

Manual de Producto

RUJTA 777



CE



En este Manual se describen las principales características técnicas y de funcionamiento del modelo GiGames Ruta 777. 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 "Mejora tu premio"	8
2.3. Mini Juego "Sube bonos"	8
2.4. Mini Juego "Ruta-Shop"	9
2.5. Avances y Retenciones	9
3. JUEGO SUPERIOR.....	11
3.1. Mini Juego "Busca pareja"	13
3.2. Mini Juego "Ruta bar"	13
3.3. Mini Juego "Elige la moto"	14
3.4. Mini Juego "Dardos 777"	15
3.5. Mini Juego "Golpe de gas"	16
3.6. Mini Juego "Lineas extra"	16
3.7. Mini Juego "Dobla bonos"	17
3.8. Plan de Ganancias Juego Superior.....	17
3.9. Sorteo de medio crédito.	18
4. PANTALLA AYUDA.....	19
5. ÚLTIMAS PARTIDAS.....	20
6. ANEXOS PLANES DE GANANCIAS.....	22

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 RUTA 777 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 el emocionante mundo de las motos choppers en cuyo interior hay diversos escenarios en los que se realizan varios mini-juegos, con participación del jugador, que se describirán con detalle en este apartado.

La máquina está ambientada en los moteros y las motocicletas que, haciendo ruta, pasan por diversos escenarios en los que se realizan varios mini-juegos, con participación del jugador y que se describirán con detalle en este apartado.

El Juego Básico se desarrolla en la parte inferior de la máquina a partir de 3 rodillos físicos de 16 figuras. El Juego Superior se ejecuta 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 puede accederse siempre que se disponga de Bonos que pueden conseguirse a través del Juego Básico y de otros adicionales, que se comentan detalladamente 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 de "CAMBIO DE JUEGO".

El coste de la partida es de un crédito de 0,20€. La máquina permite la realización simultánea de dos, tres, cuatro o cinco partidas utilizando dos, tres, cuatro o cinco créditos de 0,20€ según la comunidad autónoma.

2.1 Descripción Juego Básico

El Juego Básico se realiza sobre un conjunto de 3 rodillos mecánicos con la línea CENTRAL de Premio. La selección de las diferentes apuestas se realiza con el pulsador "APUESTA".

Para iniciar la partida es preciso accionar el pulsador de "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 de la página siguiente.



Existe una combinación especial de tres figuras "Símbolo Ruta Shop" que, en lugar de tener asociado un premio monetario, permite jugar al mini-juego "RUTA SHOP" que se realiza sobre la pantalla de vídeo.

Este mini-juego se describe en el apartado 2.4.



La aparición de la figura de 1 “Marcador de gasolina”, 2 ó 3 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, 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”.

Bonos	1 CRÉDITO	2 CRÉDITOS	3 CRÉDITOS
x1	1	2	3
x2	2	4	6
x3	6	12	18

Plan de ganancias BONOS Básico 3AP

1 crédito		2 créditos		3 créditos	
7777	80	160	7 x3	240	
7777	20	40	7 x3	60	
7777	8	16	7 x3	24	
3 Campanas	4	8	Campana x3	12	
3 Fresas	3,20	6,40	Fresa x3	9,60	
3 Limones	2,40	4,80	Limón x3	7,20	
3 Naranjas	1,60	3,20	Naranja x3	4,80	
3 Manzanas	0,80	1,60	Manzana x3	2,40	
7 Mixtos	0,40	0,80	7 Mixtos	1,20	
NADA	Sorteo Bonos	Sorteo Bonos	Sorteo Bonos	Sorteo Bonos	

Plan de ganancias del Juego Básico 3AP

(Para otras versiones ver anexos)

2.2. MINI JUEGO “MEJORA TU PREMIO”

Existe un rótulo en la parte superior del plan de ganancias con la inscripción: “**Mejora tu Premio**”.



Rótulo indicador de “Mejora tu premio”.

Al conseguir un premio, a veces se ilumina este rótulo y se le indicará al jugador mediante sonido, la expresión: “¡Mejora tu premio!”.

A continuación se efectuará un nuevo giro de los tres rodillos, dentro de la misma partida, con un paro garantizado en una combinación ganadora de premio superior al conseguido inicialmente.

Este juego puede repetirse sucesivamente, mejorando siempre el premio obtenido, hasta el valor máximo del plan de ganancias, realizándose siempre dentro de la misma partida.

2.3. 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 de “**COBRAR**”. Si quiere arriesgarlo, debe actuar sobre el pulsador de “**JUGAR**”.

Para realizar este juego se utiliza la columna del plan de ganancias de la apuesta actual, pudiendo 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 en apuesta simple: 0,40€.

2.4. MINI JUEGO “RUTA-SHOP”



Si se obtienen tres figuras “RUTA SHOP” en la línea de premio, se entrará en este mini-juego, utilizando para ello la pantalla de vídeo.

Se presentan en un escaparate 6 accesorios distintos de moto dispuestos cada uno de ellos en el interior de una vitrina independiente.

Sobre cada accesorio se coloca una cantidad con el importe del premio, bien sea monetario o de “Bonos”, que puede conseguirse.

Las vitrinas se iluminan alternativamente a modo de sorteo. El jugador puede detener el sorteo mediante el pulsador “JUGAR” y conseguir así el premio de la vitrina iluminada en aquel momento.

Si el jugador no actúa sobre el pulsador, la máquina lo hará automáticamente al cabo de unos segundos, deteniéndose en una de las 6 vitrinas, y obteniéndose el premio que ésta indique.

2.5. 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.



JUEGO BÁSICO

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, se permite en ocasiones 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 pantalla de vídeo (TFT). El juego principal se realiza mediante 3 rodillos, con 5 líneas de premio fijas (tres horizontales y dos diagonales) y 3 más, correspondientes a las **líneas verticales** e indicadas con los números 6, 7 y 8, las cuales estarán activas en función del marcador de “**LÍNEAS EXTRAS**” y que se explica con detalle en el apartado 3.6.

El hecho de disponer de varias líneas ganadoras, permite obtener simultáneamente varios premios en la misma partida. En este caso el premio total obtenido será la suma de los premios individuales, no pudiendo en ningún caso obtenerse 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 que varían según la comunidad autónoma (Ver anexos).



Pantalla principal del Juego Superior 3AP.

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 Superior cuando se dispone de BONOS.

Si en cualquier posición aparece el símbolo “BONOS”, se obtendrán tantos bonos como figuras, multiplicado por el valor de los bonos de la apuesta a la que estamos jugando.

Si se consiguen tres figuras iguales en cualquier línea de premio (a excepción de las figuras de “7”), la máquina ofrecerá el premio indicado en el plan de ganancias, según la apuesta (4€ u 8€) y en algunas ocasiones se permitirá jugar a alguno de estos 4 mini-juegos:

“Busca Pareja”, “Ruta Bar”, “Elige la Moto”, o “Dardos 777” (a éste último sólo si se juega a la apuesta indicada con el icono activado).

“Figuras especiales:



Cada figura “Nivel de gasolina” incrementa el marcador BONOS en tantas unidades como se muestra en el indicador que aparece sobre el tercer rodillo, y que varía en función de la apuesta seleccionada.



Si la figura que aparece en el rodillo central es un indicador de revoluciones y se completa el marcador, se realizará el mini-juego “**GOLPE DE GAS**”.



Si la figura que aparece en el rodillo central es una señal de tráfico triangular, el marcador de “**Líneas Extras**” se incrementará sumando una cantidad aleatoria



La figura con el texto “**COMODÍN**” combina y sustituye a cualquier figura para obtener un premio. El premio de 3 figuras COMODÍN en línea de premio, equivale al premio máximo (3 “Sietes Azules”).

Premio con “LIMPIAPARABRISAS”

Al finalizar el giro de los tres rodillos, de forma esporádica y sin causa determinada, puede aparecer en pantalla la figura de un limpiaparabrisas.

El limpiaparabrisas se sitúa delante de una de las 9 figuras visibles, y se desplaza hacia abajo “limpiando” la figura actual y apareciendo por debajo una nueva figura, de forma que ésta última combinará con el resto para obtener un premio, si no lo hubiera, o lo mejorará si ya se había conseguido uno..



En esta secuencia de 3 imágenes puede verse la sustitución de la figura “Casco” por un “Siete Rojo”.

En definitiva, es una forma para sustituir una figura por otra que permita la obtención de un premio o mejorar el obtenido.

Todos estos mini-juegos se describen con detalle en los sub-apartados siguientes.

3.1. MINI JUEGO “BUSCA PAREJA”

Se muestra en la pantalla la siguiente escena.



Mini-Juego “BUSCA PAREJA”

Aparecen en la sombra tres motos, de forma que no puede distinguirse el color de las mismas. De las tres, siempre hay una de color azul, una de color rojo y una verde.

Una flecha va marcando secuencialmente a una de las motos. El jugador puede detener la flecha frente a la moto deseada mediante el pulsador de JUGAR. Si no lo hace, la máquina seleccionará una de las tres al cabo de unos segundos.

La moto seleccionada avanzará hacia la luz para que se vea claramente el color de la moto elegida. En el panel marcador se iluminará el icono de la moto del color correspondiente y se pondrá el premio de un valor monetario.

Las tres motos avanzarán, desapareciendo de la escena, y aparecerán otro grupo de tres motos.

Al conseguirse una pareja de color, se acaba el juego, obteniéndose como premio el valor indicado en el marcador.

Este juego permite obtener el premio a la segunda selección, si coincide con el color de la primera, a la segunda o tercera selección si coincide con un color obtenido anteriormente, o definitivamente a la cuarta selección, que necesariamente coincidirá con uno de los tres colores.

Los valores de los premios son siempre monetarios y éstos solo se muestran al obtenerse la primera moto de un color determinado.

3.2. MINI JUEGO “RUTA BAR”

En este mini-juego se presenta una barra de bar con unos tubos de cerveza por los que suben unas burbujas con el valor del premio superpuesto en cada una de ellas.

El número de tubos activados se corresponde con los 4 niveles de apuesta (uno por apuesta).

Los colores de los valores de los premios indican franjas de premios distintas que se detallan como referencia en la parte inferior de la pantalla.

JUEGO SUPERIOR



Mini-Juego "RUTA BAR"

Cuando las burbujas llegan al final del tubo, éstas desaparecen y aparecen otras nuevas por la parte inferior.

El jugador puede detener en cualquier momento esta secuencia mediante el pulsador de "JUGAR".

El premio que se obtiene será la suma de todos los valores monetarios indicados en las tres burbujas situadas en la parte superior de cada tubo en el momento de pulsar.

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

En todos los casos, nunca el valor acumulado será superior al máximo permitido en cada una de las apuestas.

3.3. MINI JUEGO "ELIGE LA MOTO"

Aparece en pantalla una carretera, por la que se simula que el jugador está circulando.



Mini-Juego "ELIGE LA MOTO"

El juego se inicia con la aparición en pantalla de una moto que adelanta al jugador. Esta moto se mantiene en pantalla por espacio de unos segundos presentando al jugador dos valores:

- En el dorso de la chaqueta del motorista aparece el premio que el jugador obtendrá si pulsa "JUGAR".

Si el jugador pulsa "JUGAR" obtendrá el premio indicado en la chaqueta del motorista, que puede ser monetario (en color rojo) o bien en Bonos (color verde).

Si el jugador opta por esperar, la moto se alejará y aparecerá una nueva, con el valor en la chaqueta que apareció en el retrovisor de la moto anterior, y con un nuevo valor en el suyo.

El número de motos que aparecen y los valores que se queda pulsando "JUGAR". Si no lo hace, la máquina lo hará automáticamente al cabo de un tiempo determinado.

3.4. MINI JUEGO “DARDOS 777”

Este mini-juego se permite a la apuesta indicada con el icono activo.



Mini-Juego “DARDOS 777”

Aparece una diana típica de 20 sectores, divididos en cuatro colores distintos.

En la parte inferior de la diana se hace un sorteo de los premios: a cada color le corresponderá un premio determinado.

Sobre la diana aparecerá un punto de mira que se irá desplazando siguiendo una trayectoria continua. Para facilitar que el jugador vea donde se está apuntando, el sector correspondiente sobre el que se desplaza el punto de mira, se irá iluminando.

En el momento en que el jugador pulse “JUGAR”, aparecerá un dardo que se clavará justo en el punto que indicaba el punto de mira.

El premio obtenido será el que indica el color del sector en el que se ha clavado el dardo.

Una vez obtenido el premio, la máquina ofrecerá un sorteo rápido entre dos opciones:



1.- “Lanza otra vez”. Con lo cual se le da al jugador la oportunidad de lanzar un nuevo dardo y de conseguir otro premio que se sumará al anterior.

2.- “Fin de Juego”. Con lo que se da por finalizado el mismo.

El juego seguirá hasta que se obtenga la opción “FIN DE JUEGO” o se alcance el premio máximo establecido por reglamento en la apuesta a la que se está jugando.

ESPECIALES:

Eventualmente, y sin ninguna causa determinada, se iluminará el aro exterior de los sectores de la diana y el indicador “Doble Activado”. Si el jugador clava un dardo en esta zona, los premios correspondientes a los sectores de cada color, se pagarán el doble (x2).

JUEGO SUPERIOR

De la misma forma, si el aro que se ilumina es el interior, se encenderá también el indicador “Triple Activado” y de esta forma, los premios que se consigan clavando el dardo en este aro, se multiplicarán por 3.

Si el jugador clava el dardo en el punto central de la diana, se conseguirá el premio máximo que se puede obtener en cada apuesta, dándose por finalizado el juego.

Los premios acumulados dentro del mismo juego no superarán en ningún caso el máximo establecido por el reglamento en cada una de las distintas apuestas.

3.5 MINI JUEGO “GOLPE DE GAS”

Por encima de los rodillos del Juego Superior, hay un marcador acumulativo de 7 niveles, como se muestra en la imagen, representando un cuenta-revoluciones.



Mini-Juego “GOLPE DE GAS”

Si en el rodillo central aparece la figura “Golpe de Gas”, se incrementará este marcador en un número aleatorio de pasos, haciendo subir el nivel de revoluciones. Al llegar al séptimo paso (cuando el indicador llegue al fondo de escala), se realizará el mini-juego del “GOLPE DE GAS”.

Los rodillos cambiarán de color, girarán de nuevo y se detendrán en una posición aleatoria. La figura central del segundo rodillo será siempre la figura de “Golpe de Gas”.

Las otras ocho figuras restantes se irán iluminando y remarcando alternativamente.

El jugador puede detener esta secuencia mediante el pulsador “JUGAR”. La figura marcada en este instante será la que a continuación aparecerá como premio en los rodillos.

Éstos girarán de nuevo y se detendrán presentando un premio del plan de ganancias de la figura remarcada. La misma figura puede aparecer de 3 a 9 veces, pudiéndose obtener desde una hasta 8 líneas de premio (multilíneas).

3.6 MINI JUEGO “LÍNEAS EXTRAS”

Por encima del conjunto de rodillos hay un marcador de un dígito que puede ir del 0 al 9. El marcador indica el número de partidas en las que las líneas verticales de premio (6, 7 y 8) estarán activas.



Mini-Juego “LINEAS EXTRA”

Si en cualquier rodillo aparece la figura de la señal de tráfico, el marcador se incrementará sumando una cantidad aleatoria.

A cada partida realizada, se decrementará en una unidad y al llegar a cero, las líneas verticales se desactivarán.

La activación de las líneas verticales se remarca iluminando claramente los indicadores 6, 7, y 8.

3.7 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 le ofrece 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 cobra el premio directamente. El valor máximo de Bonos es de 200 en todas las apuestas a excepción de la apuesta a 10 bonos que el límite es 250.

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

3.8 Plan de Ganancias del Juego Superior

	1 CRÉDITO +1 BONO	2 CRÉDITOS +2 BONOS	3 CRÉDITOS +3 BONOS	3 CRÉDITOS +5 BONOS
	80	160	240	240
	40	80	120	160
	20	40	80	120
	4	4	8	8
	4	4	8	8
	4	4	8	8

Plan de ganancias del Juego Superior 3AP

(Para otras versiones ver anexos)

3.9 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".

4. PANTALLA AYUDA

A modo de instrucciones de juego y para facilitar la comprensión del mismo, la máquina ofrece esta pantalla si se actúa sobre el pulsador central, rotulado como “AVANCE-AYUDA-RETENCIÓN”.

JUEGO BÁSICO



RUTA SHOP
Detén el sorteo y gana el premio indicado en el escaparate.



RETENCIONES
Se retienen los rodillos, para que no giren en la próxima partida, y aumentar así la probabilidad de obtener premio.



MEJORA TU PREMIO
Si se activa este indicador, al finalizar la partida se realizará un nuevo giro de rodillos, mejorando siempre el premio obtenido.



SUBE - BONOS
Arriesga el premio obtenido, para mejorarlo o ganar Bonos.



AVANCES
Avanza de 1 a 4 posiciones las figuras de los rodillos, para buscar un premio.

JUEGO SUPERIOR



BUSCA LA PAREJA
Escoge una moto de las 3 que se ofrecen. Si eliges dos del mismo color ganas el premio del marcador.



RUTA BAR
Detén las burbujas de los tubos de cerveza y acumula todos los premios visibles.



ELIGE LA MOTO
Selecciona la moto con el mayor premio.



DARDOS 777
Apunta y lanza el dardo. Ganas el premio según el color.
Doble: paga x2
Triple: paga x3



GOLPE DE GAS
Completa los siete niveles y obtén el premio oculto.



LÍNEAS EXTRA
La señal de tráfico en el rodillo incrementa el marcador que indica el número de partidas en las que las líneas de premio 6, 7 y 8 están activadas.



BONOS
Incrementa los Bonos



COMODÍN
Combina con cualquier Figura.

DOBLA / BONOS
Permite arriesgar el premio, doblando su valor, o consiguiendo Bonos.

PULSADORES

JUGAR / ACUMULAR	Inicia partida y valida créditos.
APUESTA	Selecciona la apuesta que deseas jugar.
CAMBIO DE JUEGO	Permite elegir entre el juego de rodillos Superior y el Básico.
AUTO-AVANCES	Activándolo, la máquina realiza los Avances automáticamente.
AVANCE / RETENCIÓN	Avanza o Retiene la figura del rodillo correspondiente.
COBRAR / CAMBIO	Efectúa el pago de los Premios y de los Acumuladores de monedas correspondientes.

5. ULTIMAS PARTIDAS

Se puede acceder a ésta información entrando en “TEST”, dentro de la fase “HISTORICO” (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:

- BP: Busca Pareja.
- EM: Elije la moto.
- RB: Ruta Bar.
- DD: Dardos.
- RS: Ruta-Shop
- AV: Avances.
- SB: Sube-Baja.
- MP: Mejora tu premio.
- DB: Dobla Bonos

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 [BP] = [BP Euros], donde:
 - BP: Indica que se muestra información de BUSCA PAREJA (el display gráfico muestra el resultado del juego)
 - Euros: Indica el premio conseguido en el juego en euros.
- Con código [EM] = [EM Euros], donde:
 - EM: Indica que se muestra información de ELIJE LA MOTO (el display gráfico muestra el resultado del juego)
 - Euros: Indica el premio conseguido en el juego en euros.
- Con código [RB] = [RB Euros], donde:
 - RB: Indica que se muestra información de RUTA-BAR (el display gráfico muestra el resultado del juego)
 - Euros: Indica el premio conseguido en el juego en euros.
- Con código [DD] = [DD Euros], donde:
 - DD: Indica que se muestra información de DARDOS (el display gráfico muestra el resultado del juego)
 - Euros: Indica el premio conseguido en el juego en euros.
- Con código [RS] = [RS Euros], donde:
 - RS: Indica que se muestra información de RUTA-SHOP (el display gráfico muestra el resultado del juego)
 - Euros: Indica el premio conseguido en el juego en euros.
- Con código [AV] = [AV l_x C_x D_x AUTO], donde:
 - AV : Indica que se muestra información de Avances.
 - l_x : Indica en x el número de avances en el rodillo izquierdo.
 - C_x : Indica en x el número de avances en el rodillo central.
 - D_x : 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 [MP]: [MP Prem1 Prem2], donde:
 - MP: Indica que se muestra información de Mejora tu Premio.
 - Prem1: Indica premio inicial del juego (NAR, FRE, CAM...).
 - Prem2: Indica premio final del juego (NAR, FRE, CAM...).
- Con código [DB] = [DB Bx Dx], donde:
 - DB: Indica que se muestra información de Dobla Bonos.
 - B **x**: Indica en **x** el número de bonos conseguidos.
 - D **x**: 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 mostrado la última entrada de la secuencia, continuará con la primera y viceversa.

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

Comunidades Autónomas: Andalucía, Aragón, Asturias, Baleares, Canarias, Cantabria, Castilla la Mancha, Castilla-León, Cataluña, Extremadura, La Rioja, Madrid, Murcia, Navarra, País Vasco y Valencia.

	1 CREDITO +1 BONO	2 CREDITOS +2 BONOS	3 CREDITOS +3 BONOS	3 CREDITOS +5 BONOS
	80	160	240	240
	40	80	120	160
	20	40	80	120
	4	4	8	8
	4	4	8	8
	4	4	8	8

Plan de ganancias del Juego Superior

Bonos	1 CREDITO	2 CREDITOS	3 CREDITOS
	1	2	3
	2	4	6
	6	12	18

Plan de ganancias Bonos Básico

	1 crédito	2 créditos	3 créditos
	80	160	240
	20	40	60
	8	16	24
	4	8	12
	3,20	6,40	9,60
	2,40	4,80	7,20
	1,60	3,20	4,80
	0,80	1,60	2,40
	0,40	0,80	1,20

Plan de ganancias del Juego Básico

Comunidades Autónomas: Galicia.

	1 CRÉDITO +1 BONO	2 CRÉDITOS +2 BONOS	2 CRÉDITOS +3 BONOS	2 CRÉDITOS +5 BONOS
	80	240	240	240
	40	80	100	120
	20	40	60	80
	4	4	8	8
	4	4	8	8
	4	4	8	8

Plan de ganancias del Juego Superior

Bonos	1 CRÉDITO	2 CRÉDITOS
	1	2
	2	4
	6	12

Plan de ganancias Bonos Básico

1 crédito		2 créditos	
	80	240	
	20	40	
	8	16	
	4	8	
	3,20	6,40	
	2,40	4,80	
	1,60	3,20	
	0,80	1,60	
	0,40	0,80	

Sorteo **Bonos**

Plan de ganancias del Juego Básico

Comunidades Autónomas: Andalucía y La Rioja.

	1 CRÉDITO +1 BONO	3 CRÉDITOS +3 BONOS	5 CRÉDITOS +5 BONOS	5 CRÉDITOS +10 BONOS
	80	240	400	400
	40	120	200	400
	20	60	100	200
	4	8	8	8
	4	8	8	8
	4	8	8	8

Plan de ganancias del Juego Superior

Bonos	1 CRÉDITO	3 CRÉDITOS	5 CRÉDITOS
	1	3	5
	2	6	10
	6	18	30

Plan de ganancias Bonos Básico

	1 crédito	3 créditos	5 créditos
	80	240	400
	20	60	100
	8	24	40
	4	12	20
	3,20	9,60	16,00
	2,40	7,20	12,00
	1,60	4,80	8,00
	0,80	2,40	4,00
	0,40	1,20	2,00
NADA	Sorteo Bonos	Sorteo Bonos	Sorteo Bonos

Plan de ganancias del Juego Básico

Comunidades Autónomas: Asturias, Cataluña y Navarra.

	1 CRÉDITO +1 BONO	3 CRÉDITOS +3 BONOS	5 CRÉDITOS +5 BONOS	5 CRÉDITOS +10 BONOS
	100	300	500	500
	40	120	200	500
	20	60	100	200
	4	8	8	8
	4	8	8	8
	4	8	8	8

Plan de ganancias del Juego Superior

Bonos	1 CRÉDITO	3 CRÉDITOS	5 CRÉDITOS
	1	3	5
	2	6	10
	6	18	30

Plan de ganancias Bonos Básico

1 crédito		3 créditos		5 créditos	
	100	300		500	
	20	60		100	
	10	30		50	
	4	12		20	
	3,20	9,60		16,00	
	2,40	7,20		12,00	
	1,60	4,80		8,00	
	0,80	2,40		4,00	
	0,40	1,20		2,00	
NADA	Sorteo Bonos	Sorteo Bonos	Sorteo Bonos	Sorteo Bonos	

Plan de ganancias del Juego Básico

Comunidades Autónomas: País Vasco.

	1 CREDITO +1 BONO	3 CREDITOS +3 BONOS	4 CREDITOS +5 BONOS	4 CREDITOS +10 BONOS
777	100	300	500	500
777	40	120	200	500
777	20	60	100	200
777	4	8	8	8
777	4	8	8	8
777	4	8	8	8

Plan de ganancias del Juego Superior

Bonos	1 CREDITO	3 CREDITOS	4 CREDITOS
x1	1	3	4
x2	2	6	8
x3	6	18	24

Plan de ganancias Bonos Básico

1 crédito		3 créditos		4 créditos	
777	100	300	7	500	
777	20	60	7	100	
777	10	30	7	50	
777	4	12	7	16	
777	3,20	9,60	7	12,80	
777	2,40	7,20	7	9,60	
777	1,60	4,80	7	6,40	
777	0,80	2,40	7	3,20	
777 Mixtos	0,40	1,20	7 Mixtos	1,60	
NADA	Sorteo Bonos	Sorteo Bonos	Sorteo Bonos	Sorteo Bonos	

Plan de ganancias del Juego Básico

Comunidades Autónomas: Castilla la Mancha, Cataluña, Murcia y Valencia.

	1 CRÉDITO +1 BONO	3 CRÉDITOS +3 BONOS	5 CRÉDITOS +5 BONOS	5 CRÉDITOS +10 BONOS
	120	360	600	600
	40	120	300	600
	20	60	100	300
	4	8	8	8
	4	8	8	8
	4	8	8	8

Plan de ganancias del Juego Superior

Bonos	1 CRÉDITO	3 CRÉDITOS	5 CRÉDITOS
	1	3	5
	2	6	10
	6	18	30

Plan de ganancias Bonos Básico

	1 crédito	3 créditos	5 créditos
	120	360	600
	40	120	200
	10	30	50
	5	15	25
	4,00	12,00	20,00
	3,00	9,00	15,00
	2,00	6,00	10,00
	1,00	3,00	5,00
	1,00	2,00	3,00
NADA	Sorteo Bonos		FUERA DE SERVICIO

Plan de ganancias del Juego Básico

Comunidades Autónomas: Andalucía, Aragón, Asturias, Baleares, Cantabria, Cataluña, Castilla-León, Extremadura, La Rioja, Madrid, Navarra, País Vasco y Valencia.

	1 CRÉDITO +1 BONO	3 CRÉDITOS +3 BONOS	5 CRÉDITOS +5 BONOS	5 CRÉDITOS +10 BONOS
	200	600	1000	1000
	100	300	600	1000
	50	150	300	600
	4	8	8	8
	4	8	8	8
	4	8	8	8

Plan de ganancias del Juego Superior

Bonos	1 CRÉDITO	3 CRÉDITOS	5 CRÉDITOS
	1	3	5
	2	6	10
	6	18	30

Plan de ganancias Bonos Básico

	1 crédito	3 créditos	5 créditos
	200	600	1000
	50	150	300
	10	30	50
	5	15	25
	4,00	12,00	20,00
	3,00	9,00	15,00
	2,00	6,00	10,00
	1,00	3,00	5,00
	1,00	2,00	3,00
NADA	Sorteo 		FUERA DE SERVICIO

Plan de ganancias del Juego Básico

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: comercial@gigames.es www.gigames.es

Edición **3.03**: Abril 2013
Código: **5091000150/2**