

PLAN DE JUEGO: KAJOT BLACK PLANET Murcia

El terminal KAJOT VLT puede incluir los juegos indicados a continuación:

AFRICAN WILD
DIAMONDS
CHERRY KISS
WILD LADY
JOKER BAR
REELS OF RA
RETRO WHEELS
ROUTE 81
SIMPLY GOLD XXL
SIMPLY 6
SIMPLY POWER
VEGAS STAR
THREE DREAMS OF OSIRIS
4 LUCK
BLACK DIAMONDS
BLACK DIAMONDS II
CHERRY BONUS 27
JOKER 27 DELUXE
DICE 27
ROULETTE
RAINBOW MANIA
PIRATES COVE
RING OF FIRE XL
FRUIT FACTORY 27
SIZZLING CASH
JACKS OR BETTER

DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS

PLAN DE JUEGO Y DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

PLAN DE JUEGO

Se aceptan monedas de: 0,50, 1,00, 2,00 € – según configuración de la máquina.

Se aceptan billetes de: 5, 10, 20, 50, 100 € – según configuración de la máquina.

Además, es posible asignar crédito mediante la clave de crédito, en función de la configuración de cada terminal.

El pago del crédito puede realizarse en cualquier momento mediante la clave de crédito del personal. Se imprime un billete con los datos del premio que, seguidamente, se comprueba con ayuda de la Unidad de Control Local (UCL). El premio pagado se registra en el terminal en los contadores electrónicos y electromecánicos.

Todos los premios se rigen por la tabla vigente de premios correspondiente a cada juego y apuesta. Las tablas de premios aparecen en la pantalla de cada juego y varían dinámicamente para las diferentes apuestas.

El premio no es válido, principalmente, en caso de que haya sido causado por un problema técnico (error del sistema de juego, error de hardware) o si el sistema de juego, como consecuencia de un error técnico indica la obtención de un premio a pesar de que no haya motivo para ello, o bien si el sistema de juego, como consecuencia de una intervención no autorizada del usuario o de terceras personas en el software, indicara la obtención de un premio, a pesar de que no hubiera motivo para ello, etc.

Las reclamaciones sobre premios o la notificación de averías del terminal deberán efectuarse al personal del establecimiento.

Apuesta máxima del juego: 6 €

Premio máximo incluyendo juegos bonificados, fase RIESGO y JACKPOT: 6000 €

Participación en el premio incluyendo juegos bonificados, fase RIESGO y JACKPOT: 94 - 97 %

ADVERTENCIA: ¡Se prohíbe jugar en el terminal VLT a menores de 18 años!

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

El **KAJOT VLT** es un terminal conectado en línea a la central del sistema de juegos. El proceso de todos los juegos está regulado por un generador de números aleatorios situado en esta central del sistema de juegos. Si el terminal no está conectado en línea a la unidad central, no es posible jugar a ningún juego y se muestra un mensaje de alerta.

El terminal está provisto de dos pantallas TFT. La pantalla inferior es táctil y sirve para el control de los juegos y la configuración. La pantalla superior sirve a modo de información y muestra las tablas de premios y la información sobre el juego en cuestión, o bien sobre los eventuales juegos bonificados. Para insertar el crédito se utiliza el aceptador de billetes y el aceptador de monedas que, de forma estándar, se halla instalado en cada terminal. El pago lo realiza el personal del establecimiento mediante la impresión del billete con el premio.

Campo de información:

CRÉDITO: estado actual. Aquí aparecen todos los billetes y monedas insertados, 1 crédito corresponde a 1 CZK introducida.

GANAR: aquí se muestran todos los premios obtenidos.

APUESTA: apuesta actual en el juego.

CAMPO DE INFORMACIÓN: muestra la información sobre el juego.

Los botones de control de pantalla táctil y los botones principales:

MÁS JUEGOS: la salida del juego de a la pantalla principal.

I:

- **CONTROL DE VOLUMEN:** elección entre tres niveles básicos de volumen
- **i:** muestra informaciones sobre el juego
- **COBRAR:** llamar al operador (si la función es compatible con la máquina)
- **RIEZCO:** activar/desactivar el juego riezco

Auto: Tras pulsar el botón AUTO, el aparato continúa jugando automáticamente hasta que no se agota el crédito o no se pulsa nuevamente el botón AUTO o se selecciona STOP en la pantalla táctil.

APUESTA: selección de apuesta en el juego.

JUGAR: inicio del juego elegido.

CONTROL DE VOLUMEN: selección entre tres niveles de volumen de sonido

En el menú principal aparecen representados los iconos de todos los juegos opcionales. Es posible seleccionarlos mediante el botón START o de forma táctil pulsando sobre el icono del juego en cuestión.

Botones de control especiales que pueden ser ocupados en el juego:

APUESTA en la pantalla táctil: **LÍNEAS +/-:** cambio del número de líneas activas, **LÍNEA/APUESTA +/-:** cambio de apuesta por línea

RETENER1/RETENER2 - modificación del número de líneas activas

Información - visualización de la información sobre el juego

Puesta en marcha y finalización del juego: El juego puede ponerse en marcha solo cuando exista una cantidad suficiente en el campo de crédito para la apuesta elegida. Tras elegir la apuesta y pulsar el botón START, la apuesta elegida se resta del campo CRÉDITO y empiezan a girar los rodillos representados ópticamente. Si tras detenerse, en los rodillos se muestra, al menos, una combinación ganadora representada en la tabla de premios, este premio se envía al campo PREMIO y será posible en el marco de la fase RIESGO multiplicarlo repetidamente (como máximo 5 veces) mediante el sistema premio*0 o premio*2 hasta el importe máximo limitado por el premio máximo del juego. La multiplicación depende de las cartas de juego con símbolos negros y rojos. El importe apostado en la fase RIESGO puede partirse en dos pulsando el botón PARTIR. Al partirlo en dos es posible obtener la cantidad equivalente al importe de la mínima apuesta posible. Al pulsar el botón AÑADIR, el jugador puede abandonar en cualquier momento el juego y añadir el premio desde el campo PREMIO al campo CRÉDITO. Si el juego funciona en régimen de AUTOSTART, el premio se transfiere automáticamente desde el campo WIN al campo CRÉDITO y el juego se considera finalizado. Si en los rodillos, tras su parada, no hay ninguna combinación ganadora, el juego se considera acabado. Tras finalizar el juego, la máquina está inmediatamente preparado para iniciar un juego nuevo.

Después de pulsar el botón AUTOSTART, la máquina continúa automáticamente, hasta que no se agota el crédito o no se pulsa el botón AUTOSTOP o hasta que no se pulsa STOP en la pantalla táctil

RIEZCO: en la configuración de la máquina es posible elegir entre dos tipos de riezco

Tarjetas: la multiplicación depende del color elegido (la tarjeta negra o la tarjeta roja)

Dados: la multiplicación de nuevo depende del color elegido (el símbolo negro o el símbolo rojo). En los dados se puede aparecer también el símbolo azul. Este símbolo asegura al jugador, que la cantidad de ganancia no puede perder

El terminal **KAJOT VLT** puede contener algunos de los juegos abajo indicados, en función de la selección y configuración realizadas por el fabricante.

AFRICAN WILD
DIAMONDS
CHERRY KISS
WILD LADY
JOKER BAR
REELS OF RA
RETRO WHEELS
ROUTE 81
SIMPLY GOLD XXL
SIMPLY 6
SIMPLY POWER
VEGAS STAR
THREE DREAMS OF OSIRIS
4 LUCK

BLACK DIAMONDS
BLACK DIAMONDS II
CHERRY BONUS 27
JOKER 27 DELUXE
DICE 27
ROULETTE
RAINBOW MANIA
PIRATES COVE
RING OF FIRE XL
FRUIT FACTORY 27
SIZZLING CASH
JACKS OR BETTER

Juego: AFRICAN WILD

Datos básicos: Juego con cinco rodillos y juego en hasta 40 líneas ganadoras. En cada rodillo ay 4 símbolos. Los premios son válidos de la izquierda a la derecha, excepto el símbolo SCATTER, que es válido en cualquier lugar de los 3 rodillos entales. Siempre será válido solo el premio mayor de cada línea. Es posible obtener un premio en varias líneas ganadoras en una misma partida, con lo que se sumarían los premios.

El símbolo WILD sustituye cualquier símbolo, excepto el símbolo SCATTER.

Juego bonificado FREE SPINS: 3 símbolos SCATTER activan el juego bonificado, de manera que el jugador obtiene 7 FREE SPIN (giros ratis). El jugador obtiene aleatoriamente en cada giro ada vez más símbolos WILD. El jugador obtendrá otros 5 FREE SPIN adicionales si en el juego en curso obtiene otros 3 símbolos SCATTER.

SÍMBOLO	3x	4x	5x
WILD (león)	50 x n	200 x n	1000 x n
Elefante, rinoceronte	25 x n	100 x n	400 x n
Búfalo, leopardo	20 x n	75 x n	250 x n
A, K	5 x n	50 x n	150 x n
Q, J, 10, 9	5 x n	20 x n	100 x n
SCATTER (diamante)	2 x n x m 7 x FREE SPINS	-	-
n = apuesta por línea m = número de líneas			

Juego: DIAMONDS

Datos básicos: Juego con cinco rodillos y juego en 5 o 10 líneas ganadoras. En cada rodillo ay 3 símbolos. Los premios son válidos de la izquierda a la derecha. Siempre será válido solo el premio mayor de cada línea. Es posible obtener un premio en varias líneas ganadoras en una misma partida, con lo que se sumarían los premios.

El símbolo WILD sustituye cualquier símbolo y multiplica todos los premios por un múltiplo aleatorio de 2 a 10.

SÍMBOLO	3x	4x	5x
DIAMANTE REDONDO	100 x n	500 x n	1000 x n
DIAMANTE CORAZÓN, DIAMANTE CUADRADO, DIAMANTE ROMBO	25 x n	50 x n	250 x n
DIAMANTE AMARILLO, DIAMANTE FUCSIA, DIAMANTE LILA	10 x n	25 x n	50 x n
n = apuesta por línea			

Juego: CHERRY KISS

Datos básicos: Juego con cinco rodillos y juego en hasta 40 líneas ganadoras. En cada rodillo ay 4 símbolos. Los premios son válidos de izquierda a derecha, de derecha a izquierda o en los 3 rodillos centrales, excepto el símbolo SCATTER, que es válido en cualquier lugar en el 2º, 3º y 4º rodillo. Siempre será válido solo el premio mayor de cada línea. Es posible obtener un premio en varias líneas ganadoras en una misma partida, con lo que se sumarían los premios.

Juego básico CHERRY BONUS: Si durante el transcurso del juego hay varios cilindros que incluyen en todas las posiciones el símbolo CHERRY BONUS, todos los símbolos entre estos rodillos se transformarán al símbolo CHERRY BONUS y podrán crear una combinación ganadora.

Juego bonificado CHERRY BONUS: 3 SCATTERS en cualquier lugar de los tres rodillos centrales activarán el juego bonificado. El jugador obtiene 7 FREE SPINS. En el transcurso del juego bonificado es posible obtener otros juegos bonificados. En el transcurso de los juegos bonificados cada símbolo entre dos símbolos CHERRY BONUS en la misma posición en diferentes rodillos se transforma en el símbolo CHERRY BONUS y puede crear una combinación ganadora.

SÍMBOLO	3x	4x	5x
ROJO 7	50 x n	200 x n	500 x n
AZUL 7	35 x n	100 x n	250 x n
VERDE 7	35 x n	100 x n	200 x n
CAMPANA, UVA	25 x n	50 x n	150 x n
MELÓN, NARANJA	15 x n	35 x n	100 x n
LIMÓN, CIRUELA	10 x n	25 x n	80 x n
CHERRY BONUS	10 x n	30 x n	80 x n
SCATTER	5 x n x m	-	-
n = apuesta por línea, m = número de líneas			

Juego: WILD LADY

Datos básicos: Juego con cinco rodillos y juego en 10 líneas ganadoras. Los premios son válidos de izquierda a derecha excepto el símbolo SCATTER. Solo el premio mayor de cada línea es válido. Es posible obtener un premio en varias líneas ganadoras en una misma partida, con lo que se sumarían los premios.

El símbolo WILD (LADY WILD) sustituye cualquier símbolo, excepto el símbolo SCATTER.

Si aparece el símbolo WILD (LADY, WILD) se amplía a todas las posiciones en el rodillo y se complementa con una eventual combinación ganadora en la línea. En cada otro giro se desplaza una posición hacia abajo. Si se produce una modificación de la apuesta en la que se obtuviera el símbolo WILD (LADY WILD), este símbolo desaparece de la pantalla.

Múltiplo bonificado del premio: si el jugador obtiene de la izquierda a la derecha un bloque de 3x3, 3x4 o 3x5 símbolos coincidentes, el premio se multiplica por 3, 4 o 5.

SÍMBOLO	2x	3x	4x	5x
7	20 x n	100 x n	700 x n	2000 x n
Dados	10 x n	30 x n	150 x n	700 x n
Cartas	10 x n	20 x n	100 x n	500 x n
Diamante lágrima	-	15 x n	50 x n	250 x n
Diana	-	10 x n	20 x n	100 x n
A, K	-	10 x n	20 x n	50 x n
J, Q	-	5 x n	10 x n	20 x n
SCATTER	-	50 x n x m	250 x n x m	2500 x n x m
n = apuesta por línea m = número de líneas				

Juego: JOKER BAR

Datos básicos: Juego con cinco rodillos y juego en 10 líneas ganadoras. Los premios son válidos de izquierda a derecha, excepto el símbolo SCATTER, que es válido en cualquier rodillo. Solo el premio mayor de cada línea es válido. Es posible obtener un premio en varias líneas ganadoras en una misma partida, con lo que se sumarían los premios.

El símbolo KAJOT-JOKER-BAR sustituye cualquier otro símbolo, excepto el símbolo SCATTER. Permanece en la pantalla hasta que no forme parte de la combinación ganadora y desaparece de la pantalla después de sustituir el símbolo en la combinación ganadora. Al cambiar la apuesta, el símbolo desaparece.

SÍMBOLO	3x	4x	5x
KAJOT-JOKER-BAR	100 x n	500 x n	5000 x n
Uva	50 x n	200 x n	400 x n
Melón	35 x n	150 x n	300 x n
Ciruela	20 x n	50 x n	200 x n
Limón	10 x n	40 x n	150 x n
Naranja	10 x n	35 x n	125 x n
Cereza	10 x n	25 x n	100 x n
SCATTER	20 x n x m	100 x n x m	1000 x n x m
n = apuesta por línea m = número de líneas			

Juego: REELS OF RA

Datos básicos: Juego con cinco rodillos y el juego hasta 10 líneas ganadoras. Los premios son válidos de izquierda a derecha. Solo el premio mayor de cada línea es válido. Es posible obtener un premio en varias líneas ganadoras en una misma partida, con lo que se sumarían los premios.

El símbolo SCATTER es también el símbolo WILD y sustituye todos los símbolos, excepto el símbolo especial que se amplía en el transcurso del juego bonificado.

Juego bonificado REELS OF RA: El juego bonificado lo activan 3 y más símbolos SCATTER (el libro). El jugador obtiene 10 FREE SPINS. Al principio del juego bonificado se elige aleatoriamente un símbolo especial. Este símbolo aparece representado en el transcurso del juego bonificado en la parte superior de la pantalla. Durante el juego, el símbolo especial se amplía a todas las 3 posiciones en el rodillo y es válido en todas las posiciones en todas las líneas ganadoras. Durante el juego bonificado es posible obtener otros FREE SPINS bonificados.

SÍMBOLO	2x	3x	4x	5x
Mujer	10 x n	100 x n	1000 x n	5000 x n
Faraón	5 x n	50 x n	500 x n	2500 x n
Ra, Scarabeus	5 x n	25 x n	100 x n	750 x n
A, K, Q, J, 10	-	5 x n	30 x n	125 x n
SCATTER (WILD) (libro)	-	2 x n x m	25 x n x m	250 x n x m
n = apuesta por línea m = número de líneas				

Juego: RETRO WHEELS

Datos básicos: Juego con cinco rodillos y juego en hasta 40 líneas ganadoras. En cada rodillo hay 4 símbolos. Los premios son válidos de izquierda a derecha. Solo el premio mayor de cada línea es válido. Es posible obtener un premio en varias líneas ganadoras en una misma partida, con lo que se sumarían los premios.

El símbolo KAJOT-JOKER-BAR sustituye cualquier otro símbolo, excepto el símbolo SCATTER.

El símbolo KAJOT-JOKER-BAR aparece solo en el 3er rodillo.

SÍMBOLO	3x	4x	5x
7	100 x n	500 x n	2000 x n
Campana	75 x n	200 x n	500 x n
BAR	50 x n	150 x n	300 x n
Uva, melón	25 x n	100 x n	200 x n
Limón, cereza	15 x n	75 x n	150 x n
SCATTER	2 x n x m	20 x n x m	500 x n x m
n = apuesta por línea m = número de líneas			

Juego: ROUTE 81

Datos básicos: Juego con cuatro rodillo y juego en hasta 81 líneas ganadoras. Los premios son válidos de izquierda a derecha. Solo el premio mayor de cada línea es válido. Es posible obtener un premio en varias líneas ganadoras en una misma partida, con lo que se sumarían los premios.

El símbolo KAJOT-JOKER-BAR sustituye cualquier otro símbolo.

1 símbolo KAJOT-JOKER-BAR en la línea ganadora = premio x 2

2 símbolos KAJOT-JOKER-BAR en la línea ganadora = premio x 4

3 símbolos KAJOT-JOKER-BAR en la línea ganadora = premio x 8

SÍMBOLO	3x	4x
Sietes	16 x n	160 x n
Melón	6 x n	60 x n
Uva	4 x n	40 x n
Cereza, dólar, naranjas, ciruelas	1 x n	4 x n
SCATTER (estrella)	1 x n	2 x n
"n" = apuesta por juego		

Juego: SIMPLY GOLD XXL

Datos básicos: Juego con cinco rodillo y juego en 10, 20, 30 o 40 líneas ganadoras. Los premios son válidos de izquierda a derecha. Solo el premio mayor cada línea es válido. Es posible obtener un premio en varias líneas ganadoras en una misma partida, con lo que se sumarían los premios.

El símbolo KAJOT-JOKER-BAR sustituye cualquier otro símbolo, excepto el símbolo SCATTER (XXL).

Autostart: Tras pulsar el botón AUTOSTART o al seleccionar AUTOSTART en la pantalla táctil, la máquina continúa jugando automáticamente hasta que no se agota el crédito o no se pulsa el botón AUTOSTOP o se selecciona AUTOSTOP en la pantalla táctil.

Juego bonificado SIMPLY GOLD XXL: 3 símbolos SCATTER en el 1er, 3er y 5º rodillo activan de 3 a 7 FREE SPINS con los símbolos grandes en el 2º, 3er y 4º rodillo. Los premios con estos símbolos son válidos de izquierda a derecha o de derecha a izquierda.

SÍMBOLO	3x	4x	5x
XXL (SCATTER)	3 - 7 FREE SPINS	-	-
7 rojo	25 x n	50 x n	500 x n
7 azul	20 x n	35 x n	300 x n
Estrella	15 x n	25 x n	200 x n
Campana	10 x n	20 x n	100 x n
Naranja, melón, ciruela	5 x n	15 x n	35 x n
Cereza, limón	5 x n	10 x n	25 x n
n = apuesta por línea			

Juego: SIMPLY 6

Datos básicos: Juego con seis rodillos y juego en 5 o 10 líneas ganadoras. Los premios son válidos de izquierda a derecha, excepto el símbolo SCATTER, que es válido en cualquier rodillo. Solo el mayor premio de cada línea es válido. Es posible obtener un premio en varias líneas ganadoras en una misma partida, con lo que se sumarían los premios.

El símbolo KAJOT-JOKER-BAR sustituye cualquier otro símbolo, excepto el símbolo SCATTER.

Múltiplo bonificado: un bloque de 3x3, 3x4, 3x5 y 3x6 de símbolos idénticos multiplica el premio x 2, 3, 4 y 5.

SÍMBOLO	3x	4x	5x	6x
KAJOT-JOKER-BAR	40 x n	100 x n	2500 x n	5000 x n
SIETE rojo	40 x n	100 x n	2500 x n	5000 x n
CAMPANA	20 x n	40 x n	100 x n	750 x n
MELÓN	10 x n	25 x n	75 x n	500 x n
CIRUELA, LIMÓN, NARANJA, CEREZA	5 x n	10 x n	25 x n	100 x n
SCATTER	-	5 x n x m	10 x n x m	250 x n x m
n = apuesta por línea m = número de líneas				

Juego: SIMPLY POWER

Datos básicos: Juego con cinco rodillas y juego en hasta 10 líneas ganadoras. Los premios son válidos de izquierda a derecha, excepto el símbolo SCATTER, que es válido en cualquier rodillo. Siempre será válido solo el premio mayor de cada línea. Es posible obtener un premio en varias líneas ganadoras en una misma partida, con lo que se sumarían los premios.

El símbolo KAJOT-JOKER-BAR sustituye cualquier otro símbolo, excepto el símbolo SCATTER. El símbolo KAJOT-JOKER-BAR aparece solo en el 3er rodillo.

Múltiplo bonificado: Si en los primeros 3, 4 o 5 rodillos en cada posición (contado de izquierda a derecha) aparece uno de los 5 símbolos (cereza, naranja, uva, limón, ciruela), el premio se multiplica x 3, 4 o 5.

SÍMBOLO	3x	4x	5x
7 rojo	100 x n	500 x n	5000 x n
Melón	50 x n	250 x n	1000 x n
Uva	25 x n	100 x n	300 x n
Ciruela	20 x n	50 x n	200 x n
Naranja	15 x n	40 x n	150 x n
Limón	10 x n	35 x n	125 x n
Cereza	10 x n	25 x n	100 x n
SCATTER	2 x n x m	10 x n x m	100 x n x m
n = apuesta por línea m = número de líneas			

Juego: VEGAS STAR

Datos básicos: Juego con cinco rodillas y juego en 10 líneas ganadoras. Los premios son válidos de izquierda a derecha o de derecha a izquierda. Siempre será válido solo el premio mayor de cada línea. Es posible obtener un premio en varias líneas ganadoras en una misma partida, con lo que se sumarían los premios.

El símbolo KAJOT-JOKER-BAR sustituye cualquier símbolo y aparece en el 2º, 3er y 4º rodillo.

El símbolo KAJOT-JOKER-BAR se amplía a todo el rodillo y activa el RESPIN.

RESPIN: El símbolo KAJOT-JOKER-BAR se amplía a todo el rodillo y activa el RESPIN, giro del resto de rodillas gratis. Durante el RESPIN el jugador puede obtener el KAJOT-JOKER-BAR para otro de los rodillos, con lo que el RESPIN se repite. El número máximo son 3 RESPINS consecutivos.

SÍMBOLO	3x	4x	5x
7 rojo	100 x n	500 x n	1000 x n
Melón	50 x n	250 x n	500 x n
Uva	25 x n	75 x n	250 x n
Campana	15 x n	50 x n	200 x n
Ciruela, naranja	10 x n	25 x n	150 x n
Limón, cereza	10 x n	20 x n	100 x n
n = apuesta por línea			

Juego: THREE DREAMS OF OSIRIS

Datos básicos: Juego con tres rodillas y juego en hasta 27 líneas ganadoras. Los premios son válidos de izquierda a derecha o de derecha a izquierda. Siempre será válido solo el premio mayor de cada línea. Es posible obtener un premio en varias líneas ganadoras en una misma partida, con lo que se sumarían los premios.

El símbolo CLEOPATRA (WILD) sustituye cualquier símbolo, excepto el símbolo BONUS/JACKPOT.

Juego bonificado y premio: 3 símbolos variables BONUS/JACKPOT pueden activar FREE SPINS o el juego bonificado MISTERY, en función del símbolo que aparezca finalmente en la pantalla.

SÍMBOLO	3x
CLEOPATRA (WILD)	50 x n
Faraón	10 x n
Trébol	6 x n
Skarabeus	4 x n
Ojo	2 x n
A	1 x n
K	0,8 x n
Q	0,6 x n
J	0,4 x n
"n" = apuesta por juego	

Juego: 4 LUCK

Datos básicos: Juego con cuatro rodillos y premio en hasta 40 líneas. Los premios son válidos de izquierda a derecha. Siempre será válido solo el premio mayor de cada línea. Es posible obtener un premio en varias líneas ganadoras en una misma partida, con lo que se sumarían los premios.

El símbolo WILD sustituye cualquier símbolo y aparece en el 2º y 3er rodillo.

1 símbolo WILD en la línea ganadora = premio x 2

2 símbolos WILD en la línea ganadora = premio x 4

Premio bonificado MEGA MISTERY: El jugador puede obtener un premio de 200 a 500 veces la apuesta actual.

Premio bonificado MINI MISTERY: El jugador puede obtener un premio de 30 a 50 veces la apuesta actual.

SÍMBOLO	3x	4x
ROJO 7	15 x n	100 x n
AZUL 7	10 x n	50 x n
MELONES, NARANJAS, CEREZAS	5 x n	10 x n
n = apuesta por línea		

Juego: BLACK DIAMONDS

Datos básicos: Juego con cuatro rodillos y juego en hasta 10 líneas ganadoras. Los premios son válidos de izquierda a derecha, excepto el símbolo SCATTER, que es válido en cualquier rodillo. Siempre será válido solo el premio mayor de cada línea. Es posible obtener un premio en varias líneas ganadoras en una misma partida, con lo que se sumarían los premios.

WILD sustituye cualquier símbolo excepto el símbolo SCATTER y multiplica el premio de cada línea por 2.

Bajada: Con cada jugada premiada, los símbolos de la línea ganadora son sustituidos por los símbolos de las posiciones superiores. De esta manera es posible conseguir otros premios en uno giro.

Juego bonificado FREE SPINS: 3 símbolos SCATTER activan el juego bonificado y el jugador obtiene 15 FREE SPINS
4 símbolos SCATTER activan el juego bonificado y el jugador obtiene 30 FREE SPINS

SÍMBOLO	3x	4x
ROJO 7	25 x n	100 x n
AZUL 7	5 x n	10 x n
7 BLANCO	10 x n	25 x n
DIAMANTE ROJO, AMARILLO	1,5 x n	3 x n
DIAMANTE LILA, VERDE	1 x n	2 x n
WILD	75 x n	500 x n
"n" = apuesta por juego		

Juego: BLACK DIAMONDS II

Datos básicos: Juego con cinco rodillos y juego en hasta 10 o 20 líneas ganadoras. Los premios son válidos de izquierda a derecha. Siempre será válido solo el premio mayor de cada línea. Es posible obtener un premio en varias líneas ganadoras en una misma partida, con lo que se sumarían los premios.

El símbolo WILD sustituye cualquier símbolo y aparece solo del 2º al 5º rodillo.

Bajada y juego bonificado: Con cada jugada premiada, los símbolos de la línea ganadora son sustituidos por los símbolos de las posiciones superiores. De esta manera es posible conseguir otros premios en uno giro. Si se producen 4 o más bajadas en uno giro, se activan los FREE SPINS.

SÍMBOLO	3x	4x	5x
ROJO 7	50 x n	250 x n	1000 x n
7 BLANCO	25 x n	100 x n	500 x n
AZUL 7	20 x n	50 x n	250 x n
DIAMANTE LILA	15 x n	40 x n	200 x n
DIAMANTE AZUL	15 x n	30 x n	150 x n
DIAMANTE ROJO, AMARILLO	10 x n	25 x n	100 x n
DIAMANTE BLANCO, VERDE	5 x n	25 x n	100 x n
n = apuesta por línea			

Juego: CHERRY BONUS 27

Datos básicos: Juego de tres rodillos en 27 líneas (criss-cross). Solo el mayor premio de cada línea es válido. Es posible obtener un premio en varias líneas ganadoras en una misma partida, con lo que se sumarían los premios.

Premio bonificado CHERRY BONUS: 3 símbolos CHERRY BONUS en la línea central activan la posibilidad de obtener el PREMIO MYSTERY por un importe de 500 veces la apuesta actual. 3 símbolos CHERRY BONUS en otras líneas distintas a la central activan la posibilidad de obtener el PREMIO MYSTERY por un importe de 100 veces la apuesta actual.

SÍMBOLO	3x
KAJOT JOKER BAR	50 x n
SIETE rojo, SIETE azul	30 x n
BAR rojo, BAR azul	10 x n
MELÓN, CAMPANAS	4 x n
Ciruela, dólar, naranja	2 x n
"n" = apuesta por juego	

Juego: JOKER 27 DELUXE

Datos básicos: Juego de tres rodillos en 27 líneas (criss-cross). Solo el mayor premio de cada línea es válido. Es posible obtener un premio en varias líneas ganadoras en una misma partida, con lo que se sumarían los premios.

El símbolo KAJOT-JOKER-BAR sustituye cualquier símbolo.

Juego bonificado con incremento del múltiplo del premio: 3 símbolos ESTRELLA activan los FREE SPINS con un múltiplo de premio de hasta 15. 3 símbolos CHERRY BONUS activan los FREE SPINS con un múltiplo de premio de hasta 5. El número de FREE SPINS no está definido. Cada giro sin premio incrementa en 1 el múltiplo de premio. En el momento en que el jugador obtiene durante el FREE SPINS un giro ganador el FREE SPINS termina. El FREE SPINS puede jugarse solo en la apuesta en que el jugador lo hubiera obtenido. Es posible obtener en el juego bonificado otro juego bonificado.

Si apareciera un juego completo de símbolos Cherry bonus, dólar, naranja o ciruela (9 Cherry bonus, 9 dólares, 9 naranjas o 9 ciruelas) el premio se multiplica por 2.

SÍMBOLO	3x
KAJOT JOKER BAR	60 x n
2-BAR	40 x n
BONUS/ESTRELLA	20 x n
MELÓN, CAMPANAS	16 x n
CIRUELA, DÓLAR, NARANJA, CHERRY BONUS	2 x n
"n" = apuesta por juego	

Juego: DICE 27

Datos básicos: Juego de tres rodillos en 27 líneas (criss-cross). Solo el mayor premio es válido en cada línea. Es posible obtener un premio en varias líneas ganadoras en una misma partida, con lo que se sumarían los premios.

El símbolo KAJOT-JOKER-BAR sustituye cualquier símbolo.

Premio bonificado MISTERY CASH: Si el jugador obtiene una combinación de 3 símbolos CASH, gana el premio MYSTERY por un importe que constituye 10 - 100 veces la apuesta actual.

Juego bonificado en los dados FREE SPIN: 3 símbolos de DADOS activan el juego bonificado con giros FREE SPIN. El jugador obtiene tantas giros como hubo OK en el dado ganador, es decir 6 como máximo. El FREE SPINS puede jugarse solo en la apuesta en que el jugador hubiera obtenido el juego bonificado.

Función HOLD: Mediante el uso del botón HOLD es posible retener 1 o dos rodillos. La función no está disponible el primer giro, tras el giro ganador tras modificar el importe de la apuesta.

SÍMBOLO	3x
ROJO 7	60 x n
ESTRELLA	20 x n
AZUL 7	25 x n
MELÓN	15 x n
UVA	10 x n
CIRUELA	5 x n
NARANJA	4 x n
DÓLAR, CEREZA	3 x n
"n" = apuesta por juego	

Juego: ROULETTE

Datos básicos: El Juego del tipo de ruleta con la posibilidad de apuesta en números de 0 hasta 12.

Puesta en marcha y finalización del juego: El juego puede ponerse en marcha solo cuando exista una cantidad suficiente en el campo de crédito para la apuesta elegida. Tras elegir la apuesta y pulsar el botón START, la apuesta elegida se resta del campo CRÉDITO y empiezan a girar los rodillos representados ópticamente. Si tras detenerse, en los rodillos se muestra, al menos, una combinación ganadora representada en la tabla de premios, este premio se envía al campo PREMIO y será posible en el marco de la fase RIESGO multiplicarlo repetidamente (como máximo 5 veces) mediante el sistema premio*0 o premio*2 hasta el importe máximo limitado por el premio máximo del juego. La multiplicación depende de las cartas de juego con símbolos negros y rojos. El importe apostado en la fase RIESGO puede partirse en dos pulsando el botón PARTIR. Al partirlo en dos es posible obtener la cantidad equivalente al importe de la mínima apuesta posible. Al pulsar el botón AÑADIR, el jugador puede abandonar en cualquier momento el juego y añadir el premio desde el campo PREMIO al campo CRÉDITO. Si el juego funciona en régimen de AUTOSTART, el premio se transfiere automáticamente desde el campo WIN al campo CRÉDITO y el juego se considera finalizado. Si en los rodillos, tras su parada, no hay ninguna combinación ganadora, el juego se considera acabado. Tras finalizar el juego, el terminal está inmediatamente preparado para iniciar un juego nuevo.

Después de pulsar el botón AUTOSTART, la máquina continúa automáticamente, hasta que no se agota el crédito o no se pulsa el botón AUTOSTOP o hasta que no se pulsa STOP en la pantalla táctil

RIEZCO: en la configuración de la máquina es posible elegir entre dos tipos de riezco

Tarjetas: la multiplicación depende del color elegido (la tarjeta negra o la tarjeta roja)

Dados: la multiplicación de nuevo depende del color elegido (el símbolo negro o el símbolo rojo). En los dados se puede aparecer también el símbolo azul. Este símbolo asegura al jugador, que la cantidad de ganancia no puede perder

Juego bonificado FREE SPINS: 3 símbolos SCATTER activan el juego bonificado, de manera que el jugador obtiene 7 FREE SPIN (tiradas gratis). El jugador obtiene aleatoriamente en cada tirada cada vez más símbolos WILD. El jugador obtendrá otros 5 FREE SPIN adicionales si en el juego en curso obtiene otros 3 símbolos SCATTER.

Juego: RAINBOW MANIA

Datos básicos: Juego de cinco rodillos en 243 líneas (criss-cross). Siempre será válido solo el premio mayor de cada línea. Es posible obtener un premio en varias líneas ganadoras en una misma partida, con lo que se sumarían los premios.

El símbolo SCATTER es válido en cualquier rodillo.

Juego bonificado FREE SPINS: Si aparecen como mínimo 3 símbolos SCATTER en cualquier rodillo, se pone en marcha el juego bonificado. 3 SCATTERS (taza) = 7 free spins, 4 SCATTERS (taza) = 10 free spins, 5 SCATTERS (taza) = 15 free spins. Durante el juego bonificado todos los símbolos tienen la función de SCATTER, eso quiere decir que son válidos en cualquier rodillo. Es posible ganar otro juego bonificado en un juego bonificado ya en curso.

Multiplicador aleatorio: Durante el juego puede aparecer aleatoriamente sobre los rodillos un gnomo antes del giro ganador. En este caso el premio se multiplica por 2 o por 3.

Aleatorio arco iris: durante el juego se puede aparecer un arco iris en todo el primer rodillo y este arco iris copiará todos los símbolos al rodillo segundo

Símbolo WILD aleatorio: Durante el juego pueden aparecer de forma totalmente aleatoria en cualquier rodillo el símbolo WILD (taza de dinero), que después se amplía a todo el rodillo y completa el premio eventual.

Símbolo	x3	x4	x5
Gnomo	10 x n	50 x n	500 x n
Sombrero	5 x n	25 x n	100 x n
Pipa	5 x n	10 x n	20 x n
Herradura	3 x n	5 x n	15 x n
Setas	3 x n	5 x n	15 x n
Corazones, rombos	2 x n	5 x n	10 x n
Tréboles, Picas	1 x n	3 x n	5 x n
SCATTER (taza)	5 x n + 7 free spins	25 x n + 10 free spins	100 x n + 15 free spins
"n" = apuesta por juego			

Juego: PIRATES COVE

Datos básicos: Juego con cinco rodillos y juego en 5 o 10 líneas ganadoras. Los premios son válidos de izquierda a derecha excepto el símbolo SCATTER, que es válido en cualquier lugar de los rodillos. Será válido solo el premio mayor en la línea. Es posible obtener un premio en varias líneas ganadoras en una misma partida, con lo que se sumarían los premios.

El símbolo SCATTER es válido en cualquier lugar del rodillo.

El símbolo WILD sustituye a cualquier símbolo, excepto el símbolo SCATTER.

Juego bonificado FREE SPINS: 3 y más símbolos SCATTER en los rodillos activan el juego bonificado FREE SPINS. En el transcurso del juego bonificado los premios se cuentan de izquierda a derecha y de derecha a izquierda. Si el jugador reúne durante el juego bonificado 5 símbolos SCATTER, es posible al final del juego bonificado multiplicar el premio en FREE SPINS por 3, 4, 5 o hasta 10. Los premios en el transcurso del juego bonificado son proporcionales a la apuesta en el giro que ha activado el juego bonificado. Durante el FREE SPINS no es posible obtener otros FREE SPINS.

SÍMBOLO	3x	4x	5x
WILD	50 x n	500 x n	2500 x n
Mujer pirata	30 x n	150 x n	800 x n
Baúl	20 x n	100 x n	500 x n
Barco	15 x n	80 x n	250 x n
Loro	15 x n	50 x n	150 x n
Cañón	15 x n	50 x n	100 x n
A	10 x n	25 x n	50 x n
K	5 x n	15 x n	50 x n
Q	5 x n	10 x n	50 x n
J, 10	5 x n	10 x n	40 x n
SCATTER	7 FREE SPINS	10 FREE SPINS	15 FREE SPINS
n = apuesta por línea			

Juego: RING OF FIRE XL

Datos básicos: Juego con cinco rodillos y juego en 5 líneas ganadoras. Los premios son válidos de izquierda a derecha excepto el símbolo SCATTER, que es válido en cualquier lugar de los rodillos. Será válido solo el premio mayor en la línea. Es posible obtener un premio en varias líneas ganadoras en una misma partida, con lo que se sumarían los premios.

El símbolo WILD (diablo) sustituye todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER (Ring of fire).

Juego bonificado FREE SPINS (hot games): 3 y más símbolos RING OF FIRE activan el juego bonificado FREE SPINS. El jugador tiene la posibilidad de elegir uno de los símbolos bajo los que pueden ocultarse de 10 a 90 FREE SPINS. La apuesta en este juego bonificado es equiparable al importe de la apuesta por juego. Los premios se rigen por la tabla de premios vigente para este juego. Es decir, la tabla de premios de la apuesta, a la que se asignó el juego bonificado, multiplicado por 3.

Tabla de premios:

SÍMBOLO	2x	3x	4x	5x
9	2 x n	3 x n	10 x n	40 x n
10, J, Q	-	3 x n	10 x n	40 x n
LIMÓN	-	6 x n	30 x n	100 x n
NARANJA	-	6 x n	30 x n	100 x n
CEREZAS	-	8 x n	40 x n	160 x n
RING OF FIRE	2 x n	5 x n	20 x n	500 x n
A, K	-	4 x n	20 x n	50 x n
MELÓN	2 x n	10 x n	50 x n	300 x n
CIRUELA	2 x n	10 x n	50 x n	300 x n
DIABLO (WILD)	2 x n	50 x n	500 x n	1000 x n
n = apuesta por juego				

Juego: FRUIT FACTORY 27

Datos básicos: Juego con tres rodillos y juego en hasta 27 líneas ganadoras (criss-cross). Los premios son válidos de izquierda a derecha. Es posible obtener un premio en varias líneas ganadoras en una misma partida, con lo que se sumarían los premios.

El símbolo WILD sustituye a cualquier símbolo, excepto el símbolo BONUS. WILD puede expandirse a todo el rodillo (si no forma parte de una combinación ganadora) y activar gratuitamente el giro del resto de rodillos.

Juego bonificado FREE SPINS: La combinación de 3 símbolos SCATTER activa 10 FREE SPINS. Durante el juego bonificado es posible obtener otros giros gratis. Durante el juego bonificado puede producirse una situación de RESPIN, que no incrementa el contador de FREE SPINS obtenidos.

SÍMBOLO	3x
BONUS	10 x FREE SPINS
Sietes	120 x n
2-BAR	20 x n
Sandías	8 x n
Campanas, Uvas, Naranjas	3 x n
Ciruelas, Cerezas, Dólares	1 x n
n = apuesta por juego	

Juego: SIZZLING CASH

Información básica: Juego de 5 rollos para 5 o 10 líneas de ganancia. En cada rollo hay 3 símbolos. Las ganancias son válidas de izquierda a derecha, excepto el símbolo SCATTER, el cual es válido en cualquier lugar del rollo. Solo vale la máxima ganancia en la línea. Es posible, durante un juego, obtener la victoria en varias líneas de ganancia, eso significa que las ganancias se suman.

Juego de bono FREE SPINS: El juego de bono se activa por 3 o más símbolos SCATTER y el jugador obtiene 15 FREE SPINS (vueltas gratis). Durante el juego de bono FREE SPINS, todas las ganancias son multiplicadas por 3. Las ganancias acumuladas en FREE SPINS se manejan de acuerdo a las combinaciones ganadoras demostradas en la tabla de ganancias. El jugador puede obtener otro FREE SPINS (vueltas gratis) durante un juego de bono FREE SPINS.

SÍMBOLO	2x	3x	4x	5x
DÓLAR	-	2 x n x m	10 x n x m	50 x n x m
CEREZA	5 x n	10 x n	25 x n	100 x n
LIMÓN	-	10 x n	40 x n	150 x n
NARANJA	-	10 x n	40 x n	150 x n
SANDÍA	-	20 x n	50 x n	200 x n
CAMPANA	-	40 x n	200 x n	400 x n
DIAMANTE	-	40 x n	200 x n	400 x n
7	-	100 x n	1000 x n	5000 x n
n = apuesta por línea m = número de línea				

Juego: JACKS OR BETTER

La máxima ganancia se puede alcanzar con la apuesta más alta y al combinar las cartas "ROYAL FLUSH"

Informaciones básicas: juego de cartas, de póker con una puesta de las cartas, 52 cartas

Inicio y fin del juego: El juego puede iniciarse sólo cuando una cantidad suficiente está en el panel de crédito para la apuesta seleccionada. Después de seleccionar la apuesta y presionar el botón START, la apuesta seleccionada se resta del panel de CREDITO y se establecen 5 nuevas cartas. Los botones RETENER1 hasta RETENER5 se pueden bloquear con cualquier carta seleccionada y poner más cartas presionando el botón START. Si después se muestra alguna de las combinaciones ganadoras que se muestran en la tabla de ganancias, esta victoria se atribuye al panel GANAR y se puede multiplicar repetidamente (hasta 5 veces) en la fase RIESGO con el sistema de victoria*0 o victoria*2 etc. La multiplicación depende del color rojo o símbolo negro. Presionando el botón ADHERIR puede dejar el juego en cualquier momento y añadir la ganancia del panel GANAR al campo de CREDITO. Si el juego está en modo de ARRANQUE AUTOMÁTICO, la VICTORIA se transfiere automáticamente desde el campo de GANAR a CREDITO y el juego se considera completo. Durante el ARRANQUE AUTOMÁTICO las cartas están automáticamente bloqueadas para las combinaciones más altas. Si aún después de la puesta no se muestra ninguna combinación ganadora, el juego ha terminado. Después de terminar el juego, la terminal está preparada inmediatamente para un nuevo juego.

RIEZCO: en la configuración de la máquina es posible elegir entre dos tipos de riezco

Tarjetas: la multiplicación depende del color elegido (la tarjeta negra o la tarjeta roja)

Dados: la multiplicación de nuevo depende del color elegido (el símbolo negro o el símbolo rojo). En los dados se puede aparecer también el símbolo azul. Este símbolo asegura al jugador, que la cantidad de ganancia no puede perder

AUTO HOLD: Después de seleccionar AUTO HOLD en la pantalla digital, las cartas se bloquean automáticamente con las combinaciones ganadoras. Si se muestra la combinación ganadora después de repartir las cartas, se bloquea siempre y cuando el AUTO HOLD está encendido.

Autostart: Después de presionar el botón AUTOSTART o seleccionar AUTOSTART en la pantalla digital, el aparato continua el juego automáticamente hasta que gaste el crédito o se presione el botón AUTO nuevamente o la selección AUTO en la pantalla digital.

COMBINACIÓN	FACTOR
PAREJA DE J y superior	1 x n
DOBLE PAREJA	2 x n
TRÍO	3 x n
ESCALERA	4 x n
COLOR	6 x n
FULL HOUSE	9 x n
PÓQUER	25 x n
ESCALERA DE COLOR	50 x n
ESCALERA REAL	250 x n
n = apuesta por juego	