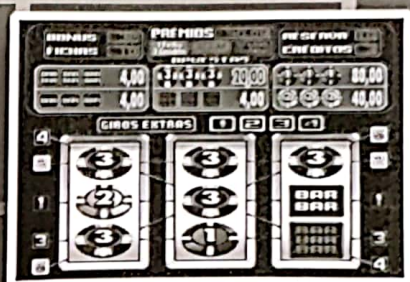
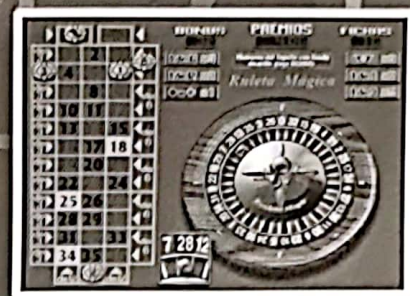
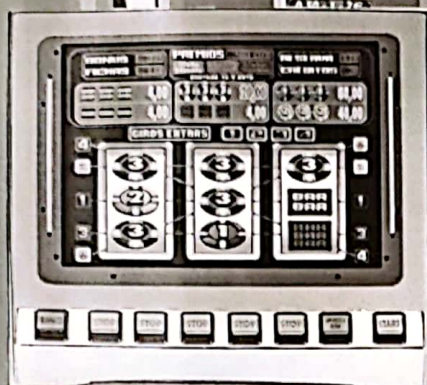




CODERE

Ruleta Mágica



*juegue a
la ruleta que siempre gana!!*

ANCHO: 440 mm.
ALTO: 1.560 mm.
FONDO: 490 mm.

CODERE DISTRIBUCIONES, S.L.U.

CIF: B-81803249

C/ CONSELL DE CENT, 160 08015 BARCELONA TEL. 934530955 FAX. 934541327

C/ JOSÉ PELLICER, 13 50007 ZARAGOZA TEL. 976259488 FAX. 976259024

C/ AV. ALQUERIA DE MORET, 19 POL. IND. ALQUERIA DE MORET
46210 PICANYA (VALENCIA) TEL. 961594155 FAX. 961594140

INFORMACIÓN IMPORTANTE PARA EL OPERADOR.

- 1. PUESTA EN MARCHA.**
- 2. PROGRAMACIONES.**
- 3. RECARGA DE HOPPERS:**
 - OPERADOR**
 - BAR-REFILL**

1. PUESTA EN MARCHA.

1. Abrir puerta inferior.
2. Conectar la máquina con el cable de red que se encuentra en el cajón y botón de encendido situado en la parte posterior.
3. Abrir puerta superior y pulsar BOTÓN ROJO DE TEST.
4. Pulsar STOP 2.
5. Pulsar AUTOAVANCES.

En pantalla aparece el número de monedas recomendadas por el fabricante y el déficit en rojo, es decir:

	0.20 €	1 €
Carga inicial	100	400
Monedas actual	0	0
Déficit	100	400

6. Cargar manualmente las monedas recomendadas:

- 100 monedas de 0,20 € en el hopper trasero.
- 400 monedas de 1 € en el hopper delantero.

7. Pulsar BANCO para actualizar dicha carga, apareciendo en pantalla el déficit igual a 0 y de color verde.

	0.20 €	1 €
Carga inicial	100	400
Monedas actual	100	400
Déficit	0	0

8. Pulsar repetidamente JUEGUE/RIESGO para salir del menú anterior.

2. PROGRAMACIONES.

Para modificar los parámetros existentes:

1. Abrir puerta superior.
2. Pulsar botón rojo de TEST.
3. Pulsar STOP 3: ACCESO OPERADOR.
4. Introducir el código del operador que por defecto es 0000, con lo cual sólo hay que pulsar JUEGUE/RIESGO cuatro veces.

A. HOPPER.

1. Pulsar AUTOAVANCES para entrar en el menú de hoppers.

Se puede modificar el número de monedas programado de fábrica en cada hopper.

- A. Monedas hopper 1/2: Carga actual.
- B. Carga inicial 1/2 : Número de monedas al que se volverá después de cada recarga manual. Si se quiere mayor autonomía, incrementar dichos valores recomendados.
- C. Desvío cajón 1/2: Número de monedas a partir del cual son desviadas a su cajón. Debe ser igual o mayor al valor inicial.

B. % DEVOLUCIÓN DE PREMIOS.

1. Pulsar STOP 1.

Permite programar el % de devolución de premios del 71 al 78%.

C.% RECAUDACIÓN.

1. Pulsar STOP 1.

Separa el dinero en caja para el bar según programación deseada.

D. VALOR MONEDA HOPPER 2.

1. Pulsar STOP 1.

Permite modificar el valor de la moneda del hopper delantero de 1 € a 2 €.

E. AUTOMÁTICO.

1. Pulsar STOP 1.

Permite la simulación del juego sin alterar la contabilidad tanto electrónica como de contadores mecánicos.
Entrar de 1 a 3 créditos mediante pulsaciones sucesivas del botón BANCO.

Pulsar repetidamente JUEGUE/RIESGO para salir del menú de programaciones.

3. RECARGA HOPPERS OPERADOR.

1. Abrir puerta superior.
2. Pulsar BOTÓN ROJO DE TEST.
3. Pulsar STOP 2 .
4. Pulsar AUTOAVANCES.

En pantalla aparece en rojo el número de monedas que faltan en los hoppers.

5. Cargar manualmente las monedas que faltan:
 - monedas de 0,20 € en el hopper trasero o hopper 1.
 - monedas de 1 € en el hopper delantero o hopper 2.
6. Pulsar BANCO para actualizar dicha carga, apareciendo en pantalla el déficit igual a 0 y de color verde.
7. Pulsar repetidamente JUEGUE/RIESGO para salir del menú de recarga.

SI EL OPERADOR QUIERE HACER LA RECARGA CON ARQUEO DE HOPPERS:

1. Abrir puerta superior.
2. Pulsar BOTÓN ROJO DE TEST.
3. Pulsar STOP 2.
4. Pulsar STOP 1 para vaciar el hopper 1, hopper de 0,20 €.
5. Pulsar STOP 2 para vaciar el hopper 2, hopper de 1 €.
6. Pulsar JUEGUE/RIESGO.
7. Pulsar STOP 2.

8. Pulsar AUTOAVANCES.

En pantalla aparece en rojo el número de monedas que faltan en los hoppers.

9. Abrir puerta superior y consola para acceder a los hoppers.

10. Cargar manualmente las monedas que faltan :

- monedas de 0,20 € en el hopper trasero o hopper 1.
- monedas de 1 € en el hopper delantero o hopper 2.

11. Pulsar BANCO para actualizar dicha carga, apareciendo en pantalla el déficit igual a 0 y de color verde.

12. Pulsar repetidamente JUEGUE/RIESGO para salir del menú de recarga.

RECARGA HOPPERS BAR: REFILL.

1. Activar la llave eléctrica situada en el lateral de la máquina.

En pantalla aparece en rojo el número de monedas que faltan en los hoppers.

2. Utilizando el monedero electrónico, introducir las monedas necesarias hasta reponer el nivel deseado.

3. Salir del menú girando la llave eléctrica.

ÍNDICE

1. Descripción general del equipo

- 1.1 Características técnicas
- 1.2 Instalación
- 1.3 Precauciones
- 1.4 Esquema eléctrico general

2. Descripción general del juego

- 2.1 Coste de la partida
- 2.2 Descripción del juego básico inferior
- 2.3 Descripción del juego superior
- 2.4 Descripción del risk
- 2.5 Descripción juego extra "abre tu cofre"
- 2.6 Descripción de pulsadores
- 2.7 Plan de ganancias juego rodillos inferior
- 2.8 Plan de ganancias juego rodillos superior
- 2.9 Plan de ganancias ruleta

3. Test Inputs/Outputs

- 3.1 Test Monedas
- 3.2 Test contadores
- 3.3 Test Hopper 1 (0.20 €)
- 3.4 Test Hopper 2 (1.00 €/2.00 € según programación)
- 3.5 Test RS-232
- 3.6 Test Luces
- 3.7 Test Sonidos

4. Estadísticas

- 4.1 Estadística Parcial
- 4.2 Estadística Total

5. Vaciar y cargar hoppers

- 5.1 Vaciar hopper 1 (0.20 €)
- 5.2 Vaciar hopper 2 (1 .00 €/2.00 € según programación)
- 5.3 Recarga hoppers

6. Acceso Operador

- 6.1 Programación hoppers
- 6.2 Programación parámetros
- 6.3 Modifica PIN

Descripción general del equipo

1.1. Características técnicas

Peso aprox. :	65 Kg.
Altura :	1555 mm.
Ancho :	450 mm.
Profundidad :	480 mm.
Tensión de red :	220 Vac.
Frecuencia :	50 Hz.
Potencia aprox. :	150 W
Tipo de máquina :	Monitor video TFT 15"
Monedero electrónico :	Azkoyen L66S ó X6-6S Acepta: 0.10, 0.20, 0,50, 1.00 y 2.00 €
Monedero electrónico :	ITL modelo NV8 Acepta: 5.00, 10.00 y 20.00 €
Tipo hopper :	Azkoyen – modelo Rode U Hopper 1 : 0.20 € Hopper 2 : 1.00 €/2.00 € según programación.
Contador mecánico :	Monedas apostadas (arriba) Premios pagados (abajo)
Contador seguridad :	ST modelo M48T35Y
Contadores electrónicos :	Conexión RS-232 mediante terminal
Datos estadísticos:	Datos electrónicos por pantalla
Apuestas jugada :	0.20 € / 0.40 € / 0.60 €
Premio máximo :	80.00 € / 160.00 € / 240.00 €
Porcentaje premios :	Regulable del 72% al 78%
Sistema de juego :	Juego básico : 3 rodillos con 1 línea premio Juego superior : 3 rodillos con 5 líneas premio / Ruleta Juego risk : Doble o Nada/Fichas

2 Instalación

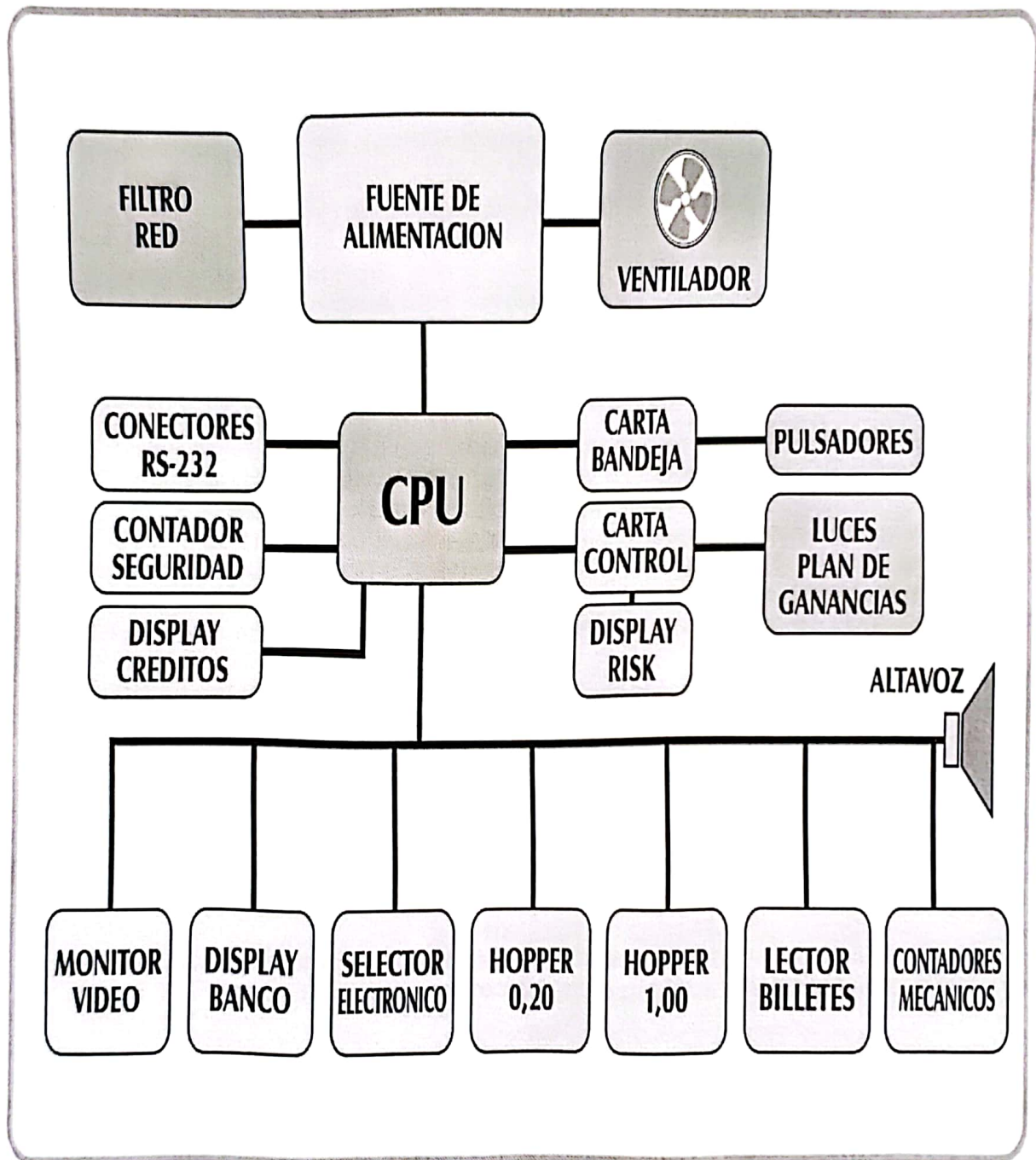
Para una correcta instalación deberán realizarse las siguientes operaciones :

1. Situar la máquina en el lugar de trabajo elegido, teniendo en cuenta que:
 - a) La superficie sea totalmente plana
 - b) No esté sometida a fuertes vibraciones
 - c) Alejarla de focos directos de calor, o luz solar directa
 - d) No exponerla a la lluvia ni humedad alguna
 - e) No esté en ambientes extremos de polvo y suciedad
 - f) Situarla lejos de salidas de emergencia o equipos de extinción
 - g) Asegurarse de estar estable y sino fijarla a la pared posterior mediante la pieza suministrada
2. Antes de conectar la máquina :
 - a) Comprobar la correcta conexión de todos los conectores
 - b) Observar la correcta inserción de todos los componentes
 - c) Introducir manualmente las monedas de 0.20 y 1.00 € en los hoppers según se indica en PUESTA EN MARCHA.
3. Conectar la máquina a la red de modo que:
 - a) La tensión sea de 220 Vac. 50 Hz.
 - b) Tenga una correcta toma de tierra
 - c) Esté protegida y en correctas condiciones
4. Activar el interruptor general situado en la parte posterior
5. Efectuar test de entradas/salidas para comprobar correcto funcionamiento

1.3 Precauciones ¡ ATENCIÓN !

1. La toma de red debe ser con línea de toma de tierra y protegida.
2. La intervención y reparación debe ser exclusivamente realizada por el personal cualificado como servicio técnico autorizado.
3. Antes de realizar alguna manipulación interior desconectar el cable de red de la toma de corriente.
4. No cambiar componentes ni placas electrónicas sin apagar la máquina.

4 Esquema eléctrico general.



2. Descripción general del juego

2.1. Coste de la partida

Este modelo dispone de un selector electrónico que admite las monedas de 0.10, 0.20, 0.50, 1.00 y 2.00 €.

Además y de modo opcional también puede disponer de un lector de billetes que acepte billetes de 5.00, 10.00 y 20.00 €.

Solamente se permite la introducción de billetes cuando los displays de reserva y créditos estén a 0.

El coste de cada partida es de 1 crédito, es decir 0.20 €. Si se introduce una moneda o billete de valor superior, la máquina lo acumula en el display de créditos disponibles hasta un valor máximo de 25 y el resto se acumula en el display de reserva.

En caso de introducir una moneda de 0,10 € se procede a un sorteo 0,10-0,20 en el display central. Se detiene por petición del jugador mediante el pulsador **"Juegue"** o bien de modo automático pasados unos segundos. Si se para en 0,20 el display de créditos se incrementa en 1. Al introducir una moneda de 0,50 € marcará 2 créditos y con el sobrante de 0,10 € se repite lo descrito anteriormente. En caso de introducir 2 monedas consecutivas de 0,50 €, la primera marcará 2 créditos y la segunda 3 créditos que es el equivalente de 5 para el importe de 1 €.

Antes de iniciar la jugada, mediante el pulsador de **"Apuesta"** se elige el modo de juego entre una partida simple (1 crédito), partida doble (2 créditos) ó partida triple (3 créditos). A la vez se iluminará la tabla del plan de ganancias correspondiente, identificando claramente los premios a los que el jugador accede en cada modalidad.

Al introducir créditos si pasados 5 segundos el jugador no pulsa ningún botón, automáticamente se inicia la jugada.

Pulsar el botón **"Banco"** para recuperar el importe acumulado en el display de **"Banco"**. Pulsarlo de nuevo para recuperar los créditos existentes en el display de **"Reserva"**.

Una vez agotados los créditos en el correspondiente display, si existieran créditos en el display de **"Reserva"**, basta con pulsar el botón de **"Juegue"** para pasar hasta 25 créditos al display de **"Créditos"** para continuar el juego.

Una vez agotada a su vez la mencionada reserva, caso de existir algún importe de premios acumulado en el display de **"Banco"** al pulsar el botón de **"Juegue"** pasaremos hasta un máximo de 25 créditos al display de **"Créditos"** para proseguir el juego. Este importe a su vez será contabilizado como pago en los correspondientes contadores de salidas tanto mecánicos como electrónicos.

Mediante el pulsador **"Ayuda"** tenemos acceso a una pantalla de instrucciones de juego.

2.2. Descripción del juego básico inferior

Una vez introducidos los créditos correspondientes pulsando el botón de **"Juegue/Riesgo"** o bien pasados 5 segundos se inicia el giro de los 3 rodillos, de modo que si la combinación de las 3 figuras en la línea de premio coincide con una de las indicadas en el plan de ganancias, se obtiene el premio correspondiente.

El jugador puede optar por cobrar dicho premio o intentar mejorarlo mediante el juego de "risk". Ver apartado 2.4.

En algunas ocasiones y de forma aleatoria, si no se ha obtenido combinación de premio, se ilumina un número de avances del 1 al 4, indicando el número de desplazamientos disponibles de las figuras a fin de conseguir premio.

Si el jugador ha elegido la opción de "auto avances" mediante el pulsador relativo, caso de aparecer avances, será la máquina quien moverá automáticamente las figuras con objeto de buscar el mejor premio posible, o caso de no poder ser, buscar una combinación de retención a efectos de intentar conseguir premio en la próxima jugada.

Caso de aparecer en la línea de premio la figura de la "ficha" de 1 a 3 veces, se incrementará aleatoriamente de 1 a 20 unidades la casilla de "Fichas" situada en la parte inferior de la serigrafía.

2.3. Descripción del juego superior

Cuando en el contador de "Fichas" exista una cantidad distinta de 0, el jugador puede optar por jugar en los rodillos superiores, siempre y cuando existan créditos, para lo cual pulsará el botón de **"Cambio de juego"**.

Según la apuesta elegida se descontarán 1/2/3 créditos, a la vez que 1/2/3 fichas y caso de obtenerse una combinación ganadora en cualquiera de las 5 líneas de premio existentes, el jugador puede optar por cobrar dicho premio o intentar mejorarlo mediante el juego de "risk". Ver apartado 2.4.

Caso de aparecer en cualquier posición la figura de la ficha, se incrementará aleatoriamente de 1 a 20 unidades la casilla de "Fichas" situada en la parte inferior de la serigrafía.

Para las combinaciones de premio de los "Bares" existe un juego adicional llamado de la "Ruleta", que da opción a mejorar el premio correspondiente, pasados unos segundos si el jugador no opta por dicho juego se cobrará el premio obtenido automáticamente.

En cambio si decide mejorar el premio pulsará el botón de **"Juegue/Riesgo"**, se le indicará al jugador que va a empezar el juego de la "Ruleta", y además puede incrementarse el "Bonus" con una cantidad aleatoria comprendida entre 4 y 20 €.

Dicho "Bonus" nunca acumula una cantidad superior a 80 €.

Aparece así el plato de la ruleta con los números del 0 al 36, y en primer lugar el jugador tiene opción a elegir los números a los que juega mediante los pulsadores relativos, así pues elige 1 número, luego 1 de 3, 1 de 6, 1 de 12 y finalmente rojo o negro.

Caso de superponer los números elegidos, es decir que pertenezcan a la vez a distintas combinaciones de premio, el premio obtenido será la suma de todos ellos, que como máximo será de $(x1 + x2 + x3 + x5 + x7) = 4 \text{ €} \times 18$, no superando pues el valor máximo permitido de 80 € por apuesta.

Cuando se pulse el botón de "Juegue" aparecerán aleatoriamente de 1 a 3 números marcados en amarillo.

Acto seguido aparece la bola y gira el plato de la ruleta, pasados unos segundos la bola se detendrá en una casilla de las 37 existentes.

Si coincide con uno de los números "amarillos" obtendrá el premio acumulado en el marcador de "Bonus", si es alguno de los números seleccionados multiplicará el premio según el plan de ganancias, y si no coincide con ninguno de ellos obtendremos un número aleatorio de fichas.

Caso de haber premio el jugador puede optar por cobrar dicho premio o intentar mejorarlo mediante el juego de "risk". Ver apartado 2.4.

2.4. Descripción del risk

Cuando se obtenga premio en cualquiera de los 3 pantallas de juego anteriormente descritas, y siempre que el premio no sea el máximo permitido entramos automáticamente en la pantalla del "Doble o Nada/Fichas", en donde podemos arriesgar el premio conseguido para obtener uno mayor, o nada, o fichas.

Si pulsamos el botón de "Banco" se cobra automáticamente y si se pulsa el botón "Juegue/Riesgo" lanzamos la jugada de "Risk".

Dicha jugada consiste en destapar una de las 2 cartas situadas a izquierda y derecha de la carta central que propone la máquina, intentando adivinar si será mayor o menor que dicha carta central.

En el caso de ganar se puede repetir el riesgo sucesivamente hasta alcanzar el máximo indicado en la casilla de la derecha de la pantalla.

En el caso de perder volvemos a la pantalla de juego de donde procedemos, salvo que aparezca la casilla "Fichas" en lugar de la casilla "Nada", momento en el que se incrementará en una cantidad aleatoria el número de fichas existente en su marcador.

El jugador puede plantarse en todo momento, con el premio obtenido mediante el pulsador "Banco" y de este modo dicho premio se suma al valor existente en el display de "Banco" para su cobro.

2.5. Descripción del juego extra “Abre tu cofre”

Tanto jugando a los rodillos inferiores como a los superiores, después de una partida no premiada, y siempre que aparezca en una de las líneas de premio la figura del cofre, entramos en dicha jugada especial.

Aparecen 3 cofres abiertos con 3 cantidades distintas, a continuación giran dichas cantidades para crear el efecto de que se mezclan y se cierran los cofres.

En este momento el jugador deberá destapar uno de ellos mediante los pulsadores relativos, consiguiendo un premio de los 3 visualizados inicialmente.

Este premio se cobra automáticamente y por tanto se sumará al valor ya existente en el display de “Banco”.

2.6 Descripción de pulsadores.

Pulsador	Función
“Banco”	Pasa premios al display “Banco”, permite recuperar importe acumulado en dicho display y también la reserva.
“Auto Avances” / “Ayuda”	Activa los avances automáticos, selecciona 1 de 1 en ruleta y accede a la pantalla de ayuda.
“Stop 1”	Retiene la figura del primer rodillo y selecciona 1 de 3 en ruleta.
“Stop 2”	Retiene la figura del segundo rodillo y selecciona 1 de 6 en ruleta.
“Stop 3”	Retiene la figura del tercer rodillo y selecciona 1 de 12 en ruleta.
“Cambio de juego”	Pasa alternativamente del juego inferior al superior y viceversa.
“Apuesta”	Permite jugar a partida simple, doble o triple.
“Juegue” / “Riesgo”	Inicia la partida, elige juego ruleta y selecciona juego risk.

2.7 Plan de ganancias juego rodillos inferior

Combinación rodillos	Partida simple	Partida doble	Partida triple
3 Sietes Azules	80.00 €	160.00 €	240.00 €
3 Sietes Magenta	20.00 €	40.00 €	60.00 €
3 Sietes Verdes	8.00 €	16.00 €	24.00 €
3 Campanas	4.00 €	8.00 €	12.00 €
3 Fresas	3.20 €	6.40 €	9.60 €
3 Naranjas	2.40 €	4.80 €	7.20 €
3 Uvas	1.60 €	3.20 €	4.80 €
3 Ciruelas	0.80 €	1.60 €	2.40 €
3 Sietes distintos	0.40 €	0.80 €	1.20 €

2.8 Plan de ganancias juego rodillos superior

Combinación rodillos	Partida simple	Partida doble	Partida triple
3 Fichas Rojas	80.00 €	160.00 €	240.00 €
3 Fichas Amarillas	40.00 €	80.00 €	120.00 €
3 Fichas Azules	20.00 €	40.00 €	60.00 €
3 Triple Bar	4.00 €	8.00 €	12.00 €
3 Doble Bar	4.00 €	8.00 €	12.00 €
3 Bar	4.00 €	8.00 €	12.00 €

2.9 Plan de ganancias juego ruleta

Combinación	Partida simple	Partida doble	Partida triple
NÚMERO BONUS	BONUS	BONUS	BONUS
0 (X9)	36.00 €	72.00 €	108.00 €
1 de 1 (x7)	28.00 €	56.00 €	84.00 €
1 de 3 (x5)	20.00 €	40.00 €	60.00 €
1 de 6 (x3)	12.00 €	24.00 €	36.00 €
1 de 12 (x2)	8.00 €	16.00 €	24.00 €
Rojo o negro (x1)	4.00 €	8.00 €	12.00 €

3. Test Inputs/Outputs

Para entrar en el Menú Servicio, abra la puerta superior y pulse el botón de TEST que se encuentra sobre los contadores mecánicos.

Pulse AUTOAVANCES para entrar en el TEST INPUTS/OUTPUTS.

La luz que se encuentra junto al rótulo se iluminará y verificará el correcto funcionamiento de:

- Pulsadores, cuando los pulse.
- Llave eléctrica, al girar la misma.
- Botón de test, al pulsarlo sobre contadores.
- Botón de reset, al pulsarlo en la CPU.

Pulse el botón JUEGUE-RIESGO para pasar a las siguientes pantallas del test.

3.1 Test monedas

Verifica el flujo de las distintas monedas a hopper o cajón.

Pulsando BANCO variará el desvío de hopper a cajón para realizar las distintas comprobaciones.

Al finalizar pulse JUEGUE-RIESGO para recuperar las monedas añadidas y no alterar los niveles de carga que tenían los hoppers al iniciar el test.

3.2 Test Contadores

Verifica el funcionamiento de los contadores mecánicos.

Pulsando STOP 1 los contadores de entrada y salidas de monedas avanzarán 5 pasos. Cada paso de contador equivale a 0,20 €.

3.3 Test Hopper 1 (0.20 €)

Verifica el funcionamiento del hopper trasero.

Pulsando STOP 2 el hopper devolverá 10 monedas.

3.4 Test Hopper 2 (1.00 €/2.00 € según programación)

Verifica el funcionamiento del hopper trasero.

Pulsando STOP 3 el hopper devolverá 10 monedas.

3.5 Test RS-232

Verifica el funcionamiento del puerto de comunicación RS232.

Pulsando CAMBIO DE JUEGO y después de haber conectado una terminal al puerto de comunicación aparecerá la palabra OK.

Si no se ha conectado la terminal aparecerá la palabra ERROR.

3.6 Test Luces

Verifica el funcionamiento de las luces.

Pulsando BANCO se encienden todas las luces del panel superior e inferior.

Pulsando JUEGUE-RIESGO se apagan todas.

Con cada pulsación de JUEGUE-RIESGO se encenderán una a una hasta finalizar la comprobación.

3.7 Test Sonidos

Verifica el funcionamiento de sonidos y músicas.

Con cada pulsación de APUESTA se oirá uno a uno hasta finalizar la comprobación.

Pulse JUEGUE-RIESGO para salir del TEST INPUTS/OUTPUTS.

4. Estadísticas

Para entrar en el Menú Servicio, abra la puerta superior y pulse el botón de TEST que se encuentra sobre los contadores mecánicos.

Pulse **"Stop 1"** para entrar en el menú de estadísticas.

4.1 Estadística Parcial.

La estadística parcial se borrará si pulsa los 5 pulsadores amarillos a la vez.

- Dinero apostado: Indica el importe del dinero jugado.
- Dinero ganado: Indica el importe del dinero ganado.
- Caja: Indica el importe del dinero de caja.
- Caja Bar: Indica el dinero de caja que corresponde al bar y que dependerá de la programación realizada (ver ACCESO OPERADOR - PROGRAMACIÓN).
- Caja Operador: Indica el dinero de caja que corresponde al operador y que dependerá de la programación realizada.
- Dinero entrado: Indica la cantidad de dinero entrado, incluyendo el importe en billetes.
- Dinero salido: Indica la cantidad de dinero salido, incluyendo la reserva si ésta se ha solicitado.
- Billetes entrados: Indica el importe que ha entrado en billetes.

Se indica el nivel actual de monedas en los hoppers y los importes de las recargas manuales de los mismos, si se ha realizado alguna.

4.2 Estadística Total

Pulsando **"Juegue/Riesgo"** se pasa a la estadística total que es la histórica de la máquina.

- Dinero apostado: Indica el importe total del dinero jugado.
- Dinero ganado: Indica el importe total del dinero ganado.
- % premios: Porcentaje del importe de dinero ganado respecto al apostado.
- Partidas totales: Indica el número de partidas totales que se han jugado en la máquina.
- Partidas 1 C: Indica el número de partidas jugadas de valor 1 crédito.
- Partidas 2 C: Indica el número de partidas jugadas de valor 2 créditos.
- Partidas 3 C: Indica el número de partidas jugadas de valor 3 créditos.

Pulse **"Juegue/Riesgo"** para salir del menú ESTADÍSTICAS.

5. Vaciar y cargar hoppers

Pulse **"Stop 2"** para entrar en el menú de hoppers.

5.1 Vaciar hopper 1 (0.20 €)

Al pulsar **"Ayuda"** se vacía por completo el hopper trasero, indicando las monedas existentes.

5.2 Vaciar hopper 2 (1.00 €/2.00 € según programación)

Al pulsar **"Stop 1"** se vacía por completo el hopper delantero, indicando las monedas existentes.

5.3 Recarga hoppers

- Carga inicial: Indica el número de monedas de cada hopper establecido como inicial.
- Monedas actuales: Indica el número de monedas que contiene cada uno de los hoppers en ese momento.
- Déficit: Indica en color rojo el número de monedas que faltan en cada uno de los hoppers para llegar al nivel inicial. Si el nivel de monedas es correcto aparecerá el número 0.

Al realizar la recarga manual de los hoppers pulse BANCO para actualizar la carga de monedas al nivel inicial.

Pulse **"Juego/Riesgo"** para salir de la RECARGA HOPPERS y otra vez para salir del menú de hoppers.

FUERA DE SERVICIO. HOPPER VACÍO. LLAME AL ENCARGADO.

Esta leyenda aparecerá en pantalla en las siguientes situaciones:

- *La suma del importe de los hoppers es igual o inferior a 10 €.*

El encargado podrá recargar la máquina con la llave eléctrica. Al girar la llave hacia la derecha la máquina indicará el número de monedas que faltan en cada uno de los hoppers para llegar a su nivel inicial de carga.

La máquina se desbloqueará cuando el importe en hoppers supere los 10 €.

- *Se desconecta la máquina durante el pago de un premio.*

De esta manera se evitan manipulaciones durante los pagos. Cuando el encargado gire la llave, la máquina vuelve a su estado anterior y concluirá el pago.

6. Acceso Operador

Pulse **"Stop 3"** para acceder al menú del operador.

6.1. Programación hoppers

Pulsando **"Ayuda"** accede al menú de programación de hoppers.

La información que encuentra es:

- Monedas Hopper: Carga actual de los hoppers.
- Carga inicial de los Hoppers: La carga mínima recomendada es de 100 monedas de 0,20 € en hopper trasero y 400 monedas de 1 € en hopper delantero.
- Desvío cajón: A partir de que número de moneda que entra en la máquina se desvía a cajón. El nivel mínimo recomendado es el mismo que el inicial.

Siguiendo las indicaciones de los pulsadores modificará los valores de inicialización.

- AYUDA: Bajar en el menú.
- STOP 1: Subir en el menú.
- STOP 2: Modificar - : Decrementar el número de monedas.
- STOP 3: Modificar + : Aumentar el número de monedas.

Pulse **"Juegue/Riesgo"** para salir de la PROGRAMACIÓN HOPPERS.

6.2. Programación parámetros

Pulsando **"Stop 1"** accede al menú de programación.

- Porcentaje: Indica el porcentaje de pago de la máquina que puede variar desde el 72 al 80 %, en intervalos del 2 %.
- % Recaudación: Indica el porcentaje de la recaudación destinada al bar.
- Valor Hopper 2: Permite modificar el valor de dicho hopper de 1€ a 2€.
- Automático: Indica si la máquina funciona en modo de demostración, simulando todas las acciones del juego a excepción de pago en metálico de premios. Debe estar siempre en NO. Sí sólo para exhibiciones.

Siguiendo las indicaciones de los pulsadores modificará los valores de inicialización.

- AYUDA: Bajar en el menú.
- STOP 1: Subir en el menú.
- STOP 2: Modificar - : Decrementar el porcentaje.
- STOP 3: Modificar + : Aumentar el porcentaje.

Pulse **"Juegue/Riesgo"** para salir del menú PROGRAMACIÓN.

6.3. Modifica PIN

Pulsando **"Stop 2"** se accede al menú para modificar el pin.

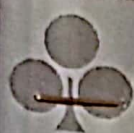
Para acceder al área de operador es necesario un código o pin. La máquina se inicializa con el código 0000. Cuando la máquina pida el PIN OPERADOR debe pulsarse **"Juego/Riesgo"** 4 veces seguidas.

Es recomendable que el operador cree un código de acceso exclusivo.

Para modificar el PIN OPERADOR siga las indicaciones de los pulsadores.

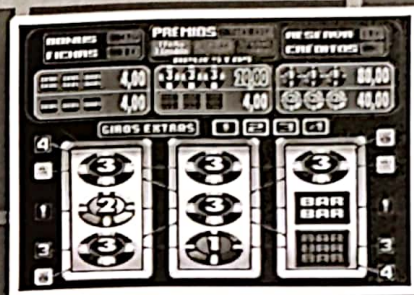
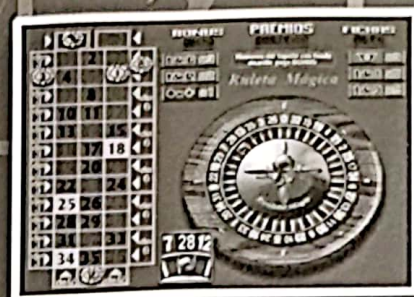
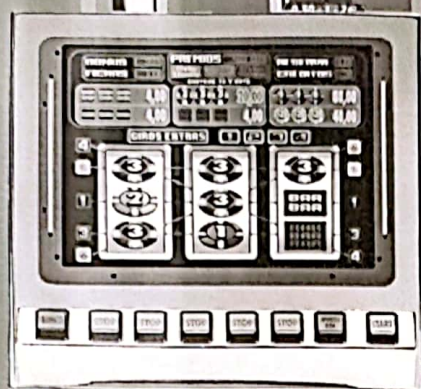
- BANCO: Cancelar los cambios realizados antes de validarlos.
- AYUDA Cifra ant. : Regresar a la cifra anterior.
- STOP 1 Cifra sig. : Pasar a la cifra siguiente.
- STOP 2 Decrem. : Decrementar cifra.
- STOP 3 Aumen.: Aumentar cifra.
- JUEGO/RIESGO: Aceptar: Validar la cifra y el código final.

Pulse **"Juego/Riesgo"** para salir del menú ACCESO OPERADOR.



CODERE

Ruleta Mágica



juegue a
la ruleta que siempre gana!!

ANCHO: 440 mm.
ALTO: 1.560 mm.
FONDO: 490 mm.

CODERE DISTRIBUCIONES, S.L.U.

CIF: B-81803249

C/ CONSELL DE CENT, 160 08015 BARCELONA TEL. 934530955 FAX. 934541327

C/ JOSÉ PELLICER, 13 50007 ZARAGOZA TEL. 976259488 FAX. 976259024

C/ AV. ALQUERIA DE MORET, 19 POL. IND. ALQUERIA DE MORET
46210 PICANYA (VALENCIA) TEL. 961594155 FAX. 961594140