

# MANUAL TÉCNICO Y DE INSTALACIÓN



En este manual se describe la instalación, funcionamiento y características específicas del modelo **CAFÉ CAFÉ**.

## Índice

### 1 Instalación

1.1 Precauciones de instalación y mantenimiento .....	3
1.2 Instrucciones para la fijación de la máquina .....	6
1.3 Puesta en marcha .....	8

### 2 Características generales

2.1 Características técnicas .....	9
------------------------------------	---

### 3 Operación

3.1 Sistema de créditos .....	10
3.2 Descripción del juego .....	10
3.3 Diagrama de monedas .....	14
3.4 Inicialización .....	15
3.5 Descarga .....	15
3.6 Juego automático .....	15
3.7 Diagrama de estados .....	16

### 4 Diagrama de bloques

Diagrama de bloques .....	17
---------------------------	----

**UNIDESA**

UNIVERSAL DE DESARROLLOS ELECTRÓNICOS S.A.

Vendrell, 67. 08227 TERRASSA Barcelona España

Tel. 93 739 66 69\* Fax 93 739 68 51

[www.cirsabusinessstobusiness.com](http://www.cirsabusinessstobusiness.com)



**CIRSA**

*business to business*

AENOR

**ER**

Empresa  
Registrada

ER-0884/2004



Realización : Octubre 2008

Edición: 6014.20810

**655011411**

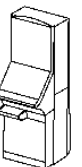
**EUROPEA**, se reserva el derecho a modificar el producto y esta publicación en base a mejorar las prestaciones y su servicio.

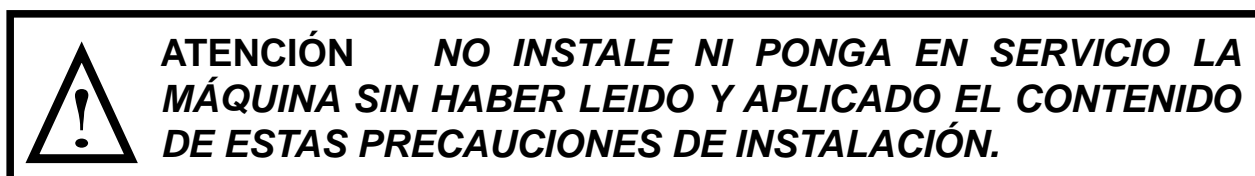
Puede descargar el manual técnico ampliado desde la zona clientes de nuestra página web.

<http://www.europea.com.es>

## © UNIVERSAL DE DESARROLLOS ELECTRÓNICOS S.A. 2.008

“La información presentada en este manual pertenece a título exclusivo y privativo a **UNIVERSAL DE DESARROLLOS ELECTRÓNICOS, S.A.**, sin que su publicación suponga, en modo alguno, que los elementos publicados o en la forma en la cual se presentan, sea del dominio público. En consecuencia, queda terminantemente prohibida su reproducción, así como la fabricación, comercialización y/o distribución o cualquier otra actividad que recaiga sobre los elementos publicados, sin el expreso consentimiento de esta Compañía”.





## 1.1 Precauciones de instalación y mantenimiento

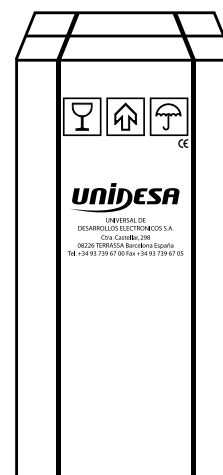
### Desembalaje

Antes de desembalar es necesario realizar una inspección visual externa del estado en que se encuentra el embalaje.

Si el embalaje presenta signos de malos tratos, deformaciones u otros defectos deberá prestarse especial atención al estado interno del producto.

Los restos del embalaje deberán depositarse en las zonas o contenedores definidos, al objeto de no perjudicar al medio ambiente .

Es necesario prestar atención a los accesorios de instalación para no perderlos con los restos de embalaje.

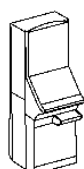
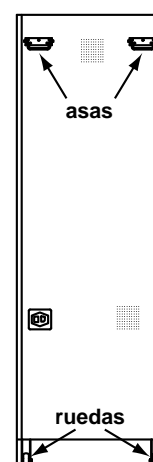


### Transporte

El transporte de la máquina, con independencia de si está embalada o desembalada, siempre deberá realizarse estando ésta en posición vertical. El transporte en posición inclinada u horizontal no es recomendable.

Las asas y las pequeñas ruedas situadas en la parte posterior permiten a los operarios trasladar la máquina con una cierta comodidad en el entorno de la zona de instalación. En estas condiciones, en caso de estar en el proceso de instalación, es necesario prestar atención que no se produzca una tensión innecesaria al cable de red.

Al finalizar la instalación la máquina quedará en estado estacionario, mediante la instrucción de fijación de la máquina. Consultar «**1.2 Instrucciones para la fijación de la máquina**».



## Características de la zona para ubicar la máquina

Esta máquina no está diseñada para operar bajo intemperie, polvo o humedad ni bajo focos de radiación infrarroja u otros sistemas de emisión de energía calorífica.

Para operar, la máquina necesita una toma de corriente, las características a cumplir por dicha toma se describen en el apartado «**Requisitos de la red de alimentación del equipo**».

La máquina debe ser instalada sobre una superficie lisa y horizontal, con el suficiente espacio para que el usuario pueda sentirse cómodo en las condiciones de juego.

## Requisitos de la red de alimentación del equipo

La red del edificio, destinada a suministrar energía eléctrica, deberá ser conforme con las disposiciones del **R.D. 824/2002, de 2 de Agosto**, relativo al **Reglamento Electrotécnico para la Baja Tensión**.

La máquina es de CLASE I, requiere que la instalación externa esté de acuerdo con los valores indicados en la *placa de características* y además incorpore los siguientes elementos de protección :

- Un disyuntor magnetotérmico de 10 amperios, para el supuesto caso de existir una sobreintensidad que supere el mencionado valor.
- Un disyuntor diferencial ajustado a una corriente de 30mA.

Para evitar posibles cortes de red de alimentación por parte del usuario, el conector de red, interruptor y fusibles están en la parte posterior del equipo.

Antes de desconectar la máquina de la toma de red se debe comprobar que el interruptor principal esté en posición abierto **(0)**.

La máquina deberá estar instalada de tal modo que el lateral cercano a la zona de entrada de la red esté libre de obstáculos que impidan el acceso a dicha zona.

Para la sustitución de fusibles y disponer de visibilidad, es necesario desbloquear la máquina del anclaje con la pared y retirarla para tener un acceso cómodo. Consultar «**1.2 Instrucciones para la fijación de la máquina**».

## Fijación de la máquina



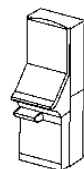
**El reglamento de máquinas recreativas no permite operar con la MÁQUINA si no se cumple con los requisitos de fijación mecánica.**

La máquina estará anclada a la pared del edificio para evitar su vuelco. Para ello deben seguirse las indicaciones «**1.2 Instrucciones para la fijación de la máquina**».

## Puesta en servicio del equipo

La primera puesta de la máquina en conexión a la red de energía y en las posibles reinstalaciones de la misma, mediante el interruptor de red a posición (I), deberán ser realizadas por una persona técnica y leer todos los apartados que afectan a la seguridad. Las posteriores conexiones, por considerarse operaciones de rutina, las puede realizar cualquier persona del tipo usuario o de mantenimiento.

Placa de Identidad	
	 UNIVERSAL DE DESARROLLOS ELECTRONICOS,S.A C/LE PASTISSERS CTRA DE CASTELLAR, 288 08226 - TERRASSA - BARCELONA
Nº Reg. Fabricante	<input type="text"/>
Nº Reg. Modelo	<input type="text"/>
Serie	<input type="text"/>
Nº Fab.	<input type="text"/> Tipo <input type="text"/>
Mod. Comercial	<input type="text"/>
Ref. Técnica	<input type="text"/>
Tensión Nominal	<input type="text"/>
Intensidad Nominal	<input type="text"/>
Frecuencia	<input type="text"/>



## Limpeza de la máquina

Para su limpieza externa se utilizará un paño húmedo, que no gotee, y deberá evitarse la utilización de sustancias disolventes y corrosivas. La tela o gamuza utilizada no será abrasiva para evitar el rayado de las superficies decorativas.

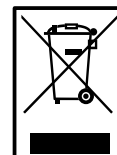
Al realizar la operación de limpieza es necesario revisar que las partes de ventilación no estén obstruidas.

## Residuos de aparatos eléctricos y electrónicos (RAEE)

Este producto está dentro del alcance del **R.D. 208/2005, de 25 de Febrero**.

Al finalizar el periodo de su utilidad y tener la necesidad de desprenderse del mismo será un residuo. No está permitido depositar este tipo de residuo en los contenedores convencionales destinados a los residuos de naturaleza urbana, cuya competencia es de la correspondiente Administración Local.

La gestión de estos residuos requiere de un trato especializado; es necesario consultar la web de SPV ([www.unidesa.com](http://www.unidesa.com)) donde se le suministrará los datos y las condiciones para realizar la entrega del mismo, siendo a partir de este momento los gastos de la gestión a cargo del sistema Integral de Gestión (SIG) indicado por SPV.

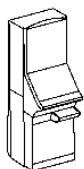


## Recambios

La sustitución de cualquier componente deberá ser original, suministrado por el Servicio Técnico Oficial de **UNIDESA**.

## Precauciones

Es necesario cuidar las precauciones de instalación y de mantenimiento definidas en los apartados anteriores. **UNIDESA no se responsabiliza de las consecuencias derivadas por el incumplimiento en las precauciones antes descritas, ni de posibles modificaciones no autorizadas por el fabricante, ni del posible uso inadecuado del producto.**

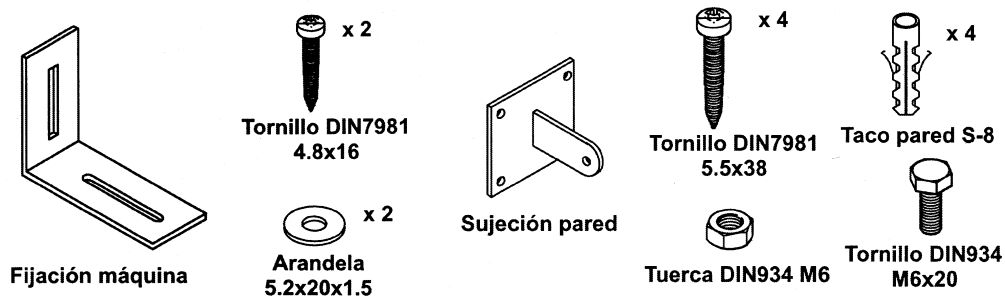


## 1.2 Instrucciones para la fijación de la máquina

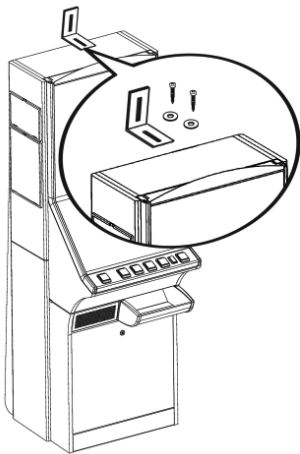
La parte superior de la máquina deberá estar fijada a la pared del edificio al objeto de evitar el vuelco de la misma motivado por la aplicación involuntaria de un empuje en cualquiera de las caras, frontal o laterales. Es importante recordar que «**el reglamento de máquinas recreativas no permite operar con la MÁQUINA si no cumple con los requisitos de fijación mecánica**».

Para ello, deberán utilizarse los materiales de fijación ubicados en una bolsa dentro del cajón de recaudación.

Para acceder al cajón de recaudación es necesario abrir la puerta de recaudación o puerta inferior.



Procedimiento para la fijación mecánica a la pared :

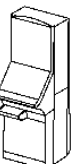
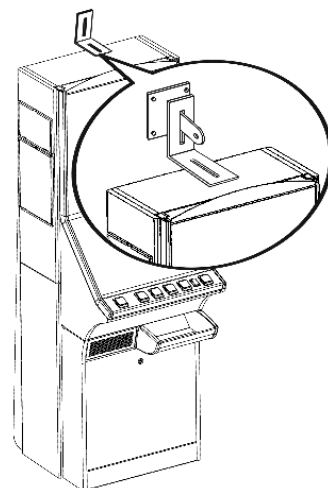


**1** Fijar en la parte superior de la máquina la «**fijación máquina**» que se adjunta, para ello se utilizarán los dos tornillos 4.8x16 DIN7981 y las dos arandelas 5.2x20x1.5.

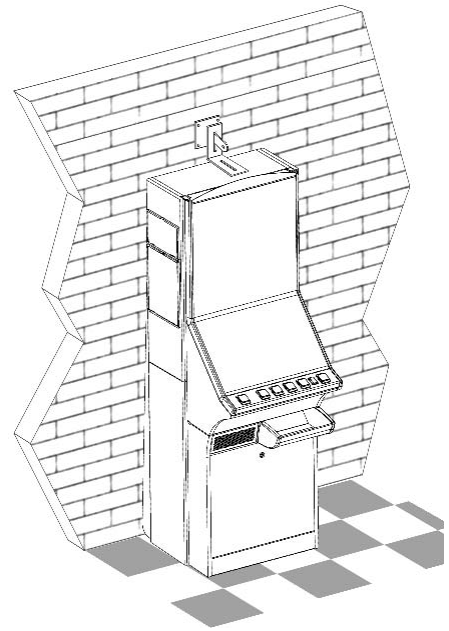
**2** El piso del suelo será resistente con una superficie lisa y horizontal. En la cara posterior de la máquina existirá una pared vertical con unas características que permitan fijar la máquina para evitar el vuelco de la misma.

**3** Ubicar la máquina en la zona y en posición para su uso y proceder a:

- Insertar la pieza «**sujeción pared**» en la ranura de la «**fijación máquina**» del apartado 1.

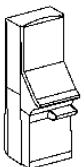
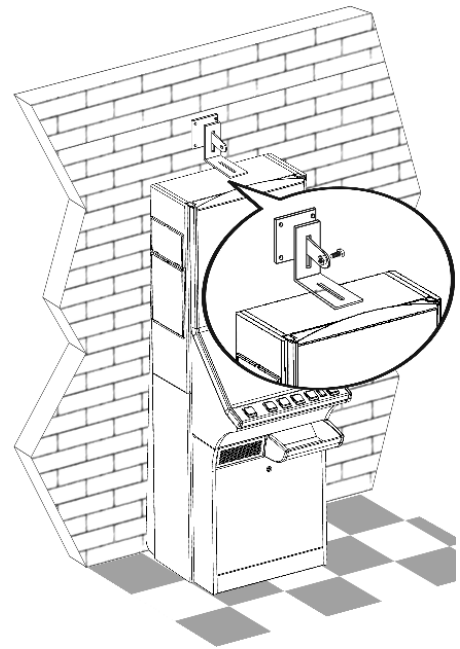


- Presentar a la pared del edificio, la «**sujeción pared**» y marcar los orificios para realizar los agujeros de fijación. Retirar la máquina para poder realizar los taladros con comodidad.
- En la operación anterior deberá cuidarse que las posiciones relativas de las piezas «**fijación máquina**» y «**sujeción pared**» tengan la suficiente holgura para compensar las posibles desviaciones y mantener la estética adecuada.



- 4 Realizar los cuatro taladros a la pared con una broca del número 8, colocar los tacos de pared S-8 y fijar la pieza «**sujeción pared**» mediante los cuatro tornillos 5.5x38 DIN7981.
- 5 Ubicar la máquina a la posición anterior, de forma que las piezas «**fijación máquina**» y «**sujeción pared**» encajen una con la otra.

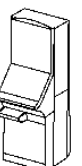
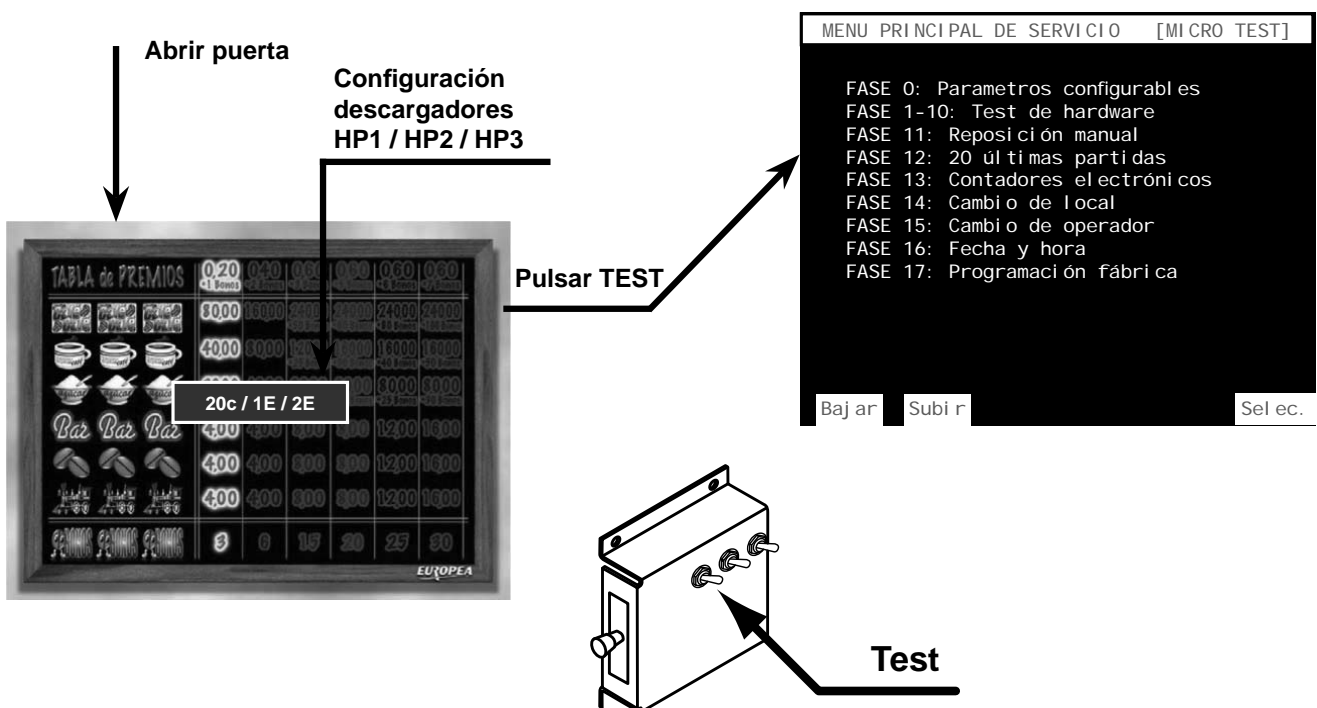
Bloquear la fijación mediante un pasador aplicado a la pieza «**sujeción pared**», se puede utilizar el tornillo M6x20 DIN933 con la tuerca M6 DIN934, o utilizar un candado.



### 1.3 Puesta en marcha

Antes de conectar la máquina es necesario realizar las siguientes operaciones:

- 1 Cumplir los apartados «**1.1 Precauciones de instalación y mantenimiento**» y «**1.2 Instrucciones para la fijación de la máquina**».
- 2 Abrir la puerta de la máquina mediante la llave correspondiente, situada en la bandeja recoge monedas, y realizar una inspección visual del interior para comprobar que todos los componentes y conectores están correctamente fijados y conectados.
- 3 Retirar el cable de conexión, situado en el cajón de recaudación, y conectarlo entre la base de red de la máquina y la toma de enchufe de red del edificio. A continuación, activar el interruptor de red para poner la máquina en marcha.
- 4 A través de la **Fase 0: Parámetros configurables** seleccionar el porcentaje de devolución correspondiente.
- 5 Activar el interruptor «**Test**», situado en el interior de la máquina, y acceder a visualizar la **Fase 1 Test lámparas** y la **Fase 2 Test interruptores**, para comprobar que tanto los LEDS como los microinterruptores de los distintos dispositivos funcionan correctamente.
- 6 Realizar la carga inicial de los hoppers. Si se desea controlar las monedas teóricas en hopper, acceder a la **Fase 11 Reposición manual**.
- 7 Desactivar el interruptor «**Test**» y cerrar la puerta. La máquina queda operativa en espera de introducción de monedas.





## 2.1 Características técnicas

### Muebles tipo ZX y BT

Dimensiones	ZX	BT
A	640 mm.	610 mm.
B	1.810 mm.	1830 mm.
C	700 mm.	750 mm.
PESO	102 Kg.	102 Kg.



### Valores eléctricos

Alimentación entrada de red		
V	A	Hz
230	0,5	50

### Entrada de créditos

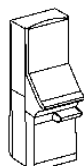
Tipo	Marca	Alimentación	Aceptación
Selector de monedas	Azkoyen	12 Vdc	0,10 / 0,20 / 0,50 / 1 y 2 €
Lector de billetes	IT	12 Vdc	5 / 10 / 20 y 50 €

### Sistema de pago

Sistema de pago			Capacidad máxima aproximada			
Tipo	Marca	Alimentación	Monedas	HP 1	HP 2	HP 3
RODE "U2"	AZKOYEN	12 Vdc.	0,10 €	1200	1800	700
			0,20 €	900	1250	500
			0,50 €	750	1050	400
			1 €	900	1150	450
			2 €	650	950	400

### Dispositivos de juego

Tipo	Marca	V	Número		
Rodillos	GTD	12 Vdc	6 (3+3)		
Tipo	Marca	V	Tamaño	Resolución	Señal VGA
LCD TFT	KONTRON/ TOVIS	12 Vdc	15"	SVGA 800x600	RGB



### 3.1 Sistema de créditos

La máquina dispone de una entrada que admite monedas de 0'10, 0'20, 0'50, 1 y 2 Euros y de un selector (opcional), que admite billetes de 5, 10 y 20 Euros.

Sólamete se permite la introducción de billetes cuando los contadores de **RESERVA** y **CRÉDITOS** están a 0.

El coste de la partida es de **1 crédito** (20c). Si se introduce una moneda de valor superior la máquina lo acumula en forma de créditos disponibles.

Antes de iniciar la partida, accionando el pulsador "**CAMBIAR JUEGO**" se elige el modo de juego entre partida simple (1 crédito) o partida múltiple. Simultáneamente se ilumina una de las tablas del Plan de Ganancias, identificando de esta forma los premios a los que se accede en cada modo de juego.

### 3.2 Descripción del juego

#### JUEGO BÁSICO

Al accionar el pulsador "**JUEGO / ACUMULAR**", empiezan a evolucionar rodillos mostrando sus figuras, que al cabo de unos instantes se paran, obteniendo una combinación. Si la combinación obtenida en la **Línea de premio** coincide con alguna de las expuestas en el **Plan de Ganancias**, se consigue el premio indicado.

En caso de aparecer en la línea de premio la figura del "**BONO**", se incrementará la casilla de "**BONOS**" situada en la parte derecha de la serigrafía según el número de figuras que aparezcan.

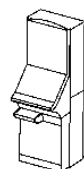
Si el jugador ha obtenido premio, puede optar por cobrar dicho premio o intentar mejorarlo mediante el juego de riesgo.

#### Avances

En alguna de las partidas no premiadas, se sortea un número de **Avances** entre **1** y **4**, que se indican mediante lámparas y en el visor VFD. Se pueden cambiar, en cada uno de los rodillos independientemente, las figuras de la **Línea de Premio** por las inmediatamente superiores, intentando conseguir una combinación ganadora. Con el pulsador "**BUSCA AVANCES**" activado, la máquina realiza los **Avances** automáticamente.

#### Retenciones

En algunas partidas antes de evolucionar los rodillos se indica, iluminando los rodillos y los pulsadores "**RETENGA**", que se pueden retener 1 ó 2 figuras de la **Línea de Premio**, mediante sus pulsadores correspondientes, de forma que se mantengan invariables durante la partida.



## JUEGO COMPLEMENTARIO

Mediante el pulsador **“SELECCIONE JUEGO”** se puede acceder al juego superior si se dispone de puntos en el indicador correspondiente.

El juego se realiza con un segundo módulo de tres rodillos y seis Planes de Ganancias, de modo que la selección de uno u otro consume 1 bono + 1 crédito, 2 bonos + 2 créditos, 3 bonos + 3 créditos, 5 bonos + 3 créditos, 6 bonos + 3 créditos ó 7 bonos + 3 créditos.

Al accionar el pulsador **“SELECCIONE APUESTA”** se elige la tabla de premios y al accionar el pulsador **“JUEGO / ACUMULAR”** se decrementa en 1, 2, 3, 5, 6 ó 7 bonos el indicador de Bonos y se lanza una partida con los tres rodillos. Si la combinación obtenida en cualquiera de las cinco Líneas de Premio coincide con algunas de las expuestas en el Plan de Ganancias, se consigue el premio indicado.

Si el jugador opta por pulsar **“COBRAR/BANCO”** se cobrará el premio obtenido automáticamente, finalizando así la jugada.

## JUEGOS ADICIONALES

Existen tres juegos adicionales llamados **“JUEGA AL TREN”**, **“JUEGA A CAFÉ CAFÉ”** y **“JUEGA AL BAR”**, a los que se accede aleatoriamente con ciertas combinaciones. Estos juegos dan opción a mejorar el premio correspondiente. El jugador puede cambiar el juego propuesto por la máquina mediante los pulsadores correspondientes para seleccionar a cuál de ellos jugará.

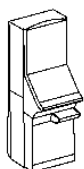
### Juega al Tren

En algunas partidas, en las que se obtiene un trío de la figura de la Locomotora, se da entrada al juego adicional del tren. En la pantalla aparece la Estación Europea a la que llega un tren con tres vagones. Cada vagón transporta un multiplicador que está anunciado en los carteles de la estación. Se abren los vagones, girando los valores posibles del multiplicador, produciéndose una mezcla de los mismos. Mediante los pulsadores correspondientes, el jugador puede abrir uno de los tres vagones, multiplicando el premio obtenido por dicho valor.



En algunas ocasiones, un signo de interrogación sustituye a uno de los tres valores. Si al abrir el vagón, aparece el signo de interrogación, se obtiene el premio sorpresa, incrementándose progresivamente el visor de premios hasta pararse en una cantidad que será la que corresponda como premio.

En caso de no intervención del jugador, al cabo de unos segundos, uno de los vagones se abrirá automáticamente, multiplicando el premio obtenido por dicho valor.



### Juega a Café Café

En algunas partidas, en las que se obtiene un trío de la figura del Grano de Café, se da entrada al juego adicional de los silos de café. En la pantalla aparece un almacén de café con cuatro silos. De los silos van cayendo granos de café a unos sacos. Cada grano tiene un valor en euros. El número de silos activos dependerá de la apuesta en que se esté. El jugador puede detener el juego en cualquier momento obteniendo la suma de los importes que se visualizan en la pantalla.



En algunas ocasiones, en vez del valor en el grano de café, aparece un signo de interrogación, obteniéndose el premio sorpresa. Se incrementa progresivamente el visor de premios hasta pararse en una cantidad que será la que corresponda como premio.

En caso de no intervención del jugador, el juego se detiene automáticamente tras un tiempo determinado, obteniendo el jugador la suma de los importes que aparezcan en pantalla.



### Juega al Bar

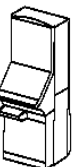
En algunas partidas, en las que se obtiene un trío de la figura de la palabra Bar, se da entrada al juego adicional del Bar. En la pantalla aparece una barra de bar en la que existe una pila de platos de café a un lado y que se van a colocar en la misma. Los platos tienen serigrafado un valor de entre los siguientes posibles: Mitad, Igual, x2, x3, x5, x10, x15, x20 y x30. A continuación los platos se vuelven a mezclar y a apilar de nuevo.

De la pila de platos antes mencionada, se extrae uno y se coloca encima de la barra. El valor del premio obtenido que está apuntado en la pizarra del bar, se multiplica, divide o permanece igual, según el valor del plato extraído.

A continuación el jugador puede repetir 2 veces más dicha operación, siempre pulsando el mismo botón de "JUEGO / ACUMULAR", ó bien plantarse con el premio conseguido hasta ese momento, pulsando el botón de "COBRAR/BANCO", en cuyo caso el premio conseguido pasará al marcador de **Banco**.



En el caso en el que los 3 platos extraídos contengan la palabra "Igual", se obtendrá el premio contenido en el "BOTE" del bar. Se incrementa progresivamente el visor de premios hasta pararse en una cantidad que corresponderá al premio del Bote.



En ningún caso el premio obtenido, en cualquiera de los juegos adicionales, superará la cantidad de 80 € en apuesta simple, 160 € en apuesta doble o 240 € en apuesta triple. El jugador puede optar por cobrar dicho premio o intentar mejorarlo mediante el juego de riesgo.

### Juego de Riesgo

Cuando se obtenga premio en el juego de rodillos inferior, éste se podrá arriesgar para obtener uno mayor o nada o bonos, mediante el juego de **SUBE/NADA / BONOS**.

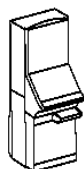
En el caso del juego superior, el juego será **DOBLE-BONOS**.

Si pulsamos el botón de **"COBRAR/BANCO"** se cobra automáticamente el premio y si se pulsa el botón **"JUEGO / ACUMULAR"** lanzamos la jugada de **RIESGO**.

Dicha jugada consiste en hacer coincidir la pulsación del botón con la iluminación del premio mejorado a obtener. Si no coincide, se obtendrán bonos o nada según la casilla iluminada.

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

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



### 3.3 Diagrama de monedas

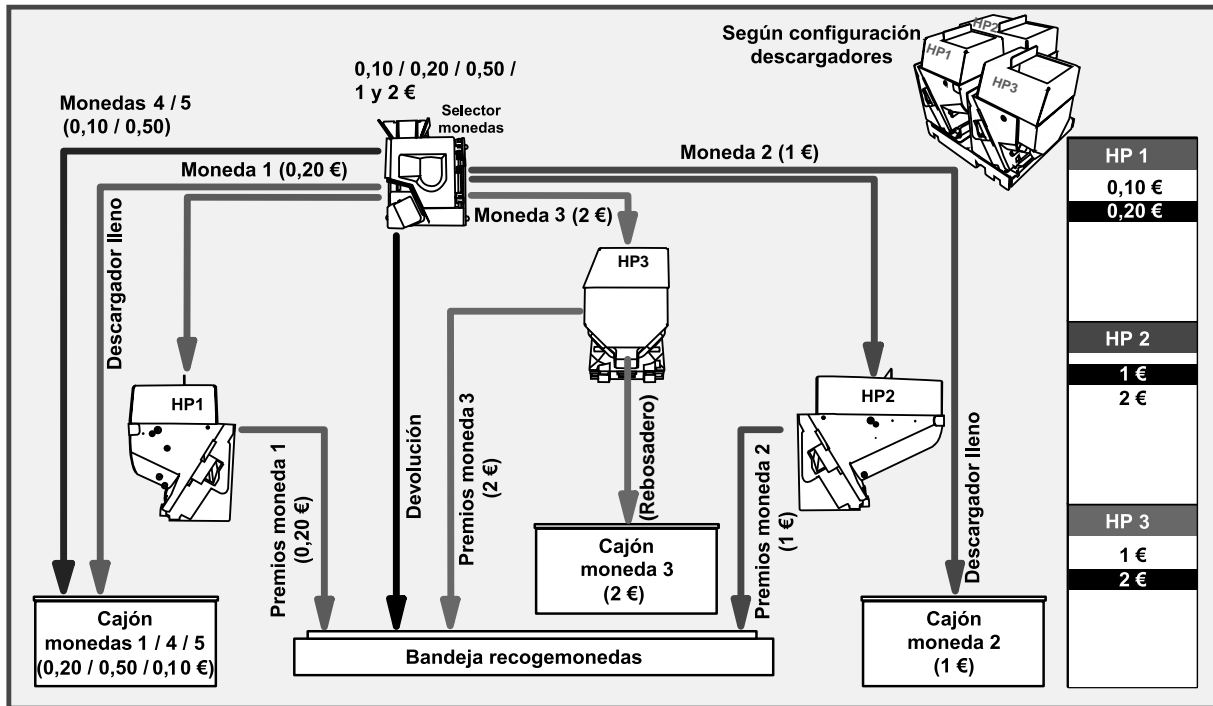
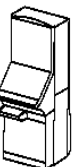


Diagrama de monedas según la configuración de parámetros :

**HP1 = 20c , HP2 = 1€, HP3 = 2€**



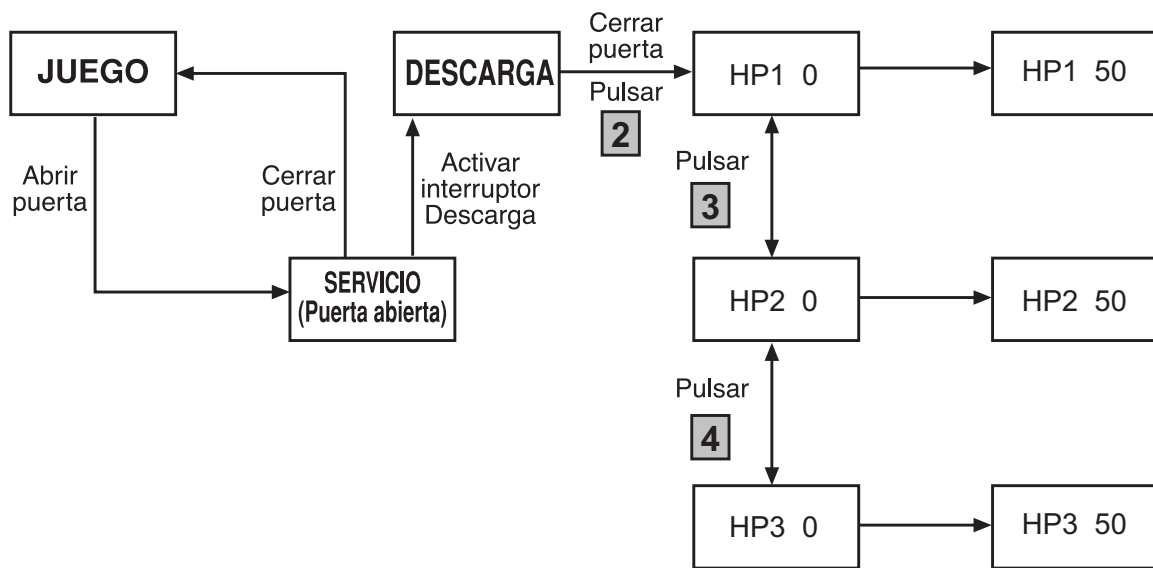
### 3.4 Inicialización

Al activar el interruptor “**Arranque**” en los primeros instantes después de la conexión de la máquina, se provoca una inicialización de **RAM**, que se identifica en la pantalla con el mensaje **RESET** y la emisión de un sonido característico.

Los contadores parciales son borrados, los contadores totales permanecen intactos.

### 3.5 Descarga

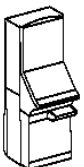
La activación del interruptor “**Descarga**” y, seguidamente, el cierre de la puerta, permiten el vaciado de los descargadores. La selección del descargador y el inicio de la descarga se realiza con los pulsadores **2**, **3** y **4**.



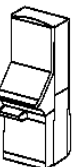
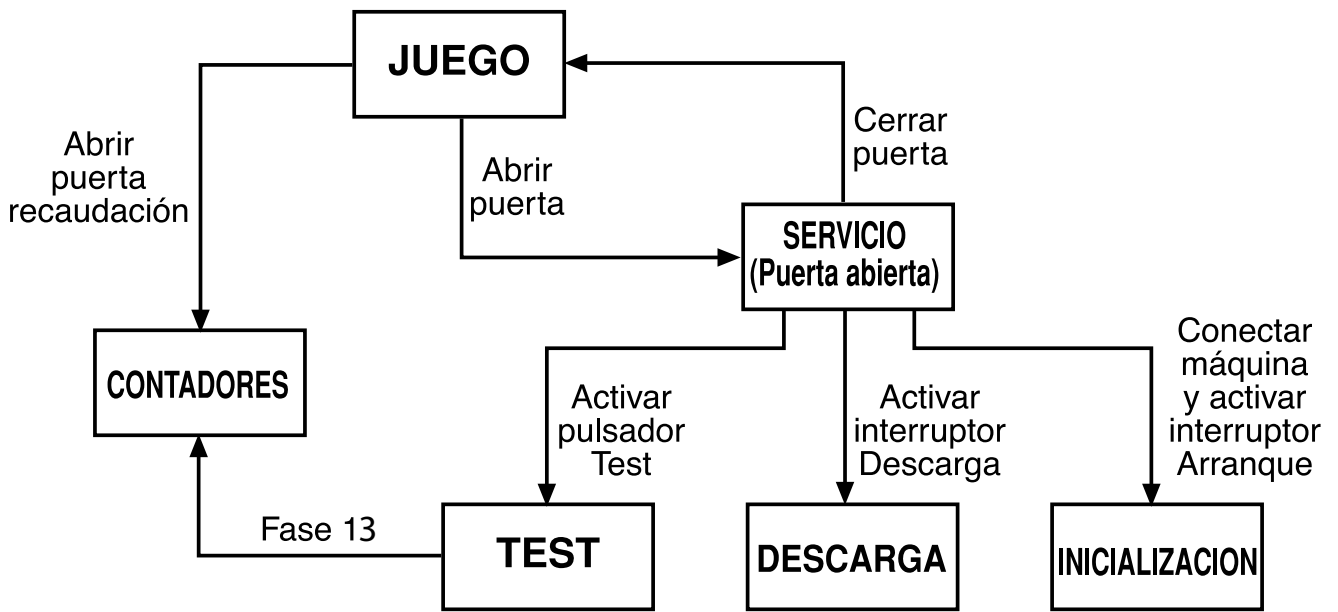
### 3.6 Juego Automático

El acceso al juego automático se realiza a través de la fase de parámetros configurables.

El juego automático permite jugar sin monedas, pudiendo simular todas las acciones de juego a excepción del pago de premios y la activación de los contadores electromecánicos.

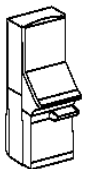
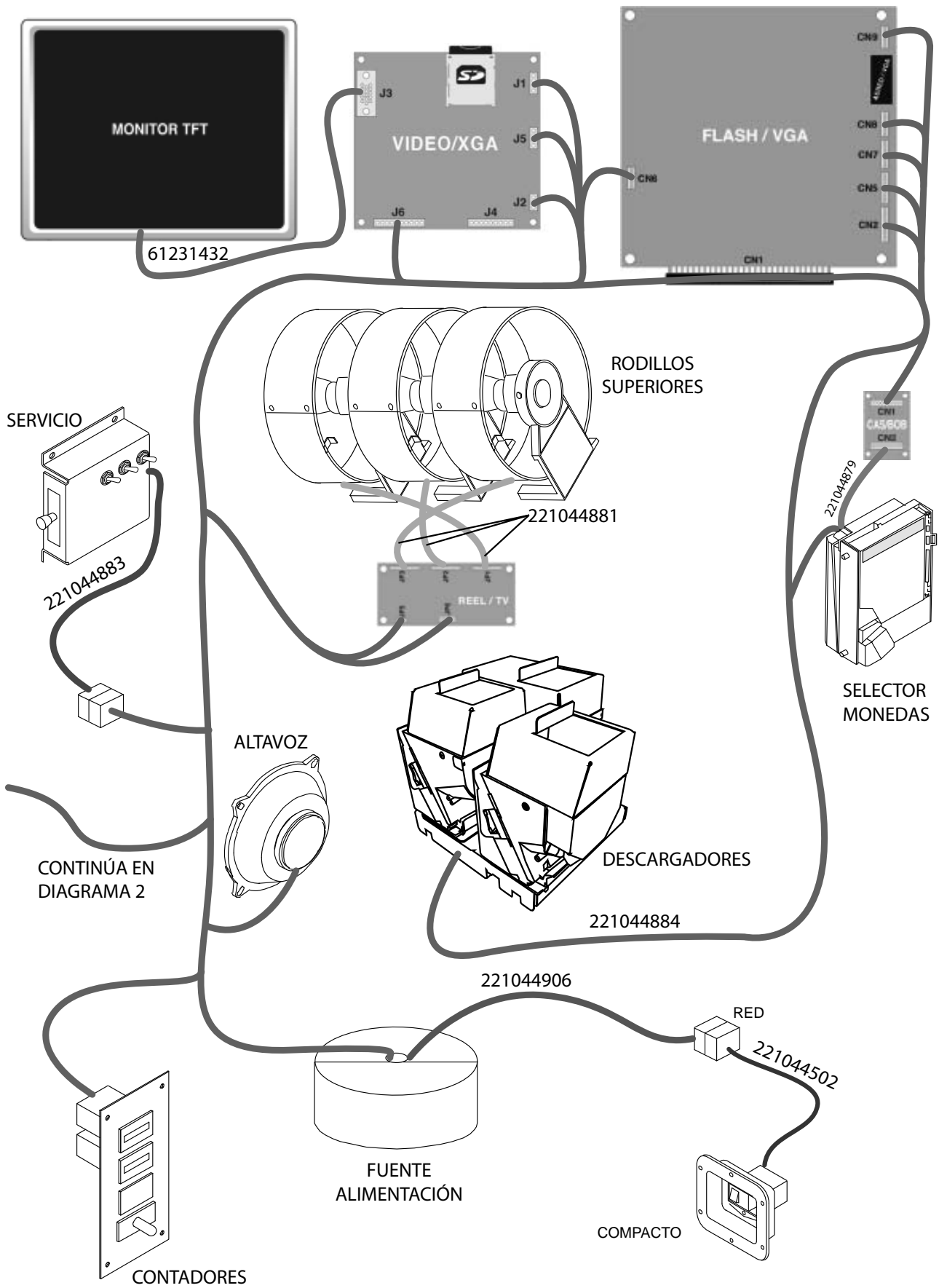


### 3.7 Diagrama de estados





1/2



2/2

