

REFAMATIC

Manual de Instrucciones

En primer lugar, la máquina pedirá el número de participantes, después las jugadas y finalmente el nombre.

Este programa se basa en combinaciones aleatorias de colores y números. Por ejemplo, el color rojo vale 1 y el blanco vale 7, multiplicados por el valor de cada casilla. Cuando se activa el juego aparecerán dos claves, una a la derecha y otra a la izquierda en colores, que son convenientes anotar, ya que el fin principal del juego es conseguirlas, para tener la mayor puntuación. No obstante, de vez en cuando, aparecerán las claves para recordarla.

En la parte superior, aparece la palabra "REFAMATIC", cuyas letras se irán encendiendo poco a poco, hasta completarlas. Una vez encendida, dará el premio correspondiente y se apagará. Cuando vaya avanzando el juego, volverá a encenderse del mismo o de otro color y así será el premio que corresponda. La palabra "PULSE" (que es la entrada de la moneda), se activa con cualquier tecla marcando el número de jugadas disponibles y comenzando el juego. Se encienden los tres cuadros superiores, rotando los tres números sobre fondo de colores. Igualmente aparecerán colores a la derecha e izquierda de la palabra "PULSE". También existen colores fijos un poco más abajo sobre hexágonos. Cuando salgan los números puede cambiar el signo "#" que hay a la derecha de los mismos sonando un aviso, y si se pulsan las teclas "I", "C" o "D", avanzarán respectivamente los números de la izquierda, centro o derecha. Aquí hay que estar muy atentos, ya que con un poco de suerte se puede conseguir manualmente la clave.

Si coincide el color de un número con el color de arriba, dará una jugada de premio. Si coinciden dos números, darán dos jugadas y si coinciden los tres números darán nueve jugadas. Estas jugadas se irán acumulando hasta que se agoten las originales y entonces subirán arriba. También puede encenderse la palabra "DOBLE" y dará más premios.

Igualmente, si coincide el color superior, bien el derecho o el izquierdo, con los colores de los números y los que están encima, subirá hasta la siguiente casilla el signo del "\$", dando cada vez más premios. Asimismo, si se enciende la palabra "TRIPLE" se incrementarán los premios.

También, si coinciden los tres colores se encenderá en intermitente uno de los colores que hay fijo y dará su correspondiente premio. Del mismo modo, si los tres números son iguales también dará sus premios.

Después, existen unas "AYUDITAS" por si se quieren utilizar para incrementar los premios o las jugadas.

1°.- PUNTOS.- Se encenderá un rombo en color y puedes ganar o perder puntos, si coincide o no con el color interior.

2°.- JUGADAS.- Este apartado es una ruleta en la que sale un color en el centro y si el puntero se para en ese color, aumentará las jugadas que marque o por el contrario quitará una jugada.

3°.- DIANAS.- Aparecerán tres círculos con un número y a continuación se elige un número del 1 al 7 y se pulsa, lanzando un disparo que si acierta en la diana dará premios en jugadas o en puntos. Hay que lanzar los tres tiros. Si se pierde, quitará puntuación.

4°.- CUADROS.- Aquí pueden tocar de 1 a 5 tiros y se puede pulsar cualquier tecla. Hay tres combinaciones posibles: LA "GGG", la "JJJ", o la "PPP". Según la combinación que toque así serán los premios. Si se pierde, quitará puntuación.