

MANUAL DE PRODUCTO

EL CHIRINGUITO 2 Salón



● ● ● GiGames
NOVOMATIC GROUP





En este Manual se describen las principales características técnicas y de funcionamiento del modelo GiGames El Chiringuito 2 Salón. El diseño y la fabricación de esta máquina han sido realizados por GiGames, garantizando el cumplimiento de las Directivas Europeas de Seguridad Eléctrica y de Compatibilidad Electro-Magnética, así como de las reglamentaciones autonómicas vigentes.

Tabla de Contenidos

1. MODALIDADES DE JUEGO	5
2. JUEGO BÁSICO	6
2.1. Descripción Juego Básico	6
2.2. Mini Juego "Sube-Bonos"	8
2.3. Mini Juego "Premio a la carta"	8
2.4. Avances y Retenciones"	9
3. JUEGO SUPERIOR	11
3.1. Mini Juego "RUEDA DE LA FORTUNA"	13
3.2. Mini Juego "SUMA PREMIO"	14
3.3. Mini Juego "PIZZA"	15
3.4. Mini Juego "MULTIPLICA"	16
3.5. Mini Juego "BONOS SORPRESA"	17
3.6. Mini juego "DOBLA-BONOS"	18
3.7. Juego "MYSTERY"	20
3.8. TABLA DE PREMIOS	20
4. SORTEO DE MEDIO CRÉDITO	21
5. PANTALLA AYUDA	22
6. ÚLTIMAS PARTIDAS	25

NOTA LEGAL

La propiedad intelectual de este Manual pertenece a GiGames S.L. Este documento o parte de él, no puede ser copiado, reproducido, transcrito, traducido o transmitido en ninguna forma sin el permiso expreso de GiGames S.L.

1. MODALIDADES DE JUEGO

La máquina permite operar en tres modalidades diferentes:

Juego REAL

Es el estado típico de la máquina en operación. El juego se desarrolla según la normativa vigente y no se permite ninguna acción externa que modifique éste estado.



Para recuperar el estado de juego REAL, conéctese la máquina mientras se activa el pulsador INIT.

Juego AUTO

En esta modalidad la máquina realiza partidas sin necesidad de introducir créditos y toma las decisiones oportunas en cada momento, sin que deba intervenir ninguna persona. Puede usarse para dejar la máquina en pruebas para detectar alguna anomalía.



Para acceder a la modalidad de juego AUTO debe conectarse la máquina mientras se pulsán simultáneamente los pulsadores INIT +TEST [1]

Juego SHOW

En esta situación se permite jugar sin introducir monedas y usar los pulsadores para provocar los distintos juegos que dispone la máquina. Se utiliza esta modalidad para exhibiciones y presentaciones comerciales



Se entra en la modalidad de juego SHOW si al conectar la máquina se pulsán simultáneamente los pulsadores INIT +DESCARGA [1]

[1] Para que el cambio de modo de juego sea efectivo, la operativa descrita debe realizarse con el micro de puerta abierta forzado en la posición "cerrado", estirando de él hacia afuera.

La máquina actúa sobre los contadores totales únicamente en la modalidad de juego REAL, de forma que el hecho de utilizar las otras modalidades de juego no afecta en modo alguno a la contabilidad de la máquina.

El cambio de modo de juego implica la puesta a cero de los contadores parciales.

2. JUEGO BÁSICO

GIGAMES EL CHIRINGUITO 2 SALÓN es una máquina mixta en la que el Juego Básico se realiza mediante un conjunto de rodillos físicos y el Juego Superior se representa sobre una pantalla de vídeo. La máquina está ambientada en una playa donde el chiringuito típico es el elemento central y conductor del juego.

En este entorno se muestran una serie de escenarios donde se desarrollan varios mini-juegos con participación del jugador y que se explican en detalle en este apartado.

El Juego Básico se desarrolla en la parte inferior de la máquina mediante 3 rodillos físicos de 16 figuras cada uno.

El Juego Superior se realiza sobre una pantalla de vídeo en la que se simula un conjunto de 3 rodillos, con figuras distintas a las del Juego Básico.

Al Juego Superior se puede acceder siempre que se disponga de BONOS. Éstos pueden conseguirse desde el Juego Básico y desde otros adicionales, todos ellos detallados en los apartados sucesivos.

El jugador puede decidir si realiza su partida en el Juego Básico o en el Superior, seleccionándolo previamente mediante el pulsador "CAMBIO DE JUEGO".

El coste de la partida es de un crédito de 0,20€.

Permite la realización simultánea de tres o cinco partidas, utilizando tres o cinco créditos respectivamente:

0,20€ = 1 crédito; 0,60€ = 3 créditos; 1,00€ = 5 créditos y cuyo premio máximo es de 1.000€, si se realizan cinco partidas simultáneas.

2.1 Descripción Juego Básico

El Juego Básico se realiza sobre un conjunto de 3 rodillos mecánicos con una línea CENTRAL de Premio.

Es posible utilizar 1, 3 ó 5 créditos para apostar (1 crédito es igual a 0,20€, 3 créditos a 0,60€ y 5 créditos a 1,00€).

La selección de las diferentes apuestas se realiza mediante el pulsador "APUESTA".

Para iniciar la partida es preciso accionar el pulsador "JUGAR". En caso contrario la partida comenzará automáticamente a los 5 segundos.

Los premios se obtienen con las combinaciones de símbolos en la línea central, de acuerdo con lo que se indica en la tabla de premios o plan de ganancias.



Existe una combinación especial de tres figuras "Premio a la Carta" que, en lugar de tener asociado un premio monetario, permite jugar al mini-juego "PREMIO A LA CARTA" que se realiza en la pantalla de vídeo y que se describe en el apartado 1.1.2.



La aparición de 1, 2 ó 3 figuras "BONOS" en la línea central, permite obtener directamente BONOS para optar a jugar al Juego Superior.

El número de BONOS que se obtienen en cada apuesta, en función de las figuras que aparecen en el rodillo, se describe en un plan de ganancias específico, con el fin de no confundir al jugador entre los premios monetarios y la obtención de BONOS

	1 ícono	3 íconos	5 íconos
3 íconos de cabinas	6	18	30
2 íconos de cabinas	2	6	10
1 ícono de cabinas	1	3	5

De forma esporádica, habiendo obtenido una combinación de figuras NO premiada, la máquina puede ofrecer, a modo de regalo sorpresa, la entrada a estos tres mini-juegos: "Rueda de la Fortuna", "Suma Premio" y "Bonos Sorpresa" que se describen con detalle en los sub-apartados siguientes.

Plan de ganancias BONOS Básico 1000

	1 ícono	3 íconos	5 íconos
3 íconos de diamantes azules	200	600	1000
3 íconos de diamantes rojos	50	150	300
3 íconos de diamantes verdes	10	30	50
3 íconos de campanas	6,00	15,00	25,00
3 íconos de fresas	5,00	12,00	20,00
3 íconos de limones	4,00	9,00	15,00
3 íconos de naranjas	3,00	6,00	10,00
3 íconos de cerezas	2,00	3,00	5,00
1 ícono de cualquier diamante	1,00	2,00	3,00

PREMIOS EXPRESADOS EN EUROS

Plan de ganancias del Juego Básico 1000

2.2. MINI-JUEGO "SUBE-BONOS"

Cuando se consigue un premio monetario, se ofrece al jugador la posibilidad de arriesgarlo al mini-juego de "SUBE-BONOS".

Si el jugador quiere cobrar el premio, puede hacerlo mediante el pulsador "COBRAR". Si quiere arriesgarlo, debe accionar el pulsador "JUGAR".

Para realizar este juego, se utiliza la columna del plan de ganancias de la apuesta actual, pudiéndose conseguir un premio superior en la lista de premios o bien obtener BONOS (se van iluminando alternativamente el premio de la escalera al que se opta y el texto "SORTEO BONOS", deteniéndose en uno de los dos valores al pulsar "JUGAR").

Este mini-juego finaliza cuando:

- El jugador pulsa "COBRAR".
- Se obtiene el premio máximo de la columna apostada.
- No se mejora el premio, en cuyo caso se obtienen BONOS. También puede resultar "Nada" si el premio a jugar es el menor del plan de ganancias (0,40€) en apuesta simple.

2.3. MINI-JUEGO "PREMIO A LA CARTA"

Si se obtienen tres figuras "Premio a la Carta" en la línea de premio, se entrará en este mini-juego, utilizando para ello la pantalla de vídeo, donde se mostrará una carta de los menús que se ofrecen en el chiringuito.

La carta presenta distintos platos cada uno de ellos con el indicador de su premio correspondiente.

El premio puede estar expresado en euros (premio monetario) o bien en BONOS.





Las imágenes de los distintos platos, con su premio correspondiente, se irán iluminando alternativamente, a modo de sorteo, de forma que siempre haya uno y sólo uno de ellos iluminado.

La secuencia podrá ser interrumpida por el jugador en cualquier momento mediante el pulsador "JUGAR", de forma que obtendrá el premio del plato que en aquel momento esté iluminado.

Si el jugador no actúa sobre el pulsador, la máquina detendrá el sorteo automáticamente al cabo de unos segundos.

El plato y el premio correspondiente se destacarán mientras se procede a efectuar el pago del premio, ya sea incrementando el banco de premios o el contador de Bonos, según corresponda.

Los premios que pueden obtenerse estarán comprendidos entre un mínimo de 1€ y un máximo de 200€, 600€ ó 1.000€ según se juegue a 1, 3 ó 5 créditos.

2.4. AVANCES Y RETENCIONES

Avances:

Permiten avanzar de 1 a 4 posiciones las figuras de cualquiera de los rodillos para generar una nueva combinación en la línea de premio y, eventualmente, un premio.



Esta acción se realiza sin consumir ningún crédito. Para no jugar los avances y empezar una nueva partida, se puede pulsar "JUGAR", siempre que la opción de "AUTO-AVANCES" esté desactivada.

En la serigrafía hay un marcador que se ilumina indicando el número de avances que el jugador tiene disponibles, que se irá decrementando a medida que éste los utilice. Los tres pulsadores de "AVANCE/RETENCIÓN" parpadean y, al pulsarlos, se realiza el avance de una figura en el rodillo correspondiente.

Si se consigue una combinación ganadora, el resto de avances no utilizados se guardarán para la próxima partida, indicándose al jugador mediante texto y voz.

El pulsador de "AUTO-AVANCES" permite activar o desactivar la opción de "avances automáticos". Con esta opción activada, la máquina realizará los avances de forma automática.

Retenciones:

En partidas no premiadas, en ocasiones se permite retener 1 ó 2 rodillos para la partida siguiente, de forma que sólo girarán aquellos que no estén retenidos.

La máquina realiza la retención automática de las figuras más favorables para el jugador. No obstante, el jugador dispondrá siempre de la opción de modificar esta situación y retener otras figuras, según su elección.

Los pulsadores de "AVANCE/RETENCIÓN" quedarán parpadeando, a excepción del correspondiente al rodillo que se ha retenido que quedará iluminado de forma fija. Los pulsadores permiten cambiar el estado del rodillo (de retenido a no-retenido y viceversa). Si se retiene el tercer rodillo, se anulará la retención de los dos anteriores.

Jugar con retenciones, implica que la partida siguiente debe realizarse a la misma apuesta o inferior a la que se tenía al efectuar las retenciones. Si se selecciona una apuesta superior, las retenciones de los rodillos se desactivarán.

3. JUEGO SUPERIOR

El Juego Superior se desarrolla sobre una pantalla de vídeo (TFT). El juego principal se realiza mediante 3 rodillos, con 8 líneas de premio fijas: tres horizontales, tres verticales y dos diagonales



El hecho de disponer de varias líneas ganadoras, permite obtener de forma simultánea varios premios en la misma partida.

En este caso, el premio total obtenido será la suma de los premios individuales, no pudiendo conseguirse en ningún caso, un premio superior al límite establecido legalmente en cada apuesta.

Las partidas realizadas en el juego superior consumen simultáneamente créditos y BONOS, disponiéndose de 4 apuestas distintas:

- 1 Crédito + 1 Bono
- 3 Créditos + 2 Bonos
- 5 Créditos + 5 Bonos
- 5 Créditos + 10 Bonos

Para cada apuesta, en la tabla de premios (plan de ganancias) se indican las combinaciones ganadoras y su importe correspondiente.

Como en el Juego Básico, el inicio de la partida se realizará mediante el pulsador de "JUGAR" o automáticamente a los 5 segundos.

Mediante el pulsador "CAMBIO DE JUEGO" se puede elegir jugar al Juego Básico o al Juego Superior (si se dispone de BONOS).

Si en cualquier posición de los rodillos aparece una figura "BONOS" se obtendrán tantos BONOS como número de figuras, multiplicado por el valor indicado en cada apuesta (x1, x3, x5 ó x10).



Si se consiguen tres figuras iguales en cualquier línea de premio (a excepción de las figuras de "7"), la máquina pagará el premio indicado en el plan de ganancias o bien, para mejorar el premio base obtenido, ofrecerá uno de estos tres mini-juegos: "Rueda de la Fortuna", "Suma Premio" o "Multiplica" que se describen a continuación. Que se ofrezca uno u otro mini-juego depende de las figuras que componen el premio y que se identifican con él.

JUEGO SUPERIOR

TABLA DE PREMIOS:

El plan de ganancias del Juego Básico indicado en la serigrafía, es el siguiente:

	1 CRÉDITO	3 CRÉDITOS	5 CRÉDITOS
	200	600	1000
	50	150	300
	10	30	50
	6,00	15,00	25,00
	5,00	12,00	20,00
	4,00	9,00	15,00
	3,00	6,00	10,00
	2,00	3,00	5,00
 cualquiera	1,00	2,00	3,00

PREMIOS EXPRESADOS EN EUROS

3.1. MINI-JUEGO “RUEDA DE LA FORTUNA”

Si el premio base conseguido en los rodillos es la combinación de 3 figuras “Rueda de la Fortuna” en cualquier línea de premio, la máquina ofrecerá el premio indicado en el plan de ganancias o, en ocasiones, permitirá jugar a este mini-juego.



También se puede acceder desde el Juego Básico, tal como se indica en el apartado 1.1.

Se presenta al jugador una rueda de la fortuna con 20 sectores en los que se muestran los correspondientes premios monetarios.

El jugador puede iniciar el giro de la rueda mediante el pulsador "JUGAR". Si el jugador no lo hace, la máquina lo hará de forma automática al cabo de unos segundos.

Después de un tiempo de giro la rueda se frenará paulatinamente hasta detenerse en una determinada posición.

El premio que obtiene el jugador es el que marca el indicador de Premio y que corresponde al sector que se ha detenido en la parte superior.

No existen premios simultáneos ni giros adicionales por lo que el premio será uno y sólo uno de los 20 que se muestran en los sectores.

Los premios que pueden obtenerse estarán comprendidos entre un mínimo de 4€ u 8€ y un máximo de 200€, 600€ y 1.000€, en función de la apuesta a la que se está jugando

3.2. MINI-JUEGO “SUMA PREMIO”

Si el premio base conseguido en los rodillos es la combinación de 3 figuras “Batido de Coco” en cualquier línea de premio, la máquina ofrecerá el premio indicado en el plan de ganancias o, en ocasiones, permitirá jugar a este mini-juego. También se puede acceder desde el Juego Básico



El escenario presenta al jugador 4 columnas por donde pueden descender cocos.

El número de columnas habilitadas varía en función de la apuesta (de 1 a 4)

Por cada columna irán apareciendo cocos por la parte superior que irán descendiendo hasta desaparecer en la parte inferior. Cada coco tiene superpuesto el valor del premio que lleva asociado.

El jugador puede detener la secuencia en cualquier momento mediante el pulsador “JUGAR”, de forma que se mostrarán 3 cocos en cada columna habilitada.

El premio total corresponderá a la suma de los premios visibles en todas los cocos (de 3 a 12).

Esporádicamente, antes de empezar el juego o en medio del mismo, se puede activar una columna extra por donde bajarán piñas tropicales. Éstas también participarán a la hora de sumar sus premios correspondientes.

Esta activación extra no se podrá producir si se juega a la apuesta máxima en la que ya están activadas todas las columnas existentes.

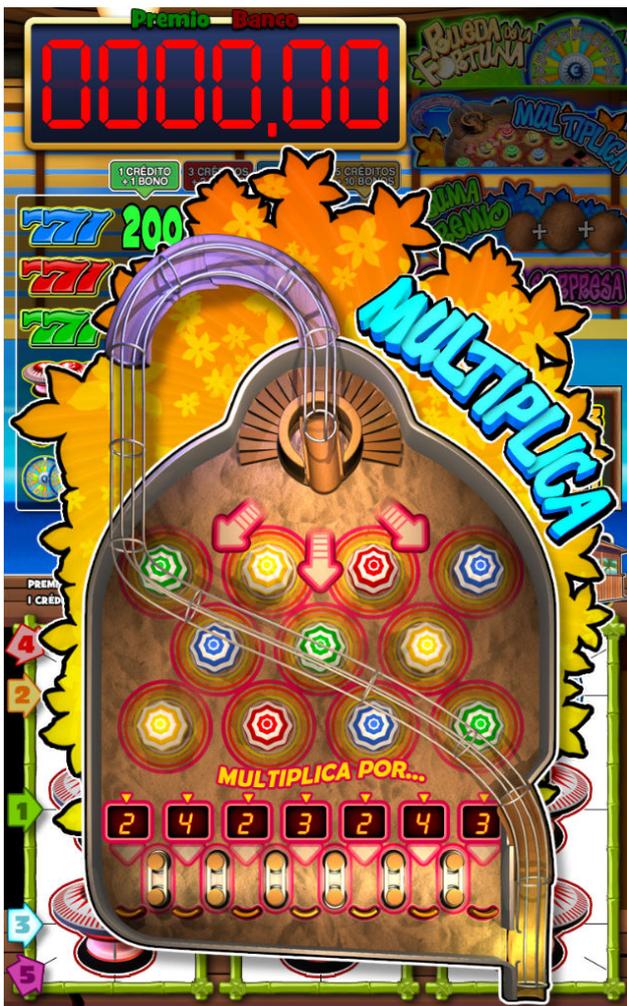
En todos los casos, el premio máximo que puede obtenerse es el establecido en el reglamento para cada apuesta.

Los premios que pueden obtenerse estarán comprendidos entre un mínimo de 4€ u 8€ y un máximo de 200€, 600€ y 1.000€, en función de la apuesta a la que se está jugando.

3.3. MINI-JUEGO “MULTIPLICA”

Si el premio base conseguido en los rodillos es la combinación de 3 figuras “Bumper de Pinball” en cualquier línea de premio, la máquina ofrecerá el premio indicado en el plan de ganancias o, en ocasiones, permitirá jugar a este mini-juego.

A este mini-juego se accede únicamente desde el Juego Superior.



Se presenta al jugador un tablero en la que se disponen 3 filas de bumpers simulando un pinball. En la parte superior del tablero hay un marcador en el que se indica el premio básico obtenido en la partida de rodillos (4€, 8€, 12€ ó 20€)

A continuación se hace un sorteo en los displays inferiores, correspondientes a los siete pasillos que se dispone. En estos displays se mostrará un valor que será el multiplicador del premio base.

En la parte superior hay un mecanismo giratorio que se mueve indicando tres posibles direcciones.

El jugador, mediante el pulsador “JUGAR” o bien la máquina al cabo de un tiempo determinado, lanzará una bola de acero que saldrá disparada en la dirección que en aquel momento esté situado el mecanismo de salida.

La bola caerá e irá rebotando en los bumpers distribuidos en la zona central, pasando finalmente por uno de los siete pasillos posibles.

El premio que obtendrá el jugador es el producto del premio inicial por el valor indicado en el display del pasillo en el que ha caído la bola.

En todos los casos, el premio máximo que puede obtenerse es el establecido en el reglamento para cada apuesta. Los premios que pueden obtenerse estarán comprendidos entre un mínimo de 4€, 8€, 12€ ó 20€ y un máximo de 200€, 600€ y 1.000€, en función de la apuesta a la que se está jugando.

3.4. MINI-JUEGO “BONOS SORPRESA”

Este mini-juego puede aparecer al finalizar una partida no premiada tanto si se juega en el Juego Básico como en el Superior.

Sin intervención del jugador, la máquina hará un sorteo en el display VFD obteniéndose un número indeterminado de BONOS que se acumularán a los que ya se disponen en el marcador de Bonos.

3.5 MINI-JUEGO “DOBLA-BONOS”

Todos los premios monetarios obtenidos en el Juego Superior pueden cobrarse o jugarse al mini-juego del “Dobla-Bonos”.

En fracciones de 4, 8 ó 12 euros, en función de la apuesta, se ofrecen al jugador la posibilidad de cobrar el valor indicado o jugarlo.

Si decide jugar, se realiza un sorteo entre dos indicadores: “DOBLE” y “BONOS”. El jugador puede detener el sorteo. Si consigue “DOBLE”, obtiene un premio adicional, que se acumula al obtenido, del mismo importe de la fracción que se jugaba.

Si obtiene “BONOS”, se realiza un sorteo de Bonos, que se acumularán en el Display correspondiente. Si el marcador de “BONOS” alcanza su valor máximo, este juego no se permite, de forma que se cobrará el premio directamente. El valor máximo de BONOS es de 200.

Este juego se ofrece repetidamente hasta que el marcador de premios quede a cero.

JUEGO SUPERIOR

3.6 TABLA DE PREMIOS

El plan de ganancias del Juego Superior, a las distintas apuestas, es el siguiente

	1 CRÉDITO + 1 BONO	3 CRÉDITOS + 3 BONOS	5 CRÉDITOS + 5 BONOS	5 CRÉDITOS + 10 BONOS
	200	600	1000	1000
	100	300	500	800
	50	150	250	400
	4	8	20	20
	4	8	8	8
	4	8	8	8

3.7 SORTEO DE MEDIO CRÉDITO

Si al agotarse los créditos quedara una fracción de medio crédito disponible, y el jugador no hiciese acción alguna, la máquina ofrecerá un sorteo al 50%, a través del visor de matriz de puntos, por el cual se puede obtener 1 Crédito o bien "Nada".

5. PANTALLAS DE AYUDA

A modo de instrucciones de juego y para facilitar la comprensión del mismo, la máquina muestra 4 pantallas, si se acciona el pulsador central, rotulado como "AVANCE-AYUDA-RETENCIÓN". Con los otros dos pulsadores de "AVANCE" (derecho-izquierdo) se pueden secuenciar las distintas pantallas.



AYUDA
Juego Básico



PRECIO DE PARTIDA:
Usa el pulsador "Apuesta" para escoger el precio de la partida.
1 crédito (0,20€), 3 créditos (0,60€) ó 5 créditos (1,00€).



PARTIDA
Pulsa "Jugar / Acumular" para empezar la partida.



PREMIOS
Forma combinaciones de tres figuras iguales en la línea de premio central y ganarás el premio correspondiente de acuerdo al plan de ganancias.



BONOS
Con una, dos o tres figuras de bonos en la línea central de premio ganarás bonos de acuerdo al plan de ganancias.



AVANCES
Usando los tres pulsadores centrales podrás avanzar figuras, tantas posiciones como el número de avances ganados. Puedes pasar al modo manual pulsando "Auto-Avances"



RETENCIONES
Mediante los tres pulsadores centrales puedes anular las retenciones de los rodillos o retener otros para intentar conseguir una combinación ganadora en la siguiente partida. Al cambiar de apuesta se anulan las retenciones.

Juego de Riesgo SUBE-BONOS

- Para arriesgar el premio obtenido pulsa "Jugar / Acumular"
- Sube: Ganas el premio inmediatamente superior.
- Bonos: Aumenta la cantidad de bonos acumulados.
- Ganando "Sube", a partir del séptimo premio de la escalera, la modalidad de juego será "Sube - Baja".
- Cuando el premio arriesgado es de 0,40€, la modalidad de juego será "Sube - Nada".
- Los tres premios más altos del plan de ganancias no se pueden arriesgar.

1/4 >
PÁGINA

AYUDA

Juego Superior



Cambio de juego

Usa el pulsador "Cambio de juego" para jugar en el juego superior si dispones de bonos suficientes.



Partida

Pulsa "Jugar / Acumular" para empezar la partida.



Precio de partida:

Usa el pulsador "Apuesta" para escoger el precio de la partida:

- 1 crédito + 1 Bono
- 3 créditos + 3 Bonos
- 5 créditos + 5 Bonos
- 5 créditos + 10 Bonos



Premios

Forma combinaciones de tres figuras iguales en cualesquiera de las líneas de premio activas y ganarás el premio correspondiente de acuerdo al plan de ganancias.



Bonos

Con una, dos o tres figuras de bonos ganarás bonos de acuerdo al plan de ganancias.

Juego de Riesgo DOBLE-BONOS

- Para arriesgar el premio obtenido pulsa "Jugar / Acumular"
- Doble: Doblas el premio o fracción arriesgada.
- Bonos: Aumenta la cantidad de bonos acumulados.
- El premio más alto no se podrán arriesgar.
- Cuando acumules más de 200 bonos, los premios no se pueden arriesgar.



<2/4>
PÁGINA

AYUDA Juego de Bonus



Premio a la Carta

En el Juego Básico, con la siguiente combinación ganadora se juega a Premio a la Carta:



Cuando se inicia el juego se produce un sorteo entre los premios mostrados en la carta, pulsa el botón Jugar para detener el sorteo y ganar el premio.



< 3 / 4 >
PÁGINA

AYUDA

Juego de Bonus



SUMA PREMIO

Cuando se inicia el juego caen en vertical una serie de cocos con un valor en euros cada uno. Pulsando "Jugar" pararán de caer y ganarás la suma de sus valores.

Cuanto mayor sea la apuesta actual, más columnas de cocos caerán.



MULTIPLICA

Lanzando la bola conseguirás un multiplicador para tu premio actual.

El valor del multiplicador ganado será desde X1 hasta X40

Bueda de la Fortuna

Gira la Rueda e intenta detenerla para conseguir el Premio más alto.



Bonos Sorpresa

En ocasiones, tras una jugada sin premio, puede dar un minijuego de Bonos Sorpresa. Es un premio de bonos variable.

El premio se incrementará directamente al marcador de Bonos.



< 4 / 4
PÁGINA

6. ULTIMAS PARTIDAS

Se puede acceder a ésta información entrando en "TEST", dentro de la fase "HISTÓRICO" (Consultar el Manual Técnico correspondiente).

Muestra los resultados de las 40 últimas partidas realizadas en la máquina.

Mediante los pulsadores [Av. Izq.] y [Av. Der.] se podrá avanzar o retroceder en la lista de las 40 últimas partidas. El display mostrará el índice de partida, y uno o varios códigos que indica que existe información adicional que podrá ser accedida mediante el pulsador [Apuesta]. Dicha información está codificada de la siguiente manera:

- **AV**: Avances. - **BS**: Bonos Sorpresa.
- **SB**: Sube-Baja. - **PC**: Premio a la carta.
- **DB**: Dobla Bonos. - **RT**: Ruleta.
- **SC**: Suma Cañas.
- **MF**: Multi-Fresqui.

Pulsando [Apuesta] es posible visualizar de manera más detallada cada uno de los códigos anteriormente enumerados. La información adicional se muestra de manera rotativa para cada pulsación de [Apuesta]. El detalle de la información adicional que se muestra es:

- Con código [BS] = [BS Bonos], donde:

BS: Indica que se muestra información de *Bonos Sorpresa* (el display gráfico muestra el resultado del juego).
Bonos: Indica el premio conseguido en el juego en bonos.

- Con código [PC] = [PC Euros/Bonos], donde:

PC: Indica que se muestra información de *Premio a la Carta* (el display gráfico muestra el resultado del juego).
Euros/Bonos: Indica el premio conseguido en el juego en euros o bonos.

- Con código [RT] = [RT Euros], donde:

RT: Indica que se muestra información de *Ruleta* (el display gráfico muestra el resultado del juego).
Euros: Indica el premio conseguido en el juego en euros.

- Con código [SC] = [SC Euros], donde:

SC: Indica que se muestra información de *Suma Cañas* (el display gráfico muestra el resultado del juego).
Euros: Indica el premio conseguido en el juego en euros.

- Con código [MF] = [MF Euros], donde:

MF: Indica que se muestra información de *Multi-Fresqui* (el display gráfico muestra el resultado del juego).
Euros: Indica el premio conseguido en el juego en euros.

- Con código **[AV]** = **[AV lx Cx Dx AUTO]**, donde:

- AV** : Indica que se muestra información de Avances.
- lx** : Indica en x el número de avances en el rodillo izquierdo.
- Cx** : Indica en x el número de avances en el rodillo central.
- Dx** : Indica en x el número de avances en el rodillo derecho.
- AUTO** : Aparece si el pulsador de auto-avances estaba activado.

- Con código **[SB]** = **[SB Bx]**, donde:

- SB** : Indica que se muestra información de Sube Baja.
- Bx** : Indica en x el número de Bonos conseguidos.

- Con código **[DB]** = **[DB Bx Dx]**, donde:

- DB**: Indica que se muestra información de Dobra Bonos.
- Bx**: Indica en x el número de bonos conseguidos.
- Dx**: Indica en x el número de acciones "doblas" conseguidos

En los visores correspondientes se mostrará la información de reserva y créditos de la partida seleccionada. También se mostrará en el visor del Banco su valor correspondiente.

Durante la visualización de una partida, los rodillos, lámparas y displays de la máquina se configurarán para mostrar los valores que tenía la partida referenciada.

La navegación en la fase de Últimas Partidas se realiza de manera cíclica, así que, una vez mostrada la última entrada de la secuencia, continuará con la primera y viceversa.

Pulsando **[Cobrar]** se volverá al menú de navegación.

GiGames S.L.
Polígono Industrial Santa Margarida II
Avda. Can Jofresa 69
08223 Terrassa (Barcelona)
Tel. Comercial: 93 590 17 82
Tel. SPV: 902 430 276
e-mail: info@gigames.es www.gigames.es

Edición **1.00**: Octubre 2017
Código: **5091000274**