

# REGLAS DE JUEGO

CHIQUITO 2: CONDEMOR AL RESCATE



## Contenido

1.	INTRODUCCIÓN .....	4
2.	JUEGO INFERIOR.....	5
2.1.	Auto Jugada .....	5
2.2.	Disposición de los rodillos .....	6
2.3.	Comodín .....	7
2.4.	Plan de Ganancias .....	7
2.5.	Tipos de Tirada .....	8
2.5.1.	Premio Directo.....	8
2.5.2.	Retención.....	8
2.5.3.	Avances.....	8
2.5.4.	Nada .....	9
2.6.	Líneas verticales .....	9
2.7	Cuidadín.....	10
2.8	Sube-Bonos.....	11
2.8.1	Auto-Riesgo .....	12
2.9	Bonos (Fistros).....	12
2.10	Celebraciones .....	13
3	JUEGO SUPERIOR.....	14
3.1	Disposición de los rodillos .....	15
3.2	Auto Jugada .....	16
3.3	Plan de Ganancias .....	16
3.4	Tipos de Tirada .....	17
3.4.1	Premio Directo.....	17
3.4.2	Nada .....	17
3.5	Mini Juegos.....	18
3.5.1	Rescate Condemor .....	19
3.5.2	Escalera Sersuá.....	20
3.5.3	Ruleta Fistral.....	21
3.5.4	Pasadizo Diodenarrl.....	22
3.5.5	Cuidadín.....	23
3.5.6	Habitación Grijander .....	24
3.6	Acumulativo.....	25



3.7	Líneas verticales superior .....	26
3.8	Dobra o Bonos .....	27
3.8.1	Auto-Riesgo .....	28
3.9	Celebraciones .....	28
4.	INTERFAZ Y TECLADO .....	29
4.1	Interfaz PC .....	29
4.2	Interfaz Mobile .....	30
5.	RESTAURACIONES.....	31
6.	MODO DEMO .....	32

## 1. INTRODUCCIÓN

Las especificaciones se dan sobre la versión de juego de escritorio, para información adicional sobre disposición de botones y funciones de la versión móvil consultar el apartado 4.2 interfaz mobile.

Se trata de una máquina recreativa para un jugador en la cual, a través del importe de la partida se obtiene un tiempo de uso, disfrute y también de forma ocasional premios en metálico.

El coste de la partida es de 0,20 € por defecto. Las apuestas serán configurables por el operador (podrá desactivar apuestas si lo considera oportuno). Las apuestas posibles son de: 0.20€, 1€, 5€, 10€ o 15€.

El juego, consta de dos juegos, siendo el juego inferior el principal y el juego superior el secundario. Para poder jugar a ambos juegos, es necesario disponer de saldo y adicionalmente, para el juego superior, hay que disponer de Bonos (Fistros), que se consiguen en el juego principal y también en el juego superior como ya veremos más adelante.



En la imagen superior puede verse la distribución de la pantalla de juego, con los pulsadores en la parte inferior de la pantalla, indicador de hora actual, botones de AUTO-JUGAR y AUTO-RIESGO, los rodillos del juego principal con la línea de premio marcada en rojo en la posición central, plan de ganancias, indicador de avances, indicador del valor de PREMIO, BONOS (FISTROS), SALDO y la marquesina de MENSAJE/JUEGO DE RIESGO.

## 2. JUEGO INFERIOR

Se trata del juego básico de la máquina, el cual se desarrolla en tres rodillos de 16 figuras cada uno, con premio en la línea central, avances y retenciones. Se puede jugar siempre que el jugador lo desee y tenga saldo suficiente, pulsando JUGAR.

Esta máquina permite seleccionar la apuesta mediante el pulsador de APUESTA situado en la parte inferior de la pantalla o pulsando sobre los iconos de cada una de las apuestas. Las apuestas posibles (según la configuración del operador) pueden ser: 0.20€, 1€, 5€, 10€ y 15€.

Para dar comienzo a la partida, es condición indispensable disponer de saldo suficiente para cubrir la apuesta seleccionada y pulsar el pulsador de JUGAR. Como ya se ha comentado, la partida al juego principal (inferior) de la máquina se desarrolla en los rodillos inferiores de la máquina, dando giro a todos ellos y deteniéndose en una combinación de las múltiples posibles. Al término de la misma, la máquina indicará al jugador si ha obtenido algún premio.

Al seleccionar la apuesta, los posibles premios quedarán resaltados en pantalla iluminándose según sea la elección del jugador.

### 2.1. Auto Jugada

El jugador dispone de un mecanismo para dar comienzo a la partida de forma automática denominado AUTO-JUGAR la finalidad del cual no es más que dar comienzo a una partida siempre que la anterior haya finalizado. Al pulsar sobre AUTO-JUGAR se abrirá un menú en el que se puede seleccionar la cantidad de partidas que se quieren realizar de modo automático (hasta un máximo de 100).

Con el piloto indicativo en color verde (ACTIVADO) una vez finalizada la partida, dará comienzo a una nueva con la apuesta actual siempre que el jugador disponga de saldo suficiente para cubrir la misma.

El botón AUTO-JUGAR se puede combinar con el botón AUTO-RIESGO el cual se explica en el punto 2.8.1.

El jugador siempre tiene la opción de desactivar el modo auto-jugar pulsando el botón de AUTO-JUGAR o pulsando JUGAR.

## 2.2. Disposición de los rodillos

El juego inferior consta de tres rodillos con 16 figuras cada uno y con premio en la línea central. La disposición de los mismos es la siguiente:

Posición	Rodillo Izquierdo		Rodillo Central		Rodillo Derecho	
0	Bar Rojo		Bar Azul		Bar Rojo	
1	Naranja		Uva		Limón	
2	Bar Azul		Bar Rojo		Bar Verde	
3	Limón		BONO (FISTRO)		BONO (FISTRO)	
4	BONO (FISTRO)		Limón		Cereza	
5	Uva		ACCESO MINI JUEGO		Uva + Línea vertical	
6	Cereza		Ciruela		Naranja	
7	Limón		Cereza		Ciruela	
8	COMODÍN		Bar Verde		Bar Azul	
9	Bar Verde		Naranja		COMODÍN	
10	Naranja		ACCESO MINI JUEGO		Ciruela	
11	Uva		Cereza + Línea vertical		Cereza	
12	Bar Verde		Bar Rojo		ACCESO MINI JUEGO	
13	Naranja + Linea vertical		BONO (FISTRO)		Uva	
14	Ciruela		Naranja		Limón + Línea vertical	
15	ACCESO MINI JUEGO		Ciruela + Línea vertical		ACCESO MINI JUEGO	

### 2.3. Comodín

Tanto rodillo izquierdo como derecho disponen de un elemento denominado COMODÍN que combina con cualquier figura que pueda obtener ganancia de cara al jugador. De esta forma, si en la línea de premio se obtienen dos “limones” como figuras en dos de los tres rodillos y un comodín en el tercer rodillo se obtendrá el premio de “limones”. De igual forma, dos comodines pueden obtener premio combinados con cualquier otra figura.

El comodín reemplaza a cualquier figura del rodillo siempre que haga una combinación ganadora con los otros dos, excepto si aparece una figura bono, en ese caso siempre combinará con esta figura bono. El comodín se usará combinado con otra figura para retener dos rodillos y realizar una partida con estos dos rodillos bloqueados y haciendo girar el tercero para obtener un posible premio.

### 2.4. Plan de Ganancias

Dependiendo de la combinación resultante en la línea central, el jugador obtendrá un premio según el siguiente plan de ganancias. Las apuestas serán configurables por el operador, las activas tendrán este plan de ganancias:

	0.20€	1€	5€	10€	15€
Premio 9 – Bar Azul	100 €	1000 €	5000 €	10000 €	15000 €
Premio 8- Bar Rojo	20 €	200 €	1000 €	2000 €	3000 €
Premio 7- Bar Verde	8 €	40 €	200 €	400 €	600 €
Premio 6- Limones	4 €	20 €	100 €	200€	
Premio 5- Naranjas	3.20 €	16 €	80 €	160€	
Premio 4- Uvas	2.40 €	12 €	60 €	120€	
Premio 3- Ciruelas	1.60 €	8 €	40 €	80€	
Premio 2- Cerezas	0.80 €	4 €	20 €	40€	
Premio 1- Bares Cualquier	0.40 €	2 €	10 €	20€	
Bonos (Fistros)	1 -2 - 6	5 -10 - 30	25-50-150	50 – 100 – 300	
Acceso a mini juego	Acceso al mini juego “Cuidadín” (premio máximo = premio máximo de cada apuesta)				

## 2.5. Tipos de Tirada

En el juego inferior, se pueden dar los siguientes tipos de tirada:

### 2.5.1. Premio Directo

Cuando en la línea de premio central se sitúa cualquier combinación de las descritas en el plan de ganancia, el jugador obtiene premio directo, ya sea metálico o en forma de Bonos (Fistros). La máquina le indica al jugador la cantidad del premio mediante el indicador (situado en la parte superior) destinado a tal efecto, además de un destello de todas las luces acompañado de una música especial de premio.

### 2.5.2. Retención

Si como resultado de la partida el jugador obtiene dos figuras iguales en 2 de los 3 rodillos en la línea central, el programa de juego puede permitir de forma aleatoria, sin cambiar la apuesta, que la siguiente partida tenga dos de los tres rodillos con la misma figura retenidos y que, por tanto, el único que gire sea el tercer rodillo (esta siguiente partida no supone ningún coste adicional).

El programa de juego retiene los dos rodillos con las figuras iguales de forma automática. En caso que el jugador no quiera disponer de esta opción o prefiera retener solo un rodillo o ninguno, haciendo uso de los pulsadores situados bajo los rodillos de AVANCE/RETENCIÓN, el jugador podrá desbloquear o bloquear cualquier rodillo (máximo dos), habilitando o deshabilitando así su giro en la siguiente partida. De igual forma, aun desbloqueando los tres rodillos, la apuesta para la siguiente partida no se puede modificar.

Después de una partida realizada con dos o un rodillo retenido, es posible que se active la opción de Avances, explicada en el siguiente punto.

### 2.5.3. Avances

Si como resultado de la partida el jugador no obtiene premio alguno, pero la máquina detecta que con pocos movimientos más de giro de cualquier rodillo podría haber obtenido o bien premio o bien la posibilidad de retener dos rodillos por tener figuras iguales, aleatoriamente se pueden activar los Avances. La máquina dispone de un máximo de 4 avances que se indican tanto de forma sonora como visual, encendiendo unas luces en pantalla. Cada avance corresponde a un giro posicional del rodillo seleccionado obteniendo en la línea de premio la figura inmediatamente superior.

El jugador usará los pulsadores de AVANCE/RETENCIÓN para mover el rodillo que más crea conveniente. También está la opción de activar los AUTO-AVANCES, mediante el pulsador “AUTO” que girará los rodillos de forma automática dando como resultado siempre la mejor opción para el jugador. Si el pulsador está encendido de forma permanente, esto indica que AUTO-AVANCES está activado, mientras que, si lo hace de forma parpadeante, esto indica que los AUTO-AVANCES no están activados.

El resultado de los Avances no siempre puede ser el de obtener premio en la línea central, también se puede obtener la opción de retener dos de los rodillos con figuras iguales para una segunda partida con más opciones. El programa de juego, al detectar que después de los avances (sea de forma manual o activando el AUTO-AVANCES) el jugador obtiene dos figuras iguales en dos de los tres rodillos, retendrá éstos de forma automática en algunas ocasiones.



#### 2.5.4. Nada

El jugador, después de su tirada no obtiene ninguna combinación ganadora ni ninguna otra opción de avances o retención. La partida se da por terminada.

### 2.6. Líneas verticales

Ciertas figuras del rodillo tienen asociado un símbolo de líneas verticales (ver imagen abajo el símbolo). En caso de obtener este símbolo en cualquier rodillo incrementará el contador de líneas verticales (hasta un máximo de 9)



Las líneas verticales se usarán en juego superior. En caso de que en juego superior se tengan líneas verticales las líneas premiadas pasarán de 5 líneas a 8 líneas.

Cada tirada del juego superior decrementará el contador en uno.

Como se verá en el juego superior existe una figura que también puede incrementar este contador.

## 2.7 Cuidadín

El juego inferior de la máquina consta de un premio especial con el símbolo “fantasma”. Si el jugador obtiene esta combinación en la línea central, accederá a este mini juego.

El juego, que siempre da premio, ya sea premio directo o en forma de bonos (fistros), consta de un sorteo entre cinco posibles opciones representadas por cinco personajes.

Cada personaje irá iluminándose de forma aleatoria, solo habrá uno iluminado a la vez. El jugador tiene la opción mediante el pulsador de JUGAR/ACUMULAR de detener el juego parando solo uno de los personajes. En caso de no accionar el pulsador, el juego permanecerá en este estado hasta que el jugador realice una acción. Si el botón auto-jugar está activo, el juego se detendrá de forma automática transcurridos unos segundos mostrando un personaje iluminado.

El premio final será el correspondiente al personaje iluminado.

El premio que se puede obtener en el mini juego es el siguiente según la **apuesta**:

- **0,20€** (0,40€-100€) / **1€** (2€-1000€) / **5€** (10€-5000€) / **10€** (20€-10000€) / **15€** (20€-15000€)

Los bonos (fistros) que se pueden obtener en el mini juego son los siguientes según la **apuesta**:

- **0,20€** (1-6 fistros) / **1€** (5-30 fistros) / **5€** (25-150 fistros) / **10€** (50-300 fistros) / **15€** (50-300 fistros)



## 2.8 Sube-Bonos

Los premios resaltados en color azul en la tabla, entrarán a formar parte del juego Sube-Bonos:

	0.20€	1€	5€	10€	15€
Premio 9 – Bar Azul 	100 €	1000 €	5000 €	10000 €	15000 €
Premio 8- Bar Rojo 	20 €	200 €	1000 €	2000 €	3000 €
Premio 7- Bar Verde 	8 €	40 €	200 €	400 €	600 €
Premio 6- Limones 	4 €	20 €	100 €	200€	
Premio 5- Naranjas 	3.2 €	16 €	80 €	160€	
Premio 4- Uvas 	2.4 €	12 €	60 €	120€	
Premio 3- Ciruelas 	1.6 €	8 €	40 €	80€	
Premio 2- Cerezas 	0.8 €	4 €	20 €	40€	
Premio 1- Bares Cualquier 	0.4 €	2 €	10 €	20€	
Bonos (Fistros) 	1 -2 - 6	5 -10 -30	25-50-150	50-100-300	

1 Bono (Fistro) ≈ 0,80€ (El remanente se redondea aleatoriamente).

En caso de obtener uno de estos premios, la máquina ofrecerá al jugador la posibilidad de arriesgarlo en un juego del tipo Sube-bonos, representado mediante destellos luminosos del plan de ganancias inferior. En este juego, el jugador puede decidir cobrar el premio obtenido (pulsando el botón COBRAR), o arriesgarlo (pulsando el botón JUGAR/ACUMULAR del panel), de forma que, si pulsa COBRAR, el premio obtenido pasará al contador de saldo. En caso de pulsar JUGAR/ACUMULAR, la máquina puede otorgarle el premio inmediatamente superior en el plan de ganancias, o bien una cantidad de Bonos (Fistros) que se mostrará en el display situado en la parte superior izquierda de pantalla bajo el texto “Mensaje/Juego de Riesgo”.

En caso de superar la franja marcada por el premio correspondiente a las figuras de los 3 limones, el juego pasa a convertirse en un juego del tipo Sube-Baja, dando al jugador como opción el premio inmediatamente superior en el plan de ganancia o el inmediatamente inferior. Si se vuelve a obtener el premio inmediatamente inferior, otra vez se volvería a la modalidad de juego del tipo Sube-Bonos. Si el premio directo es superior a los 3 limones se cobrará automáticamente.

En caso de obtener el premio remarcado en amarillo, la máquina ofrecerá al jugador la posibilidad de arriesgarlo en un juego del tipo Sube-NADA, representado mediante destellos luminosos del plan de ganancias inferior. En este juego, el jugador puede decidir cobrar el premio obtenido (pulsando el botón COBRAR del panel inferior), o arriesgarlo (pulsando el botón JUGAR/ACUMULAR del panel), de forma que, si pulsa COBRAR, el premio obtenido pasará al contador de saldo. En caso de pulsar JUGAR/ACUMULAR, la máquina puede otorgarle el premio inmediatamente superior en el plan de ganancias, o bien por NADA que se mostrará en el display situado en la parte superior izquierda de pantalla bajo el texto “Mensaje/Juego de Riesgo”.

El juego finalizará cuando el jugador obtenga una de las siguientes opciones:

- **COBRAR:** Si el jugador decide cobrar el premio, el juego se da por finalizado.
- **BONOS (FISTROS):** Si el jugador obtiene BONOS (FISTROS) como premio al juego, el premio se convertirá automáticamente en una cantidad de BONOS (FISTROS) equivalente y se da por finalizado el juego.
- **PREMIO MÁXIMO:** Si el jugador obtiene el premio máximo después de conseguir subir en la escala del plan de ganancia hasta alcanzar el máximo, automáticamente se le entregará el premio y se dará fin al juego.
- **NADA:** El jugador, después de su tirada no obtiene ninguna combinación ganadora ni ninguna otra opción de avances o retención. La partida se da por terminada.

Los premios metálicos obtenidos en el mini juego Cuidadín, también darán acceso a este juego.

### 2.8.1 Auto-Riesgo

El jugador tiene la opción de activar el AUTO-RIESGO mediante el piloto situado en la parte inferior de la pantalla. Con el pulsador activado (PILOTO EN VERDE), automáticamente todos los premios sometidos al juego de Sube-Bonos u Sube-Baja serán arriesgados en el juego sube-Bonos hasta llegar a finalizar el mismo.

## 2.9 Bonos (Fistros)

Los Bonos (Fistros) obtenidos en el juego inferior sólo se podrán consumir en el juego superior. La forma de conseguir Bonos (Fistros) es:

- Mediante premio en la línea central, ya sea obteniendo una figura de bonos (Fistros), dos o las tres en la línea central.
- Mediante premio directo en el mini juego Cuidadín.
- Arriesgando premios en el juego Sube-Bonos.

## 2.10 Celebraciones

Las celebraciones del juego inferior están regidas por los siguientes parámetros:

	0.20€	1€	5€	10€	15€
Premio 9 – Bar Azul 					ALTA
Premio 8- Bar Rojo 					MEDIAS
Premio 7- Bar Verde 					
Premio 6- Limones 					
Premio 5- Naranjas 					
Premio 4- Uvas 					
Premio 3- Ciruelas 				BAJAS	
Premio 2- Cerezas 					
Premio 1- Bares Cualquier 					
Bonos (Fistros) 					

### 3 JUEGO SUPERIOR

El juego superior se desarrolla en el conjunto de 3 rodillos situados en la parte superior. Para acceder a este juego, una vez pulsado el botón de CAMBIO JUEGO, se inicia una animación donde se realizará el cambio de pantalla a una pantalla nueva donde se desarrolla el juego superior. En este caso se juega con los tres rodillos, cada uno de 16 figuras, pero con premio a 5 líneas, 8 líneas de premio en caso de tener el contador de líneas verticales con valor mayor que cero.

Este juego permite jugar a varias apuestas según la elección del jugador y la configuración del operador, siempre que tenga saldo y Bonos (Fistros) suficientes para mantener dicha apuesta. Las posibles apuestas son:

- **0.20€ + 1 fistro**, que implica un precio de partida de 0.20€ más 1 fistro adicional.
- **1€ + 5 fistros**, que implica un precio de partida de 1€ más 5 fistros adicionales.
- **5€ + 25 fistros**, que implica un precio de partida de 5€ más 25 fistros adicionales.
- **10€ + 50 fistros**, que implica un precio de partida de 10€ más 50 fistros adicionales.
- **15€ + 75 fistros**, que implica un precio de partida de 15€ más 75 fistros adicionales.
- **15€ + 150 fistros**, que implica un precio de partida de 15€ más 150 fistros adicionales.



### 3.1 Disposición de los rodillos

El juego superior consta de tres rodillos con 16 figuras cada uno dispuestos de la siguiente forma:

Posición	Izquierdo		Central		Derecho	
1	Antorcha		Araña		Antorcha	
2	Siete Azul		Acumulativo		Bono (Fistro)	
3	Araña		Araña		Araña	
4	Llave		Siete Verde		Araña	
5	Llave		Siete Rojo		Araña	
6	Llave		Bono (Fistro)		Araña	
7	Siete Verde		Llave		Siete Verde	
8	Araña		Llave		Llave	
9	Antorcha		Llave		Llave	
10	Antorcha		Siete Azul		Llave	
11	Antorcha		Siete Verde		Siete Rojo	
12	Siete Rojo		Antorcha		Antorcha	
13	Llave		Antorcha		Antorcha	
14	Llave		Antorcha		Antorcha	
15	Bono (Fistro)		Líneas verticales		Siete Azul	
16	Araña		Llave		Llave	

### 3.2 Auto Jugada

Al igual que en el juego inferior, el jugador dispone de un mecanismo para dar comienzo a la partida de forma automática denominado AUTO-JUGAR la finalidad del cual no es más que dar comienzo a una partida siempre que la anterior haya finalizado. Al pulsar sobre AUTO-JUGAR se abrirá un menú en el que se puede seleccionar la cantidad de partidas que se quieren realizar de modo automático (hasta un máximo de 100).

Con el piloto indicativo en color verde (ACTIVADO) una vez finalizada la partida, dará comienzo a una nueva con la apuesta actual siempre que el jugador disponga de saldo y bonos (fistros) suficientes para cubrir la misma.

El botón AUTO-JUGAR se puede combinar con el botón AUTO-RIESGO el cual se explica en el punto 3.8.1.

El jugador siempre tiene la opción de desactivar el modo auto-jugar pulsando el botón de AUTO-JUGAR o pulsando JUGAR.

### 3.3 Plan de Ganancias

A continuación, se detalla el plan de ganancias en juego superior:

	0.20€ + 1fistro	1€ + 5fistros	5€ +25fistros	10€ +50fistros	15€ +75fistros	15€ +150fistros
Siete AZUL 	100 €	1000 €	5000 €	10000€	15000€	15000€
Siete ROJO 	40 €	200 €	1000 €	2000€	3000€	6000€
Siete VERDE 	20 €	100 €	500 €	1000€	1500€	3000€
Llave 	4 €	10 €	50€		150€	
Antorcha 	4 €	10 €	50€		150€	
Araña 	4 €	10 €	50 €		150€	
Bonos (Fistros) 	1 -2 -3	5 -10 -15	25-50-75	50-100-150	75-150-225	150-300-450

### 3.4 Tipos de Tirada

Las combinaciones posibles para el juego superior son:

#### 3.4.1 Premio Directo

El jugador obtiene cualquier combinación ganadora del plan de ganancia en cualquiera de las 5 líneas fijas u 8 líneas de premio (en caso de disponer de líneas verticales) que tiene la máquina. El premio obtenido o la suma de ellos si se obtiene premio en más de una línea pasa a incrementar el marcador de premio situado en la parte superior de la pantalla. Una animación y destello de luces indican al jugador la línea o líneas obtenidas resultantes del premio y la cantidad del mismo.

#### 3.4.2 Nada

El jugador no obtiene ninguna combinación ganadora en ninguna de las 8 líneas que forman el juego superior. La partida se da por finalizada.

### 3.5 Mini Juegos

El juego superior cuenta con seis mini juegos.

- Rescate Condemor
- Escalera Sersuá
- Ruleta Fistral
- Pasadizo Diodenarrl
- Cuidadín
- Habitación Grijander

Cada mini juego como mínimo dará un premio superior al premio mínimo de la apuesta en la que se está realizando la partida y un máximo del premio máximo de la apuesta en la que está, a excepción del minijuego Pasadizo Diodenarrl (ver punto 3.5.4). Ejemplo: En apuesta 0,20€ el premio mínimo será superior a 4€ y el máximo será 100€ (premio máximo en apuesta 0,20€).

El acceso a los mini juegos se puede dar en dos circunstancias:

#### Acumulativo

El jugador completa 10 figuras “acumulativo”  . Esto produce un sorteo entre todos los mini juegos y da aleatoriamente acceso a uno de ellos.

La figura “acumulativo” puede aparecer en el rodillo 2 de manera aleatoria e incrementar el contador de Sorteo de mini juego en 1,2 o 3 posiciones (ver punto 3.6).

#### Por premios temáticos

En ocasiones tras un premio de unas figuras, según la figura se podrá dar acceso siguiendo la siguiente tabla.

Mini Juego	Acceso
Rescate Condemor	En ocasiones tras conseguir un premio por símbolos Llave se dará acceso a este mini juego
Escalera Sersuá	En ocasiones tras conseguir un premio por símbolos Antorcha se dará acceso a este mini juego
Ruleta Fistral	En ocasiones tras conseguir un premio por símbolos Araña se dará acceso a este mini juego

A continuación, se describirá cada mini juego.

### 3.5.1 Rescate Condemor

Para poder acceder a este mini juego, previamente se ha de obtener en cualquiera de las líneas de premio del juego superior las tres figuras del símbolo Llave. El juego de forma aleatoria podrá dar acceso a este juego que sustituye al premio y que da opciones al jugador de obtener otro premio de igual o mayor cuantía.

También se podrá acceder a este mini juego de forma aleatoria si se ha completado el Sorteo de mini juego.

El mini juego nos mostrará tres llaves y sobre cada una de ellas un premio. Durante unos instantes, los premios mostrados irán cambiando de valor (entre los tres mostrados inicialmente), posteriormente se esconderán.

El jugador pulsando directamente sobre una llave podrá escoger uno. También podrá hacerlo mediante los botones de AVANCE/RETENGA o pulsando el botón JUGAR.

La llave escogida mostrará un premio que será el que obtenga el jugador, los otros dos premios serán descartados.

El premio que se puede obtener en este mini juego es el siguiente según la **apuesta**:

- **0,20€ + 1 fistro (>4€-100€)**
- **1€ + 5 fistros (>10€-1000€)**
- **5€ + 25 fistros (>50€-5000€)**
- **10€ + 50 fistros (>50€-10000€)**
- **15€ + 75 fistros (>150€-15000€)**
- **15€ + 150 fistros (>150€-15000€)**



### 3.5.2 Escalera Sersuá

Para poder acceder a este mini juego, previamente se ha de obtener en cualquiera de las líneas de premio del juego superior las tres figuras del símbolo Antorcha. El juego de forma aleatoria podrá dar acceso a este juego que sustituye al premio y que da opciones al jugador de obtener otro premio de igual o mayor cuantía.

También se podrá acceder a este mini juego de forma aleatoria si se ha completado el Sorteo de mini juego.

El juego consiste en una escalera con un número de escalones. Según la apuesta varia el número de escalones. Apuestas: 0.20€ - 15 escalones / 1€, 5€ y 10€ - 20 escalones / 15€ - 18 escalones. El primer escalón es “STOP” y todos los otros escalones contienen premios en euros de forma ascendente que comprenderán desde ( premio mínimo x 2) hasta el premio máximo de cada apuesta.

El objetivo del jugador es conseguir llegar lo más lejos posible de la escalera para conseguir el premio más grande posible, esto lo hará mediante el pulsador de JUGAR/ACUMULAR, que subirá al siguiente escalón o se parará en “STOP”. Si el jugador para en “STOP”, el juego se habrá terminado y el jugador recibirá el premio del valor del escalón hasta el cual haya llegado. El jugador deberá subir escalones hasta que llegue al final de la escalera o le salga “STOP”.



El premio que se puede obtener en este mini juego es el siguiente según la **apuesta**:

- **0,20€ + 1 fistro (>=8€-100€)**
- **1€ + 5 fistros (>=20€-1000€)**
- **5€ + 25 fistros (>=100€-5000€)**
- **10€ + 50 fistros (>=100€-10000€)**
- **15€ + 75 fistros (>=300€-15000€)**
- **15€ + 150 fistros (>=300€-15000€)**

### 3.5.3 Ruleta Fistral

Para poder acceder a este mini juego, previamente se ha de obtener en cualquiera de las líneas de premio del juego superior las tres figuras del símbolo Araña. El juego de forma aleatoria podrá dar acceso a este juego que sustituye al premio y que da opciones al jugador de obtener otro premio de igual o mayor cuantía.

También se podrá acceder a este mini juego de forma aleatoria si se ha completado el Sorteo de mini juego.

El juego consiste en una ruleta de 8 posiciones. El jugador mediante el botón JUGAR activará la ruleta y posteriormente la ruleta se parará en una posición. El premio final para el jugador será el que corresponda al segmento iluminado cuando la ruleta pare, el resto de premios serán descartados.

El premio que se puede obtener en este mini juego es el siguiente según la **apuesta**:

- **0,20€ + 1 fistro (>4€-100€)**
- **1€ + 5 fistros (>10€-1000€)**
- **5€ + 25 fistros (>50€-5000€)**
- **10€ + 50 fistros (>50€-10000€)**
- **15€ + 75 fistros (>150€-15000€)**
- **15€ + 150 fistros (>150€-15000€)**



### 3.5.4 Pasadizo Diodenarril

A este mini juego solo se podrá acceder de forma aleatoria si se ha completado el Sorteo de mini juego.

El jugador mediante el botón JUGAR/ACUMULAR parará el sorteo de bonos (fistros) y en ocasiones, se activará un multiplicador que puede ir desde 1 hasta 50 independientemente de la apuesta en la que se juegue.

El premio final será: Bonos (Fistros) obtenidos en el sorteo x multiplicador (si hay) = Bonos (Fistros) obtenidos

La horquilla de premios que se pueden obtener va de 2-600 bonos (fistros) en todas las apuestas.



### 3.5.5 Cuidadín

A este mini juego solo se podrá acceder de forma aleatoria si se ha completado el Sorteo de mini juego.

Este mini juego tiene el mismo funcionamiento que el mini juego del juego inferior descrito en el punto 2.7. La única diferencia es que en este caso todos los premios posibles serán en euros.

El premio que se puede obtener en este mini juego es el siguiente según la **apuesta**:

- **0,20€ + 1 fistro (>4€-100€)**
- **1€ + 5 fistros (>10€-1000€)**
- **5€ + 25 fistros (>50€-5000€)**
- **10€ + 50 fistros (>50€-10000€)**
- **15€ + 75 fistros (>150€-15000€)**
- **15€ + 150 fistros (>150€-15000€)**



### 3.5.6 Habitación Grijander

A este mini juego solo se podrá acceder de forma aleatoria si se ha completado el Sorteo de mini juego.

El jugador partirá de la casilla de INICIO. Mediante el botón JUGAR/ACUMULAR Chiquito mostrará un número del 1 al 6. Se avanzará el número de casillas que se hayan mostrado en el cartel.

En función de la casilla que caiga el jugador podrá obtener:

- Premio en €
- Bonos (fistros)
- Acceso a un mini juego (exceptuando Rescate Condemor y habitación Grijander) que le podrá dar un premio en € o fistros (caso de mini juego Pasadizo Diodenarrl)
- Salida

El juego termina cuando el jugador alcanza la casilla de EXIT.

El premio final será la suma de todo lo que haya conseguido el jugador en las casillas anteriores.



El premio total que se puede obtener en este mini juego es el siguiente según la apuesta:

- **0,20€ + 1 fistro (>4€-100€)**
- **1€ + 5 fistros (>10€-1000€)**
- **5€ + 25 fistros (>50€-5000€)**
- **10€ + 50 fistros (>50€-10000€)**
- **15€ + 75 fistros (>150€-15000€)**
- **15€ + 150 fistros (>150€-15000€)**

En este minijuego se pueden obtener una horquilla de bonos (1-600) independientemente del premio metálico.

Aleatoriamente al finalizar la partida este minijuego puede regalar fistros de regalo. El numero oscilará entre 2 y el premio base en la apuesta en la que esté (figuras Llave, Antorcha o Araña) dividido por 0.8€.

### 3.6 Acumulativo

El acumulativo consta de 10 murciélagos en juego superior que se irán completando cuando se obtenga la figura de acumulativo  en los rodillos del juego superior.

A continuación, puede verse un ejemplo de acumulativo:



Cuando sale la figura del juego acumulativo tendremos un incremento de 1, 2, o 3 murciélagos a la vez.

Si el jugador completa el acumulativo se producirá un sorteo entre los seis posibles mini juegos del juego superior.

El juego acumulativo es independiente de la apuesta. Cada apuesta tiene definido un acumulativo propio.

### 3.7 Líneas verticales superior

En juego superior tenemos un contador de líneas verticales



Este contador es compartido con el juego inferior.

En juego superior cada vez que aparezca el símbolo líneas verticales incrementará el contador entre 1 y 5 (hasta un máximo de 9).

Cuando se lanza una partida en juego superior (indistintamente de la apuesta) este contador decrementará una unidad y el jugador optará a 8 líneas de premio (5 líneas de premio fijas + 3 líneas verticales).

### 3.8 Dobra o Bonos

Los premios obtenidos en el juego superior serán sometidos al juego de Dobra-Bonos (a excepción de los premios obtenidos en el mini juego Habitación Grijander), indiferentemente que el premio sea directo (cualquiera de las cinco líneas de premio) o como resultado de los juegos adicionales que presenta el juego superior.

En este juego se toma el valor del premio obtenido y se fracciona en valores según sea la apuesta y podrá obtener el doble de dicha fracción o una cantidad de bonos (fistros) equivalente. En cualquier momento del juego el jugador puede decidir plantarse y quedarse con la cantidad actual del premio.

Las fracciones que se tomarán como referencia son:

- 4€ → Apuesta de 0.20€ + 1 Fistro
- 10€ → Apuesta de 1€ + 5 Fistros
- 50€ → Apuesta de 5€ + 25 Fistros
- 100€ → Apuesta de 10€ + 50 Fistros
- 150€ → Apuesta de 15€ + 75 Fistros
- 150€ → Apuesta de 15€ + 150 Fistros

Para cada fracción del premio, el jugador puede decidir si arriesgar el premio pulsando JUGAR/ACUMULAR y obtener el doble de la fracción con la que se está jugando o una cantidad equivalente de fistros (1 fistro ≈ 0,80€ (el remanente se redondea aleatoriamente)). Si prefiere no arriesgar puede cobrar el premio, pulsando COBRAR, y acumulando el premio en el contador de saldo.

En el caso que el jugador no quiera arriesgar ninguna de las fracciones de su premio y quiera cobrar íntegro el premio, dejando pulsado el pulsador de COBRAR cobrará íntegro su premio en vez de hacerlo de forma fraccionada.

Si el jugador consigue el premio máximo de la apuesta seleccionada, el premio será traspasado de forma directa al contador de saldo, no teniendo opción de arriesgar ninguna fracción de dicho premio. De igual forma, si se consiguen tantos DOBLA como para obtener el premio máximo de la apuesta seleccionada, el juego finalizará y se cobrará lo que reste de premio.

Existe también un límite de bonos (fistros) que el jugador puede acumular, en este caso 4000 Bonos (fistros). Si el jugador supera esta cantidad de bonos (fistros) acumulados no se permitirá el Dobra o Bonos.

### 3.8.1 Auto-Riesgo

El jugador tiene la opción de activar el AUTO-RIESGO mediante el piloto situado en la parte inferior de la pantalla. Con el pulsador activado (PILOTO EN VERDE), automáticamente todas las fracciones de premio que sean sometidas al juego de Doble-Bonos serán arriesgadas y nunca pasarán al contador de saldo directamente, a excepción que el jugador consiga tantos DOBLA consecutivos que obtenga el premio máximo de la apuesta, en cuyo caso se dará el juego por finalizado y se cobrará lo que reste de premio.

## 3.9 Celebraciones

Las celebraciones del juego superior están regidas por los siguientes parámetros:

	0.20€ + 1fistros	1€ + 5fistros	5€ +25fistros	10€ +50fistros	15€ +75fistros	15€ +150fistros
Siete AZUL 				ALTA		
Siete ROJO 				MEDIA		
Siete VERDE 						
Llave 						
Antorcha 				BAJA		
Araña 						
Bonos (fistros) 						

## 4. INTERFAZ Y TECLADO

### 4.1 Interfaz PC

Para hacer más sencillo y manejable el juego, se puede hacer uso del teclado para acceder rápidamente a ciertas funciones del juego. La interfaz del juego es común tanto para el juego inferior como para el superior, aunque no en los dos juegos se usan todas y cada una de las funciones del panel de botones.

En el gráfico adjunto se muestra el estilo del panel de botones con todos y cada uno de los elementos que se pueden encontrar en el juego:



A continuación, se detalla la función de cada uno de los botones o pulsadores:

**Cobrar:** Cobrar el premio y no arriesgarlo al juego de Bonos.

**Auto:** Si parpadea no realiza ninguna acción; si está iluminado el juego resolverá por el jugador las partidas con avances.

**Apuesta:** Cambia la apuesta de la partida.

**Cambio Juego:** Con Bonos (fistros) suficientes da acceso al juego superior.

**Jugar:** Empezar la partida, jugar avances, jugar a Doble o Bonos o acelerar los cobros.

**Auto-Jugar:** Habilita empezar una nueva partida de forma automática.

**Auto-Riesgo:** Habilita arriesgar todos los premios sometidos a riesgo de forma automática.

**Menú:** Acceso a la ayuda, información sobre la partida y/o partidas predecesoras, idioma, sonido y partidas automáticas.

De igual forma, haciendo uso de ciertas teclas del teclado, se puede acceder o activar todos y cada uno de los elementos del panel de botones.

**Cobrar:** Tecla Retroceso o símbolo “suma” (+) del teclado numérico.

**Auto Avances:** Tecla Supr (Del) o símbolo “dividir” (/) del teclado numérico.

**Avance/Retención:** Teclas flechas de dirección. Izquierda para el rodillo izquierdo, abajo para rodillo central y derecha para rodillo derecho. También puede usarse el número “1” del teclado numérico para el rodillo izquierdo, “2” para el central y “3” para el derecho.

**Cambio Juego:** Tecla Mayús (Shift) o número “0” del teclado numérico.

**Apuesta:** Tecla flecha arriba o símbolo “punto” (.) del teclado numérico.

**Jugar:** Tecla Espacio o tecla ENTER (Principal o teclado numérico)

**Auto-Riesgo:** Símbolo “multiplicar” (\*) del teclado numérico.

**Auto-Jugar:** Símbolo “resta” (-) del teclado numérico.

**Histórico:** Tecla H (Para acceder o salir del menú)

RePág y AvPág para moverse por el menú de Info de Partidas

**Salir:** Tecla Esc.

## 4.2 Interfaz Mobile



En la imagen de arriba se puede ver el formato de la botonera en dispositivos móviles en disposición vertical.

En la imagen de la derecha se muestra el formato de la botonera en dispositivos móviles en disposición horizontal.

A continuación, se detalla la función de cada uno de los botones o pulsadores:

**Cobrar:** Cobrar el premio y no arriesgarlo al juego de Bonos.

**Cambio Juego:** Con Bonos (fistros) suficientes da acceso al juego superior.

**Jugar:** Empezar la partida, jugar avances, jugar a Doble o Bonos o acelerar los cobros.

**Apuesta:** Cambia la apuesta de la partida.

**Menú:** Acceso a la ayuda, información sobre la partida y/o partidas predecesoras, idioma, sonido y partidas automáticas.

**Info:** Este botón aparece en el formato de la botonera en dispositivos mobile en el juego inferior. Abre un cuadro donde se detallan las funciones de algunas figuras.

**Auto:** Si parpadea no realiza ninguna acción; si está iluminado el juego resolverá por el jugador las partidas con avances. Solo se mostrará al principio de la obtención de avances (ver imagen).



## 5. RESTAURACIONES

Dependiendo del momento en el que el juego quede interrumpido tendremos los siguientes comportamientos.

- Durante el giro de rodillos tanto en el inferior como en el juego superior: Siempre que la partida esté premiada o se den avances/retenciones volverá a lanzar la partida. Si se trata de una partida sin premio (y sin avances/retenciones), el jugador verá el resultado de la partida al volverse a conectar.
- Durante el riesgo de un premio tanto en el inferior como en el superior: el juego se iniciará en el mismo punto de riesgo donde estaba antes de la desconexión.
- Durante avances o retenciones: volverá a lanzar la partida.
- Durante los mini juegos: el juego volverá a iniciarse en el giro de rodillos que ha dado acceso al mini juego.
- Habitación Grijander: si no ha habido movimiento en el tablero, volverá a lanzar los rodillos como en resto de mini juegos. Si se ha mostrado la primera vez el cartel con un número, el juego se reiniciará en la casilla que se hubiera otorgado dando el premio (si era un mini juego, el mini juego no se repetirá y se otorgará el premio que hubiera otorgado). Para las siguientes tiradas en el tablero, volverá a la posición final del tablero de partida anterior.

## 6. MODO DEMO

Para realización de test y ferias existe un modo Demo en el que se pueden elegir los premios.

Estas serán las opciones disponibles:

- Juego Inferior

BARES CUALQUIER	CEREZAS
CIRUELAS	UVAS
NARANJAS	LIMONES
BAR VERDE	BAR ROJO
BAR AZUL	1 BONO
2 BONOS	3 BONOS
AVANCES	RETENCIONES
MINI JUEGO 1	RETENCIONES+MINIJUEGO1
AVANCES+RETENCIÓN	RETENCIONES+AVANCES
LINEAS VERTICALES	

- Juego Superior

PREMIO TEMATICO 1	PREMIO TEMATICO 2
PREMIO TEMATICO 3	SIETE VERDE
SIETE ROJO	SIETE AZUL
1BONO	2BONOS
3BONOS	MULTILINEA
MINI JUEGO 1	MINI JUEGO 2
MINI JUEGO 3	MINI JUEGO 4
MINI JUEGO 5	MINI JUEGO 6
ACUMULATIVO	LINEAS VERTICALES
PREMIO ACUMULATIVO	





 **JOKERBET**