

MANUAL DE
PRODUCTO

LA PERLA DEL CARIBE DELUXE

UNIDESA

**LA PERLA
DEL
CARIBE
DELUXE**

CIRSA 

27 Junio 2017

www.unidesa.com

1. Sistema de Créditos
2. Mapa de Comunidades
3. Descripción del Juego
4. Metacrilato
5. Films de Pulsadores

*Este documento está protegido por la Ley de Propiedad Intelectual. Ninguna parte puede ser reproducida, transmitida o transformada de ninguna forma ni por cualquier medio, electrónico o mecánico, incluyendo fotocopias y copiado, para ningún otro propósito que no sea el personal del propietario de las máquinas de juego, sin el permiso por escrito de **Universal de Desarrollos Electrónicos S.A.***

*La información contenida en este manual está sujeta a modificación, sin previo aviso, y carece de efectos vinculantes para **Universal de Desarrollos Electrónicos S.A.***

Esta página se ha dejado en blanco intencionadamente.

1. Sistema de créditos

El coste de la partida simple es de un crédito, de valor 0,20 euros (0,10€ en versiones 0,10). La máquina permite la realización de partidas simultáneas, dependiendo de la versión.

Se pueden introducir monedas de 10, 20 y 50 céntimos, y de 1 y 2 euros, acumulándose en el contador de créditos hasta un máximo de unidades que depende de la jurisdicción.

Límite Compra Créditos

Se permite acumular hasta un máximo de 50 unidades en el contador de créditos en las jurisdicciones **AND, ARA, AST, CAN, CAT, GLC y LRA**.

Se permite acumular hasta un máximo de 25 unidades en el contador de créditos en la jurisdicción **BAL**.

Cambio

Si la primera moneda es de valor facial superior al precio de la partida, el usuario puede acumular las jugadas correspondientes iniciando voluntariamente la partida con el pulsador "**JUEGO**" u obtener una sola partida simple y el cambio correspondiente en caso contrario en las jurisdicciones **CAN y LRA**.

Para la jurisdicción **GLC** el cambio se devuelve cuando la primera moneda es de valor facial superior a 1 Euro.

Para la jurisdicción **AST** el cambio se devuelve cuando la primera moneda es de valor facial superior a 1 Euro actuando sobre el pulsador "**COBRAR**".

No se devuelve cambio en las jurisdicciones **AND, ARA, BAL y CAT**.

Resto de 10 céntimos

Si, debido a la introducción de un número impar de monedas de 10 y/o 50 céntimos queda un resto de 10 céntimos en el contador de créditos, el usuario siempre puede completar este resto con otra moneda de 10 ó 50 céntimos, disponiendo de 10 segundos para ello. En caso contrario, se procede con una de las dos opciones siguientes, seleccionables a través de la opción "**Play 10**" de la fase de test "**2.1 Configuración del Juego**", lo cual permite adaptar la operativa:

- a) Se produce la devolución automática del resto de 10 céntimos. Si la máquina no dispusiera de un pagador de esta denominación, en este modo de funcionamiento se inhibiría la entrada de monedas de 10 y 50 céntimos quedando éstas restringidas a las de 20 céntimos, 1 y 2 euros.
- b) Se activa el procedimiento de cancelación del resto. Por medio de este procedimiento se convierte el crédito parcial a una unidad entera o a cero con una probabilidad exacta del 50% para cada caso, al objeto de que estadísticamente no se produzca pérdida ni ganancia para el usuario.

Reserva de monedas

El dinero introducido cuando el contador de créditos ha llegado a su valor máximo se contabiliza en el contador de reserva, el cual permite su traspaso a créditos, con el mismo límite y sólo cuando no se dispone de suficientes créditos para el juego, accionando el pulsador “**JUEGO**”, o bien su reintegro inmediato accionando el pulsador “**COBRAR**” en cualquier momento, acción que también se produce automáticamente antes de que transcurran 10 segundos sin accionar uno de los dos pulsadores.

En la jurisdicción **AST** no existe el contador de reserva, devolviéndose automáticamente las cantidades introducidas que excedan del límite del contador de créditos.

Billetes

La máquina dispone de un dispositivo capaz de aceptar billetes. Los billetes aceptados pueden elegirse de manera selectiva para adaptarse a los valores permitidos en cada jurisdicción.

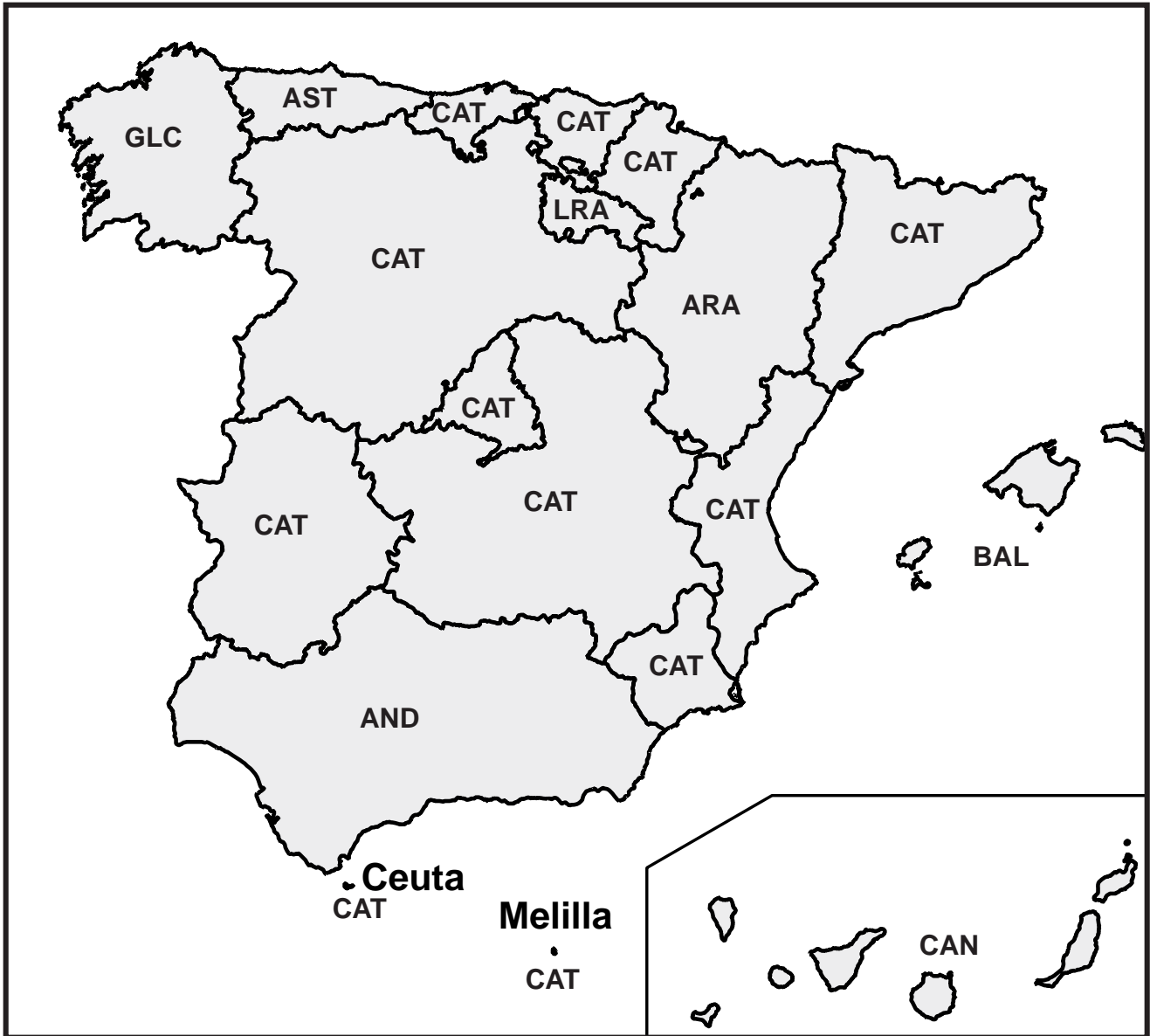
En las jurisdicciones **ARA, AST, BAL, CAT** y **LRA** se permite la aceptación de billetes de 5, 10, 20 y 50 Euros.

En las jurisdicciones **AND, CAN** y **GLC** se permite la aceptación de billetes de 5, 10 y 20 Euros.

Los billetes sólo se admiten si la máquina no tiene créditos y producen la acumulación en el contador de créditos hasta máximo configurado, con el eventual resto en el contador de reserva.

La máquina también dispone de un dispositivo para el pago de billetes.

2. Mapa de comunidades



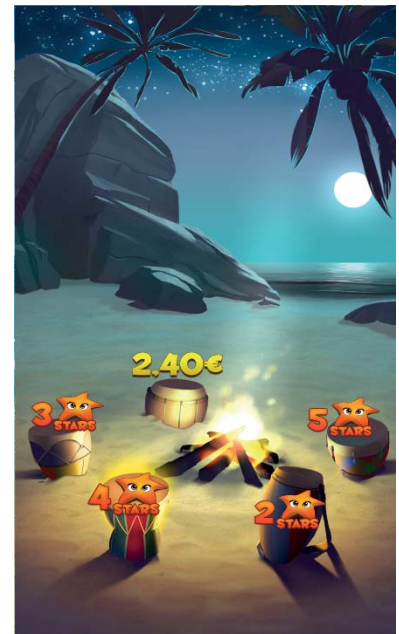
3. Descripción del Juego

Desarrollo del juego básico

Al accionar el pulsador “**JUEGO**”, empiezan a evolucionar los módulos de rodillos mostrando sus figuras, que al cabo de unos instantes se paran, obteniendo una combinación. Si la combinación obtenida en la Línea de Premio coincide con alguna de las expuestas en el plan de ganancias, se consigue el premio indicado, que se paga automáticamente.

Existe una figura adicional, que representa una **Estrella de Mar**, tal que al aparecer 1, 2 ó 3 en la línea central se consiguen la cantidad de bonos indicada en el plan de ganancias según la apuesta, que se acumulan en un contador identificado con el rótulo “Stars”.

Asimismo existe una figura que representa unos **Timbales** tal que, en combinación de tres, provoca la entrada al juego “**Los Timbales**”. Durante el juego en la pantalla de vídeo se muestran cinco timbales, cada uno tiene un valor en metálico o en bonos, que se van iluminando uno por uno, el jugador puede parar el juego en cualquier momento mediante el pulsador de “**JUEGO**” y obtener el premio del timbal seleccionado.



La aparición de la figura **Chica surfista** en el rodillo central incrementa un paso en un marcador progresivo de 4 niveles. La aparición de tres figuras **Chica surfista** hace completar el marcador. Al llegar al final del marcador, se realizará un sorteo en los rodillos, consiguiendo el premio de la combinación de 3 figuras iguales obtenidas.

Finalmente, una figura representando a una **Chica** tiene la función de comodín sustituyendo a cualquier figura del plan de ganancias.

Durante el juego básico y después de una partida sin premio el jugador puede obtener aleatoriamente uno o varios giros extra de los rodillos.

En algunas de las partidas no premiadas, se sortea un número de Avances entre 1 y 4. Cuando se tenga un número de avances, se pueden cambiar, en cada uno de los rodillos, las figuras de la Línea de Premio por las inmediatamente superiores, intentando conseguir una combinación

ganadora. Con el pulsador “**AUTO AVANCES**” activado, la máquina realiza los avances automáticamente.

En algunas partidas, antes de evolucionar los módulos de rodillos, se indica, iluminando los pulsadores “**RETENCIÓN**”, que se pueden retener 1 ó 2 figuras de la Línea de Premio mediante sus pulsadores correspondientes, de forma que se mantengan invariables durante la partida.

Desarrollo del juego con bonos

Si se dispone de bonos se puede activar voluntariamente el juego complementario, salvo si el contador hubiera llegado al máximo, en cuyo caso la máquina se sitúa siempre en este modo de juego. Para activarlo se utilizan tantos bonos como los consumidos en el nivel de juego en el que se esté jugando. Si el contador de bonos llega al límite máximo, se inhibe la entrada al juego de riesgo y se pagan íntegramente todas las combinaciones premiadas.

El juego se realiza con un monitor de vídeo en el que se simula el giro de tres rodillos, con figuras de temática caribeña y con plan de ganancias multilínea sin posibilidad de simultaneidad de combinaciones ganadoras que pudieran superar el valor del premio máximo. El número de líneas ganadoras es de ocho.

Los rodillos giran y se detienen automáticamente de izquierda a derecha y si la combinación o combinaciones resultantes coinciden con alguna del plan de ganancias se obtiene el premio correspondiente.

Existe una figura especial que representa una **Estrella de mar** que concede, por cada aparición de la misma, tantos bonos como los consumidos en el nivel de juego en que se esté jugando y que se acumulan en el contador rotulado como “**Stars**”.

Existe otra figura especial, **Pájaro tropical**, que al aparecer en el rodillo central incrementa el visor situado en la pantalla debajo de un pájaro tropical en un valor entre 3 y 9 unidades. A partir de entonces en cada partida jugada en el modo de juego en que apareció la figura el pájaro vuela y se estampa contra uno de los nueve símbolos y lo cambia para obtener una o más líneas premiadas, decrementándose el marcador en una unidad hasta llegar a cero. En el caso cuando el marcador del pájaro está a cero, aleatoriamente en algunas partidas el pájaro vuela y rasga uno de los nueve símbolos cambiándolo para obtener una o más líneas premiadas.

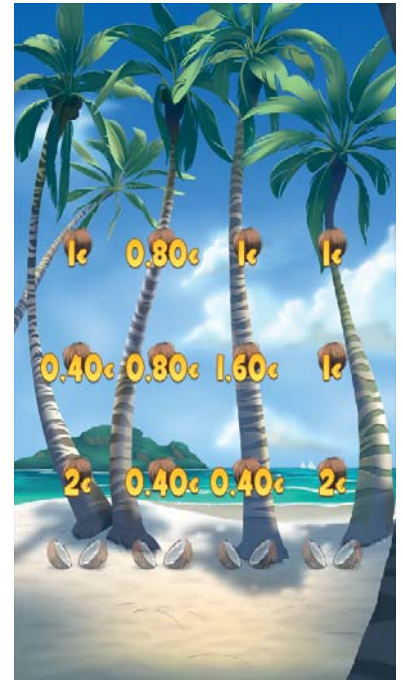


Además, una figura especial en el rodillo central que representa una **Tortuga** provoca el incremento de una columna de ocho caparazones de tortuga. Cuando se completa la columna se lleva a cabo un sorteo entre las figuras que forman el paro, después los rodillos giran y aparece un paro con una o más líneas premiadas de la figura seleccionada en el sorteo. Las columnas de caparazones son independientes para cada modalidad de juego.

Finalmente, durante el juego con bonos y después de una partida sin premio el jugador puede obtener aleatoriamente uno o varios giros extra de los rodillos, que pueden terminar en premio o no.

Juego adicional “Suma Cocos”

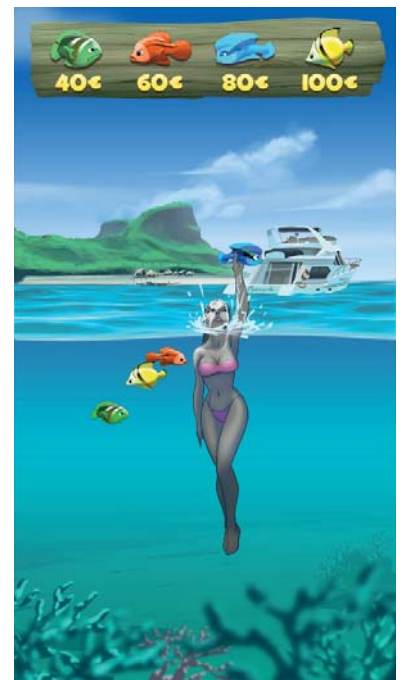
En algunas partidas en las que se obtiene un trío de la figura que representa a un coco se da entrada al juego adicional “**Suma Cocos**”. En este juego aparece una serie de palmeras de las cuales van cayendo cocos, cada uno de ellos con una cantidad en metálico en su interior. El número de palmeras activas es de 1, 2, 3 ó 4, en función del nivel de juego en el que se esté. Los cocos que llegan a la parte inferior de la pantalla desaparecen a la vez que aparecen otros diferentes en la parte superior de la palmera, de manera que en cada momento se tienen tres cantidades por cada palmera activa. El jugador puede detener el juego en cualquier momento obteniendo la suma de los importes que aparezcan en la pantalla. En caso de no intervención del jugador, el juego se detiene automáticamente tras un tiempo determinado.



Juego adicional “La Pesca”



En algunas partidas en las que se obtiene un trío de la figura que representa a un pez tropical se da entrada al juego adicional “**La Pesca**”. En este juego una heredera millonaria se prepara para darse un chapuzón desde su yate en las azules aguas caribeñas. En el agua, cuatro peces de diferentes colores nadan ajenos a esta actividad, cada uno con una cantidad en metálico asociada, indicada en el panel superior. El jugador puede intervenir en cualquier momento mediante el pulsador de “**JUEGO**” lanzando a la chica, que se sumerge en el agua y atrapa uno de los peces, obteniéndose la cantidad en metálico asociada.



Juego adicional “Los Ermitaños”



En algunas partidas en las que se obtiene un trío de la figura que representa a un cangrejo ermitaño dentro de una concha se da entrada al juego adicional “**Los Ermitaños**”. En este juego tres cangrejos de diferentes colores descansan tranquilamente en la arena de la playa, cada uno de ellos asociado a un valor monetario, que se mezclan entre sí. Mediante los pulsadores de “**AVANCES/RETENCIONES**” el jugador puede descubrir uno de los tres premios escondidos.



Juego adicional “Los Bikinis”



En las partidas en las que se obtiene un trío de la figura **Siete** de colores diferentes se da entrada al juego adicional “**Los Bikinis**”. En este juego se presentan tres chicas en un concurso de bikinis, llevando cada una un cartel de siete verde, rojo y azul. El jugador debe elegir a su favorita mediante los tres pulsadores de “**AVANCES / RETENCIONES**” y obtener la cantidad en metálico asociada.



Juego adicional de riesgo de premios

En partidas con premio, salvo si éste proviene de combinaciones de “**3 Diamantes iguales**” en el juego básico o si el contador de bonos llega al límite máximo, se permite la entrada al juego de riesgo. Éste es siempre voluntario, de tiempo limitado y plante automático, sin efecto en el porcentaje y límite de premio no superior al máximo para cada modo de partida.

En el juego básico, el riesgo es del tipo Sube-Baja por medio de un sorteo entre dos casillas que se iluminan intermitentemente. Si se gana se aumenta el premio y se puede continuar hasta conseguir, eventualmente, el premio máximo. Si se pierde se acaba la partida, con “**Nada**” en el nivel mínimo, valores dependiendo de la apuesta o un sorteo de bonos en el resto de los niveles.

En el juego con bonos o bien en el juego básico si el premio procede del juego adicional, el riesgo es del tipo **Doble-Bonos** y se ofrece en fracciones no superiores a 4, 8 y 12 euros en función de la apuesta. Si se gana, se mejora el premio y se puede continuar hasta conseguir, eventualmente, el premio máximo. Si se pierde, se obtiene por sorteo un número variable de bonos, de forma que si con ello se llega al valor máximo se inhibe la entrada al juego de riesgo y se pagan íntegramente los premios obtenidos.

4. Metacrilato



Figura 4.1 Ejemplo de metacrilato de versión 500

5. Films de Pulsadores

