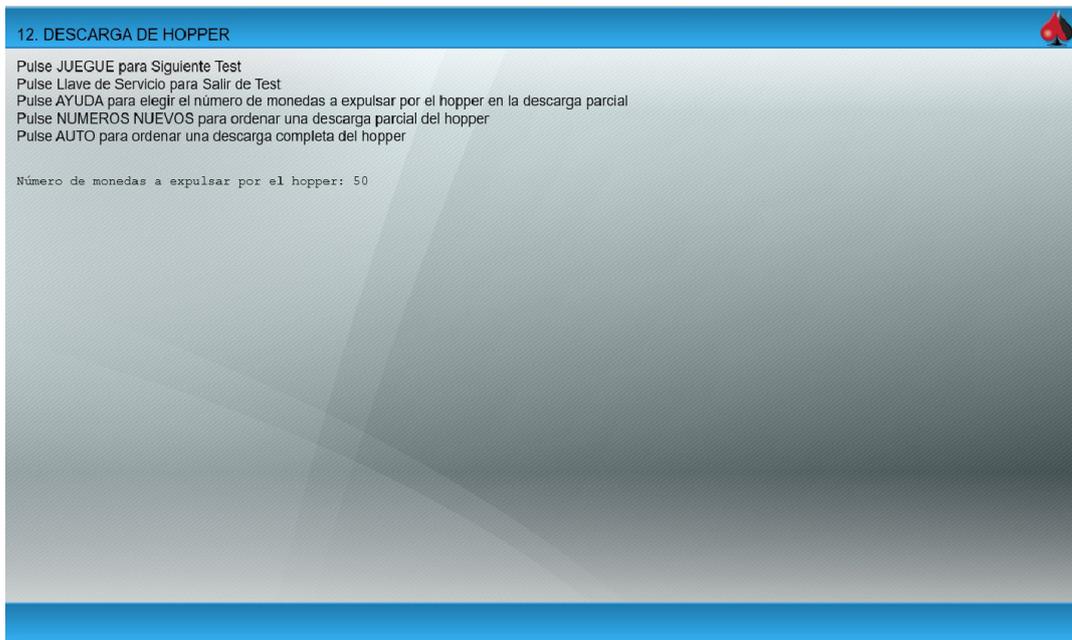
DESCARGA DE HOPPER

Opción que se utiliza para descargar el Hopper. Se puede realizar una descarga parcial o una descarga total del mismo.

El botón "AYUDA" permite elegir el número de monedas a expulsar del Hopper.

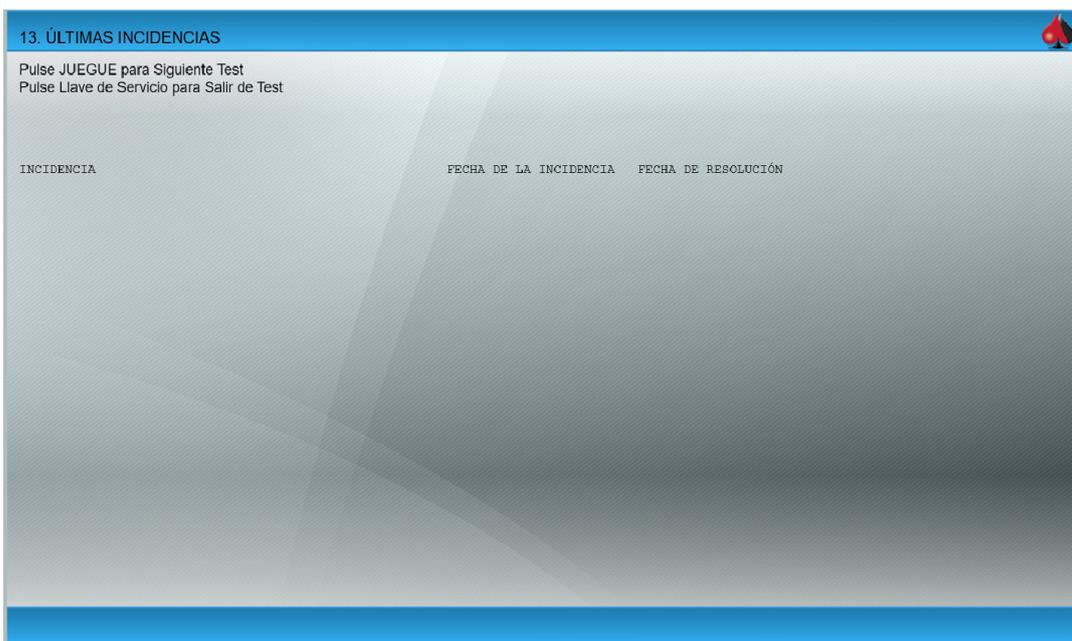
El botón "NUMEROS NUEVOS" sirve para ordenar una descarga parcial del Hopper.

El botón "AUTO" sirve para hacer una descarga total del Hopper.



ÚLTIMAS INCIDENCIAS

Registro de las últimas incidencias que han surgido en la máquina. Se indica cual ha sido esa incidencia, la fecha inicial y cuando se ha resuelto la misma.



TEST BILLETERO RECICLADOR

Test que sirve para comprobar el buen funcionamiento de un billettero reciclador. Si en los parámetros no tenemos configurado el billettero como reciclador, no se muestra esta opción en el menú.

Con el botón "NUMEROS NUEVOS" se comienza a expulsar los billetes que hay en el billettero. Salen de uno en uno y continua cuando hemos retirado manualmente el mismo.

El botón "COBRAR" sirve para introducir billetes en el reciclador.

El botón "AYUDA" muestra los últimos billetes introducidos o retirados.

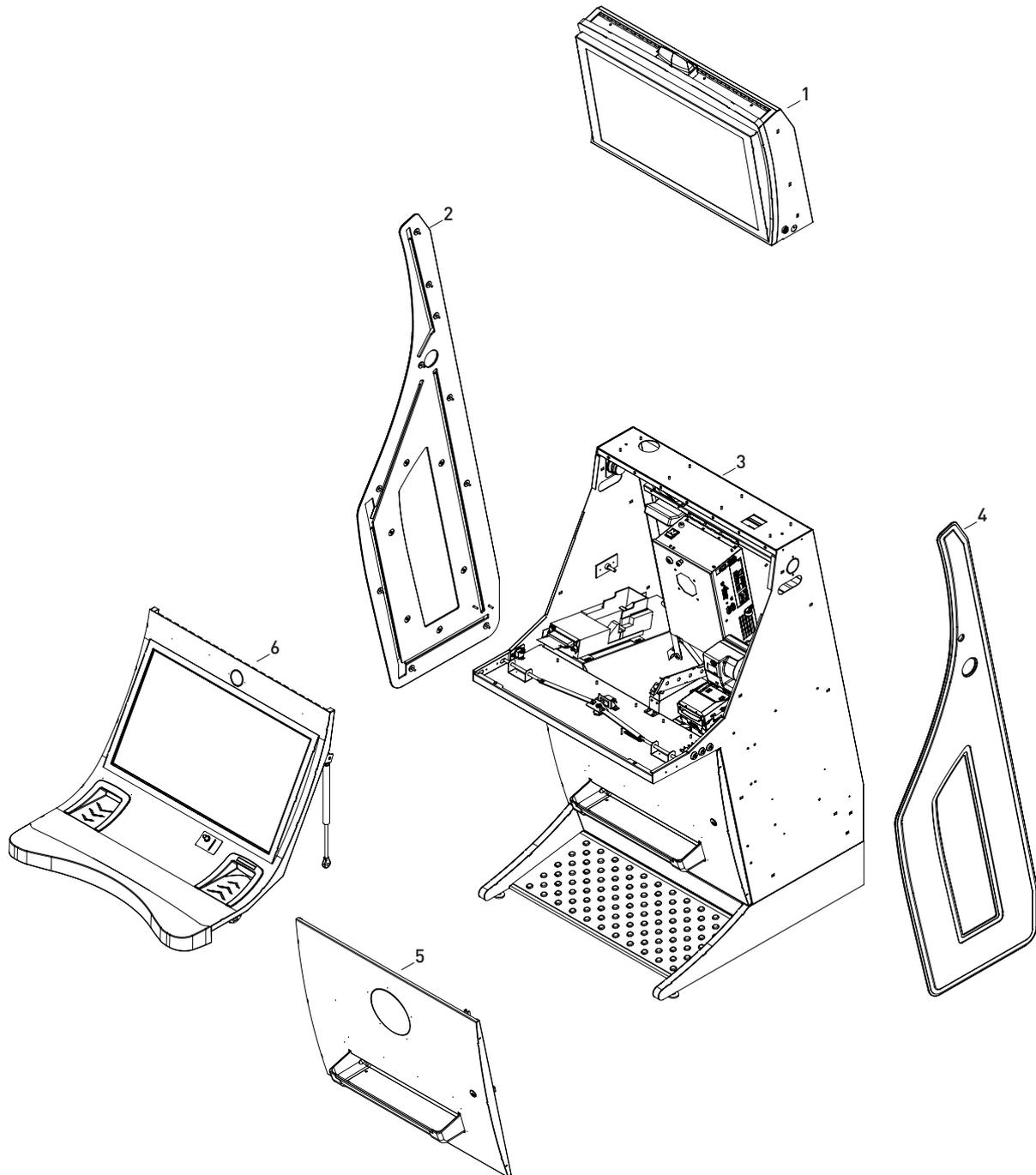




Incidencia	Posibles causas
LA MÁQUINA NO ARRANCA	<ul style="list-style-type: none">☼ Conexión defectuosa en fuente de alimentación.☼ Fuente de alimentación defectuosa.
LED FUNDIDO	<ul style="list-style-type: none">☼ Sustituir por otro de las mismas características.
FALTA DE ALIMENTACION EN LEDS	<ul style="list-style-type: none">☼ Falta de alimentación 12V.☼ Fuente de alimentación mal.
NO ACEPTA MONEDAS	<ul style="list-style-type: none">☼ Falta de alimentación 12V.☼ Selector de monedas mal regulado.☼ Aceptador de monedas defectuoso.
NO ACEPTA BILLETES	<ul style="list-style-type: none">☼ Falta de alimentación 12V.☼ Opto detectores sucios.☼ Aceptador de billetes defectuoso.
EL HOPPER "NO PAGA"	<ul style="list-style-type: none">☼ Posible atasco☼ Falta de alimentación 12V.☼ Placa de control electrónica defectuosa.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



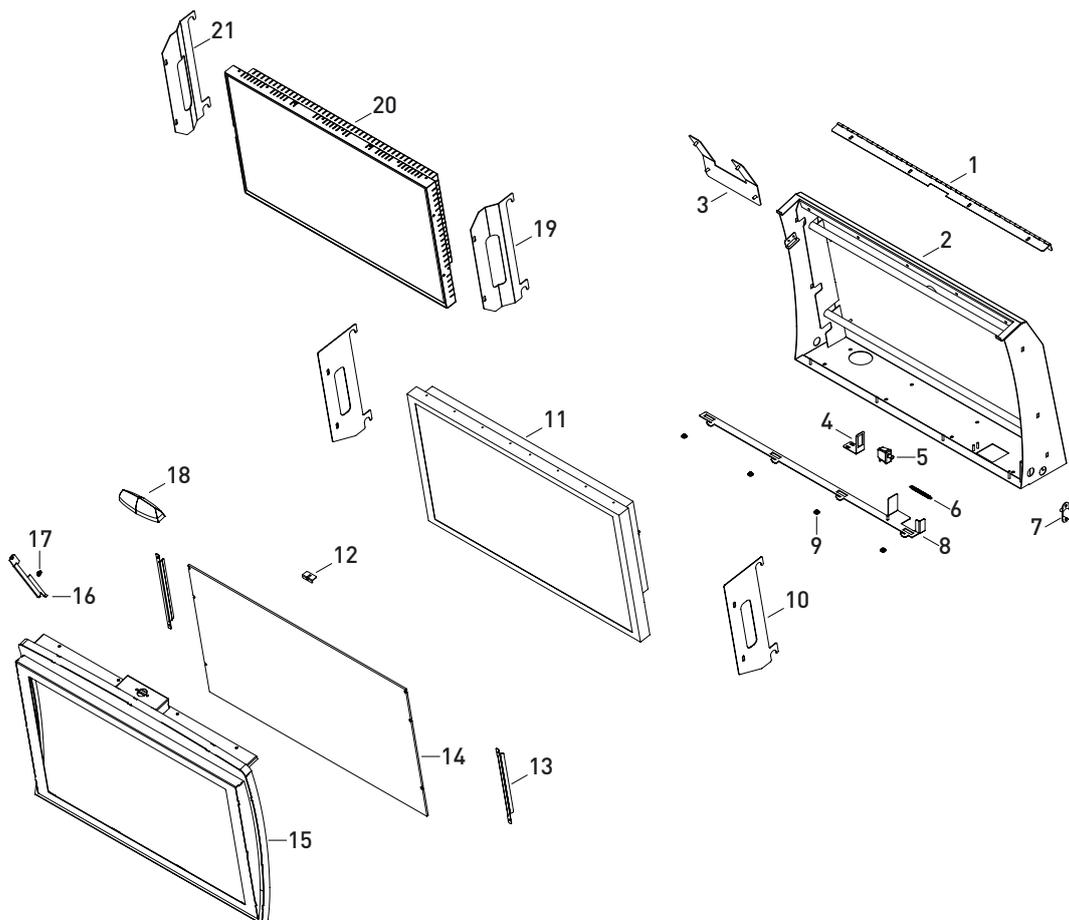


Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Nº	Referencia	Denominación
----	------------	--------------

- 1.- CONJUNTO MONITOR SUPERIOR
- 2.- CONJUNTO EMBELLECEDOR IZQUIERDO
- 3.- CONJUNTO MUEBLE
- 4.- CONJUNTO EMBELLECEDOR DERECHO
- 5.- CONJUNTO PUERTA INFERIOR
- 6.- CONJUNTO PUERTA PRINCIPAL

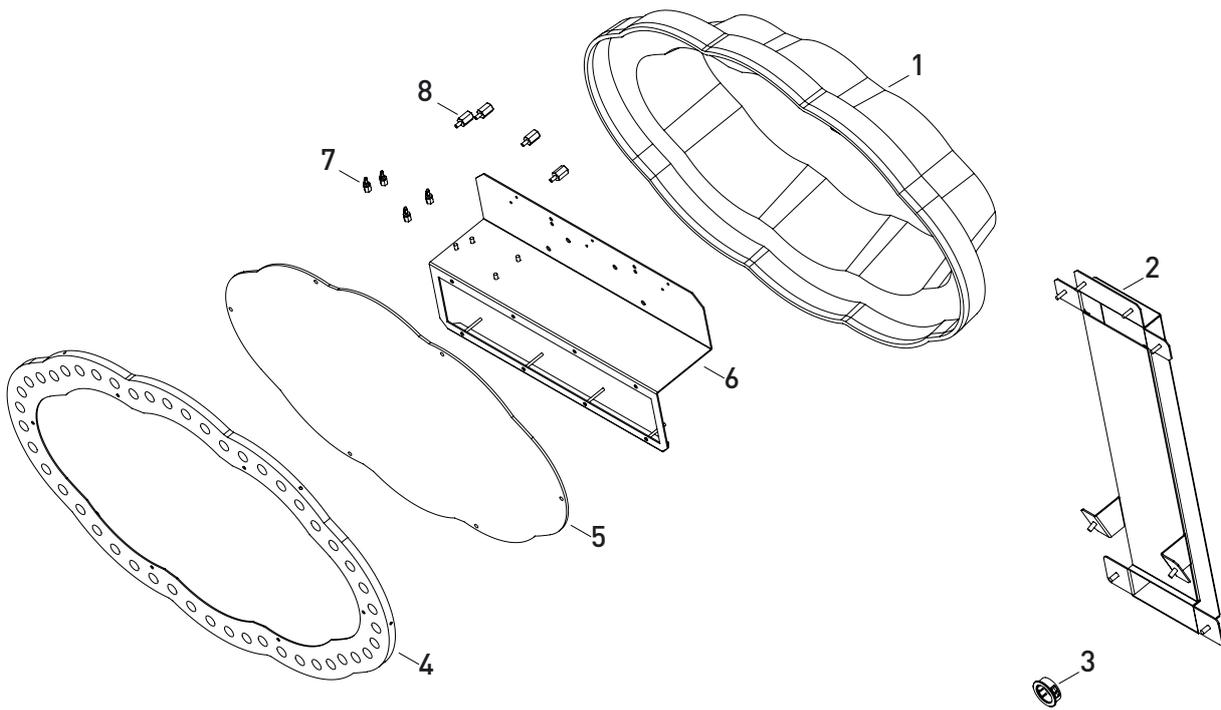




Nº	Referencia	Denominación
1.-	PM01-0008705..... 0141758000318H	BISAGRA ALTILLO RF3003
2.-	PM01-0009635.... 010141759000418H	CONJUNTO TRASERA COPETE
	PM01-0009634.... 010141759010118H	CONJUNTO TRASERA COPETE (CON JACKPOT)
3.-	PM01-0009104.... 010144485000018H	TAPA MECANIZADOS JACKPOT RF-3003
4.-	PM01-0008806..... 0133942000100	SOPORTE MICRO
5.-	PM08-0000007..... 0801013	INTERRUPT.CHERRY UF 69,TERM.4.8mm
6.-	PM01-0003062..... 0111573000000	MUELLE APERTURA
7.-	PM16-0000026..... 1607008	CERRAD.CD.STS619 PRESION REDONDA
8.-	PM01-0008684..... 0141387000300	CIERRE ALTILLO RF3003
9.-	PM01-0008886..... 017929000022	CASQUILLO
10.- ...	PM01-0008852..... 0142240000200	CONJUNTO GANCHOS SOPORTE MONITO
11.- ...	PM19-0000425..... 192100	TFT 27" WEI-YA MT27W-863D2
12.- ...	PM01-0009011..... 010143738000100	SOP.SUP.METACR.ALTILLO RF-3003
13.- ...	PM01-0008878..... 0143520000000	SOP. METACRILATO ALTILLO RF3003
14.- ...	PM01-0008842..... 0141838000300	METACRILATO TFT ALTILLO RF3003
15.- ...	PM01-0009397.... 010141751000711V	CONJUNTO PUERTA COPETE RF-3003
16.- ...	PM01-0008840..... 0141828000200	RETENEDOR PUERTA ALTILLO
17.- ...	PM01-0000947..... 01792800022	CASQUILLO
18.- ...	PM19-0000449..... 151154	LUZ PREMIO HORIZONTAL TBM A71A4
19.- ...	PM01-0009380..... 010145911000000	GANCHO MONITOR 27" ESPECIAL DERECHO
20.- ...	PM19-0000501.....	TFT 27" WEI-YA MT27W-863D2V0A
21.- ...	PM01-0009381..... 010145911010000	GANCHO MONITOR 27" ESPECIAL IZQUIERDO

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



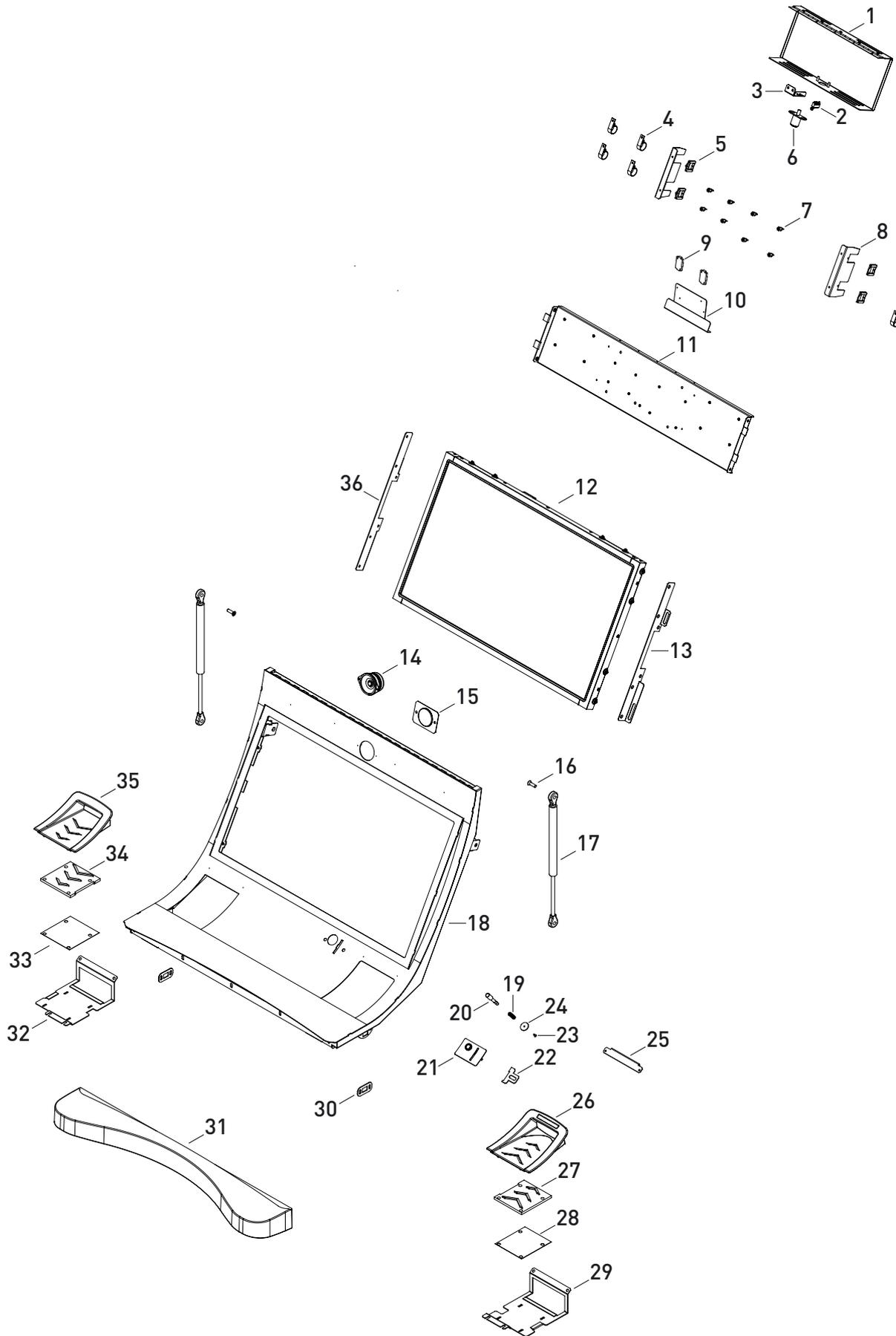


Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco

Nº	Referencia	Denominación
----	------------	--------------

- | | | |
|-----|---|--------------------------------------|
| 1.- | PM01-0002262.....0110205010201 | CAJA JACKPOT |
| 2.- | PM01-0008995.....010144022000011V | SOPORTE JACKPOT RF 3003 |
| 3.- | PM15-0000390.....15925 | PASAMUROS BMA-317-238 (ETP) |
| 4.- | PM01-0006934.....0126513000018R | MONT. EMBELLECED. EXT. JACKPOT |
| 5.- | PM01-0002259.....0110203000200 | FRONTAL JACKPOT (SOPORTE DECORACIÓN) |
| 6.- | PM01-0007076.....0129991000211V | SOPORTE DISPLAY Y LUCES |
| 7.- | PM15-0000224.....15664 | SEPARADOR RICHCO LCBS-TF-M4-6-01 |
| 8.- | PM01-0005100.....0128505000022 | DISTANCIADOR |





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco

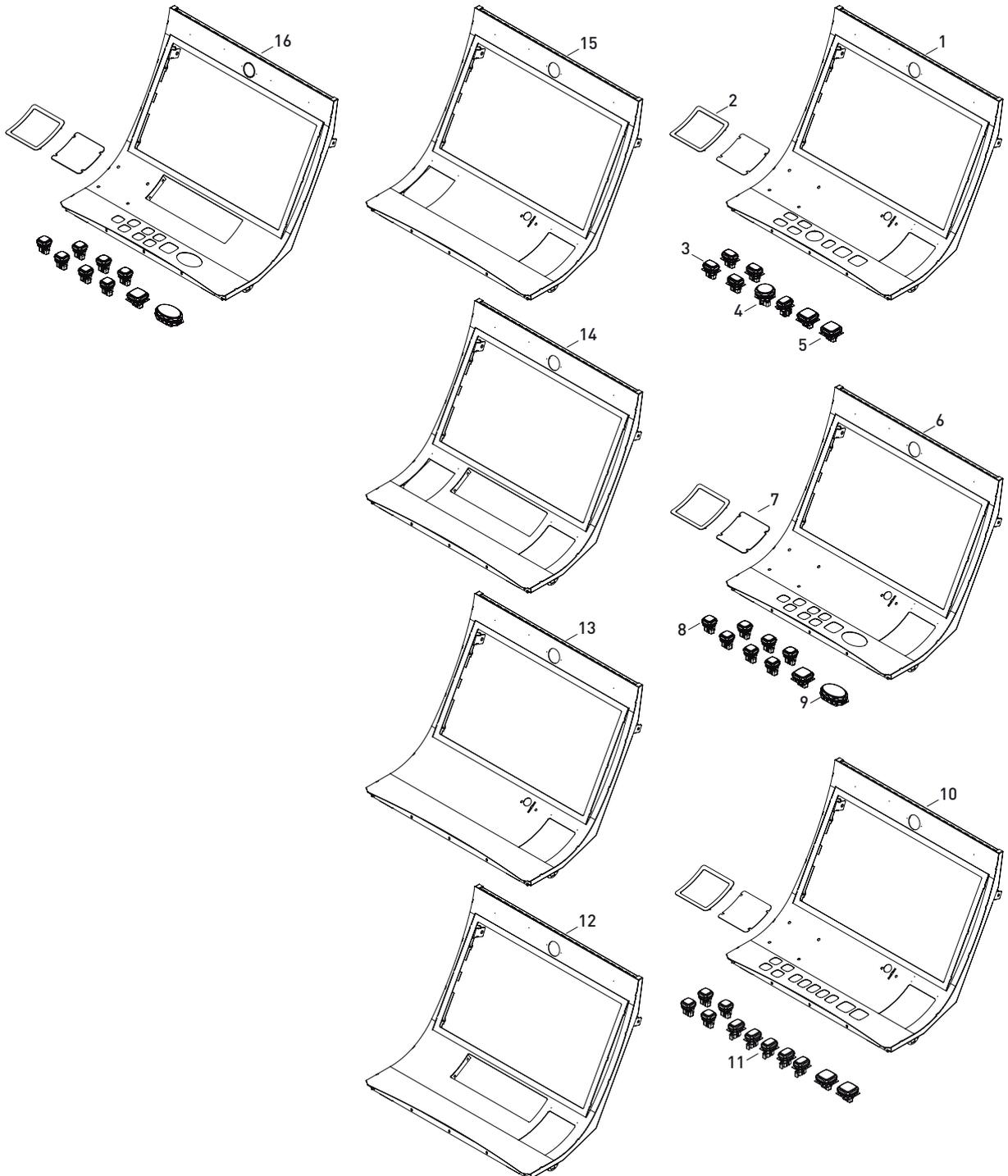




Nº	Referencia	Denominación
1.-	PM01-0008726..... 0142272000100	CONJUNTO TAPA CAJA DE PLACAS
2.-	PM08-0000024..... 0802023	MICRORRUPTOR OMRON SS-5GL2.
3.-	PM01-0008555..... 0142269000000	ESCUADRA CIERRE CAJA
4.-	PM15-0000267..... 15720	GRAPA EXWHC2-750-01 BK RICHCO,NEG
5.-	PM15-0000375..... 15899	PERFIL PROTECTOR PPVB-21 E.T.P.
6.-	PM16-0000027..... 1607008A	CERR.C.I.PRESION REDONDA C/ROSETA
7.-	PM15-0000224..... 15664	SEPARADOR RICHCO LCBS-TF-M4-6-01
8.-	PM01-0008725..... 0142264000100	ESCUADRA LATERAL CAJA PLACAS
9.-	PM07-0000187..... 0840028	TIRA 2 MODULOS LEDS ILUM NUBE ISL
10.- ...	PM01-0008954..... 0143799000000	SOPORTE ILUMIN. INTERIOR RF-3003
11.- ...	PM01-0009017..... 010141656000700	SOP. MONITOR 27" PUERTA RF 3003
	.. PM01-0009850..... 010141656010000	SOP. MONITOR 27" PUERTA RF 3003 ON MIX
12.- ...	PM19-0000480.....	TFT 27" ET2794L-8CWB-0-ST-NPB-G(E329262)
13.- ...	PM01-0009412..... 010142980000200	LATERAL DER SUJECION MONITOR
14.- ...	PM08-0000160..... 0815020A	ALTAVOZ FRS 5X 8 OHM VISATON MEC
15.- ...	PM01-0009298..... 010141380000311V	REJILLA ALTAVOZ SUPERIOR
16.- ...	PM06-0000678..... 06965M6X20	TORN.R/METRICA AVELLANADO,PHILIPS
17.- ...	PM15-0000469..... 151159	AMORTIGUADOR CDF8E3150200E3L-375N.
18.-		VER TIPO DE PUERTA
19.- ...	PM01-0000009..... 0110250000	RESORTE EJE PULSADOR
20.- ...	PM01-0008729..... 0142289000150	PULSADOR
21.- ...	PM01-0008727..... 0142287000150	CONJUNTO ENTRADA DE MONEDAS
22.- ...	PM01-0008780..... 0142990000000	REGULADOR RF 3003
23.- ...	PM06-0000541..... 06965M3X8	TORN.R/METRICA AVELLANADO,PHILIPS
24.- ...	PM01-0008558..... 0142290000000	PRESIONADOR PULSADOR
25.- ...	PM01-0009024..... 010144180000000	TOPE SUPERIOR BILLETERO IT RF 3003
26.- ...	PM01-0008932..... 0142007000050	EMBOCADURA BILLETERO IT
27.- ...	PM01-0008844..... 0141858000600	METACRILATO EMBOCADURA BILLETERO
28.- ...	PM01-0008868..... 0143020000100	OPACIDAD DIFUSOR BILLETERO
29.- ...	PM01-0008720..... 0142013000200	SOP.EMBOCADURA BILLETERO IT NV11
30.- ...	PM01-0009416..... 010141681000200	ANCLAJE CIERRE PUERTA
31.- ...	PM01-0008681..... 0141091000000	CONJ.REPOSABRAZOS RF-3003
32.- ...	PM01-0008526..... 0141878000100	SOPORTE EMBOCADURA IMPRESORA
33.- ...	PM01-0008870..... 0143020010100	OPACIDAD DIFUSOR IMPRESORA
34.- ...	PM01-0008847..... 0142014000200	METACRILATO EMBOCADURA IMPRESOR
35.- ...	PM01-0008931..... 0141873000050	EMBOCADURA IMPRESORA
36.- ...	PM01-0009411..... 010142979000200	LATERAL IZQ SUJECION MONITOR

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





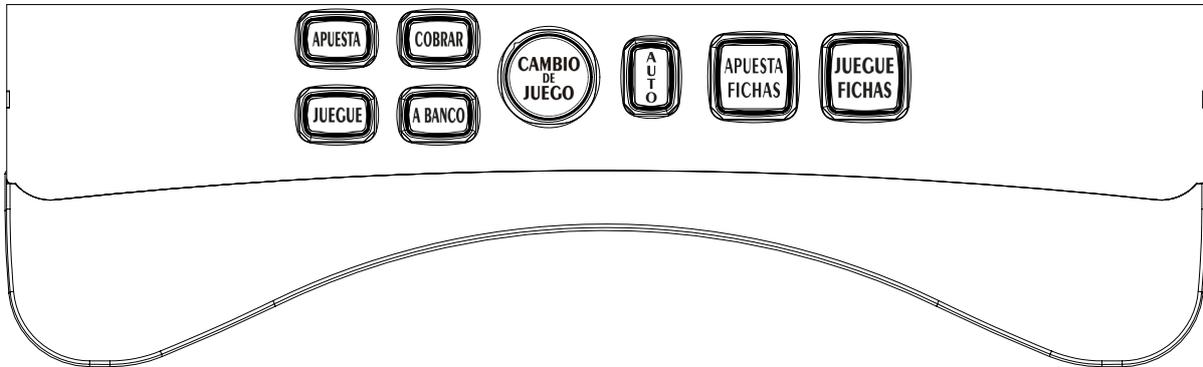
Nº	Referencia	Denominación
1.-	PM01-0009394..... 010141629040411V	PUERTA RF3003 8 BOT Y ENT. MON.
2.-	PM01-0008952..... 0143760000050	MARCO PEGATINA PUERTA RF-3003
3.-	PM14-0000088..... 141407	PULS.RECT.PEQ.GPB1240TAHQZBBBZ
4.-	PM14-0000089..... 141408	PULS.RED. GRAND.GPB1290TSHQZBBBZ
5.-	PM14-0000086..... 141405	PULS.CUAD.GRAN.GPB1270TAHQZBBBZ
6.-	PM01-0009395..... 010141629050411V	PUERTA RF3003 9 BOTONES Y ENTR MONEDAS
7.-	PM01-0006133..... 0139402000000	PROTEC PEGATINA PUERTA RF-3001
8.-	PM14-0000085..... 141404	PULS.CUAD.PEQ.GPB1210TAHQZBBBZ
9.-	PM14-0000087..... 141406	PULS.OVALADO GPB1280TAHQZBBBZ
10.-	PM01-0009396..... 010141629060211V	PUERTA RF3003 11 BOTONES Y ENTR MONEDAS
11.-	PM14-0000088..... 141407	PULS.RECT.PEQ.GPB1240TAHQZBBBZ
12.-		OTRO TIPO
13.-	PM01-0009393..... 010141629020311V	PUERTA RF3003 MONED-S/IMPR.
14.-		OTRO TIPO
15.-	PM01-0009392..... 010141629000411V	PUERTA RF3003
16.-	PM01-0009961..... 010141629080011V	PUERTA RF3003 CON 9 BOTONES Y P.T.S.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

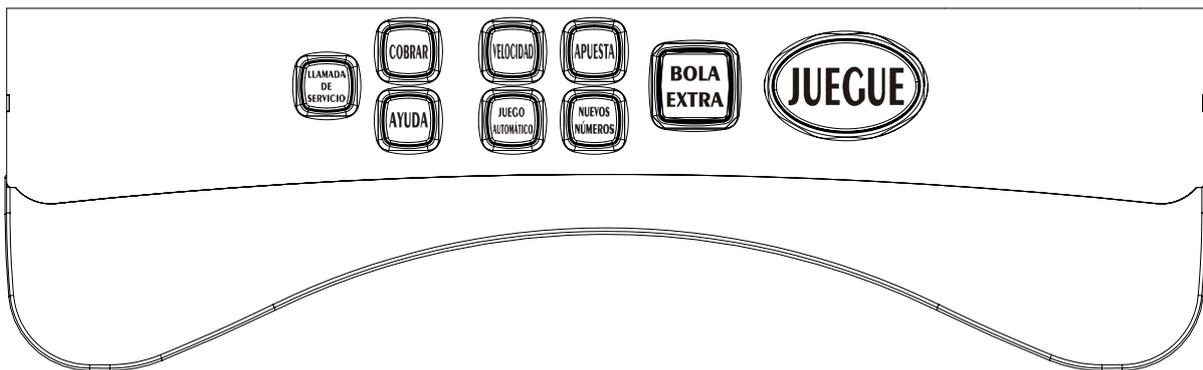




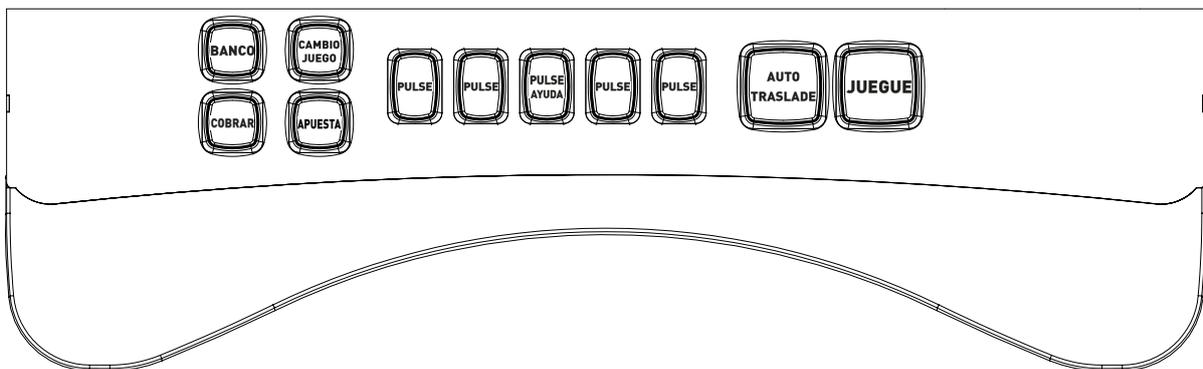
PANEL DE 8 PULSADORES



PANEL DE 9 PULSADORES



PANEL DE 11 PULSADORES



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





Nº	Referencia	Denominación
----	------------	--------------

PANEL DE 8 PULSADORES

PM10-0006124.....	10355209000S	ETIQUETA PULSADOR "APUESTA"
PM10-0006125.....	10355209100S	ETIQUETA PULSADOR "COBRAR"
PM10-0006110.....	10355207600S	ETIQUETA PULSADOR "JUEGUE"
PM10-0006111.....	10355207700S	ETIQUETA PULSADOR "A BANCO"
PM10-0006126.....	10355209200S	ETIQ PULSADOR "CAMBIO DE JUEGO"
PM10-0006113.....	10355207900S	ETIQUETA PULSADOR "AUTO"
PM10-0006114.....	10355208000S	ETIQ PULSADOR "APUESTA FICHAS"
PM10-0006115.....	10355208100S	ETIQUETA PULSADOR "JUEGUE FICHAS"

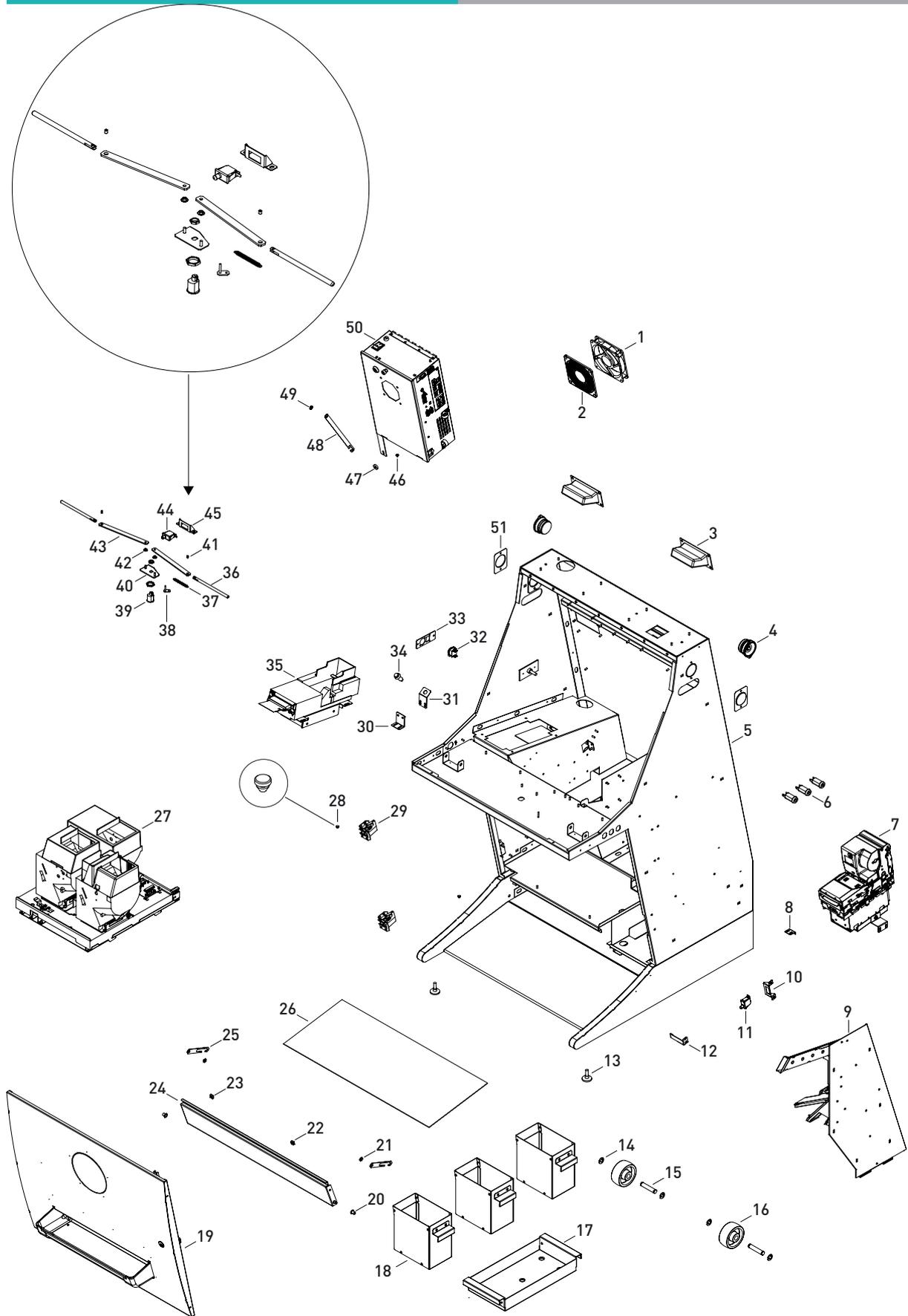
PANEL DE 9 PULSADORES

PM10-0005878.....	10354780300S	ETIQ PULS "LLAMADA DE SERVICIO"
PM10-0005881.....	10354780600S	ETIQUETA PULSADOR "COBRAR"
PM10-0005896.....	10354782000S	ETIQUETA PULSADOR "VELOCIDAD"
PM10-0005897.....	10354782100S	ETIQUETA PULSADOR "APUESTA"
PM10-0005895.....	10354781900S	ETIQUETA PULSADOR "BOLA EXTRA"
PM10-0005894.....	10354781800S	ETIQUETA PULSADOR "JUEGUE"
PM10-0005883.....	10354780800S	ETIQUETA PULSADOR "AYUDA"
PM10-0005880.....	10354780500S	ETIQ PULSADOR "JUEGO AUTOMATICO"
PM10-0005898.....	10354782200S	ETIQ. PULSADOR "NUEVOS NÚMEROS"

PANEL DE 11 PULSADORES

PM10-0007163.....	10358330000S	ETIQUETA PULSADOR JUEGUE
PM10-0007164.....	10358330100S	ETIQUETA PULSADOR AUTO TRASLADE
PM10-0007165.....	10358330200S	ETIQUETA PULSADOR PULSE AYUDA
PM10-0007166.....	10358330300S	ETIQUETA PULSADOR PULSE
PM10-0007167.....	10358330400S	ETIQUETA PULSADOR APUESTA
PM10-0007168.....	10358330500S	ETIQUETA PULSADOR BANCO
PM10-0007169.....	10358330600S	ETIQUETA PULSADOR CAMBIO JUEGO
PM10-0007170.....	10358330700S	ETIQUETA PULSADOR COBRAR





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco

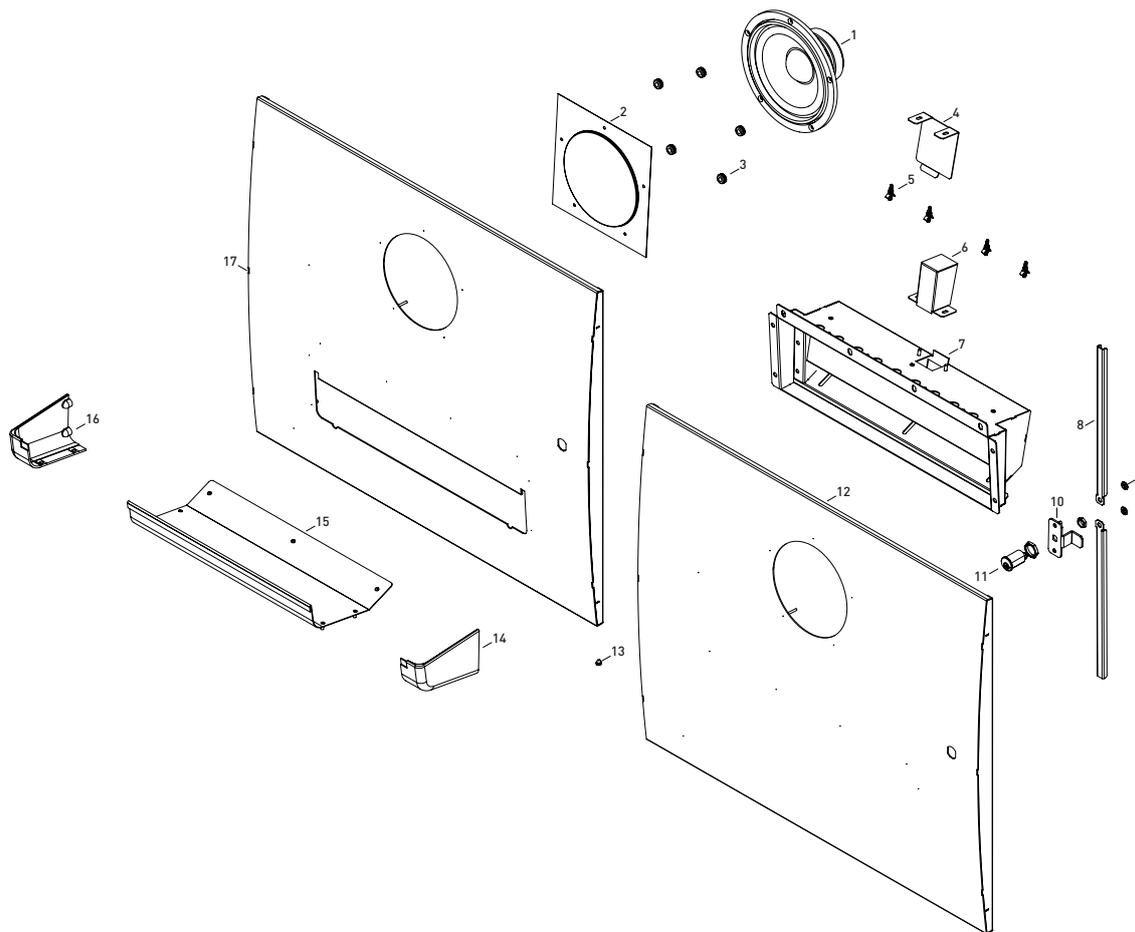




Nº	Referencia	Denominación
1.-	PM08-0000118..... 0817008A	VENTILADOR 0817008 MECANIZADO
2.-	PM08-0000158..... 15944	REJ. VENT. 120X120 RP-12S GICODA
3.-	PM01-0004713..... 0124919000001	ASIDERO
4.-	PM08-0000160..... 0815020A	ALTAVOZ FRS 5X 8 OHM VISATON MEC
5.-	PM01-0009987 ... 010141724001018H	CONJUNTO MUEBLE RF-3003
6.-	PM16-0000042..... 1607019A	CERRADURA 212-1 (CI-7736)
	PM16-0000043..... 1607019B	CERRADURA 6615 EA-1 (CI-T4001)
	PM16-0000044..... 1607019C	CERRADURA 6615 EA-1 (CI-1501)
7.-	CONJUNTO BILLETERO
8.-	PM01-0008946..... 0143033000000	REGULADOR SUPERIOR CIERRE
9.-	SELECTOR Y CAÍDA DE MONEDAS
10.-	PM01-0008795..... 0111130000100	SOPORTE MICRO PUERTA
11.-	PM08-0000007..... 801013	INTERRUPT.CHERRY UF 69,TERM.4.8mm
12.-	PM01-0008689..... 0141490000200	TOPE PARA GUIAS
13.-	PM22-0000106..... 2201500115	PATAS
14.-	PM06-0000605..... 06AS10	ARANDELA SEGURIDAD M10 DIN6799.
15.-	PM01-0003541..... 0112479000022	EJE RUEDA
16.-	PM15-0000300..... 15784	ARO RES.FENOLIC.SER. RN 52/10F52
17.-	PM01-0008955..... 0143806000000	BASE CAJONES RECAUDACIÓN RF-3003
18.-	PM01-0008959..... 0143887000000	CAJÓN RECAUDACIÓN RF-3003
19.-	CONJUNTO PUERTA INFERIOR
20.-	PM15-0000249..... 15699	SEPARADOR RICHCO MNI 1/4-24
21.-	PM01-0008886..... 017929000022	CASQUILLO
22.-	PM15-0000086..... 151117	1219415 IMAN CUAD AVELL NEGATIVO
23.-	PM15-0000086..... 151117	1219415 IMAN CUAD AVELL NEGATIVO
24.-	PM01-0008694..... 0141601000118H	TRAMPILLA INFERIOR RF3003
25.-	PM01-0008686..... 0141476000200	RETENEDOR TRAMPILLA RF3003
26.-	PM01-0009189..... 010142911010000	CHAPA REPOSAPIES RF-3003
27.-	CONJUNTO HOPPER
28.-	PM15-0000381..... 15915	TOPE POF-40048 RICHCO 17074103
29.-	PM15-0000337..... 15853	BISAGRA HETTICH 019639 S/CAZOLETA
30.-	PM01-0008731..... 0142292000100	CONJUNTO ESCUADRA
31.-	PM01-0008730..... 0142291000100	SOPORTE PULSADORES
32.-	PM19-0000281..... 151114	CON.USB DUAL HEMB. PANEL CP30090
33.-	PM01-0009418..... 010146005000000	TOMA USB LOGO ILUMINADO
34.-	PM14-0000021..... 141150	PULSADOR PB305BRECO
35.-	CONJUNTO IMPRESORA
36.-	PM01-0008621..... 0112528030022	VARILLA CIERRE PUERTA RF-3003
37.-	PM01-0003062..... 0111573000000	MUELLE APERTURA
38.-	PM01-0009353..... 010145744000000	SUPLEMENTO MUELLE
39.-	PM16-0000081..... 1607046A	CER.STS862305009313/CI-J9674-1LLA
40.-	PM01-0008497..... 0141728000000	PLETINA GIRO CERRADURA PUERTA
41.-	PM01-0004100..... 0112529000022	CASQUILLO VARILLA CIERRE
42.-	PM01-0000947..... 0179280022	CASQUILLO
43.-	PM01-0006025..... 0138705000000	PLETINA CIERRE PUERTA SUP RF3001
44.-	PM08-0000007..... 801013	INTERRUPT.CHERRY UF 69,TERM.4.8mm
45.-	PM01-0008795..... 0111130000100	SOPORTE MICRO PUERTA
46.-	PM15-0000381..... 15915	TOPE POF-40048 RICHCO 17074103
47.-	PM15-0000017..... 15024	RUEDA M4
48.-	PM01-0008771..... 0142933000000	RETENEDOR
49.-	PM01-0008886..... 017929000022	CASQUILLO
50.-	CONJUNTO RACK
51.-	PM01-0009297.... 010141380000318H	REJILLA ALTAVOZ SUPERIOR

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





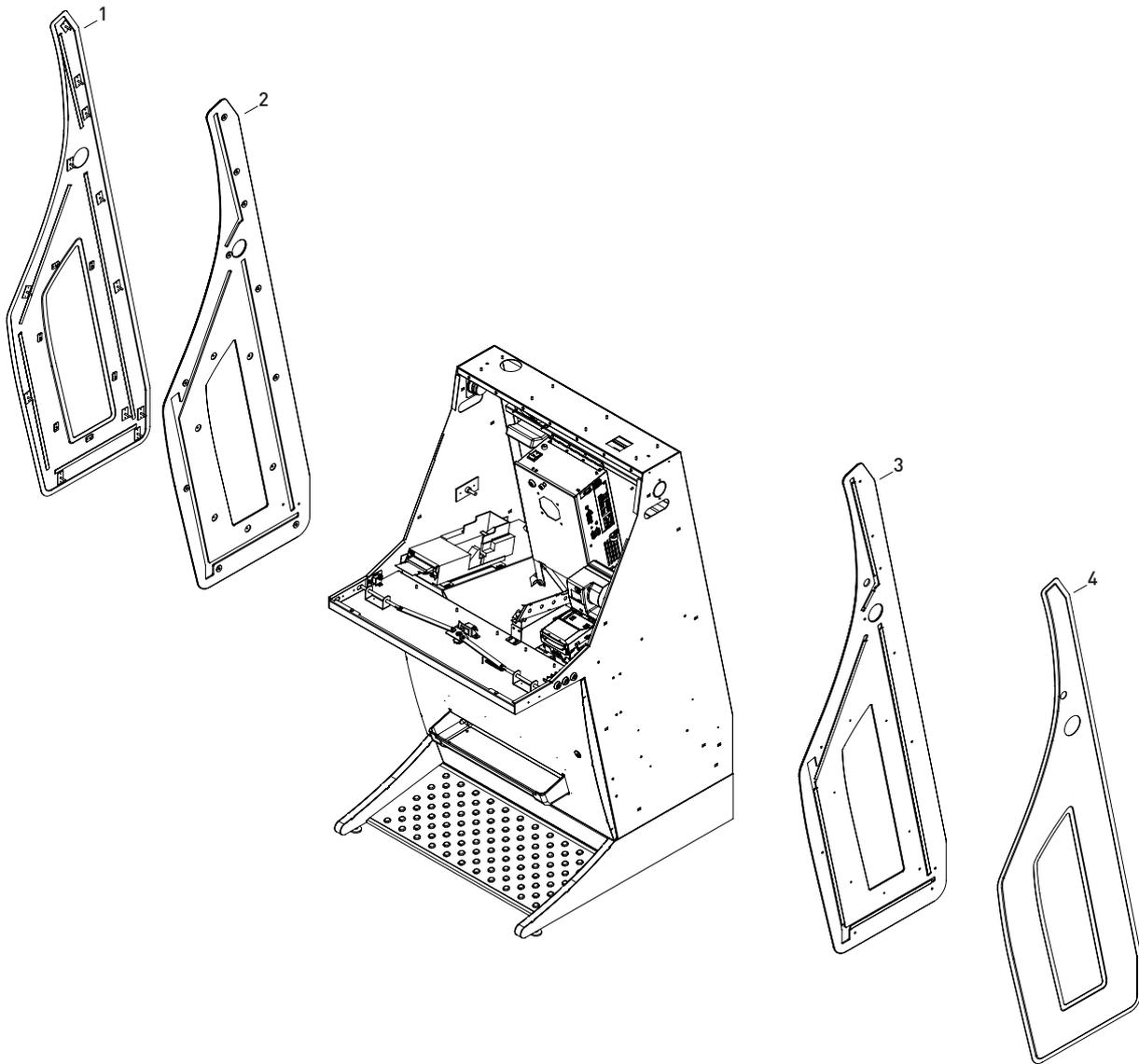
Nº	Referencia	Denominación
----	------------	--------------

- 1.- PM08-0000105..... 0815019 ALT 6,5" 40hm W170S REF.9024(VIS)
- 2.- PM01-0008279..... 0136711000118H REJILLA VENTILACIÓN
- 3.- PM15-0000438..... 1702015 PASAMUROS BMG-095-063 ETP
- 4.- PM01-0009500 010146211000000 TAPA CENTRAL INTERIOR BANDEJA RF-3003
- 5.- PM15-0000135..... 15341 SEPARADOR RICHCO LCBS 2-4-01
- 6.- PM01-0009314..... 010145553000000 CANAL DEVOLUCION MONEDAS
- 7.- PM01-0009267.... 010141613000218H BANDEJA MUEBLE RF-3003
- 8.- PM01-0008637..... 0136795010100 CIERRE PUER.INF MUEBLE RF-3003
- 9.- PM01-0008886..... 017929000022 CASQUILLO
- 10.- ... PM01-0008484..... 0141610000000 PESTILLO CERR.PUERT. RF3003
- 11.- ... PM16-0000084..... 1607048A STS 862306007313 CI-K5195 S/CJO
- 12.- ... PM01-0009962.... 010141599010018H PUERTA INFERIOR RF3003 (CIEGA)
- 13.- ... PM15-0000381..... 15915 TOPE POF-40048 RICHCO 17074103
- 14.- ... PM01-0000410..... 0166970050 EMBELLECEDOR LATERAL DERECHO
- 15.- ... PM01-0008467..... 0141516000100 PARTE INFERIOR BANDEJA RF-3003
- 16.- ... PM01-0000413..... 0166980050 EMBELLECEDOR LATERAL IZQUIERDO
- 17.- ... PM01-0009013.... 010141599000418H PUERTA INFERIOR RF3003

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

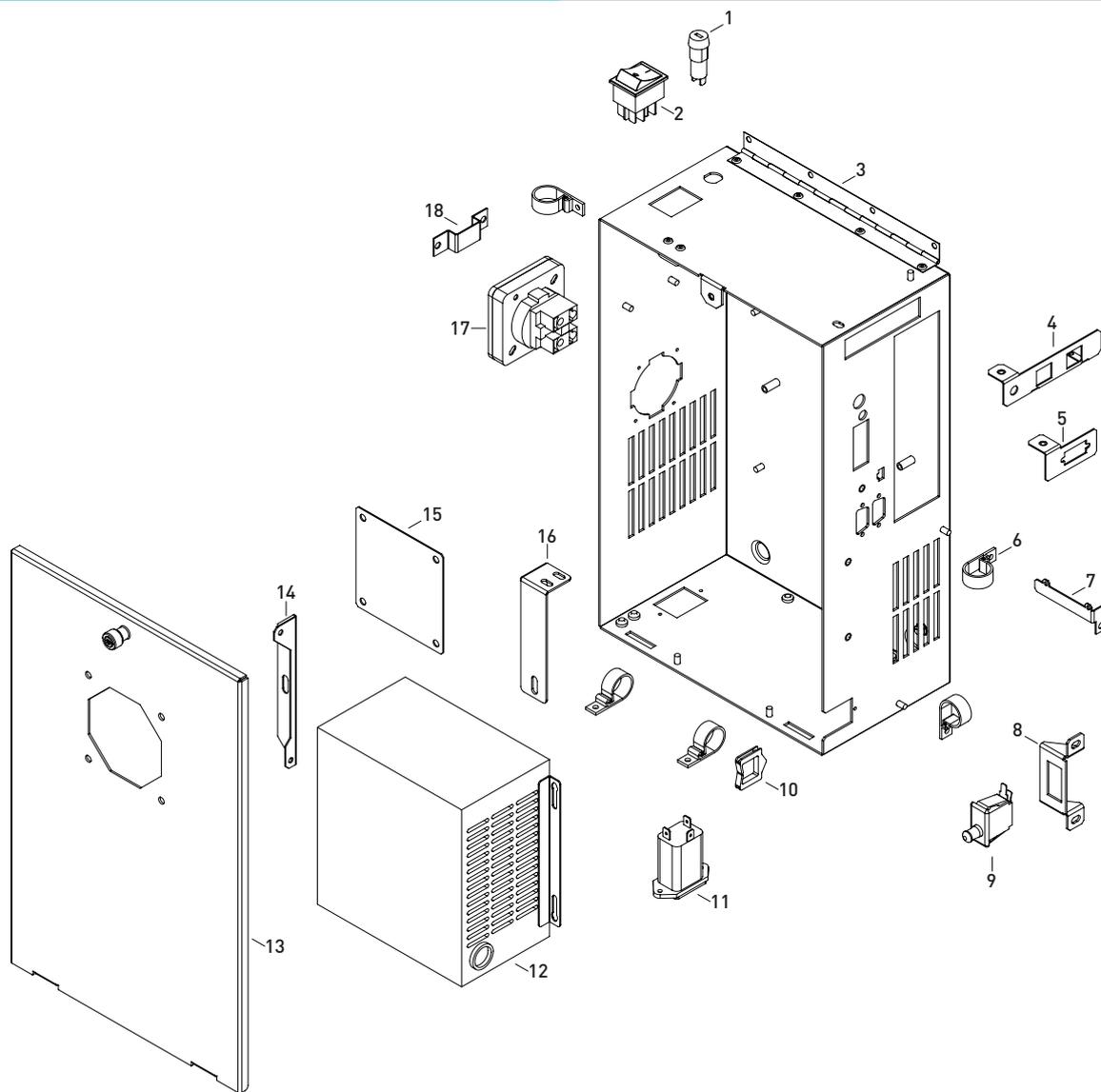


Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



Nº	Referencia	Denominación
1.- PM01-0009140.... 010141836000418H	CONJ CHAPA EMBELLECEDOR IZQUERDO RF-3003
2.- PM01-0009139..... 010141831010400	METACRILATO EMBELLECEDOR IZQ RF-3003
3.- PM01-0009138..... 010141831000600	METACRILATO EMBELLECEDOR DER RF-3003
4.- PM01-0009141.... 010141839000518H	CONJ CHAPA EMBELLECEDOR DERECHO RF-3003



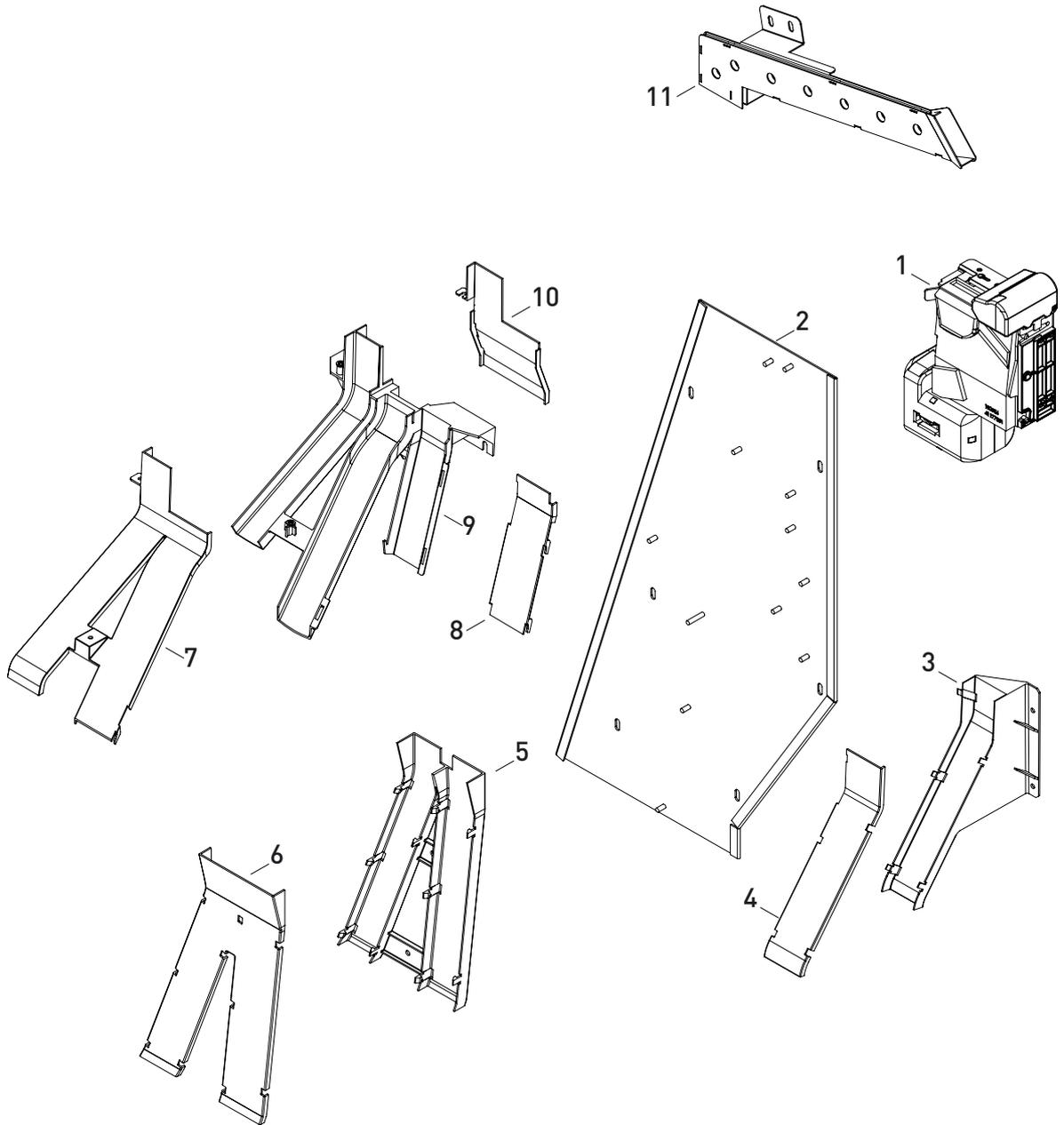


Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco

Nº	Referencia	Denominación
----	------------	--------------

1.-	PM66-000023..... 0811010	PORTAFU.SCHURTER FPG 1 3101.0210
2.-	PM08-000010..... 0801017	INT. LUM. ROJO 30X22 11.405.IL/NR
3.-	PM01-0009215..... 010139270030200	ENVOLV.RACK RF3003 SALONES
4.-	PM01-0008972..... 0140591010200	SOPORTE PCI RACK RF-31
5.-	PM01-0006155..... 0139588000000	SOPORTE PCI RACK
6.-	PM15-0000267..... 15720	GRAPA EXWHC2-750-01 BK RICHCO,NEG
7.-	PM01-0004745..... 0125394000100	SOPORTE PLACA AUDIO
8.-	PM01-0008795..... 0111130000100	SOPORTE MICRO PUERTA
9.-	PM08-0000007..... 0801013	INTERRUPT.CHERRY UF 69,TERM.4.8mm
10.-	PM15-0000375..... 15899	PERFIL PROTECTOR PPVB-21 E.T.P.
11.-	PM08-0000137..... 0819013	FILTRO DE RED YUNPEN YB10A1 (ILT)
12.-	PM19-0000033..... 191033	F/CONMUTADA FSP300-60GHC FULL RAN
13.-	PM01-0009216..... 010139272020100	TAPA RACK RF3001 SALONES
14.-	PM01-0004817..... 0126338000000	FIJACION F.A.
15.-	PM01-0006878..... 0124533000211V	REJILLA VENTILACION PINTADA
16.-	PM01-0008770..... 0142931000011C	POSICIONADOR RACK
17.-	PM08-0000055..... 0806014	TOMA DE CORRIENTE S220EC (BIEL)
18.-	PM01-0005957..... 0137784010000	SOPORTE SATA DOM

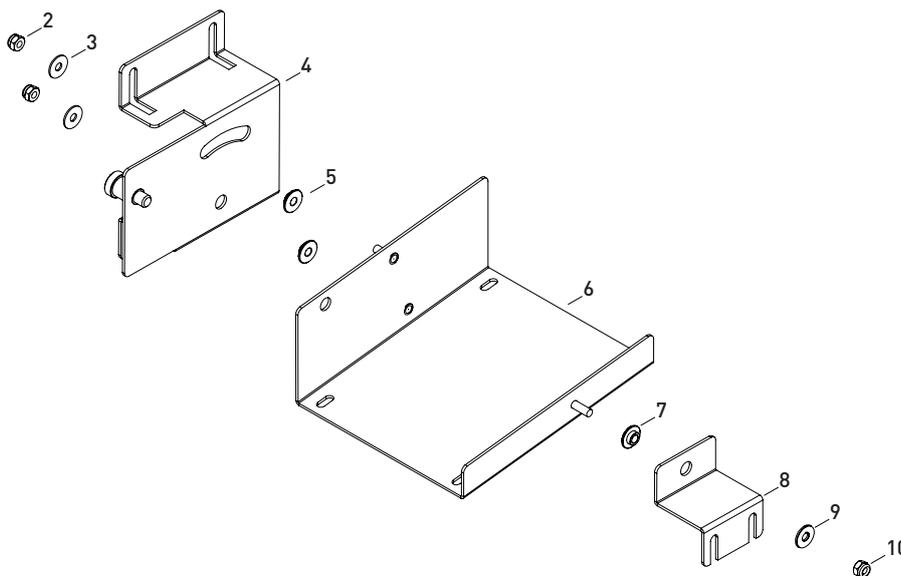
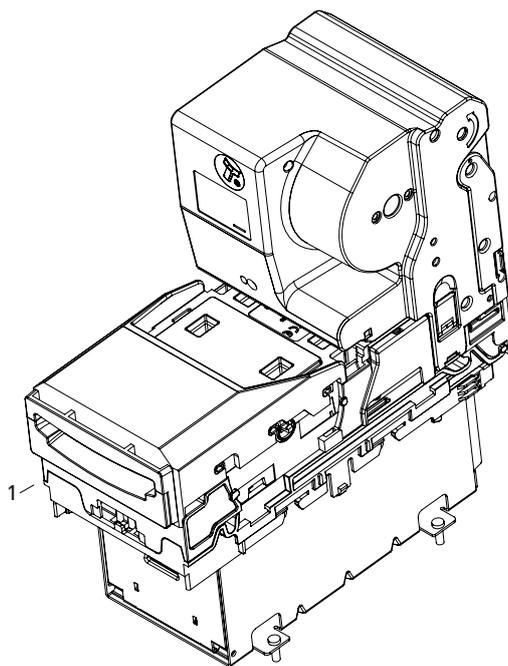




Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco

Nº	Referencia	Denominación
1.-	PM18-0000030..... 182056	41177051 SELEC.X6-D2S AZK S/EMB
	PM18-0000032..... 182058	41211101 SEL X6-D2S_CCT-II-REF_EU
	PM18-0000078..... 183083	41163251-1 SORTER U 5 PARALELO
	PM18-0000063..... 183068	CONJ.MODULO RECUPERACION 42943690
2.-	PM01-0008690..... 0141551000100	MONTAJE SOPORTE MONÉTICA
3.-	PM01-0004657..... 0124573000200	CANAL DEVOLUCION MONEDA DEFECTUOS
4.-	PM01-0004659..... 0124598000200	TAPA CANAL MONED.DEFECTUOSA
5.-	PM01-0008622..... 0124624010000	CANAL MONED-CAJONES RF3003
6.-	PM01-0008623..... 0124649010000	TAPA CANAL MONED-CAJON RF3003
7.-	PM01-0004643..... 0124503000100	TAPA CANALES DELANTEROS
8.-	PM01-0004648..... 0124517000100	TAPA CANAL DELANTERO CAIDA MONEDA
9.-	PM01-0004630..... 0124412000100	CANAL DISTRIBUCION MONEDAS
10.- ...	PM01-0004637..... 0124492000000	TAPA CANALES TRASERO
11.- ...	PM01-0008723..... 0142143000022	CANAL ENTRADA MONEDAS RF3003



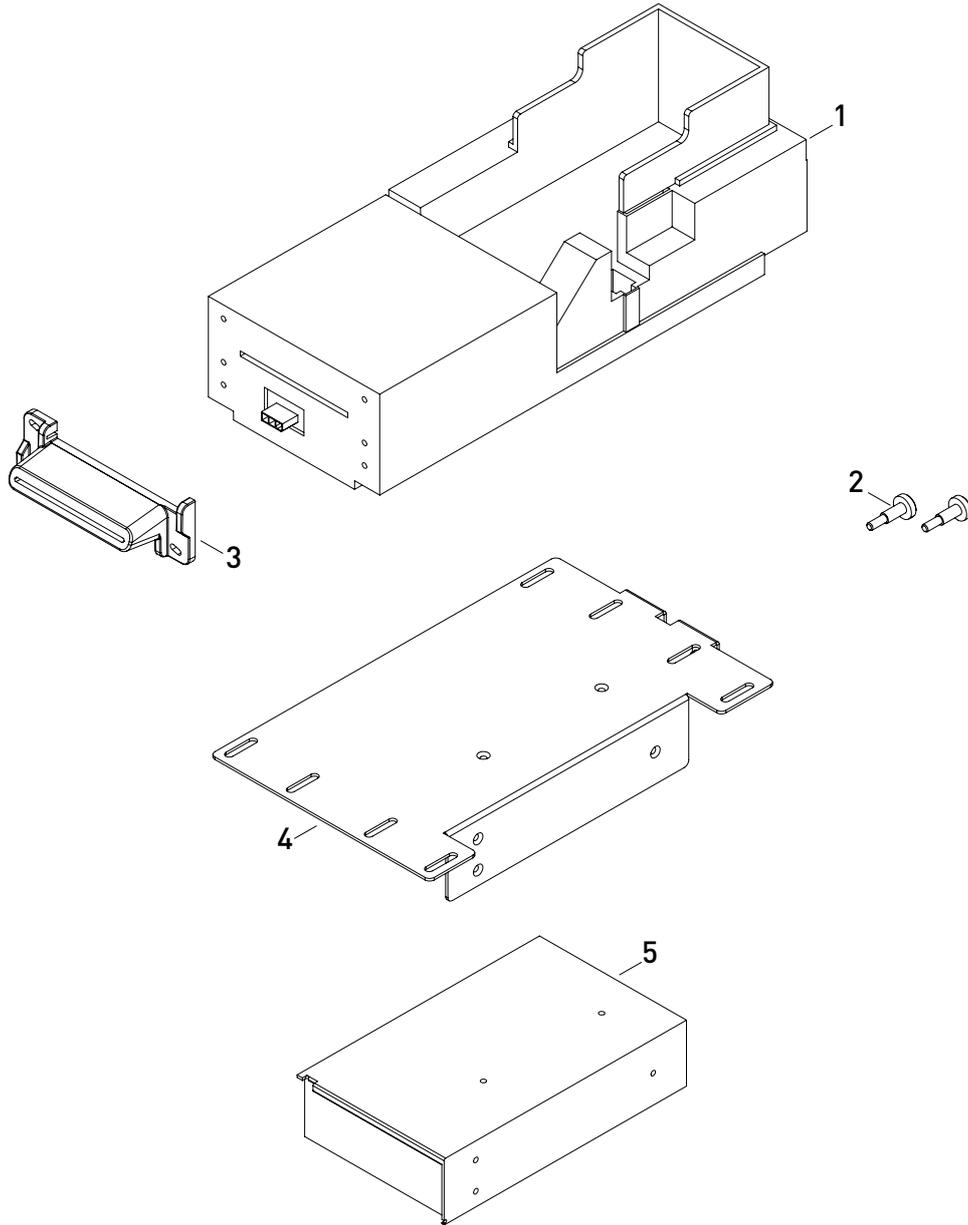


Nº	Referencia	Denominación
----	------------	--------------

1.-	PM18-0000138..... 184075A	BILL-HOPPER NV11+ INNOVATIVE(SSP)
2.-	PM06-0000571..... 06985M4	TUERCA AUTOBLOCANTE M4 DIN985
3.-	PM06-0000389..... 069021/4	ARANDELA DE CARROCERO M4 DIN9021.
4.-	PM01-0009410..... 010141376000200	SOP.IZQDO. BILLETERO IT NV11
5.-	PM01-0008886..... 017929000022	CASQUILLO
6.-	PM01-0009409..... 010141072000200	SOP.INF.BILLETERO IT NV11
7.-	PM01-0008886..... 017929000022	CASQUILLO
8.-	PM01-0008440..... 0141386000000	SOP.DERECHO BILLETERO IT NV11
9.-	PM06-0000389..... 069021/4	ARANDELA DE CARROCERO M4 DIN9021.
10.-	PM06-0000571..... 06985M4	TUERCA AUTOBLOCANTE M4 DIN985

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



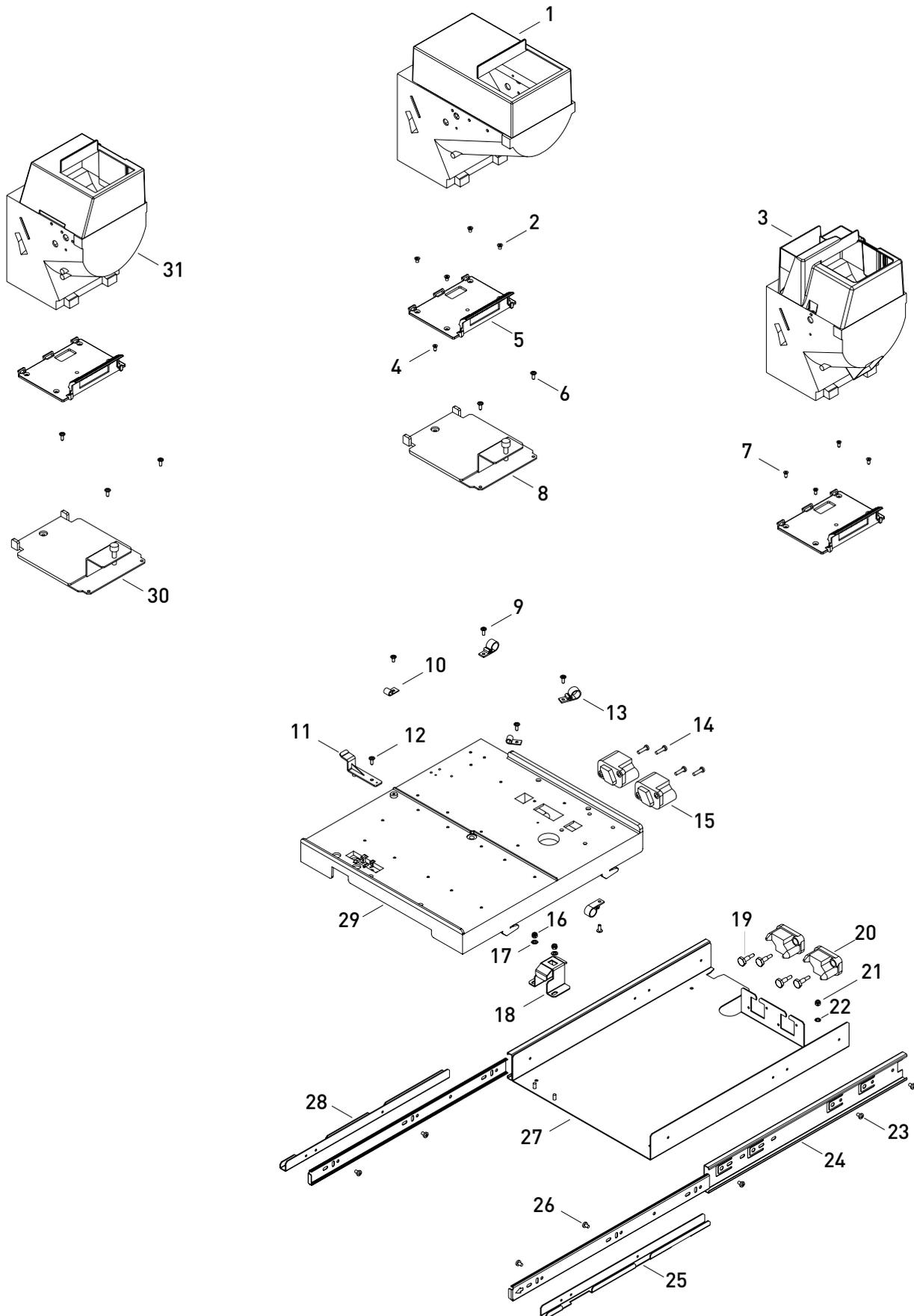


Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco

Nº	Referencia	Denominación
----	------------	--------------

- 1.- PM18-0000280..... 196008 IMPRESORA ITHACA 950
- 2.- PM01-0004227..... 0112886000100 EMBOCADURA IMPRESORA
- 3.- PM01-0001831..... 016755000022 TORN.SOPORTE CONECTOR
- 4.- PM01-0008721..... 0142115000200 SOPORTE IMPRESORA
- 5.- PM19-0000011..... 191019 F/CONMUTADA RS-100-24 (MEAN WELL)





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

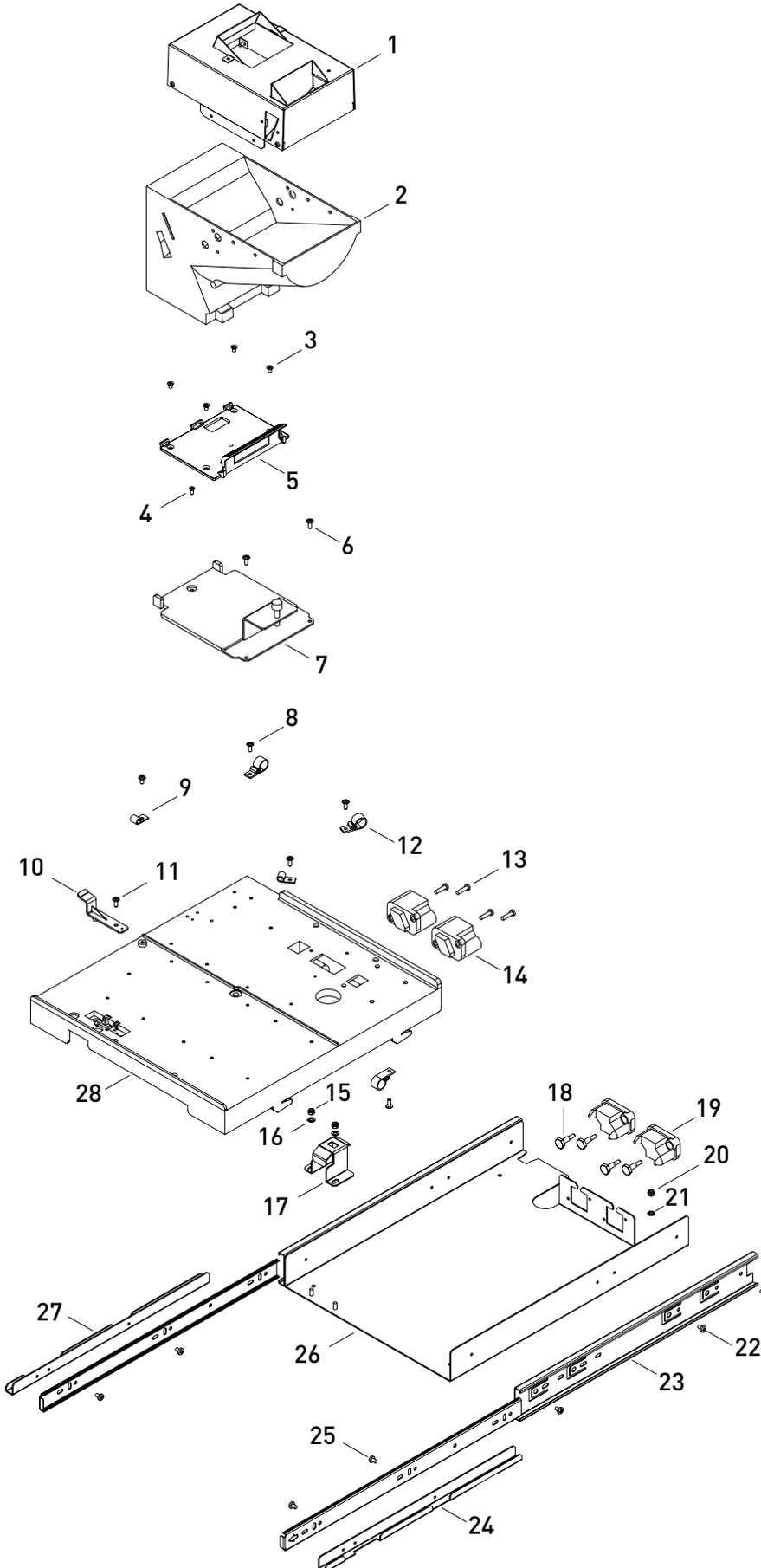




Nº	Referencia	Denominación
1.-	PM18-0000213..... 151063	CONJ HOPPER 63004411 AZKOYEN CCT
2.-	PM06-0000553..... 06965M4X6	TORN.R/METRICA AVELLANADO,PHILIPS
3.-	PM18-0000212..... 151062	CONJ HOPPER 63004501 AZKOYEN CCT
4.-	PM06-0000623..... 06CL82Z3,6X8	TOR.ROS.PLASTICO AVELLAN POZIDRIV
5.-	PM18-0000275..... 15991	11036721 BASE ANCLAJE RODE U
6.-	PM06-0000633..... 06CL89Z3,6X8	TOR.ROS.PLASTICO ALOM/ARANDE.POZI
7.-	PM06-0000623..... 06CL82Z3,6X8	TOR.ROS.PLASTICO AVELLAN POZIDRIV
8.-	PM18-0000276..... 15998	41207721 CTO BASC HOPP U-II TG200
9.-	PM06-0000633..... 06CL89Z3,6X8	TOR.ROS.PLASTICO ALOM/ARANDE.POZI
10.- ...	PM15-0000265..... 15718	GRAPA EXWHC-250 BK RICHCO (NEGRA)
11.- ...	PM01-0005159..... 0130010000106	GATILLO HOPPERS
12.- ...	PM06-0000633..... 06CL89Z3,6X8	TOR.ROS.PLASTICO ALOM/ARANDE.POZI
13.- ...	PM15-0000266..... 15719	GRAPA EXWHC2-500-01-BK,RICHCO,NEG
14.- ...	PM06-0000620..... 06CL81Z4,1X16	TOR.ROS.PLASTICO ALOMADO POZIDRIV
15.-		CONECTOR AMP
16.- ...	PM06-0000571..... 06985M4	TUERCA AUTOBLOCANTE M4 DIN985
17.- ...	PM06-0000596..... 06AL4	ARANDELA PLANA,LISA M4 DIN125.
18.- ...	PM01-0005155..... 0129987000100	ANCLAJE BANDEJA
19.- ...	PM01-0005548..... 0134391000022	TORNILLO CONECTOR HOPPER
20.-		CONECTOR AMP
21.- ...	PM06-0000571..... 06985M4	TUERCA AUTOBLOCANTE M4 DIN985
22.- ...	PM06-0000581..... 06AD4	ARANDELA DENTADA EXT. M4 DIN6798A
23.- ...	PM06-0000276..... 067981F3,5X6,5	TORN.CHAP.ALOMADO PHILIPS,PUNTA F
24.- ...	PM15-0000382..... 15916	GUIA DZ4501-0040(BEESLIDE-ACURID)
25.- ...	PM01-0008242..... 0130053000400	FIJACION DERECHA BANDEJA
26.- ...	PM06-0000276..... 067981F3,5X6,5	TORN.CHAP.ALOMADO PHILIPS,PUNTA F
27.- ...	PM01-0004792..... 0126151000700	SOP. GUIA BANDEJA HOPPER DES.45,6
28.- ...	PM01-0008241..... 0130052000400	FIJACION IZQUIERDA BANDEJA
29.- ...	PM01-0009153..... 010129953000501	BANDEJA HOPPERS
30.- ...	PM18-0000277..... 15999	41207711 CTO BASC HOPP U-II TM200
31.- ...	PM18-0000211..... 151061	CONJ HOPPER 63004421 AZKOYEN CCT

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





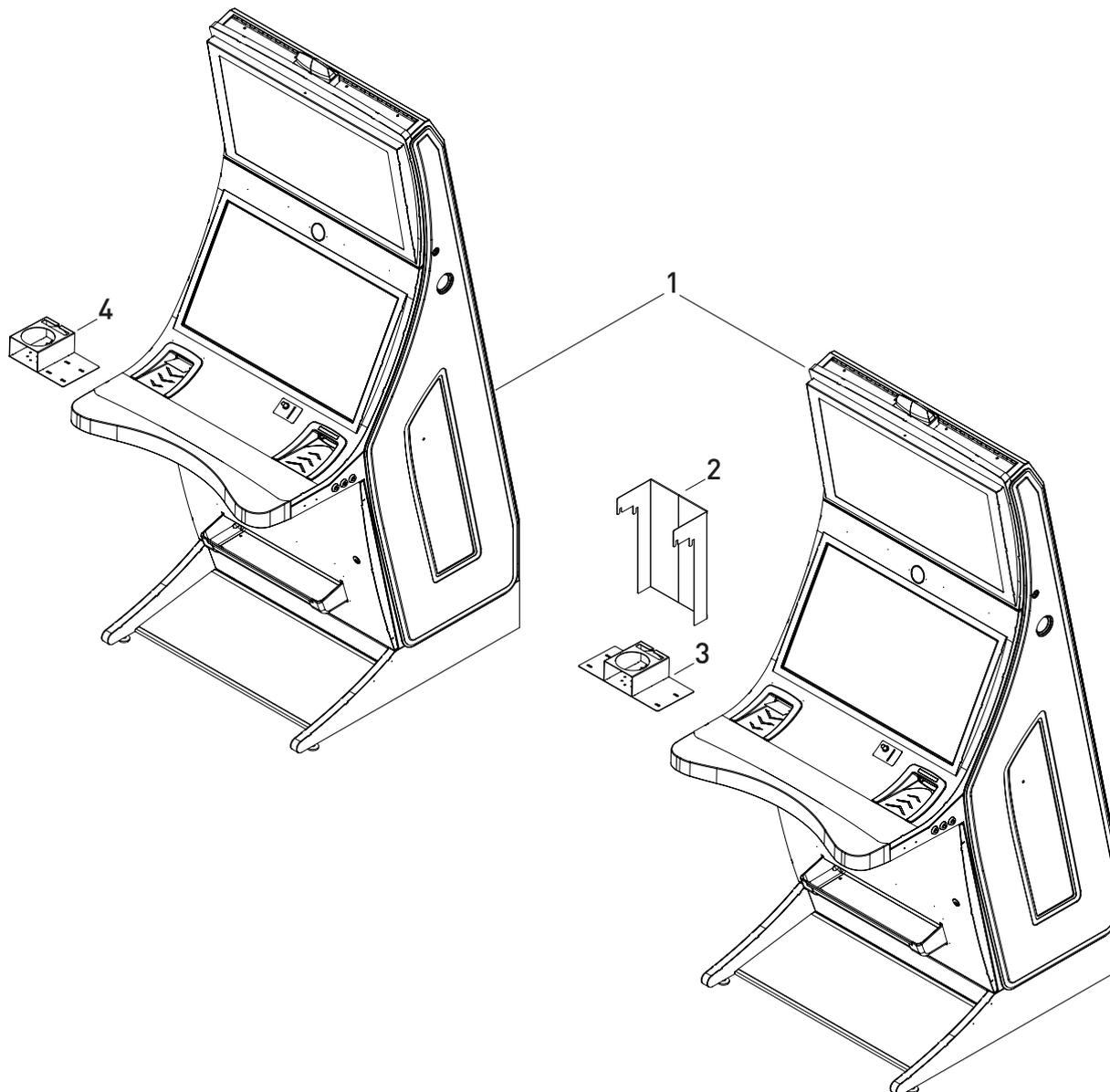
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



Nº	Referencia	Denominación
1.-	PM01-0009313..... 010144921000100	TAPA ADAPTADORA HOPPER AZKOYEN
2.-	PM18-0000213..... 151063	CONJ HOPPER 63004411 AZKOYEN CCT
3.-	PM06-0000553..... 06965M4X6	TORN.R/METRICA AVELLANADO,PHILIPS
4.-	PM06-0000623..... 06CL82Z3,6X8	TOR.ROS.PLASTICO AVELLAN POZIDRIV
5.-	PM18-0000275..... 15991	11036721 BASE ANCLAJE RODE U
6.-	PM06-0000633..... 06CL89Z3,6X8	TOR.ROS.PLASTICO ALOM/ARANDE.POZI
7.-	PM18-0000276..... 15998	41207721 CTO BASC HOPP U-II TG200
8.-	PM06-0000633..... 06CL89Z3,6X8	TOR.ROS.PLASTICO ALOM/ARANDE.POZI
9.-	PM15-0000265..... 15718	GRAPA EXWHC-250 BK RICHCO (NEGRA)
10.- ...	PM01-0005159..... 0130010000106	GATILLO HOPPERS
11.- ...	PM06-0000633..... 06CL89Z3,6X8	TOR.ROS.PLASTICO ALOM/ARANDE.POZI
12.- ...	PM15-0000266..... 15719	GRAPA EXWHC2-500-01-BK,RICHCO,NEG
13.- ...	PM06-0000620..... 06CL81Z4,1X16	TOR.ROS.PLASTICO ALOMADO POZIDRIV
14.-		CONECTOR AMP
15.- ...	PM06-0000571..... 06985M4	TUERCA AUTOBLOCANTE M4 DIN985
16.- ...	PM06-0000596..... 06AL4	ARANDELA PLANA,LISA M4 DIN125.
17.- ...	PM01-0005155..... 0129987000100	ANCLAJE BANDEJA
18.- ...	PM01-0005548..... 0134391000022	TORNILLO CONECTOR HOPPER
19.-		CONECTOR AMP
20.- ...	PM06-0000571..... 06985M4	TUERCA AUTOBLOCANTE M4 DIN985
21.- ...	PM06-0000581..... 06AD4	ARANDELA DENTADA EXT. M4 DIN6798A
22.- ...	PM06-0000276..... 067981F3,5X6,5	TORN.CHAP.ALOMADO PHILIPS,PUNTA F
23.- ...	PM15-0000382..... 15916	GUIA DZ4501-0040(BEESLIDE-ACURID)
24.- ...	PM01-0008242..... 0130053000400	FIJACION DERECHA BANDEJA
25.- ...	PM06-0000276..... 067981F3,5X6,5	TORN.CHAP.ALOMADO PHILIPS,PUNTA F
26.- ...	PM01-0004792..... 0126151000700	SOP. GUIA BANDEJA HOPPER DES.45,6
27.- ...	PM01-0008241..... 0130052000400	FIJACION IZQUIERDA BANDEJA
28.- ...	PM01-0009153..... 010129953000501	BANDEJA HOPPERS

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



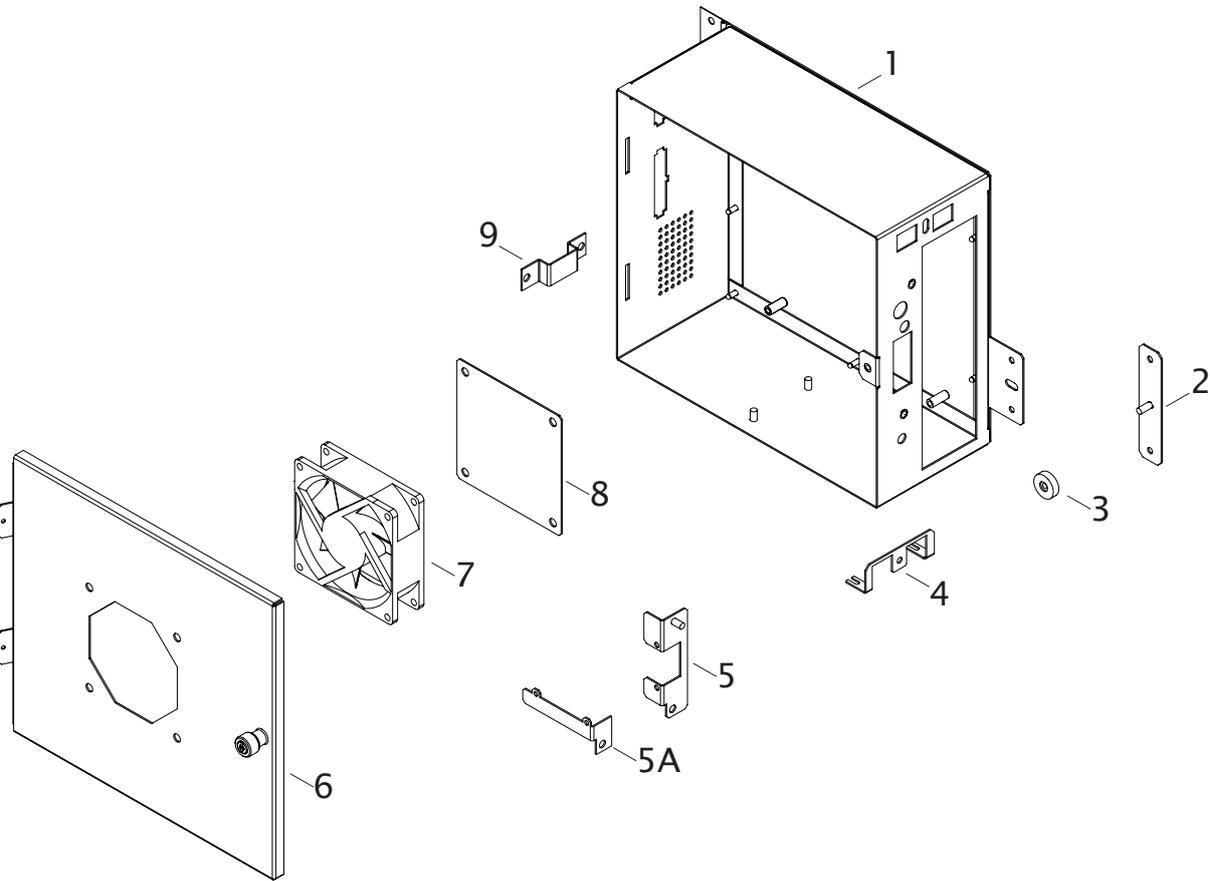


Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Nº	Referencia	Denominación
----	------------	--------------

- 1.- MÁQUINAS RF3003
- 2.- PM01-0008561 0142307000018H CONJUNTO UNIÓN ISLA RF3003 (200mm
- 3.- PM01-0009256 010144861000011V CONJUNTO SOPORTE POSAVASOS RF-3003
 PM01-0009258 010144866000000 CONJUNTO SOPORTE POSAVASOS TRANSPARENTE
- 4.- PM01-0009257 010144861010011V SOPORTE POSAVASOS RF-3003 A UNA MÁQUINA
 PM01-0009259 010144866010000 CONJ. SOP POSAVASOS A UNA MÁQUINA TRANSP.





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Nº	Referencia	Denominación
----	------------	--------------

- | | | |
|------|--------------------------------|---------------------------------|
| 1.- | PM01-0008643.....0137639000400 | RACK B AMD-G |
| 2.- | PM01-0004567.....0115656000000 | FIJACION RACK ABATIBLE |
| 3.- | PM15-0000017.....15024 | RUEDA M4 |
| 4.- | PM01-0008822.....0139358000200 | ANCLAJE PLACA |
| 5.- | PM01-0005111.....0128599010100 | SOP.CONCT. AUDIO PLACA CIGNUS G |
| 5A.- | PM01-0004745.....0125394000100 | SOPORTE PLACA AUDIO |
| 6.- | PM01-0004843.....0126745000100 | TAPA RACK MINI ITX (B-B4) |
| 7.- | PM08-0000110.....0817003B | VENTILADOR 0817003 CABLES 30CM |
| 8.- | PM01-0004652.....0124533000200 | REJILLA VENTILACION MINI-ITX |
| 9.- | PM01-0005956.....0137784000100 | SOPORTE SATA DOM |





Mantenimiento periódico de la máquina

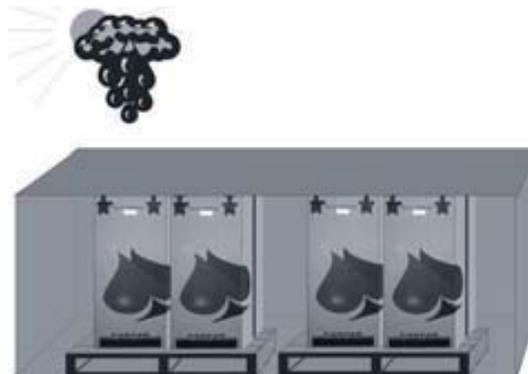
	DIARIO	SEMANAL	MENSUAL
LIMPIEZA	Exterior de la máquina.	General de interior de la máquina.	Optodetectores del selector de monedas, aceptador de billetes y mecanismo pagador "hopper", etc.
COMPROBAR	Contactos. Leds.	Ajuste del microinterruptor de salida de monedas del "hopper". Ajustes de la bobina de desvío al cajón y al "hopper".	Funcionamiento de todas las cerraduras en general. Estado de las diferentes placas de la máquina, reapretando sus circuitos integrados y sus conexiones

El aparato no debe limpiarse mediante un chorro de agua

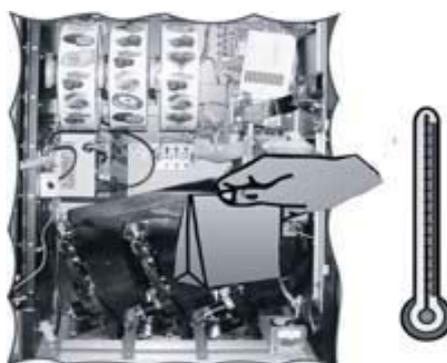
ALMACENAMIENTO

CONDICIONES DE ALMACENAMIENTO

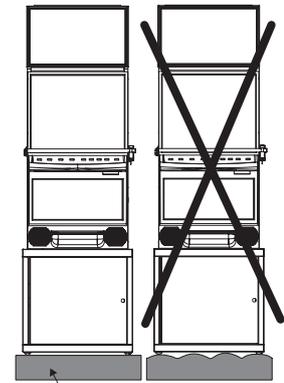
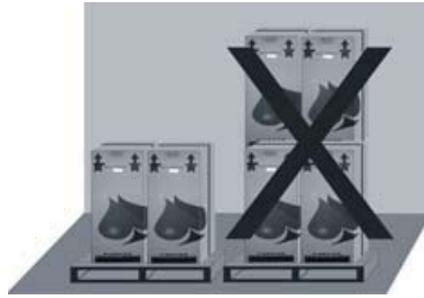
Almacenar en un lugar protegido de la lluvia, radiación solar directa, y polvo excesivo.



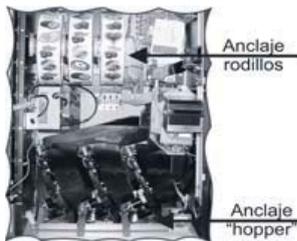
En caso de ambientes húmedos se debe situar en el interior del mueble principal de la máquina una o varias bolsas antihumedad.



◇ La máquina se debe situar en posición vertical y nunca apilada.



-En el caso de almacenamiento sobre una superficie irregular, las máquinas deberán situarse sobre una base resistente y plana. Es conveniente, en cualquier caso, que la superficie sobre la que reposa la máquina esté separada del suelo al menos, 15 cm.

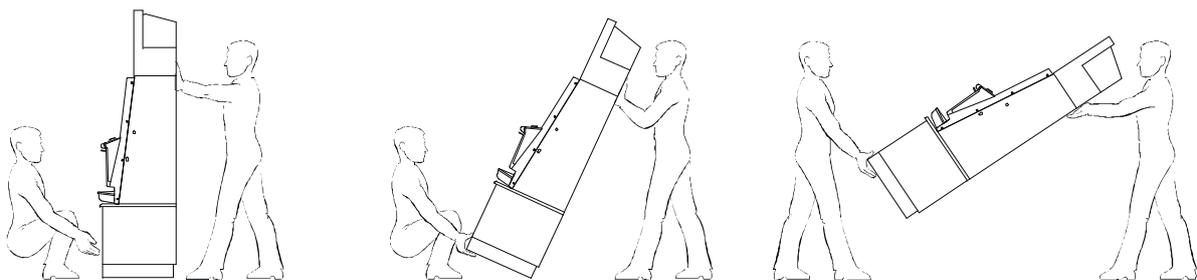


-Se deben fijar las partes móviles interiores de la máquina, para un almacenamiento prolongado. Fundamentalmente se debe comprobar que los rodillos y el "hopper" están correctamente situados en sus anclajes.



-Es recomendable proteger el exterior de la máquina para evitar golpes y deterioro del acabado.

SECUENCIA DE CÓMO TRANSPORTAR LA MÁQUINA



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco





El mantenimiento que requiere el *Selector* viene determinado por la suciedad que las monedas aportan y que puede llegar a obstruir sus elementos. Para limpiarlo seguir la pauta:

- Desconectar la alimentación eléctrica – conector J5 -.
- Limpiar las zonas sucias con una brocha o cepillo de cerdas finas de fibra vegetal (nunca metálicas) impregnada de alcohol. Limpiar con más detalle:
 - El canal de paso de monedas
 - La *regleta metálica*
 - Los orificios de los sensores ópticos
 - Las fotocélulas del sistema antihilo
 - El propio sistema antihilo

ADVERTENCIAS:

No utilice nunca productos que contengan hidrocarburos bencénicos. Estos compuestos producen una rápida degradación de los materiales plásticos originando daños irreparables.

El *selector* no se puede sumergir en ningún líquido.



El mantenimiento que requieren los devolvedores se resume en:

- Una limpieza general del aparato cada 500.000 extracciones de monedas.
- Es conveniente limpiar con mayor frecuencia la zona de salida de monedas donde se encuentra el sensor óptico. Esta limpieza se hará con un algodón impregnado en alcohol.



Figura 27. Limpieza Hopper U-II

ADVERTENCIAS:

- No utilice nunca productos que contengan hidrocarburos bencénicos. Estos compuestos producen una rápida degradación de los materiales plásticos originando daños irreparables.
 - No se puede sumergir el devolvedor en ningún líquido.



Guía de Mantenimiento de NV11

El validador NV9USB ha sido diseñado para minimizar el deterioro sufrido por su uso a lo largo del tiempo. Sin embargo, dependiendo del entorno el NV9USB puede necesitar algún tipo de limpieza o mantenimiento. Este documento les indicará cómo llevar a cabo este mantenimiento tanto del lector de billetes NV9USB como del reciclador de billetes NOTE FLOAT. Hay que tener en cuenta que el conjunto NV9USB y NOTE FLOAT forman el dispositivo NV11.



Limpieza – Recomendada una vez al mes (o cuando el lector lo necesite)

ATENCIÓN: NO UTILICE PRODUCTOS DE LIMPIEZA CON DISOLVENTES, ALCOHOLES, PRODUCTOS ABRASIVOS O PRODUCTOS PARA LA LIMPIEZA DE PLACAS PCB. ESTO PODRIA DAÑAR DE MANERA PERMANENTE EL LECTOR, SÓLO UTILIZAR AGUA Y JABÓN NEUTRO.

Para poder limpiar la parte interior del NV9USB debe desplazar hacia la izquierda el cierre rojo que se encuentra en la parte frontal del lector. Al abrir las dos partes del NV9USB las partes plásticas transparentes quedan expuestas para proceder a la limpieza.

Con cuidado limpie las superficies con un trapo suave, que no pueda dejar hilos, empapado en agua con jabón neutro. Tenga especial cuidado con las partes de las lentes, sensores y alrededores, asegurándose que estas partes queden limpias y secas.

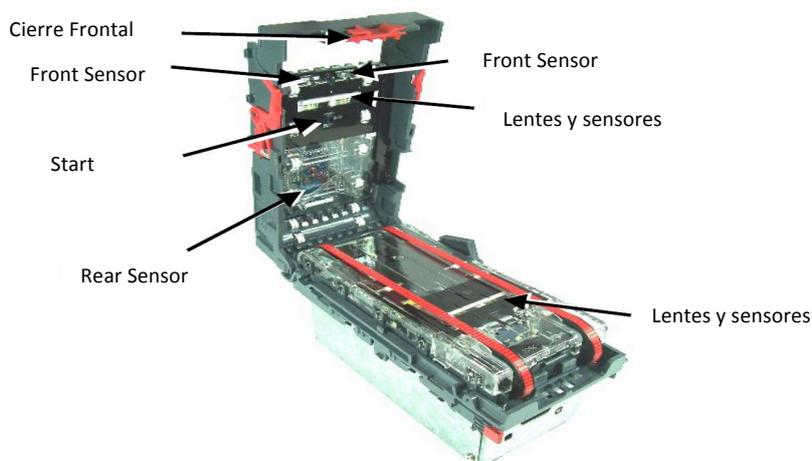


Figura 1: Partes significativas del NV9USB



ATENCIÓN: CUANDO LIMPIE EL FRONT SENSOR UTILICE UN PINCEL DE PELO FINO O UN TROZO DE ALGODÓN

Limpieza de cintas (a realizar cada 2 meses o cuando lo requieran)

- Asegurarse que el lector está encendido (con la alimentación conectada), habilitado (las luces del frontal deben estar encendidas)
- Quitar la boca
- Insertar un papel, que no debe ser más ancho que la distancia entre las cintas, por el centro del lector para provocar que los motores arranquen.
- Utilizar un paño de algodón (que no deje hilo ni restos del tejido), empapado en agua con jabón. Presionar este paño contra las cintas, primero una hasta que se paren los motores y luego la otra.
- Repetir los apartados 3 y 4 hasta que las cintas se encuentren limpias y libres de cualquier residuo o suciedad.
- Repetir el paso 3 con un paño de algodón seco para eliminar cualquier líquido que haya podido quedar en las cintas.

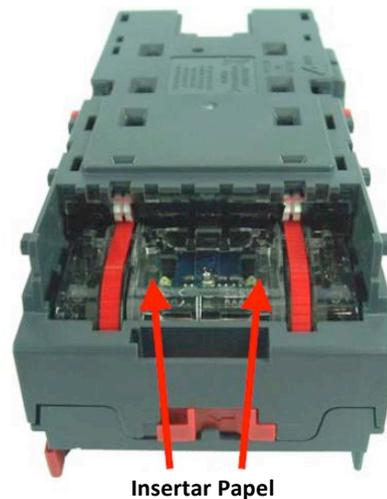


Figura 2: Lugar por donde insertar el papel para poder limpiar las cintas

Limpieza de suciedad en el recorrido de los billetes y cambio de cintas

Para poder acceder al recorrido por el cual los billetes son transportados y al lozenge (llamamos lozenge a la pieza central del NV9USB, la que se encuentra entre las dos partes abatibles del NV9USB), desplazar hacia la izquierda el cierre rojo de la parte frontal del NV9USB. Abrir el NV9USB, de esta manera la parte por donde se realiza el recorrido de los billetes y el lozenge se encuentran ahora expuestas para realizar el mantenimiento, tal y como se muestra en la figura.

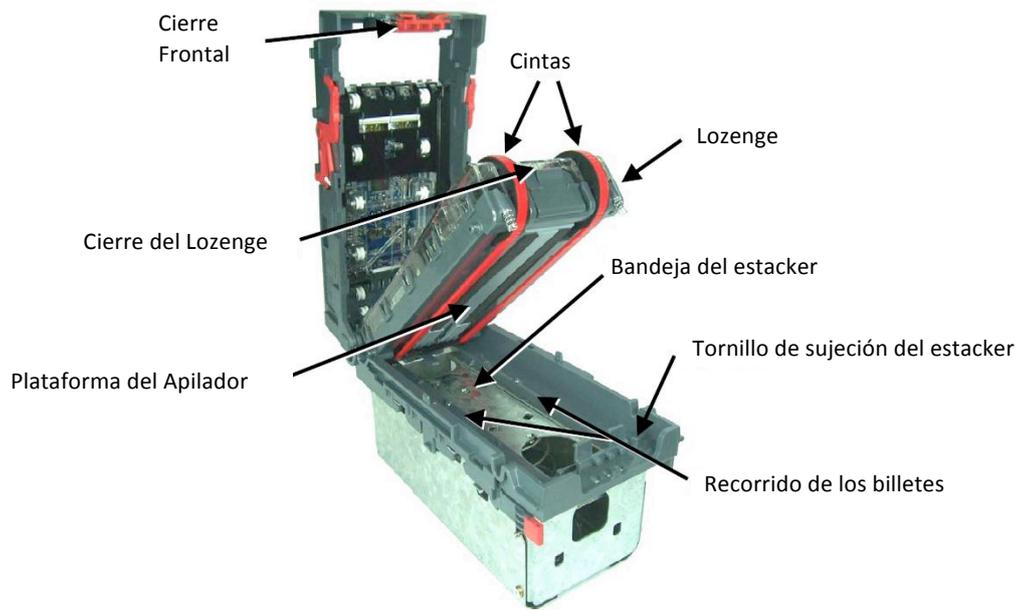


Figura 3: Situación de los elementos del NV9USB de los que tener un especial cuidado

Limpeza de restos de suciedad

- Examinar el recorrido de los billetes, lozenge y estacker para comprobar si existe suciedad o restos.
- Con cuidado limpiar las superficies del recorrido de los billetes y lozenge con un paño suave empapado en una solución de agua con jabón. Tenga especial cuidado en la zona de las lentes y alrededores, asegurándose que una vez limpios quedan completamente limpios y secos.
- Una vez realizada la limpieza, comprobar que ni la plataforma del apilador ni la bandeja del estacker se encuentran atascadas.

Cambio de cintas

Para realizar el cambio de cintas es necesario desmontar el lozenge en una superficie limpia y seca. Para ello deslizar la cinta fuera de las ruedas pequeñas mientras se presiona las ruedas grandes, de esta manera liberamos la tensión a la que están sometidas las cintas. Para poner las cintas nuevas, realizar el mismo procedimiento pero de manera inversa



NOTE FLOAT

El Note Float es un dispositivo que ya está diseñado para requerir un mantenimiento mínimo. Al trabajar como un esclavo del NV9USB, en caso de fallo grave del dispositivo, este podría seguir trabajando a la espera de la sustitución o reparación del Note Float.

Es necesario destacar que para poder incorporar el Note Float al NV11, han sido necesarios una serie de cambios en el NV9USB. Aparte de esos cambios hay partes que quedan ocultas por el Note Float, como podría ser el botón de la parte superior del NV9USB. Para sustituir este botón se ha añadido otro botón en la parte frontal del reciclador, que tiene las mismas funciones que el botón del NV9USB, y otras adicionales específicas del NV11.



En la tabla adjunta se muestran las funcionalidades del botón del NV11, detallando cuales son específicas del NV11 y cuales son compartidas por NV9USB y NV11.

Dispositivo	Acción	Función	Indicación
NV9USB y NV11	Mantener pulsado hasta que se ilumine la luz frontal	Entrar en modo programación	Los Leds frontales se iluminan y al soltar botón parpadean unos 5 segundos. Finalmente el dispositivo hace un reset.
NV9USB y NV11	Pulsar 2 veces	Indica protocolo actual en el dispositivo	Los Leds frontales del lector parpadean según unos códigos (ver tabla siguiente)
NV11	Mantener pulsado hasta que se ilumine y se apague la luz frontal	Reseteo del pagador todos los billetes se envían al estacker	
NV11	Pulsar 1 vez cuando el Led de status del pagador parpadea constantemente a 1seg.	Atasco liberado del pagador. Restar billete en el sistema	
NV9USB y NV11	Pulsar 1 vez el botón durante el funcionamiento normal.	Entrar en el modo de programación con tarjeta	Cuando se presione una vez el botón el frontal del NV9USB empezara a parpadear 1 vez por segundo





Si ejecutamos la acción de pulsar dos veces el botón para comprobar en que protocolo se encuentra el NV11, deberemos comparar el número de parpadeos que hace le frontal del NV11 con la tabla siguiente.

Protocolo	Numero de Pulsos del Frontal
SSP	1
Pulsos	2
MDB	3
ccTalk	6
SIO	7
Paralelo	8

Desatasco de billetes

Como hemos visto en el apartado anterior, el Note Float nos indicará que se encuentra en una situación de atasco porqué el LED frontal está parpadeando aproximadamente una vez por segundo. En este caso debemos seguir el procedimiento siguiente.

- Antes que nada tenemos que estar seguros que el NV11 ha sido desconectado de alimentación.
- Para sacar el Note Float es necesario desplazar hacia abajo las dos sujeciones que se pueden encontrar en los laterales del NV11, tal y como muestra la imagen a continuación.

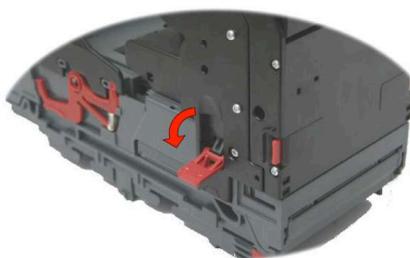


Figura 4: Sujeciones que unen el Note Float del NV9US

- Ahora el Note float ya ha sido liberado del NV9USB, debemos sujetarlo i tirar hacia arriba de el.
- Cuando tengamos separado el Note Float del NV9USB, si presionamos en los cierres rojos que se encuentran en los laterales, podremos abrir la trampilla trasera del Note Float y retirar el billete atascado.



Figura 5: Apertura de la compuerta del Note Float





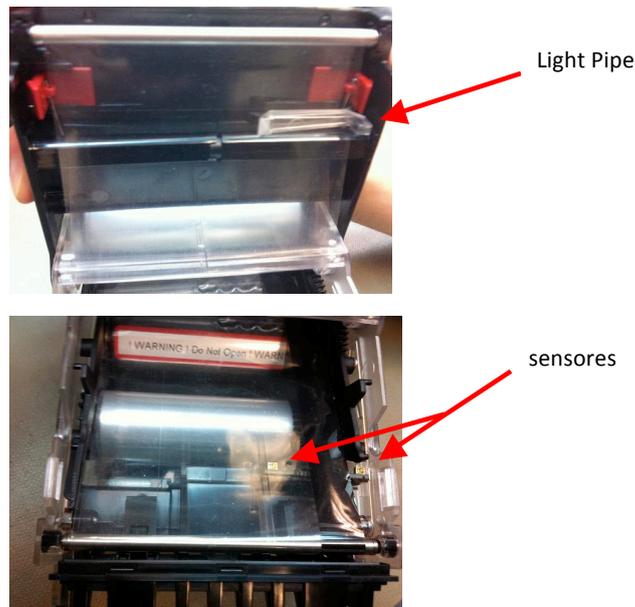
- Una vez liberado el atasco del Note Float, podemos proceder a ensamblarlo otra vez en el NV9USB. Para ello realizaremos los mismos pasos que para quitar el pagador pero en sentido inverso.
- Una vez que hayamos montado el Note Float, podemos conectar otra vez alimentación.
- El LED frontal del Note Float continuará parpadeando hasta que no pulsemos una vez el botón del Note float. De esta manera informamos al dispositivo que hemos liberado el atasco y que un billete del interior del Note Float ha sido retirado.

Limpieza

Para realizar acciones de limpieza, hay que remarcar que debe hacerse con cautela, ya que una presión o fuerza indebida podría causar daños a las cintas y muelles del dispositivo. Esta operación de limpieza debería producirse cada 10.000 billetes insertados en el Note Float, aunque podría tener que reducirse debido a las condiciones del entorno.

Para realizar acciones de limpieza es necesario desmontar el Note Float del NV9USB, tal y como se ha indicado en el apartado siguiente. Una vez hecho esto podemos proceder a abrir la trampilla del Note Float. Para realizar todas las acciones de limpieza, debe hacerse sobre una superficie limpia y seca, y ha de usarse una brocha de pelo suave y un paño de tejido suave que no deje restos.

Para realizar la limpieza es necesario desensamblar el Note Float del NV9USB de la manera indicada en apartados anteriores. Una vez desmontado el Note Float, procedemos a abrir la compuerta pudiendo ver las cintas y sensores del Note Float. Con el pincel limpiar los sensores y Light pipe y desviador mostrados en las imágenes adjuntas





Diagnóstico y Calibración

Para realizar el diagnóstico y calibración, es necesario tener instalado el software ITL Diagnostics, así como disponer de algún tipo de interfaz para poder comunicarse con el billettero (DA2, UTB100, CN392). También hay que tener en cuenta que es necesario que el NV11/NV9USB se encuentre en protocolo SSP.

Para poder cambiar de protocolo ccTalk a SSP mantenga pulsado el botón de la parte superior (en el caso del NV9USB) o el botón del frontal (en caso que sea un NV11), hasta que las luces del frontales se enciendan. En este momento deje de pulsar el botón. Verá que las luces frontales del NV11 comienzan a parpadear muy rápidamente y acto seguido el dispositivo se reiniciará. En este momento el NV11 se encuentra en protocolo SSP. Para volver a protocolo ccTalk debe hacer el mismo paso.

El proceso de diagnóstico y calibración solo realizará cuanto se observe un comportamiento anómalo del dispositivo o un descenso en la aceptación de los billetes. Si no se observa ninguna de estas dos cosas no es necesario realizar estos procedimientos. Hay que remarcar que este proceso de diagnóstico y calibración solo tiene efecto sobre el NV9USB.

Una vez conectado el billettero a alimentación y a un puerto USB del ordenador, realizamos a arrancar el programa ITL Diagnostics.

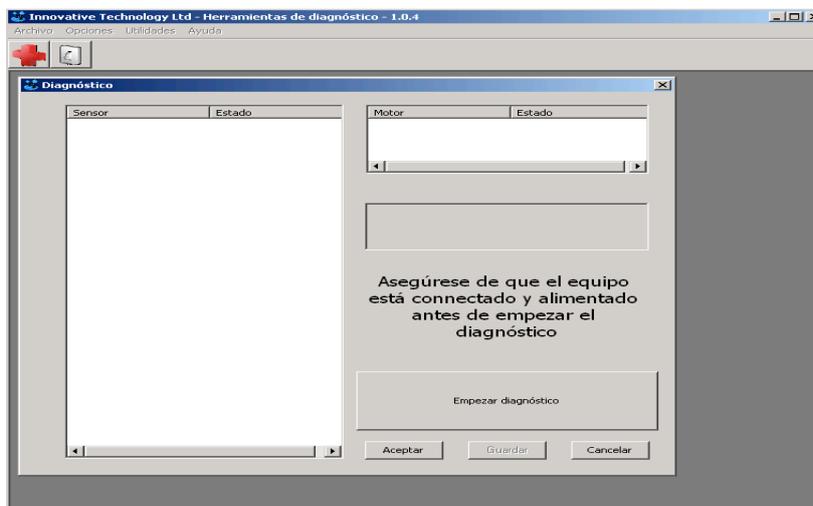


Figura 7: Página principal de ITLDiagnostics

El primer paso será comprobar que tenemos el puerto de comunicación con el billettero correctamente seleccionado. Para ello debemos ir a: *Opciones* → *Puerto Serie*. Dependiendo del interfaz que usemos, al lado del puerto nos aparecerá DA2 (si usamos un DA2), BV (si usamos el CN392) o Hopper (si usamos la UTB100)



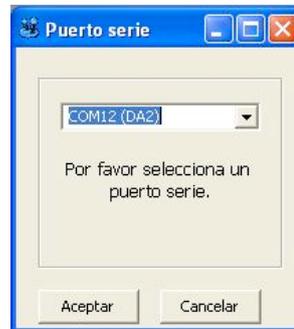


Figura 8: Selección del Puerto de comunicaciones

Una vez tengamos el puerto seleccionado, tenemos dos opciones, diagnóstico o Initialise. El primero sirve para detectar errores y el segundo para re-calibrar los valores de los sensores del billettero.



Figura 9: Menú utilidades de ITL Diagnostics

Para que nos muestre la opción initialise, es necesario pedir al departamento técnico de Automated Transactions el archivo *INIT.cde*, que debe colocarse en el mismo directorio donde ha sido instalado el programa ITL Diagnostics (habitualmente en C:/Archivos de programa/ITLDiagnostics).

Diagnostico

Si seleccionamos la opción de Diagnóstico, nos aparecerá la pantalla mostrada en la imagen, en ella se irán descargando los datos del billettero. Cuando el software acabe de descargar la información del billettero, nos pedirá que introduzcamos el papel verde de calibración. Este papel deberá ser pedido a Automated Transactions, no será valido otro tipo de papel, ya que los valores de diagnóstico y calibración serán erróneos. Cuando ITLDiagnostics acabe de hacer la comprobación del billettero, nos dará el veredicto, ACEPTADO o FALLA.

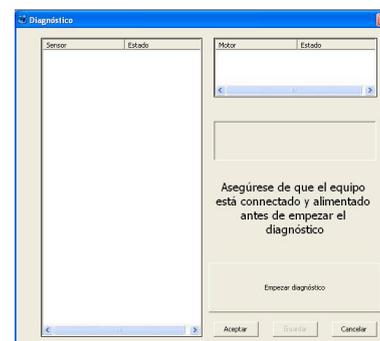


Figura10: Pantalla de Diagnóstico





Initialise

Cuando seleccionemos la opción Initialise, todo el proceso será mucho más directo. Arrancándose los motores justo después de pulsar el botón "Empezar". Justo en ese momento empieza el proceso de *calibración* de la unidad.

ES MUY IMPORTANTE NO DESCONECTAR I QUITAR LA ALIMENTACIÓN DURANTE EL PROCESO DE DIAGNÓSTICO O CALIBRACIÓN, YA QUE ESTO PRODUCIRIA DAÑOS EN EL DISPOSITIVO

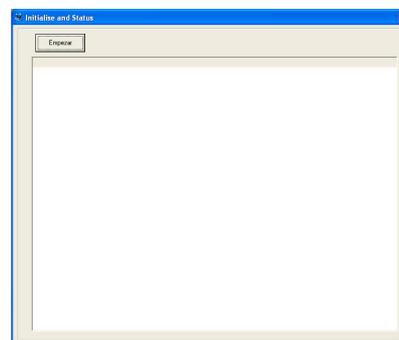


Figura 11: Pantalla de Initialise de ITL diagnostics



EXTENSIÓN DE GARANTÍA

GARANTÍA

RECREATIVOS FRANCO, S.A.U.
Pza DE CRONOS N° 4
28037 MADRID
CIF: A/28415594
Dpto. Servicio Post Venta
Teléf.: (34) 91 440 92 51
Correo electrónico: reparaciones@rfranco.com

Recreativos Franco, S.A.U garantiza este producto conforme a la ley 23/2003 del 10 de julio.

Extensión de garantía

Nuestro producto está garantizado por defecto de fabricación durante 6 meses desde la fecha de activación que será la que indica el boletín de instalación.

Sólo una copia del boletín de instalación se considera acreditativo de esta extensión de garantía y deberá ser adjuntada para cualquier reclamación.

Por extensión de garantía se entiende la sustitución o reparación del componente reconocido no conforme en la fabricación y provistos de la etiqueta identificativa.

Quedan excluidos de la garantía los daños ocasionados por: mal uso, mala instalación o no conforme con las recomendaciones de este **MANUAL DE SERVICIO TÉCNICO**.

Todo elemento no fungible que por cualquier circunstancia no esté provisto de la etiqueta de garantía no podrá acogerse a la presente garantía.

Ninguna persona está autorizada a modificar los términos de esta extensión de garantía o a extender otra, verbal o escrita, en nombre de Recreativos Franco





Declaración UE de Conformidad

Nosotros **RECREATIVOS FRANCO S.A.U.**

Domicilio: Plaza de Cronos, 4
28037 Madrid - ESPAÑA
Tel. 91 440 92 00

Declaramos que el siguiente aparato está fabricado conforme a las Directivas Europeas.

Descripción: MAQUINA RECREATIVA Y DE AZAR
Marca: RECREATIVOS FRANCO
Familia: RF1000ST / RF18 / RF3003
Juego: **BINGO MIX**
BINGO MIX CLUB
BINGO MIX 3

Directiva de baja tensión 2014/35/UE.

Normas armonizadas aplicadas:

- UNE-EN 62233:2009
- UNE-EN 60335-1:2012
- UNE-EN 60335-2-82:2004+A1:2008

Directiva de Compatibilidad electromagnética 2014/30/UE.

Normas armonizadas aplicadas:

- UNE-EN 55014-1:2008 + ERR:2009 + A1:2009 + A2:2012
- UNE-EN 61000-3-2:2014
- UNE-EN 61000-3-3:2013
- UNE-EN 55014-2:1998 + A1:2002 + A2:2009
 - > UNE-EN 61000-4-2:2010 *
 - > UNE-EN 61000-4-3:2007 + A1:2008 + A2:2011
 - > UNE-EN 61000-4-4:2013
 - > UNE-EN 61000-4-5:2015
 - > UNE-EN 61000-4-6:2014
 - > UNE-EN 61000-4-11:2005

Directiva de RoHS 2011/65/UE.

Firmado en Madrid 30 de Octubre de 2017



Jesús Franco Muñoz
Administrador Único

