



# MULTIJUEGO DE CRONOS II

Ref.: 10207580000

Recreativos Franco, S.A.U.  
Plaza de Cronos, 4  
28037 Madrid - ESPAÑA  
Tel.: (34) 91 440 92 00 - Fax : (34) 91754 41 66  
<http://www.rfranco.com>

6 de Marzo de 2019  
© R.Franco

ÍNDICE.....	2
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS Y ELÉCTRICAS .....	6
INSTALACIÓN.....	7
DESCRIPCIÓN DE LA MÁQUINA.....	10
FRONTAL PARTE SUPERIOR.....	10
FRONTAL PARTE CENTRAL .....	10
PANEL DE BOTONES .....	10
BANDEJA DE RECOGIDA DE MONEDAS .....	11
LATERAL DERECHO.....	11
MUEBLE INFERIOR .....	11
MARCAS DE IDENTIFICACIÓN.....	11
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO MULTIJUEGO DE CRONOS II .....	12
1. INTRODUCCIÓN .....	12
1.1. Muebles.....	12
1.2. Plataforma Cygnus y Drako .....	12
2. DEFINICIÓN E INSTRUCCIONES DEL JUEGO .....	13
2.1. Nombre de la máquina .....	13
2.2. Descripción de la máquina .....	13
2.2.1. Elementos del frontal superior .....	13
2.2.2. Frontal parte central.....	13
2.2.3. Panel de botones .....	14
2.2.4. Bandeja de recogida de monedas .....	14
2.2.5. Lateral derecho.....	14
2.2.6. Mueble inferior .....	14
2.2.7. Marcas de identificación .....	14
2.3. Juego básico .....	15
2.4. Juegos adicionales.....	15
2.4.1. Juegos de bingo .....	16
2.4.1.1. Bingo Esmeralda .....	16
2.4.1.2. BINGO ZODIACO. ....	18
2.4.1.3. Cubik Bingo.....	21
2.4.1.4. Lady Bow Keno .....	23
2.4.2. Juegos de cartas.....	27
2.4.2.1. Póker Ace Bonus .....	27
2.4.2.2. Draw Póker .....	30
2.4.2.3. Inter Card.....	32
2.4.2.4. 5 Deck Póker.....	34
2.4.3. Juegos de tapete.....	38







2.4.3.1. Roulette Royale.....	38
2.4.3.2. Winning Arch.....	41
2.4.3.3. Sic Bo .....	44
2.4.4. Juegos de 5 rodillos.....	47
2.4.4.1. Golden Dragon .....	47
2.4.4.2. Triple Mask .....	50
2.4.4.3. Fresh Cocktail.....	54
2.4.4.4. Confidential.....	56
2.4.4.5. Troya.....	58
2.4.4.6. Eastern Dreams Tiger .....	62
2.4.4.7. Eastern Dreams Horse .....	65
2.4.4.8. Eastern Dreams Dragon.....	68
2.4.4.9. Eastern Dreams Koi.....	71
2.4.4.10. Juego de Cronos Eagle .....	73
2.4.4.11. Juego de Cronos Lion .....	76
2.4.4.12. Juego de Cronos Raven .....	78
2.4.4.13. Juego de Cronos Unicorn .....	81
2.4.4.14. El Nilo Azul.....	84
2.4.4.15. Chinese New Year .....	89
2.4.4.16. Paper Reels .....	92
2.4.4.17. Sweet Mix.....	94
2.4.4.18. Cinema Festival .....	97
2.4.5. Juegos de 3 rodillos.....	100
2.4.5.1. Fruity Cocktail.....	100
2.4.5.2. On The Air .....	103
2.4.5.3. Treasure Hunt .....	105
2.4.5.4. Flor de Lotto .....	108
2.4.5.5. Big Catch.....	111
2.4.6. Selector de juegos .....	116
3. PLANES DE GANANCIAS .....	117
4. MATEMÁTICAS .....	118
4.1. Plan de ganancias del juego básico .....	118
4.2. SUMA PREMIOS .....	121
5. RESERVA DE MONEDAS .....	122
6. TEST GENERAL Y CONFIGURACIÓN DE LA MÁQUINA. ....	122
6.1. INFORMACIÓN GENERAL (TEST 0) .....	122
6.2. CONTADORES ELECTRÓNICOS (TEST 1).....	126
6.3. TEST HISTÓRICO POR CICLOS. (TEST 2) .....	127



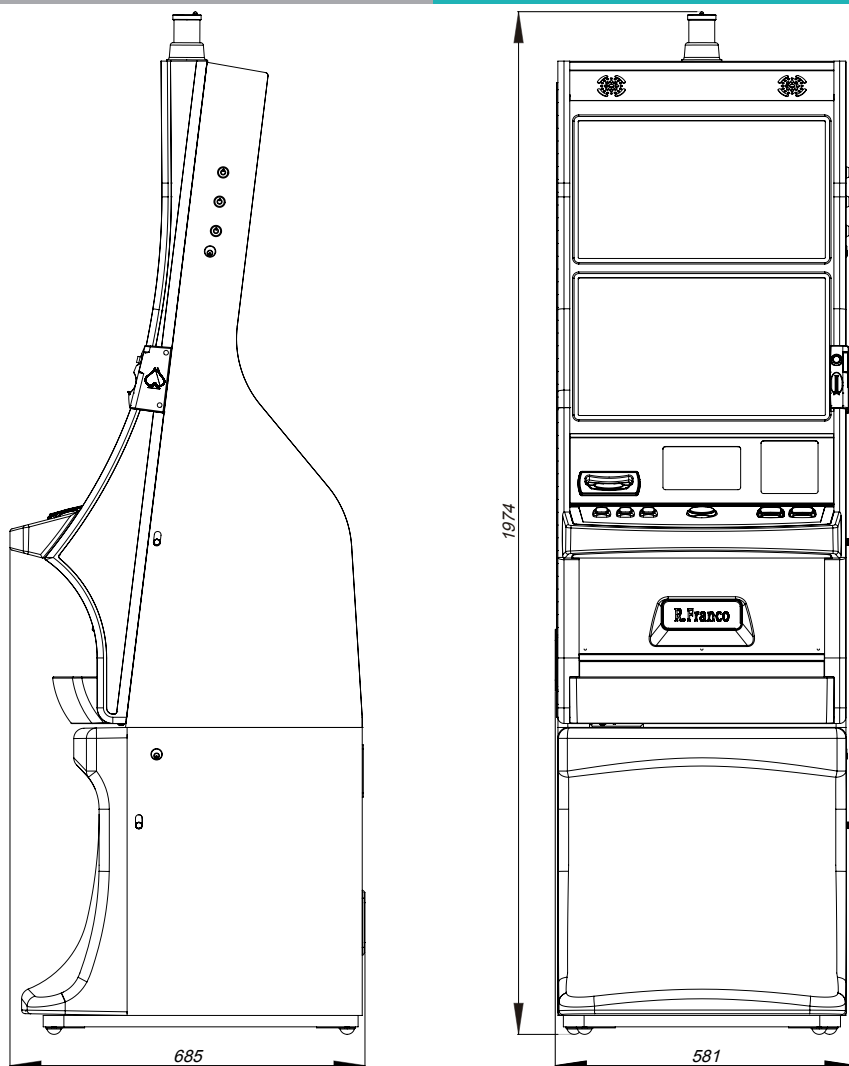
6.4. TEST HISTÓRICO POR AÑOS. (TEST 3).....	127
6.5. TEST HISTÓRICO POR LOCALES. (TEST 4) .....	128
6.6. TEST HISTORIAL ÚLTIMAS JUGADAS. (TEST 5) .....	128
6.7. TEST DE PICS (TEST 6) .....	129
6.8. AJUSTE DE PARÁMETROS. (TEST 7) .....	129
6.9. AJUSTE DE PARÁMETROS MEDIOS DE PAGO 1. (TEST 8) .....	130
6.10. AJUSTE DE PARÁMETROS MEDIOS DE PAGO 2. (TEST 9) .....	130
6.11. AJUSTE DE PARÁMETROS CONFIGURACIÓN DE RED. (TEST 10).....	131
6.12. AJUSTE DE VOLUMEN Y TEST DE SONIDO. (TEST 11).....	131
6.13. TEST DE LUCES. (TEST 12) .....	132
6.14. TEST DE CONTACTOS. (TEST 13) .....	132
6.15. TEST DE BILLETERO. (TEST 14) .....	133
6.16. TEST DE HOPPER. (TEST 15).....	133
6.17. TEST DE DESCARGA DE HOPPER. (TEST 16).....	134
6.18. TEST DE MONEDERO. (TEST 17) .....	134
6.19. TEST DE MONITOR. (TEST 18) .....	135
6.20. TEST DE GPRS. (TEST 19) .....	135
6.21. HISTÓRICO DE PAGOS. (TEST 20) .....	136
6.22. TEST DE APORTACIÓN SEA LEVEL (TEST 21) .....	136
7. OPCIONES CONFIGURABLES.....	137
7.1. OPCIONES DE CONFIGURACIÓN.....	137
7.1.1. TEST 7 (AJUSTE DE PARÁMETROS) .....	137
7.1.2. TEST 8 (AJUSTE DE PARÁMETROS MEDIOS DE PAGO 1) .....	138
7.1.3. TEST 9 (AJUSTE DE PARÁMETROS MEDIOS DE PAGO 2) .....	138
7.1.4. TEST 10 (AJUSTE DE PARÁMETROS CONFIGURACIÓN DE RED).....	139
8. INSTRUCCIONES DE JUEGO .....	139
8.1. Juego Básico.....	139
8.2. Juegos Adicionales .....	140
8.3. Panel de Botones.....	140
9. PAGO MANUAL.....	140
10. JUEGO DE EXHIBICIÓN.....	141
11. REPORTE DE INCIDENCIAS.....	141
12. COMUNICACIONES .....	141
12.1. EN SERIE VÍA rs-232.....	141
12.2. GPRS .....	141
13. DISPOSITIVOS OPCIONALES DE INTERCONEXIÓN.....	141
14. SERVIDORES JUEGO COMÚN.....	142
14.1. Isla de la Fortuna .....	142





14.2. SEA LEVEL .....	142
15. RECARGA .....	142
16. MUEBLES .....	143
16.1. RF 3003 .....	143
16.2. RF 1003 .....	144
16.3. RF 31 .....	144
16.4. RF 1000 ST .....	145
MECÁNICA (MANUAL DE PIEZAS).....	146
CONJUNTO MUEBLE.....	146
CONJUNTO SELECTOR Y CAÍDAS .....	148
CONJUNTO 3 HOPPERS CCTALK .....	149
CONJUNTO BILL HOPPER .....	151
CONJUNTO PUERTA.....	152
CONJUNTO PEANA.....	154
CONJUNTO RACK .....	156
CONJUNTO BOTONERA.....	158
MANTENIMIENTO Y ALMACENAMIENTO .....	159
EXTENSIÓN DE GARANTÍA .....	161
DECLARACION UE DE CONFORMIDAD .....	162
ELECTRÓNICA (HARDWARE).....	163
PM19-0000142 1930107 MAN0111 AMD Embedded R-Series APU Mini ITX SBC .....	163
PS90-0001262.- PLACA AMPLIFICADOR DE SONIDO .....	191
PS90-0001074.- PLACA ILUMINACIÓN LEDS .....	193
PS90-0001112.- PLACA BOTONERA MONEDERO.....	195
PS90-0001114.- PLACA TOTALIZADORES Y CONTACTOS .....	199
PS90-0001116.- PLACA ILUMINACION R FRANCO RGB .....	202
PS90-0001229.- PLACA HOPPER CCTALK.....	203
PS90-0001230.- PLACA ILUMINACION ALTAVOCES FULL COLOR.....	206
PS90-0001238.- PLACA PCI CAN RS232 .....	207





**CARACTERÍSTICAS FÍSICAS:**

◇ Alto .....	1974mm.
◇ Ancho .....	581mm.
◇ Fondo .....	685mm.
◇ Peso aprox. ....	113 Kg.

**CARACTERÍSTICAS ELÉCTRICAS**

Tensión de entrada	230V. AC. 50Hz
Corriente máxima	1A

**RANGOS DE FUNCIONAMIENTO EN TENSIÓN Y TEMPERATURA**

1. Las máquinas salen de fábrica preparadas para soportar 230 voltios de tensión de alimentación de la red. Los márgenes de temperatura ambiente para un funcionamiento correcto son de 0-60° C. La humedad relativa del aire podrá variar entre el 10% y el 90%.

2. La fuente de alimentación conmutada trabaja a 230 VAC.



**1.** La máquina no es adecuada para su uso en exteriores y deberá ubicarse en locales cubiertos teniendo en cuenta las siguientes precauciones:

1.1 Es preciso dejar un espacio de 15 cm. como mínimo a su alrededor, así como una distancia de la parte trasera a la pared de 5 cm. como máximo.

1.2 No ha de situarse en lugares que comprometan la seguridad del local, tales como salidas de emergencia, zonas de paso, extintores, etc.

1.3 Nunca se expondrá la máquina directa y prolongadamente a los rayos solares, agua, lluvia, vapor, polvo excesivo, etc.

1.4 La máquina, debe estar fijada a una estructura del edificio y para ello, Recreativos Franco S.A.U. proporciona la siguiente pieza para situar en la parte superior del mueble.

1.5 “Este aparato no está destinado para ser usado por personas (incluyendo niños) cuyas capacidades físicas, sensoriales o mentales estén reducidas, o carezcan de experiencia o conocimiento, salvo si han tenido supervisión o instrucciones relativas al uso del aparato por una persona responsable de su seguridad. Los niños deberían ser supervisados para asegurar que no juegan con el aparato”.



1.6 El aparato no es adecuado para su instalación en un área donde se pudiera utilizar un chorro de agua.

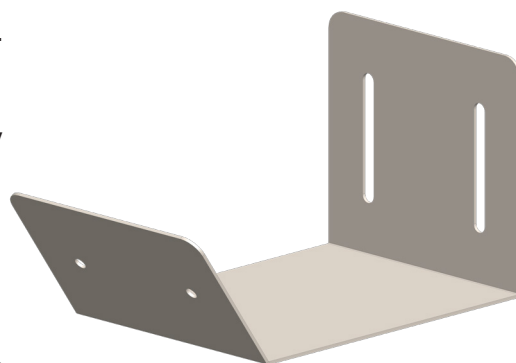
1.7 Para acceder a la zona de mantenimiento, es necesario abrir la puerta superior del mueble mediante el uso de una llave

## 2. Comprobaciones eléctricas básicas.

### ¡ IMPORTANTE !

Para una correcta instalación de la máquina, es imprescindible fijarla sobre una superficie vertical que garantice la seguridad durante el normal funcionamiento y el servicio técnico.

#### FIJACIÓN A LA PARED



Si se emplea una fijación distinta, esta deberá ser sólida y anclada a la estructura del edificio.

#### FIJACIÓN AL MUEBLE

### ¡ IMPORTANTE !

**Verificar que la fecha y hora del reloj de la máquina son correctas**

2.1 Comprobar que las conexiones y diferentes componentes de la máquina están en perfecto estado. Pueden haber sufrido alguna variación a causa de un transporte inadecuado.





2.2 Conectar la máquina a un enchufe provisto de toma de tierra, para garantizar la seguridad del usuario a causa de eventuales descargas eléctricas. En cualquier caso, la conexión del aparato a la red eléctrica debe realizarse con un cable HOMOLOGADO, es decir que cumpla con la normativa vigente del país en que se instale.

**3.** Por último, es recomendable, antes de dejar definitivamente instalada la máquina, pasar el test de verificación general, comprobándose que los dispositivos básicos funcionan correctamente; para ello, véase el modo de operar para acceder al test en el apartado "Test general de verificación" de la sección "DESCRIPCIÓN DEL JUEGO Y FUNCIONAMIENTO" de este manual.



## DESCRIPCIÓN DE LA MÁQUINA.

Es una máquina recreativa con premio, accionada por monedas. El mueble de la máquina conforma el conjunto de todos los elementos de la misma.

Su característica principal es dar la posibilidad al jugador de elegir entre una gama de juegos adicionales, presentados en un menú de selección. Esta máquina se comercializa en dos formatos, mueble de pie y terminal de consola. En el primer caso, distinguimos las siguientes partes:

### FRONTAL PARTE SUPERIOR

Sobre el panel, en la parte superior de la máquina se encuentra el avisador luminoso de pago manual, además de indicar algún tipo de incidencia en la máquina.

Por debajo se sitúan a ambos lados sendos altavoces de sonido.

En la parte central se sitúa un TFT cuya labor es meramente informativa. En el desarrollo de los juegos de entretenimiento, se muestra el plan de fichas de los mismos.

### FRONTAL PARTE CENTRAL

En la parte central se sitúa un segundo TFT sobre el que se desarrolla el juego de la máquina. Se muestran los marcadores de banco, premios, reserva y créditos. Este TFT se utiliza para el desarrollo de los juegos adicionales que dispone la máquina. También se utiliza para mostrar las instrucciones e información de los juegos a través de unas pantallas de ayuda, pulsando sobre el botón correspondiente. Opcionalmente puede ser una pantalla táctil, y el jugador interactuar en los juegos que se desarrollan sobre ella.

A la derecha de esta pantalla sobre el perfil de la puerta en su parte derecha, se encuentra la entrada de monedas, que incorpora un selector de monedas que permite la utilización de monedas de curso legal 0'10 €, 0'20 €, 0'50 €, 1 € y 2 €.

Para las comunidades en que se necesita, se incorpora un mecanismo que permite la devolución automática al jugador del dinero no empleado para el juego de una sola partida, o bien, a voluntad del jugador, acumularlo para jugadas posteriores, quedando el número de créditos disponibles reflejado en el marcador correspondiente.

Así mismo el monedero está provisto de un mecanismo de bloqueo que impide introducir monedas cuando los depósitos de reserva de pago no disponen de la cantidad suficiente para finalizar el pago del premio.

Y pulsador de retorno de monedas, para el caso de atasco en el selector de monedas.

Por debajo se encuentra una zona de transición con las etiquetas reglamentarias, un plástico decorado con el nombre del modelo y la entrada de billetes para el lector de billetes de papel moneda de curso legal.

### PANEL DE BOTONES

Existen tres zonas bien diferenciadas dentro de la botonera:

- Botones para interactuar con el juego: APUESTA, COBRAR, JUEGUE y A BANCO.
- Botón CAMBIO DE JUEGO.
- Botones para interactuar con los juegos de entretenimiento: AUTO, APUESTA FICHAS y JUEGUE FICHAS.



## **BANDEJA DE RECOGIDA DE MONEDAS**

Bajo el panel de botones va incorporada una bandeja para recoger las monedas de los premios obtenidos y que los depósitos de reserva de pago expulsan automáticamente, además de las monedas rechazadas por el selector de monedas.

## **LATERAL DERECHO**

En el costado derecho de la máquina y a la altura de la pantalla superior, se encuentran, además de la cerradura de apertura de la puerta, tres llaves de servicio, cuya función es:

- Cerradura de recarga de los pagadores. La más próxima al frontal de la máquina.
- Cerradura de inspección por parte de la administración y servicio.
- Cerradura de acceso a las pantallas de test, estadísticas y configuración.

## **MUEBLE INFERIOR**

Tras la puerta se encuentran los depósitos de ganancias de la máquina.

Además en este mueble se aloja la caja de C.P.U. extraíble mediante unos carriles deslizantes.

## **MARCAS DE IDENTIFICACIÓN**

Las marcas de identificación indelebles, están situadas en una ventana que se abre en el plástico de la zona de transición con la denominación del modelo y en la puerta de la máquina. Hay una placa de identificación en el lateral de la misma.



## 1. INTRODUCCIÓN

MULTIJUEGO DE CRONOS II es un modelo con doble pantalla de vídeo una de ellas táctil donde se desarrollan una librería de juegos a elección del jugador.

Para jugar a los juegos que ofrece su librería, es necesario disponer de fichas que se consiguen mediante el juego básico que permite jugar una o varias partidas simultáneas que darán premios directos, no premios o fichas.

Los juegos se seleccionan a dos niveles, por un lado el operador de la máquina a través de un menú de configuración puede seleccionar los juegos que pondrá a disposición del jugador. Y por otro lado una interfaz de selección permitirá al jugador elegir el juego deseado de la variación que se le presente.

La infraestructura es flexible y permitirá poner en mercado máquinas con varios juegos, hasta la capacidad que la plataforma permita.

La librería de juegos de MULTIJUEGO DE CRONOS II, presenta un total de treinta y dos variantes de juego.

### 1.1. Muebles

Podemos disponer de varios muebles:

- RF-1003
- RF-1000-ST
- RF 3003
- RF 31

### 1.2. Plataforma Cygnus y Drako

Las características de la plataforma Cygnus en Multijuego de Cronos son:

- 2x SATA. SATA 32GB para el vídeo.
  - SATA 4GB para el programa homologado.
- PCI-CAN-RS-232.
  - Contador Electrónico para Metrología. CM2KB-CEM.
  - Con 4 puentes para selección de comunidades.
  - Conector RS-232 para módulo GPRS incorporado en la placa PCI.
  - Conversor de USB a RS-232, utilizado para el Billetero:
    - Billetero Reciclador ITL-NV11. Protocolo eSSP. Conexión a través del RS-232 de 5v.
    - Billetero Cashcode. Protocolo CCNET, conexión por RS-232 de más menos 12v.
    - JCM (UBA-10). Protocolo ID003, conexión por RS-232 de más menos 12v.
- Conector RS-232 para el módulo IPS, equivalente al TERMINAL-RF on line.
- Placa control hopper's
  - Nueva placa para 3 hopper's ccTalk. Conexión a través del CAN.
  - Posibilidad de manejo de un solo Hopper de alta capacidad
- Placa control monedero
- Monedero Azkoyen D2S, en paralelo con desvíos. Conexión a través del CAN.
- Placa control Botonera
  - Dispone de 16 entradas, utilizadas para
    - 8 para los botones de la botonera (J5)
    - 1 para pulsador devolución de monedas (J8)
    - 7 libres. (entre J5 y J8)
  - 1 para micro del billetero fuera (J13)
  - Dispone de 16 salidas para luces, utilizadas para:
    - 8 para los botones de la botonera (J6)
    - 8 libres (entre J6 y J9)
  - Dispone de 16 salidas para iluminación de la botonera.
  - Iluminación RGB LOGO (J10). Son 3 salidas.
    - Mueble RF-1003 = Iluminación del logo que hay bajo la botonera
    - Mueble RF-1000-ST = iluminación lateral



- Iluminación RGB BANDEJA (J11). Son 3 salidas
  - Mueble RF-1003 = (van dobladas la iluminación de altavoces y de embocadura monedero y bandeja)
  - Mueble RF-1000-ST = Embocadura billetero, embocadura libre de la izquierda, altavoces y bandeja.
- Placa control Contadores y Switches
  - Sin totalizadores electromecánicos.
  - Llaves (Recarga, Inspección, Configuración).
  - Interruptores (puerta abierta, puerta abierta CPU, puerta abierta micro)
  - Iluminación Avisador Luminoso de una sola fase.
  - Posibilidad de Control RGB otra iluminación.

No lleva impresora

Billetero pagador NV11 de Innovativ Tech

El acceso independiente para la administración se hace mediante llave y luego mediante códigos BIDI o equivalente.

## 2. DEFINICIÓN E INSTRUCCIONES DEL JUEGO

### 2.1. Nombre de la máquina

#### MULTIJUEGO DE CRONOS II

### 2.2. Descripción de la máquina

Es una máquina recreativa con premio, accionada por monedas. El mueble de la máquina conforma el conjunto de todos los elementos de la misma.

Su característica principal es dar la posibilidad al jugador de elegir entre una gama de juegos adicionales, presentados en un menú de selección. Esta máquina se comercializa en dos formatos, mueble de pie y terminal de consola. En el primer caso, distinguimos las siguientes partes:

#### 2.2.1. Elementos del frontal superior

Sobre el panel, en la parte superior de la máquina se encuentra el avisador luminoso de pago manual, además de indicar algún tipo de incidencia en la máquina.

En la parte central se sitúa un TFT cuya labor es meramente informativa. En el desarrollo de los juegos de entretenimiento, se muestra el plan de fichas de los mismos.

#### 2.2.2. Frontal parte central

En la parte central se sitúa un segundo TFT sobre el que se desarrolla el juego de la máquina. Se muestran los marcadores de banco, premios, reserva y créditos. Este TFT se utiliza para el desarrollo de los juegos adicionales que dispone la máquina. También se utiliza para mostrar las instrucciones e información de los juegos a través de unas pantallas de ayuda, pulsando sobre el botón correspondiente. Opcionalmente puede ser una pantalla táctil, y el jugador interactuar en los juegos que se desarrollan sobre ella.

Etiquetas reglamentarias

Lector de billetes de papel moneda de curso legal y la entrada de monedas, incorporando un selector



de monedas que permite la utilización de monedas de curso legal 0'10 €, 0'20 €, 0'50 €, 1 € y 2 €.

Para las comunidades en que se necesita, se incorpora un mecanismo que permite la devolución automática al jugador del dinero no empleado para el juego de una sola partida, o bien, a voluntad del jugador, acumularlo para jugadas posteriores, quedando el número de créditos disponibles reflejado en el marcador correspondiente.

Monedero en la zona lateral derecha, provisto de un mecanismo de bloqueo que impide introducir monedas cuando los depósitos de reserva de pago no disponen de la cantidad suficiente para finalizar el pago del premio.

Pulsador de retorno de monedas, para el caso de atasco en el selector de monedas.

En el terminal de consola, la distribución de los elementos es similar, únicamente a destacar que la ranura de inserción de billetes queda a la derecha del jugador y la inserción de monedas justo debajo del monitor TFT inferior.

### 2.2.3. Panel de botones

Existen tres zonas bien diferenciadas dentro de la botonera:

- Botones para interactuar con el juego: APUESTA, COBRAR, JUEGUE y A BANCO.
- Botón CAMBIO DE JUEGO.
- Botones para interactuar con los juegos de entretenimiento: AUTO, APUESTA FICHAS y JUEGUE FICHAS.

En el caso del mueble de consola existe un botón adicional en la zona inferior de la máquina. Este botón tiene la misma función que el botón JUEGUE FICHAS de los juegos de entretenimiento.

### 2.2.4. Bandeja de recogida de monedas

Bajo el frontal inferior va incorporada una bandeja para recoger las monedas de los premios obtenidos y que los depósitos de reserva de pago expulsan automáticamente, además de las monedas rechazadas por el selector de monedas.

### 2.2.5. Lateral derecho

En el costado derecho de la máquina y a la altura de la zona de separación entre las dos pantallas de TFT, se encuentran, además de la cerradura de apertura de la puerta, tres llaves de servicio, cuya función es:

- Cerradura de recarga de los pagadores. La más próxima al frontal de la máquina.
- Cerradura de inspección por parte de la administración y servicio.
- Cerradura de acceso a las pantallas de test, estadísticas y configuración.

En el terminal de consola las llaves de servicio se encuentran por encima del monitor TFT superior, en un alojamiento accesible mediante una trampilla sobre el marco.

### 2.2.6. Mueble inferior

Tras la puerta se encuentran los depósitos de ganancias de la máquina.

### 2.2.7. Marcas de identificación





Las marcas de identificación indelebles, están situadas en el panel de la zona superior y en la puerta de la máquina. Hay una placa de identificación en el lateral de la misma.

### 2.3. Juego básico

Inicialmente, el jugador podrá introducir monedas de 0'10, 0'20, 0'50, 1'00 o 2'00 € y billetes de 5, 10, 20 o 50 €, este último únicamente en las comunidades autónomas donde esté autorizado su uso, quedando reflejado el número de créditos en el marcador dedicado a ello. El precio de la partida es de 0'20 €, existiendo la posibilidad de jugar a partida simple o a varias simultáneas, mostrando el caso seleccionado en el campo de apuesta.

Una vez haya créditos disponibles, el usuario puede comenzar. La mecánica del juego consta de dos juegos principales: el resultante de pulsar el botón "JUEGUE" y el que resulta de pulsar el botón "A BANCO". Ambos modos o tipos pueden conllevar las siguientes situaciones:

La obtención de premios directos en forma de créditos. Aparecen en el marcador de banco y pueden cobrarse mediante la pulsación del botón "COBRAR".

La pérdida de la apuesta seleccionada.

La obtención de fichas. Estas fichas pueden usarse en los juegos de entretenimiento disponibles en la máquina o jugarse, pulsando el botón "A BANCO". Esto último puede suponer o no consumo de créditos. Un claro ejemplo de la secuencia de juego para comprender la funcionalidad sería el siguiente: El usuario pulsa el botón "JUEGUE" y tras el sorteo se obtienen fichas. A continuación, se podría optar por pulsar "A BANCO" considerándose esta acción parte de la misma apuesta y, por tanto, no consumiéndose nuevos créditos. Como cabe esperar, la suma de premios y de apuestas entre los dos tipos de jugadas, están sujetos a las limitaciones legales pertinentes. Si tras el caso expuesto aún tuviéramos fichas y se pulsara de nuevo el botón "A BANCO", sí daría lugar a consumo de créditos, ya que se consideraría una nueva partida.

En cualquier caso, si el usuario no efectúa ninguna de las dos opciones (pulsar "JUEGUE" o pulsar "A BANCO"), ni otra opción principal (cambio de apuesta, ayuda, cobrar, o inserción de dinero...), siempre y cuando haya suficientes créditos y se cumplan los requisitos legales de tiempo, se efectuará una jugada autónoma de pulsar "JUEGUE" cada tres o cinco segundos, dependiendo de la reglamentación.

Es importante precisar que teniendo fichas suficientes, en cualquier momento, se podrá acceder a la variedad de juegos, adicionales o de entretenimiento, disponibles, pulsando sobre el icono del juego deseado que aparece en la pantalla principal.

### 2.4. Juegos adicionales

Además del juego principal, esta máquina dispone de varios juegos de entretenimiento, en los que el jugador podrá hacer uso de las fichas obtenidas en el juego principal, pero nunca supondrá consumo de créditos. En estos juegos de entretenimiento únicamente se podrá obtener fichas, no existiendo la posibilidad de conseguir créditos.

En la pantalla principal se presenta un conjunto iconos, correspondientes a cada uno de los juegos de entretenimiento disponibles. Para acceder a ellos, basta con pulsar sobre el juego deseado.



## 2.4.1. Juegos de bingo

### 2.4.1.1. Bingo Esmeralda

Simula el juego del bingo

**Descripción del juego:** En la pantalla principal se muestran cuatro cartones de bingo, con quince números por cartón y en matrices de tres por cinco, que el jugador podrá cambiar, tocando sobre los cartones. En el bombo se introducen sesenta números con cuatro colores diferentes, de los cuales se harán treinta extracciones en cada sorteo, que se mostrarán sobre la pantalla de juego.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 20, 40, 80, 120, 160, 200 y 400; debido a que siempre se juega a cuatro cartones, la apuesta por cartón es respectivamente: 5, 10, 20, 30, 40, 50 y 100.

El jugador tiene la opción de modificar los números existentes en los cartones y elegir la apuesta deseada; una vez configuradas todas las opciones y suponiendo que ya dispone de las fichas suficientes para comenzar la partida, el usuario puede pulsar el botón "JUEGUE FICHAS" para iniciar la partida, o bien, usar el botón "AUTO", para que sea el terminal el que lance de manera automática las siguientes partidas. Una vez hecho esto, se irán mostrando en pantalla los números sorteados y marcando sobre los cartones, de manera automática, los aciertos existentes.

**Bolas extras:** En ocasiones, la máquina ofrece la posibilidad de obtener a cambio de un número de fichas, que aparecerá en pantalla, hasta un máximo de 11 bolas extra. Bastará con pulsar el botón "BOLA EXTRA" que aparece en la pantalla táctil.

El precio de la bola extra podrá oscilar según las posibilidades de premios, entre bola extra gratis y 21 veces la apuesta en fichas.

**Súper bola extra:** Durante las bolas extra, la máquina puede ofrecer la "súper bola". A diferencia de las anteriores, será el jugador el que elija el número deseado, para lo cual puede arrastrar dicha bola hasta la casilla o tocar directamente sobre la casilla.

**Juegos libres:** Cuando la máquina decide, se otorgan de 4 a 12 partidas que no consumen fichas.

**Juego de bono:** La configuración "damero", nos lleva al juego de bono. La escena cambia a un tablero de siete por siete, donde se reparten gemas de siete tipos. Si aparecen tres gemas iguales, en filas o columnas contiguas, desaparecen y las gemas inmediatamente por encima caen por gravedad, apareciendo nuevas gemas por la parte superior del tablero. EL jugador también puede intercambiar cualquier pareja de gemas sin más que tocar sobre ellas, con el fin de conseguir tríos que suman puntos. Se dispone de un tiempo establecido, cuyo avance aparece sobre la barra de tiempos en pantalla. Al final del tiempo, los puntos acumulados por el jugador es el multiplicador que se aplica a las fichas apostadas en un cartón.

Al tratarse de un juego de habilidad el premio de BONO puede oscilar entre 2 y 200 veces la apuesta en fichas de la jugada.





**CARTÓN 1** APUESTA 5

4	<del>35</del>	<del>31</del>	<del>37</del>	52
17	<del>38</del>	<del>32</del>	40	55
18	<del>30</del>	<del>34</del>	<del>31</del>	59

**CARTÓN 2** APUESTA 5

2	<del>1</del>	<del>3</del>	<del>4</del>	49
3	12	<del>9</del>	<del>7</del>	54
<del>0</del>	27	42	48	57

**CARTÓN 3** APUESTA 5

1	14	20	35	50
<del>5</del>	<del>15</del>	<del>31</del>	36	56
<del>9</del>	19	<del>32</del>	45	<del>58</del>

**CARTÓN 4** APUESTA 5

<del>1</del>	<del>3</del>	<del>4</del>	<del>8</del>	51 15
7	<del>6</del>	26	<del>3</del>	<del>53</del>
8 215	<del>3</del>	29	<del>6</del>	<del>0</del>

6 60 46 24 53 21 10 9 13 47 41 28 22 30  
37 38 5 15 23 33 44 25 43 39 31 58 32 34 16 11

**CAMBIO DE JUEGO** CRÉDITO 0,00€ >>>> FICHAS 654 ? PREMIO 0  
RESERVA 0,00€ APUESTA 0,20 INSETE CRÉDITOS BANCO 0,00€ APUESTA 20  
JUEGUE CANCELE BOLA EXTRA APUESTA JUEGUE ?





### 2.4.1.2. BINGO ZODIACO.

Simula el juego del bingo

#### Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran cuatro cartones de bingo, con quince números por cartón y en matrices de tres por quince, que el jugador podrá cambiar, tocando sobre los cartones. En el bombo se introducen sesenta números con cuatro colores diferentes, de los cuales se harán treinta extracciones en cada sorteo, que se mostrarán sobre la pantalla de juego.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 20, 40, 80, 120, 160, 200 y 400; debido a que siempre se juega a cuatro cartones, la apuesta por cartón es respectivamente: 5, 10, 20, 30, 40 50 y 100.

A modo de peculiaridad, en este juego se puede elegir la constelación del fondo de pantalla, actuando sobre la rueda del zodiaco central, lo cual irá asociado a un cambio en el patrón de aciertos para acceder al juego de bonos.

Al comenzar, el jugador tiene la opción de modificar los números existentes en los cartones, seleccionar el signo del zodiaco y elegir la apuesta deseada; una vez configuradas todas las opciones y suponiendo que ya dispone de las fichas suficientes para comenzar la partida, el usuario puede pulsar el botón "JUEGUE FICHAS" para iniciar la partida, o bien, usar el botón "AUTO", para que sea el terminal el que lance de manera automática las siguientes partidas. Una vez hecho esto, se irán mostrando en pantalla los números sorteados y marcando sobre los cartones, de manera automática, los aciertos existentes; en caso de obtener una configuración de premio, se mostrará sobre los mismos una marca especial.

#### Bolas extras:

En ocasiones, la máquina ofrece la posibilidad de obtener a cambio de un número de fichas, que aparecerá en pantalla, hasta un máximo de 11 bolas extra. Bastará con pulsar el botón "BOLA EXTRA" que aparece en la pantalla táctil.

El precio de la bola extra podrá oscilar según las posibilidades de premios, entre bola extra gratis y 21 veces la apuesta en fichas.

**Súper bola extra:** Durante las bolas extra, la máquina puede ofrecer la "súper bola". A diferencia de las anteriores, será el jugador el que elija el número deseado, para lo cual puede arrastrar dicha bola hasta la casilla o tocar directamente sobre la casilla.





**Juego de bono:** Cuando los aciertos obtenidos completen las estrellas de la constelación seleccionada, se pasará al juego de bono. Éste consiste en hacer tríos descubriendo tres opciones de las cinco ofrecidas. Habrá un símbolo comodín que sustituye a cualquier figura y que además dobla la ganancia de fichas del trío, si aparece una vez, y triplica la ganancia de fichas si aparece dos veces. El plan de pagos para este juego es como sigue:

PARA LA APUESTA MÍNIMA DE 20 FICHAS		CON 1 WILD	CON 2 WILD
PISCIS	5000	10000	15000
LEO	2000	4000	6000
ARIES	1000	2000	3000
TAURO	500	1000	1500
WILD - -	300		
ANY	200		
WILD SUSTITUYE A CUALQUIER FIGURA			
1 WILD DOBLA EL PREMIO DE LA COMBINACIÓN			
2 WILD TRIPLICA EL PREMIO DE LA COMBINACIÓN			

Es decir el premio será de 10 a 750 veces la apuesta en fichas.



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco





**CARTÓN 1**

1	30	<del>41</del>	<del>45</del>	49
2	<del>31</del>	<del>33</del>	47	52
4	<del>35</del>	<del>44</del>	48	<del>56</del>

**CARTÓN 2**

<del>3</del>	<del>41</del>	<del>38</del>	<del>33</del>	46 15
<del>4</del>	21	29	<del>37</del>	<del>54</del>
9	25	<del>32</del>	<del>40</del>	<del>55</del>

**CARTÓN 3**

5	<del>4</del>	<del>38</del>	38	<del>54</del>
<del>7</del>	15	26	50	57
8	<del>6</del>	36	<del>53</del>	59

**CARTÓN 4**

10	17	22	<del>27</del>	<del>32</del>
<del>12</del>	19	<del>33</del>	<del>34</del>	58
13	<del>20</del>	24	<del>30</del>	60

41 42 6

16 37 44 54 55 33 39 11 28 14 45 23 40 43 53 7 51

**CAMBIO DE JUEGO**

CRÉDITO 0,00€

RESERVA 0,00€

JUEGUE

APUESTA 0,20

INSERTE CRÉDITOS

FICHAS 634

BANCO 0,00€

PREMIO 0

APUESTA 20

CANCELE BOLA EXTRA

APUESTA JUEGUE

Bonus:

	20	Con	Con
	5000	10000	15000
	2000	4000	6000
	1000	2000	3000
	500	1000	1500
	300	-	-
3 figuras cualesquiera	200	-	-

sustituye a cualquier figura.  
 DOBLA el premio de la combinación.  
 TRIPLICA el premio de la combinación.

**DESCUBRA 3 FIGURAS PARA FORMAR UN TRÍO**

**CAMBIO DE JUEGO**

CRÉDITO €

RESERVA 0,00€

JUEGUE

INSERTE CRÉDITOS

AR A BANCO INSERTE CRÉDITOS

FICHAS 5940

BANCO 0,00€

PREMIO 15

APUESTA 20

CANCELE BOLA EXTRA

APUESTA JUEGUE







### 2.4.1.3. Cubik Bingo

Se trata de un juego con 10 cartones de 8 números del 1 al 21 y un spot central.

Cada cartón está configurado por una de las posibles combinaciones de 8 elementos de los 21 posibles, los números no tienen por qué ordenarse en el cartón de ningún modo.

Los cartones se pueden seleccionar de cinco en cinco, pudiéndose jugar un mínimo de 5 cartones y un máximo de 10.

En cada jugada se sortean 5 números de tres colores diferentes posibles.

Las configuraciones de premio que se constituyen con los números acertados en cada cartón en juego y el spot central se detallan en el plan de pagos.

Los cartones de juego, forman dos grupos de cinco cartones cada uno. El jugador puede activar o desactivar cada uno de los grupos de forma independiente, para ello debe pulsar sobre los botones "OFF" en la pantalla táctil de cada uno de los grupos para activarlos. Los cartones no seleccionados para el juego muestran un envés con el nombre del modelo. Pulsando sobre cualquiera de los envases de los cartones de cada grupo se activa el grupo correspondiente.

Pulsando sobre cualquier cartón habilitado, se cambian los números del cartón correspondiente.

Las apuestas posibles serán por tanto:

FICHAS	1 GRUPO 5 CARTONES	2 GRUPOS 10 CARTONES
4 FICHAS por cartón	20	40
8 FICHAS por cartón	40	80
12 FICHAS por cartón	60	120
16 FICHAS por cartón	80	160
20 FICHAS por cartón	100	200
30 FICHAS por cartón	150	300
50 FICHAS por cartón	250	500

El plan de pagos para este juego es como sigue:

	4 Fichas	8 Fichas	12 Fichas	16 Fichas	20 Fichas	30 Fichas	50 Fichas
SILLA DE MONTAR	1000	2000	3000	4000	5000	7500	12500
TRIÁNGULO	480	960	1440	1920	2400	3600	6000
SILLA	400	800	1200	1600	2000	3000	5000
PARALELAS DOBLES	200	400	600	800	1000	1500	2500
X	100	200	300	400	500	750	1250
+	100	200	300	400	500	750	1250
T	80	160	240	320	400	600	1000
S	60	120	180	240	300	450	750
ÁNGULO	48	96	144	192	240	360	600
3 EN LÍNEA	24	48	72	96	120	180	300
2 EN LÍNEA	8	16	24	32	40	60	100



En algunas jugadas, la máquina ofrecerá la posibilidad de comprar una bola extra adicional. La máquina indicará el precio en fichas de esta bola y el jugador tendrá la posibilidad de comprarla pulsando ([JUEGUE]) o rechazarla, pulsando ([CANCELE BOLA EXTRA]).

**X4**  
CUADRUPLIQUE SU PREMIO  
CON TODOS LOS ACIERTOS  
DE UN COLOR

**1000**  
480 400

**200** **100** **100** **80**  
**60** **48** **24** **8**

TODOS LOS PREMIOS SE MUESTRAN EN FICHAS PREMIOS NO ACUMULABLES EN UN CARTÓN. PAGA SOLAMENTE LA FIGURA MÁS ALTA

**APUESTA**  
4  
POR CARTÓN

**17 6 12**  
18 1 21  
20 10 7

**10 14 9**  
8 2 18  
2 19 12

**20 6 15**  
19 3 4  
8 9 10

**10 18 19**  
6 4 11  
9 4 15

**18 21 19**  
6 5 9  
17 12 3

**4 9 11**  
8 6 15  
14 20 19

**4 16 5**  
1 7 14  
2 18 15

**2 1 9**  
19 8 18  
17 20 12

**13 4 9**  
17 9 1  
14 12 21

**20 2 1**  
15 10 16  
19 18 6

**16** **3** **17** **5** **8**

PULSE SOBRE CUALQUIER CARTÓN HABILITADO PARA CAMBIAR SUS NÚMEROS

**CAMBIO DE JUEGO** **CRÉDITO** 0,00€ **FICHAS** 18<sub>34</sub> **SEAL LEVEL**  
**JUEGUE** **RESERVA** 0,00€ **APUESTA** € 0,20 **BANCO** 0,00€ **PREMIO** 0  
**INSERTE CRÉDITOS** **CANCELE BOLA EXTRA** **APUESTA** 40 **JUEGUE**



#### 2.4.1.4. Lady Bow Keno

Panel de Keno de 80 números, en matriz 8x10.

El jugador puede elegir jugar de 2 a 10 spots (números), con un plan de pagos correspondiente en cada caso. Se habilitará un botón de selección automática sobre la pantalla táctil. Cuando se pulse este botón, la máquina elegirá al azar tantos números como spot se hayan seleccionado previamente, si no hay selección anterior de spot, por reinicio de la máquina, esta elige el máximo de spots al azar.

También habrá un botón de borrado de la selección actual.

Las apuestas en fichas o puntos son discretas: 10, 20, 50, 100 y 200.

La apuesta actual se representa en el plan de pagos además de en la zona de botones de la pantalla inferior.

La apuesta queda reflejada en marcador correspondiente. El plan de ganancias dinámico de la pantalla superior, cambia las cifras de premio en fichas según el nivel de apuesta.

También el jugador puede elegir los números que desea jugar, marcándolos sobre la pantalla táctil en el panel de números. A partir del segundo número marcado, se habilita el juego, pues se puede jugar desde 2 a 10 spots marcados. El plan de ganancias dinámico de la pantalla superior, marcará la columna correspondiente al número de spots seleccionados.

Si el jugador pulsa JUEGUE FICHAS sin haber realizado ninguna selección, se mostrará un texto informativo en el que se lea: "SELECCIONE AL MENOS 2 NÚMEROS PARA HABILITAR EL JUEGO".

Una vez hecha la selección y las apuestas, mediante el botón JUEGUE se inicia la jugada. Se sortean 20 números que se van marcando sobre el panel de botones, las marcas serán distintas dependiendo de si es acierto y alguna otra circunstancia que se explica más abajo. El último número sorteado que nos puede llevar al juego de bonus tendrá un marcado también especial.

El juego de bonus, consiste en extraer un factor que multiplique el premio base correspondiente a una combinación de premio donde el último número extraído ha sido un acierto.

El plan de pagos para la apuesta básica de 10 fichas será:

10									5000
9								5000	5000
8							5000	5000	2000
7						3000	3000	1000	500
6					2500	1000	500	250	120
5				1500	400	150	150	50	40
4			800	200	60	50	20	20	10
3		300	40	30	20	10			
2	120	20	10						
	2	3	4	5	6	7	8	9	10



Apuesta de 20 fichas.

10									10000
9								10000	10000
8							10000	10000	4000
7						6000	6000	2000	1000
6					5000	2000	1000	500	240
5				3000	800	300	300	100	80
4			1600	400	120	100	40	40	20
3		600	80	60	40	20			
2	240	40	20						
	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Apuesta de 50 fichas.

10									25000
9								25000	25000
8							25000	25000	10000
7						15000	15000	5000	2500
6					12500	5000	2500	1250	600
5				7500	2000	750	750	250	200
4			4000	1000	300	250	100	100	50
3		1500	200	150	100	50			
2	600	100	50						
	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Apuesta de 100 fichas.

10									50000
9								50000	50000
8							50000	50000	20000
7						30000	30000	10000	5000
6					25000	10000	5000	2500	1200
5				15000	4000	1500	1500	500	400
4			8000	2000	600	500	200	200	100
3		3000	400	300	200	100			
2	1200	200	100						
	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Apuesta de 200 fichas.

10									100000
9								100000	100000
8							100000	100000	40000
7						60000	60000	20000	10000
6					50000	20000	10000	5000	2400
5				30000	8000	3000	3000	1000	800
4			16000	4000	1200	1000	400	400	200
3		6000	800	600	400	200			
2	2400	400	200						
	2	3	4	5	6	7	8	9	10







# LADY BOW KENO

AGIERTOS

SPOTS

PREMIOS EXPRESADOS EN FICHAS. EL MAL FUNCIONAMIENTO ANULA JUGADAS Y PREMIOS.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80

BORRAR

SELECCIÓN AUTOMÁTICA

CAMBIO DE JUEGO

CRÉDITO 0,00€

RESERVA 0,00€

APUESTA 0,20€

INSERTE CRÉDITOS

FICHAS 2082

BANCO 0,00€

PREMIO 0

AUTO

APUESTA 10

JUEGUE

SEALevel





Bonus:

**MULTIPLIQUE SU PREMIO**

SELECCIONE UN ESTANDARTE

**CRÉDITO** 0,00€

**RESERVA** 0,00€

**APUESTA** 0,20€

**FICHAS** 2071

**BANCO** 0,00€

**PREMIO** 5000

**AUTO** **APUESTA** 10 **JUEGUE**

**Seal Level** 1

**Multipliers:**

- Green shield (Castle): x3, x4, x3, x2, x4
- Red shield (Cross): x2, x5, x4, x5, x3
- Blue shield (Lion): x2, x5, x4, x5, x3







## 2.4.2. Juegos de cartas

### 2.4.2.1. Póker Ace Bonus

Simula el juego del póker

#### Descripción del juego.

Se trata del tradicional juego de video póker con baraja de 52 cartas más comodín, en el que la jugada se desarrolla en dos manos.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 10, 20, 50, 100 y 200. La apuesta elegida aparece representada en las configuraciones de la pantalla superior, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

En la primera mano se reparten cinco cartas que inicialmente están boca abajo. Al pulsar el botón "JUEGUE FICHAS", las cartas se destapan, reteniéndose automáticamente las jugadas. No obstante, el jugador puede cambiar dicha retención a su antojo.

Pulsando de nuevo "JUEGUE FICHAS" se inicia la segunda mano. Las cartas retenidas se mantienen y el resto son sustituidas por nuevas cartas del mazo. Si al final se ha conseguido una determinada combinación, ésta se marca en la pantalla superior y se obtienen las fichas.

#### Doble o nada.

En caso de que el jugador así lo desee, todas las fichas se pueden arriesgar a un juego de doble o nada.

La manera de proceder es la siguiente: se muestran cinco cartas, la primera de ellas es de la banca y aparece destapada. El jugador elige una de las otras cuatro cartas, en este caso se encuentran cubiertas; si la carta descubierta es mayor que la de la banca, se doblan las fichas, si es menor, se pierden y si es igual, se repite el juego.



## Juego de bono.

Las combinaciones de pareja de ases van engrosando un contador de ases, de forma que por cada As de la pareja se incrementa dicho contador en una unidad. Si la pareja está compuesta por dos ases, se incrementa en dos unidades, mientras que si la forman un as y un comodín, solo se incrementará en una unidad. Cuando el contador de ases llega a cien, se pasa al juego de bono.

Una vez dentro de este juego, se distribuyen en pantalla un total de 24 cartas boca abajo en una matriz de seis por cuatro, cada una de las cuales esconde un número de fichas. La máquina sorteá el número de cartas que el jugador ha de descubrir, con el fin de ir sumando fichas ocultas en el marcador correspondiente.

El jugador podrá ganar con este juego entre 15 y 206 veces la apuesta en fichas de la jugada.



	10	20	50	100	200
ESCALERA REAL	5000	10000	25000	50000	100000
REPÓKER	2000	4000	10000	20000	40000
ESCALERA REAL + COMODÍN	1000	2000	5000	10000	20000
ESCALERA DE COLOR	500	1000	2500	5000	10000
PÓKER	250	500	1250	2500	5000
FULL	70	140	350	700	1400
COLOR	50	100	250	500	1000
ESCALERA	30	60	150	300	600
TRÍO	20	40	100	200	400
DOBLE PAREJA	10	20	50	100	200
PAREJA DE ASES	SUMA LOS ASES AL CONTADOR				



Bonus:



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



### 2.4.2.2. Draw Póker

Simula el juego del póker con baraja de 52 cartas.

#### Descripción del juego.

Es un juego de video póker con baraja de 52 cartas, en el que la jugada se desarrolla en dos manos.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 10, 20, 50, 100 y 200. La apuesta elegida aparece representada en las configuraciones de la pantalla superior, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

En la primera mano se reparten cinco cartas que inicialmente están boca abajo. Al pulsar el botón "JUEGUE FICHAS", las cartas se destapan, reteniéndose automáticamente las jugadas. No obstante, el jugador puede cambiar dicha retención a su antojo.

Pulsando de nuevo "JUEGUE FICHAS" se inicia la segunda mano. Las cartas retenidas se mantienen y el resto son sustituidas por nuevas cartas del mazo. Si al final se ha conseguido una determinada combinación, ésta se marca en la pantalla superior y se obtienen las fichas.

#### Doble o nada.

En caso de que el jugador así lo desee, todas las fichas se pueden arriesgar a un juego de doble o nada.

La manera de proceder es la siguiente: se muestran cinco cartas, la primera de ellas es de la banca y aparece destapada. El jugador elige una de las otras cuatro cartas, en este caso se encuentran cubiertas; si la carta descubierta es mayor que la de la banca, se doblan las fichas, si es menor, se pierden y si es igual, se repite el juego.







	APUESTAS 10	APUESTAS 20	APUESTAS 50	APUESTAS 100	APUESTAS 200
ESCALERA REAL	5000	10000	25000	50000	100000
ESCALERA DE COLOR	1000	2000	5000	10000	20000
PÓKER	250	500	1250	2500	5000
FULL	90	180	450	900	1800
COLOR	60	120	300	600	1200
ESCALERA	40	80	200	400	800
TRÍO	30	60	150	300	600
DOBLE PAREJA	20	40	100	200	400
PAREJA DE FIGURAS	10	20	50	100	200



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



### 2.4.2.3. Inter Card

Sobre el tapete aparecerán fichas para realizar la apuesta con los siguientes valores: 20, 50, 100, 200 y 500. Se podrá apostar cualquier valor comprendido entre los límites establecidos.

Teniendo en cuenta que durante el progreso del juego se podrá doblar la apuesta inicial y que se intentará no superar un premio máximo de 200000 fichas, la apuesta máxima se verá limitada a 9000 fichas.

Por otro lado, se establece la apuesta mínima para comenzar el juego en 20 fichas.

Plan de ganancias.

Distancia											CONS	PAREJA	3 IGUALES
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
4:1	3:1	2:1	1:1									PUSH	10:1

El InterCard es un juego de cartas cuyo objetivo es adivinar si el valor de un naipe elegido al azar está entre los valores de dos naipes mostrados previamente.

El juego comienza con la apuesta de un jugador, seguida por el reparto de dos cartas que se mostrarán boca arriba. Dependiendo del valor de los dos naipes sorteados, podrán darse tres situaciones:

- Dos cartas del mismo valor: se repartirá una tercera carta que decidirá el juego; si esa tercera carta tiene el mismo valor que las dos anteriores, todos los jugadores ganan con un pago de 10 a 1. Si el valor del tercer naipe es diferente, el juego se declara en tablas y se devuelve la apuesta.
- Dos cartas consecutivas: no se repartirá la tercera carta, declarándose directamente el juego en tablas y devolviéndose directamente las apuestas.
- Dos cartas distintas y no consecutivas: los jugadores tendrán la oportunidad de aumentar su apuesta (doblarla) o dejar la actual antes de mostrar una tercera carta. Una vez mostrado el tercer naipe, los jugadores ganan si el valor de este último se encuentra entre los valores de los naipes sorteados originalmente por el repartidor. En caso contrario o si el tercer naipe es idéntico a uno de los dos anteriores, la apuesta se pierde. La tabla de pagos en esta situación se muestra en el apartado de matemáticas.





# INTER CARD

PREMIOS EXPRESADOS EN FICHAS.  
EL MAL FUNCIONAMIENTO ANULA TODAS LAS JUGADAS Y LOS PAGOS.

APUESTA MÍN. 20  
APUESTA MÁX. 9000

DISTRIBUCIÓN

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	CONS	PARIA	3 IGUAL
4:1	3:1	2:1				1:1					RECUPERAR		10:1

PAGOS

INTER CARD

NUEVA APUESTA

ARRIESGAR

SUBIR

100 APUESTA

CAMBIO DE JUEGO

CRÉDITO 0,00€

RESERVA 0,00€

APUESTA 0,20

INSERTE CRÉDITOS

FICHAS 1875

BANCO 0,00€

PREMIO 0

APUESTA 100

JUEGUE

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



#### 2.4.2.4. 5 Deck Póker

Se trata de un juego con cinco partidas simultáneas hasta con cinco barajas diferentes, una de las partidas es a la vista y las otras cuatro son ciegas. EL plan de pagos está basado en un bonus póker. La jugada se desarrolla en dos fases o manos.

Apuestas.

Las apuestas en fichas o puntos son discretas de 20 en 20 fichas en cada uno de los mazos, es decir, cada vez que se pulsa el botón APUESTA, se añaden 20 fichas a una de las barajas, en orden. Esto implica que podemos tener las barajas con uno o dos tipos de apuestas distintas.

Las apuestas posibles serán por tanto:

FICHAS	1 BARAJA	2 BARAJAS	3 BARAJAS	4 BARAJAS	5 BARAJAS
20	20				
40	20	20			
60	20	20	20		
80	20	20	20	20	
100	20	20	20	20	20
120	40	20	20	20	20
140	40	40	20	20	20
160	40	40	40	20	20
180	40	40	40	40	20
200	40	40	40	40	40
220	60	40	40	40	40
ETC..					
500	100	100	100	100	100

El botón de apuesta en pantalla en la zona de botonera para el juego, será doble con flechas de subir y bajar la apuesta para facilitar el ajuste de la apuesta deseada.

Los diferentes premios para cada combinación para estas apuestas se representan en la pantalla superior mediante una o dos columnas. Según la tabla anterior en cada jugada, podemos tener un solo tipo de apuesta o dos tipos de apuestas en las diferentes baraja, esta eventualidad, se debe reflejar en el plan de pagos, de forma que dinámicamente se ajusten una o dos columnas y las cantidades correspondientes para cada uno de los premios.



**Elección del fondo.**

EL jugador puede elegir el fondo del tapete entre varios tonos que permitan la buena visibilidad de las cartas.

**Descripción del juego.**

En la primera mano se reparten 5 cartas que inicialmente están boca abajo en la baraja principal. La máquina hace una retención automática reteniendo los premios y parejas de forma automática. No obstante el jugador puede cambiar la retención de cartas a su conveniencia. Las cartas retenidas quedan marcadas en el tapete. La retención se realiza sobre la pantalla táctil tocando sobre la carta deseada. La retención así fijada, se extiende al resto de barajas que hasta ahora mostraban en envés de las cartas, de forma que la misma carta retenida en la baraja principal aparecerá en cada una de las otras barajas, esto significa que cualquier combinación de premio en la primera mano retenida, se extiende al resto de barajas.

Pulsando JUEGUE se inicia la segunda mano. Las cartas retenidas se mantienen y las desechadas son cambiadas por la máquina, con nuevas cartas de los mazos en cada una de las barajas, comenzando por la baraja principal y siguiendo secuencialmente con el resto de barajas.

Por último si se ha conseguido alguna combinación ganadora esta se marca sobre cada una de las barajas premiadas además de sobre el plan de pagos desplegado en la pantalla superior, y se pasa al pago del premio.

**Modo turbo**

Activando el botón correspondiente en pantalla, la máquina realizará jugadas consecutivas en modo automático, mientras se disponga de suficientes fichas para cubrir la apuesta actual, o hasta que se dé opción al doble o nada.



TODOS LOS PREMIOS EXPRESADOS EN FICHAS

ESCALERA REAL	00	25000
ESCALERA DE COLOR	00	5000
PÓKER DE ASES	00	8000
PÓKER 2, 3, 4	00	4000
PÓKER 5-K	00	2500
FULL	0	700
COLOR	0	500
ESCALERA	0	400
TRÍO	0	300
DOBLE PAREJA	0	200
PAREJA DE FIGURAS	0	100

STA 60 APUESTA 100

**5 DECK POKER**

6 8 8 2 10

100

6 8 8 9 6

200

100

DOBLE PAREJA

10 8 8 5 A

100

4 8 8 K 7

100

J

8

8

3

J

200

100

DOBLE PAREJA

IGUALAR APUESTA

CAMBIO DE JUEGO

CRÉDITO 0,20€

RESERVA 0,00€

APUESTA 0,20€

FICHAS 19<sup>33</sup>

BANCO 28,00€

PREMIO 400

TURBO

APUESTA 500

JUEGUE







Bonus:

TODOS LOS PREMIOS EXPRESADOS EN FICHAS

	APUESTA 20	APUESTA 40
ESCALERA REAL	5 000	10 000
ESCALERA DE COLOR	1 000	2 000
PÓKER DE ASES	1 600	3 200
PÓKER 2, 3, 4	800	1 600
PÓKER 5-K	500	1 000
FULL	140	280
COLOR	100	200
ESCALERA	80	160
<b>TRÍO</b>	<b>60</b>	<b>120</b>
DOBLE PAREJA	40	80
PAREJA DE FIGURAS	20	40

**5 DECK POKER**

SI LA CARTA ELEGIDA ES MAYOR QUE LA BANCA GANA EL JUGADOR. EL AS ES LA MAYOR, EL DOS ES LA MENOR. SI LAS 4 CARTAS MOSTRADAS SON ASSES GANA EL BONO ESPECIAL.

**HA GANADO: 3<sub>60</sub>**      **GANARÁ: 7<sub>20</sub>**  
**O CON 4 ASSES: 360<sub>00</sub>**

**BANCA**      **JUGADOR**

**IGUALAR APUESTA**

CAMBIO DE JUEGO      CRÉDITO 0,00€      FICHAS 17<sub>13</sub>      SEALevel      TURBO      APUESTA 120      JUEGUE

JUEGUE      RESERVA 0,00€      APUESTA 0,20      BANCO 0,00€      PREMIO 360      ?

INSERTE CRÉDITOS

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



### 2.4.3. Juegos de tapete

#### 2.4.3.1. Roulette Royale

Simula el juego de ruleta.

##### Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran el tapete donde el usuario podrá interactuar para realizar sus apuestas.

Suponiendo que ya dispone de las fichas suficientes para comenzar la partida, el usuario puede pulsar el botón "JUEGUE FICHAS" para iniciar la partida, o bien, usar el botón "AUTO", para que sea el terminal el que lance de manera automática las siguientes partidas.

Para facilitar las apuestas, se dispone de fichas (CHIPS) de diferentes valores para realizar las posturas sobre el tapete de juego. El valor de estas fichas base de apuestas, está expresado en fichas, y sus valores son: 1, 2, 5, 10, 20, 50, 100, 200, 500, 1000 y 2000, que se corresponden con su valor fichas.

Una vez elegido el "chip" irá situando sus apuestas en el tapete mediante la pantalla táctil y se irán descontando los chips apostados de su contador de fichas. Por cada sucesiva pulsación en una zona de apuestas, se pasa a dibujar el chip de valor inmediatamente superior si el límite de apuesta así lo permite.

Una vez hecho esto, se mostrará una simulación en video de la ruleta en la pantalla superior, que nos dará el número que ha salido en la jugada correspondiente. Las fichas obtenidas se marcarán sobre el tapete y se añadirán al marcador de fichas.

El juego es la tradicional ruleta americana, donde se establecen unas fases del juego. Una primera fase o "hagan sus apuestas", permiten a los jugadores que dispongan de fichas definir sus apuestas sobre el tapete. Una segunda fase o "no va más", durante la cual no se pueden modificar las apuestas del tapete y, por último, el resumen de la partida, donde se muestra el número ganador y se asignan las fichas.

##### Apuestas.

Las apuestas que se pueden realizar son:

##### APUESTAS EXTERNAS.

- Rojo o negro: Apuesta a dieciocho números a que el número ganador será rojo o negro. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el interior de la casilla rojo o negro.
- Par o impar: Apuesta a dieciocho números a que el número ganador será par o impar. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el interior de la casilla par o impar.
- Falta o pasa: Apuesta a dieciocho números a que el número ganador estará comprendido entre el 1 y el 18 o entre el 19 y el 36. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el interior de la casilla falta o pasa.
- Columnas: Apuesta a doce números contenidos en cualquiera de las tres columnas del tapete. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el interior de la casilla de la columna elegida.





- Docenas: Apuesta a doce números contenidos en cualquiera de las tres docenas del tapete. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el interior de la casilla de la docena elegida.

#### APUESTAS INTERNAS.

- Pleno: Apuesta a un solo número incluido el cero. Para efectuar la apuesta hay que pulsar sobre el número.

- Cero y vecinos: Apuesta a tres números entre los que está el cero. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el vértice que une los tres números.

- Línea: Apuesta a tres números en línea. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el borde exterior de cada línea.

- Cuadro: Apuesta a cuatro números adyacentes que forman un cuadro. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el centro del cuadro.

- Existe un cuadro “especial”, el formado por los cuatro primeros números [0, 1, 2, 3] cuya apuesta se realiza en el borde exterior del tapete en la intersección del cero con el tres.

- Seisena: Apuesta a seis números que conforman dos líneas. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el centro de las dos líneas.

#### Plan de pagos

	Monto de participación	1	2	5	10	20	50	100	200	500
<b>Participación a PLENO</b>	<b>x36</b>	36	72	180	360	720	1.800	3.600	7.200	18.000
<b>Participación a PAREJA</b>	<b>x18</b>	18	36	90	180	360	900	1.800	3.600	9.000
<b>Participación a TERNA (O TRÍO)</b>	<b>x12</b>	12	24	60	120	240	600	1.200	2.400	6.000
<b>Participación a CUADRO (O CUATRO PRIMEROS NÚMEROS)</b>	<b>x9</b>	9	18	45	90	180	450	900	1.800	4.500
<b>Participación a SEISENA</b>	<b>x6</b>	6	12	30	60	120	300	600	1.200	3.000
<b>Participación a DOCENA y/o COLUMNA</b>	<b>x3</b>	3	6	15	30	60	150	300	600	1.500
<b>Participación a ROJO, NEGRO, IMPAR, PAR, FALTA y/o PASA</b>	<b>x2</b>	2	4	10	20	40	100	200	400	1.000

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco









### 2.4.3.2. Winning Arch

El tapete representa un arco de herradura donde se distribuyen los números y las diferentes posturas del juego.

Para facilitar las apuestas, se dispone de fichas (CHIPS) de apuesta base, de diferentes valores para realizar las posturas sobre el tapete de juego. El valor de estas fichas base de apuestas, está expresado en fichas, y sus valores son: 10, 20, 50, 100, 200 y 500.

El jugador una vez dispone de fichas, puede iniciar el juego.

Este consiste en un juego de apuestas sobre un tapete, donde el dispositivo de sorteo con tres bombos realiza lanzamientos de tres dados para determinar el resultado de las jugadas.

Las apuestas son discretas estableciéndose unos límites superior e inferior para cada una de las zonas de apuestas. Por ello el jugador deberá elegir uno de los posibles "CHIPS" (ficha de apuesta base) que muestra la máquina, y que denota la cantidad de fichas que apostará en cada apuesta unitaria que realice, siempre en los límites establecidos por el juego.

Una vez elegido el "CHIP" irá situando sus apuestas en el tapete mediante la pantalla táctil y se irán descontando las fichas apostadas del contador correspondiente. Con una pulsación en cualquiera de las zonas de apuestas del tapete se dibujará una ficha del valor del "CHIP" de referencia o bien si el valor es inferior al mínimo exigido para ese tipo de apuesta, se dibujará una ficha con el menor valor posible. De igual forma si el CHIP de referencia es mayor al valor máximo de apuesta en esa zona, se dibujará la mayor apuesta posible. Por cada una de las sucesivas pulsaciones en una zona de apuestas, se pasa a dibujar el chip de valor inmediatamente superior si el límite de apuesta así lo permite.

Una vez que el jugador ha establecido sus apuestas sobre el tapete, puede iniciar la jugada, para ello debe lanzar el dispositivo de sorteo para la extracción de los tres números que conformarán el resultado del sorteo, mediante el botón GIRAR BOMBO/JUEGUE del panel de botones, o bien con el botón LANZAR DADOS en pantalla. Durante el sorteo no se pueden modificar las apuestas del tapete.

El dispositivo de sorteo, comienza la secuencia de sorteo con el volteo de los tres bombos con dados a la vez. Una vez dadas las vueltas necesarias, los bombos se detienen, y los dados caen a sus alojamientos mostrando una de las caras a los jugadores, siendo este el resultado del sorteo.

Una vez los dados quedan visibles al jugador con el resultado del sorteo y este aparece en la zona de pantalla reservada al efecto, se realiza el pago del premio en fichas, si lo hubiere, sobre el contador correspondiente.

El plan de pagos de WIN ARCH será discreto, dado que las apuestas también lo son.

Las posturas o modalidades de apuesta que se pueden realizar sobre el tapete son:

**SOBRE LA SUMA DE LOS DADOS.** Estas posturas son sobre el resultado de la suma de los tres dados. Además al número SUMA aparte de sus propiedades matemáticas con es ser par o impar o número primo, se le dota de color (rojo, negro) o forma (diamante o camafeo).

#### AL PLENO:

Se apuesta a que la suma de los dados arrojará un valor determinado, entre 3 y 18. El pago al pleno depende del valor seleccionado y se expresa en la tabla de pagos, oscilando entre 7,5 y 204 veces la apuesta.



#### **BASES:**

Se apuesta a que el resultado de la suma de los dados será 3, 4, 17 o 18, que corresponde con las casillas bases del arco. El pago es de 25 veces la apuesta.

#### **CLAVES:**

Se apuesta a que la suma de los tres dados es 10 o 11. EL pago es de 3,6 veces la apuesta.

#### **PRIMOS:**

La apuesta es a que la suma de los dados resulta un número primo, esto es: 3, 5, 7, 11, 13, o 17. El pago es de 2,8 veces la apuesta.

#### **FIGURAS:**

Se apuesta a que el resultado de la suma de los tres dados, es alguno de los números marcados bien con diamante o bien con camafeo. Los números 10 y 11 carecen de figura. Se paga 2,5 veces la apuesta.

#### **PAR/IMPAR:**

Postura a que el resultado de la suma de los dados es un número par o impar. Esta postura no pagara en caso de obtener un triple. El pago es de 1,9 veces la apuesta.

#### **ROJO/NEGRO:**

Se apuesta a que la suma de los tres dados sea un número marcado como rojo o negro. Los números 10, y 11 no tienen color. EL pago es de 2,5 veces la apuesta.

#### **BAJO:**

Cuando la suma de los dados da un número comprendido entre 4 y 9. EL pago es de 2,5 veces la apuesta.

#### **ALTO:**

Similar a la anterior para las sumas comprendidas entre 12 y 17. El pago es idéntico al anterior.

#### **SOBRE LAS CARAS DE LOS DADOS.**

Estas posturas son sobre la repetición de las caras de los dados en un sorteo.

**TRIPLE 2:** Cuando los tres dados muestra la cara 2. La suma no se contara como PAR/IMPAR

**TRIPLE 3:** Idem la cara 3

**TRIPLE 4:** Idem la cara 4

**TRIPLE 5:** Idem la cara 5. En estas tres últimas posturas, el pago es de 204 veces la apuesta.

**ANY TRIPLE.** Cuando los tres dados muestran la misma cara. El premio correspondiente es de 34 veces la apuesta.

**CONSECUTIVOS:** Cuando los tres dados muestren valores sucesivos. El pago es de 8,5 veces la apuesta.







### 2.4.3.3. Sic Bo

Simula el juego tradicional oriental con tres dados.

#### Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran el tapete donde el usuario podrá interactuar para realizar sus apuestas.

Las apuestas son discretas según el valor de una ficha base que elige el jugador.

El jugador podrá elegir una apuesta por partida en cualquier rango de valores comprendido entre una apuesta mínima y una apuesta máxima en todo el tapete.

Para facilitar las apuestas, se dispone de fichas (CHIPS) de diferentes valores para realizar las posturas sobre el tapete de juego. El valor de estas fichas base de apuestas, está expresado en fichas, y sus valores son: 1, 2, 5, 10, 20, 50, 100, 200, 500, 1000 y 2000, que se corresponden con su valor fichas.

Una vez elegido el "chip" irá situando sus apuestas en el tapete mediante la pantalla táctil y se irán descontando los chips apostadas de su contador de fichas. Por cada sucesiva pulsación en una zona de apuestas, se pasa a dibujar el chip de valor inmediatamente superior si el límite de apuesta así lo permite.

En el juego de SIC BO se establecen unas fases del juego. Una primera fase o HAGAN SUS APUESTAS, permite a los jugadores definir sus apuestas sobre el tapete, una segunda fase o SORTEO durante la cual no se pueden modificar las apuestas del tapete y se procede al lanzamiento de los dados virtuales. Y por último RESUMEN del juego donde se muestran los números ganadores y se realiza el pago.

El sorteo lo lanza el jugador mediante el botón JUEGUE FICHAS en el panel de botones, o el botón LANZAR DADOS en la pantalla táctil.

El terminal lanza la simulación en video del sorteo de tres dados en la pantalla superior, que nos dará la combinación ganadora. Las fichas obtenidas se marcarán sobre el tapete y se añadirán al marcador de fichas.

#### Apuestas.

Las apuestas que se pueden realizar son:

#### APUESTAS A TRES DADOS

**TRIPLE:** Apuesta al triple de un número, esto es, apuesta a que los tres dados mostrarán el número elegido. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el interior de la casilla con los tres dados del número deseado.

**ANY TRIPLE:** Apuesta a cualquiera de los triples posibles. Apuesta a que los tres dados mostrarán el mismo número, no importa cual. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el interior de la casilla "any triple".



**A LA SUMA:** Apuesta a que la suma de los tres dados, arrojará el valor elegido. Se podrá elegir los sumandos del 4 al 17, quedando excluidos de esta modalidad de apuesta los valores 3 y 18. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el interior de la casilla con el número de la suma deseada.

**ALTO/BAJO:** Apuesta a que la suma de los tres dados estará comprendida entre 11 y 17 o entre 4 y 10 respectivamente. En ambos tipos de postura, los valores de la suma de los dados 3 y 18 son siempre perdedores. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el interior de la casilla ALTO o BAJO.

## APUESTAS A DOS DADOS

**DOBLE:** Apuesta al doble de un número, esto es, apuesta a que al menos dos de los tres dados mostrarán el número elegido. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el interior de la casilla con los dos dados del número deseado.

**DOS DADOS:** Apuesta a que al menos dos dados muestren dos números específicos y siempre distintos. Para efectuar la apuesta hay que pulsar sobre la casilla con la pareja de números elegidos.

## APUESTAS A UN DADO

Apuesta a que al menos uno de los tres dados mostrará el número elegido. Ahora bien, el pago será distinto dependiendo de si el número elegido aparece en uno, dos o los tres dados. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en la casilla con el literal del número elegido.

## PLAN DE PAGOS.

El plan de pagos se expresa en fichas por ficha apostada sobre cada una de las diferentes posturas en el tapete de juego.

Expresado en veces la apuesta el plan de pagos será como sigue:

APUESTA POR POSTURA	1 FICHA
TRIPLE	181
CUALQUIER TRIPLE	31
SUMA 4 ó 17	61
SUMA 5 ó 16	31
SUMA 6 ó 15	18
SUMA 7 ó 14	13
SUMA 8 ó 13	9
SUMA 9,10,11, ó 12	7
DOBLE	11
DOS DADOS	6
UN DADO en triple	4
UN DADO en doble	3
UN DADO	2
ALTO/BAJO	2







**Últimas**

<b>BAJO</b> incluye los números <b>4-10</b> <b>1:1</b> Pierde con cualquier triple	<b>CADA DOBLE</b> 10:1 Doble uno Doble dos Doble tres	<b>TRIPLE</b> 180:1 Triple tres Triple cuatro Triple cinco Triple seis	<b>30:1</b> <b>CUALQUIER TRIPLE</b>	<b>TRIPLE</b> 180:1 Triple tres Triple cuatro Triple cinco Triple seis	<b>CADA DOBLE</b> 10:1 Doble cuatro Doble cinco Doble seis	<b>ALTO</b> incluye los números <b>11-17</b> <b>1:1</b> Pierde con cualquier triple
--	---	---	--	---	--	---

4 60:1	5 30:1	6 17:1	7 12:1	8 8:1	9 6:1	10 6:1	11 6:1	12 6:1	13 8:1	14 12:1	15 17:1	16 30:1	17 60:1
-----------	-----------	-----------	-----------	----------	----------	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	------------	------------	------------

**Dos Dados** 5:1

1&2	1&3	1&4	1&5	1&6	2&3	2&4	2&5	2&6	3&4	3&5	3&6	4&5	4&6	5&6
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

**UNO** 1:1 EN UN DADO  
**DOS** 2:1 EN DOS DADOS  
**TRES** 3:1 EN TRES DADOS  
**CUATRO**  
**CINCO**  
**SEIS**

**¡HAGAN JUEGO!**

BORRAR TODAS CANCELAR ÚLTIMA JUGADA FAVORITA ASIGNAR 1 2 5 10 20 50 100 200 500 REPETIR MÁXIMA

CAMBIO DE JUEGO CRÉDITO 0,00€ RESERVA 0,00€ APUESTA 0,20€ INSERTE CRÉDITOS

FICHAS 732 BANCO 0,00€ PREMIO 0 APUESTA 0

AUTO JUEGUE ?





## 2.4.4. Juegos de 5 rodillos

### 2.4.4.1. Golden Dragon

Se trata de un video slot de 5 rodillos.

#### Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran cinco rodillos en vídeo en los que se pueden obtener fichas sobre las cinco líneas, esto es, una sola apuesta ya habilita todas las posibles líneas.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 10, 20, 50, 100, 200 y 500. La apuesta elegida aparece representada en el plan de fichas de la pantalla superior, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

Los premios de línea son de izquierda a derecha sobre la línea de premio. La figura "SCATTER" es válida en cualquier posición de los rodillos.

Tres o más figuras LOGO en cualquier posición de los rodillos dan paso al juego de BONUS.

Los premios de las combinaciones premiadas de cada jugada se marcan una a una según el número de orden de la línea donde se produjo, a la vez que su correspondiente premio se suma al marcador PREMIO.

#### Doble o nada.

En caso de que el jugador así lo desee, todas las fichas se pueden arriesgar a un juego de doble o nada. La manera de proceder es la siguiente: se muestran una carta tapada. El jugador elige si va a ser roja (corazones o diamantes) o negra (trébol o picas); si el color elegido es el de la carta, se doblan las fichas, si no es el mismo color, se pierden. El jugador puede seguir doblando mientras lo desee hasta que llegue al máximo de premio o pierda.





### Juego de bono:

Cuando 3 o más figuras LOGO en cualquier posición de los rodillos, "SCATTER", se activa el juego de Bonus. Aparecerán 24 símbolos activos repartidos por toda la pantalla.

El jugador tocando cualquier símbolo lo descubre apareciendo un premio directo que oculta, y se irá sumando a un contador parcial de premio en pantalla.

El jugador podrá ir descubriendo símbolos hasta que en lugar de un premio aparezca un símbolo especial "Stop" que da por finalizado el juego.

El premio total del juego de Bono será así el monto acumulado hasta el momento. El premio de la jugada de BONO, oscilará entre 30 y 570 veces la apuesta en fichas de la jugada.





Bonus:



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



#### 2.4.4.2. Triple Mask

Se trata de un video slot de 5 rodillos con 10 o 20 líneas dependiendo de las apuestas.

Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran cinco rodillos en vídeo en los que se pueden obtener fichas sobre las líneas activas.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 10, 20, 40, 60, 80, 100, 200 y 500. La apuesta de 10 fichas es a 10 líneas, el resto activan el total de 20 líneas. La apuesta elegida aparece representada en el plan de fichas de la pantalla superior, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

El jugador una vez selecciona la apuesta, puede lanzar la jugada mediante el pulsador JUEGUE. También podrá detener el movimiento de los rodillos con una nueva pulsación.

Los premios de línea son en cualquier posición sobre la línea de premio, a excepción de los premios de cerezas que son de izquierda a derecha en rodillos adyacentes. La figura "SCATTER" es válida en cualquier posición de los rodillos.

Los premios solo son sobre las líneas activas en cada momento.

La configuración "SCATTER" da paso al juego de BONUS y los premios de Bonus de esta se suman a los premios de líneas.

Los premios de las combinaciones premiadas de cada jugada se marcan una a una según el número de orden de la línea donde se produjo, a la vez que su correspondiente premio se suma al marcador PREMIO. Una vez terminado el cómputo del premio de la jugada, se seguirá mostrado el marcado de las combinaciones con premio, en el orden de líneas, hasta que se inicie una nueva partida o bien se cambie de apuesta







### Doble o nada.

En caso de que el jugador así lo desee, todas las fichas se pueden arriesgar a un juego de doble o nada. La manera de proceder es la siguiente: se muestran una carta tapada. El jugador elige si va a ser roja (corazones o diamantes) o negra (trébol o picas); si el color elegido es el de la carta, se doblan las fichas, si no es el mismo color, se pierden. El jugador puede seguir doblando mientras lo desee hasta que llegue al máximo de premio o pierda.



### Juego de Bonus.

Cuando aparecen 3 figuras MÁSCARA en cualquier posición de las visibles de la pantalla "SCATTER", el juego BONUS comienza.

El BONUS consiste en descubrir tres máscaras sobre un panel de 9 posiciones en el menor número de intentos posibles.

Aparecerán 9 cajas activas en la pantalla, que ocultan figuras o motivos temáticos, además de tres máscaras, objetivo del juego.

El jugador tocando cualquier caja descubre su contenido.

Se mostrará una tabla de premios que indica el premio correspondiente al juego de BONUS, según el número de toques o casillas descubiertas. Correspondiendo el premio mayor a solo tres toques.

El premio correspondiente al juego de BONUS, se muestra como resumen al finalizar esta, pasándose a continuación a pagarse el premio de fichas.

El premio de este juego oscila entre 14 y 1000 veces la apuesta en fichas.



**PAYTABLE:**

<b>TRIPLE MASK</b>	5	100.00	<b>A</b>	5	50.00	<b>K</b>	5	25.00
	4	2.00		4	1.00		4	5.00
	3	20		3	18		3	12
<b>Q</b>	5	10.00	<b>SCATTER</b>			<b>J</b>	5	5.00
	4	5.00	<b>3</b>				4	3.00
	3	1.00					3	5.00
<b>G</b>	5	3.00	EN CUALQUIER POSICIÓN DE LOS RODILLOS, ACTIVA EL JUEGO DE BONUS.				5	2.50
	4	2.50					4	2.50
	3	5.00					3	5.00
<b>R</b>	5	2.50	<b>APUESTA</b>					
	4	2.00	<b>10</b>					25
	3	5.00	<b>FICHAS</b>					12

**TODOS LOS PREMIOS SE MUESTRAN EN FICHAS. EL MAL FUNCIONAMIENTO ANULA TODOS LOS PREMIOS Y JUGADAS.**

**REELS:**

- Reel 1: A, K, Q
- Reel 2: A, R, K
- Reel 3: Cherry, TRIPLE MASK, A
- Reel 4: TRIPLE MASK, J, Sun
- Reel 5: G, Sun, G

**CONTROLS:**

- CAMBIO DE JUEGO
- JUEGUE
- CRÉDITO: 0.00€
- RESERVA: 0.00€
- APUESTA: 0.20€
- INSERTE CRÉDITOS
- FICHAS: 684
- BANCO: 0.00€
- PREMIO: 0
- APUESTA: 10
- AUTO
- APUESTA
- JUEGUE





Bonus:

DESCUBRA LAS TRES MASCARAS EN LA MENOR CANTIDAD DE INTENTOS POSIBLES.

TOQUES	FICHAS
3	100 <sup>00</sup>
4	30 <sup>00</sup>
5	10 <sup>00</sup>
6	2 <sup>50</sup>
7	1 <sup>20</sup>
8	1 <sup>00</sup>
9	1 <sup>40</sup>



CAMBIO DE JUEGO CRÉDITO € >>>> INSERTE CRÉDITOS >>>> FICHAS 65<sup>75</sup> ? PREMIO 0 ?  
JUEGUE RESERVA 0,00€ APUESTA € 0,20 >>>> BANCO 0,00€ ? APUESTA 10 ?  
VR A BANCO INSERTE CRÉDITOS

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



### 2.4.4.3. Fresh Cocktail

Se trata de un video slot de 5 rodillos.

Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran cinco rodillos en vídeo en los que se pueden obtener fichas sobre las veinte líneas, esto es, una sola apuesta ya habilita todas las posibles líneas.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 10, 20, 40, 60, 80, 100, 200, 300 y 500. La apuesta elegida aparece representada en el plan de fichas de la pantalla superior, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

Los premios de línea son de izquierda a derecha sobre la línea de premio. La figura "SCATTER" es válida en cualquier posición de los rodillos.

La configuración "3 SCATTER" da paso al juego de BONUS y los premios de Bonus, se suman a los premios de líneas.

Los premios de las combinaciones premiadas de cada jugada se marcan una a una según el número de orden de la línea donde se produjo, a la vez que su correspondiente premio se suma al marcador PREMIO. Una vez terminado el cómputo del premio de la jugada, se seguirá mostrado el marcado de las combinaciones con premio, en el orden de líneas, hasta que se inicie una nueva partida o bien se cambie de apuesta.

**Doble o nada.**

En caso de que el jugador así lo desee, todas las fichas se pueden arriesgar a un juego de doble o nada. La manera de proceder es la siguiente: se muestran una carta tapada. El jugador elige si va a ser roja (corazones o diamantes) o negra (trébol o picas); si el color elegido es el de la carta, se doblan las fichas, si no es el mismo color, se pierden. El jugador puede seguir doblando mientras lo desee hasta que llegue al máximo de premio o pierda.





**Juego de bono:**

“3 SCATTER” da paso al juego de BONUS. Una vez dentro, se muestran tres frutas entre las que el usuario deberá elegir una; al pulsar sobre ella, la fruta se corta, apareciendo el premio que oculta. En ese momento, el jugador tiene la opción de quedarse con el premio obtenido, o bien, elegir otra de la frutas, repitiéndose el proceso hasta que elige la opción de quedarse con el premio o se destapan todas las frutas.

Dentro del juego de BONO se podrá ganar entre 10 y 150 veces la apuesta en fichas.



#### 2.4.4.4. Confidential

Se trata de un video slot de 5 rodillos.

Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran cinco rodillos en vídeo en los que se pueden obtener fichas sobre las veinte líneas, esto es, una sola apuesta ya habilita todas las posibles líneas.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 20, 40, 60, 80, 100, 200, 300 y 500. La apuesta elegida aparece representada en el plan de fichas de la pantalla superior, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

Los premios de línea son de izquierda a derecha sobre la línea de premio. La figura "SCATTER" es válida en cualquier posición de los rodillos.

La configuración "CASHBOX" da paso al juego de BONUS y los premios de Bonus de esta se suman a los premios de líneas.

Los premios de las combinaciones premiadas de cada jugada se marcan una a una según el número de orden de la línea donde se produjo, a la vez que su correspondiente premio se suma al marcador PREMIO.

#### Doble o nada.

En caso de que el jugador así lo desee, todas las fichas se pueden arriesgar a un juego de doble o nada. La manera de proceder es la siguiente: se muestran una carta tapada. El jugador elige si va a ser roja (corazones o diamantes) o negra (trébol o picas); si el color elegido es el de la carta, se doblan las fichas, si no es el mismo color, se pierden. El jugador puede seguir doblando mientras lo desee hasta que llegue al máximo de premio o pierda.





**Juego de bono:**

En la pantalla de juego inferior, aparecerán los siete premios que entran a formar parte del juego de BONUS. La obtención del premio será como sigue:

Aparecen tres sospechosos (personajes) que representan 3 de los premios mostrados en la pantalla, el jugador deberá elegir uno de ellos, una vez hecha la elección se tacharán las cuantías de premios correspondientes a los dos sospechosos descartados. A continuación se muestran otros dos y se vuelve a hacer una elección entre los tres sospechosos que se muestran en pantalla, la elección de uno vuelve a implicar el descarte de dos de los premios que no habían sido descartados por parte del jugador en la elección anterior.

Por tercera vez aparecerán dos sospechosos nuevos entre los que el jugador deberá elegir uno de ellos. La opción que aquí se presenta es elegir uno de los sospechosos y obtener el premio que la máquina otorgue por él o renunciar a hacer la elección y aceptar el premio que la máquina ofrece por rechazar dicha elección.

El premio correspondiente al juego de BONUS, se muestra como resumen al finalizar esta, pasándose a continuación a pagarse el premio de fichas. El premio correspondiente oscilará entre 12 y 200 veces la apuesta en fichas.



#### 2.4.4.5. Troya

Se trata de un video slot de 5 rodillos a 20 líneas.

Las apuestas en fichas o puntos son discretas: 20, 40, 60, 80, 100, 200, 300 y 500.

La apuesta actual se representa en el plan de pagos, además de en la zona de botones de la pantalla inferior.

Cuando se cambia de apuesta, mediante el botón correspondiente en el panel o en pantalla, se marca la primera vez y cuando haya cambio, las líneas en juego. AL pulsar el botón APUESTA se marcan las líneas en juego siempre que se pase de 500 a 20 fichas. EL marcado de las líneas desaparece después de un instante, quedando únicamente los marcadores de líneas activas a ambos lados de los rodillos.

Se muestra en todo momento en el monitor superior, mostrando los premios en fichas correspondientes a la apuesta activa. El texto "PREMIOS EXPRESADOS EN FICHAS" deberá mostrarse junto al plan de pagos. La tipografía usada será en dos tamaños para las cantidades, haciendo los dos últimos dígitos (unidades y decenas) más pequeños que el resto.

También se muestra el plan de pagos en la pantalla inferior, una vez que se pulse al botón que nos da acceso. Este existirá tanto para las máquinas con dos pantallas, cómo las de una pantalla.

Al pulsar sobre una figura, se mostrará el plan de pagos de esa misma.

El jugador una vez selecciona la apuesta, puede lanzar la jugada mediante el pulsador JUEGUE. También podrá detener el movimiento de los rodillos con una nueva pulsación.

Los premios de línea son de izquierda a derecha sobre la línea de premio. La figura "scattered" es válida en cualquier posición de los rodillos.

Cuando se tienen dos figuras "SCATTER" en los rodillos, el cuarto rodillo demorará su parada para hacerlo con "emoción" y un sonido especial.

Los premios solo son sobre las líneas activas en cada momento.

Los premios en diferentes líneas se suman.

La configuración "3 SCATTER" da paso al juego de BONUS y los premios de Bonus, se suman a los premios de líneas.

Los premios de las combinaciones premiadas de cada jugada se marcan una a una según el número de orden de la línea donde se produjo, a la vez que su correspondiente premio se suma al marcador PREMIO. Una vez terminado el cómputo del premio de la jugada, se seguirá mostrado el marcado de las combinaciones con premio, en el orden de líneas, hasta que se inicie una nueva partida o bien se cambie de apuesta.

Efecto de expansión del WILD: Cuando la figura WILD aparece sobre cualquier posición de los rodillos, se expande a las posiciones de todo el rodillo en la ventana, de forma que actúa como comodín desde cualquiera de ellas para combinar configuraciones de premio en todas las líneas activas.

Efecto cambio de figura: Cuando se otorga un premio de 3 o más figuras en cualquiera de las tres líneas horizontales de premio, esto es, las líneas 1,2 o 3, se mostrará en un primer momento una combinación de no premio sobre esa línea, de modo que una vez detenidos los rodillos, una o dos figuras como máxi-



mo, realizarán un “morphig” convirtiéndose en la figura final que da lugar al premio.

Efecto caída de figuras: Cuando aparece una combinación de 3 o más YELMO en línea horizontal en rodillos adyacentes, esto es sobre las líneas 1,2 y 3, las figuras YELMO desaparecen y la pila de figuras superior cae y se dispone así de una nueva distribución de las ventanas de los rodillos.

La jugada con este efecto se analiza en dos fases. Antes del efecto de desaparición de YELMO, se analiza la combinación, y se acumulan los premios correspondientes. Téngase en cuenta que al menos la combinación 3 YELMO a la izquierda tiene premio según el plan de pagos. Una vez completado el cambio de la matriz de iconos, se vuelve a analizar la jugada y se suman los premios correspondientes al análisis inicial.

### Doble o nada.

En caso de que el jugador así lo desee, todas las fichas se pueden arriesgar a un juego de doble o nada. La manera de proceder es la siguiente: se muestran una carta tapada. El jugador elige si va a ser roja (corazones o diamantes) o negra (trébol o picas); si el color elegido es el de la carta, se doblan las fichas, si no es el mismo color, se pierden. El jugador puede seguir doblando mientras lo desee hasta que llegue al máximo de premio o pierda.





 100.00 10.00 1.00	 5.00 2.00 50	<b>APUESTA</b> <b>20</b> FICHAS
 2.00 1.00 40	 1.50 50 20	 1.00 20 10
 7.5 15 5	 50 10 5	

SE EXPANDE A TODO EL RODILLO Y SUSTITUYE A CUALQUIER SÍMBOLO EXCEPTO A .

EN CUALQUIER POSICIÓN DE LOS RODILLOS ACTIVA EL JUEGO DE BONUS.

3 O MÁS FIGURAS EN LÍNEA HORIZONTAL Y EN RODILLOS ADYACENTES, DESAPARECEN PARA DEJAR CAER LA PILA DE ÍCONOS SUPERIOR.

**PREMIOS EXPRESADOS EN FICHAS**

**CAMBIO DE JUEGO**  
**JUEGUE**

**CRÉDITO**  
 0.00€

**RESERVA**  
 0.00€

**APUESTA**  
 0.20

**INSERTE CRÉDITOS**

**FICHAS**  
 20.82

**BANCO**  
 0.00€

**SEALevel**  
 PREMIO 0

**AUTO**

**APUESTA**  
 20

**JUEGUE**

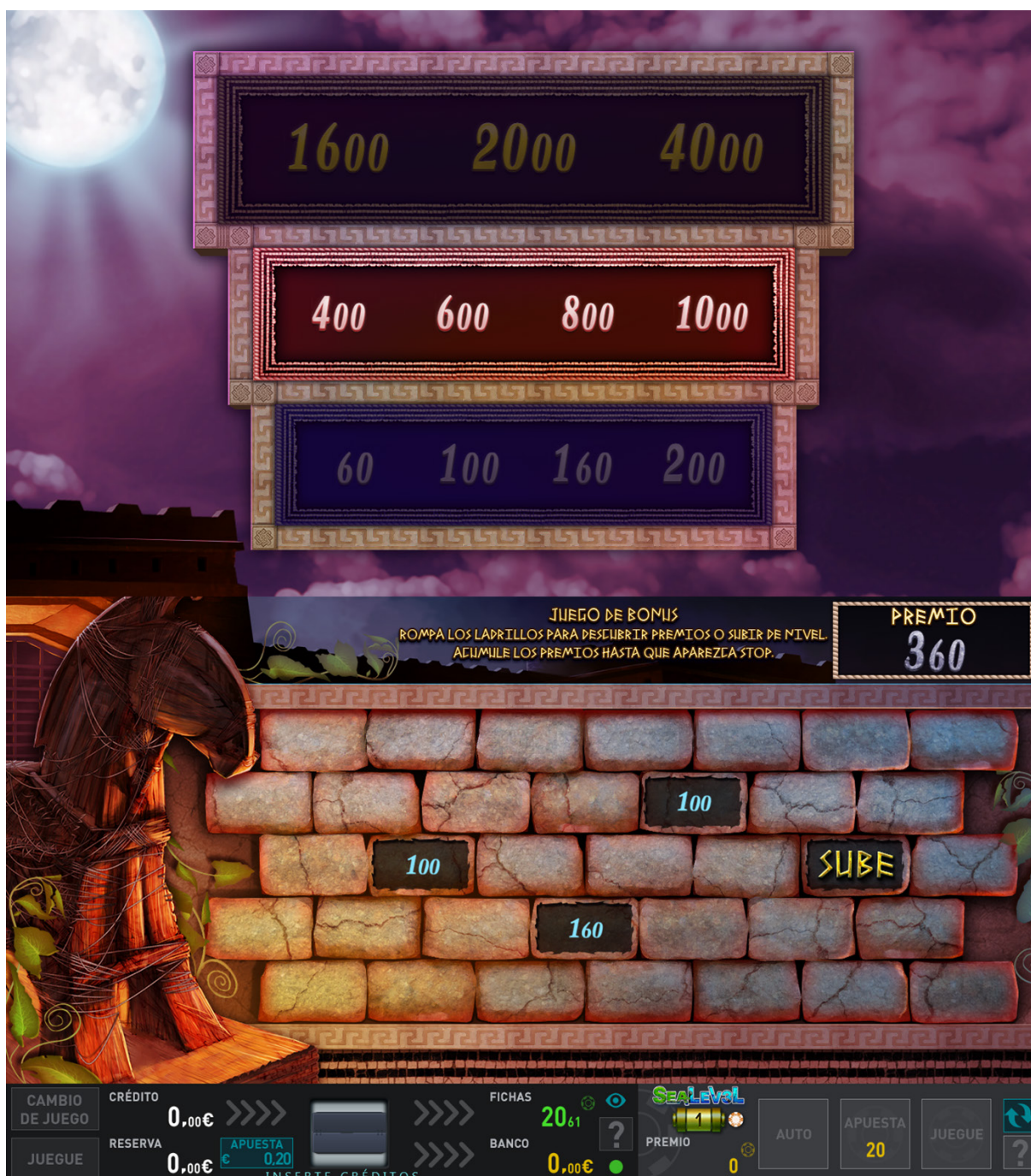
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco







Bonus:



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



#### 2.4.4.6. Eastern Dreams Tiger

Se trata de un video slot de 5 rodillos con 10 o 20 líneas dependiendo de las apuestas.

Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran cinco rodillos en vídeo en los que se pueden obtener fichas sobre las líneas activas.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 10, 20, 40, 60, 80, 100, 200 y 500. La apuesta de 10 fichas es a 10 líneas, el resto activan el total de 20 líneas. La apuesta elegida aparece representada en el plan de fichas de la pantalla superior, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

El jugador una vez selecciona la apuesta, puede lanzar la jugada mediante el pulsador JUEGUE. También podrá detener el movimiento de los rodillos con una nueva pulsación.

La figura "LOGO" sustituye a cualquier símbolo, excepto a la figura "WILD".

Los premios de línea son en cualquier posición sobre la línea de premio. La figura "SCATTER" es válida en cualquier posición de los rodillos.

Los premios solo son sobre las líneas activas en cada momento.

La configuración "SCATTER" da paso al juego de BONUS y los premios de BONUS de esta se suman a los premios de líneas.

Los premios de las combinaciones premiadas de cada jugada se marcan una a una según el número de orden de la línea donde se produjo, a la vez que su correspondiente premio se suma al marcador PREMIO. Una vez terminado el cómputo del premio de la jugada, se seguirá mostrado el marcado de las combinaciones con premio, en el orden de líneas, hasta que se inicie una nueva partida o bien se cambie de apuesta.





### Doble o nada.

En caso de que el jugador así lo desee, todas las fichas se pueden arriesgar a un juego de doble o nada. La manera de proceder es la siguiente: se muestran una carta tapada. El jugador elige si va a ser roja (corazones o diamantes) o negra (trébol o picas); si el color elegido es el de la carta, se doblan las fichas, si no es el mismo color, se pierden. El jugador puede seguir doblando mientras lo desee hasta que llegue al máximo de premio o pierda.



### Juego de Bonus.

Cuando aparecen 5 figuras PRINCESA en cualquier posición de los rodillos "SCATTER", el juego BONUS comienza.

El BONUS consiste en 10 jugadas gratis, donde los premios se multiplican por un factor a determinar en el inicio del juego.

Aparecerán 6 cajas activas en la pantalla, que ocultan otras tantas cifras o multiplicadores.

El jugador tocando cualquier símbolo lo descubre apareciendo el multiplicador asignado. El resto de los multiplicadores se mostrarán velados, sobre las cinco cajas restantes.

A continuación se sucederán 10 jugadas gratis. Un marcador irá mostrando las jugadas restantes.

Los premios obtenidos según el plan de pagos mostrado en la pantalla superior, se multiplican por el factor seleccionado que está presente en la pantalla durante todos los juegos libres. Este factor puede ser x2; x3 o x5.

El total de los premios acumulados en la secuencia de juegos libres, se muestra como resumen al finalizar esta, pasándose a continuación a pagarse el premio de fichas.

El premio total del juego de BONO varía entre 14 y 1000 veces la apuesta en fichas.





**SUSTITUYE**  
CUALQUIER FIGURA  
EXCEPTO A 

5 100,00  
4 20,00

**SE INICIA LA SESIÓN DE JUEGOS LIBRES CON 5 PRINCESAS EN CUALQUIER POSICIÓN DE LOS RODILLOS**

**PREMIOS EXPRESADOS EN FICHAS**  
**APUESTA 40 FICHAS**

PREMIOS DE LÍNEA: PAGA EN CUALQUIER POSICIÓN DE LA LÍNEA DE PREMIO HABILITADA

	5 10,00 4 2,00 3 20		5 8,00 4 2,00 3 20		5 6,00 4 1,00 3 10
	5 6,00 4 1,00 3 10		5 5,00 4 50 3 10		5 5,00 4 50 3 10
	5 4,00 4 40 3 10		5 4,00 4 40 3 10		5 4,00 4 30 3 4

**CAMBIO DE JUEGO** **CRÉDITO** 0,00€ **FICHAS** 49,13 **PREMIO** 0

**JUEQUE** **RESERVA** 0,00€ **APUESTA** 0,20 **BANCO** 0,00€ **APUESTA** 40

**INSERTE CRÉDITOS**

**AUTO** **APUESTA** **JUEQUE**

5 10 15 20 25 30 35 40 45 50

5 10 15 20 25 30 35 40 45 50

5 10 15 20 25 30 35 40 45 50

5 10 15 20 25 30 35 40 45 50

5 10 15 20 25 30 35 40 45 50

5 10 15 20 25 30 35 40 45 50







#### 2.4.4.7. Eastern Dreams Horse

Se trata de un video slot de 5 rodillos con 25 líneas.

Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran cinco rodillos en vídeo en los que se pueden obtener fichas sobre las líneas activas.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 20, 40, 100, 200, 300 400 y 500. Todas las apuestas activan el total de 25 líneas. La apuesta elegida aparece representada en el plan de fichas de la pantalla superior, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

El jugador una vez selecciona la apuesta, puede lanzar la jugada mediante el pulsador JUEGUE. También podrá detener el movimiento de los rodillos con una nueva pulsación.

Los premios de línea son en cualquier posición sobre la línea de premio. La figura "SCATTER" es válida en cualquier posición de los rodillos.

Los premios solo son sobre las líneas activas en cada momento.

La configuración "SCATTER" da paso al juego de BONUS y los premios de BONUS de esta se suman a los premios de líneas.

Los premios de las combinaciones premiadas de cada jugada se marcan una a una según el número de orden de la línea donde se produjo, a la vez que su correspondiente premio se suma al marcador PREMIO. Una vez terminado el cómputo del premio de la jugada, se seguirá mostrado el marcado de las combinaciones con premio, en el orden de líneas, hasta que se inicie una nueva partida o bien se cambie de apuesta.



### Doble o nada.

En caso de que el jugador así lo desee, todas las fichas se pueden arriesgar a un juego de doble o nada. La manera de proceder es la siguiente: se muestran una carta tapada. El jugador elige si va a ser roja (corazones o diamantes) o negra (trébol o picas); si el color elegido es el de la carta, se doblan las fichas, si no es el mismo color, se pierden. El jugador puede seguir doblando mientras lo desee hasta que llegue al máximo de premio o pierda.



### Juego de Bonus.

Cuando aparecen 5 figuras PRINCESA en cualquier posición de los rodillos "SCATTER", el juego BONUS comienza.

El BONUS consiste en 10 jugadas gratis, donde los premios se multiplican por un factor a determinar en el inicio del juego.

Aparecerán 6 cajas activas en la pantalla, que ocultan otras tantas cifras o multiplicadores.

El jugador tocando cualquier símbolo lo descubre apareciendo el multiplicador asignado. El resto de los multiplicadores se mostrarán velados, sobre las cinco cajas restantes.

A continuación se sucederán 10 jugadas gratis. Un marcador irá mostrando las jugadas restantes.

Los premios obtenidos según el plan de pagos mostrado en la pantalla superior, se multiplican por el factor seleccionado que está presente en la pantalla durante todos los juegos libres. Este factor puede ser x2; x3 o x5.

El total de los premios acumulados en la secuencia de juegos libres, se muestra como resumen al finalizar esta, pasándose a continuación a pagarse el premio de fichas.





El premio total del juego de BONO varía entre 14 y 1000 veces la apuesta en fichas.

**SE INICIA LA SESIÓN DE JUEGOS LIBRES CON 3 O MÁS TALISMANES EN CUALQUIER POSICIÓN DE LOS RODILLOS.**

TODOS LOS PREMIOS EXPRESADOS EN FICHAS

SCATTER	5	4	3
8000	2000	200	

5	4	3
20000	8000	4000

5	4	3
8000	4000	2000

5	4	3
4000	2000	1600

5	4	3
4000	1600	800

5	4	3
2000	1600	800

5	4	3
2000	800	400

5	4	3
1600	400	200

5	4	3
1600	400	80

5	4	3
800	200	40

5	4	3
800	200	40

5	4	3
400	80	40

5	4	3
200	80	40

APUESTA 20 FICHAS

PREMIOS DE LÍNEA: PAGA DE IZQUIERDA A DERECHA EN RODILLOS ADYACENTES DESDE EL PRIMER RODILLO DE LA IZQUIERDA.

CAMBIO DE JUEGO | CRÉDITO 0,00€ | RESERVA 0,00€ | APUESTA 0,20 | FICHAS 20,82 | BANCO 0,00€ | PREMIO 0 | AUTO | APUESTA 20 | JUEGUE

INSERTE CRÉDITOS

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



#### 2.4.4.8. Eastern Dreams Dragon

Se trata de un video slot de 5 rodillos con 20 líneas.

Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran cinco rodillos en vídeo en los que se pueden obtener fichas sobre las líneas activas.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 20, 40, 60, 80, 100, 200 y 500. Todas las apuestas activan el total de 20 líneas. La apuesta elegida aparece representada en el plan de fichas de la pantalla superior, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

El jugador una vez selecciona la apuesta, puede lanzar la jugada mediante el pulsador JUEGUE. También podrá detener el movimiento de los rodillos con una nueva pulsación.

Los premios de línea son en cualquier posición sobre la línea de premio. La figura "SCATTER" es válida en cualquier posición de los rodillos.

Los premios solo son sobre las líneas activas en cada momento.

La configuración "SCATTER" da paso al juego de BONUS y los premios de BONUS de esta se suman a los premios de líneas.

Los premios de las combinaciones premiadas de cada jugada se marcan una a una según el número de orden de la línea donde se produjo, a la vez que su correspondiente premio se suma al marcador PREMIO. Una vez terminado el cómputo del premio de la jugada, se seguirá mostrado el marcado de las combinaciones con premio, en el orden de líneas, hasta que se inicie una nueva partida o bien se cambie de apuesta.







### Doble o nada.

En caso de que el jugador así lo desee, todas las fichas se pueden arriesgar a un juego de doble o nada. La manera de proceder es la siguiente: se muestran una carta tapada. El jugador elige si va a ser roja (corazones o diamantes) o negra (trébol o picas); si el color elegido es el de la carta, se doblan las fichas, si no es el mismo color, se pierden. El jugador puede seguir doblando mientras lo desee hasta que llegue al máximo de premio o pierda.



### Juego de Bonus.

Cuando aparecen 5 figuras PRINCESA en cualquier posición de los rodillos "SCATTER", el juego BONUS comienza.

El BONUS consiste en 10 jugadas gratis, donde los premios se multiplican por un factor a determinar en el inicio del juego.

Aparecerán 6 cajas activas en la pantalla, que ocultan otras tantas cifras o multiplicadores.

El jugador tocando cualquier símbolo lo descubre apareciendo el multiplicador asignado. El resto de los multiplicadores se mostrarán velados, sobre las cinco cajas restantes.

A continuación se sucederán 10 jugadas gratis. Un marcador irá mostrando las jugadas restantes.

En el BONUS, la figura "LOGO" sustituye a cualquier símbolo, excepto a la figura "WILD".

Los premios obtenidos según el plan de pagos mostrado en la pantalla superior, se multiplican por el factor seleccionado que está presente en la pantalla durante todos los juegos libres. Este factor puede ser x2; x3 o x5. El total de los premios acumulados en la secuencia de juegos libres, se muestra como resumen al finalizar esta, pasándose a continuación a pagarse el premio de fichas.



El premio total del juego de BONO varía entre 14 y 1000 veces la apuesta en fichas.



5	200.00
4	20.00



SE INICIA LA SESIÓN DE  
JUEGOS LIBRES  
CON 5 PRINCESAS  
EN CUALQUIER POSICIÓN  
DE LOS RODILLOS



5	10.00
4	2.00
3	30



5	8.00
4	2.00
3	30



5	6.00
4	1.00
3	24



5	6.00
4	1.00
3	24



5	5.00
4	50
3	24



5	5.00
4	50
3	24



5	4.00
4	40
3	24



5	4.00
4	40
3	20



5	2.00
4	30
3	20

**PREMIOS EXPRESADOS EN FICHAS**  
**APUESTA 20 FICHAS**

PREMIOS DE LÍNEA: PAGA EN CUALQUIER POSICIÓN DE LA LÍNEA DE PREMIO HABILITADA















**CAMBIO DE JUEGO**

CRÉDITO 0.00€

RESERVA 0.00€

**JUEGUE**

APUESTA 0.20

INSERTE CRÉDITOS

FICHAS 20.82

BANCO 0.00€

SEALevel

PREMIO 0

AUTO

APUESTA 20

JUEGUE

?

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco





#### 2.4.4.9. Eastern Dreams Koi

Se trata de un video slot de 5 rodillos con 20 líneas.

El plan de pagos y las características de juego, así como el juego de bonus, son idénticos a la variante anteriormente descrita.

Los únicos cambios son en el diseño gráfico, aunque bajo la misma temática y características de juego internas, frecuencias de premios y frecuencias de aparición del juego de Bonus.

##### Doble o nada.


En caso de que el jugador así lo desee, todas las fichas se pueden arriesgar a un juego de doble o nada. La manera de proceder es la siguiente: se muestran una carta tapada. El jugador elige si va a ser roja (corazones o diamantes) o negra (trébol o picas); si el color elegido es el de la carta, se doblan las fichas, si no es el mismo color, se pierden. El jugador puede seguir doblando mientras lo desee hasta que lleve al máximo de premio o pierda.




Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco








5	200.00
4	20.00



SE INICIA LA SESIÓN DE  
JUEGOS LIBRES  
CON 5 PRINCESAS  
EN CUALQUIER POSICIÓN  
DE LOS RODILLOS



5	10.00
4	2.00
3	30

5	8.00
4	2.00
3	30

5	6.00
4	1.00
3	24

5	6.00
4	1.00
3	24

5	5.00
4	50
3	24

5	5.00
4	50
3	24






5	4.00
4	40
3	24


5	4.00
4	40
3	20




5	2.00
4	30
3	20

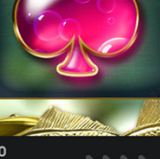
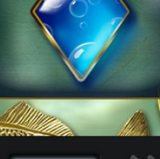
**PREMIOS EXPRESADOS EN FICHAS**  
**APUESTA 20 FICHAS**

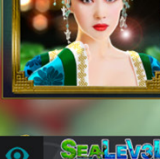
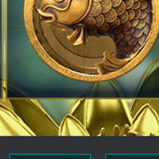
PREMIOS DE LÍNEA: PAGA EN CUALQUIER POSICIÓN DE LA LÍNEA DE PREMIO HABILITADA



**CAMBIO DE JUEGO**


**JUEGUE**

CRÉDITO 0,00€

RESERVA 0,00€

APUESTA 0,20€

INSERTE CRÉDITOS



FICHAS 20<sub>82</sub>

BANCO 0,00€

SEALevel

PREMIO 0

AUTO

APUESTA 20

JUEGUE



#### 2.4.4.10. Juego de Cronos Eagle

Se trata de un video slot de 5 rodillos con 20 líneas.

Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran cinco rodillos y cuatro figuras visibles por rodillo, en vídeo en los que se pueden obtener fichas sobre las líneas activas.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 20, 40, 80, 100, 200 y 500. Todas las apuestas son a 20 líneas. La apuesta elegida aparece representada en el plan de fichas de la pantalla superior, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

El jugador una vez selecciona la apuesta, puede lanzar la jugada mediante el pulsador JUEGUE. También podrá detener el movimiento de los rodillos con una nueva pulsación.

La figura "PERSONAJE" sustituye a cualquier símbolo, excepto a las figuras "BLASÓN" y "RELOJ ARENA".

Todos los premios de línea son de izquierda a derecha en rodillos adyacentes desde el primer rodillo de la izquierda, excepto las figuras de "SCATTER" y bono ("BLASÓN" y "RELOJ ARENA"), que son válidas en cualquier posición de los rodillos.

Los premios solo son sobre las líneas activas en cada momento.

Los premios en diferentes líneas se suman, sólo se pagará el premio mayor por línea.

La configuración "RELOJ ARENA" da paso a los Juegos Libres. Los premios de Juegos Libres se suman a los premios de líneas.

La figura "LOGO" sustituye a cualquier símbolo, excepto a la figura "WILD".

Los premios de línea son en cualquier posición sobre la línea de premio. La figura "SCATTER" es válida en cualquier posición de los rodillos.

Los premios solo son sobre las líneas activas en cada momento.

La configuración "SCATTER" da paso al juego de BONUS y los premios de Bonus de esta se suman a los premios de líneas.

En cada jugada se irán marcando los premios de las combinaciones premiadas a la vez que su premio correspondiente se suma al marcador PREMIO, según el orden de la línea donde se produjo el premio, y seguidas de las combinaciones no correspondientes a línea. Una vez computado el premio de la jugada, se seguirá mostrando por orden el marcado de las combinaciones hasta que se inicie una nueva partida, se cambie de apuesta o comience una tanda de juegos libres.





## Doble o nada.

En caso de que el jugador así lo desee, todas las fichas se pueden arriesgar a un juego de doble o nada. La manera de proceder es la siguiente: se muestran una carta tapada. El jugador elige si va a ser roja (corazones o diamantes) o negra (trébol o picas); si el color elegido es el de la carta, se doblan las fichas, si no es el mismo color, se pierden. El jugador puede seguir doblando mientras lo desee hasta que llegue al máximo de premio o pierda.







## Juego de Bonus. Juegos Libres

Cuando aparecen 3 figuras "RELOJ ARENA" en cualquier posición de las visibles de la pantalla, los juegos libres comienzan.

Inicialmente se dan 15 juegos libres, donde se van sumando los premios.

Un marcador irá mostrando las jugadas restantes. Las jugadas se suceden sin necesidad de intervención del jugador.

Los premios obtenidos según el plan de pagos mostrado en la pantalla superior, se suman.

Si durante las jugadas gratis, aparece una nueva combinación de "RELOJ ARENA" (3 figuras en SCATTER), se sumarán 10 nuevos juegos libres al contador, así hasta un máximo de 9 veces (para un total máximo de 105 Juegos Libres).

El total de los premios acumulados en la secuencia de juegos libres, se muestra como resumen al finalizar esta, pasándose a continuación a pagarse el premio de fichas.

**Paytable:**

5 4 3	THE GAME OF CHRONOS	10000 3000 300	5 4 3	Golden Cup	1500 200 75	5 4 3	Crown	1000 100 50
5 4 3	Golden Key	750 100 40	5 4 3	Diamond Ring	500 100 30	5 4 3	Golden Coin	400 50 30
5 4 3	Red Heart	300 40 20	5 4 3	Red Heart	300 40 20	5 4 3	Red Heart	300 40 20
5 4 3	Blue Diamond	200 40 20	5 4 3	Blue Diamond	200 30 10	5 4 3	Blue Diamond	100 20 10
5 4 3	Blue Diamond	200 40 20	5 4 3	Blue Diamond	200 30 10	5 4 3	Blue Diamond	100 20 10

**SCATTER:** EN LOS 3 PRIMEROS RODILLOS, 80 FICHAS

**APUESTA:** 20 FICHAS

**BONUS:** SUSTITUYE A CUALQUIER FIGURA EXCEPTO A [Symbol] Y [Symbol]

**TODOS LOS PREMIOS SE MUESTRAN EN FICHAS. EL MAL FUNCIONAMIENTO ANULA TODOS LOS PREMIOS Y JUGADAS.**

**Game State:**

- Reel 1: Golden Key, Blue Diamond, Blue Diamond, Blue Diamond, Golden Cup
- Reel 2: Red Heart, Blue Diamond, Blue Diamond, Blue Diamond, Red Heart
- Reel 3: Red Heart, Blue Diamond, Golden Cup, Golden Cup, **BONUS**
- Reel 4: Blue Diamond, Diamond Ring, Blue Diamond, Blue Diamond, Golden Coin
- Reel 5: Red Heart, Golden Cup, Golden Key, Golden Key, Blue Diamond

**Game Controls:**

- CAMBIO DE JUEGO: 0.00€
- CRÉDITO: 0.00€
- RESERVA: 0.00€
- APUESTA: 0.20€
- FICHAS: 2082
- BANCO: 0.00€
- PREMIO: 0
- Seal Level: 1
- AUTO: [Button]
- APUESTA: 20
- JUEGUE: [Button]



#### 2.4.4.11. Juego de Cronos Lion

Se trata de un video slot de 5 rodillos con 20 líneas.

El plan de pagos y las características de juego, así como el juego de bonus, son idénticos a la variante anteriormente descrita del mismo nombre.

Los únicos cambios son en el diseño gráfico, aunque bajo la misma temática y características de juego internas, frecuencias de premios y frecuencias de aparición del juego de Bonus.

##### Doble o nada.

En caso de que el jugador así lo desee, todas las fichas se pueden arriesgar a un juego de doble o nada. La manera de proceder es la siguiente: se muestran una carta tapada. El jugador elige si va a ser roja (corazones o diamantes) o negra (trébol o picas); si el color elegido es el de la carta, se doblan las fichas, si no es el mismo color, se pierden. El jugador puede seguir doblando mientras lo desee hasta que llegue al máximo de premio o pierda.







**THE GAME OF CHRONOS II**

**5 4 3**

**100<sup>00</sup> 30<sup>00</sup> 3<sup>00</sup>**

**5 4 3**

**15<sup>00</sup> 2<sup>00</sup> 75**

**5 4 3**

**10<sup>00</sup> 1<sup>00</sup> 50**

**5 4 3**

**7<sup>50</sup> 1<sup>00</sup> 40**

**5 4 3**

**5<sup>00</sup> 1<sup>00</sup> 30**

**5 4 3**

**4<sup>00</sup> 50 30**

**5 4 3**

**3<sup>00</sup> 40 20**

**5 4 3**

**2<sup>00</sup> 40 20**

**5 4 3**

**2<sup>00</sup> 30 10**

**5 4 3**

**1<sup>00</sup> 20 10**

**5 4 3**

**1<sup>00</sup> 20 10**

**SUSTITUYE A CUALQUIER FIGURA**  
EXCEPTO A Y

**APUESTA**  
**20**  
FICHAS

**SCATTER**  
EN LOS 3 PRIMEROS  
RODILLOS,  
**80**

TODOS LOS PREMIOS SE MUESTRAN EN FICHAS. EL MAL FUNCIONAMIENTO ANULA TODOS LOS PREMIOS Y JUGADAS.

**CRÉDITO** 0,00€ **RESERVA** 0,00€ **APUESTA** € 0,20 **INSERTE CRÉDITOS**

**FICHAS** 19% **BANCO** 0,00€ **PREMIO** 0

**SEALevel** **AUTO** **APUESTA 20** **JUEGUE**





#### 2.4.4.12. Juego de Cronos Raven

Se trata de un video slot de 5 rodillos con 10, 20 o 40 líneas dependiendo de las apuestas.

Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran cinco rodillos y cuatro figuras visibles por rodillo, en vídeo en los que se pueden obtener fichas sobre las líneas activas.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 10, 20, 40, 80, 160, 200, 400 y 600. La apuesta de 10 fichas es a 10 líneas, la apuesta de 20 es 20 líneas y las sucesivas apuestas son sobre el total de 40 líneas. La apuesta elegida aparece representada en el plan de fichas de la pantalla superior, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

El jugador una vez selecciona la apuesta, puede lanzar la jugada mediante el pulsador JUEGUE. También podrá detener el movimiento de los rodillos con una nueva pulsación.

La figura "PERSONAJE" sustituye a cualquier símbolo, excepto a las figuras "BLASÓN" y "RELOJ ARENA".

Todos los premios de línea son de izquierda a derecha en rodillos adyacentes desde el primer rodillo de la izquierda, excepto las figuras de "SCATTER" y bono ("BLASÓN" y "RELOJ ARENA"), que son válidas en cualquier posición de los rodillos.

Los premios solo son sobre las líneas activas en cada momento.

Los premios en diferentes líneas se suman, sólo se pagará el premio mayor por línea.

La configuración "RELOJ ARENA" da paso a los Juegos Libres. Los premios de Juegos Libres se suman a los premios de líneas.

La figura "LOGO" sustituye a cualquier símbolo, excepto a la figura "WILD".

Los premios de línea son en cualquier posición sobre la línea de premio. La figura "SCATTER" es válida en cualquier posición de los rodillos.

Los premios solo son sobre las líneas activas en cada momento.

La configuración "SCATTER" da paso al juego de BONUS y los premios de Bonus de esta se suman a los premios de líneas.

En cada jugada se irán marcando los premios de las combinaciones premiadas a la vez que su premio correspondiente se suma al marcador PREMIO, según el orden de la línea donde se produjo el premio, y seguidas de las combinaciones no correspondientes a línea. Una vez computado el premio de la jugada, se seguirá mostrando por orden el marcado de las combinaciones hasta que se inicie una nueva partida, se cambie de apuesta o comience una tanda de juegos libres.





### Doble o nada.

En caso de que el jugador así lo desee, todas las fichas se pueden arriesgar a un juego de doble o nada. La manera de proceder es la siguiente: se muestran una carta tapada. El jugador elige si va a ser roja (corazones o diamantes) o negra (trébol o picas); si el color elegido es el de la carta, se doblan las fichas, si no es el mismo color, se pierden. El jugador puede seguir doblando mientras lo desee hasta que llegue al máximo de premio o pierda.





## Juego de Bonus. Juegos Libres

Cuando aparecen 3 figuras "RELOJ ARENA" en cualquier posición de las visibles de la pantalla, los juegos libres comienzan.

Inicialmente se dan 15 juegos libres, donde se van sumando los premios.

Un marcador irá mostrando las jugadas restantes. Las jugadas se suceden sin necesidad de intervención del jugador.

Los premios obtenidos según el plan de pagos mostrado en la pantalla superior, se suman.

Si durante las jugadas gratis, aparece una nueva combinación de "RELOJ ARENA" (3 figuras en SCATTER), se sumarán 10 nuevos juegos libres al contador, así hasta un máximo de 9 veces (para un total máximo de 105 Juegos Libres).

El total de los premios acumulados en la secuencia de juegos libres, se muestra como resumen al finalizar esta, pasándose a continuación a pagarse el premio de fichas.



5	1000	5	500	5	500
4	200	4	150	4	150
3	40	3	40	3	40
2	10	2	4	2	4
5	400	5	400	5	400
4	100	4	100	4	50
3	20	3	20	3	20
5	200	5	200	5	200
4	30	4	30	4	20
3	10	3	10	3	10
<b>SCATTER 3</b> CON EN LOS TRES PRIMEROS RODILLOS, SE INICIA LA SESIÓN DE JUEGOS LIBRES.		<b>APUESTA</b> 40 FICHAS		<b>SCATTER</b> EN LOS 3 PRIMEROS RODILLOS, 160	

TODOS LOS PREMIOS SE MUESTRAN EN FICHAS. EL MAL FUNCIONAMIENTO ANULA TODOS LOS PREMIOS Y JUGADAS.



CRÉDITO	0,00€	FICHAS	4813	PREMIO	0
RESERVA	0,00€	BANCO	0,00€	APUESTA	40
CAMBIO DE JUEGO JUEGUE APOSTAR JUEGUE					

INSERTE CRÉDITOS





#### 2.4.4.13. Juego de Cronos Unicorn

Se trata de un video slot de 5 rodillos con 40 líneas.

Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran cinco rodillos y cuatro figuras visibles por rodillo, en vídeo en los que se pueden obtener fichas sobre las líneas activas.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 20, 40, 100, 200, 300, 400 y 500. Todas las apuestas son a 40 líneas. La apuesta elegida aparece representada en el plan de fichas de la pantalla superior, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

El jugador una vez selecciona la apuesta, puede lanzar la jugada mediante el pulsador JUEGUE. También podrá detener el movimiento de los rodillos con una nueva pulsación.

La figura "PERSONAJE" sustituye a cualquier símbolo, excepto a las figuras "BLASÓN" y "RELOJ ARENA".

Todos los premios de línea son de izquierda a derecha en rodillos adyacentes desde el primer rodillo de la izquierda, excepto las figuras de "SCATTER" y bono ("BLASÓN" y "RELOJ ARENA"), que son válidas en cualquier posición de los rodillos.

Los premios solo son sobre las líneas activas en cada momento.

Los premios en diferentes líneas se suman, sólo se pagará el premio mayor por línea.

La configuración "RELOJ ARENA" da paso a los Juegos Libres. Los premios de Juegos Libres se suman a los premios de líneas.

Los premios de línea son en cualquier posición sobre la línea de premio. La figura "SCATTER" es válida en cualquier posición de los rodillos.

Los premios solo son sobre las líneas activas en cada momento.

La configuración "SCATTER" da paso al juego de BONUS y los premios de Bonus de esta se suman a los premios de líneas.

En cada jugada se irán marcando los premios de las combinaciones premiadas a la vez que su premio correspondiente se suma al marcador PREMIO, según el orden de la línea donde se produjo el premio, y seguidas de las combinaciones no correspondientes a línea. Una vez computado el premio de la jugada, se seguirá mostrando por orden el marcado de las combinaciones hasta que se inicie una nueva partida, se cambie de apuesta o comience una tanda de juegos libres.



## Doble o nada.

En caso de que el jugador así lo desee, todas las fichas se pueden arriesgar a un juego de doble o nada. La manera de proceder es la siguiente: se muestran una carta tapada. El jugador elige si va a ser roja (corazones o diamantes) o negra (trébol o picas); si el color elegido es el de la carta, se doblan las fichas, si no es el mismo color, se pierden. El jugador puede seguir doblando mientras lo desee hasta que llegue al máximo de premio o pierda.







## Juego de Bonus. Juegos Libres

Cuando aparecen 3 figuras "RELOJ ARENA" en cualquier posición de las visibles de la pantalla, los juegos libres comienzan.

Inicialmente se dan 15 juegos libres, donde se van sumando los premios.

Un marcador irá mostrando las jugadas restantes. Las jugadas se suceden sin necesidad de intervención del jugador.

Los premios obtenidos según el plan de pagos mostrado en la pantalla superior, se suman.

Si durante las jugadas gratis, aparece una nueva combinación de "RELOJ ARENA" (3 figuras en SCATTER), se sumarán 10 nuevos juegos libres al contador, así hasta un máximo de 9 veces (para un total máximo de 105 Juegos Libres).

El total de los premios acumulados en la secuencia de juegos libres, se muestra como resumen al finalizar esta, pasándose a continuación a pagarse el premio de fichas.

**SCATTER 3 CON BONUS**  
SE INICIA LA SESIÓN DE JUEGOS LIBRES.

**APUESTA 20 FICHAS**

**SCATTER 100**

TODOS LOS PREMIOS SE MUESTRAN EN FICHAS. EL MAL FUNCIONAMIENTO ANULA TODOS LOS PREMIOS Y JUGADAS.

**CAMBIO DE JUEGO** CRÉDITO 0,00€ >>>> FICHAS 20,82 >>>> **Sea Level**  
RESERVA 0,00€ APUESTA 0,20€ BANCO 0,00€ PREMIO 0  
JUEGUE INSERTE CRÉDITOS





#### 2.4.4.14. El Nilo Azul

Se trata de un video slot de 5 rodillos con 5 líneas.

Las apuestas en fichas o puntos son discretas: 20, 40, 60, 80, 100, 200, 300 y 500.

La apuesta actual se representa en el plan de pagos, además de en la zona de botones de la pantalla inferior.

Cuando se cambia de apuesta, mediante el botón correspondiente en el panel o en pantalla, se marca la primera vez y cuando haya cambio, las líneas en juego. Al pulsar el botón APUESTA se marcan las líneas en juego la primera vez. El marcado de las líneas desaparece después de un instante, quedando únicamente los marcadores de líneas activas a ambos lados de los rodillos.

Se muestra en todo momento en el monitor superior, mostrando los premios en fichas correspondientes a la apuesta activa. El texto "PREMIOS EXPRESADOS EN FICHAS" deberá mostrarse junto al plan de pagos. La tipografía usada será en dos tamaños para las cantidades, haciendo los dos últimos dígitos (unidades y decenas) más pequeños que el resto.

También se muestra el plan de pagos en la pantalla inferior, una vez que se pulse al botón que nos da acceso. Este existirá tanto para las máquinas con dos pantallas, cómo las de una pantalla.

Al pulsar sobre una figura, se mostrará el plan de pagos de esa misma.

El jugador una vez selecciona la apuesta, puede lanzar la jugada mediante el pulsador JUEGUE. También podrá detener el movimiento de los rodillos con una nueva pulsación.

Los premios de línea son de izquierda a derecha sobre la línea de premio. La figura "scattered" es válida en cualquier posición de los rodillos.

Cuando se tienen dos figuras "SCATTER" en los rodillos, los restantes rodillos demorarán su parada para hacerlo con "emoción" y un sonido especial.

Los premios solo son sobre las 5 líneas activas.

Los premios en diferentes líneas se suman.

La configuración "3 o más SCATTER" da paso al juego de BONUS y los premios de Bonus, se suman a los premios de líneas.

Los premios de las combinaciones premiadas de cada jugada se marcan una a una según el número de orden de la línea donde se produjo, a la vez que su correspondiente premio se suma al marcador PREMIO. Una vez terminado el cómputo del premio de la jugada, se seguirá mostrado el marcado de las combinaciones con premio, en el orden de líneas, hasta que se inicie una nueva partida o bien se cambie de apuesta.





### Doble o nada.

En caso de que el jugador así lo desee, todas las fichas se pueden arriesgar a un juego de doble o nada. La manera de proceder es la siguiente: se muestran una carta tapada. El jugador elige si va a ser roja (corazones o diamantes) o negra (trébol o picas); si el color elegido es el de la carta, se doblan las fichas, si no es el mismo color, se pierden. El jugador puede seguir doblando mientras lo desee hasta que llegue al máximo de premio o pierda



### Juego del Bonus

Con 3 o más figuras SCATTER en las ventanas de los rodillos se produce el paso a BONUS. Se inicia con la animación de las vocales al texto, EL NILO AZUL, y un cambio de fondo de pantalla para denotar el hecho.

El juego de bonus consiste en 10 partidas gratis, durante las cuales, uno de los símbolos del plan de pagos será elegido para convertirse en un símbolo especial. Antes de iniciar la secuencia de partidas gratis, una animación irá mostrando todos los iconos y la máquina parará sobre uno de ellos. La propiedad que toma el símbolo especial así elegido, durante las jugadas gratis es que cuando aparece sobre cualquier posición de los rodillos, se expande a todas las posiciones del rodillo en cuestión. Dando lugar a multitud de combinaciones de premio sobre las cinco líneas. Además, para los premios de la figura especial se contarán las figuras en cualquier posición de las líneas (no sólo de izquierda a derecha). La figura de scatter NO sustituirá a la figura especial.

Si durante las jugadas gratis, vuelven a aparecer 3 o más figuras scatter en los rodillos, se sumarán 10 nuevos juegos gratis, al contador correspondiente, pasando por la animación del texto "EL NILO AZUL". Sólo se podrán sumar hasta 3 veces más (un máximo de 40 juegos gratis), cualquier combinación de Scatter adicional no sumará más juegos libres.



	5X	10000
	4X	4000
	3X	400
	2X	40

	5X	8000
	4X	1600
	3X	160
	2X	20

	5X	3000
	4X	400
	3X	120
	2X	20

	5X	600
	4X	160
	3X	20

	5X	400
	4X	100
	3X	20

**SCATTER**  
 SE INICIA LA SESIÓN DE JUEGOS GRATIS ESPECIALES CON 3 O MÁS SELLOS EN CUALQUIER POSICIÓN DE LOS RODILLOS.  
 SUBSTITUTE A CUALQUIER FIGURA.

## APUESTA 20 FICHAS

TODOS LOS PREMIOS SE MUESTRAN EN FICHAS. EL MAL FUNCIONAMIENTO ANULA TODOS LOS PREMIOS Y JUGADAS.

**CAMBIO DE JUEGO**

CRÉDITO 0,00€

RESERVA 0,00€

APUESTA € 0,20

INSERTE CRÉDITOS

FICHAS 1834

BANCO 0,00€

SEALevel 1

PREMIO 0

AUTO

APUESTA 20

JUEGUE







Bonus:

**Paytable:**

Symbol	5X	4X	3X	2X
El Nilo Azul	10000	4000	400	40
Scarab	8000	1600	160	20
Urn	3000	400	120	20
A	600	160	20	
K				
Q	400	100	20	
J				
10				
U	4000	400	40	

**SCATTER**  
CON 3 6 MAS SELLOS SE OBTIENEN 10 PARTIDAS GRATIS ESPECIALES EXTRA (LÍMITE DE 30). SUSTITUYE A CUALQUIER FIGURA EXCEPTO AL SÍMBOLO ESPECIAL.

**LAS COMBINACIONES DE SÍMBOLO ESPECIAL SE PAGAN EN CUALQUIER POSICIÓN SOBRE UNA LÍNEA DE PREMIO.**

**APUESTA 20 FICHAS**

TODOS LOS PREMIOS SE MUESTRAN EN FICHAS. EL MAL FUNCIONAMIENTO ANULA TODOS LOS PREMIOS Y JUGADAS.

**Control Panel:**

CAMBIO DE JUEGO	CRÉDITO	FICHAS	SEAL LEVEL	PREMIO	AUTO	APUESTA	JUEGUE
	0,00€	18 <sup>13</sup>		40		20	
JUEGUE	RESERVA 0,00€	APUESTA € 0.20					

INSERTE CRÉDITOS

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



**EL ANILLO AZUL**

5X	10000
4X	4000
3X	400
2X	40

**SCORPION**

5X	8000
4X	1600
3X	160
2X	20

**URNO**

5X	3000
4X	400
3X	120
2X	20

**REYES**

A	5X	600
K	4X	160
K	3X	20

**REYES**

Q	5X	400
J	4X	100
10	3X	20

**SCATTER**  
CON 3 6 MAS SELLOS SE OBTIENEN 10 PARTIDAS GRATIS ESPECIALES EXTRA (LIMITE DE 30). SUSTITUYE A CUALQUIER FIGURA EXCEPTO AL SIMBOLO ESPECIAL.

E	5X	4000
E	4X	400
E	3X	40

LAS COMBINACIONES DE SIMBOLO ESPECIAL SE PAGAN EN CUALQUIER POSICION SOBRE UNA LINEA DE PREMIO.

**9 PARTIDAS GRATUITAS**

**PREMIO ACUMULADO 0**

**APUESTA 20 FICHAS**

TODOS LOS PREMIOS SE MUESTRAN EN FICHAS. EL MAL FUNCIONAMIENTO ANULA TODOS LOS PREMIOS Y JUGADAS.

**CAMBIO DE JUEGO**

CRÉDITO 0,00€

RESERVA 0,00€

**FICHAS** 1813

**BANCO** 0,00€

APUESTA 0,20

**PREMIO** 40

**AUTO**

**APUESTA 20**

**JUEGUE**





#### 2.4.4.15. Chinese New Year

Se trata de un video slot de 5 rodillos.

### Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran cinco rodillos en vídeo en los que se pueden obtener fichas sobre las cinco líneas, esto es, una sola apuesta ya habilita todas las posibles líneas.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 10, 20, 50, 100, 200 y 500. La apuesta elegida aparece representada en el plan de fichas de la pantalla superior, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

Los premios de línea son de izquierda a derecha sobre la línea de premio. La figura "SCATTER" es válida en cualquier posición de los rodillos.

Tres o más figuras LOGO en cualquier posición de los rodillos dan paso al juego de BONUS.

Los premios de las combinaciones premiadas de cada jugada se marcan una a una según el número de orden de la línea donde se produjo, a la vez que su correspondiente premio se suma al marcador PREMIO.

Doble o nada.

En caso de que el jugador así lo desee, todas las fichas se pueden arriesgar a un juego de doble o nada. La manera de proceder es la siguiente: se muestran una carta tapada. El jugador elige si va a ser roja (corazones o diamantes) o negra (trébol o picas); si el color elegido es el de la carta, se doblan las fichas, si no es el mismo color, se pierden. El jugador puede seguir doblando mientras lo desee hasta que lleve al máximo de premio o pierda.





### Juego de bonus:

Cuando 3 o más figuras LOGO en cualquier posición de los rodillos, "SCATTER", se activa el juego de Bonus.

Aparecerán 24 símbolos activos repartidos por toda la pantalla.

El jugador tocando cualquier símbolo lo descubre apareciendo un premio directo que oculta, y se irá sumando a un contador parcial de premio en pantalla.

El jugador podrá ir descubriendo símbolos hasta que en lugar de un premio aparezca un símbolo especial "Stop" que da por finalizado el juego.

El premio total del juego de Bono será así el monto acumulado hasta el momento.

El premio de la jugada de BONO, oscilará entre 30 y 570 veces la apuesta en fichas de la jugada.

**APUESTA** 10

**WILD** 5 5000

**CHINESE NEW YEAR** 3 O MÁS EN CUALQUIER POSICIÓN DE LOS RODILLOS SE ACTIVA EL JUEGO DE BONUS

**WILD** SUSTITUYE A CUALQUIER SÍMBOLO EXCEPTO A **CHINESE NEW YEAR**

<b>A</b>	5 2000 4 250 3 100	<b>K</b>	5 1500 4 200 3 50	<b>Q</b>	5 1000 4 200 3 50	<b>J</b>	5 500 4 150 3 50
	5 500 4 100 3 30		5 400 4 100 3 30		5 400 4 80 3 30		5 250 4 80 3 30 2 10

LOS PREMIOS DE LÍNEAS GANADORAS SON DE IZQUIERDA A DERECHA EN RODILLOS ADYACENTES

**CHINESE NEW YEAR**

5 2 1 3 4

5 2 1 3 4

**CAMBIO DE JUEGO** CRÉDITO 0,00€ RESERVA 0,00€ APUESTA 0,20€

**JUEGUE** FICHAS 1834 BANCO 0,00€

**SEAL LEVEL** PREMIO 0

**AUTO** **APUESTA 10** **JUEGUE**

INSERTE CRÉDITOS



Bonus:

**WILD** 5 5000 **CHINESE NEW YEAR** 10 3 O MÁS EN CUALQUIER POSICIÓN DE LOS RODILLOS SE ACTIVA EL JUEGO DE BONUS

**WILD** SUSTITUYE A CUALQUIER SÍMBOLO EXCEPTO A **CHINESE NEW YEAR**

SÍMBOLO	5	4	3
<b>A</b>	2000	250	100
<b>K</b>	1500	200	50
<b>Q</b>	1000	200	50
<b>J</b>	500	150	50
<b>Dragon</b>	500	100	30
<b>Firecracker</b>	400	100	30
<b>Red Dragon</b>	400	80	30
<b>Red Dragon</b>	250	80	30
<b>Red Dragon</b>	250	30	10

LOS PREMIOS DE LÍNEAS GANADORAS SON DE IZQUIERDA A DERECHA EN RODILLOS ADYACENTES

**TOTAL 170**

**Grid of Symbols:**

Dragon	Firecracker	Dragon	Firecracker	Dragon	Firecracker
Dragon	Firecracker	Dragon	Firecracker	Dragon	Firecracker
Dragon	Firecracker	Dragon	Firecracker	Dragon	Firecracker
Dragon	Firecracker	Dragon	Firecracker	Dragon	Firecracker

**Grid of Numbers:**

20	30	50	50	20	20
----	----	----	----	----	----

**Game Controls:**

CAMBIO DE JUEGO: CRÉDITO 0,00€ >>>> FICHAS 1823 >>>> BANCO 0,00€ >>>> PREMIO 0

JUEGUE: RESERVA 0,00€ APUESTA 0,20€ INSERTE CRÉDITOS

AUTO APUESTA 10 JUEGUE

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco





#### 2.4.4.16. Paper Reels

Se trata de un video slot de 5 rodillos con 10 o 20 líneas dependiendo de las apuestas.

Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran cinco rodillos en vídeo en los que se pueden obtener fichas sobre las líneas activas.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 10, 20, 40, 60, 80, 100, 200 y 500. La apuesta de 10 fichas es a 10 líneas, el resto activan el total de 20 líneas. La apuesta elegida aparece representada en el plan de fichas de la pantalla superior, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

El jugador una vez selecciona la apuesta, puede lanzar la jugada mediante el pulsador JUEGUE. También podrá detener el movimiento de los rodillos con una nueva pulsación.

Los premios de línea son en cualquier posición sobre la línea de premio, a excepción de los premios de cerezas que son de izquierda a derecha en rodillos adyacentes. La figura "SCATTER" es válida en cualquier posición de los rodillos.

Los premios solo son sobre las líneas activas en cada momento.

La configuración "SCATTER" da paso al juego de BONUS y los premios de Bonus de esta se suman a los premios de líneas.

Los premios de las combinaciones premiadas de cada jugada se marcan una a una según el número de orden de la línea donde se produjo, a la vez que su correspondiente premio se suma al marcador PREMIO. Una vez terminado el cómputo del premio de la jugada, se seguirá mostrado el marcado de las combinaciones con premio, en el orden de líneas, hasta que se inicie una nueva partida o bien se cambie de apuesta.

#### Doble o nada.

En caso de que el jugador así lo desee, todas las fichas se pueden arriesgar a un juego de doble o nada.

La manera de proceder es la siguiente: se muestran una carta tapada. El jugador elige si va a ser roja (corazones o diamantes) o negra (trébol o picas); si el color elegido es el de la carta, se doblan las fichas, si no es el mismo color, se pierden. El jugador puede seguir doblando mientras lo desee hasta que llegue al máximo de premio o pierda.







### Juego de Bonus.

Cuando aparecen 3 figuras MÁSCARA en cualquier posición de las visibles de la pantalla "SCATTER", el juego BONUS comienza.

El BONUS consiste en descubrir tres máscaras sobre un panel de 9 posiciones en el menor número de intentos posibles.

Aparecerán 9 cajas activas en la pantalla, que ocultan figuras o motivos temáticos, además de tres máscaras, objetivo del juego.

El jugador tocando cualquier caja descubre su contenido.

Se mostrará una tabla de premios que indica el premio correspondiente al juego de BONUS, según el número de toques o casillas descubiertas. Correspondiendo el premio mayor a solo tres toques.

El premio correspondiente al juego de BONUS, se muestra como resumen al finalizar esta, pasándose a continuación a pagarse el premio de fichas.

El premio de este juego oscila entre 14 y 1000 veces la apuesta en fichas.



#### 2.4.4.17. Sweet Mix

Se trata de un video slot de 5 rodillos.

##### Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran cinco rodillos en vídeo en los que se pueden obtener fichas sobre las diez líneas, esto es, una sola apuesta ya habilita todas las posibles líneas.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 10, 20, 50, 100, 200 y 500. La apuesta elegida aparece representada en el plan de fichas de la pantalla superior, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

El juego consiste en conseguir determinadas configuraciones para obtener fichas. Las fichas se pueden obtener sobre las líneas, estando siempre activas las diez posibles líneas, o sobre "scatters", es decir, figuras repartidas en los rodillos. La obtención de fichas depende de la apuesta seleccionada y se muestran dinámicamente.

Al comenzar el jugador tiene la opción de elegir la apuesta deseada. Suponiendo que ya dispone de las fichas suficientes para comenzar la partida, el usuario puede pulsar el botón "JUEGUE FICHAS" para iniciar la partida, o bien, usar el botón "AUTO", para que sea el terminal el que lance de manera automática las siguientes partidas. Tras esto, los rodillos comenzarán a rodar, marcando de manera automática las fichas obtenidas al finalizar el giro y añadiendo el valor correspondiente al marcador.

##### Doble o nada.

En caso de que el jugador así lo desee, todas las fichas se pueden arriesgar a un juego de doble o nada. La manera de proceder es la siguiente: se muestran una carta tapada. El jugador elige si va a ser roja (corazones o diamantes) o negra (trébol o picas); si el color elegido es el de la carta, se doblan las fichas, si no es el mismo color, se pierden. El jugador puede seguir doblando mientras lo desee hasta que llegue al máximo de premio o pierda.





#### Juego de bonus:

Con tres figuras “LOGO” en cualquier posición de los tres rodillos centrales, se obtiene el juego de bono. Una vez dentro, se presentan seis opciones entre las que el usuario deberá elegir tres; cada opción elegida desvelará un número de juegos libres, que se sumarán a un contador. Eventualmente, alguna de esas selecciones puede ser especial, haciendo que las fichas obtenidas en los juegos libres se multipliquen por cinco o por dos.

Una vez dilucidado cuantas partidas gratis se dan y cuál es el multiplicador a aplicar, se inicia la secuencia de jugadas libres, las fichas obtenidas se van sumando al marcador correspondiente. Si durante los juegos libres aparece de nuevo la configuración de bono, otros diez juegos libres se suman al contador correspondiente, hasta un límite de 50.

En los juegos libres, el multiplicador sorteado se aplica a todos los premios, menos al premio mayor (cinco “WILD”).





**WILD** x5 50.00  
x4 10.00  
x3 2.00  
x2 20

**WILD** SUSTITUYE A CUALQUIER SÍMBOLO, EXCEPTO A **Sweet Mix** Y **SCATTER**

**APUESTA**  
**10**

**Sweet Mix** x5 10.00  
x4 2.00  
x3 30

3 O MÁS EN CUALQUIER POSICIÓN DE LOS RODILLOS CENTRALES ACTIVAN EL JUEGO DE **BONUS**

<p><b>Strawberry</b> x5 10.00 x4 2.00 x3 40</p>	<p><b>Orange</b> x5 7.50 x4 2.00 x3 30</p>	<p><b>Lemon</b> x5 6.00 x4 1.00 x3 30</p>	<p><b>Kiwi</b> x5 5.00 x4 1.00 x3 20</p>
<p><b>Grape</b> x5 3.00 x4 1.00 x3 20</p>	<p><b>Watermelon</b> x5 2.00 x4 1.00 x3 20</p>	<p><b>Purple Fruit</b> x5 1.00 x4 50 x3 10</p>	<p><b>7</b> x5 1.00 x4 30 x3 10</p>
<p><b>7</b> x5 1.00 x4 30 x3 10</p>	<p><b>7</b> x5 1.00 x4 30 x3 10</p>	<p><b>Cherry</b> x5 50 x4 30 x3 10</p>	

TODOS LOS PREMIOS SE MUESTRAN EN FICHAS. EL MAL FUNCIONAMIENTO ANULA PREMIOS Y JUGADAS.

**CAMBIO DE JUEGO**

**JUEGUE**

CRÉDITO 0.00€

RESERVA 0.00€

APUESTA 0.20

INSERTE CRÉDITOS

FICHAS 1834

BANCO 0.00€

SEALevel

PREMIO 0

AUTO

APUESTA 10

JUEGUE





#### 2.4.4.18. Cinema Festival

Se trata de un video slot de 5 rodillos.

##### Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran cinco rodillos en vídeo en los que se pueden obtener fichas sobre las diez líneas, esto es, una sola apuesta ya habilita todas las posibles líneas.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 10, 20, 50, 100, 200 y 500. La apuesta elegida aparece representada en el plan de fichas de la pantalla superior, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

El juego consiste en conseguir determinadas configuraciones para obtener fichas. Las fichas se pueden obtener sobre las líneas, estando siempre activas las diez posibles líneas, o sobre “scatters”, es decir, figuras repartidas en los rodillos. La obtención de fichas depende de la apuesta seleccionada y se muestran dinámicamente.

Al comenzar el jugador tiene la opción de elegir la apuesta deseada. Suponiendo que ya dispone de las fichas suficientes para comenzar la partida, el usuario puede pulsar el botón “JUEGUE FICHAS” para iniciar la partida, o bien, usar el botón “AUTO”, para que sea el terminal el que lance de manera automática las siguientes partidas. Tras esto, los rodillos comenzarán a rodar, marcando de manera automática las fichas obtenidas al finalizar el giro y añadiendo el valor correspondiente al marcador.

##### Doble o nada.

En caso de que el jugador así lo desee, todas las fichas se pueden arriesgar a un juego de doble o nada. La manera de proceder es la siguiente: se muestran una carta tapada. El jugador elige si va a ser roja (corazones o diamantes) o negra (trébol o picas); si el color elegido es el de la carta, se doblan las fichas, si no es el mismo color, se pierden. El jugador puede seguir doblando mientras lo desee hasta que llegue al máximo de premio o pierda.





#### Juego de bonus:

Con tres figuras “LOGO” en cualquier posición de los tres rodillos centrales, se obtiene el juego de bono. Una vez dentro, se presentan seis opciones entre las que el usuario deberá elegir tres; cada opción elegida desvelará un número de juegos libres, que se sumarán a un contador. Eventualmente, alguna de esas selecciones puede ser especial, haciendo que las fichas obtenidas en los juegos libres se multipliquen por cinco o por dos.

Una vez dilucidado cuantas partidas gratis se dan y cuál es el multiplicador a aplicar, se inicia la secuencia de jugadas libres, las fichas obtenidas se van sumando al marcador correspondiente. Si durante los juegos libres aparece de nuevo la configuración de bono, otros diez juegos libres se suman al contador correspondiente, hasta un límite de 50.

En los juegos libres, el multiplicador sorteado se aplica a todos los premios, menos al premio mayor (cinco “WILD”).





**WILD** x5 5000  
x4 1000  
x3 200  
x2 20

**WILD** SUSTITUYE A CUALQUIER SÍMBOLO, EXCEPTO A **CINEMA** Y **SCATTER**

APUESTA  
**10**

**CINEMA FESTIVAL** x5 1000  
x4 200  
x3 50

3 O MÁS EN CUALQUIER POSICIÓN DE LOS RODILLOS CENTRALES ACTIVAN EL JUEGO DE **BONUS**

**TERROR** x5 1000  
x4 200  
x3 40

**COMEDY** x5 750  
x4 200  
x3 50

**MUSICAL** x5 600  
x4 100  
x3 50

**PEPLUM** x5 500  
x4 100  
x3 20

**NOIR** x5 300  
x4 100  
x3 20

**THRILLER** x5 200  
x4 100  
x3 20

**A** x5 100  
x4 50  
x3 10

**K** x5 100  
x4 50  
x3 10

**Q** x5 100  
x4 50  
x3 10

**J** x5 100  
x4 50  
x3 10

**10** x5 50  
x4 30  
x3 10

TODOS LOS PREMIOS SE MUESTRAN EN FICHAS. EL MAL FUNCIONAMIENTO ANULA PREMIOS Y JUGADAS.

**PEPLUM**

**10**

**K**

**CINEMA FESTIVAL**

**Q**

**A**

**A**

**Q**

**SCATTER**

**Q**

**K**

**COMEDY**

**10**

**Q**

**WILD**

CAMBIO DE JUEGO

CRÉDITO 0,00€

RESERVA 0,00€

APUESTA 0,20€

INSERTE CRÉDITOS

FICHAS 2082

BANCO 0,00€

PREMIO 0

AUTO

APUESTA 10

JUEGUE

SEALevel

?



## 2.4.5. Juegos de 3 rodillos

### 2.4.5.1. Fruity Cocktail

#### Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran tres rodillos en vídeo en los que se pagan premios sobre cinco líneas, esto es, una sola apuesta ya habilita todas las posibles líneas de premio.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 10, 20, 50, 100, y 200. La apuesta elegida aparece representada en el plan de pagos de la pantalla superior, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

El juego consiste en obtener tres frutas o figuras iguales en línea, o bien, la combinación de cualquiera de los tres sietes. Los premios son siempre sobre cinco líneas, sumándose en caso de obtener varios dentro de la misma partida. Los premios dependen de la apuesta seleccionada y se muestran dinámicamente en el plan de pagos superior.

Una vez descritas a grandes rasgos las características del juego, pasamos a describir la operatividad del mismo: al comenzar el jugador tiene la opción de elegir la apuesta deseada. Suponiendo que ya dispone de las fichas suficientes para comenzar la partida, el usuario puede pulsar el botón "JUEGUE FICHAS" para iniciar la partida, o bien, usar el botón "AUTO", para que sea el terminal el que lance de manera automática las siguientes partidas. Una vez hecho esto, los rodillos comenzarán a rodar, marcando de manera automática los premios obtenidos al finalizar el giro y añadiendo el valor correspondiente al marcador correspondiente.



**Doble o nada.**

En caso de que el jugador así lo desee, todas las fichas se pueden arriesgar a un juego de doble o nada. La manera de proceder es la siguiente: se muestran una carta tapada. El jugador elige si va a ser roja (corazones o diamantes) o negra (trébol o picas); si el color elegido es el de la carta, se doblan las fichas, si no es el mismo color, se pierden. El jugador puede seguir doblando mientras lo desee hasta que llegue al máximo de premio o pierda.



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco





## Juego de bonus.

Con nueve figuras iguales de las frutas de valor intermedio, se obtiene el juego de bono. Una vez dentro, se muestran tres frutas entre las que el usuario deberá elegir una; al pulsar sobre ella, la fruta se corta, apareciendo el premio que oculta. En ese momento, el jugador tiene la opción de quedarse con el premio obtenido, o bien, elegir otra de las frutas, repitiéndose el proceso hasta que elige la opción de quedarse con el premio o se destapan todas las frutas.

Este juego otorga un premio entre 10 y 150 veces la apuesta en fichas de la jugada.





### 2.4.5.2. On The Air

#### Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran tres rodillos en vídeo colocados en una matriz de tres por tres en los que se pagan premios sobre ocho líneas, esto es, una sola apuesta ya habilita todas las posibles líneas de premio.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 10, 20, 50, 100, 200 Y 500. La apuesta elegida aparece representada en el plan de pagos de la pantalla superior, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

El juego consiste en obtener configuraciones de premio según se muestra en el plan de ganancia. Los premios pueden ser sobre líneas, estando siempre activas las ocho posibles, o sobre SCATTER. Los premios dependen de la apuesta seleccionada y se muestran dinámicamente en el plan de pagos superior. Una vez descritas a grandes rasgos las características del juego, pasamos a describir la operatividad del mismo: al comenzar el jugador tiene la opción de elegir la apuesta deseada. Suponiendo que ya dispone de las fichas suficientes para comenzar la partida, el usuario puede pulsar el botón "JUEGUE FICHAS" para iniciar la partida, o bien, usar el botón "AUTO", para que sea el terminal el que lance de manera automática las siguientes partidas. Una vez hecho esto, los rodillos comenzarán a rodar, marcando de manera automática los premios obtenidos al finalizar el giro y añadiendo el valor correspondiente al marcador.

#### Doble o nada.

En caso de que el jugador así lo desee, todas las fichas se pueden arriesgar a un juego de doble o nada. La manera de proceder es la siguiente: se muestran una carta tapada. El jugador elige si va a ser roja (corazones o diamantes) o negra (trébol o picas); si el color elegido es el de la carta, se doblan las fichas, si no es el mismo color, se pierden. El jugador puede seguir doblando mientras lo desee hasta que llegue al máximo de premio o pierda.





### Juego de bonus.

Cuando en el rodillo central aparece la figura "BONUS", se obtiene el juego de bono. Una vez dentro, se presentan cinco opciones entre las que el usuario podrá destapar una, pudiéndose obtener un premio o la posibilidad de pasar al siguiente nivel. En el primer caso, se termina el juego, pagándose el premio mostrado y en el segundo se accede al siguiente nivel, repitiéndose el mismo proceso. De esta forma se podrá avanzar hasta un máximo de seis niveles con premios cada vez mayores. En este juego se puede obtener un premio entre 2 y 500 veces la apuesta.

### Juegos libres.

Cuando el icono "JUEGOS LIBRES" aparece en el rodillo central, se pasa a una secuencia de jugadas gratis. El fondo de pantalla cambia, se muestra un marcador con el número de juegos gratis y comienzan automáticamente los juegos libres, en los que el premio se irá acumulando en un marcador específico. De manera adicional, cada figura "VINILO" que vaya apareciendo en cualquiera de los rodillos, irá incrementando un contador; el premio final de las jugadas gratis se multiplica por el número de discos de vinilo obtenidos.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco







### 2.4.5.3. Treasure Hunt

#### Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran tres rodillos en vídeo en los que se pagan premios sobre cinco líneas, esto es, una sola apuesta ya habilita todas las posibles líneas de premio.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 10, 20, 50, 100, 200 y 500. La apuesta elegida aparece representada en el plan de pagos junto a los rodillos, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

Los premios son siempre sobre cinco líneas, sumándose en caso de obtener varios dentro de la misma partida. Los premios dependen de la apuesta seleccionada y se muestran dinámicamente en el plan de pagos del monitor superior.

Cuando el jugador dispone de las fichas suficientes para comenzar la partida, el usuario puede pulsar el botón "JUEGUE FICHAS" para iniciar la partida, o bien, usar el botón "AUTO", para que sea el terminal el que lance de manera automática las siguientes partidas. Una vez hecho esto, los rodillos comenzarán a rodar, marcando de manera automática los premios obtenidos al finalizar el giro y añadiendo el valor correspondiente al marcador correspondiente.

Cuando aparecen en cualquier posición de los rodillos las BOLAS DE CAÑÓN, se produce el juego de bonus del disparo de cañones.

Los premios de línea, en este caso, se pasan a un contador PREMIO (WIN) donde se sumará el premio que se obtenga en el juego de bono.

#### Doble o nada.

En caso de que el jugador así lo desee, todas las fichas se pueden arriesgar a un juego de doble o nada. La manera de proceder es la siguiente: se muestran una carta tapada. El jugador elige si va a ser roja (corazones o diamantes) o negra (trébol o picas); si el color elegido es el de la carta, se doblan las fichas, si no es el mismo color, se pierden. El jugador puede seguir doblando mientras lo desee hasta que llegue al máximo de premio o pierda.





### Juego de bono TREA SURE HUNT.

Quando el logo del logotipo (TREA SURE HUNT) aparece en los 3 rodillos en cualquier posición, el logo se situará en la línea del centro y comenzará el juego especial. Para ello se hará un sorteo de cantidades en los marcadores y se quedarán poniendo cantidades aleatorias, mientras se bajan las cortinillas. Cuando las cortinas llegan abajo se le indicará al jugador que tiene que elegir una de las 3 cortinillas. Una vez el jugador elige la que hay que levantar, la cortinilla descubrirá la cantidad de premio en los marcadores de la pantalla. Durante este juego la pantalla superior estará haciendo animaciones de las cantidades que se están sorteando; indicará que se tiene que abrir alguna cortinilla, e indicará el premio que ha sido elegido realizando alguna celebración.

Con este juego se obtienen premios de 3 a 70 veces la apuesta en fichas.





### Juego de Bono de los barcos

En las tiras de rodillos reales, existe la figura de BOLA DE CAÑÓN, si cualquiera de estas figuras aparece en cualquier posición de los rodillos, se hará una animación como si se disparara una bomba de un cañón, al barco que coincide con la posición del rodillo en la pantalla superior. El cañón que realiza el disparo, debe aparecer en la pantalla inferior en la zona del rodillo donde apareció la figura especial (bola de cañón) y el disparo se realiza desde la pantalla inferior a la superior donde corren los barcos, sincronizando la trayectoria del disparo entre las dos pantallas. Cuando la bomba le impacta, el barco quedará hundido indicando el premio que tuviera asociado. Los premios de los barcos no se conocerán hasta que se hunden y serán determinados por las matemáticas en el momento del impacto. El disparo puede también caer en agua y no dar premio alguno.

Se pueden hacer de uno a tres disparos según la configuración de parada de los rodillos. Los premios que se pueden obtener de 2 a 240 veces la apuesta en fichas.



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco





#### 2.4.5.4. Flor de Lotto

##### Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran tres rodillos en vídeo en los que se pagan premios sobre cinco líneas, esto es, una sola apuesta ya habilita todas las posibles líneas de premio.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 10, 20, 50, 100, 200 y 500. La apuesta elegida aparece representada en el plan de pagos junto a los rodillos, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

El juego consiste en obtener tres frutas o figuras iguales en línea, o bien, la combinación de cualquiera de los tres sietes. Los premios son siempre sobre cinco líneas, sumándose en caso de obtener varios dentro de la misma partida. Los premios dependen de la apuesta seleccionada y se muestran dinámicamente en el plan de pagos.

Suponiendo que el jugador ya dispone de las fichas suficientes para comenzar la partida, el usuario puede pulsar el botón "JUEGUE FICHAS" para iniciar la partida, o bien, usar el botón "AUTO", para que sea el terminal el que lance de manera automática las siguientes partidas. Una vez hecho esto, los rodillos comenzarán a rodar, marcando de manera automática los premios obtenidos al finalizar el giro y añadiendo el valor correspondiente al marcador correspondiente.

Las frutas de valor inferior, esto es DRAGÓN; MÁSCARA y ABANICO, pueden aparecer en triadas en cada uno de los tres rodillos.

Con los tres premios inferiores del plan de pagos se tiene la posibilidad de MISTERIO. Cuando la máquina decide un premio básico de 4 veces la apuesta se multiplica por un factor misterio que se sortea sobre el visor superior de PREMIO.

Con tres figuras BONO en línea, se pasa al juego de bono sobre la ruleta de la pantalla superior. Las cantidades de la ruleta dependerán de la apuesta.

Si además de la combinación de BONO en la jugada hay un premio de línea, este se pasa al contador de premio sobre el que se sumarán las cantidades que se van obteniendo en la ruleta.

##### Doble o nada.

En caso de que el jugador así lo desee, todas las fichas se pueden arriesgar a un juego de doble o nada. La manera de proceder es la siguiente: se muestran una carta tapada. El jugador elige si va a ser roja (corazones o diamantes) o negra (trébol o picas); si el color elegido es el de la carta, se doblan las fichas, si no es el mismo color, se pierden. El jugador puede seguir doblando mientras lo desee hasta que llegue al máximo de premio o pierda.





### Juego de bono.

Únicamente se accede al juego de Bonus con tres figuras correspondientes en cualquiera de las líneas de premio.

En el BONUS, se sortea primero el número de giros de ruleta que da el juego. Habrá un mínimo de 3 lanzamientos y un máximo de 9.

A continuación se van haciendo los lanzamientos, y sumando los premios obtenidos sobre el contador de PREMIO. Las flechas de subida y bajada de nivel, no consumen lanzamientos.

Si en la jugada inicial, además de la configuración de 3 BONOS, hay una combinación de premio en otra línea, este premio es el punto de partida en el contador de PREMIO total de este juego.

Si con los sucesivos lanzamientos se consigue llegar al núcleo de la ruleta que representa el premio máximo del plan de pagos actual, se da por terminado el juego y se anulan los lanzamientos restantes.

En este juego se puede obtener premios desde 3 a 490 veces la apuesta en fichas.





## Misterio. Lotería.

Un porcentaje de las veces que se obtiene un premio básico de 4 veces la apuesta, se accede a mejorar este premio mediante un multiplicador que se sortea sobre el visor de PREMIO de la pantalla superior. Se van mostrando los diferentes multiplicadores hasta que el jugador lo para pulsando JUEGUE. El multiplicador mostrado será el que se aplica al premio base para obtener el premio de la jugada. Se pueden obtener multiplicadores entre 2 y 50 veces el premio base. Es decir premios desde 8 a 200 veces la apuesta en fichas.







#### 2.4.5.5. Big Catch

##### Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran tres rodillos en vídeo en los que se pagan premios sobre cinco líneas, esto es, una sola apuesta ya habilita todas las posibles líneas de premio.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 10, 20, 50, 100, 200 y 500. La apuesta elegida aparece representada en el plan de pagos junto a los rodillos, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

Los premios son siempre sobre cinco líneas, sumándose en caso de obtener varios dentro de la misma partida. Los premios dependen de la apuesta seleccionada y se muestran dinámicamente en el plan de pagos del monitor superior.

Cuando el jugador dispone de las fichas suficientes para comenzar la partida, el usuario puede pulsar el botón "JUEGUE FICHAS" para iniciar la partida, o bien, usar el botón "AUTO", para que sea el terminal el que lance de manera automática las siguientes partidas. Una vez hecho esto, los rodillos comenzarán a rodar, marcando de manera automática los premios obtenidos al finalizar el giro y añadiendo el valor correspondiente al marcador correspondiente.

Cuando aparecen en cualquier posición de los rodillos los PESCADORES, se produce el juego de bonus del lanzamiento de caña.

Los premios de línea, en este caso, se pasan a un contador PREMIO (WIN) donde se sumará el premio que se obtenga en el juego de bono.

##### Doble o nada.

En caso de que el jugador así lo desee, todas las fichas se pueden arriesgar a un juego de doble o nada. La manera de proceder es la siguiente: se muestran una carta tapada. El jugador elige si va a ser roja (corazones o diamantes) o negra (trébol o picas); si el color elegido es el de la carta, se doblan las fichas, si no es el mismo color, se pierden. El jugador puede seguir doblando mientras lo desee hasta que llegue al máximo de premio o pierda.





### Juego de bono TRILERO.

Quando las CESTAS aparecen en los 3 rodillos en cualquier posición, las cestas se situarán en la línea del centro y comenzará el juego especial. Para ello se hará un sorteo de cantidades en los marcadores y se quedarán poniendo cantidades aleatorias, mientras se bajan las cortinillas. Cuando las cortinas lleguen abajo se le indicará al jugador que tiene que elegir una de las 3 cortinillas. Una vez el jugador elige la que hay que levantar, la cortinilla descubrirá la cantidad de premio en los marcadores de la pantalla. Durante este juego la pantalla superior estará haciendo animaciones de las cantidades que se están sorteando; indicará que se tiene que abrir alguna cortinilla, e indicará el premio que ha sido elegido realizando alguna celebración.

Con este juego se obtienen premios de 3 a 70 veces la apuesta en fichas.





## Juego de Bono de los peces

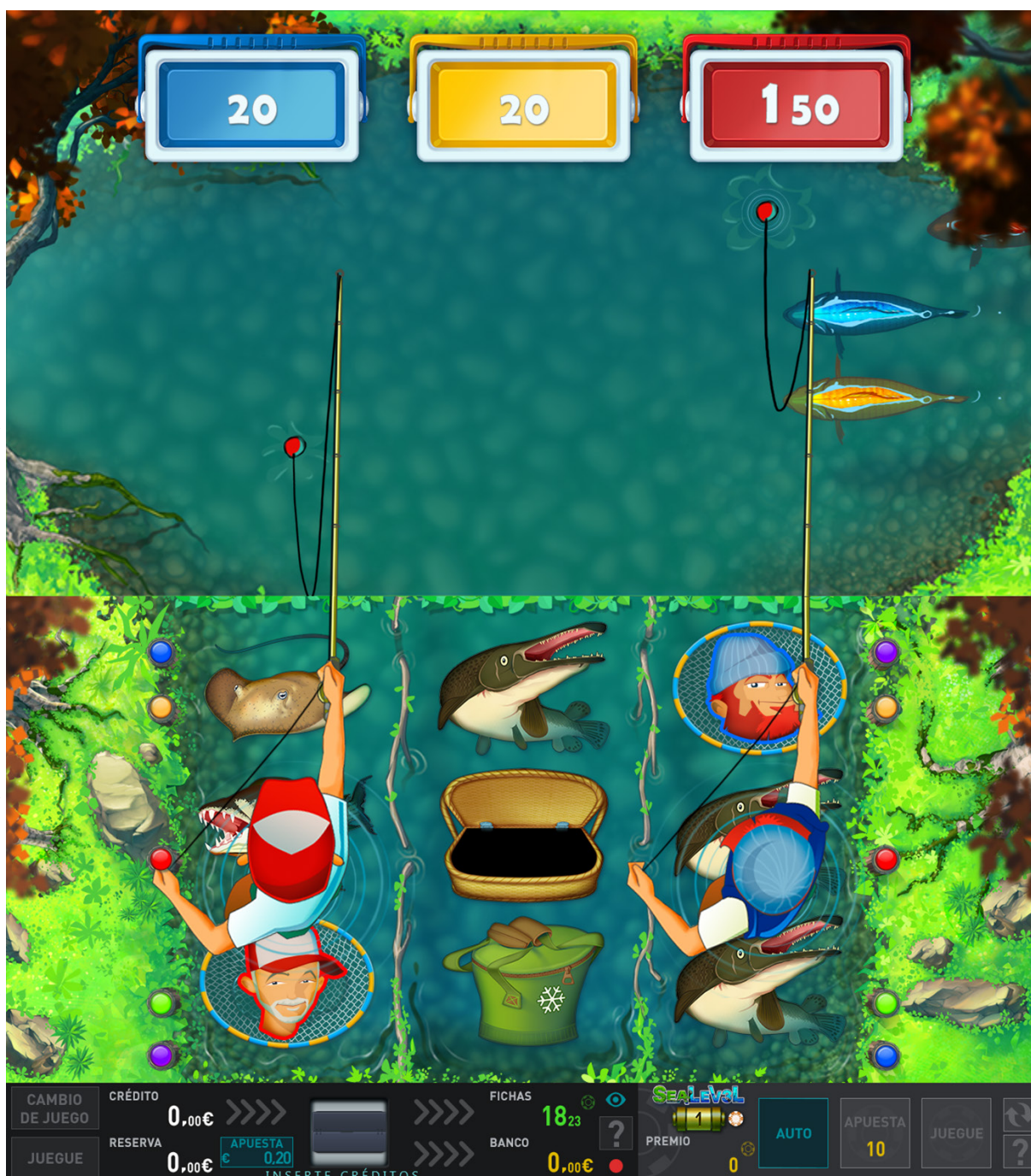
En las tiras de rodillos reales, existe la figura de PESCADOR, si cualquiera de estas figuras aparece en cualquier posición de los rodillos, se hará una animación como si se lanzara una caña de pescar, al pez que coincide con la posición del rodillo en la pantalla superior. El pescador que lanza la caña, debe aparecer en la pantalla inferior en la zona del rodillo donde apareció la figura especial (PESCADOR) y el lanzamiento se realiza desde la pantalla inferior a la superior donde corren los peces, sincronizando la trayectoria del lanzamiento entre las dos pantallas. Cuando la caña le impacta, el pez será pescado indicando el premio que tuviera asociado. Los premios de los peces no se conocerán hasta que se hundan y serán determinados por las matemáticas en el momento del impacto. El lanzamiento puede también caer en agua y no dar premio alguno.

Se pueden hacer de uno a tres disparos según la configuración de parada de los rodillos .Los premios que se pueden obtener de 2 a 240 veces la apuesta en fichas.





Bono de los peces:



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





Bono del trilero:

**Big Catch** 10000

1000 400 200

100 80 50 20

**BONUS MISTERIO**  
EN CUALQUIER POSICIÓN DE LOS RODILLOS

**APUESTA 10**

CONSIGA 3 FIGURAS IGUALES EN LÍNEA GANADORA PARA OBTENER EL PREMIO INDICADO

80

CAMBIO DE JUEGO CRÉDITO 0.00€ FICHAS 18.62

JUEGUE RESERVA 0.00€ BANCO 0.00€

APUESTA 0.20

PREMIO 80

INSERTE CRÉDITOS

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



Una vez centrado en la pantalla de selección el icono del juego deseado, basta pulsar sobre el propio icono en pantalla para acceder a la variante de juego.







### 3. PLANES DE GANANCIAS

Versión	Tipo	Min.	
-3000	Salón	80	3€ - 3000€
3c240	Bar	70	0.60€ - 240€
4c500	Bar	70	0.80€-500€
A-500	Bar	75	1€-500€
5c400	Bar	70	1€-400€
-2000	Salón	70	2€-2000€
c3000	Salón	82	3€-3000€
C1000	Salón	75	1€-1000€
-6000	Salón	80	6€-6000€
600	Salón	70	1€-600€
c2000	Salón	80	2€-2000€
A3000	Salón	70	3€-3000€
-4000	Salón	70	2€-4000€
-3600	Salón	80	6€-3600€
-1000	Salón	70	1€-1000€
A1000	Bar	80	1€-1000€
G5000	Salón	80	5€-5000€
A2000	Salón	80	2€-2000€

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



## 4. MATEMÁTICAS

### 4.1. Plan de ganancias del juego básico

Los planes de pago existentes, en función de la configuración, son:

VERSIÓN = 0,60€ - 240€	
PREMIOS	
0,20 euros	0,60 euros
	240 €
	160 €
80 €	80 €
50 €	50 €
10 €	10 €
5 €	5 €
2 €	2 €
1 €	1 €
0,60 €	0,60 €
0,40 €	0,40 €
0,20 €	0,20 €

VERSIÓN = 0,80€ - 500€	
PREMIOS	
0,20 euros	0,80 euros
	500 €
	250 €
	100 €
80 €	80 €
50 €	50 €
10 €	10 €
5 €	5 €
2 €	2 €
1 €	1 €
0,60 €	0,60 €
0,40 €	0,40 €
0,20 €	0,20 €

VERSIÓN = 1€ - 400€	
PREMIOS	
0,20 euros	1,00 euros
	400 €
	200 €
	100€
80 €	80 €
50 €	50 €
10 €	10 €
5 €	5 €
2 €	2 €
1 €	1 €
0,60 €	0,60 €
0,40 €	0,40 €
0,20 €	0,20 €

VERSIÓN = 1€ - 500€	
PREMIOS	
0,20 euros	1,00 euros
	500 €
	250 €
	100 €
80 €	80 €
50 €	50 €
10 €	10 €
5 €	5 €
2 €	2 €
1 €	1 €
0,60 €	0,60 €
0,40 €	0,40 €
0,20 €	0,20 €

VERSIÓN = 1€ - 600€	
PREMIOS	
0,20 euros	1,00 euros
	600 €
	250 €
	100 €
80 €	80 €
50 €	50 €
10 €	10 €
5 €	5 €
2 €	2 €
1 €	1 €
0,60 €	0,60 €
0,40 €	0,40 €
0,20 €	0,20 €

VERSIÓN = 1€ - 1000€	
PREMIOS	
0,20 euros	1,00 euros
	1.000 €
	500 €
	250 €
80 €	80 €
50 €	50 €
10 €	10 €
5 €	5 €
2 €	2 €
1 €	1 €
0,60 €	0,60 €
0,40 €	0,40 €
0,20 €	0,20 €

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



VERSIÓN CATALUÑA = 2€ - 2000€		
PREMIOS		
0,20 euros	1,00 euros	2,00 euros
	500 €	2.000 €
	250 €	500 €
	100 €	250 €
80 €	80 €	80 €
50 €	50 €	50 €
10 €	10 €	10 €
5 €	5 €	5 €
2 €	2 €	2 €
1 €	1 €	1 €
0,60 €	0,60 €	0,60 €
0,40 €	0,40 €	0,40 €
0,20 €	0,20 €	0,20 €

VERSIÓN = 2€ - 2000€		
PREMIOS		
0,20 euros	1,00 euros	2,00 euros
	1.000 €	2.000 €
	500 €	500 €
	250 €	250 €
80 €	80 €	80 €
50 €	50 €	50 €
10 €	10 €	10 €
5 €	5 €	5 €
2 €	2 €	2 €
1 €	1 €	1 €
0,60 €	0,60 €	0,60 €
0,40 €	0,40 €	0,40 €
0,20 €	0,20 €	0,20 €

VERSIÓN = 2€ - 4000€		
PREMIOS		
0,20 euros	1,00 euros	2,00 euros
	2.000 €	4.000 €
	500 €	2.000 €
	250 €	500 €
80 €	80 €	80 €
50 €	50 €	50 €
10 €	10 €	10 €
5 €	5 €	5 €
2 €	2 €	2 €
1 €	1 €	1 €
0,60 €	0,60 €	0,60 €
0,40 €	0,40 €	0,40 €
0,20 €	0,20 €	0,20 €

VERSIÓN = 3€ - 3000€		
PREMIOS		
0,20 euros	1,00 euros	3,00 euros
	1.000 €	3.000 €
	500 €	1.000 €
	250 €	250 €
80 €	80 €	80 €
50 €	50 €	50 €
10 €	10 €	10 €
5 €	5 €	5 €
2 €	2 €	2 €
1 €	1 €	1 €
0,60 €	0,60 €	0,60 €
0,40 €	0,40 €	0,40 €
0,20 €	0,20 €	0,20 €





VERSIÓN = 5€ - 5000€		
PREMIOS		
0,20 euros	3,00 euros	5,00 euros
	3.000 €	5.000 €
	1.000 €	2.000 €
	250 €	500 €
80 €	80 €	80 €
50 €	50 €	50 €
10 €	10 €	10 €
5 €	5 €	5 €
2 €	2 €	2 €
1 €	1 €	1 €
0,60 €	0,60 €	0,60 €
0,40 €	0,40 €	0,40 €
0,20 €	0,20 €	0,20 €

VERSIÓN = 6€ - 6000€		
PREMIOS		
0,20 euros	3,00 euros	6,00 euros
	3.000 €	6.000 €
	1.000 €	2.000 €
	250 €	500 €
80 €	80 €	80 €
50 €	50 €	50 €
10 €	10 €	10 €
5 €	5 €	5 €
2 €	2 €	2 €
1 €	1 €	1 €
0,60 €	0,60 €	0,60 €
0,40 €	0,40 €	0,40 €
0,20 €	0,20 €	0,20 €

VERSIÓN = 6€ - 3600€		
PREMIOS		
0,20 euros	3,00 euros	6,00 euros
	1.800 €	3.600 €
	1.000 €	2.000 €
	500 €	500 €
80 €	80 €	80 €
50 €	50 €	50 €
10 €	10 €	10 €
5 €	5 €	5 €
2 €	2 €	2 €
1 €	1 €	1 €
0,60 €	0,60 €	0,60 €
0,40 €	0,40 €	0,40 €
0,20 €	0,20 €	0,20 €

### Resumen de posibilidades:

GO	NADA	Hasta el doble de la apuesta en fichas.	Hasta 80€ en Banco.
BACK	NADA	La apuesta actual en fichas.	Hasta el máximo que permite el plan de ganancias en euros.



#### 4.2. SUMA PREMIOS

Es un juego adicional perteneciente al juego. El sistema de juego es un "Pick Until Stop" en el que mostramos un cuadro con varios recuadros, y tienes que jugar hasta que aparece un STOP, los cuadros destapados sin STOP son premios en € que van directamente a BANCO.

PREMIO		450€		
			120€	
	120€		100€	
	110€			
		STOP		

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



## 5. RESERVA DE MONEDAS

Para todas las versiones, excepto la de Asturias, la máquina lleva incorporada un mecanismo de reserva de monedas, visible desde el exterior.

Su funcionamiento permite al usuario, conocer la cantidad de monedas, de que dispone, si así lo desea, ya que refleja las cantidades, correspondientes a monedas que el usuario introduzca, y que no destina al juego, por existir algún crédito sin consumir en la máquina. Además puede recuperarlo en cualquier momento pulsando el botón COBRAR.

Si hay dinero acumulado en banco, primero se cobra éste y luego la reserva.

## 6. TEST GENERAL Y CONFIGURACIÓN DE LA MÁQUINA.

La máquina dispone de una serie de pantallas desde las cuales se pueden verificar sus principales elementos y dispositivos, además de poder programar una serie de parámetros de servicio y operación. A estas utilidades, se accede accionando la llave de test del lateral derecho de la máquina, al mismo tiempo se abre la Puerta principal de la máquina, si después del aviso de puerta abierta que aparece en pantalla, tiramos del interruptor tipo cherry del interior del mueble, aparecerá en pantalla la primera pantalla del test.

Todas las pantallas de la utilidad son auto explicativas, apareciendo siempre en la zona superior izquierda, las posibles acciones dentro del test, y como pasar al siguiente menú.

Con el pulsador de JUEGUE vamos recorriendo todas las pantallas del menú de test y configuración, en concreto por las siguientes pantallas:

- 0 INFORMACIÓN GENERAL.
- 1 CONTADORES ELECTRÓNICOS.
- 2 TEST HISTÓRICO POR CICLOS.
- 3 TEST HISTÓRICO POR AÑOS.
- 4 TEST HISTÓRICO POR LOCALES.
- 5 TEST HISTORIAL ÚLTIMAS JUGADAS.
- 6 TEST DE PICS.
- 7 AJUSTE DE PARÁMETROS.
- 8 AJUSTE DE PARÁMETROS MEDIOS DE PAGO 1.
- 9 AJUSTE DE PARÁMETROS MEDIOS DE PAGO 2.
- 10 AJUSTE DE PARÁMETROS CONFIGURACIÓN DE RED.
- 11 AJUSTE DE VOLUMEN Y TEST DE SONIDO.
- 12 TEST DE LUCES.
- 13 TEST DE CONTACTOS.
- 14 TEST DE BILLETERO.
- 15 TEST DE HOPPER.
- 16 TEST DE DESCARGA DE HOPPER.
- 17 TEST DE MONEDERO.
- 18 TEST DE MONITOR.
- 19 TEST DE GPRS.
- 20 HISTÓRICO DE PAGOS
- 21 TEST DE APORTACIÓN SEA LEVEL

### 6.1. INFORMACIÓN GENERAL (TEST 0)

La información se muestra en cinco pantallas.

En la primera se da información del juego base de la máquina. Número de jugadas en las diferentes modalidades del juego, y por apuesta. También los créditos jugados y ganados, existen unos contadores parciales que pueden inicializarse pulsando el botón de APUESTA. Por último se refleja la información relativa a los pagos manuales realizadas en la operación de la máquina.

En las siguientes pantallas se da información del flujo de billetes y monedas, estadísticas parciales de los juegos de entretenimiento, histórico de incidencias.

En la última de las pantallas de submenú, se muestra el selector de juegos. En este selector, se puede







activar o desactivar cualquiera de los juegos de la biblioteca, se puede pueden marcar hasta tres juegos favoritos que se destacarán en la pantalla de selección. Y por último, nos permite elegir el "skin" o representación gráfica de algunos de los juegos donde está disponible.

0. INFORMACIÓN GENERAL				BASE GAME	
Pulse JUEGUE o AZUL para Siguiente Test				Fecha inicialización:	Fri Apr 02 05:35:01 2032
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test				Fecha arranque:	Sat Apr 03 04:24:02 2032
Pulse A BANCO o VERDE para Pantalla siguiente				Fecha actual:	Sat Apr 03 04:24:59 2032
Pulse COBRAR o ROJO para Pantalla anterior				Versión de software:	v8.0 (8.1A.10.0) (v2.3) - MJC
Pulse cuatro veces APUESTA o AMARILLO para resetear las Entradas y Salidas parciales					
JUEGO:	JUEGOBASE				
Reenganches:	0				
Partidas JUGADAS:	291	Créditos JUGADOS TOTAL:	(€ cents)	(20 cents)	
Partidas CRÉDITOS --> (BANCO/FICHAS/NADA):	291	Créditos JUGADOS CRÉDITOS --> (BANCO/FICHAS/NADA):	20100	1005	
Partidas CRÉDITOS --> NADA:	3	Créditos JUGADOS BANCO <-- FICHAS:	0	0	
Partidas CRÉDITOS --> FICHAS:	286				
Partidas CRÉDITOS --> BANCO:	2	Créditos GANADOS CRÉDITOS --> BANCO:	200	10	
Partidas BANCO <-- FICHAS:	0	Créditos GANADOS BANCO <-- FICHAS:	0	0	
		Fichas GANADAS CRÉDITOS --> FICHAS:	20276	1013	
		Fichas JUGADAS BANCO <-- FICHAS:	0	0	
Partidas Por Apuesta 0.20 €	: 240				
Partidas Por Apuesta 3.00 €	: 51				
Partidas Por Apuesta 6.00 €	: 0				
Entradas Parciales:	20100 --> (20 cents) 1005	Veces RIESGO:	0		
Salidas Parciales:	200 --> (20 cents) 10	RIESGO Dobra:	0		
		RIESGO Pierde:	0	(20 cents)	
		Créditos Pago Manual:	100	--> 5	
		Veces Pago Manual:	1		
		Veces TODO o NADA:	0		
		Créditos ganados TODO o NADA:	0	--> 0	
		Créditos jugados TODO o NADA:	0	--> 0	
		Partidas SUMA PREMIOS:	0		
		Créditos SUMA PREMIOS:	0	--> 0	

0. INFORMACIÓN GENERAL				BASE GAME	
Pulse JUEGUE o AZUL para Siguiente Test				Fecha inicialización:	Fri Apr 02 05:35:01 2032
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test				Fecha arranque:	Sat Apr 03 04:24:02 2032
Pulse A BANCO o VERDE para Pantalla siguiente				Fecha actual:	Sat Apr 03 04:25:02 2032
Pulse COBRAR o ROJO para Pantalla anterior				Versión de software:	v8.0 (8.1A.10.0) (v2.3) - MJC
HISTÓRICO DE CAMBIOS EN EL PORCENTAJE DE JUEGO					
FECHA	PORCENTAJE	ENTRADAS	SALIDAS		
Fri Apr 02 05:35:02 2032	81.00 %	20100	200		
>>>					

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



## 0. INFORMACIÓN GENERAL

Pulse JUEGUE o AZUL para Siguiente Test

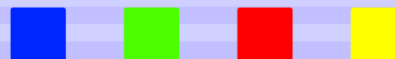
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test

Pulse A BANCO o VERDE para Pantalla siguiente

Pulse COBRAR o ROJO para Pantalla anterior

Pulse cuatro veces APUESTA o AMARILLO para resetear los parciales de recarga

**BASE GAME**  
Fecha inicialización: Fri Apr 02 05:35:01 2032  
Fecha arranque: Sat Apr 03 04:24:02 2032  
Fecha actual: Sat Apr 03 04:25:03 2032  
Versión de software: v8.0 (8.1A.10.0) (v2.3) - MJC



### ENTRADAS Y SALIDAS TOTALES DE MONEDAS

Número de monedas de entrada			Número de monedas de salida		
Monedas	10 céntimos:	0	Monedas	10 céntimos:	0
Monedas	20 céntimos:	0	Monedas	20 céntimos:	0
Monedas	50 céntimos:	0	Monedas	50 céntimos:	0
Monedas	100 céntimos:	0	Monedas	100 céntimos:	0
Monedas	200 céntimos:	0	Monedas	200 céntimos:	0

### RECARGA DE MONEDAS.

Número de monedas totales			Número de monedas parciales		
Monedas	10 céntimos:	0	Monedas	10 céntimos:	0
Monedas	20 céntimos:	0	Monedas	20 céntimos:	0
Monedas	50 céntimos:	0	Monedas	50 céntimos:	0
Monedas	100 céntimos:	0	Monedas	100 céntimos:	0
Monedas	200 céntimos:	0	Monedas	200 céntimos:	0
Núm. total de monedas:		0	Núm. total de monedas:		0
Céntimos totales:		0	Céntimos totales:		0

## 0. INFORMACIÓN GENERAL

Pulse JUEGUE o AZUL para Siguiente Test

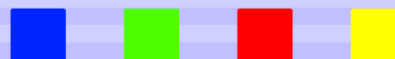
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test

Pulse A BANCO o VERDE para Pantalla siguiente

Pulse COBRAR o ROJO para Pantalla anterior

Pulse cuatro veces APUESTA o AMARILLO para resetear las Entradas y Salidas parciales

**BASE GAME**  
Fecha inicialización: Fri Apr 02 05:35:01 2032  
Fecha arranque: Sat Apr 03 04:24:02 2032  
Fecha actual: Sat Apr 03 04:25:04 2032  
Versión de software: v8.0 (8.1A.10.0) (v2.3) - MJC



### CONTABILIDAD BILLETES

	5	10	20	50
Introducidos en juego	0	0	0	0
Introducidos en test	0	0	0	0
Introducidos en recarga	0	0	0	0
Introducidos parcial juego	0	0	0	0
Pagados en juego	0	0	0	0
Pagados en test	0	0	0	0
Pagados parcial juego	0	0	0	0
En unidad recicladora ahora	0	0	0	0
Total billetes en hucha:	0			
Parcial billetes en hucha:	0			

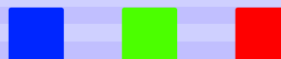




## 0. INFORMACIÓN GENERAL

Pulse JUEGUE o AZUL para Siguiente Test  
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test  
Pulse A BANCO o VERDE para Pantalla siguiente  
Pulse COBRAR o ROJO para Pantalla anterior

**BASE GAME**  
Fecha inicialización: Fri Apr 02 05:35:01 2032  
Fecha arranque: Sat Apr 03 04:24:02 2032  
Fecha actual: Sat Apr 03 04:25:07 2032  
Versión de software: v8.0 (8.1A.10.0) (v2.3) - MJC



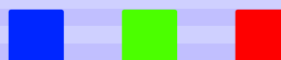
## ESTADÍSTICAS PARCIALES JUEGOS SECUNDARIOS

NOMBRE JUEGO	VECES SELECCIONADO	PARTIDAS JUGADAS	FICHAS JUGADAS	FICHAS GANADAS	TIEMPO EN EL JUEGO
NO NAME	11	0	0	0	0d 0h 0m 0s   0
Juego Cronos	2	0	0	0	0d 0h 9m 16s   88
Fresh Cocktail	3	0	0	0	0d 0h 0m 47s   88
Confidential	1	0	0	0	0d 0h 3m 57s   88
Fruity Cocktail	1	0	0	0	0d 0h 0m 28s   88

## 0. INFORMACIÓN GENERAL

Pulse JUEGUE o AZUL para Siguiente Test  
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test  
Pulse A BANCO o VERDE para Pantalla siguiente  
Pulse COBRAR o ROJO para Pantalla anterior

**BASE GAME**  
Fecha inicialización: Fri Apr 02 05:35:01 2032  
Fecha arranque: Sat Apr 03 04:24:02 2032  
Fecha actual: Sat Apr 03 04:25:08 2032  
Versión de software: v8.0 (8.1A.10.0) (v2.3) - MJC



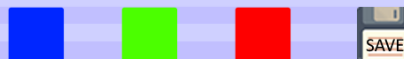
## HISTÓRICO DE ERRORES SUCEDIDOS

FECHA	ERROR
1 Sat Apr 03 00:27:06 2032	HOPPER VACÍO

## 0. INFORMACIÓN GENERAL

Pulse JUEGUE o AZUL para Siguiente Test  
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test  
Pulse A BANCO o VERDE para Pantalla siguiente  
Pulse COBRAR o ROJO para Pantalla anterior

**BASE GAME**  
Fecha inicialización: Fri Apr 02 05:35:01 2032  
Fecha arranque: Sat Apr 03 04:24:02 2032  
Fecha actual: Sat Apr 03 04:25:11 2032  
Versión de software: v8.0 (8.1A.10.0) (v2.3) - MJC



## SELECTOR DE JUEGOS

Pulse sobre el nombre del juego. Guarde pulsando SAVE 3 veces. Se reiniciará la máquina.  
Juegos: MIN. 2, MAX. 16, Seleccionados 14 (restantes 2). Actuales 14.

★ ✓	Eastern Dreams	★ ✓	Eastern Dreams 2
★ ✓	Juego Cronos	★ ✓	On The Air
★ ✓	Triple Mask	★ ✓	Cinema Festival
★ ✓	Fresh Cocktail	★ ✓	Fruity Cocktail
★ ✓	Confidential	★ ✗	Bingo Esmeralda
★ ✓	Draw Poker	★ ✗	Bingo Zodiaco
★ ✓	Golden Dragon	★ ✗	Juego Cronos 2
★ ✓	Treasure Hunt		
★ ✗	Flor de Lotto		
★ ✗	Poker Ace		
★ ✓	Sicbo		
★ ✓	Roulette Royale		

## LEYENDA

✓ Seleccionado	★ Apagado
✗ No seleccionado	★ Favorito
2 Skin	🎰 Promocional





## 6.2. CONTADORES ELECTRÓNICOS (TEST 1)

Se distribuye en dos pantallas.

La primera muestra los contadores básicos de la máquina, esto es, número de partidas y contadores de entrada y salida, además del número de partidas a las diferentes apuestas o partidas simultáneas y el porcentaje de devolución real que arroja la máquina. Esta misma información, se muestra codificado en un código QR. Esta misma pantalla está a disposición de las inspecciones de juego a través de un canal de acceso exclusivo.

La segunda pantalla da información sobre el flujo de dinero físico, monedas y billetes, así como los pagos manuales.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco

### 1. CONTADORES ELECTRÓNICOS

Pulse JUEGUE o AZUL para Siguiente Test  
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test  
Pulse A BANCO o VERDE para Pantalla siguiente  
Pulse COBRAR o ROJO para Pantalla anterior

TOTAL PARTIDAS JUGADAS:	291	
- PARTIDAS 0.20 :	240	
- PARTIDAS 3.00 :	51	
- PARTIDAS 6.00 :	0	
TOTAL ENTRADAS:	20100	--> (20 cents) 1005
TOTAL SALIDAS:	200	--> (20 cents) 10
PORCENTAJE TOTAL:	1.00	
Fecha:	03-04-2032	

### BASE GAME

Fecha inicialización: Fri Apr 02 05:35:01 2032  
Fecha arranque: Sat Apr 03 04:24:02 2032  
Fecha actual: Sat Apr 03 04:25:16 2032  
Versión de software: v8.0 (8.1A.10.0) (v2.3) - MJC



### 1. CONTADORES ELECTRÓNICOS

Pulse JUEGUE o AZUL para Siguiente Test  
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test  
Pulse A BANCO o VERDE para Pantalla siguiente  
Pulse COBRAR o ROJO para Pantalla anterior

TODOS LOS VALORES EN CÉNTIMOS DE EURO

Entradas físicas monedas:	0
Entradas físicas billetes:	0
TOTAL ENTRADAS:	0
Salidas hopper:	0
Salidas billeteero:	0
Salidas pago manual:	100
TOTAL SALIDAS:	100
Fecha:	03-04-2032

### BASE GAME

Fecha inicialización: Fri Apr 02 05:35:01 2032  
Fecha arranque: Sat Apr 03 04:24:02 2032  
Fecha actual: Sat Apr 03 04:25:14 2032  
Versión de software: v8.0 (8.1A.10.0) (v2.3) - MJC





### 6.3. TEST HISTÓRICO POR CICLOS. (TEST 2)

En esta pantalla se muestra la información de los diferentes ciclos de jugadas que ha completado la máquina de juego. Con el aumento de la información se van incluyendo páginas de registro que se pueden visualizar avanzando y retrocediendo con el uso de dos botones especificados en pantalla.

**2. TEST HISTÓRICO POR CICLOS**  
Pulse JUEGUE o AZUL para Siguiente Test  
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test  
Pulse A BANCO o VERDE para Pantalla siguiente  
Pulse COBRAR o ROJO para Pantalla anterior

**BASE GAME**  
Fecha inicialización: Fri Apr 02 05:35:01 2032  
Fecha arranque: Sat Apr 03 04:24:02 2032  
Fecha actual: Sat Apr 03 04:25:17 2032  
Versión de software: v8.0 (8.1A.10.0) (v2.3) - MJC

CICLO	PARTIDAS	ENTRADAS	SALIDAS MÁQUINA	PORCENTAJE	FECHA INICIO DE CICLO
1	291	20100	200	1.00 %	Fri Apr 02 05:35:01 2032

>>

### 6.4. TEST HISTÓRICO POR AÑOS. (TEST 3)

De forma similar al test anterior, se muestran los registros de años en la máquina.

**3. TEST HISTÓRICO POR AÑOS**  
Pulse JUEGUE o AZUL para Siguiente Test  
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test  
Pulse A BANCO o VERDE para Pantalla siguiente  
Pulse COBRAR o ROJO para Pantalla anterior

**BASE GAME**  
Fecha inicialización: Fri Apr 02 05:35:01 2032  
Fecha arranque: Sat Apr 03 04:24:02 2032  
Fecha actual: Sat Apr 03 04:25:19 2032  
Versión de software: v8.0 (8.1A.10.0) (v2.3) - MJC

AÑO	PARTIDAS	ENTRADAS	SALIDAS TOTALES	SALIDAS ISLA
2032	291	20100	200	0

>>



## 6.5. TEST HISTÓRICO POR LOCALES. (TEST 4)

Análogo a los dos test anteriores, se muestran los registros de información por locales de juego de la máquina.

4. TEST HISTÓRICO POR LOCALES

Pulse JUEGUE o AZUL para Siguiente Test

Pulse Llave de Servicio para Salir de Test

Pulse A BANCO o VERDE para Pantalla siguiente

Pulse COBRAR o ROJO para Pantalla anterior

Fecha inicialización: Fri Apr 02 05:35:01 2032

Fecha arranque: Sat Apr 03 04:24:02 2032

Fecha actual: Sat Apr 03 04:25:21 2032

Versión de software: v8.0 (8.1A.10.0) (v2.3) - MJC

LOCAL	PARTIDAS	ENTRADAS	SALIDAS TOTALES	SALIDAS ISLA	
1	291	20100	200	0	Pág 1/1

>>





## 6.7. TEST DE PICS (TEST 6)

Esta pantalla nos da información sobre la versión de los diferentes circuitos programables de control de la máquina.

**6. TEST DE PICS**  
Pulse JUEGUE o AZUL para Siguiente Test  
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test

**BASE GAME**  
Fecha inicialización: Fri Apr 02 05:35:01 2032  
Fecha arranque: Sat Apr 03 04:24:02 2032  
Fecha actual: Sat Apr 03 04:25:24 2032  
Versión de software: v8.0 (8.1A.10.0) (v2.3) - MJC

PIC	VERSIÓN	CHECKSUM
PIC Monedero-botonera	6.05	0x1F57A9
PIC Placa llaves	2.07	0x68374C
PIC Hoppers Azkoyen	4.00	0x1CE969

## 6.8. AJUSTE DE PARÁMETROS. (TEST 7)

En esta pantalla, se pueden configurar los parámetros programables de la máquina, entre ellos destaca:

- Porcentaje devolución.
- Jugadas desde BANCO.
- Límites de BANCO y CRÉDITO.
- Habilitar el modo exhibición, y el modo de juego automático.
- El umbral del pago manual.
- Efectuar cambio de local.

**7. AJUSTE DE PARÁMETROS**  
Pulse JUEGUE o AZUL para Siguiente Test  
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test  
Pulse A BANCO o AMARILLO para seleccionar el parámetro SIGUIENTE  
Pulse COBRAR o VERDE para seleccionar el parámetro ANTERIOR  
Pulse APUESTA o ROJO para modificar el valor del parámetro seleccionado

**BASE GAME**  
Fecha inicialización: Sat Apr 03 07:27:48 2032  
Fecha arranque: Sat Apr 03 09:48:04 2032  
Fecha actual: Sat Apr 03 09:49:37 2032  
Versión de software: v8.0 (8.1A.0) (v2.3) - MJC

EDITABLE	PARÁMETRO	VALOR
[NO]	ID CONFIGURACIÓN:	-6000 ( Partidas: X1 X15 X30 Tiempos: 600/30 Premio Máximo: 6000.00 € )
[NO]	Idioma:	Español
[NO]	Modo Asturias:	NO
[SI] -->	Porcentaje:	61.00 %
[SI]	BANCO:	SI
[SI]	Límite Banco:	6000.00 €
[SI]	Límite Crédito:	50.00 €
[SI]	Trasvase Banco->Crédito:	SI
[SI]	Tipo trasvase Banco/Reserva:	De RESERVA hasta el límite y de BANCO hasta cubrir apuesta seleccionada
[SI]	MODO FERIA:	NO
[SI]	Guardar Local:	NO
[SI]	Habilitar Tarjeta:	SI
[SI]	Espera Pulse Juegue:	3 seg.
[SI]	Umbral Pago Manual:	600.00 €
[SI]	Mostrar QR:	NO
[SI]	MIKHON:	Habilitado para créditos



## 6.9. AJUSTE DE PARÁMETROS MEDIOS DE PAGO 1. (TEST 8)

Nos permite ajustar parámetros de los pagadores, fundamentalmente podremos programar las monedas que admitirá la máquina, y la asignación de moneda a los diferentes pagadores del conjunto.

### 8. AJUSTE DE PARÁMETROS MEDIOS DE PAGO 1

Pulse JUEGUE o AZUL para Siguiente Test  
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test  
Pulse A BANCO o AMARILLO para seleccionar el parámetro SIGUIENTE  
Pulse COBRAR o VERDE para seleccionar el parámetro ANTERIOR  
Pulse APUESTA o ROJO para modificar el valor del parámetro seleccionado

EDITABLE	PARÁMETRO	VALOR
[SI]	--> Pago Manual:	SI
[SI]	Tipo Cambio Monedas:	NO
[SI]	MONEDA_10 cents:	SI
[SI]	MONEDA_20 cents:	SI
[SI]	MONEDA_50 cents:	SI
[SI]	MONEDA_1 €:	SI
[SI]	MONEDA_2 €:	SI
[SI]	Monedas Hopper Trasero:	2.00 €
[NO]	Monedas Hopper Izquierdo:	1.00 €
[SI]	Monedas Hopper Derecho:	0.20 €

### BASE GAME

Fecha inicialización: Fri Apr 02 05:35:01 2032  
Fecha arranque: Sat Apr 03 04:24:02 2032  
Fecha actual: Sat Apr 03 04:25:26 2032  
Versión de software: v8.0 (8.1A.10.0) (v2.3) - MJC

## 6.10. AJUSTE DE PARÁMETROS MEDIOS DE PAGO 2. (TEST 9)

De forma análoga, aquí se permite la programación de los billetes que admitirá la máquina y los diferentes parámetros de almacenamiento y pago del billettero reciclador. Este modelo permite los pagos con billetes de varias denominaciones, aunque por defecto desde fábrica viene ajustado al pago con billetes de 10€ exclusivamente.

### 9. AJUSTE DE PARÁMETROS MEDIOS DE PAGO 2

Pulse JUEGUE o AZUL para Siguiente Test  
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test  
Pulse A BANCO o AMARILLO para seleccionar el parámetro SIGUIENTE  
Pulse COBRAR o VERDE para seleccionar el parámetro ANTERIOR  
Pulse APUESTA o ROJO para modificar el valor del parámetro seleccionado

EDITABLE	PARÁMETRO	VALOR
[SI]	--> BILLETERO:	SI
[SI]	Devolución del billete:	No devuelve billete ni da cambio
[SI]	BILLETE_5 €:	SI
[SI]	BILLETE_10 €:	SI
[SI]	BILLETE_20 €:	SI
[SI]	BILLETE_50 €:	SI
[SI]	RECICLADOR	SI
[SI]	MÁXIMO € UNIDAD RECICLADORA:	100 €
[SI]	MÍNIMO € A PAGAR RECICLADOR:	10 €
[SI]	MAX NUM BILLETES 5€:	0
[SI]	MAX NUM BILLETES 10€:	10
[SI]	MAX NUM BILLETES 20€:	0
[SI]	MAX NUM BILLETES 50€:	0
[SI]	PORCENTAJE DE PAGO 0 ( 10, 80):	50% Billetes 50% Monedas
[SI]	PORCENTAJE DE PAGO 1 ( 80,160):	50% Billetes 50% Monedas
[SI]	PORCENTAJE DE PAGO 2 (160,240):	50% Billetes 50% Monedas
[SI]	PORCENTAJE DE PAGO 3 (240,500):	50% Billetes 50% Monedas
[SI]	PORCENTAJE DE PAGO 4 (500, + ):	50% Billetes 50% Monedas

### BASE GAME

Fecha inicialización: Fri Apr 02 05:35:01 2032  
Fecha arranque: Sat Apr 03 04:24:02 2032  
Fecha actual: Sat Apr 03 04:25:27 2032  
Versión de software: v8.0 (8.1A.10.0) (v2.3) - MJC



## 6.11. AJUSTE DE PARÁMETROS CONFIGURACIÓN DE RED. (TEST 10)

Permite la configuración del terminal y servidor para la conexión a un montaje multipuesto (ISLA DE LA FORTUNA).

10. AJUSTE DE PARÁMETROS CONFIGURACIÓN DE RED		BASE GAME	
Pulse JUEGUE o AZUL para Siguiente Test		Fecha inicialización:	Fri Apr 02 05:35:01 2032
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test		Fecha arranque:	Sat Apr 03 04:24:02 2032
Pulse A BANCO o AMARILLO para seleccionar el parámetro SIGUIENTE		Fecha actual:	Sat Apr 03 04:25:28 2032
Pulse COBRAR o VERDE para seleccionar el parámetro ANTERIOR		Versión de software:	v8.0 (8.1A.10.0) (v2.3) - MJC
Pulse APUESTA o ROJO para modificar el valor del parámetro seleccionado			
[si] -->	IP TERMINAL :	127.0.0.1	
[si]	IP SERVIDOR :	0.0.0.0	
[si]	PUERTO SERVIDOR:	0	
[si]	ISLA ACTIVA:	NO	

## 6.12. AJUSTE DE VOLUMEN Y TEST DE SONIDO. (TEST 11)

Nos permite ajustar el volumen general de la máquina, en uno de los cinco niveles posibles. Además de generar una señal acústica por cada uno de los canales de audio. Es necesario salvar el ajuste deseado pulsando el botón habilitado en pantalla.

11. AJUSTE DE VOLUMEN Y TEST DE SONIDO		BASE GAME	
Pulse JUEGUE o AZUL para Siguiente Test		Fecha inicialización:	Fri Apr 02 05:35:01 2032
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test		Fecha arranque:	Sat Apr 03 04:24:02 2032
Pulse A BANCO o VERDE para subir el Volumen		Fecha actual:	Sat Apr 03 04:25:29 2032
Pulse COBRAR o ROJO para bajar el Volumen		Versión de software:	v8.0 (8.1A.10.0) (v2.3) - MJC
Pulse APUESTA o AMARILLO para test de Canales			
Pulse SAVE para guardar el volumen modificado			
Volumen actual: 1 / 5			
<div>VOLUMEN</div> <div><div></div></div>			
<div>SAVE</div>			





### 6.13. TEST DE LUCES. (TEST 12)

Nos permite comprobar el correcto funcionamiento de todas las luces del frontal de la máquina, así como de las luces de la torre de aviso y panel de botones. Puede realizarse el test en modo manual y en modo automático.

Por último nos permite elegir el color de iluminación para el conjunto de luces de cabina y túnel de espejo de la parte superior en el mueble de pie.

**12. TEST DE LUCES**

Pulse JUEGUE o AZUL para Siguiente Test  
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test

Pulse APUESTA o AMARILLO para Test Automático  
Pulse A BANCO o VERDE para Luz Siguiente  
Pulse COBRAR o ROJO para Luz Anterior

(\*los cambios de color serán aplicados al salir del TEST girando la llave.)

**BASE GAME**

Fecha inicialización: Fri Apr 02 05:35:01 2032  
Fecha arranque: Sat Apr 03 04:24:02 2032  
Fecha actual: Sat Apr 03 04:25:31 2032  
Versión de software: v8.0 (8.1A.10.0) (v2.3) - MJC

**SELECCIONE COLORES A COMBINAR**

**CONFIGURACIÓN LUCES CABINA**

**CONFIGURACIÓN LUZ TÚNEL**

### 6.14. TEST DE CONTACTOS. (TEST 13)

En este test podemos comprobar el correcto funcionamiento de todos los pulsadores del panel de botones, así como las llaves de servicio y los contactos de llenado de los dos pagadores que lo montan.

**13. TEST DE CONTACTOS**

Pulse JUEGUE o AZUL para Siguiente Test  
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test

Gire las llaves para test de llaves o pulse hoppers para test de hoppers.

Pulse APUESTA o AMARILLO para comenzar el test de contactos.  
Pulsar el botón iluminado.  
Si se pulsa el botón correcto se reproducirá un sonido de aceptación.  
Si no se recibe pulsación en 10 segundos, se muestra mensaje de error.  
Durante este proceso no se podrá realizar test de llaves ni de hopper.

**BASE GAME**

Fecha inicialización: Fri Apr 02 05:35:01 2032  
Fecha arranque: Sat Apr 03 04:24:02 2032  
Fecha actual: Sat Apr 03 04:25:32 2032  
Versión de software: v8.0 (8.1A.10.0) (v2.3) - MJC



## 6.15. TEST DE BILLETERO. (TEST 14)

Unos contadores en pantalla nos van registrando los billetes de diferente valor que vamos introduciendo en la máquina.

Adicionalmente, en esta pantalla se muestran los contadores de las recargas de billetes realizadas. Estos contadores son parciales y se pueden poner a cero desde esta pantalla de test pulsando cinco veces consecutivas sobre el botón habilitado en la misma.

También permite hacer diferentes test de pago de billetes y conocer el estado y contenido del reciclador.

14. TEST DE BILLETERO

Pulse JUEGUE o AZUL para Siguiente Test

Pulse Llave de Servicio para Salir de Test

Inserte billetes para realizar test de aceptación.

Pulse COBRAR o AMARILLO para comenzar test de pago.

Pulse A BANCO o VERDE para comenzar test de hucha.

Pulse APUESTA o ROJO para mostrar últimos billetes (hasta 10) en unidad recicladora.

Pulse 5 veces el botón RESETEAR RECARGA para poner a 0 los billetes recargados.

-----

Billetes de 5 €:

0

Billetes de 10 €:

0

Billetes de 20 €:

0

Billetes de 50 €:

0

-----

RESETEAR  
RECARGA

RECARGA DE BILLETES.

Núm. billetes de 5 €:

0

Núm. billetes de 10 €:

0

Núm. billetes de 20 €:

0

Núm. billetes de 50 €:

0

Núm. total de billetes:

0

Euros totales:

0

BASE GAME

Fecha inicialización: Fri Apr 02 05:35:01 2032

Fecha arranque: Sat Apr 03 04:24:02 2032

Fecha actual: Sat Apr 03 04:25:33 2032

Versión de software: v8.0 (8.1A.10.0) (v2.3) - MJC

Versión del firmware del billeteero: NV1136.65F0.1

Billetes aceptados durante el test.

## 6.16. TEST DE HOPPER. (TEST 15)

Nos permite comprobar el funcionamiento de los pagadores, haciendo que la máquina expulse cinco monedas por el pagador seleccionado.

15. TEST DE HOPPER

Pulse JUEGUE o AZUL para Siguiente Test

Pulse Llave de Servicio para Salir de Test

El hopper que indique soltará 5 monedas.

Pulse COBRAR o AMARILLO para hopper trasero.

Pulse A BANCO o VERDE para hopper izquierdo.

Pulse APUESTA o ROJO para hopper derecho.

BASE GAME

Fecha inicialización: Fri Apr 02 05:35:01 2032

Fecha arranque: Sat Apr 03 04:24:02 2032

Fecha actual: Sat Apr 03 04:25:35 2032

Versión de software: v8.0 (8.1A.10.0) (v2.3) - MJC



## 6.17. TEST DE DESCARGA DE HOPPER. (TEST 16)

Con test de descarga, podemos extraer de cualquiera de los pagadores que seleccionemos, un número programable de monedas. Para ello podemos cambiar el número de monedas a descargar cada vez, respecto al valor por defecto de 150 monedas. Existe la opción de programar la descarga total del pagador seleccionado, en cuyo caso al iniciar la descarga de un hopper este se pondrá en marcha hasta extraer el monto total de monedas de su tolva, que reflejará en un contador de pantalla.

**16. TEST DE DESCARGA DE HOPPER**

Pulse JUEGUE o AZUL para Siguiente Test  
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test

Pulse COBRAR o AMARILLO para cambio de hopper.  
Pulse A BANCO o VERDE para cambio de número de monedas.  
Pulse APUESTA o ROJO para comenzar test.

Hopper trasero  
Número de monedas: 150

Número de monedas expulsadas: 0

**BASE GAME**

Fecha inicialización: Fri Apr 02 05:35:01 2032  
Fecha arranque: Sat Apr 03 04:24:02 2032  
Fecha actual: Sat Apr 03 04:25:36 2032  
Versión de software: v8.0 (8.1A.10.0) (v2.3) - MJC

## 6.18. TEST DE MONEDERO. (TEST 17)

Tiene dos funciones, por un lado comprueba a admisión de monedas de las diferentes denominaciones. Y por otro lado permite hacer un test de desvío del monedero.

**17. TEST DE MONEDERO**

Pulse JUEGUE o AZUL para Siguiente Test  
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test

Inserte monedas para realizar test de aceptación.  
Pulse APUESTA o AMARILLO para comenzar test de desvío de monedas.

Monedas aceptadas durante el test.

Monedas	10 céntimos:	0
Monedas	20 céntimos:	0
Monedas	50 céntimos:	0
Monedas	100 céntimos:	0
Monedas	200 céntimos:	0

**BASE GAME**

Fecha inicialización: Fri Apr 02 05:35:01 2032  
Fecha arranque: Sat Apr 03 04:24:02 2032  
Fecha actual: Sat Apr 03 04:25:38 2032  
Versión de software: v8.0 (8.1A.10.0) (v2.3) - MJC





## 6.21. HISTÓRICO DE PAGOS. (TEST 20)

Muestra los últimos veinte pagos realizados por la máquina. Se desglosan en monedas, billetes y pagos manuales realizados en cada uno.

**20. HISTÓRICO DE PAGOS**

Pulse JUEGUE o AZUL para Siguiente Test

Pulse Llave de Servicio para Salir de Test

**BASE GAME**

Fecha inicialización: Fri Apr 02 05:35:01 2032

Fecha arranque: Sat Apr 03 04:24:02 2032

Fecha actual: Sat Apr 03 04:25:41 2032

Versión de software: v8.0 (8.1A.10.0) (v2.3) - MJC

ÚLTIMOS PAGOS REALIZADOS (HASTA 20, ORDENADOS DE MÁS RECIENTE A MENOS RECIENTE)

\*\*\* NO INCLUIDAS LAS DEVOLUCIONES POR MONEDA O BILLETE \*\*\*

M O N E D A S										B I L L E T E S		MANUAL	TOTAL	F E C H A
PAGO	10 CENTS	20 CENTS	50 CENTS	1 EURO	2 EUROS	5 EUROS	10 EUROS	20 EUROS	50 EUROS	(en cents)	(en cents)			
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100	100	Sat Apr 03 00:26:28 2032		

## 6.22. TEST DE APORTACIÓN SEA LEVEL (TEST 21)

**21. TEST DE APORTACIÓN SEA LEVEL**

Pulse JUEGUE o AZUL para Siguiente Test

Pulse Llave de Servicio para Salir de Test

Pulse A BANCO o AMARILLO para seleccionar el parámetro SIGUIENTE.

Pulse COBRAR o VERDE para seleccionar el parámetro ANTERIOR.

Pulse APUESTA o ROJO para cambiar el valor.

Seleccione la aportación al SEA LEVEL por intervalos de apuestas.

Las apuestas que no aparezcan obtendrán el valor del intervalo superior.

**TEST 21**

> Apuestas a 20 fichas: 1 fichas de aportación a SEA LEVEL.

Apuestas a 40 fichas: 1 fichas de aportación a SEA LEVEL.

Apuestas a 60 fichas: 3 fichas de aportación a SEA LEVEL.

Apuestas a 80 fichas: 5 fichas de aportación a SEA LEVEL.

Apuestas a 100 fichas: 10 fichas de aportación a SEA LEVEL.

Apuestas a 200 fichas: 20 fichas de aportación a SEA LEVEL.

Apuestas a 300 fichas: 20 fichas de aportación a SEA LEVEL.

Apuestas a 400 fichas: 20 fichas de aportación a SEA LEVEL.

Apuestas a 500 fichas: 20 fichas de aportación a SEA LEVEL.

Apuestas a 600 fichas: 20 fichas de aportación a SEA LEVEL.



## 7. OPCIONES CONFIGURABLES

Mediante el TEST DE AJUSTE DE PARÁMETROS (Test 7, Test 8, Test 9 y Test10), se puede configurar la máquina para las distintas opciones de operación.

Tope de reserva = 300 euros

Tope de créditos = 5, 10, 20, 50 euros

La velocidad de juego será según memorias y salvo lo específicamente indicado para Asturias:

- 360 partidas en 30 minutos,
- 600 partidas en 30 minutos.

### 7.1. OPCIONES DE CONFIGURACIÓN.

#### 7.1.1. TEST 7 (AJUSTE DE PARÁMETROS)

Se pueden realizar los siguientes ajustes:

EDITABLE	PARÁMETRO	VALOR
NO	ID CONFIGURACIÓN	3c240, 4c500, 5c400, 5c500, A-500, --600, -1000, c1000, -2000, c2000, -3000, c3000, -3600, -4000, A3000, -6000, A1000, A2000, G5000
NO	Idioma	Español
SI,NO	Modo Asturias	Versiones A-500 , c2000 y A2000 - No - Si: (150 partidas en 10 minutos, reserva anulada, y cambio de monedas y billetes tipo Asturias. Resto de versiones: Fijo en No
SI	Porcentaje	Mínimo 70%: 71 - 73 - 76 - 78 - 81 - 83 - 85 - 88 - 90 - 92 Mínimo 75%: 76 - 78 - 81 - 83 - 85 - 88 - 90 - 92 Mínimo 80%: 81 - 83 - 85 - 88 - 90 - 92 Mínimo 82%: 83 - 85 - 88 - 90 - 92
SI	BANCO	SI / NO
SI	Límite Banco	- Sí = premio máximo - No
SI	Límite de Crédito	5€ / 10€ / 20€ / 50€
SI	Trasvase de Banco a Crédito	SI / NO
SI	Tipo de Trasvase Banco/Reserva:	- Crédito y/o Reserva es cero - Límite Reserva o Banco jugar 1 partida.
SI	MODO FERIA:	SI / NO
SI	Guardar Local:	SI / NO
SI	Habilitar Tarjeta:	SI / NO
SI	Espera Pulse Juegue:	3 seg / 5 seg
SI	Umbral de pago manual	600 € (entre 300 y 1000 €)
SI	Mostrar QR	Por defecto a NO
SI	MIKOHN	Habilitado para créditos ( habilitado fichas y Deshabilitado)

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco





### 7.1.2. TEST 8 (AJUSTE DE PARÁMETROS MEDIOS DE PAGO 1)

Se pueden realizar los siguientes ajustes:

EDITABLE	PARÁMETRO	VALOR
SI, NO	Pago Manual:	Sí / No
SI	Tipo Cambio Monedas:	- No - Deja el valor de la partida - Mayor de 1 € - Deja 1 crédito
SI	MONEDA_10 cents	SI / NO
SI	MONEDA_20 cents	SI / NO
SI	MONEDA_50 cents	SI / NO
SI	MONEDA_1 €	SI / NO
SI	MONEDA_2 €	SI / NO
SI	Monedas Hopper Trasero	0,50 € / 1 €, 2 €
NO	Monedas Hopper Izquierdo	1 € (también para hopper Suzo único)
SI	Monedas Hopper Derecho	0,10 € / 0,20 €

### 7.1.3. TEST 9 (AJUSTE DE PARÁMETROS MEDIOS DE PAGO 2)

Se pueden realizar los siguientes ajustes.

EDITABLE	PARÁMETRO	VALOR
SI	BILLETERO:	SI / NO
SI	Devolución del Billete:	- No devuelve el billete ni da cambio - Si devuelve el billete
SI	BILLETE 5:	SI / NO
SI	BILLETE 10:	SI / NO
SI	BILLETE 20:	SI / NO
SI/NO	BILLETE 50:	SI / NO
SI	RECICLADOR	SÍ / NO
SI	MÁXIMO € UNIDAD RECICLADORA	10 – 1000
SI	MÍNIMO € A PAGAR RECICLADOR	10 – 80
SI	MAX NUM BILLETES 5€	0-30
SI	MAX NUM BILLETES 10€	0-30
SI	MAX NUM BILLETES 20€	0-30
SI	MAX NUM BILLETES 50€	0-30
SI	PORCENTAJE DE PAGO 0 ( 10, <80)	0-100% BILLETES, 0-100% MONEDAS
SI	PORCENTAJE DE PAGO 1 (80, <160)	0-100% BILLETES, 0-100% MONEDAS
SI	PORCENTAJE DE PAGO 2 (160, <240)	0-100% BILLETES, 0-100% MONEDAS
SI	PORCENTAJE DE PAGO 3 (240, <500)	0-100% BILLETES, 0-100% MONEDAS
SI	PORCENTAJE DE PAGO 4 (500, +)	0-100% BILLETES, 0-100% MONEDAS



#### 7.1.4. TEST 10 (AJUSTE DE PARÁMETROS CONFIGURACIÓN DE RED)

Se pueden realizar los siguientes ajustes:

Se pueden meter varios servidores y en cada uno de esos servidores se puede configurar:

PARÁMETRO	VALOR
IP TERMINAL	XXXX.XXXX.XXXX.XXXX
IP SERVIDOR	XXXX.XXXX.XXXX.XXXX
COLOR SERVIDOR	NA, ROJO, VERDE, ...
PUERTO SERVIDOR	XXXX
CAMARA SERVIDOR	Configurar puerto
TIPO SERVIDOR	NA, SICBO, BOMBO, ROULETA, ISLA, SEALEVEL, CAJA
NÚMERO MÁQUINA ISLA	Solo con TIPO SERVIDOR = ISLA (ajusta número de terminal)

### 8. INSTRUCCIONES DE JUEGO

#### 8.1. Juego Básico

Tendremos diferentes pantallas de ayuda:

Pantalla 1. Destacamos todas los tipos de partida que podemos jugar, a 0,20€, 0,40€,... dependiendo de la comunidad en la que nos encontremos, después mostraremos el siguiente texto:

### COMENZAR A JUGAR

- Introduzca monedas o billetes **(CRÉDITOS)**. Si supera el límite, sus créditos se guardarán en la **RESERVA** para ser utilizados con posterioridad. Las cantidades de **CRÉDITO**, **BANCO** y **RESERVA** están expresadas en euros.
- Seleccione la apuesta pulsando el botón **APUESTA**.
- El juego comenzará de manera automática. Puede forzar su inicio pulsando el botón **JUEGUE**. Manteniéndolo pulsado unos segundos, se activará el **JUEGUE AUTO**.
- Con el juego base podrá ganar: **FICHAS**, **EUROS** o **NADA**.

Pantalla 2. Indicamos las fichas que podemos ganar por cada partida de créditos jugados y a continuación

- Con las **FICHAS** podrá jugar a los juegos de la máquina Multijuego.
- En la pantalla inferior puede seleccionar el juego al que desee acceder pulsando sobre su icono correspondiente. Cada juego dispone de su **AYUDA** independiente.
- El premio que reciba en el juego seleccionado se acumulará en el campo **FICHAS**.
- Para cambiar el juego pulse el botón **CAMBIO DE JUEGO**.



Pantalla 3.

## ¿CÓMO ARRIESGAR LAS FICHAS GANADAS?

- Puede arriesgar las fichas pulsando el botón **A BANCO**. Se lanzará un nuevo juego base con el coste de la cantidad apostada (excepto en la primera partida, que será gratis), y parte de las **FICHAS** será convertida a **EUROS**.
- Mantenga pulsado el botón **A BANCO** para activar el modo automático **A BANCO AUTO**.
- Esta nueva cantidad se acumulará en el campo **BANCO**. Podrá cobrarla pulsando el botón **COBRAR** o jugarla de nuevo.
- En la mayoría de las ocasiones, la máquina jugará a **1,00€**.
- El mal funcionamiento de la máquina anula jugadas y premios. En ningún caso la máquina pagará un premio mayor que el máximo legalmente establecido.

### 8.2. Juegos Adicionales

Cuando se accede al test general y configuración de la máquina desde alguno de los juegos adicionales active, además de los menús descritos anteriormente que aparecen en la pantalla inferior, sobre el monitor superior se muestra información sobre el juego adicional en cuestión. La información es genérica sobre el juego atendiendo a sus características que se distribuye en ESTADÍSTICAS GENERALES e HISTÓRICO. En la primera se muestra información sobre el juego y en la segunda se registran las últimas 50 jugadas al juego seleccionado

### 8.3. Panel de Botones



## 9. PAGO MANUAL

La máquina dispone de la opción de pago manual. Si se ha habilitado en el test de configuración correspondiente, el funcionamiento es el que sigue:

El pago manual se activa cuando la cantidad a cobrar alcanza el valor de 600 euros (por defecto) o el valor programado en el test correspondiente entre los valores de 300 y 1000 €, siempre que la opción se haya habilitado. En ese momento se activa un sonido de alarma acompañado del indicador luminoso colocado sobre la parte superior de la máquina.

Existe una llave de pago manual. Una vez activada, el pago se da por concluido.





## 10. JUEGO DE EXHIBICIÓN

Cuando seleccionamos el parámetro "MODO FERIA SI" en el menú "AJUSTE DE PARÁMETROS", al salir de modo test, la máquina queda configurada en modo exhibición.

NOTA: no es necesario que los "hoppers" contengan monedas.

Pulsando sobre el texto "BANCO" en la zona del juego básico de la máquina se incrementa el Contador de CRÉDITO en 50 unidades, lo que nos permite iniciar dicho juego. Una vez obtenidas fichas en el contador correspondiente, podremos jugar a cualquiera de los juegos adicionales.

## 11. REPORTE DE INCIDENCIAS

Siempre que se produzca una incidencia en la máquina, esta queda fuera de juego, y sobre un cartel emergente en la pantalla principal, se especifica el tipo de error u errores, en caso de que existan varias incidencias a la vez.

El marco de errores e incidencias puede visualizar hasta seis eventos diferentes en el orden en que se produjeron.

Todas las incidencias quedan registradas en un registro histórico que puede ser consultado en uno de los menús de información.

## 12. COMUNICACIONES

### 12.1. EN SERIE VÍA rs-232

La máquina incorpora una conexión de tipo "sub-D" de 9 pines para comunicaciones estándar vía RS-232, situada en la placa base del rack junto al conector de Ethernet. Se puede comunicar con un ordenador, terminal, captador de datos, etc. [www.rfranco.com](http://www.rfranco.com) RF LUDICOM 10206900000 30 Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco.

La máquina facilita la información almacenada en los contadores electrónicos tales como partidas jugadas, premios obtenidos, tipos de monedas que han entrado y han salido, tiempo que la máquina ha estado encendida y tiempo que ha estado jugando, etc.

También facilita la recaudación.

Para que se establezca la comunicación es necesario que esté conectado un "equipo exterior". Además, es necesario que coincida la velocidad de transmisión con la ajustada en la máquina: 9.600 baudios. Conectando el captador de datos, ordenador, etc., con el software necesario se obtienen los mismos datos ya descritos anteriormente. Además es posible cambiar el nombre del local, el número de máquina, y ajustar la fecha y la hora.

### 12.2. GPRS

La máquina está capacitada para contener una placa de GPRS, y tener comunicación con nuestros servidores centrales para proporcionar información sobre tal.

Esta información corresponde al protocolo GPRS de R.Franco.

## 13. DISPOSITIVOS OPCIONALES DE INTERCONEXIÓN.

La máquina dispone, en la placa de control de las llaves de servicio, de unas señales que les permite la interconexión con un sistema externo. Estas señales son:

Señal crédito. Un pulso de salida por cada crédito consumido (0,20 €). Esta señal la proporciona un transistor, el cual conduce para proporcionar el pulso, conmutando el nivel de masa (GND) externa proporcionado.

Bloqueo. Señal que tiene el fin de bloquear la máquina. Nivel Low bloquea la máquina.

Señal Fuera de Servicio. Esta señal la proporciona unos transistores open colector. Nivel High (no con-



duce) cuando la máquina se encuentra fuera de servicio. Cuando la máquina se encuentra en servicio esta señal es un nivel Low (masa).

Adicionalmente se proporciona una señal de salidas, que genera un pulso por cada crédito (0,20 €). Otorgado por la máquina en premios, de las mismas características eléctricas que la señal de crédito. También se proporciona una señal para la entrada y otra para la salida de las fichas gastadas.

Para las señales de bloqueo y Fuera de servicio es necesario unir la masa de la máquina con la del dispositivo receptor.

Estas señales tienen que ser activadas desde el menú número 7 en opción Mikhon y habilitarla para créditos o para fichas.

## 14. SERVIDORES JUEGO COMÚN

La máquina puede conectarse a varios servidores de juego común.

### 14.1. Isla de la Fortuna

Es un interconexionado para máquinas de salón al que la máquina puede conectarse mediante una ip y un puerto.

La máquina le envía al servidor el precio de cada una de las partidas jugadas que consumen crédito, y este servidor cuando considera necesario da el premio de isla.

El premio de isla es un sorteo en el que todas las máquinas se bloquean esperando a saber el número de máquina que ha ganado el sorteo. En caso de ser la máquina ganadora mostramos el premio en pantalla y pasamos a cobrarlo directamente por pago manual.

La máquina si está conectado en isla, tiene que tener un componente hardware adicional, este es una peineta en el que muestra constantemente el premio de isla al que optas, y el número de máquina que tiene tu terminal.

### 14.2. SEA LEVEL

El SEA LEVEL es un interconexionado para máquinas de fichas, se basa en un Jackpot de 3 niveles visibles constantemente.

Multijuego de Cronos puede configurarse para conectarse a este servidor. Cada vez que se juega en los juegos adicionales enviamos la información de la apuesta al servidor para que incremente alguno de los niveles que muestra.

El jugador tiene que decidir jugar al SEA LEVEL, para ello puede optar a hacer una apuesta adicional de valores discretos: 1, 3, 5, 10 o 20 dependiendo de la configuración de la máquina. O desactivarlo si quiere.



Esta aportación también incrementa algunos de los niveles que muestra el SEA LEVEL.

Cuando el servidor lo cree oportuno le dice a una de las máquinas conectadas que está jugando con apuesta a SEA LEVEL que ha ganado un premio, el resto de máquinas no se bloquean. Las máquinas que no estén apostando a SEA LEVEL, no entrarían en el sorteo cuando el servidor decida darlo.

## 15. RECARGA

La máquina tiene la posibilidad de recarga de los pagadores.

Cuando la máquina se halla en pre juego se puede acceder al modo "RECARGA" accionando la llave que está situada en el lateral derecho de la máquina, más próxima al frontal en el mueble de pie.

Cuando la máquina entre en modo recarga, aparece un marco en pantalla con una serie de contadores que registran las monedas y billetes introducidos en cada pagador.



Para proceder a la recarga bastará con ir introduciendo monedas por la entrada de monedas y la máquina se encargará de ir mandándolas al hopper correspondiente o rechazándolas en caso de no existir hopper con el valor de la moneda introducida, del mismo modo para el aceptador de billetes. El contador de recarga se irá incrementando con las monedas aceptadas.

Para salir del modo recarga bastará con retirar la llave.

Desde el estado de "HOPPER VACIO", en mitad de un pago, deberemos accionar la llave de servicio central del lateral de la máquina, de modo que la máquina nos muestra un marco en pantalla con la indicación de si se quiere efectuar un pago manual o proceder a la recarga.

Pulsando el botón JUEGUE pasamos directamente al modo de recarga descrito anteriormente.

Al retirar la llave de servicio, se reanuda el pago mediante los pagadores así recargados

## 16. MUEBLES

Para la máquina Multijuego de Cronos está preparada para diferentes muebles:

### 16.1. RF 3003

Este es el mueble más extendido para este modelo de máquina.

Monitores de 27":





### 16.2. RF 1003

Monitores de 21.5":



### 16.3. RF 31

Monitores de 21.5":





#### 16.4. RF 1000 ST

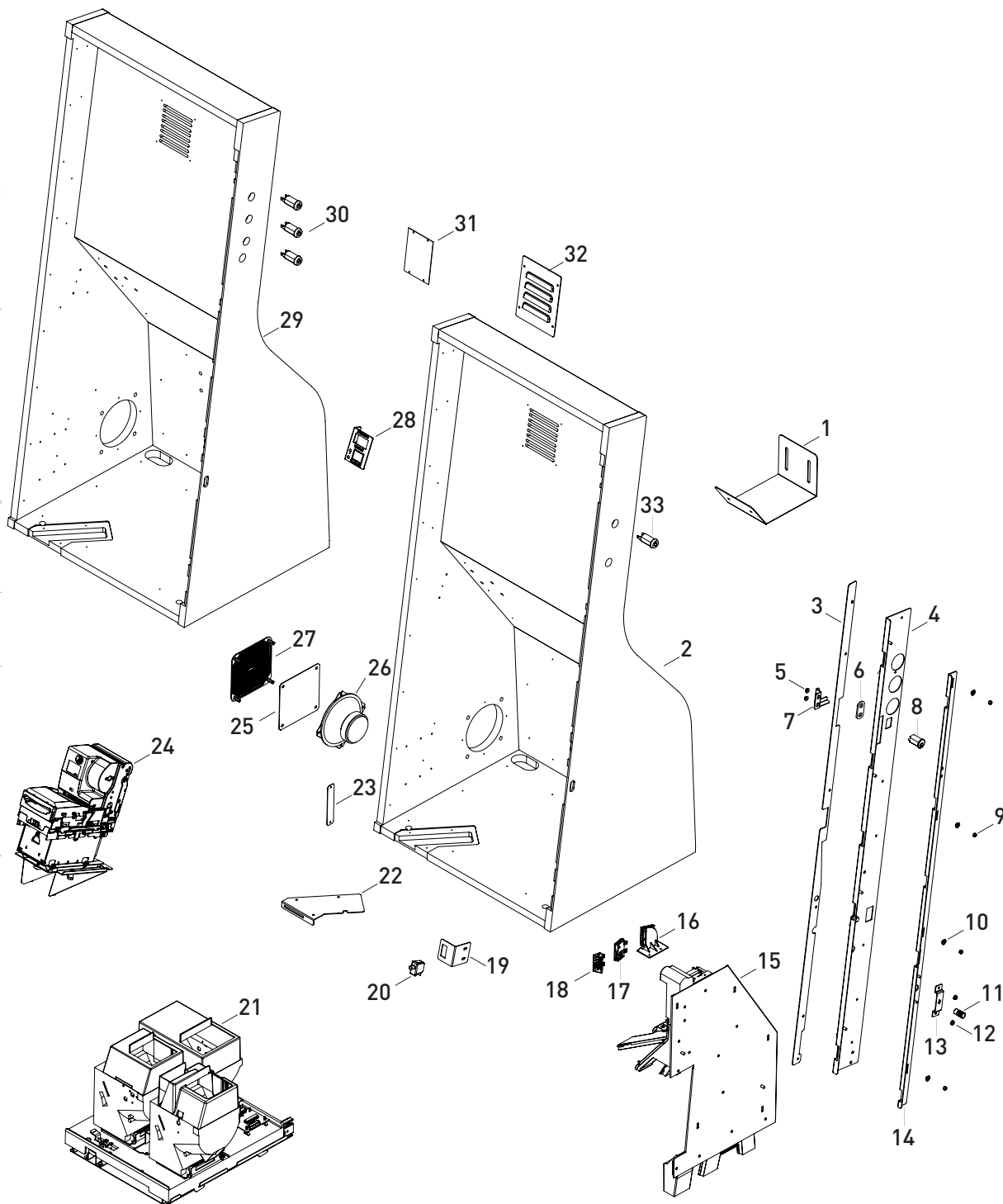
Monitores de 23":



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco

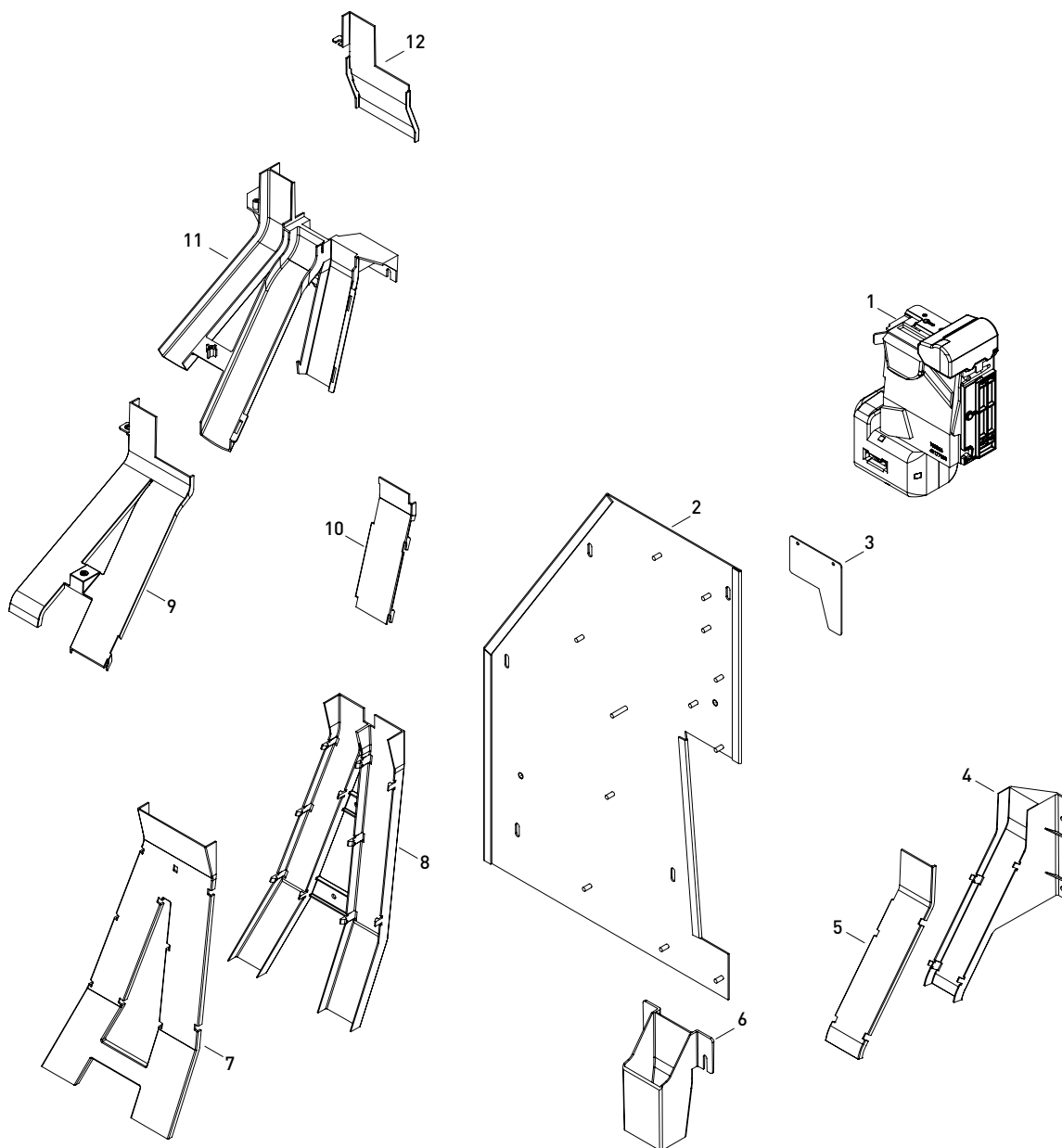






Nº	Referencia	Denominación
1.- .....	PM01-0008562..... 0142311000000	PLETINA FIJACION A PARED
2.- .....	PM01-0009270..... 01021014010201B	MUEBLE RF-31 PARA MAQUINAS B
3.- .....	PM01-0006140..... 0139482000000	PROTECTOR LATERAL MUEBLE
4.- .....	PM01-0009162..... 010140092000200	CONJ. SOPORTE CIERRE DESLIZANTE
5.- .....	PM06-0000159..... 066923M4	TUERCA EXAG.BASE ESTR.M4 DIN6923
6.- .....		INCLUIDO EN 1607030A
7.- .....	PM01-0005263..... 0131170000000	BLOQUEO CERRADURA
8.- .....	PM16-0000063..... 1607030A	CERRADURA C.I. STS86050RF03413
9.- .....	PM06-0000572..... 06985M5	TUERCA AUTOBLOCANTE M5 DIN985
10.- ...	PM01-0001764..... 012846000022	CASQUILLO
11.- ...	PM01-0002753..... 0110978000101	POMO CILINDRICO CIERRE
12.- ...	PM06-0000159..... 066923M4	TUERCA EXAG.BASE ESTR.M4 DIN6923
13.- ...	PM01-0005271..... 0131184000200	FIJACION TIRADOR EXTERIOR
14.- ...	PM01-0006139..... 0139477000000	CIERRE DESLIZANTE
15.- .....		CONJ. SELECTOR Y CAÍDAS DE MONEDAS
16.- ...	PM18-0000068..... 183073	MODULO BASE GUIAMONE.11035241 AZK
17.- ...	PM01-0010025..... 0137502000101	CONDUCTO MONEDAS (TRAMO INTERM.)
18.- ...	PM18-0000069..... 183074	MODULO FINAL GUIAMON.11035261 AZK
19.- ...	PM01-0008625..... 0128240000100	SOPORTE MICRO PUERTA
20.- ...	PM08-0000007..... 0801013	INTERRUPT.CHERRY UF 69,TERM.4.8mm
21.- .....		CONJUNTO HOPPERS
22.- ...	PM01-0005064..... 0128244000000	TOPE RETENEDOR
23.- ...	PM21-0000001..... 211000	PLACA DE IDENTIFICACION
24.- .....		CONJ. BILLETERO-IMPRESORA
25.- ...	PM01-0005392..... 0132874000000	REJILLA PROTECCION
26.- ...	PM08-0000095..... 0815012	ALT.5" WOOFER 51-97 4 Ohm,SP-SO.
27.- ...	PM01-0001762..... 011898000101	REJILLA VENTILADOR Y ALTAVOZ
28.- ...	PM01-0008679..... 0141036000101	SOPORTE TOTALIZADORES
29.- ...	PM01-0009271..... 01021014020101B	MUEBLE RF-31 LUDICOM
30.- ...	PM16-0000042..... 1607019A	CERRADURA 212-1 (CI-7736)
	PM16-0000043..... 1607019B	CERRADURA 6615 EA-1 (CI-T4001)
	PM16-0000044..... 1607019C	CERRADURA 6615 EA-1 (CI-1501)
31.- ...	PM21-0000004..... 212000	FICHA DE IDENTIFICACION
32.- ...	PM01-0008420..... 0140961000100	REJILLA VENTILACION
33.- ...	PM16-0000042..... 1607019A	CERRADURA 212-1 (CI-7736)





Nº	Referencia	Denominación
1.-	PM18-0000032..... 182058.....	41211101 SEL X6-D2S_CCT-II-REF_EU
	PM18-0000078..... 183083.....	41163251-1 SORTER U 5 PARALELO
	PM18-0000063..... 183068.....	CONJ.MODULO RECUPERACION 42943690
2.-	PM01-0008322..... 0140073000100.....	SOPORTE MONETICA MAQ. APUESTAS
3.-	PM01-0008958..... 0143842000000.....	PROTECCION MONEDERO
4.-	PM01-0004657..... 0124573000200.....	CANAL DEVOLUCION MONEDA DEFECTUOS
5.-	PM01-0004659..... 0124598000200.....	TAPA CANAL MONED.DEFECTUOSA
6.-	PM01-0004662..... 0124644000100.....	CANAL HOPPER REBOSADERO
7.-	PM01-0004663..... 0124649000000.....	TAPA CANAL MONEDERO A CAJONES
8.-	PM01-0004660..... 0124624000000.....	CANAL MONEDERO A CAJONES
9.-	PM01-0004643..... 0124503000100.....	TAPA CANALES DELANTEROS
10.-	PM01-0004648..... 0124517000100.....	TAPA CANAL DELANTERO CAIDA MONEDA
11.-	PM01-0004630..... 0124412000100.....	CANAL DISTRIBUCION MONEDAS
12.-	PM01-0004637..... 0124492000000.....	TAPA CANALES TRASERO

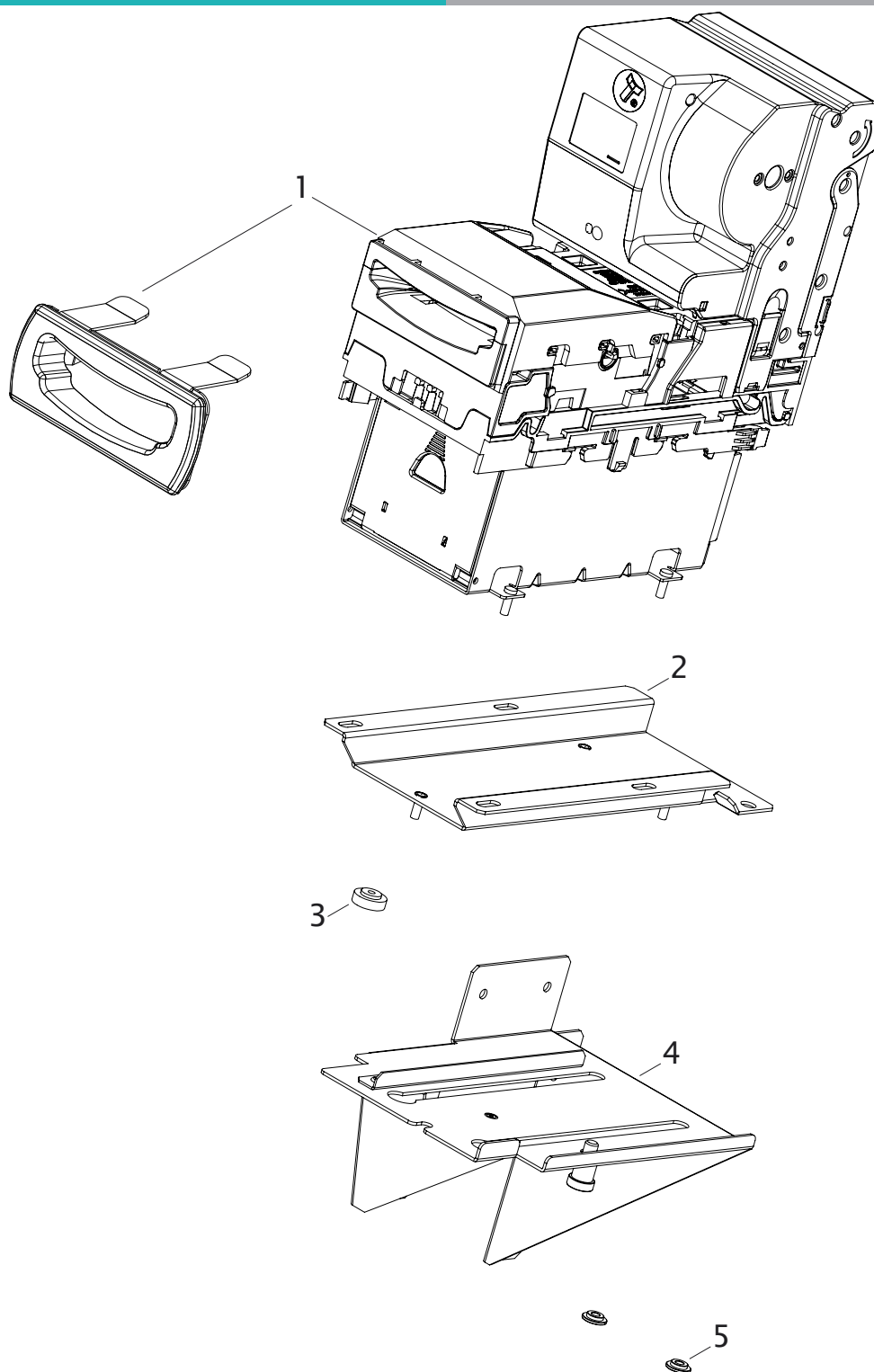






Nº	Referencia	Denominación
1.- .....	PM18-0000213..... 151063 .....	CONJ HOPPER 63004411 AZKOYEN CCT
2.- .....	PM06-0000553..... 06965M4X6 .....	TORN.R/METRICA AVELLANADO,PHILIPS
3.- .....	PM18-0000212..... 151062 .....	CONJ HOPPER 63004501 AZKOYEN CCT
4.- .....	PM06-0000623..... 06CL82Z3,6X8 .....	TOR.ROS.PLASTICO AVELLAN POZIDRIV
5.- .....	PM18-0000275..... 15991 .....	11036721 BASE ANCLAJE RODE U
6.- .....	PM06-0000633..... 06CL89Z3,6X8 .....	TOR.ROS.PLASTICO ALOM/ARANDE.POZI
7.- .....	PM06-0000623..... 06CL82Z3,6X8 .....	TOR.ROS.PLASTICO AVELLAN POZIDRIV
8.- .....	PM18-0000276..... 15998 .....	41207721 CTO BASC HOPP U-II TG200
9.- .....	PM06-0000633..... 06CL89Z3,6X8 .....	TOR.ROS.PLASTICO ALOM/ARANDE.POZI
10.- ...	PM15-0000265..... 15718 .....	GRAPA EXWHC-250 BK RICHCO (NEGRA)
11.- ...	PM01-0005159..... 0130010000106 .....	GATILLO HOPPERS
12.- ...	PM06-0000633..... 06CL89Z3,6X8 .....	TOR.ROS.PLASTICO ALOM/ARANDE.POZI
13.- ...	PM15-0000266..... 15719 .....	GRAPA EXWHC2-500-01-BK,RICHCO,NEG
14.- ...	PM06-0000620..... 06CL81Z4,1X16 .....	TOR.ROS.PLASTICO ALOMADO POZIDRIV
15.- .....		CONECTOR AMP
16.- ...	PM06-0000571..... 06985M4 .....	TUERCA AUTOBLOCANTE M4 DIN985
17.- ...	PM06-0000596..... 06AL4 .....	ARANDELA PLANA,LISA M4 DIN125.
18.- ...	PM01-0005155..... 0129987000100 .....	ANCLAJE BANDEJA
19.- ...	PM01-0005548..... 0134391000022 .....	TORNILLO CONECTOR HOPPER
20.- .....		CONECTOR AMP
21.- ...	PM06-0000571..... 06985M4 .....	TUERCA AUTOBLOCANTE M4 DIN985
22.- ...	PM06-0000581..... 06AD4 .....	ARANDELA DENTADA EXT. M4 DIN6798A
23.- ...	PM06-0000276..... 067981F3,5X6,5 .....	TORN.CHAP.ALOMADO PHILIPS,PUNTA F
24.- ...	PM15-0000382..... 15916 .....	GUIA DZ4501-0040(BEESLIDE-ACURID)
25.- ...	PM01-0008242..... 0130053000400 .....	FIJACION DERECHA BANDEJA
26.- ...	PM06-0000276..... 067981F3,5X6,5 .....	TORN.CHAP.ALOMADO PHILIPS,PUNTA F
27.- ...	PM01-0004792..... 0126151000700 .....	SOP. GUIA BANDEJA HOPPER DES.45,6
28.- ...	PM01-0008241..... 0130052000400 .....	FIJACION IZQUIERDA BANDEJA
29.- ...	PM01-0009153..... 010129953000501 .....	BANDEJA HOPPERS
30.- ...	PM18-0000277..... 15999 .....	41207711 CTO BASC HOPP U-II TM200
31.- ...	PM18-0000211..... 151061 .....	CONJ HOPPER 63004421 AZKOYEN CCT

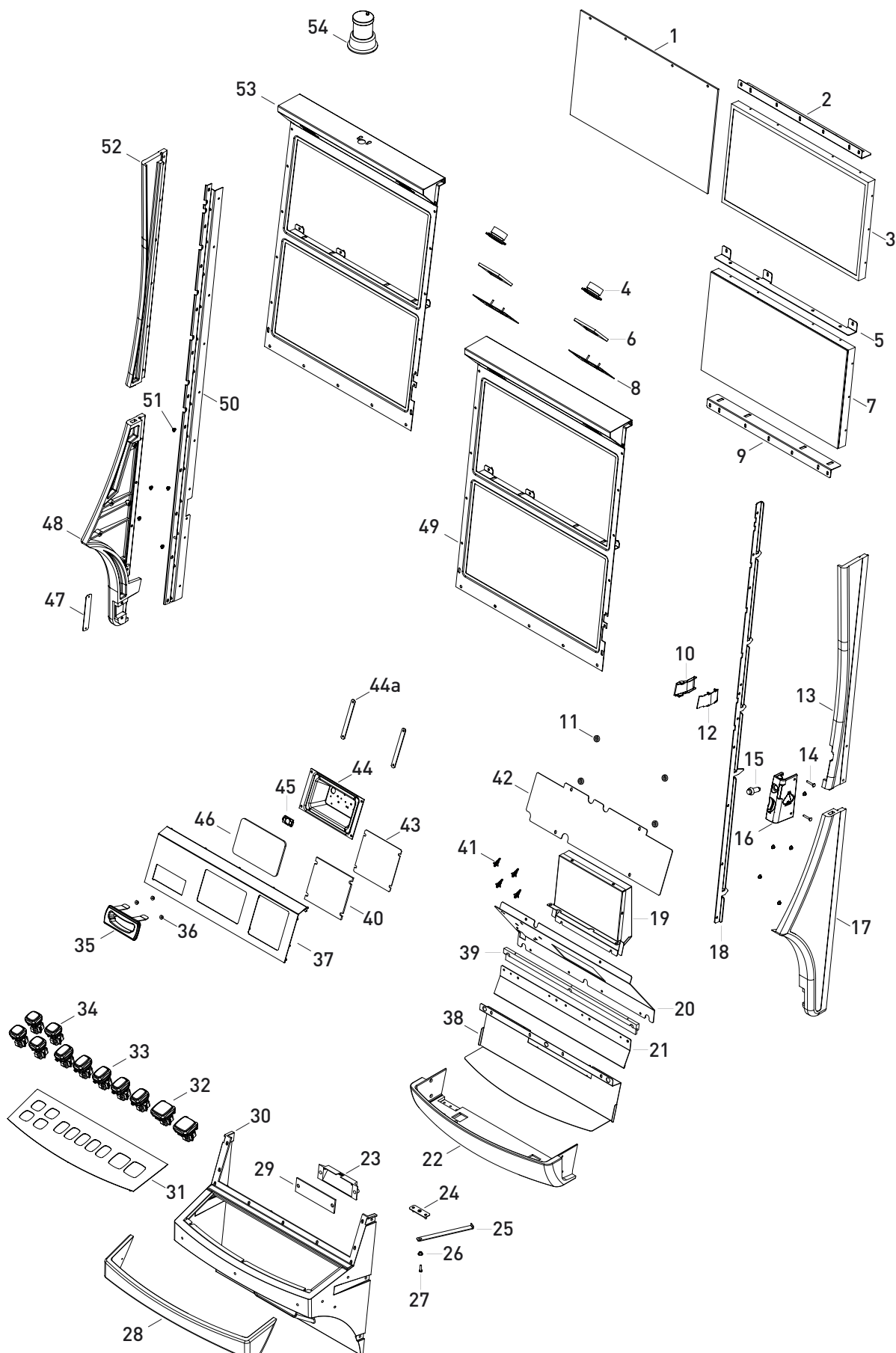




Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco

Nº	Referencia	Denominación
1.-	PM18-0000137..... 184075 .....	BILL-HOPPER NV11+ INNOVATIVE
2.-	PM01-0005334.....0131844000300 .....	BASE BILLETERO
3.-	PM15-0000017..... 15024 .....	RUEDA M4
4.-	PM01-0005291.....0131469000200 .....	CONJ.SOPORTE BILLETERO IT
5.-	PM01-0001873.....017479000022 .....	CASQUILLO GUIA



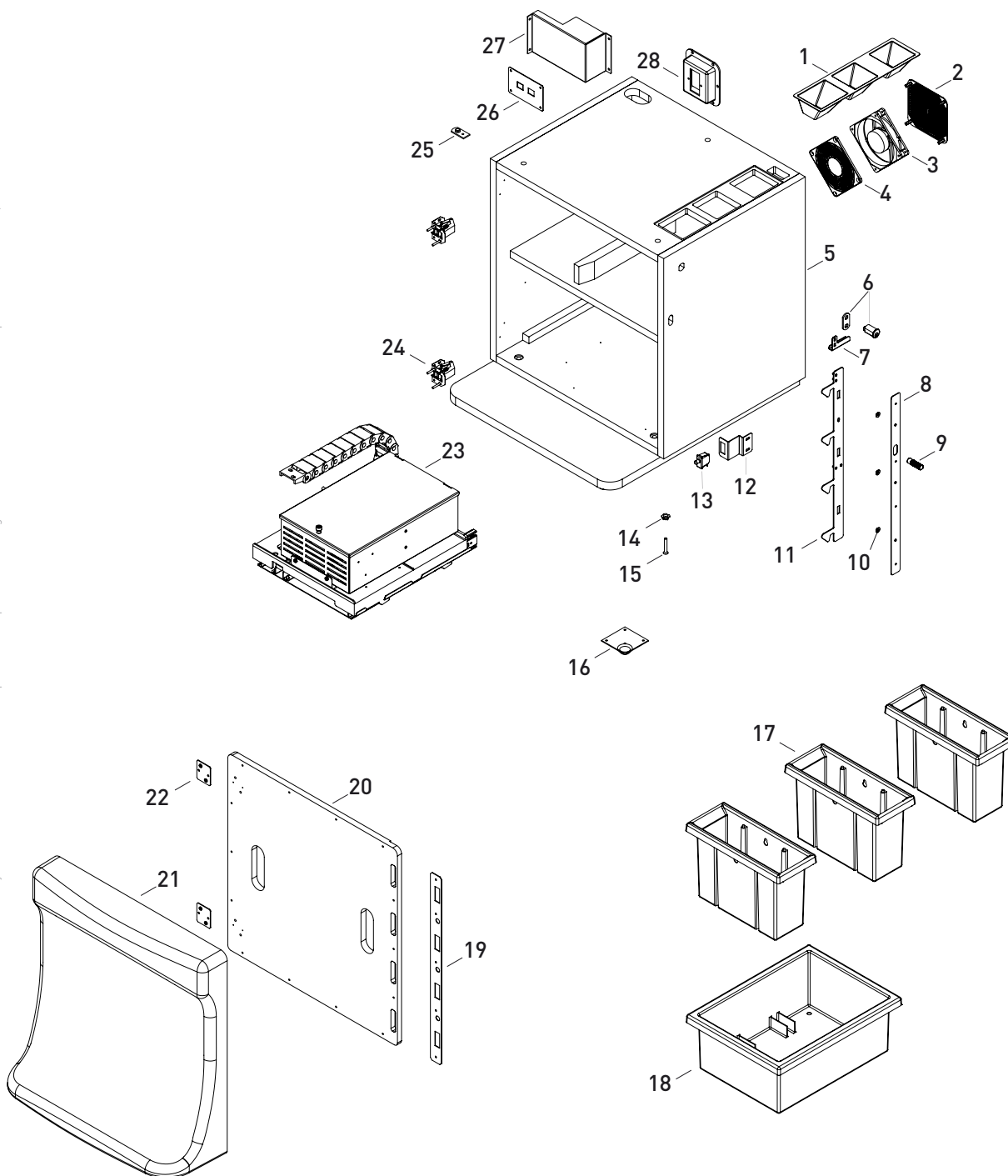






Nº	Referencia	Denominación
1.-	PM01-0005622.....0134966000000	METACRILATO SUP. TFT 21,5" PUERTA
2.-	PM01-0005891.....0137342000200	ESCUADRA SUPERIOR FIJACION TFT
3.-	PM19-0000117.....192087	TFT 21,5" S/T. WEI-YA MT21W-260H3
4.-	PM08-0000103.....0815017A	ALT. TWITER VISATON SC5 8 Oh. MEC
5.-	PM01-0005893.....0137345000100	SOPORTE SUPERIOR WEIYA
6.-	PM01-0005771.....0136470000000	METACRILATO ALTAVOCES
7.-	PM19-0000120.....192088	TFT 21,5" C/T. WEI. MT21W3R-260H3
8.-	PM01-0005274.....0131194000200	SOPORTE ALTAVOZ
9.-	PM01-0005891.....0137342000200	ESCUADRA SUPERIOR FIJACION TFT
10.-	PM01-0005908.....0137495000001	CONDUCTO MONEDA A PUERTA
11.-	PM15-0000017.....15024	RUEDA M4
12.-	PM01-0005920.....0137556000001	TAPA CONDUCTO MONEDA A PUERTA
13.-	PM01-0005249.....0131058020101	LAT.SUP.DERECHO RF30 NEGRO
14.-	PM01-0001403.....0189910121	TORN.FIJACION FRONTALES CINCO NEGR
15.-	PM14-0000021.....141150	PULSADOR PB305BRECO
16.-	PM01-0005926.....0137576000001	ENTRADA DE MONEDAS
17.-	PM01-0009330.....010131057000401	LATERAL INFERIOR DERECHO NEGRO
18.-	PM01-0009294.....010139475000100	CIERRE PUERTA RF1001 REDUCIDA
19.-	PM01-0005266.....0131178000200	CONJ.CONDUCTO MONEDAS
20.-	PM01-0005417.....0133024010000	PROTEC. FIJA INTERIOR PUERTA
21.-	PM01-0005286.....0131411000300	PROTECTOR SALIDA MONEDAS
22.-	PM01-0005253.....0131097000001	BANDEJA RECOGEMONEDAS NEGRO
23.-	PM01-0002456.....0110660000002	PANTALLA
24.-	PM01-0005257.....0131109000000	SOPORTE RETENEDOR
25.-	PM01-0002363.....0110472000100	TIRANTE APERTURA PUERTA FRONTAL
26.-	PM01-0001813.....015647000022	CASQUILLO
27.-	PM06-0000453.....06933M4X16	TORN.ROSCA METRICA,EXAGONAL.
28.-	PM01-0002801.....0111067000101	PERFIL FRONTAL INFERIOR
29.-	PM01-0002974.....0111409000000	METACRILATO LOGO INF.PUERTA-HIELO
30.-	PM01-0002697.....0110904000501	FRONTAL INFERIOR PUERTA
31.-	PM01-0008267.....0136010120011C	BOTONERA 11 PULSADORES
32.-	PM14-0000086.....141405	PULS.CUAD.GRAN.GPB1270TAHQZBBBZ
33.-	PM14-0000088.....141407	PULS.RECT.PEQ.GPB1240TAHQZBBBZ
34.-	PM14-0000085.....141404	PULS.CUAD.PEQ.GPB1210TAHQZBBBZ
35.-		EMBOCADURA BILLETERO
36.-	PM06-0000159.....066923M4	TUERCA EXAG.BASE ESTR.M4 DIN6923
37.-	PM01-0008246.....0131473000211C	CHAPA FRONTAL INTERMEDIA
38.-	PM01-0005256.....0131107000100	TRASERA BANDEJA RECOGEMONEDAS
39.-	PM01-0002848.....0111162020200	ILUMINACION BANDEJA
40.-	PM01-0005359.....0132241000100	METACRILATO PEGATINAS
41.-	PM15-0000135.....15341	SEPARADOR RICHCO LCBS 2-4-01
42.-	PM01-0009064.....010133025010000	PROTEC INF. DESMONTABLE PUERTA
43.-	PM01-0005462.....0133719000000	PROTEC. METACR. PEGATINAS PUERTA
44.-	PM01-0005172.....0130070000202	PANTALLA LUCES FRONTAL
44a.-	PM01-0009133.....010144535000000	BRIDA
45.-	PM07-0000174.....0840017	MONTAJE TIRA DE 1 MODULO ILUM
46.-		SERIGRAFIA FRONTAL SEGÚN MODELO
47.-	PM21-0000001.....211000	PLACA DE IDENTIFICACION
48.-	PM01-0009324.....010131047000401	LATERAL INFERIOR IZQUIERDO NEGRO
49.-	PM01-0008296.....0139094010111C	CONJ. FRENTE PUERTA APUESTAS
50.-	PM01-0009293.....010139474000121	BISAGRA PUERTA RF1001 REDUCIDA
51.-	PM01-0005457.....0133480000022	CASQUILLO FIJ.FRONTAL INFERIOR
52.-	PM01-0005234.....0131054010101	LATERAL SUPERIOR IZQUIERDO NEGRO
53.-	PM01-0008297.....0139094020011C	CONJ. FRENTE PUERTA APUEST. SALON
54.-	PM19-0000386.....15964	AVIS. LUMINOSO A71F0F02600001F1P



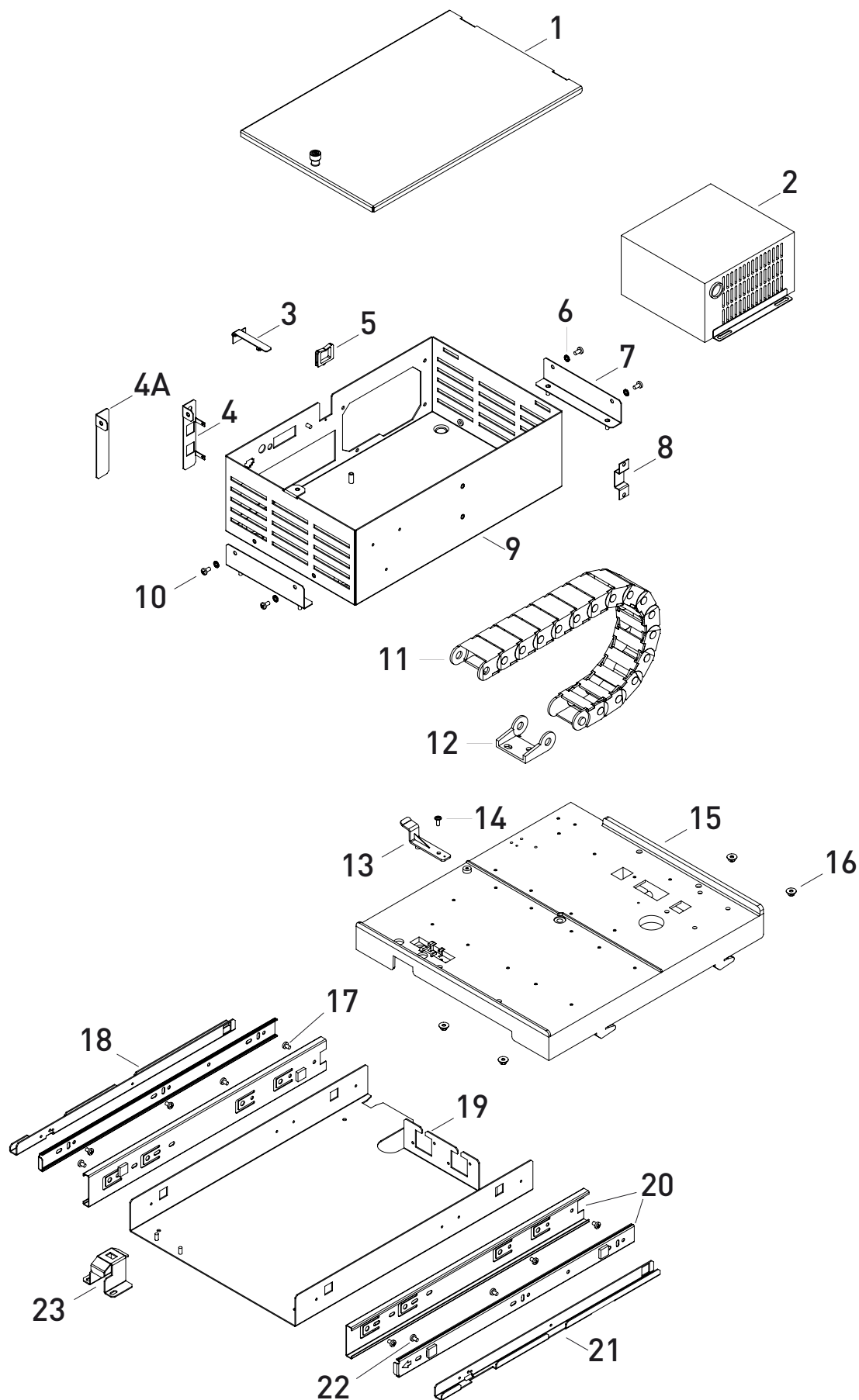




Nº	Referencia	Denominación
1.- .....	PM01-0004661.....0124640000101 .....	CONDUCTO MONEDAS A CAJONES
2.- .....	PM01-0001762.....011898000101 .....	REJILLA VENTILADOR Y ALTAVOZ
3.- .....	PM08-0000163.....0817016A .....	VENTILADOR 0817016 MECANIZADO
4.- .....	PM08-0000158.....15944 .....	REJ. VENT. 120X120 RP-12S GICODA
5.- .....	PM01-0009817.....01021002000701B .....	MUEBLE PEANA RF 31 (NEGRO SOFT)
6.- .....	PM16-0000062.....1607030 .....	CERRADURA C.D. STS86050RF04413
7.- .....	PM01-0008330.....0140099000100 .....	TOPE PESTILLO
8.- .....	PM01-0006147.....0139546000000 .....	CHAPA SOPORTE ARPONES
9.- .....	PM01-0006156.....0139610000001 .....	POMO CILINDRICO CIERRE
10.- ...	PM01-0008886.....017929000022 .....	CASQUILLO
11.- ...	PM01-0008653.....0139542000200 .....	ARPONES CIERRE
12.- ...	PM01-0008827.....0140512000100 .....	SOPORTE MICRO PEANA APUESTAS
13.- ...	PM08-0000007.....0801013 .....	INTERRUPT.CHERRY UF 69,TERM.4.8mm
14.- ...	PM06-0000026.....060028/00 .....	TUERCA DE ENCASTRE L DIN 1624 M6
15.- ...	PM06-0000688.....06965M6X40 .....	TORN.R/METRICA AVELLANADO,PHILIPS
16.- ...	PM01-0001841.....016863000100 .....	PATA (MUEBLES DE MADERA)
17.- ...	PM01-0004708.....0124828000001 .....	CAJON DE MONEDAS
18.- ...	PM01-0004709.....0124849000001 .....	SOPORTE CAJONES
19.- ...	PM01-0006239.....0140321000000 .....	ANCLAJE CIERRE PUERTA PEANA
20.- ...	PM01-0008605.....021019000101B .....	REFUERZO PUERTA TERMOC PEANA 2015
21.- ...	PM01-0008663.....0140288000201 .....	EMBELLECEDOR TERMOCON PEANA 2015
22.- ...	PM01-0006238.....0140320000000 .....	SOPORTE BISAGRA PEANA
23.- .....		CONJUNTO RACK
24.- ...	PM15-0000337.....15853 .....	BISAGRA HETTICH 019639 S/CAZOLETA
25.- ...	PM01-0001760.....011171000200 .....	SOPORTE TORN.FIJACION
26.- ...	PM01-0008344.....0140461010000 .....	SOP CONECTOR CIEGO ETHERNET PEANA
27.- ...	PM01-0008934.....0142422010000 .....	PROTECCION CABLES C/FILTRO RED
28.- ...	PM08-0000061.....0806020 .....	BASE+INTERRUPT A30030217HO (I.L.)







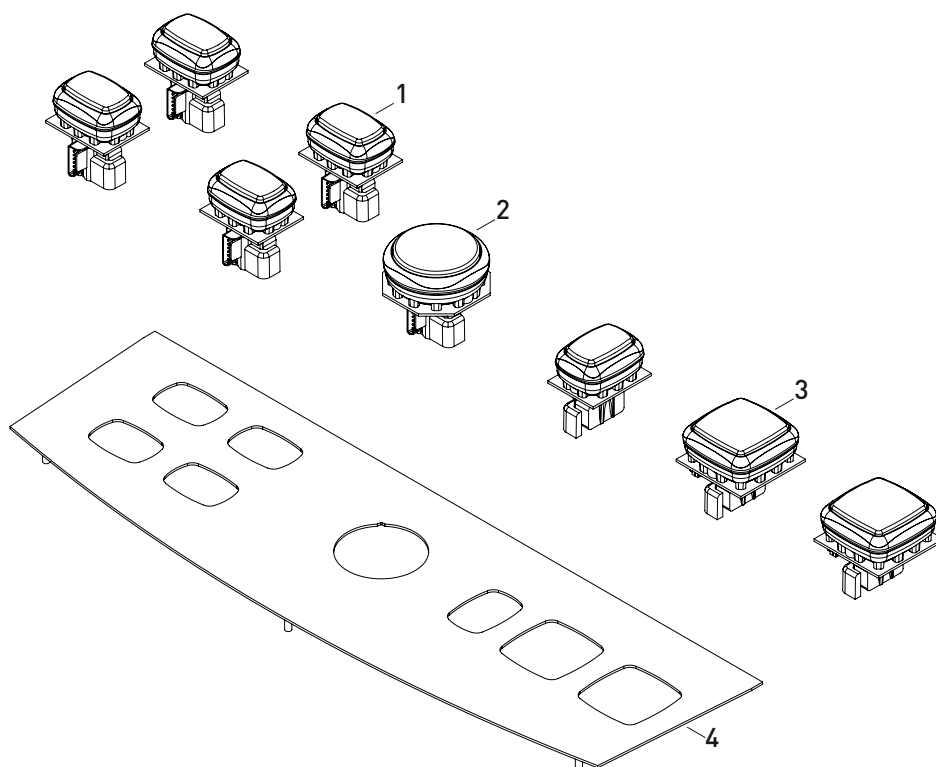
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco





Nº	Referencia	Denominación
1.-	PM01-0007724.....0139272010011C	TAPA RACK RF-31
2.-	PM19-0000033..... 191033	F/CONMUTADA FSP300-60GHC FULL RAN
3.-	PM01-0004745.....0125394000100	SOPORTE PLACA AUDIO
4.-	PM01-0008972.....0140591010200	SOPORTE PCI RACK RF-31
4A.-	PM01-0008353.....0140591000100	TAPA HUECO PCI RACK RF-31
5.-	PM15-0000375..... 15899	PERFIL PROTECTOR PPVB-21 E.T.P.
6.-	PM06-0000581..... 06AD4	ARANDELA DENTADA EXT. M4 DIN6798A
7.-	PM01-0006262.....0140496000000	SOPORTE RACK RF-31
8.-	PM01-0005956.....0137784000100	SOPORTE SATA DOM
9.-	PM01-0007720.....0139270010011C	ENVOLVENTE RACK RF-31
10.-	PM06-0000326.....067985M4X8	TORN.ROSC/METRICA,ALOMADO,PHILIPS
11.-	PM15-0000476..... 151164	CADENA IGUS REF.1400.038.075.0
12.-	PM15-0000477 ..... 151165	ABR.MONTAJE CADENA REF.14038.34.PZA1
13.-	PM01-0005159.....0130010000106	GATILLO HOPPERS
14.-	PM06-0000633.....06CL89Z3,6X8	TOR.ROS.PLASTICO ALOM/ARANDE.POZI
15.-	PM01-0009153.....010129953000501	BANDEJA HOPPERS
16.-	PM06-0000159..... 066923M4	TUERCA EXAG.BASE ESTR.M4 DIN6923
17.-	PM06-0000276.....067981F3,5X6,5	TORN.CHAP.ALOMADO PHILIPS,PUNTA F
18.-	PM01-0008241.....0130052000400	FIJACION IZQUIERDA BANDEJA
19.-	PM01-0004792.....0126151000700	SOP. GUIA BANDEJA HOPPER DES.45,6
20.-	PM15-0000382..... 15916	GUIA DZ4501-0040(BEESLIDE-ACURID)
	PM15-0000055..... 151030	GUIA DZ4505-0040(BEESLIDE-BAYON.)
21.-	PM01-0008242.....0130053000400	FIJACION DERECHA BANDEJA
22.-	PM06-0000276.....067981F3,5X6,5	TORN.CHAP.ALOMADO PHILIPS,PUNTA F
23.-	PM01-0005155.....0129987000100	ANCLAJE BANDEJA





Nº	Referencia	Denominación
----	------------	--------------

- |           |                       |                                  |
|-----------|-----------------------|----------------------------------|
| 1.- ..... | 141407 .....          | PULS.RECT.PEQ.GPB1240TAHQZBBBZ   |
| 2.- ..... | 141408 .....          | PULS.RED. GRAND.GPB1290TSHQZBBBZ |
| 3.- ..... | 141405 .....          | PULS.CUAD.GRAN.GPB1270TAHQZBBBZ  |
| 4.- ..... | 010136010030290 ..... | BOTONERA 8 PULSADORES            |

- |    |                    |                                   |
|----|--------------------|-----------------------------------|
| .. | 10355209000S ..... | ETIQUETA PULSADOR "APUESTA"       |
| .. | 10355209100S ..... | ETIQUETA PULSADOR "COBRAR"        |
| .. | 10355207600S ..... | ETIQUETA PULSADOR "JUEGUE"        |
| .. | 10355207700S ..... | ETIQUETA PULSADOR "A BANCO"       |
| .. | 10355209200S ..... | ETIQ PULSADOR "CAMBIO DE JUEGO"   |
| .. | 10355207900S ..... | ETIQUETA PULSADOR "AUTO"          |
| .. | 10355208000S ..... | ETIQ PULSADOR "APUESTA FICHAS"    |
| .. | 10355208100S ..... | ETIQUETA PULSADOR "JUEGUE FICHAS" |





Mantenimiento periódico de la máquina

	DIARIO	SEMANAL	MENSUAL
LIMPIEZA	Exterior de la máquina.	General de interior de la máquina.	Optodetectores del selector de monedas, aceptador de billetes y mecanismo pagador "hopper", etc.
COMPROBAR	Contactos. Leds.	Ajuste del microinterruptor de salida de monedas del "hopper". Ajustes de la bobina de desvío al cajón y al "hopper".	Funcionamiento de todas las cerraduras en general. Estado de las diferentes placas de la máquina, reapretando sus circuitos integrados y sus conexiones

El aparato no debe limpiarse mediante un chorro de agua

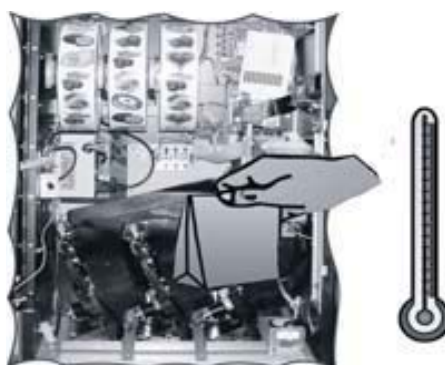
### ALMACENAMIENTO

#### CONDICIONES DE ALMACENAMIENTO

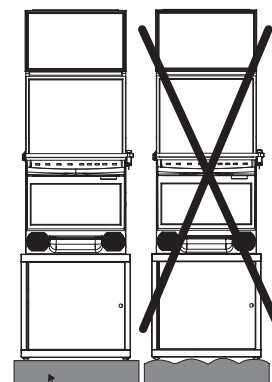
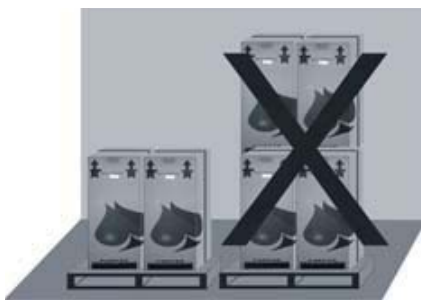
Almacenar en un lugar protegido de la lluvia, radiación solar directa, y polvo excesivo.



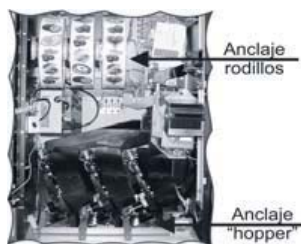
En caso de ambientes húmedos se debe situar en el interior del mueble principal de la máquina una o varias bolsas antihumedad.



- ◇ La máquina se debe situar en posición vertical y nunca apilada.



-En el caso de almacenamiento sobre una superficie irregular, las máquinas deberán situarse sobre una base resistente y plana. Es conveniente, en cualquier caso, que la superficie sobre la que reposa la máquina esté separada del suelo al menos, 15 cm.

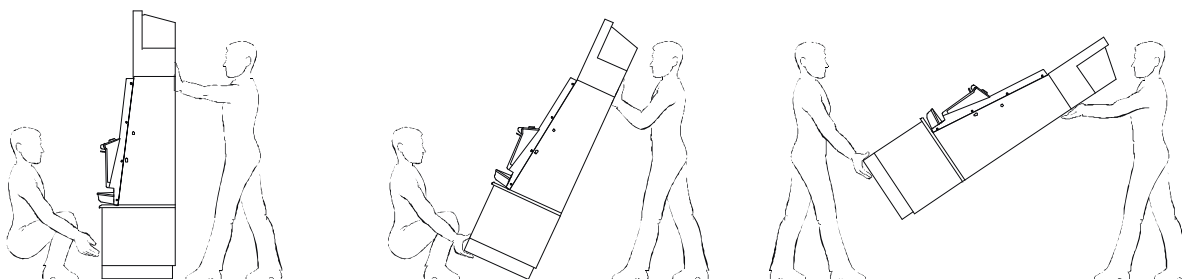


-Se deben fijar las partes móviles interiores de la máquina, para un almacenamiento prolongado. Fundamentalmente se debe comprobar que los rodillos y el "hopper" están correctamente situados en sus anclajes.



-Es recomendable proteger el exterior de la máquina para evitar golpes y deterioro del acabado.

## SECUENCIA DE CÓMO TRANSPORTAR LA MÁQUINA





## EXTENSIÓN DE GARANTÍA

# GARANTÍA

RECREATIVOS FRANCO, S.A.U.  
Pza DE CRONOS Nº 4  
28037 MADRID  
CIF: A/28415594  
Dpto. Servicio Post Venta  
Teléf.: (34) 91 440 92 51  
Correo electrónico: reparaciones@rfranco.com

Recreativos Franco, S.A.U garantiza este producto conforme a la ley 23/2003 del 10 de julio.

### Extensión de garantía

Nuestro producto está garantizado por defecto de fabricación durante 6 meses desde la fecha de activación que será la que indica el boletín de instalación.

Sólo una copia del boletín de instalación se considera acreditativo de esta extensión de garantía y deberá ser adjuntada para cualquier reclamación.

Por extensión de garantía se entiende la sustitución o reparación del componente reconocido no conforme en la fabricación y provistos de la etiqueta identificativa.

Quedan excluidos de la garantía los daños ocasionados por: mal uso, mala instalación o no conforme con las recomendaciones de este **MANUAL DE SERVICIO TÉCNICO**.

Todo elemento no fungible que por cualquier circunstancia no esté provisto de la etiqueta de garantía no podrá acogerse a la presente garantía.

Ninguna persona está autorizada a modificar los términos de esta extensión de garantía o a extender otra, verbal o escrita, en nombre de Recreativos Franco

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco





## Declaración UE de Conformidad

Nosotros **RECREATIVOS FRANCO S.A.U.**

Domicilio: Plaza de Cronos, 4  
28037 Madrid - ESPAÑA  
Tel. 91 440 92 00

Declaramos que el siguiente aparato está fabricado conforme a las Directivas Europeas.

Descripción: MAQUINA RECREATIVA Y DE AZAR  
Marca: RECREATIVOS FRANCO  
Familia: RF1000ST / RF1003 / RF31 / RF3003  
Juego: **MULTIJUEGO DE CRONOS**  
**MULTIJUEGO DE CRONOS 1**  
**MULTIJUEGO DE CRONOS 2**  
**MULTIJUEGO DE CRONOS 3**  
**MULTIJUEGO DE CRONOS SALÓN**  
**MULTIJUEGO DE CRONOS 1 SALÓN**  
**MULTIJUEGO DE CRONOS 2 SALÓN**  
**MULTIJUEGO DE CRONOS 3 SALÓN**  
**MULTIJUEGO DE CRONOS SALÓN 2M**  
**MULTIJUEGO DE CRONOS SALÓN 3M**  
**MULTIJUEGO DE CRONOS SALÓN 4M**  
**MULTIJUEGO DE CRONOS SALÓN 6M**  
**MULTIJUEGO DE CRONOS 1 SALÓN 6M**  
**MULTIJUEGO DE CRONOS 2 SALÓN 6M**  
**MULTIJUEGO DE CRONOS 3 SALÓN 6M**

### Directiva de baja tensión 2014/35/UE.

Normas armonizadas aplicadas:

- UNE-EN 62233:2009
- UNE-EN 60335-1:2012
- UNE-EN 60335-2-82:2004+A1:2008

### Directiva de Compatibilidad electromagnética 2014/30/UE.

Normas armonizadas aplicadas:

- UNE-EN 55014-1:2008 + ERR:2009 + A1:2009 + A2:2012
- UNE-EN 61000-3-2:2014
- UNE-EN 61000-3-3:2013
- UNE-EN 55014-2:1998 + A1:2002 + A2:2009
  - > UNE-EN 61000-4-2:2010 \*
  - > UNE-EN 61000-4-3:2007 + A1:2008 + A2:2011
  - > UNE-EN 61000-4-4:2013
  - > UNE-EN 61000-4-5:2015
  - > UNE-EN 61000-4-6:2014
  - > UNE-EN 61000-4-11:2005

### Directiva de RoHS 2011/65/UE.

Firmado en Madrid 10 de Junio de 2016

  
Jesús Franco Muñoz  
Administrador Único





# Chapter 1

## Introduction



The MANO111 Series supports AMD R-Series APU. The board integrates the Fusion Controller Hub A75 and delivers outstanding system performance through high-bandwidth interfaces, multiple I/O functions for interactive applications and various embedded computing solutions.

There are two 204-pin unbuffered SO-DIMM sockets for dual channel DDR3 with frequency up to 1600MT/s, maximum memory capacity up to 16GB. It also features two Gigabit/Fast Ethernet ports, four serial ATA channels at maximum transfer rate up to 6Gb/s, four USB 3.0 and ten USB 2.0 high speed compliant, and built-in HD audio codec that can achieve the best stability and reliability for industrial applications. Additionally, it provides you with unique embedded features, such as 5 serial ports and Mini ITX form factor that supports an extensive array of PC peripherals.

### 1.1 Features

- FS1r2 socket AMD Embedded R-Series APU
- AMD A75 PCH
- Integrated graphics AMD Radeon HD 7000 series
- DDR3 dual channel SO-DIMM 1333/1600 max. up to 16GB
- 4 SATA-600 support RAID 0, 1 and 10
- 4 USB 3.0 supported
- 3 independent displays
- DisplayPort 2 supports multi-stream
- TPM 1.2 supported





## MANO111 AMD Embedded R-Series APU Mini ITX SBC

### 1.2 Specifications

- **CPU**
  - AMD R-Series processor.
- **CPU Socket**
  - AMD FS1r2 socket.
- **System Chipset**
  - AMD A75 FCH.
- **BIOS**
  - American Megatrends Inc. BIOS.
  - 32Mbit SPI Flash, DMI, Plug and Play.
  - PXE Ethernet Boot ROM.
  - Support “Load Optimized Default” functionality to backup customized setting in BIOS flash chip to prevent from CMOS battery failure.
- **System Memory**
  - Two 204-pin unbuffered DDR3 SO-DIMM sockets.
  - Up to 16GB DDR3 1600MHz memory.
- **Onboard Multi I/O**
  - Controller: Nuvoton NCT6627UD.
  - Serial ports: Three RS-232 ports, one RS-232/422/485 port and one TTL port.
- **USB Interface**
  - Ten USB ports with fuse protection, comply with USB Spec. Rev.2.0.
  - Four USB 3.0 ports.
- **Serial ATA**
  - Four SATA-600 with RAID 0, 1, and 10.
- **Display**
  - One 40-pin connector for 18/24-bit single/dual channel LVDS and one 8-pin inverter.
  - Two DisplayPorts.
  - Two DVI-D ports via a stacked DVI-D connector.
- **Ethernet**
  - LAN1 – Realtek RTL8111E Gigabit/Fast Ethernet.
  - LAN2 – Realtek RTL8111DP Gigabit/Fast Ethernet.
- **Audio**
  - Realtek High Definition audio codec ALC662.
  - Support 2.1 channel audio line-out as six terminal 3.50mm earphone jack.
- **Expansion Interface**
  - One PCI
  - One PCI-Express Mini Card socket which complies with PCI-Express Mini Card Spec. v1.2.
  - One SIM Card slot
- **Power Management**
  - ACPI (Advanced Configuration and Power Interface).







---

MAN0111 AMD Embedded R-Series APU Mini ITX SBC

---

- **Watchdog Timer**
  - 1~255 seconds; up to 256 levels.
- **Form Factor**
  - 170 x 170mm Mini ITX form factor.



**Note**

*All specifications and images are subject to change without notice.*

## 1.3 Utilities Supported

- Chipset driver
- AHCI driver
- Ethernet driver
- Audio driver
- TPM driver

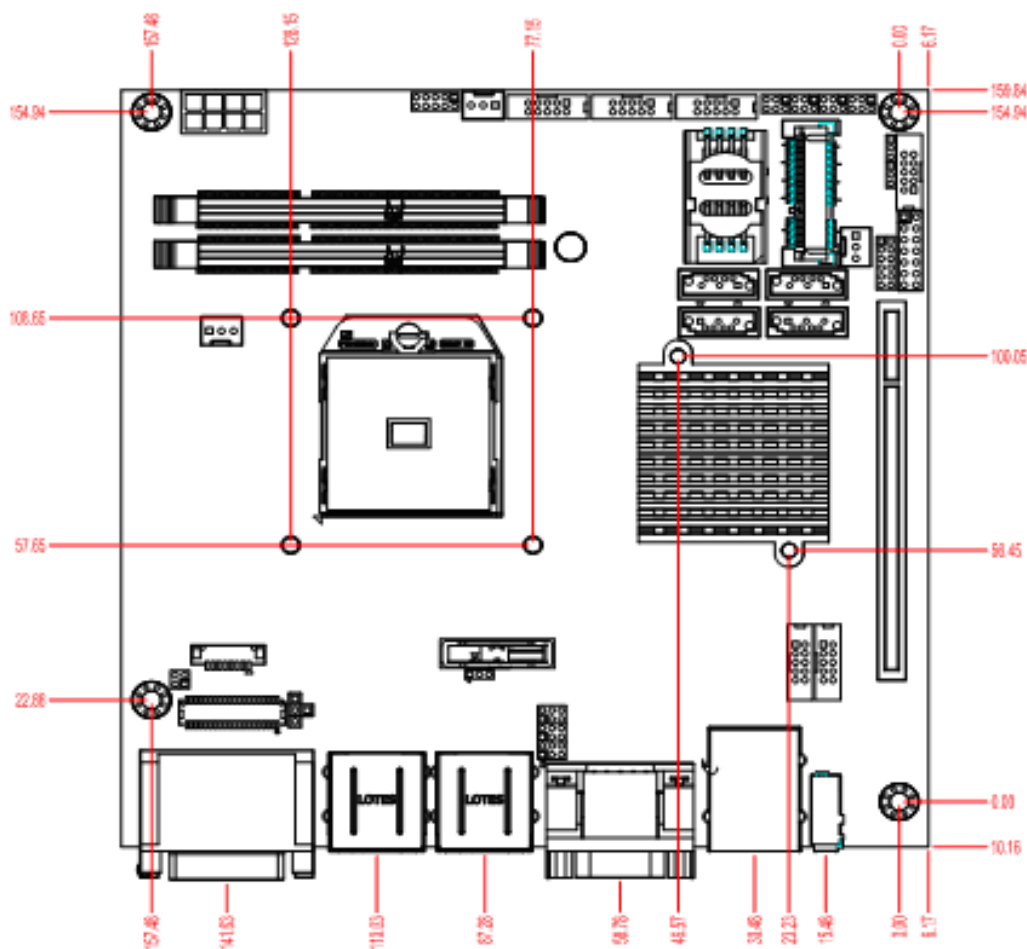
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



## Chapter 2

# Board and Pin Assignments

## 2.1 Board Dimensions and Fixing Holes

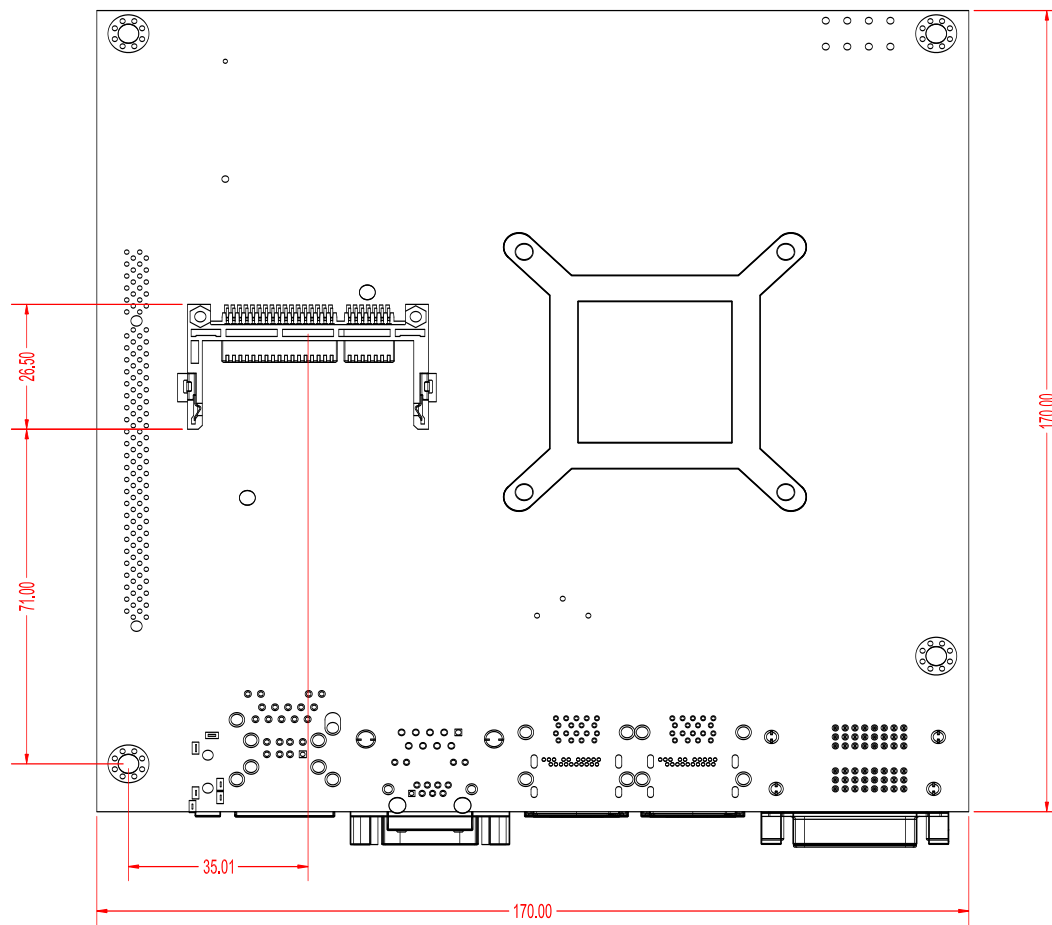


### Top View





**MAN0111 AMD Embedded R-Series APU Mini ITX SBC**



**Bottom View**

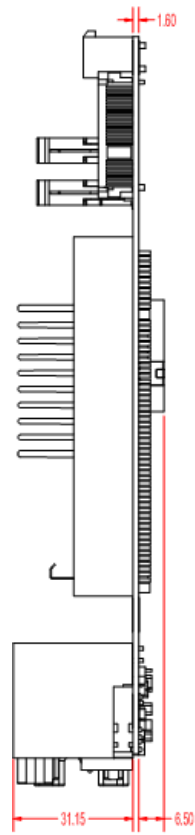
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco







*MANO111 AMD Embedded R-Series APU Mini ITX SBC*



**Side View**

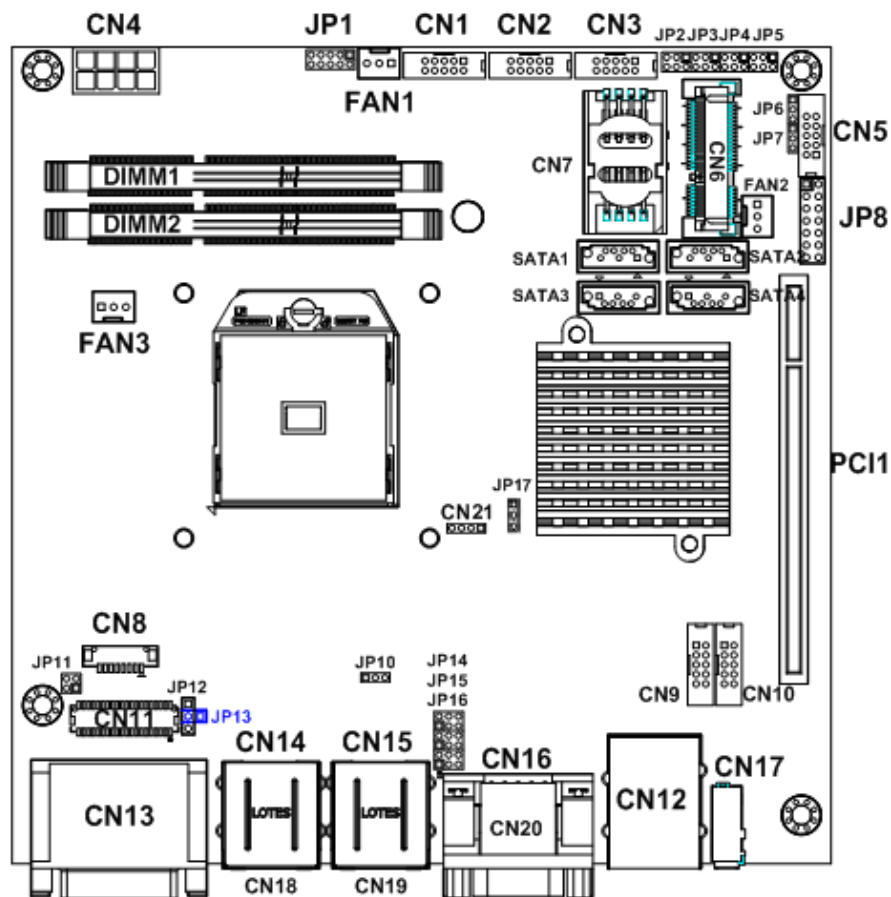
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





## MANO111 AMD Embedded R-Series APU Mini ITX SBC

### 2.2 Board Layout

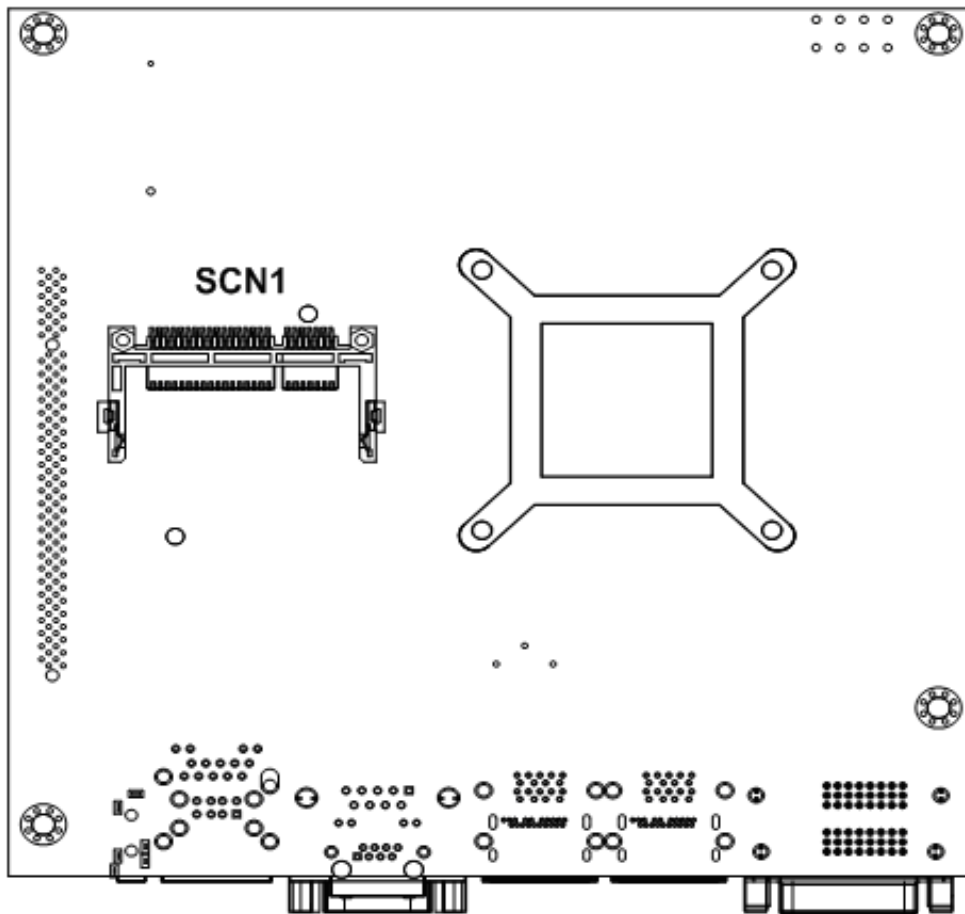


Top View

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



*MANO111 AMD Embedded R-Series APU Mini ITX SBC*



**Bottom View**







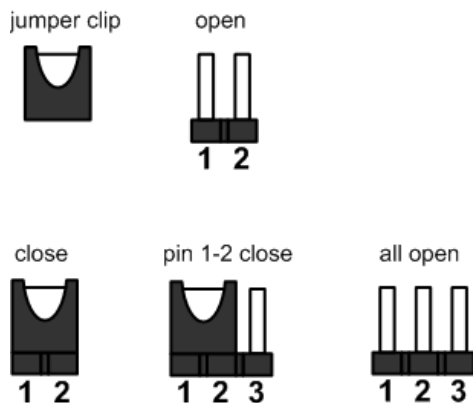
---

**MANO111 AMD Embedded R-Series APU Mini ITX SBC**

---

## 2.3 Jumper Settings

Jumper is a small component consisting of jumper clip and jumper pins. Install jumper clip on 2 jumper pins to close. And remove jumper clip from 2 jumper pins to open. The following illustration shows how to set up jumper.



Before applying power to MANO111 Series, please make sure all of the jumpers are in factory default position. Below you can find a summary table and onboard default settings.

**Note**

***Once the default jumper setting needs to be changed, please do it under power-off condition.***





MANO111 AMD Embedded R-Series APU Mini ITX SBC

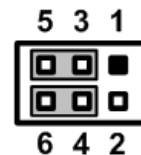
Jumper	Description	Setting
JP2	COM4 Data/Power Selection Default: Default: RS-232 Data	CN3 Pin 1: DCD 3-5 close
		CN3 Pin 8: RI 4-6 close
JP3	COM3 Data/Power Selection Default: RS-232 Data	CN2 Pin 1: DCD 3-5 close
		CN2 Pin 8: RI 4-6 close
JP4	COM2 Data/Power Selection Default: RS-232 Data	CN1 Pin 1: DCD 3-5 close
		CN1 Pin 8: RI 4-6 close
JP5	COM1 Data/Power Selection Default: RS-232 Data	CN16 Pin 1: DCD 3-5 close
		CN16 Pin 9: RI 4-6 close
JP6	TPM Normal Operation/Special Commands Selection Default: Normal Operation	1-2 close
JP7	Auto Power On Default: Enable	1-2 close
JP10	Restore BIOS Optimal Defaults Default: Normal Operation	1-2 close
JP11	LVDS Brightness Control Mode Setting Default: PWM Mode	1-2 close
JP12	+3.3V/+5V LVDS Voltage Selection Default: +3.3V	1-2 close
JP13 (Optional)	+12V LVDS Voltage Selection	Open
JP14	COM1 RS-232/422/485 Mode Setting Default: RS-232	1-2 close
JP15		3-5, 4-6 close
JP16		3-5, 4-6 close
JP17	DASH enable(default)	1-2 close
	DASH disable	2-3 close



**MAN0111 AMD Embedded R-Series APU Mini ITX SBC****2.3.1 COM4 Data/Power Selection (JP2)**

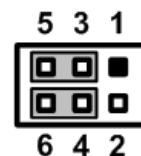
The COM4 port has +5V level power capability on DCD and +12V level on RI by setting this jumper.

Function	Setting
Power: Set CN3 pin 1 to +5V level	1-3 close
Data: Set CN3 pin 1 to DCD (Default)	3-5 close
Power: Set CN3 pin 8 to +12V level	2-4 close
Data: Set CN3 pin 8 to RI (Default)	4-6 close

**2.3.2 COM3 Data/Power Selection (JP3)**

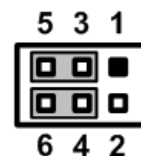
The COM3 port has +5V level power capability on DCD and +12V level on RI by setting this jumper.

Function	Setting
Power: Set CN2 pin 1 to +5V level	1-3 close
Data: Set CN2 pin 1 to DCD (Default)	3-5 close
Power: Set CN2 pin 8 to +12V level	2-4 close
Data: Set CN2 pin 8 to RI (Default)	4-6 close

**2.3.3 COM2 Data/Power Selection (JP4)**

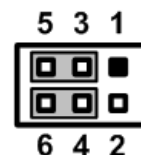
The COM2 port has +5V level power capability on DCD and +12V level on RI by setting this jumper.

Function	Setting
Power: Set CN1 pin 1 to +5V level	1-3 close
Data: Set CN1 pin 1 to DCD (Default)	3-5 close
Power: Set CN1 pin 8 to +12V level	2-4 close
Data: Set CN1 pin 8 to RI (Default)	4-6 close

**2.3.4 COM1 Data/Power Selection (JP5)**

The COM1 port has +5V level power capability on DCD and +12V level on RI by setting this jumper. When COM1 is set to +5V or +12V level, please make sure the communication mode is RS-232 (see section 2.3.10).

Function	Setting
Power: Set CN16 pin 1 to +5V level	1-3 close
Data: Set CN16 pin 1 to DCD (Default)	3-5 close
Power: Set CN16 pin 9 to +12V level	2-4 close
Data: Set CN16 pin 9 to RI (Default)	4-6 close





### 2.3.5 TPM Normal Operation/Special Commands Selection (JP6)

Use JP6 for TPM normal operation or special commands selection.

Function	Setting
Normal operation (Default)	1-2 close
Special Commands Enable	2-3 close



### 2.3.6 Auto Power On (JP7)

If JP7 is enabled for AC power input, the system will be automatically power on without pressing soft power button. If JP7 is disabled for AC power input, it is necessary to manually press soft power button to power on the system.

Function	Setting
Enable auto power on (Default)	1-2 close
Disable auto power on	2-3 close



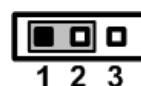
Note

*This function is similar to the feature of power on after power failure, which is controlled by hardware circuitry instead of BIOS.*

### 2.3.7 Restore BIOS Optimal Defaults (JP10)

Put jumper clip to pin 2-3 for a few seconds then move it back to pin 1-2. Doing this procedure can restore BIOS optimal defaults.

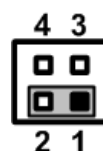
Function	Setting
Normal operation (Default)	1-2 close
Restore BIOS optimal defaults	2-3 close



### 2.3.8 LVDS Brightness Control Mode Setting (JP11)

The JP11 is enabled to select PWM or voltage control mode for inverter connector (CN8) pin 8. These two control modes are for adjusting LVDS brightness.

Function	Setting
PWM mode (Default)	1-2 close
Voltage mode	3-4 close

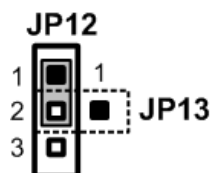


**MANO111 AMD Embedded R-Series APU Mini ITX SBC****2.3.9 LVDS Voltage Selection (JP12 and JP13)**

The board supports voltage selection for flat panel displays. Use JP12 to set LVDS connector (CN11) pin 1~6 VCCM to +3.3V or +5V voltage level. Use JP13 (optional) to set LVDS connector (CN11) pin 1~6 VCCM to +12V voltage level. To prevent hardware damage, before connecting please make sure that the input voltage of LVDS flat panel is correct.

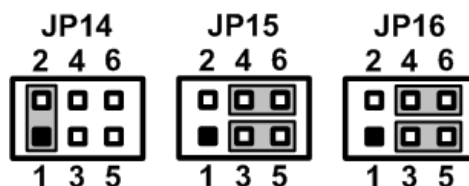
Function	JP12 Setting
+3.3V level (Default)	1-2 close
+5V level	2-3 close

Function	JP13 Setting
+12V level (Optional)	1-2 close

**2.3.10 COM1 RS-232/422/485 Mode Setting (JP14, JP15, JP16)**

Use these jumpers to set COM1 port to operate as RS-232, RS-422 or RS-485 communication mode. When these jumpers are set to operate as RS-422 or RS-485 mode, please make sure COM1 is on data mode (see section 2.3.4)

Function	Setting
RS-232 mode (Default)	JP14 1-2 close JP15 3-5, 4-6 close JP16 3-5, 4-6 close
RS-422 mode	JP14 3-4 close JP15 1-3, 2-4 close JP16 1-3, 2-4 close
RS-485 mode	JP14 5-6 close JP15 1-3, 2-4 close JP16 1-3, 2-4 close

**2.3.11 DASH Setting (JP17)**

Function	Setting
DASH enable (Default)	1-2 close
DASH disable	2-3 close





## 2.4 Connectors

Signals go to other parts of the system through connectors. Loose or improper connection might cause problems, please make sure all connectors are properly and firmly connected. Here is a summary table which shows all connectors on the hardware.

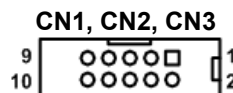
Connector	Description
CN1~3	COM2, COM3 and COM4 Connectors
CN4	Power Connector
CN5	COM5 Connector
CN6	PCI-Express Mini Card Connector
CN7	SIM Card Slot
CN8	Inverter Connector
CN9	USB 2.0 Wafer Port 8 and 9 Connector
CN10	USB 2.0 Wafer Port 6 and 7 Connector
CN11	LVDS Connector
CN12	LAN1, USB 2.0 Port 4 and 5 Connector
CN13	Dual DVI-D Connector
CN14~15	High Rise Stacked USB Connectors
CN16	High Rise D-Sub Connector
CN17	Six Terminal Earphone Jack
CN18~19	DisplayPort 1 and 2 Connectors
CN20	LAN2 Connector
CN21	RCC programming header
FAN1	Fan Connector
FAN2	System Fan Connector
FAN3	CPU Fan Connector
JP1	Digital I/O Connector
JP8	Front Panel Connector
SATA1	Serial ATA3 Connector
SATA2	Serial ATA1 Connector
SATA3	Serial ATA2 Connector
SATA4	Serial ATA0 Connector
SCN1	CFast™ Socket



**MAN0111 AMD Embedded R-Series APU Mini ITX SBC****2.4.1 COM Connectors (CN1, CN2, CN3 and CN5)**

These CN1 (for COM2), CN2 (for COM3) and CN3 (for COM4) have +5V level power capability on DCD and 12V level on RI by setting JP4 and JP3 and JP2, respectively (see section 2.3.3 and 2.3.2 and 2.3.1). The pin assignments are listed in the following table.

Pin	CN1 Signal	Pin	CN1 Signal
1	DCD2	2	DSR2
3	RXD2	4	RTS2
5	TXD2	6	CTS2
7	DTR2	8	RI2
9	GND	10	N.C.

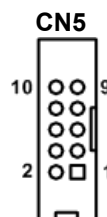


Pin	CN2 Signal	Pin	CN2 Signal
1	DCD3	2	DSR3
3	RXD3	4	RTS3
5	TXD3	6	CTS3
7	DTR3	8	RI3
9	GND	10	N.C.

Pin	CN3 Signal	Pin	CN3 Signal
1	DCD4	2	DSR4
3	RXD4	4	RTS4
5	TXD4	6	CTS4
7	DTR4	8	RI4
9	GND	10	N.C.

The CN5 (for COM5) is a 2x5 pin box header that supports RS-232 TTL signal.

Pin	CN5 Signal	Pin	CN5 Signal
1	DCD	2	DSR
3	RXD	4	RTS
5	TXD	6	CTS
7	DTR	8	RI
9	GND	10	N.C.



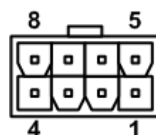


## 2.4.2 Power Connector (CN4)

Steady and sufficient power can be supplied to all components on the board by connecting power connector. Please make sure all components and devices are properly installed before connecting the power connector.

External power supply plug fits into this connector in only one orientation. Properly press down power supply plug until it completely and firmly fits into this connector. Loose connection may cause system instability.

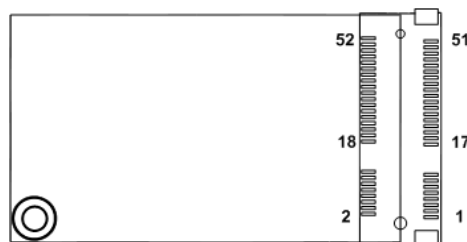
Pin	Signal	Pin	Signal
1	GND	5	+12V
2	GND	6	+12V
3	GND	7	+12V
4	GND	8	+12V



## 2.4.3 PCI-Express Mini Card Connector (CN6)

CN6 is a PCI-Express Mini Card connector which supports a PCI-Express x1 link and a USB 2.0 link. A PCI-Express Mini Card can be applied to either PCI-Express or USB 2.0. It complies with PCI-Express Mini Card Spec. v1.2.

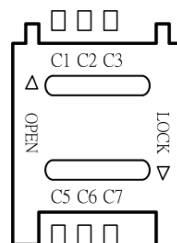
Pin	Signal	Pin	Signal
1	WAKE#	2	+3.3VSB
3	No use	4	GND
5	No use	6	+1.5V
7	CLKREQ#	8	No use
9	GND	10	No use
11	REFCLK-	12	No use
13	REFCLK+	14	No use
15	GND	16	No use
17	No use	18	GND
19	No use	20	W_DISABLE#
21	GND	22	PERST#
23	PE_RXN3	24	+3.3VSB
25	PE_RXP3	26	GND
27	GND	28	+1.5V
29	GND	30	SMB_CLK
31	PE_TXN3	32	SMB_DATA
33	PE_TXP3	34	GND
35	GND	36	USB_D8-
37	GND	38	USB_D8+
39	+3.3VSB	40	GND
41	+3.3VSB	42	LED_WWAN#
43	GND	44	LED_WLAN#
45	No use	46	LED_WPAN#
47	No use	48	+1.5V
49	No use	50	GND
51	No use	52	+3.3VSB



**MAN0111 AMD Embedded R-Series APU Mini ITX SBC****2.4.4 SIM Card Slot (CN7)**

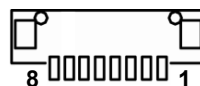
The CN7 is for inserting SIM Card. In order to work properly, the SIM Card must be used together with Mini Card which is inserted to socket CN6. It is mainly used in 3G wireless network application.

Pin	Signal
C1	PWR
C2	RST
C3	CLK
C5	GND
C6	VPP
C7	DATA

**2.4.5 Inverter Connector (CN8)**

The CN8 is a DF13-8S-1.25V 8-pin connector for inverter. We strongly recommend you to use the matching DF13-8S-1.25C connector to avoid malfunction.

Pin	Signal
1	VBL1 (+12V level)
2	VBL1 (+12V level)
3	VBL2 (+5V level)
4	VBL_ENABLE
5	GND
6	GND
7	GND
8	VBL Brightness Control

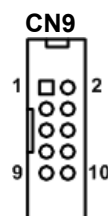


## 2.4.6 USB Connectors (CN9 and CN10)

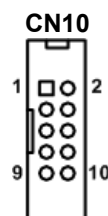
These 2x5 pin wafers (CN9 and CN10) are Universal Serial Bus (USB) connectors. They are for installing versatile USB 2.0 compliant interface peripherals. These connectors are designed with +5V level standby power which can provide power when system is in suspend mode.

CN9 carries USB port 8 and 9 while CN10 carries USB port 6 and 7.

Pin	Signal	Pin	Signal
1	USB VCC (+5V level standby power)	2	USB VCC (+5V level standby power)
3	USB #8_D-	4	USB #9_D-
5	USB #8_D+	6	USB #9_D+
7	GND	8	GND
9	GND	10	GND



Pin	Signal	Pin	Signal
1	USB VCC (+5V level standby power)	2	USB VCC (+5V level standby power)
3	USB #6_D-	4	USB #7_D-
5	USB #6_D+	6	USB #7_D+
7	GND	8	GND
9	GND	10	GND

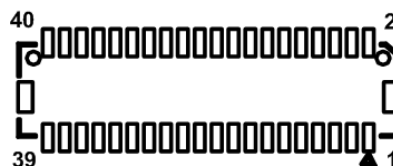


**MAN0111 AMD Embedded R-Series APU Mini ITX SBC****2.4.7 LVDS Connector (CN11)**

This board has a 40-pin connector (CN11) for LVDS LCD interface. It is strongly recommended to use the matching JST SHDR-40VS-B 40-pin connector for LVDS interface. Pin 1~6 VCCM can be set to +3.3V level or +5V level by JP12 (see section 2.3.9).

**18-bit single channel**

Pin	Signal	Pin	Signal
1	VCCM	2	VCCM
3	VCCM	4	VCCM
5	VCCM	6	VCCM
7	N.C.	8	N.C.
9	GND	10	GND
11	N.C.	12	N.C.
13	N.C.	14	N.C.
15	GND	16	GND
17	N.C.	18	N.C.
19	N.C.	20	N.C.
21	GND	22	GND
23	Channel A D0-	24	N.C.
25	Channel A D0+	26	N.C.
27	GND	28	GND
29	Channel A D1-	30	N.C.
31	Channel A D1+	32	N.C.
33	GND	34	GND
35	Channel A D2-	36	Channel A CLK-
37	Channel A D2+	38	Channel A CLK+
39	GND	40	GND



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco





MANO111 AMD Embedded R-Series APU Mini ITX SBC

24-bit single channel

Pin	Signal	Pin	Signal
1	VCCM	2	VCCM
3	VCCM	4	VCCM
5	VCCM	6	VCCM
7	N.C.	8	N.C.
9	GND	10	GND
11	N.C.	12	N.C.
13	N.C.	14	N.C.
15	GND	16	GND
17	N.C.	18	N.C.
19	N.C.	20	N.C.
21	GND	22	GND
23	Channel A D0-	24	N.C.
25	Channel A D0+	26	N.C.
27	GND	28	GND
29	Channel A D1-	30	Channel A D3-
31	Channel A D1+	32	Channel A D3+
33	GND	34	GND
35	Channel A D2-	36	Channel A CLK-
37	Channel A D2+	38	Channel A CLK+
39	GND	40	GND

18-bit dual channel

Pin	Signal	Pin	Signal
1	VCCM	2	VCCM
3	VCCM	4	VCCM
5	VCCM	6	VCCM
7	N.C.	8	N.C.
9	GND	10	GND
11	N.C.	12	Channel B D0-
13	N.C.	14	Channel B D0+
15	GND	16	GND
17	Channel B CLK-	18	Channel B D1-
19	Channel B CLK+	20	Channel B D1+
21	GND	22	GND
23	Channel A D0-	24	Channel B D2-
25	Channel A D0+	26	Channel B D2+
27	GND	28	GND
29	Channel A D1-	30	N.C.
31	Channel A D1+	32	N.C.
33	GND	34	GND
35	Channel A D2-	36	Channel A CLK-
37	Channel A D2+	38	Channel A CLK+
39	GND	40	GND

24-bit dual channel

Pin	Signal	Pin	Signal
1	VCCM	2	VCCM
3	VCCM	4	VCCM
5	VCCM	6	VCCM
7	N.C.	8	N.C.
9	GND	10	GND
11	Channel B D3-	12	Channel B D0-
13	Channel B D3+	14	Channel B D0+
15	GND	16	GND
17	Channel B CLK-	18	Channel B D1-
19	Channel B CLK+	20	Channel B D1+
21	GND	22	GND
23	Channel A D0-	24	Channel B D2-
25	Channel A D0+	26	Channel B D2+
27	GND	28	GND
29	Channel A D1-	30	Channel A D3-
31	Channel A D1+	32	Channel A D3+
33	GND	34	GND
35	Channel A D2-	36	Channel A CLK-
37	Channel A D2+	38	Channel A CLK+
39	GND	40	GND

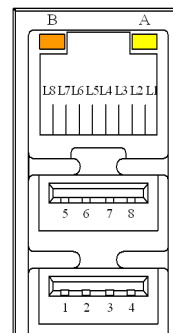


**MAN0111 AMD Embedded R-Series APU Mini ITX SBC****2.4.8 LAN and USB Connector (CN12)**

The upper RJ-45 connector (for LAN1) is for high performance plug and play Gigabit ethernet interface which is fully compliant with the IEEE 802.3 standard. Connection can be established by plugging one end of the ethernet cable into this RJ-45 connector and the other end to a 1000/100/10-Base-T hub.

The lower stacked USB (compliant with USB 2.0 (480Mbps)) connector is for installing USB peripherals such as keyboard, mouse, scanner, etc. Note that this connector carries USB port 4 and 5.

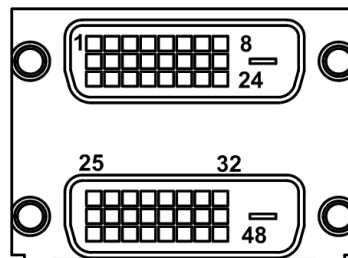
Pin	Signal	Pin	Signal
L1	MDI0+	1	USB_VCC (+5V level )
L2	MDI0-	2	USB #4_D-
L3	MDI1+	3	USB #4_D+
L4	MDI1-	4	GND
L5	MDI2+	5	USB VCC (+5V level)
L6	MDI2-	6	USB #5_D-
L7	MDI3+	7	USB #5_D+
L8	MDI3-	8	GND
A	Active LED (Yellow)		
B	100 LAN LED (Green) / 1000 LAN LED (Orange)		



## 2.4.9 Dual DVI-D Connector (CN13)

The CN13 is a dual DVI-D connector for digital visual interface display.

Pin	Signal	Pin	Signal
1	TMDS3_DATA2#	25	TMDS4_DATA2#
2	TMDS3_DATA2	26	TMDS4_DATA2
3	GND	27	GND
4	N.C.	28	N.C.
5	N.C.	29	N.C.
6	TMDS3_SCL	30	TMDS4_SCL
7	TMDS3_SDA	31	TMDS4_SDA
8	N.C.	32	N.C.
9	TMDS3_DATA1#	33	TMDS4_DATA1#
10	TMDS3_DATA1	34	TMDS4_DATA1
11	GND	35	GND
12	N.C.	36	N.C.
13	N.C.	37	N.C.
14	+5V	38	+5V
15	GND	39	GND
16	TMDS3_HDP	40	TMDS4_HDP
17	TMDS3_DATA0#	41	TMDS4_DATA0#
18	TMDS3_DATA0	42	TMDS4_DATA0
19	GND	43	GND
20	N.C.	44	N.C.
21	N.C.	45	N.C.
22	GND	46	GND
23	TMDS3_CLK	47	TMDS4_CLK
24	TMDS3_CLK#	48	TMDS4_CLK#

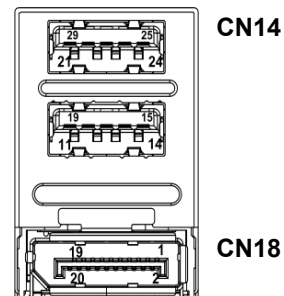


**MAN0111 AMD Embedded R-Series APU Mini ITX SBC****2.4.10 USB and DisplayPort Connectors (CN14~15 and CN18~19)**

The CN14 is a high rise stacked USB connector carrying USB 3.0 (port 0 and 1) and USB 2.0 (port 10 and 11).

The lower DisplayPort 1 connector (CN18) supports DP++.

Pin	CN14 Signal	Pin	CN14 Signal
11	USB VCC (+5V level)	21	USB VCC (+5V level)
12	USB #10_D-	22	USB #11_D-
13	USB #10_D+	23	USB #11_D+
14	GND	24	GND
15	USB0_SSRXN	25	USB1_SSRXN
16	USB0_SSRXP	26	USB1_SSRXP
17	GND	27	GND
18	USB0_SSTXN	28	USB1_SSTXN
19	USB0_SSTXP	29	USB1_SSTXP



Pin	CN18 Signal	Pin	CN18 Signal
1	DP1_LANE0	11	GND
2	GND	12	DP1_LANE3#
3	DP1_LANE0#	13	Detect Pin
4	DP1_LANE1	14	GND
5	GND	15	DP1_AUX
6	DP1_LANE1#	16	GND
7	DP1_LANE2	17	DP1_AUX#
8	GND	18	DP1_HPDE
9	DP1_LANE2#	19	GND
10	DP1_LANE3	20	+3.3V



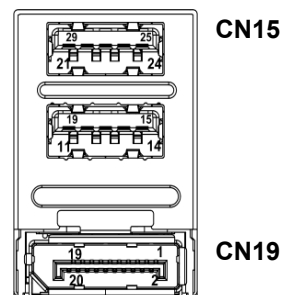


### MANO111 AMD Embedded R-Series APU Mini ITX SBC

The CN15 is a high rise stacked USB connector carrying USB 3.0 (port 2 and 3) and USB 2.0 (port 12 and 3). Note that the CN15 can support USB2.0 keyboard/mouse in DOS, but don't plug in USB storage device when the system boot into OS.

The lower DisplayPort 2 connector (CN19) supports DP++.

Pin	CN15 Signal	Pin	CN15 Signal
11	USB VCC (+5V level standby power )	21	USB VCC (+5V level standby power )
12	USB #12_D-	22	USB #3_D-
13	USB #12_D+	23	USB #3_D+
14	GND	24	GND
15	USB2_SSRXN	25	USB3_SSRXN
16	USB2_SSRXP	26	USB3_SSRXP
17	GND	27	GND
18	USB2_SSTXN	28	USB3_SSTXN
19	USB2_SSTXP	29	USB3_SSTXP



Pin	CN19 Signal	Pin	CN19 Signal
1	DP2_LANE0	11	GND
2	GND	12	DP2_LANE3#
3	DP2_LANE0#	13	Detect Pin
4	DP2_LANE1	14	GND
5	GND	15	DP2_AUX
6	DP2_LANE1#	16	GND
7	DP2_LANE2	17	DP2_AUX#
8	GND	18	DP2_HPDE
9	DP2_LANE2#	19	GND
10	DP2_LANE3	20	+3.3V



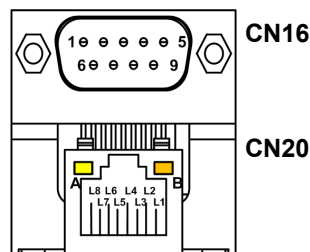


## MANO111 AMD Embedded R-Series APU Mini ITX SBC

**2.4.11 High Rise D-Sub and LAN Connectors (CN16 and CN20)**

The CN16 is a high rise 9-pin D-Sub connector for COM1 featuring +5V level power capability on DCD and +12V level on RI by setting JP5 (see section 2.3.4). If you need COM1 port to support RS-422 or RS-485, please refer to section 2.3.10. The pin assignments of RS-232/RS-422/RS-485 are listed in table below.

Pin	RS-232	RS-422	RS-485
1	DCD	TX-	Data-
2	RXD	TX+	Data+
3	TXD	RX+	N.C
4	DTR	RX-	N.C.
5	GND	No use	No use
6	DSR	No use	No use
7	RTS	No use	No use
8	CTS	No use	No use
9	RI	No use	No use



The lower CN20 is a RJ-45 connector for LAN2 featuring high performance plug and play Gigabit ethernet interface which is fully compliant with the IEEE 802.3 standard. Connection can be established by plugging one end of the ethernet cable into this RJ-45 connector and the other end to a 1000/100/10-Base-T hub.

Pin	Signal	Pin	Signal
L1	MDI0+	L5	MDI2+
L2	MDI0-	L6	MDI2-
L3	MDI1+	L7	MDI3+
L4	MDI1-	L8	MDI3-
A	Active LED (Yellow)		
B	100 LAN LED (Green) / 1000 LAN LED (Orange)		

**2.4.12 Six Terminal Earphone Jack (CN17)**

The CN17 supports 2.1 channel audio line-out.

Pin	Signal
1	AUDIO_GND
2	LEF
3	Line out_L
4	LEF_SENSE
5	Line out_SENSE
6	Line out_R



## 2.4.13 FAN Connectors (FAN1, FAN2 and FAN3)

Fans are always needed for cooling down CPU and system temperature. The board has three fan connectors. You can find fan speed option(s) at BIOS Setup Utility if either fan is installed. For further information, see BIOS Setup Utility: Advanced\HW Monitor\PC Health Status.

System fan interface is available through FAN1, see table below.

Pin	Signal
1	GND
2	+12V level
3	Fan speed feedback



The FAN2 is a standard 3-pin 2.54mm fan connector.

Pin	Signal
1	GND
2	+12V level
3	Fan speed feedback



CPU fan interface is available through FAN3, see table below.

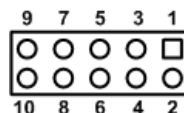
Pin	Signal
1	GND
2	+12V level
3	Fan speed feedback



## 2.4.14 Digital I/O Connector (JP1)

The board is equipped with an 8-channel (4 inputs and 4 outputs) digital I/O connector that meets requirements for a system customary automation control. The digital I/O can be configured to control cash drawers and sense warning signals from an Uninterrupted Power System (UPS), or perform store security control. You may use software programming to control these digital signals. The software application method is provided in Appendix B.

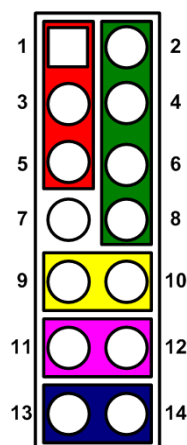
Pin	Signal	Pin	Signal
1	Digital Input 0	2	Digital Output 0
3	Digital Input 1	4	Digital Output 1
5	Digital Input 2	6	Digital Output 2
7	Digital Input 3	8	Digital Output 3
9	GND	10	GND





## 2.4.15 Front Panel Connector (JP8)

Pin	Signal
1	PWRLED+
2	EXT SPK-
3	N.C.
4	Buzzer
5	PWRLED-
6	N.C.
7	N.C.
8	EXT SPK+
9	PWRSW-
10	PWRSW+
11	HW RST-
12	HW RST+
13	HDDLED-
14	HDDLED+



### Power LED

Pin 1 connects anode(+) of LED and pin 5 connects cathode(-) of LED. The power LED lights up when the system is powered on. The pin 3 is defined as GND.

### External Speaker and Internal Buzzer

Pin 2, 4, 6 and 8 connect the case-mounted speaker unit or internal buzzer. While connecting the CPU board to an internal buzzer, please set pin 2 and 4 closed; while connecting to an external speaker, you need to set pins 2 and 4 opened and connect the speaker cable to pin 8(+) and pin 2(-).

### Power On/Off Button

Pin 9 and 10 connect the power button on front panel to the CPU board, which allows users to turn on or off power supply.

### System Reset Switch

Pin 11 and 12 connect the case-mounted reset switch that reboots your computer without turning off the power switch. It is a better way to reboot your system for a longer life of system power supply.

### HDD Activity LED

This connection is linked to hard drive activity LED on the control panel. LED flashes when HDD is being accessed. Pin 13 and 14 connect the hard disk drive to the front panel HDD LED, pin 13 is assigned as cathode(-) and pin 14 is assigned as anode(+).



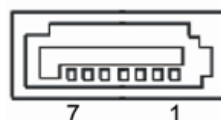


## 2.4.16 Serial ATA Connectors (SATA1, SATA2, SATA3 and SATA4)

These Serial Advanced Technology Attachment (Serial ATA or SATA) connectors are for high-speed SATA interfaces. They are computer bus interfaces for connecting to devices such as hard disk drives.

This board has four SATA 3.0 ports featuring 6Gb/s performance.

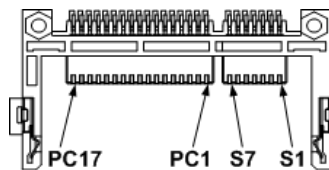
Pin	Signal
1	GND
2	SATA_TX+
3	SATA_TX-
4	GND
5	SATA_RX-
6	SATA_RX+
7	GND



## 2.4.17 CFast™ Socket (SCN1)

The board is equipped with a CFast™ socket on the bottom side to support CFast™ card which is based on Serial ATA bus. This socket is specially designed to avoid incorrect installation of CFast™ card. When installing or removing CFast™ card, please make sure the system power is off. The CFast™ card by default identifies itself as C: or D: drive in your PC system.

Pin	Signal	Pin	Signal
S1	GND	PC1	N.C
S2	TX+	PC2	GND
S3	TX-	PC3	N.C
S4	GND	PC4	N.C
S5	RX-	PC5	N.C
S6	RX+	PC6	N.C
S7	GND	PC7	GND
		PC8	N.C
		PC9	N.C
		PC10	N.C
		PC11	N.C
		PC12	N.C
		PC13	+3.3V level
		PC14	+3.3V level
		PC15	GND
		PC16	GND
		PC17	N.C



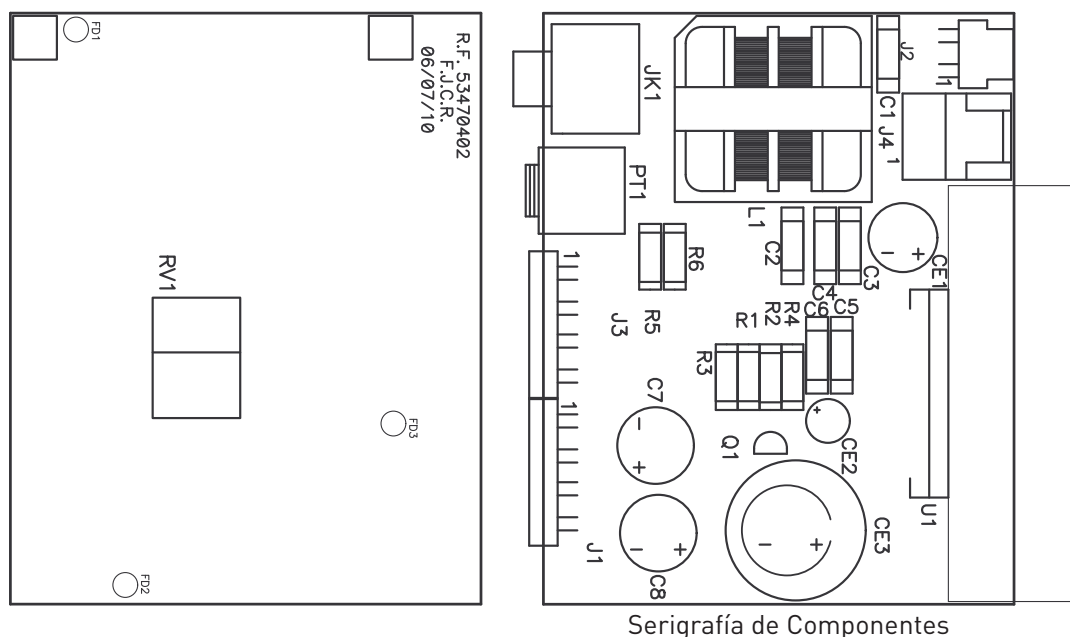
## 2.4.17 RCC Programing Header (CN21)

RCC is a Remote Control controller for DASH supported. This Header is used for updating RCC Firmware via SWIM interface.

Pin	Signal
1	VCC
2	SWIM
3	GND
4	RST







#### LISTA DE COMPONENTES - BILL OF MATERIALS

##### Conectores / Connectors

J1 = 640454-4 MTA-100 TYCO.  
JK1 = JACK EST/HEMBRA DE 3.5mm ACODADO.  
J1- J3 = CONECTOR B04PS-VH, (JST).  
J2 = CONECTOR B2PS-VH (JST).  
J4 = CONECTOR S03B-XASK-1 (JST)

##### Resistencias / Resistors

R1 = 100 Ohm, 5%. (SMD 1206)  
R2 - R3 = 10K Ohm, 5%. (SMD 1206)  
R4 = 100K Ohm, 5%. (SMD 1206)  
R5 - R6 = 1K Ohm, 5%. (SMD 1206)  
RV1 = R. AJUSTABLE, 4K7, Lineal., PT10V

##### Resistencia variable / Variable resistor

PT1 = POT. ROT. PTD902-1015K-A-104  
RV1 = R. AJUSTABLE, 4K7, Lineal., PT10V

##### Condensadores / Capacitors

C1 - C4 = 220nF.50V. (SMD 1206)  
C5 = 100nF.50V. (SMD 1206)  
C6 = 470nF.50V. (SMD 1206)  
C7 - C8 = 1000 MicroF, 25v, (ELECTROLITICO Rad)  
CE1 = 100 MicroF, 50v, (ELECTROLITICO Rad)  
CE2 = 47 MicroF, 50v, (ELECTROLITICO Rad)  
CE3 = 2200 MicroF, 35v, (ELECTROLITICO Rad)

##### Inductancias / Coil

L1 = TRANSFORMADOR(BOBINAS)ST EE-25FF.

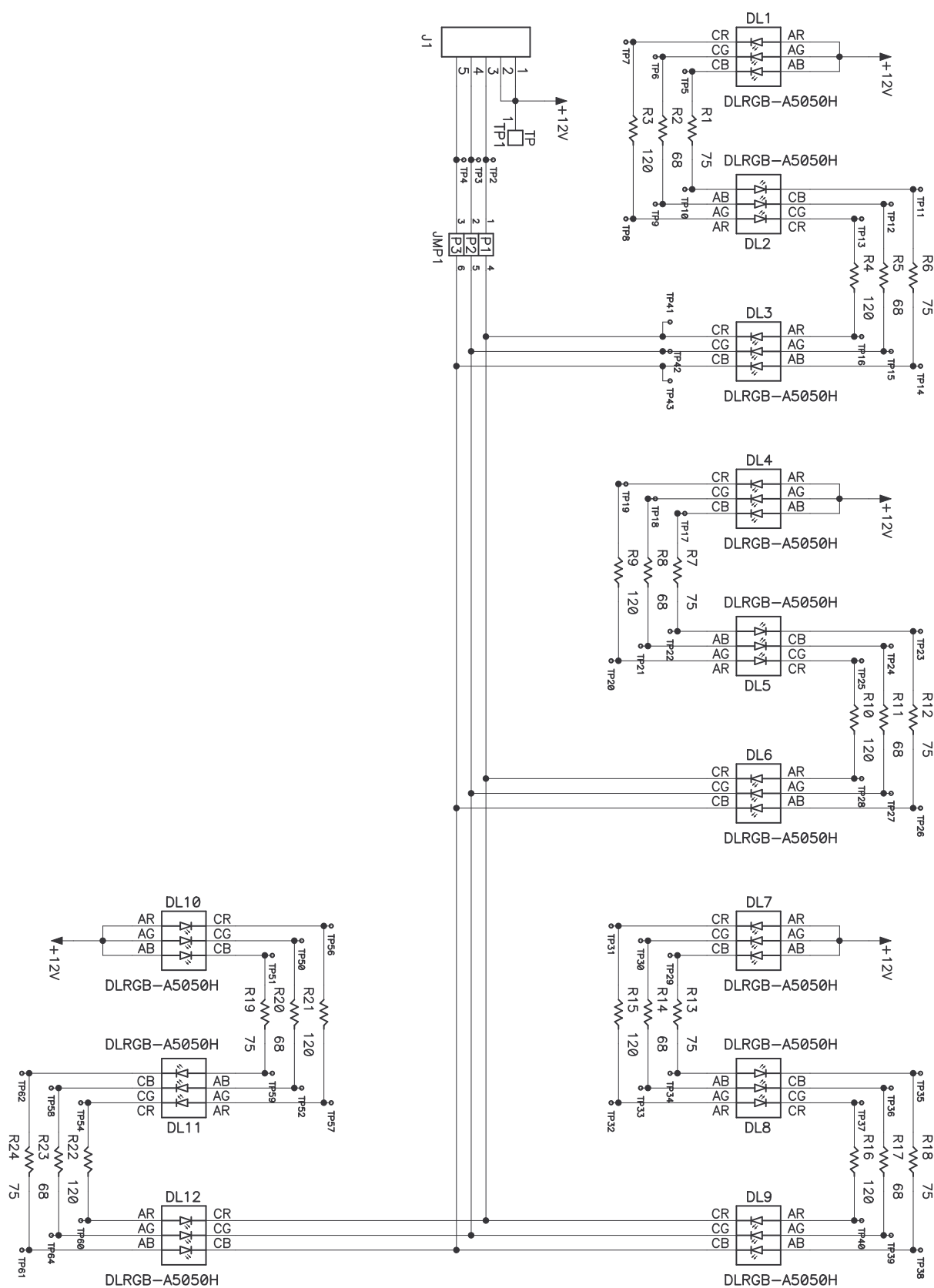
##### Transistores / Transistors

T1 = TRANSISTOR BC 337

##### C. Integrados / Integrated circuits

U1 = C.I.TDA 8510J (PHILIPS).

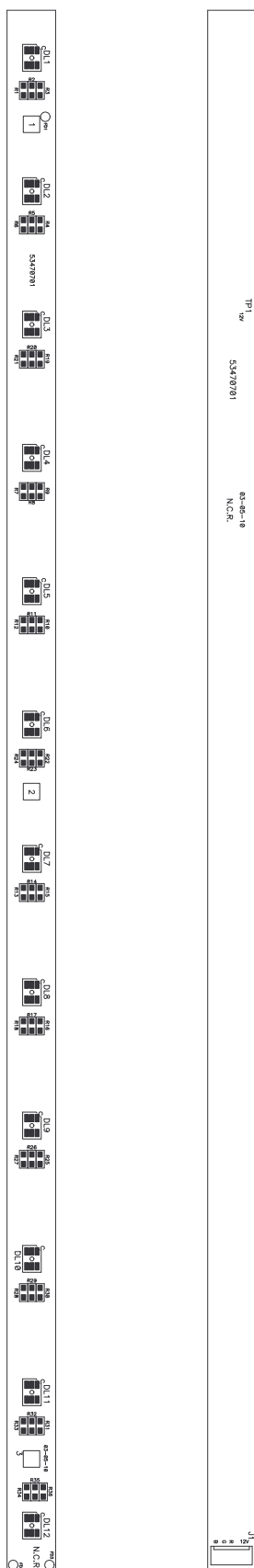




Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco







### LISTA DE COMPONENTES - BILL OF MATERIALS

#### Resistencias / Resistors

R1= 75 Ohm 5%.(1206).  
 R2= 68 Ohm 5%.(1206).  
 R3 – R4= 120 Ohm 5%.(1206).  
 R5= 68 Ohm 5%.(1206).  
 R6 – R7= 75 Ohm 5%.(1206).  
 R8= 68 Ohm 5%.(1206).  
 R9 – R10= 120 Ohm 5%.(1206).  
 R11= 68 Ohm 5%.(1206).  
 R12 – R13= 75 Ohm 5%.(1206).  
 R14= 68 Ohm 5%.(1206).  
 R15 – R16= 120 Ohm 5%.(1206).  
 R17= 68 Ohm 5%.(1206).  
 R18 – R19= 75 Ohm 5%.(1206).  
 R20= 68 Ohm 5%.(1206).  
 R21 – R22= 120 Ohm 5%.(1206).  
 R23= 68 Ohm 5%.(1206).  
 R24= 75 Ohm 5%.(1206).

#### Diodos Led / led

DL1 – DL12= LED RGB FULL COLOR SMD DLRGB-A5050H.

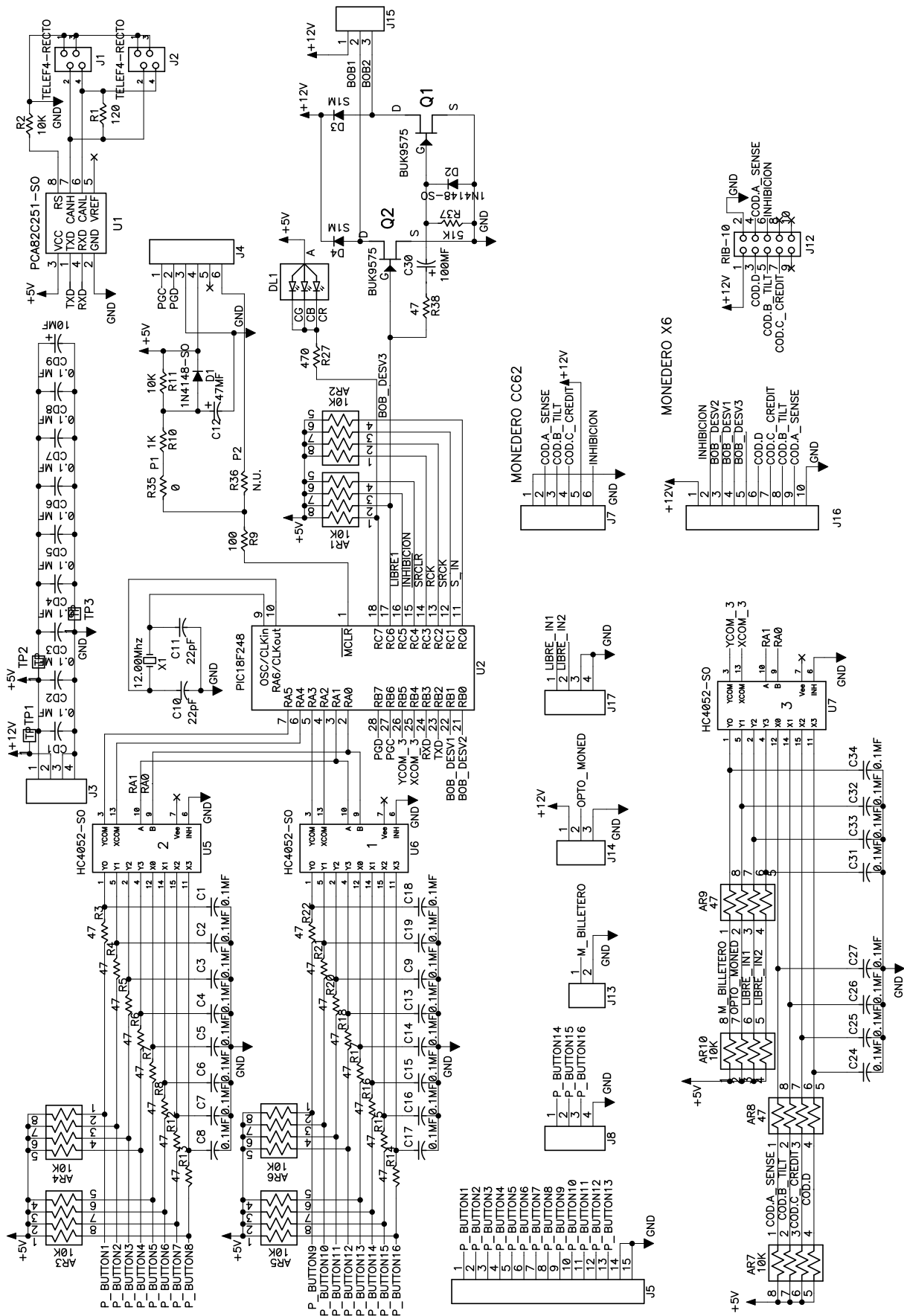
#### Conectores / Connectors

J1= 640454-5 MTA-100 TYCO.

#### Jumper

JMP1= 3 Puentes de hilo rígido de +/- 0.6 mm de sección.

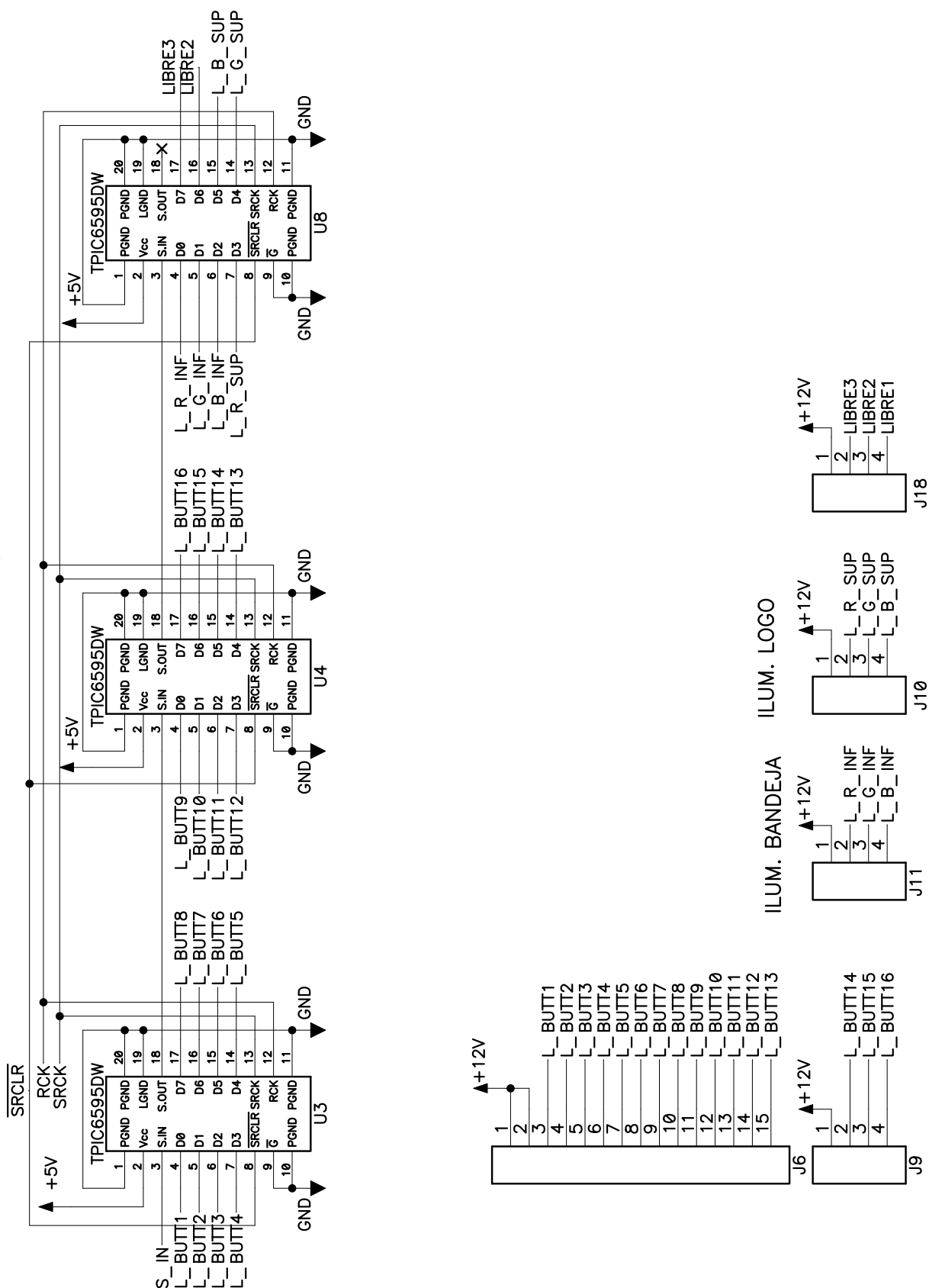
Serigrafía de Componentes

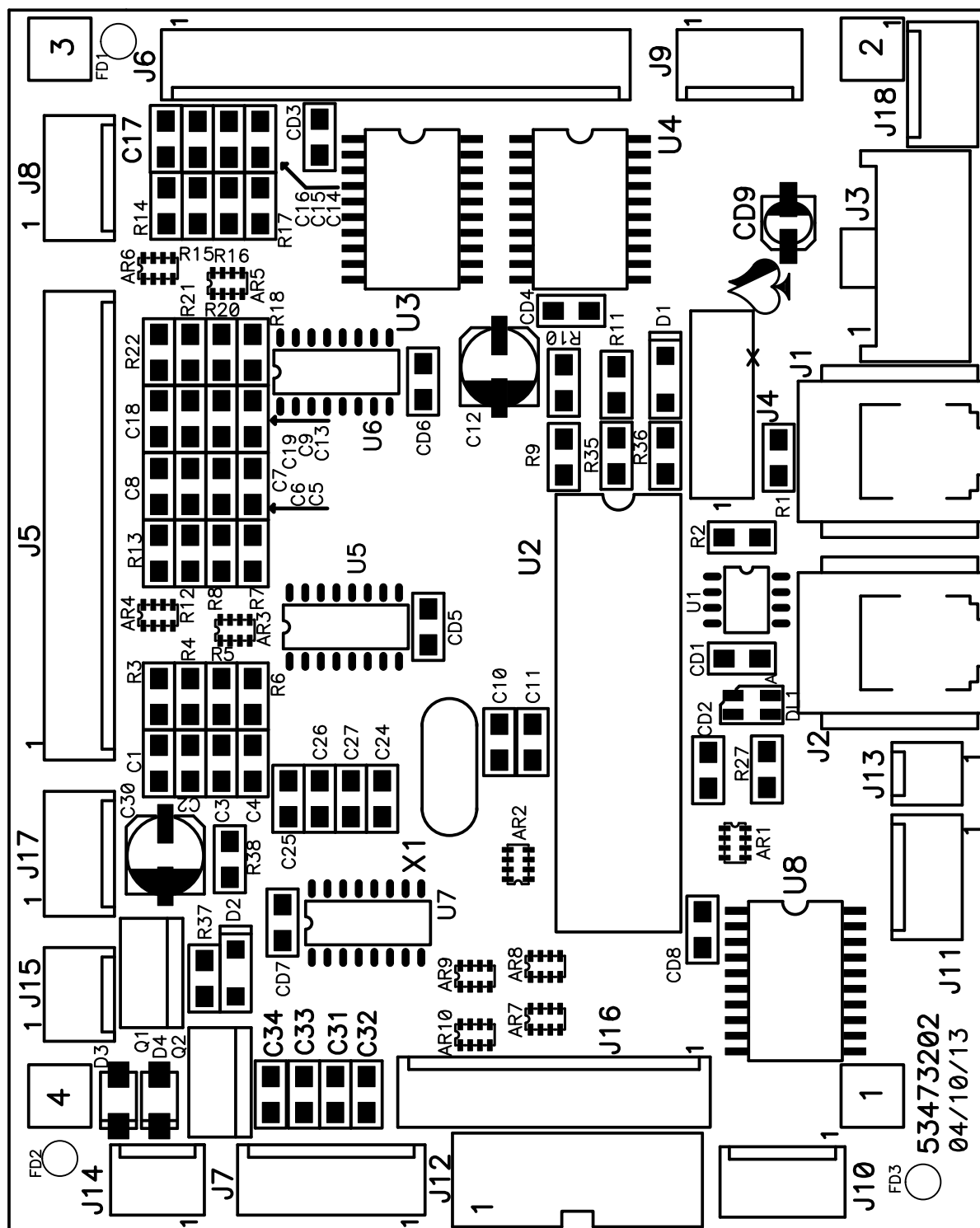


Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

## Serigrafía de Componentes





LISTA DE COMPONENTES - BILL OF MATERIALS

**Array de resistencias / Resistor array**

AR1 – AR10 = 4 RESISTENCIAS 10K, CRB3A4E103J

**Condensadores / Capacitors**

C1 – C9 = MULTICAPA, SMD, 100nF 50V. (1206).

C10 – C11 = MULTICAPA, SMD 22pF 50V. (1206).

C12 = ELECTROLITICO 47µF SO CAP 6,3 X 5,4

C13 – C19 = MULTICAPA, SMD, 100nF 50V. (1206).

C24 – C29 = MULTICAPA, SMD, 100nF 50V. (1206).

C30 = ELECTROLITICO 100 µF SO CAP 6,3 X 5,4

C31 – C34 = MULTICAPA, SMD, 100nF 50V. (1206).

CD1 – CD8 = MULTICAPA, SMD, 100nF 50V. (1206).

CD9 = ELECTROLITICO 10 µF SO CAP 4 X 5,4

**Diodos / Diodes**

D1 – D2 = 1N4148 SOD-80.

D3 – D4 = 1N4007 SO, (S1M)

**Diodos Led / led**

DL1 = LED ROJO LAE-67B-U2AA-24-1 (OSRAM)

**Conectores / Connectors**

J1 – J2 = CONECTOR TELEFONICO GDX-A-44 KYCON

J3 = B04PS-VH, (JST).

J4 = N.U.

J5 – J6 = 1-640454-5 MTA-100 TYCO

J7 = 640454-6 MTA-100 TYCO

J8 – J11 = 640454-4 MTA-100 TYCO

J12 = PARA CINTA PLANA MACHO RECTO PCB, 10P (Ser.5446)

J13 = 640454-2 MTA-100 TYCO

J14 – J15 = 640454-3 MTA-100 TYCO

J16 = 1-640454-0 MTA-100 TYCO

J17 – J18 = 640454-4 MTA-100 TYCO

**Transistores / Transistors**

Q1 – Q2 = BUK9575-55, (MOS)

**Resistencias SMD/ SMD resistors**

R1 = No Usado.

R2 = 10 K

R3 – R8 = 47 Ohmios.

R9 = 100 Ohmios.

R10 = 1 K

R11 = 10 K

R12 – R22 = 47 Ohmios.

R27 = 470 Ohmios.

R28 – R30 = 47 Ohmios.

R31 = 10 K

R32 – R33 = 47 Ohmios.

R34 = 10 K

R35 = 0 Ohmios.

R36 = No Usado.

R37 = 51 K

R38 = 47 Ohmios.

**C. Integrados / Integrated circuits**

U1 = PCA82C251T S08.

U2 = PIC18F2480

U3 – U4 = TPIC6595DW S020.

U5 – U7 = 74HC4052 S016

U8 = TPIC6595DW S020.

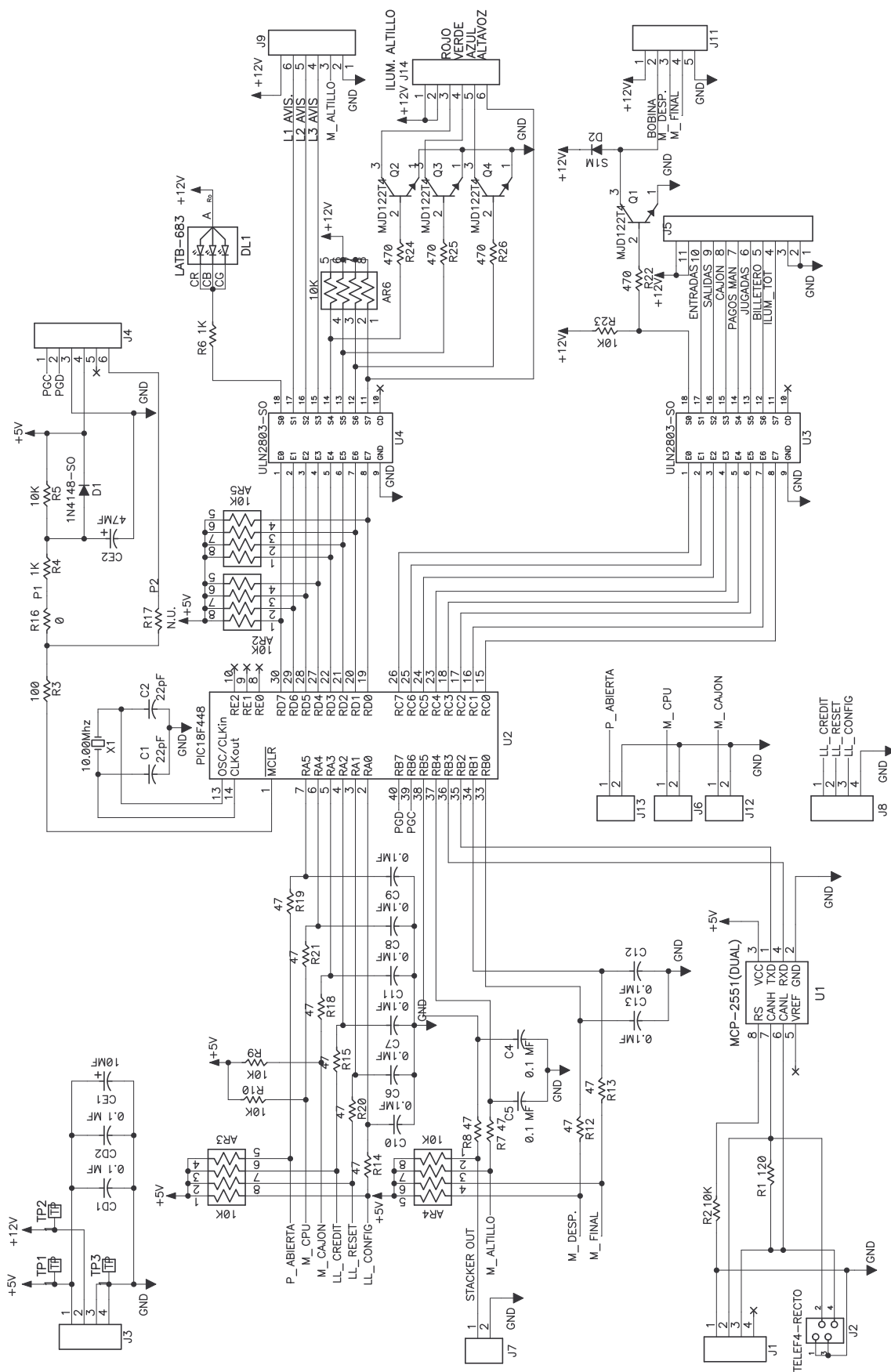
**Cristal de Cuarzo / Quartz crystal**

X1 = 12 Mhz. HC49/S.

**Varios / Other**

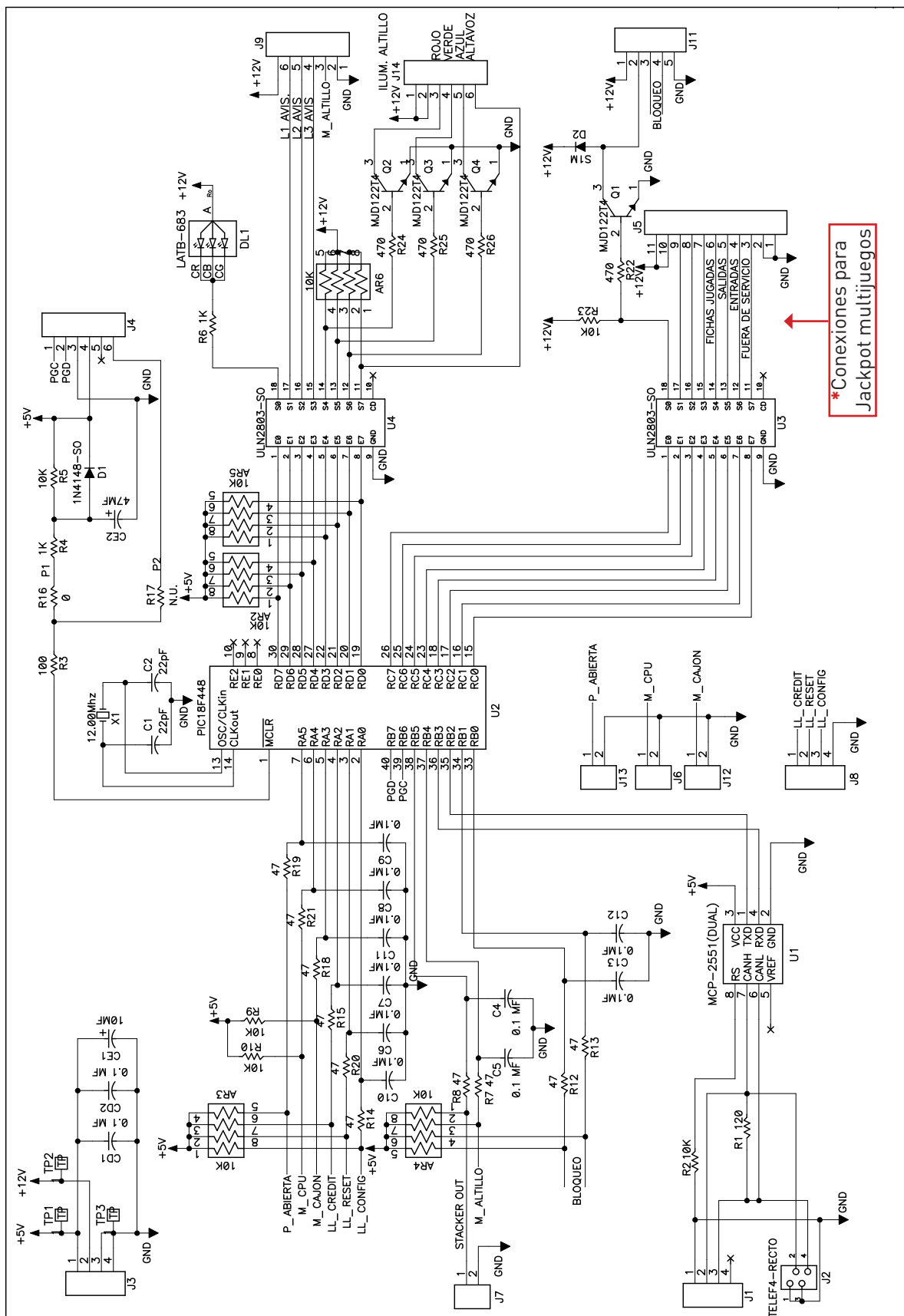
U2 = Zócalo DIL 28 Pines.



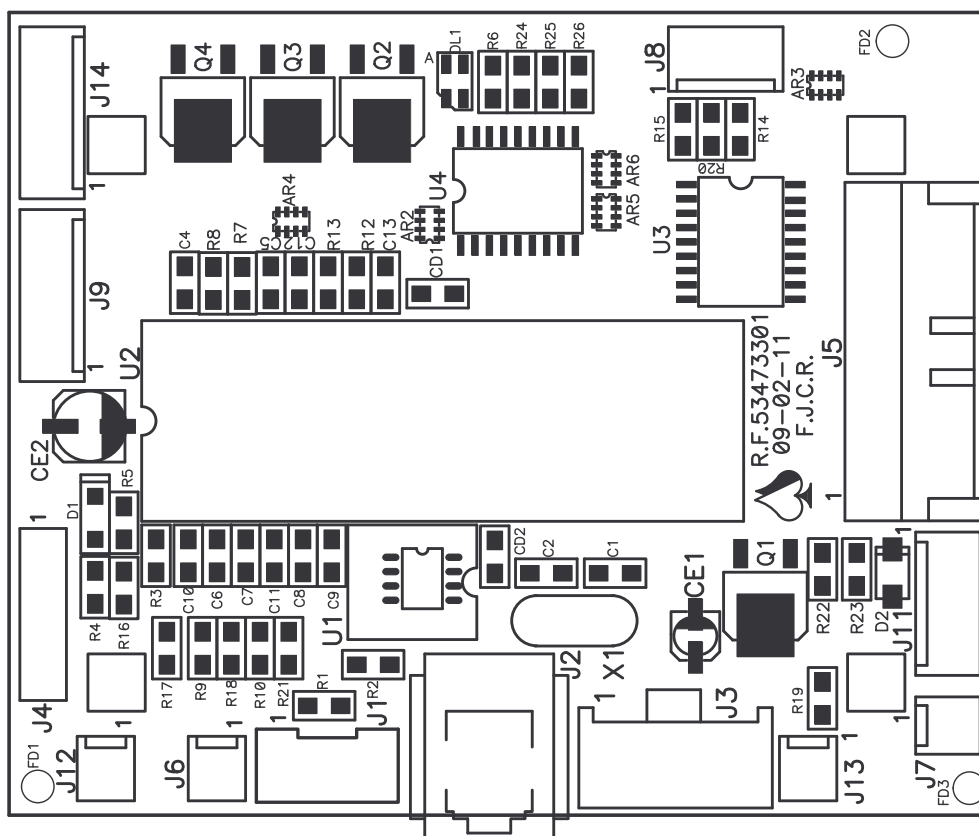


Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. © R. Franco





\* Conexiones para Jackpot multijuegos



Serigrafía de Componentes

## LISTA DE COMPONENTES - BILL OF MATERIALS

**Arrays**

AR2-AR5 = ARRAY 4 RES.10K,CRB3A4E103J.

**Condensadores / Capacitors**

C1 - C2 = MULTICAPA,SMD 22pF.50V.(1206).

C4- 13,CD1- CD2=MULTICAPA,SMD,100nF50V(1206).

CE1 = CON.SMD16SS100MVC 4X5,4 EC

CE2 = COND.ELEC.47Mic SO CAP 6,3 X 5,4

**Diodos / Diodes**

D1 = DIODOLL4148,SOD-80

D2 = DIODO 1N4007,SO S1M.

**Diodos Led / led**

DL1 = LED R0.LAE-67B-U2AA-24-1(OSRAM)

**Conectores / Connectors**

J1 = CONECTORS04B-XASK-1 (JST)

J2 = JACK TELEFONICO ACODADO 6811-5441(CENV)

J3 = CONECTORB04PS-VH,(JST).

J4 = n.u.

J5 = CONECTORS11B-XASK-1 (JST).

J6 -J7, J12-J13 = CON. 640454-2 MTA-100 TYCO

J8 = CON. 640454-4 MTA-100 TYCO

J11 = CON. 640454-5 MTA-100 TYCO

J9 , J14= CON. 640454-6 MTA-100 TYCO

**Transistores / Transistors**

Q1-Q4= TRANSISTORMJD122T4 TO-252DPAK.

**Resistencias SMD/ SMD resistors**

R1 = RESISTENCIA,SMD.120 Ohm.5%.(1206)

R2, R5, R9-R10, R23 = 10 KOhm, 5% (1206).

R4, R6 = 1 KOhm, 5% (1206).

R16 = 0 Ohm, 5% (1206).

R7-R8, R12 - R15, = 47 Ohm, 5% (1206).

R18-R21 = 47 Ohm, 5% (1206).

R22, R24-R26 = 470 Ohm, 5% (1206).

**C. Integrados / Integrated circuits**

U1 = C.I. PCA82C251T SO8

U2 = C.I.PIC18F4480

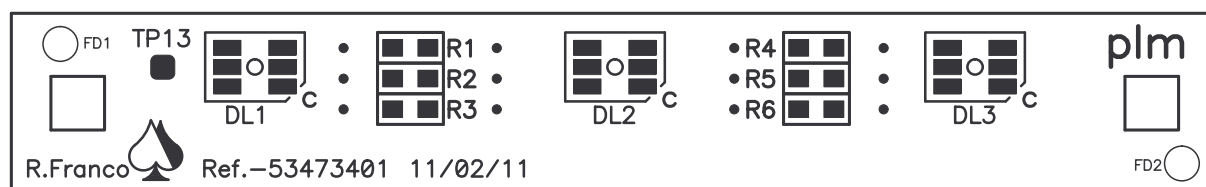
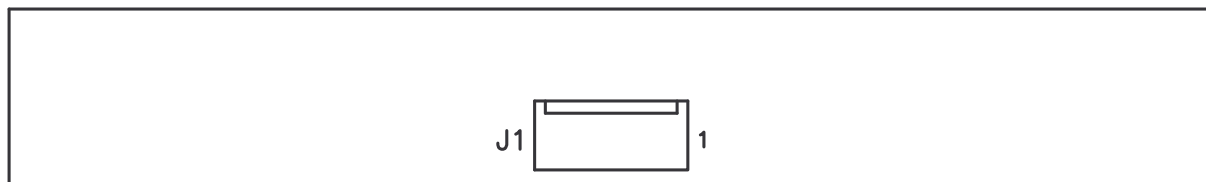
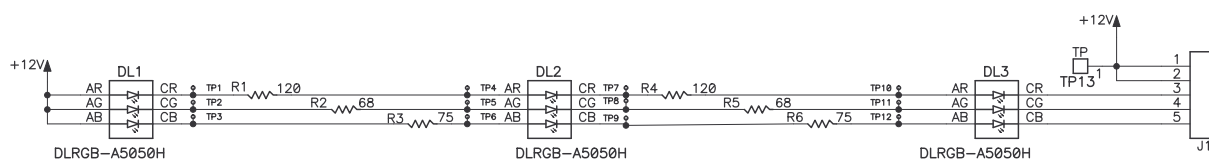
U3- U4 = ULN2803LW SOIC18 (ALLEGRO)

**Cristal de Cuarzo / Quartz crystal**

X1 = CRISTAL CUARZO,12 Mhz.HC49/S.







Serigrafía de Componentes

## LISTA DE COMPONENTES - BILL OF MATERIALS

### Conectores / Connectors

J1 = Conector AMP polarizado 5 vias

### Resistencias SMD/ SMD resistors

R1 y R4 = 120 Ohm

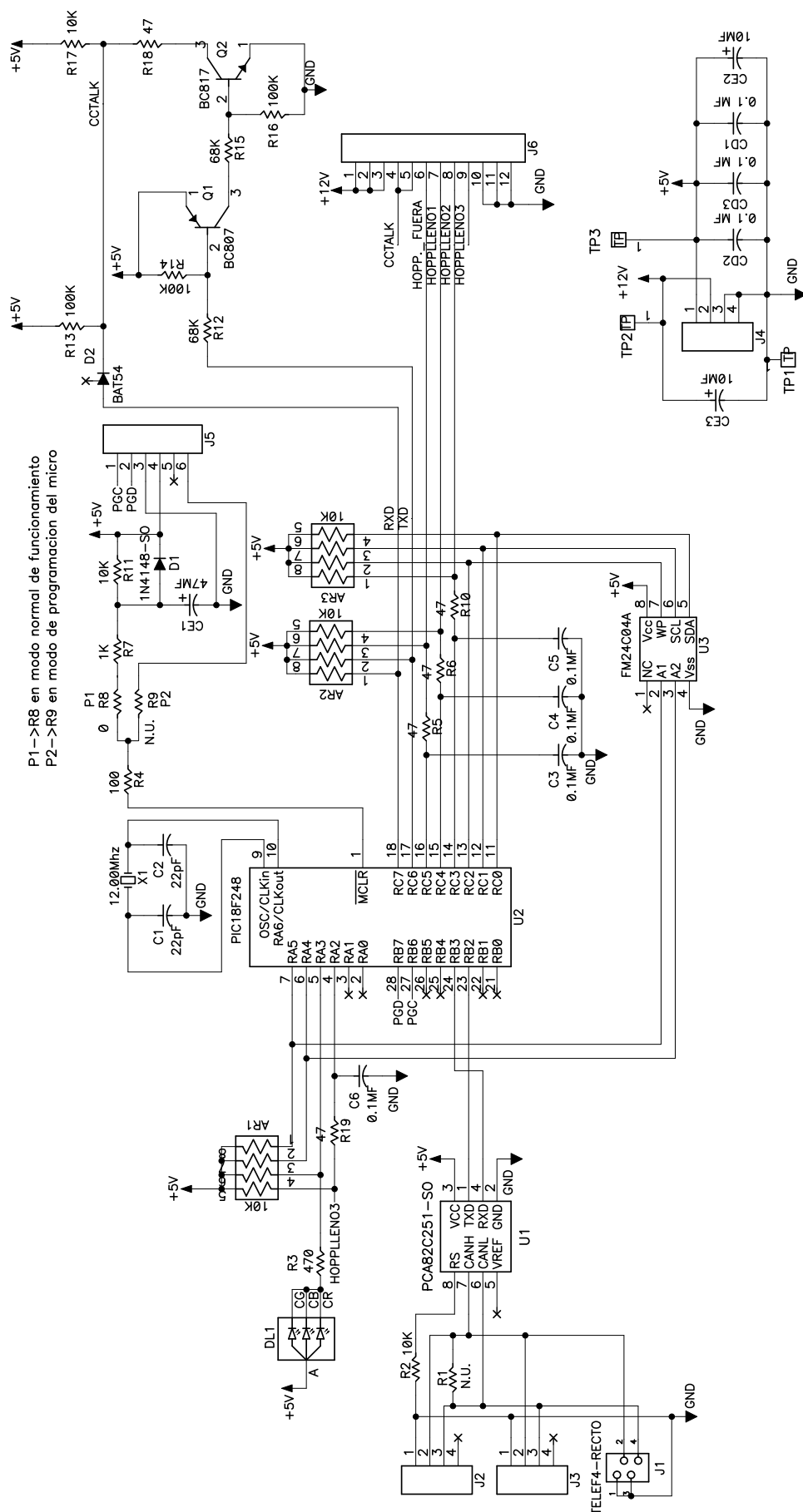
R2 y R5 = 68 Ohm

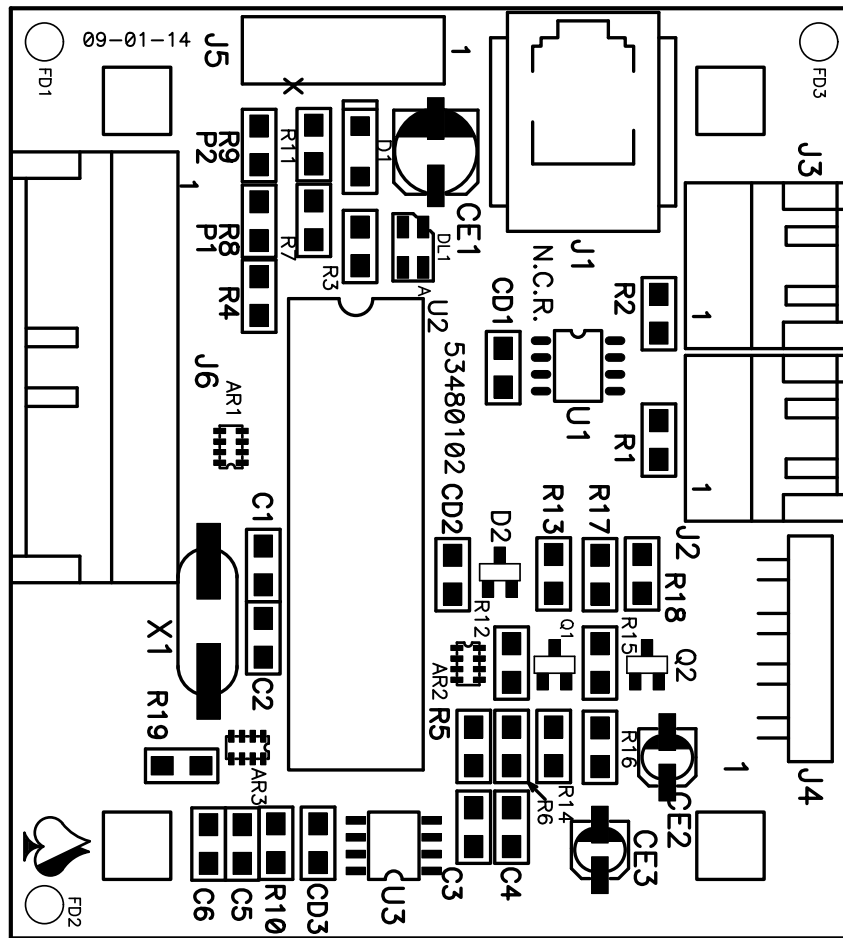
R3 y R6 = 75 Ohm

### Diodos Led / led

DL1, DL2 y DL3 = Led RGB SMD







Este documento contiene información y somete a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Serigrafía de Componentes





## LISTA DE COMPONENTES - BILL OF MATERIALS

**Array de resistencias / Resistor array**

AR1 – AR3 = 4 RESISTENCIAS 10K, CRB3A4E103J.

**Condensadores / Capacitors**

C1 – C2 = MULTICAPA, SMD 22pF 50V. (1206).

C3 – C6 = MULTICAPA, SMD, 100nF 50V. (1206).

CE1 = ELECTROLITICO 47µF S0 CAP 6,3 X 5,4

CE2 – CE3 = ELECTROLITICO 10 µF S0 CAP 4 X 5,4

CD1 – CD3 = MULTICAPA, SMD, 100nF 50V. (1206).

**Diodos / Diodes**

D1 = 1N4148 SOD-80.

D2 = DIODO SCHOTTKY BAT54 SOT23.

**Diodos Led / led**

DL1 = LED ROJO LAE-67B-U2AA-24-1 (OSRAM)

**Conectores / Connectors**

J1 = TELEFONICO ACODADO 6811-5441

J2 – J3 = S04B-XASK-1 (JST).

J4 = B04PS-VH (JST).

J5 = N.U.

J6 = CONECTOR S12B-XASK-1 (JST).

**Transistores / Transistors**

Q1 = TRANSISTOR BC807 SMD (SOT-23)

Q2 = TRANSISTOR BC817 SMD (SOT-23)

**Resistencias SMD/ SMD resistors**

R1 = N.U..

R2, R11 y R17 = 10 K.

R3 = 470 Ohmios.

R4 = 100 Ohmios.

R5, R6, R10, R18 y R19 = 47 Ohmios.

R7 = 1 K.

R8 = 0 Ohmios.

R9 = No Usado.

R12 y R15 = 68 K

R13, R14 y R16 = 100 K.

**C. Integrados / Integrated circuits**

U1 = PCA82C251T S08.

U2 = PIC18F2480

U3 = FM24C04A (RAMTRON).

**Cristal de Cuarzo / Quartz crystal**

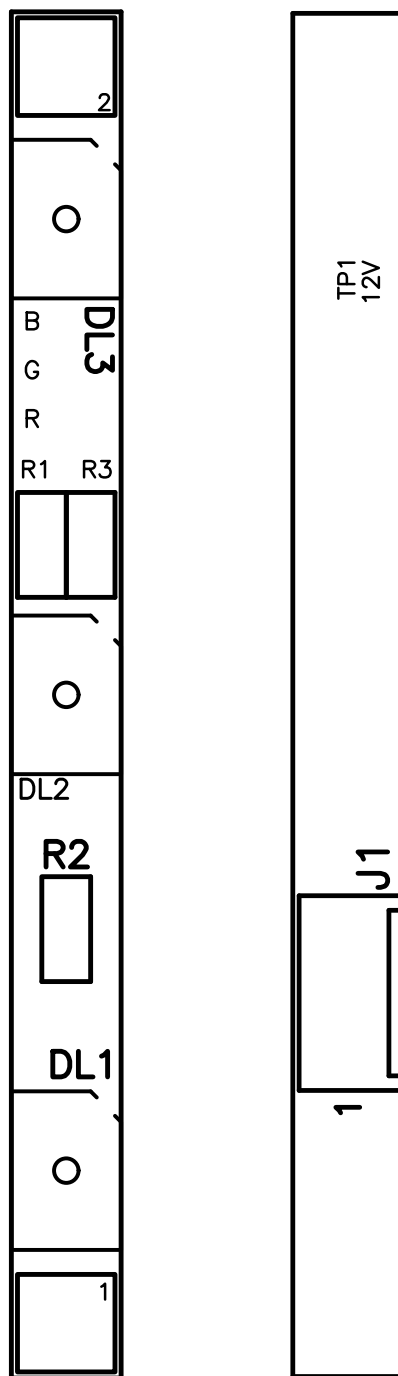
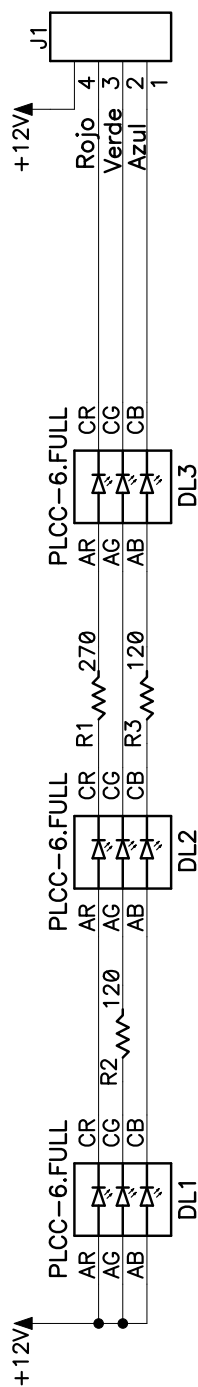
X1 = 12 Mhz. HC49/S.

**Varios / Other**

U2 = Zócalo DIL 28 Pines.







Serigrafía de Componentes

## LISTA DE COMPONENTES - BILL OF MATERIALS

**Diodos Led / led**

DL1 - DL3 = LED RGB SMD CLV6A-FKB (CREE).

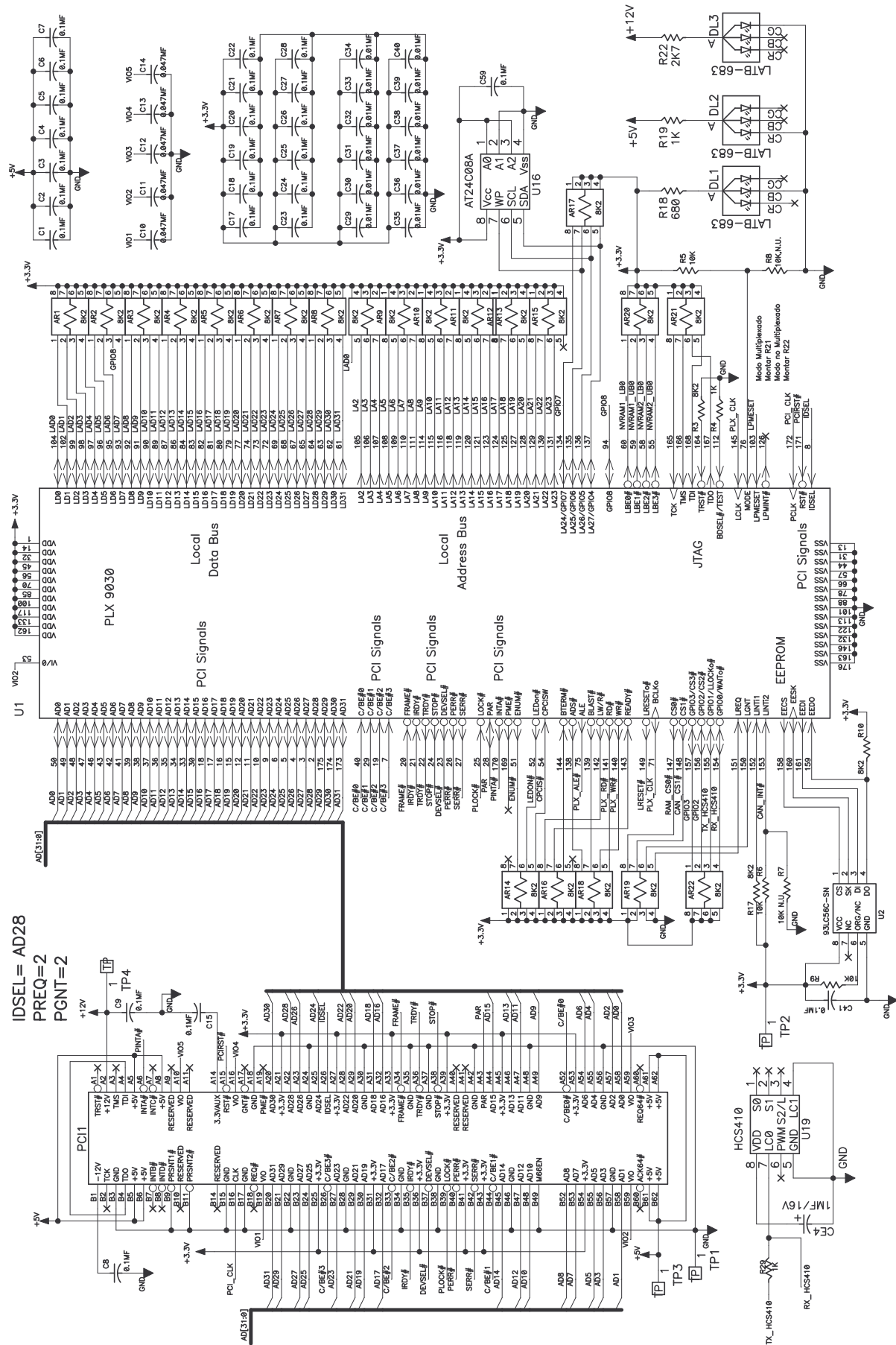
**Conectores / Connectors**

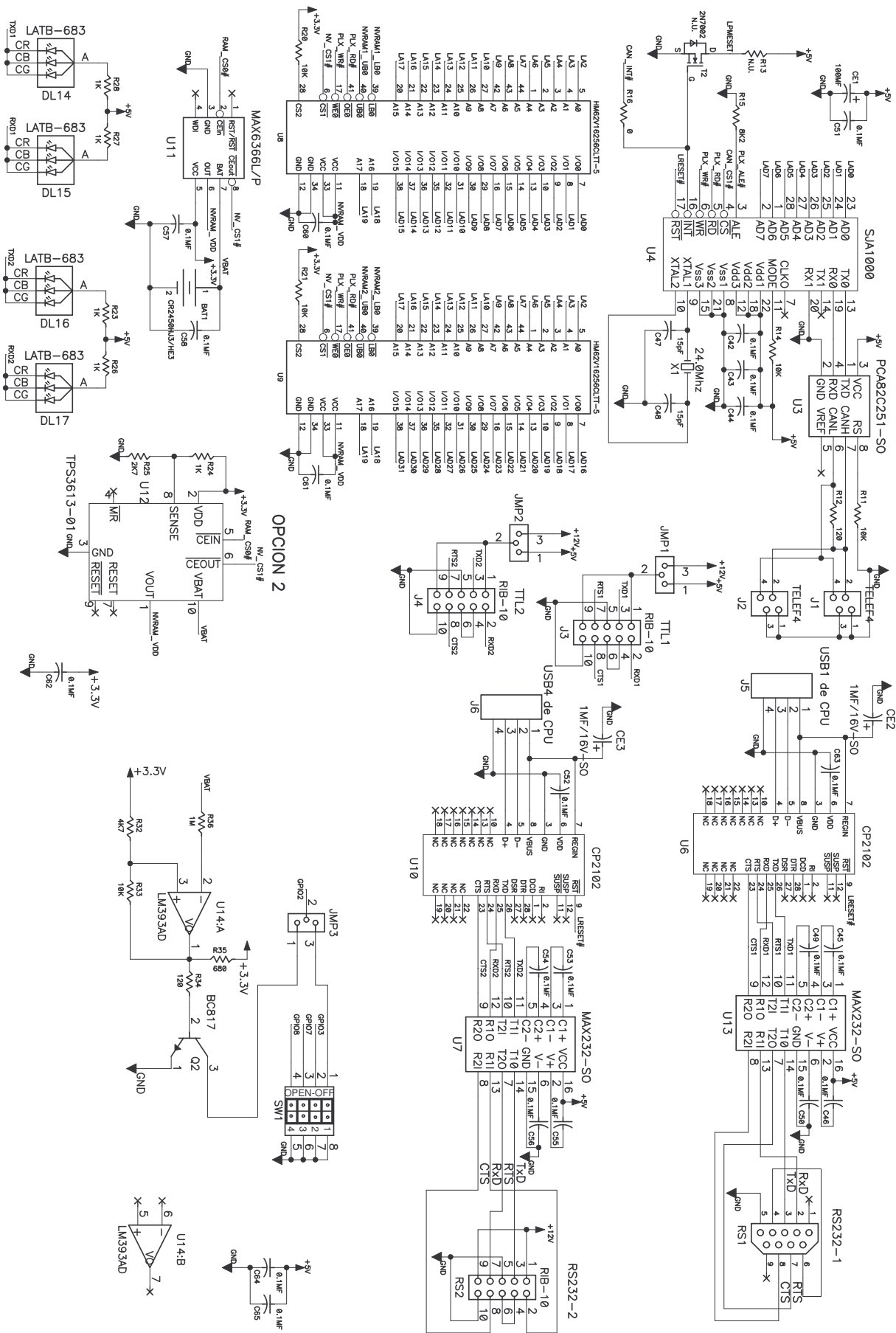
J1 = 640454-4 MTA-100 TYCO

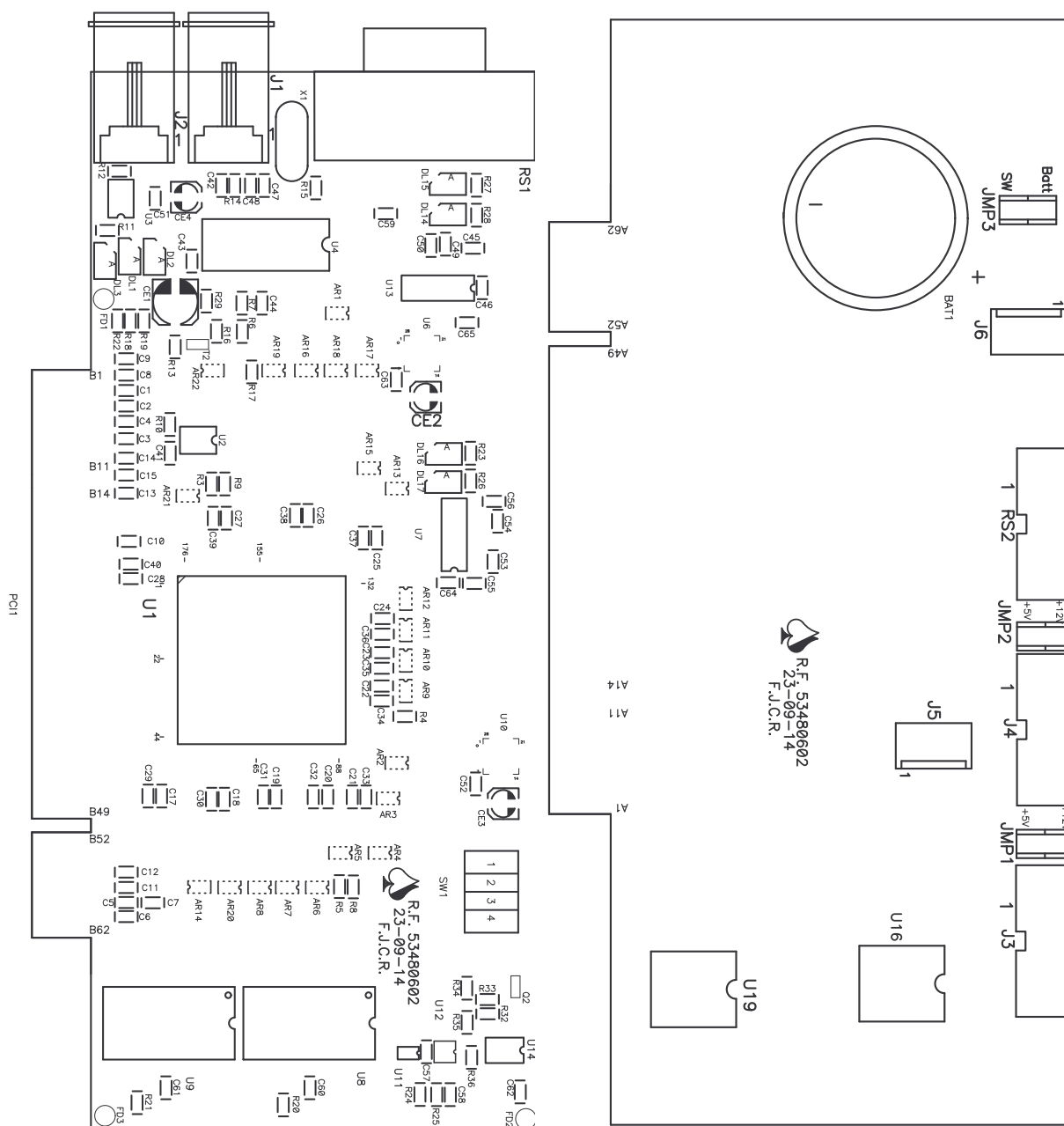
**Resistencias / Resistors:**

R1 = 270 Ohmios.

R2 - R3 = 120 Ohmios







Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

## Serigrafía de Componentes





LISTA DE COMPONENTES - BILL OF MATERIALS

**Array de resistencias / Resistor array**

AR1-AR22 =array 4R.8K2,CRB3A4E822J.

**Batería / Battery**

BAT1=BAT 3V CR2450-HJ3 C.I.(SONY)

**Condensadores / Capacitors**

C1-C9=100nF.50V.SMD(0805)  
C10-C14=47nF.50V.SMD(0805)  
C15-C28=100nF.50V.SMD(0805)  
C29-C40=10nF.50V.SMD(0805)  
C41-C46=100nF.50V.SMD(0805)  
C47,C48=15pF.50V.SMD(0805)  
C49-C65=100nF.50V.SMD(0805)  
CE1=CON.ELEC.100 MF/25V SO 6,3 X 7,7  
CE2-CE4=COND.ELEC.1 Mic SO CAP 4 X 5,4

**Conectores / Connectors**

J1-J2=JACK TELEFONICO 6810-5441(CENV)  
J3-J4-RS2=CON.MACHO RECTO,10P(Ser.5446)  
J5-J6=CON. 640454-4 MTA-100 TYCO  
RS1= C.PIN MACHO SUBD9P ACOD.8013-3091.

**C. Integrados / Integrated circuits**

U1=PCI9030-AA60PI F  
U2=93LC56C-SN  
U3=PCA82C251T S08  
U4=SJA1000T S028  
U5=N.U.  
U6-U10= C.I.CP2102  
U7-U13= C.I.HIN202CBN S016  
U8-U9=SRAMR1LV0416CSB-5SI  
U11=MAX6366LKA23 SOT23-8  
U14= C. I. LMV393I  
U16= C.I. M24C08-W DIP8 (ST) con zócalo DIL 8





## LISTA DE COMPONENTES - BILL OF MATERIALS

**Resistencias / Resistors**

R3,R10=8K2,SMD(0805)  
R4=1K,SMD(0805)  
R5-R6=10K,SMD.(0805)  
R7,R8,R13=N.U.  
R9,R11,R14=10K,SMD(0805)  
R12-R34=120 Ω,SMD(0805)  
R15,R17=8K2,SMD(0805)  
R16=0 Ω,SMD(0805)  
R18-R35=680 Ω,SMD(0805)  
R19=1K,SMD(0805)  
R20-R21=10K,SMD(0805)  
R22=2K7,SMD(0805)  
R23=47 Ω,SMD(0805)  
R24, R25=N.U.  
R26-R29= RESISTENCIA,SMD.1K ,1%.(0805).  
R32= RESISTENCIA,SMD.4K7,1%.(0805).  
R33= RESISTENCIA,SMD.10K,1%.(0805).  
R36= RESISTENCIA,SMD.1M,5%.(0805).

**Cristal de Cuarzo / Quartz crystal**

X1 = 24 Mhz.HC49/S.

**Diodos Led / led**

DL1-DL3= LED SMD FULL COLOR T0-3228BC  
DL14, DL16= LED R0.LAE-67B-U2AA-24-1(OSRAM)  
DL15,DL17= LED VE.LTE-67C (OSRAM)

**Transistores / Transistors**

Q2= TRANSISTOR BC817 SMD

**Varios / Other**

JMP1-JMP3= REGL.RECTA,8mm. 3X PIN,2.54

