

JUEGOS ADICIONALES

Juego de los boxes

Se accede a dicho juego al conseguir tres figuras «**Boxes**», tanto desde el juego inferior como desde el juego con puntos. Este juego se desarrolla en la pantalla superior.

El juego consiste en una zona de boxes con tres puertas cerradas que se muestra en la pantalla. Tras cada una de ellas hay un premio oculto. El jugador, mediante los **pulsadores** correspondientes, selecciona una puerta, obtiene el **Premio** oculto en el interior del **Box** y termina el juego.

El premio puede ser **monetario, Puntos** o «**Moto**», en cuyo caso el jugador accede al **Juego de la Carrera**.

Todos los premios monetarios obtenidos en el **Juego de los Boxes** entran automáticamente al juego **Doble - Puntos**.

Juego de la carrera

Se accede a dicho juego al conseguir la combinación de 3 figuras «**Bandera**» en cualquiera de las Líneas ganadoras del **juego con puntos**, o bien obteniendo una «**Moto**» en el **juego de los Boxes**. Este juego se desarrolla en la pantalla superior.

El objetivo del juego es progresar en la carrera de MotoGP. Las 15 primeras posiciones tienen asociado un valor económico que varía en cada partida.

El jugador inicia el juego partiendo de la posición 16 de la carrera. Al accionar el pulsador de juego se realiza un sorteo en la **pizarra** que determina la progresión del jugador.

Las opciones de la **pizarra** varían en cada jugada y las diferentes posibilidades son:

- **Posiciones en la carrera.**
- **Resultados negativos** que implican la pérdida de una vida y el eventual final del juego, como por ejemplo: **accidentes, averías, manchas de aceite**, etc.
- **Moto extra**, que equivale a una vida extra.
- **Vuelta Rápida**, es un premio que no se pierde, puede ser monetario o en forma de puntos, su valor se determina al finalizar la carrera.
- **Bandera a cuadros**, que indica el final de carrera, entregando el premio que corresponda a la posición obtenida.

El jugador puede plantarse si ocupa un puesto en la carrera asociado a un premio en metálico, con lo que el jugador obtiene dicho premio más el conseguido en caso de tener **vueltras rápidas** acumuladas.

Al obtener un **resultado negativo**, el jugador pierde una **vida**. Si sólo dispone de una, el juego termina. En este caso el jugador acaba sin premio salvo el obtenido con las posibles **vueltras rápidas** acumuladas.

El juego finaliza de forma natural si el jugador alcanza la **Primera Posición** de la carrera, en este caso, el jugador obtiene el **premio asociado** a dicha posición más el procedente de las posibles **vueltras rápidas** acumuladas, en este caso siempre en forma de puntos.

Todos los premios monetarios obtenidos en el **Juego de la Carrera** entran automáticamente al juego **Doble - Puntos**.



INSTRUCCIONES JUEGO



655011347

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**.

JUEGO INFERIOR

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.

En apuesta 3 la figura «**Paddock girl**» funciona como comodín.

Si en la combinación se obtienen 1, 2 o 3 figuras «**Pódium**» en la **Línea de Premio**, se consiguen un número de **bonos** que se acumulan en el contador «**Puntos**». Éstos son necesarios si se desea activar el juego superior.

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 no premiadas, 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.

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 Puntos**» 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 Puntos**» se realiza un sorteo de **Bonos** que se acumulan en el contador «**Puntos**».

JUEGO SUPERIOR

Se puede acceder al juego superior, si se dispone de **Bonos** en el contador «**Puntos**», accionando el pulsador **SELECCIONE JUEGO**. El juego superior utiliza un grupo de rodillos con distintas figuras que se visualizan en la pantalla superior.

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 **Líneas de Premio** iluminadas coincide con alguna de las expuestas en el **Plan de Ganancias**, se consigue el premio indicado.

Juego Doble - Puntos

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 la fracción jugada y continua el juego apostando otra fracción igual a la inicial, si se pierde se obtiene un «**Sorteo Puntos**» que se acumulan en el contador «**Puntos**».