

## JUEGOS MYSTERY

Se accede a los juegos «**MYSTERY**» cada vez que aparece un trío de figuras «**Gato Negro**» en cualquiera de las líneas de premio del juego superior. Hay tres tipos de juego «**MYSTERY**», de los cuales la máquina elige uno aleatoriamente para que el jugador lo juegue. Los posibles juegos son: «**Suma Premios**», «**Caza Figura**» y «**Sigue Premios**», que a continuación se describen:

### Juego MYSTERY : Suma Premios

Se desarrolla en el visor de créditos, donde se muestran unas cantidades monetarias que circulan de derecha a izquierda, de forma que el jugador siempre tenga visibles dos o tres cifras completas. El movimiento se detiene cuando el jugador pulsa «**Juego**», obteniendo la suma de las cantidades visibles en el display de créditos.

Si el jugador no detiene la secuencia, ésta parará por sí misma al transcurrir unos segundos, pagando la suma de las últimas cantidades mostradas.

### Juego MYSTERY : Caza Figura

Se desarrolla en los rodillos superiores, se apagan sus luces y se pone en marcha una secuencia que va iluminando las figuras visibles una a una. Cuando el jugador pulsa «**Juego**», ganará el premio correspondiente a un trío de la figura iluminada.

Si el jugador no detiene la secuencia, ésta parará por sí misma al transcurrir unos segundos, pagando el premio correspondiente al trío de la última figura iluminada.

En el momento de presentar el trío premiado en la línea central para remarcarlo, puede resultar que, por el tipo de paro, contenga otros premios multilínea, en este caso, también se pagarán.

### Juego MYSTERY : Elije Premio

Se desarrolla en el visor de créditos, donde se muestran tres premios que pueden ser: monetarios, «**Fantasmas**» o «**Bote Mystery**». A continuación se tapan estos premios con un símbolo común y comienzan a moverse de un lado a otro del visor de créditos. Finalmente los premios tapados vuelven a su posición original y se da al jugador la opción de elegir uno de los premios.

Una vez elegido un premio éste se descubre, luego se descubren los dos restantes.

### Dracpot

El Bote «**DracPot**» es una cantidad de dinero mostrada en su visor correspondiente, cuyo valor es **actualizado aleatoriamente** siempre al final de una partida del juego superior. Esta cantidad se cobra cuando en el juego de rodillos del juego superior se obtiene la combinación de línea de trío de figuras «**DracPot**», ya sea por premio directo o como resultado del juego adicional SuperGiros o de los juegos adicionales **Mystery**.

En el caso de obtener el **bote**, a continuación se realiza un nuevo sorteo para visualizar un nuevo valor de «**DracPot**» para la siguiente partida en el juego superior. Los valores de «**DracPot**» siempre son iguales o menores al premio máximo legal según apuesta de la partida que se acaba de jugar.

### Juego Doble - Fantasmas

Los premios obtenidos, se pueden optar por cobrarlos accionando el pulsador **COBRAR** u optar por el juego de riesgo, accionando el pulsador **JUEGO**.

El juego se ofrece en fracciones. Si se gana se dobla el premio y continua el juego, si se pierde se obtiene un «**Sorteo Fantasmas**» que se acumulan en el contador «**Fantasmas**».

655011351

## INSTRUCCIONES JUEGO



**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



**CIRSA**

business to business



## Sistema de créditos

La máquina dispone de una entrada que admite monedas de **0,10 / 0,20 / 0,50 / 1 y 2 €** y en los modelos con lector de billetes una entrada que admite billetes de **5 / 10 y 20 €**

En la carátula del lector de billetes hay un led que iluminado indica la aceptación y apagado la no aceptación de billetes. Solamente se permite la introducción de billetes cuando los visores de **RESERVA** y **CRÉDITOS** están a 0.

Las monedas introducidas se acumulan en forma de **créditos disponibles** en un visor denominado **CRÉDITOS**. El valor monetario de **1 crédito** es de **0,20 €**

El número máximo de créditos podrá ser **20, 25 o 40 créditos**, en función del **reglamento vigente** en la comunidad autónoma donde se instale la máquina.

La máquina dispone de otro visor denominado **RESERVA**, en el que se pueden acumular un máximo de **99 créditos**.

En el caso de comunidades donde se puede disponer de **40 Créditos** no existe **RESERVA**.

El jugador puede recuperar íntegramente los créditos de **RESERVA** accionando el pulsador **COBRAR** después de cualquier paro no premiado, o bien después de haber cobrado cualquier premio.

Antes de iniciar la partida, accionando los pulsadores **SELECCIONE APUESTA** o **SELECCIONE JUEGO** se elige el modo de juego y simultáneamente se ilumina la **tabla de Plan de Ganancias** correspondiente, identificando de esta forma los premios a los que se accede en cada modo de juego.

### **Comunidades Autónomas donde NO ES OBLIGATORIA la devolución de los 10 céntimos.**

Las máquinas están configuradas para **NO devolver los restos de 10 céntimos**.

Cuando queda un resto de **10 céntimos**, la máquina espera durante un periodo máximo de 10 segundos a que el jugador introduzca más monedas para completar el crédito o bien pulse **JUGADA**. Si no se completa el crédito o se pulsa **JUGADA** la máquina efectúa un sorteo al 50% con ese resto de **10 céntimos**, cuyo resultado puede ser **nada o 1 crédito**.

### **Comunidades Autónomas donde ES OBLIGATORIA la devolución de los 10 céntimos.**

Las máquinas están configuradas para **devolver los restos de 10 céntimos**.

Cuando queda un resto de **10 céntimos** la máquina espera durante un periodo máximo de 10 segundos a que el jugador complete el crédito. Transcurrido el tiempo sin completar el crédito o bien si el jugador pulsa **COBRAR** la máquina devuelve el resto de **10 céntimos**.

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Al accionar el pulsador **JUEGO**, empiezan a evolucionar los 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.

Si en la combinación se obtienen 1, 2 o 3 figuras «**Fantasma**» en la **Línea de Premio**, se consiguen un número de **bonos** que se acumulan en el contador «**Fantasmas**», éstos son necesarios para activar el juego complementario.

En modo de triple apuesta (**según comunidad**), existe una figura de mujer, con aspecto fantasmal que, en modo de **triple apuesta**, combina con cualquier otra figura. Es un **comodín**.

## Avances

En alguna de las partidas no premiadas, se sortea un número de **Avances** entre **1 y 4**, que se indican mediante leds 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 **AUTO 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 **RETENCIÓN**, que se pueden retener 1 o 2 figuras de la **Línea de Premio** mediante sus pulsadores correspondientes, de forma que se mantengan invariables durante la partida. Esta opción no se concede si la partida anterior era premiada.

## Juego Sube - Baja

Los premios obtenidos, que no sean jackpots (Diamantes verdes, rojos o azules), se puede optar por cobrarlos accionando el pulsador **COBRAR** u optar por el juego de riesgo, accionando el pulsador **JUEGO**.

El juego consiste en un sorteo entre dos casillas iluminadas alternativamente, una con valor superior al premio conseguido y otra que puede ser la casilla «**Sorteo Fantasmas**» o la casilla «**Nada**».

Si el juego alcanza la zona de jackpot (Diamantes verdes, rojos o azules) se juega entre las casillas **inmediatamente superior e inferior** al premio conseguido y se mantiene de esta forma hasta alcanzar el **premio máximo**, **plantarse** o salir de la **zona de jackpot**.

Si se alcanzan los «**Diamantes Azules**» el juego termina y la máquina paga el jackpot.

Si se obtiene la casilla «**Sorteo Fantasmas**» se realiza un sorteo de **Bonos** que se acumulan en el contador «**Fantasmas**».

## JUEGO COMPLEMENTARIO

Se puede acceder al juego complementario, si se dispone de **Bonos** en el contador «**Fantasmas**», accionando el pulsador **SELECCIONE JUEGO**. El juego complementario utiliza otro grupo de rodillos con distintas figuras.

Antes de iniciar la partida, accionando el pulsador **SELECCIONE APUESTA** se elige el modo de juego y simultáneamente se ilumina la **tabla del Plan de Ganancias** correspondiente, identificando de esta forma los premios a los que se accede en cada modo de juego.

Si la combinación obtenida en cualquiera de las **5 Líneas de Premio** coincide con alguna de las expuestas en el **Plan de Ganancias**, se consigue el premio indicado.

Si en la combinación se obtienen 3 figuras «**Fantasmas**», se consiguen un número de **bonos** que se acumulan en el contador «**Fantasmas**».

### Juego de los Super Giros

Se accede en todas las partidas en que aparece la figura «**Calavera**» en el rodillo central del juego con bonos.

Se realiza un sorteo que determina el número de «**Super Giros**», de que dispone el jugador. El juego consiste en realizar jugadas con uno de los rodillos superiores, que puede ser diferente en cada «**Super Giro**» y que el jugador escogerá mediante los pulsadores de retención / Avance correspondientes a cada rodillo.

El jugador podrá plantarse cuando tenga un paro premiado accionando el pulsador «**Cobrar**» o, si lo desea, podrá seguir con el juego hasta agotar los «**Super Giros**» de que disponga.