

---

# BINGO



luckia

# BINGGO

The logo for 'luckia' features a stylized flower icon with five petals in green, yellow, red, blue, and purple, positioned to the left of the word 'luckia' in a bold, orange, rounded font with a dark blue outline.

1- MONTAJE E INSTALACION

2- JUEGO

3- CONFIGURACION

4- MANTENIMIENTO

**BINGGO**  
 **luckia**

**MONTAJE  
E  
INSTALACION**

# BINGGO

## luckia

- Montaje de las patas

Para realizar el montaje de las patas, hay que seguir los siguientes pasos:

En la parte frontal, se montan las dos patas mas cortas con los niveladores recogidos, en la parte trasera se montan las patas largas con los niveladores extendidos. Levantar la máquina y colocar los agujeros colisos que tienen las patas en los dos tornillos que hay en las esquinas del mueble. Apretar con fuerza los tornillos que acojen las patas.



# BINGGO

## luckia

- Montaje del cabezal

Una vez colocada la máquina en su sitio, se puede levantar el cabezal. Antes de proceder a subirlo, sacar los dos tornillos de M8 DIN7380, marcados en la imagen, para a continuación sujetarlo con el mueble. Se debe dar especial atención en no coger ningún cable durante este procedimiento.



# BINGO

## luckia

- Retirar las protecciones

Antes de encender la máquina, retirar las protecciones de foam, que se encuentran en la rampa de caída de bolas y en el inicio de la rampa de salida del tablero.





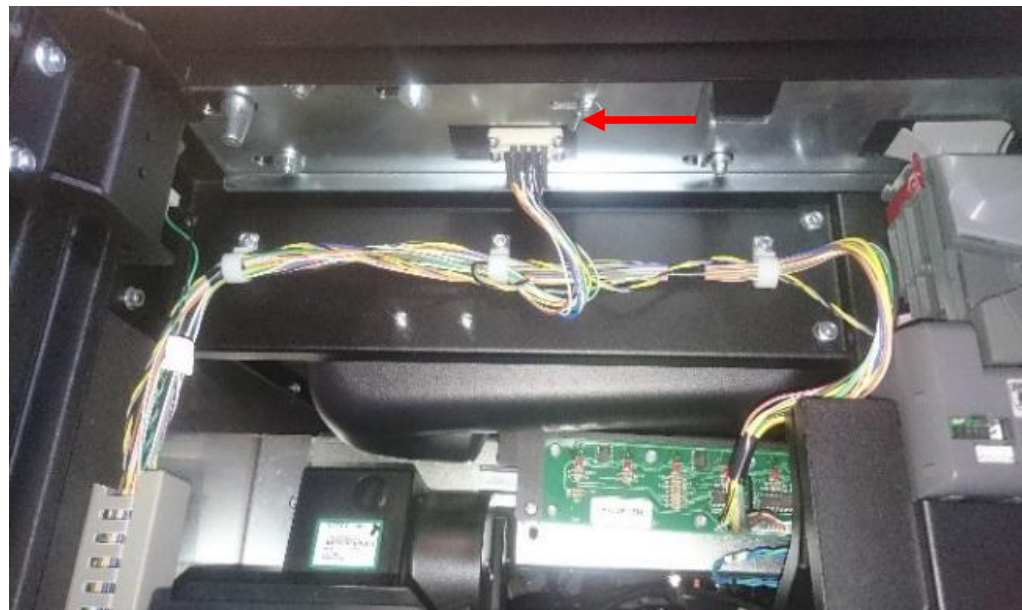
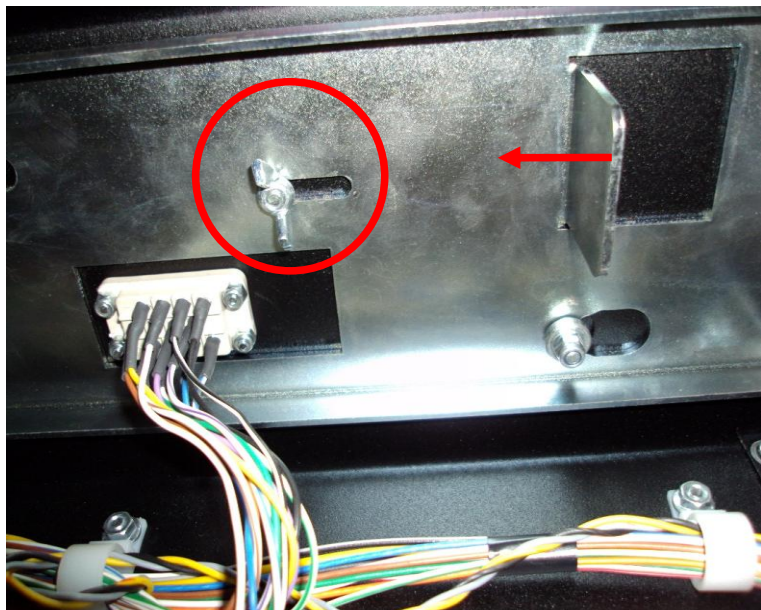
# BINGO

## luckia

Para acceder al tablero hay que seguir los siguientes pasos:

1. Retirar la consola.

Acceder al interior de la maquina por la puerta principal, aflojar la palometa del cierre y accionar el cierre hacia la izquierda para liberar la consola.



# BINGO



## 2. Sacar la consola

La consola sale tirando de sus extremos hacia arriba.



## 3. Retirar el cristal

Cerrar la puerta principal y tirar del cristal siguiendo la dirección de las guías.



## 4. Retirar el protector de plástico sacándolo hacia arriba.



# BINGGO

## luckia

### Nivel



El mueble consta de cuatro niveladores, uno en cada pata.

En todo caso, es importante empezar a nivelar con los dos niveladores frontales totalmente recogidos y los posteriores extendidos, a partir de aquí hay que tocar los niveladores en función de los parámetros mostrados en pantalla, en el caso de no estar dentro del rango previsto, la máquina no dejará empezar el juego.

Una vez nivelada hay que apretar la tuerca, de cada uno de los niveladores, contra la pata, para evitar que se aflojen.

# BINGGO



## Comprobar la inclinación

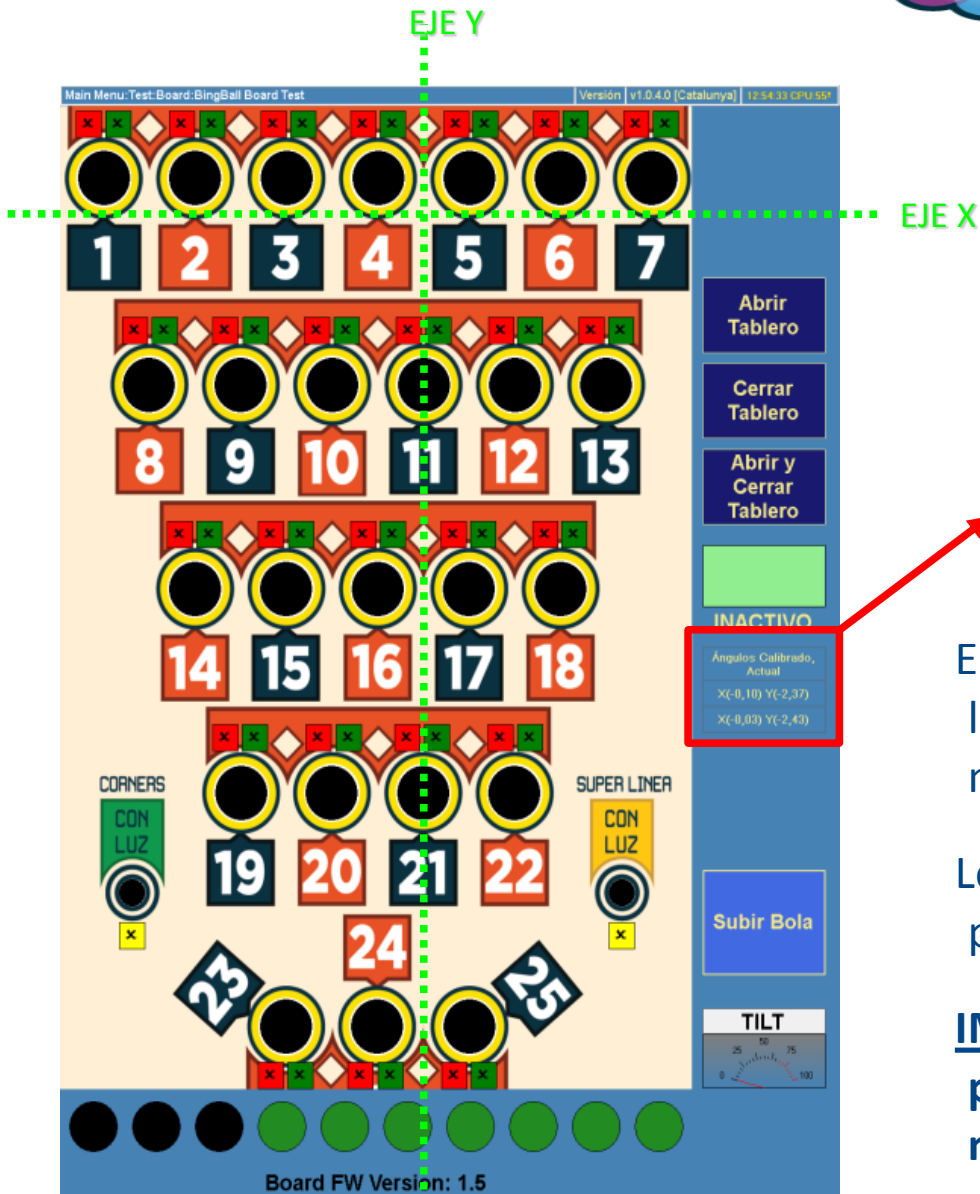
Antes de empezar a jugar se debe verificar que la inclinación de la máquina es la correcta. Para hacerlo se accede al Menú de Test de la máquina y se selecciona el apartado “Test: Tablero: Test de Tablero”. Para acceder a dicho apartado es necesaria una contraseña (51680).

Main Menu		Version   v1.0.4.0 (Catalunya)   11 de 1000 XP
Información	Test	
Contadores	Servicio	
Configuraciones	Protocolos y Controladores	
Opciones de Inicialización	Otras Opciones	

Main Menu: Test			Version   v1.0.4.0 (Catalunya)   1000000 XP
Test de Botones	Test de Puertas	Test de Llaves	
Test de Botones de Servicio	Sonido	Periféricos	
Pantalla	Luces	Test de Contactless	
Señales Homologación	Tablero		

Main Menu: Test Board	Version   v1.0.4.0 (Catalunya)   1000000 XP
Test del Tablero	
Test Estadístico del Tablero	

# BINGGO



Ángulos Calibrado,  
Actual

X(-0,10) Y(-2,37)

X(-0,03) Y(-2,43)

En la línea superior aparecen los valores actuales y en la inferior los que ajustamos moviendo los niveladores.

Los valores óptimos son (0,0) para el eje X y (-2.4) para el eje Y.

**IMPORTANTE:** Una desviación por encima de lo permitido impide que la máquina se ponga en marcha.

# BINGGO

The logo for 'luckia' features a stylized flower icon with five petals in green, yellow, red, blue, and purple, positioned to the left of the word 'luckia' in a bold, orange, rounded font with a dark blue outline.

## DESCRIPCION DEL JUEGO

# BINGO



## Botones de Juego



- » **BOTÓN COBRAR:** si se dispone de fichas permite transformarlas en dinero y extraerlo de la máquina o acumularlo en el Banco.
- » **BOTÓN MENÚ:** permite acceder al panel de opciones básicas: Volumen, Idioma, Ayuda.
- » **BOTÓN JUGAR BINGO:** si ya se ha comprado algún Cartón , empieza una partida.
- » **BOTÓN APUESTA:** aumenta o reduce la cantidad de fichas apostadas en cada jugada.
- » **BOTÓN JUGADA:** si se dispone de fichas permite comprar Cartones y realizar apuestas.

# BINGGO



## Panel de Información

En el panel de información se pueden visualizar los contadores de **Banco, Reserva, Créditos, Fichas, Apuesta y Apuesta Total.**

Apuesta	x 50	Apuesta Total	0	Fichas	490
Banco	0,00€	Reserva	0,00€	Créditos	0 cr <small>AUTO</small>

- » **Fichas:** cantidad de fichas disponibles para realizar apuestas y comprar Cartones.
- » **Créditos:** cantidad de créditos disponibles para transformar en fichas.
- » **Reserva:** cantidad de dinero disponible para traspasar al contador de **Créditos** que se permite extraer de la máquina en cualquier momento sin apostar, excepto durante el transcurso de una partida.
- » **Banco:** dinero obtenido al transformar las fichas en dinero mediante el botón **Cobrar**.
- » **Apuesta:** cantidad de fichas jugadas en cada apuesta.
- » **Apuesta total:** cantidad total de fichas apostadas en la partida.



# BINGO luckia

## – Como jugar

### Intercambio de créditos y fichas

Para jugar es necesario disponer de fichas. Los créditos o dinero entrados se transforman en fichas automáticamente. Este proceso se muestra en la parte inferior de la pantalla. En el ejemplo se introduce un billete de 5€, es decir 25 créditos, que se convierten en 490 fichas.



Apuesta	x 50	Apuesta Total	0	Fichas	0
Banco	0,00€	Reserva	0,00€	Créditos	0 cr
Apuesta	x 50	Apuesta Total	0	Fichas	0
Banco	0,00€	Reserva	0,00€	Créditos	25 cr
Apuesta	x 50	Apuesta Total	0	Fichas	99
Banco	0,00€	Reserva	0,00€	Créditos	20 cr
Apuesta	x 50	Apuesta Total	0	Fichas	490
Banco	0,00€	Reserva	0,00€	Créditos	0 cr

Una vez se dispone de fichas se pueden comprar Cartones y empezar la partida.

# BINGO luckia

## El Juego de Bingo

Para empezar la partida se debe comprar el Primer Cartón, situado en la parte superior izquierda. Después se puede terminar la fase de apuestas para lanzar las bolas con el botón “Jugar Bingo” o se pueden seguir comprando Cartones y opciones de apuesta con el botón “Jugada”.

The screenshot shows the Bingo game interface with the first card selected. The cards are arranged in a 3x3 grid. The first card (Primer Cartón) is highlighted. The interface includes a top bar with betting options (12500, 4000, 800, 200) and a bottom bar with betting details (Apuesta x 50, Apuesta Total 0, Fichas 979, Banco 0,00€, Reserva 0,00€, Créditos 0 CR).

The screenshot shows the Bingo game interface with the second card selected. The second card (Segundo Cartón) is highlighted. The interface includes a top bar with betting options (12500, 4000, 800, 200) and a bottom bar with betting details (Apuesta x 50, Apuesta Total 50, Fichas 929, Banco 0,00€, Reserva 0,00€, Créditos 0 CR).

The screenshot shows the Bingo game interface with a diagonal bet selected. The diagonal bet (Diagonales 1,2 y 3) is highlighted. The interface includes a top bar with betting options (12500, 4000, 800, 200) and a bottom bar with betting details (Apuesta x 50, Apuesta Total 150, Fichas 829, Banco 0,00€, Reserva 0,00€, Créditos 0 CR).

# BINGGO



Las apuestas que se pueden comprar, de forma consecutiva son las siguientes: [Segundo Cartón](#), [Tercer Cartón](#), [diagonales](#) de los tres primeros [Cartones](#), [Cuarto Cartón](#), [Quinto Cartón](#), [Sexto Cartón](#), [diagonales](#) del los [Cartones](#) cuarto, quinto y sexto, [Séptimo Cartón](#) y [Tablero](#).

A medida que se van comprando [Cartones](#) se pueden conseguir premios extra de forma aleatoria (como p. ej. SUPERLINEAS). En cualquier momento se puede pulsar el botón **“Jugar Bingo”** para terminar la fase de apuestas y empezar la partida.

Después de haber comprado la [Apuesta de Tablero](#) se puede acceder a la [Ruleta de la Fortuna](#), en la que se pueden conseguir premios extra. Por el precio de una apuesta se puede optar un sorteo de [Ruleta de la Fortuna](#) que permite obtener opciones de premios extra. Para comprar sorteos se pulsa el botón **“Jugada”**. Se pueden comprar hasta 6 sorteos de [Ruleta de la Fortuna](#), si se compran los 6 sorteos la partida empieza automáticamente.

En el juego de [Ruleta de la Fortuna](#) se pueden obtener premios extra como **Multiplicador x2**, **SuperLínea** y **Corners**, que aumentan el valor de los posibles premios que se pueden ganar.

A continuación vemos un ejemplo de compra de todos los cartones y el juego de la [Ruleta de la Fortuna](#)



# BINGO luckia

5 12500	5 50000	5 25000
4 4000	4 12500	4 10000
3 800	3 1000	3 1000
3 200	3 200	3 200

**Primero** X2 X4 Multiplica

5	1	9	25	3
8	22	10	19	7
6	18	16	11	17
24	21	14	20	13
12	23	2	4	15

**Séptimo** X2 X4 Multiplica

8	2	5	4	22
24	19	17	13	1
21	12	18	16	23
6	10	15	14	7
11	25	20	3	9

**Cuarto** X2 X4 Multiplica

3	7	10	4	9
24	21	18	22	8
15	14	17	11	2
13	20	12	19	23
6	25	16	1	5

**Segundo** X2 X4 Multiplica

9	24	16	4	6
13	19	14	20	25
2	18	15	12	17
1	22	11	21	8
10	7	5	23	3

**Tablero** X2 X4 Multiplica

5	4000	4	3000	3	2500	
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	
14	15	16	17	18		
19	20	21	22			
23	24	25				

• Todos super corners

• Todos super líneas

• Números mágicos 1 7 9 22 25

• Dobra premios si sale el número seleccionado

• + Bola Extra

• Bola extra si acierta

**Compre Premios extra Ahora**

**Quinto** X2 X4 Multiplica

4	6	1	23	5
25	15	3	17	13
9	19	21	12	20
10	18	16	14	8
7	24	22	2	11

**Tercero** X2 X4 Multiplica

6	7	3	24	1
23	14	12	18	2
5	19	20	16	22
11	17	9	15	25
10	13	21	4	8

**Sexto** X2 X4 Multiplica

8	23	10	13	4
2	17	16	14	24
20	12	22	19	5
25	15	9	18	11
1	7	21	3	6

Apuesta	x 50	Apuesta Total	550	Fichas	429
Banco	0,00€	Reserva	0,00€	Créditos	0 cr

SIGA APOSTANDO  
 OPULSE JUGAR BINGO PARA EMPEZAR

5 12500	5 50000	5 25000
4 4000	4 12500	4 10000
3 800	3 1000	3 1000
3 200	3 200	3 200

**Primero** X2 X4 Multiplica

5	1	9	25	3
8	22	10	19	7
6	18	16	11	17
24	21	14	20	13
12	23	2	4	15

**Segundo** X2 X4 Multiplica

9	24	16	4	6
13	19	14	20	25
2	18	15	12	17
1	22	11	21	8
10	7	5	23	3

**Cuarto** X2 X4 Multiplica

3	7	10	4	9
24	21	18	22	8
15	14	17	11	2
13	20	12	19	23
6	25	16	1	5

**Quinto** X2 X4 Multiplica

4	6	1	23	5
25	15	3	17	13
9	19	21	12	20
10	18	16	14	8
7	24	22	2	11

**Sexto** X2 X4 Multiplica

8	23	10	13	4
2	17	16	14	24
20	12	22	19	5
25	15	9	18	11
1	7	21	3	6

**BINGO luckia**

**Buena suerte!**

Apuesta	x 50	Apuesta Total	600	Fichas	379
Banco	0,00€	Reserva	0,00€	Créditos	0 cr

# BINGO luckia

Al empezar la partida se deben tirar las 5 bolas consecutivamente. A medida que las bolas van cayendo en los huecos numerados del **Tablero**, en el “**Cartón**” del **Tablero** de la pantalla aparecen marcados en rojo los números obtenidos, en amarillo los número que darían premio en caso de caer la bola y en verde el número que daría el premio más grande en caso de salir ganador.

Cuando se tienen opciones de conseguir premio en caso de obtener un determinado número ganador, se muestra el **Panel de Oportunidades**, en el que se indican los 5 números con los que se obtendrían mayores premios. También se muestra debajo del número la cantidad de fichas que se añadirían al premio ganado hasta el momento. En el ejemplo se puede ver que los números que ofrecen oportunidad de ganar son el 1, el 5 y el 9, y el premio que darían sería de 20 fichas.

The screenshot displays the BINGO game interface. At the top, there are three 5x5 grids representing the initial state of the game. Below these are six 5x5 grids labeled 'Primero', 'Segundo', 'Tercero', 'Quinto', 'Sexto', and 'Séptimo', each showing a different combination of numbers marked in red, yellow, and green. In the center is the 'Tablero' (main board) with a 5x5 grid of numbers and a 'BOLA EXTRA' section. Below the main board is the 'Oportunidades' panel, which shows three numbers (1, 5, 9) and their corresponding prize amounts (20, 20, 20). At the bottom, there is a status bar showing 'Apuesta x5', 'Apuesta Total 80', and 'Fichas 898'.

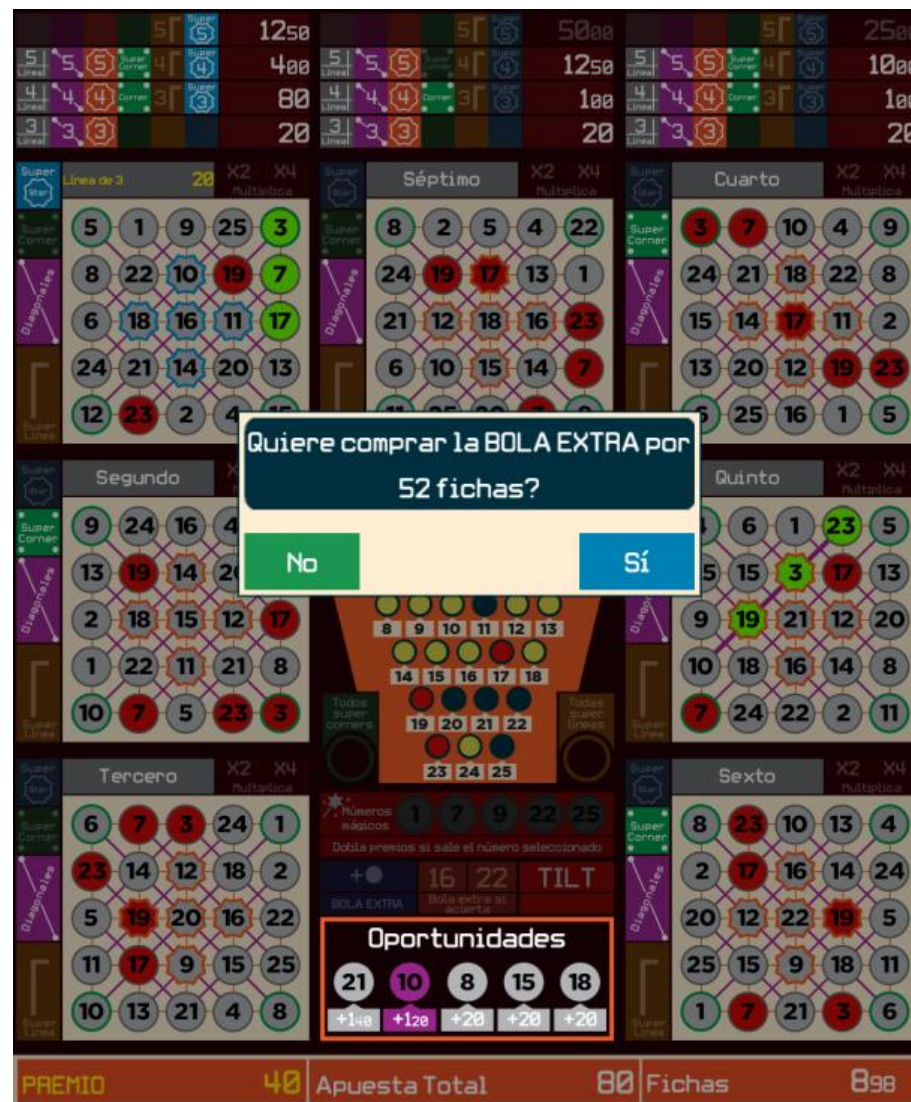


# BINGO luckia

Cuando se consigue un premio, se indican las fichas obtenidas en panel de información.

Una vez lanzadas las cinco bolas es posible que se ofrezca la compra de una bola extra por una cantidad aleatoria de fichas. Si no se desea la bola extra se pulsa el botón **“Jugar Bingo”** para terminar la partida y recibir los posibles premios conseguidos. En caso de desear jugar la bola extra se debe pulsar el botón **“Jugada”**. Entonces se concede un nuevo lanzamiento mediante el cual se puede lograr aumentar el premio obtenido.

Después de lanzar la bola extra se entrega el posible premio obtenido y finaliza la partida.





# BINGGO



## Opciones de premio

-3, 4 o 5 números consecutivos en línea horizontal, vertical o diagonales principales (en el caso del Cartón Tablero, solo en las líneas horizontales).

-3, 4 o 5 números en la cruz central.

-Los 4 números de las esquinas.

Además si está iluminada la opción correspondiente también tienen premio 3, 4 o 5 números consecutivos en todas las diagonales.

La opción SUPERLINEA aumenta la cuantía del premio en esa línea

La opción SUPERCORNER aumenta el premio de las 4 esquinas

La opción SUPER STAR aumenta el premio en la cruz central.

El valor de los premios es menor para los cartones 1-3 que para los cartones 4-6 y mayor para el 7º y 8º cartón.

# BINGGO



## Opciones de ruleta de la fortuna

- Súper Línea/ Todas Super Líneas:** Activa una o todas las Super Líneas
- Súper Córner/ Todos Súper Córner:** Activa uno o todos Súper Córner
- Súper Star/ Todos Súper Star:** Activa uno o todos Súper Star
- 2X, 4X, Todos 2X, Todos 4X:** Activa 2X o 4X en uno o todos los cartones
- Centro Cartón/ Todos Centro Cartón:** Activa el número central de uno o todos los cartones
- Todas Super Líneas Sensor:** Enciende la correspondiente luz en el tablero, de forma que al pasar la bola por ella activa todas las Súper Líneas
- Todos Súper Córner Sensor:** Enciende la correspondiente luz en el tablero, de forma que al pasar la bola por ella activa todos los Súper Corner
- Números Mágicos:** Multiplica por 2 los premios si se consigue uno de los números indicados
- Bola Extra con Número:** Concede una bola extra si se obtiene el número indicado
- Bola Extra:** Concede directamente una bola extra

# BINGGO



## Otras características

Para convertir las fichas a dinero solo es necesario pulsar el botón de COBRAR en cualquier momento y sin necesidad de créditos adicionales. En cualquier caso si la cantidad de fichas es elevada, de cada vez, solo se convertirán a dinero el equivalente al premio máximo.

Para jugar las fichas no se consumen créditos.

El TILT (Falta) concluye la jugada, pero si hay algún premio obtenido antes de que se produzca el TILT, dicho premio no se pierde.

El “PAGO MANUAL” se valida con una tarjeta “CONTACT LESS”.

BINGGO



# CONFIGURACION

# BINGO luckia



Una vez el software de la máquina es el definitivo y la Comunidad se ha configurado se pueden modificar algunos parámetros, para ello usaremos los interruptores de servicio situados al lado del cajón.

Para acceder a las configuraciones de la máquina se debe disponer de las contraseñas necesarias.

Menú	Contraseña
Opciones de inicialización: Inicializar: Devolución Juego Bingo	51680
Opciones de inicialización: Inicializar: Gestionar Configuraciones	51680
Test: Tablero	51680
Configuraciones: Configuración Bingball	51680
Configuraciones: Configuración ContactLess	15086

A continuación vemos las configuraciones más importantes en cada apartado

# BINGGO



## Configuración del juego

- Modo de Juego Selecciona el Juego real, de test o exhibición
- Habilitar Game Break Posibilita al jugador bloquear la máquina 10 min.
- Devolver Fichas en caso de apagado Pondremos **NO** para que al apagar no recuperen la sfichas

## Configuración del sistema

- Reciclador Bill2Bill Habilita el reciclador de billetes
- Bill2Bill límite para pago Cantidad donde inicia el pago de billetes
- Bill2Bill nivel lleno Cantidad máxima almacenada en el reciclador

## Configuración de destino

- En este apartado seleccionamos el idioma, simbolo monetario y las voces



# BINGGO



## Configuración de periféricos

- Configuración de monedero



- Configuraciones predefinidas \_\_\_\_\_ Selecciona una de las configuraciones standard
- Configura monedero \_\_\_\_\_ Personaliza la admisión y desvío de monedas a voluntad

- Configuración del billeteo

- Configuraciones predefinidas \_\_\_\_\_ Selecciona una de las configuraciones standard
- Configura billeteo \_\_\_\_\_ Establece manualmente los billetes admitidos y los de \_\_\_\_\_ pago (solo uno en el NV11)

- Configuración del pagador

- Configuraciones predefinidas \_\_\_\_\_ Selecciona una de las configuraciones standard
- Configura pagador \_\_\_\_\_ Selecciona los pagadores a voluntad

 **ATENCIÓN:** Si se modifica el valor de los pagadores hay que cambiar también los desvíos en el apartado del monedero 

# BINGGO



## Volumen y sonido

Ajusta el volumen general y el de la alarma

## Reloj interno

Para establecer la fecha y la hora

## Configuración de Contact Less

Sirve para dar de alta o baja las tarjetas Contact Less así como para asignarle las funciones deseadas

- El porcentaje del juego del bingo no se ajusta en el apartado de *Configuraciones*, sino en el de *Opciones de inicialización:Inicializar:Devolución del juego del bingo*
- La configuración se puede salvar en un pendrive para luego cargar a otras máquinas sin necesidad de repetir todo el proceso en el menú *Opciones de Inicialización:Inicializar: Gestionar Configuraciones:Gestionar Configuraciones:Guardar Configuración*

# BINGGO



## MANTENIMIENTO

# BINGO

## luckia

- Limpieza del tablero y las gomas

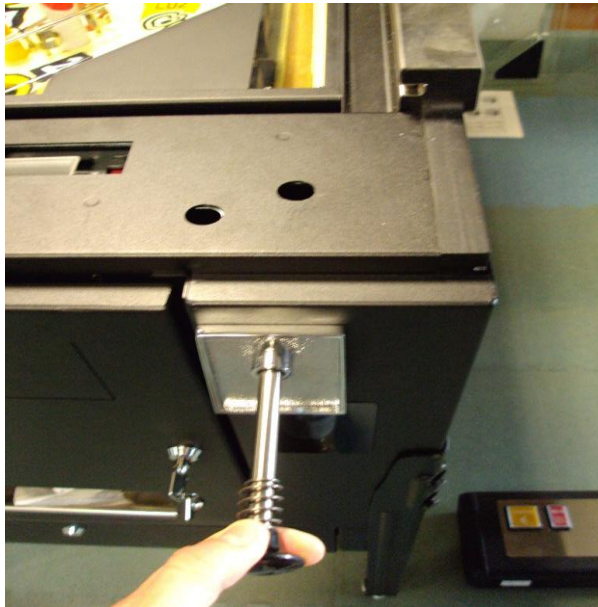
La superficie de rodadura de las bolas del tablero y las gomas, han de limpiarse con un trapo húmedo con agua o un limpiador neutro, sin gotear ni usar productos disolventes ni abrasivos. La frecuencia con la que se debe limpiar el tablero va a depender del uso de la máquina, y con una frecuencia **mínima de 4 meses**.

Para garantizar el correcto funcionamiento de la maquina se debe asegurar que todas las superficies de rodadura están completamente limpias y sin protuberancias que puedan afectar el movimiento de las bolas.



# BINGO

## luckia

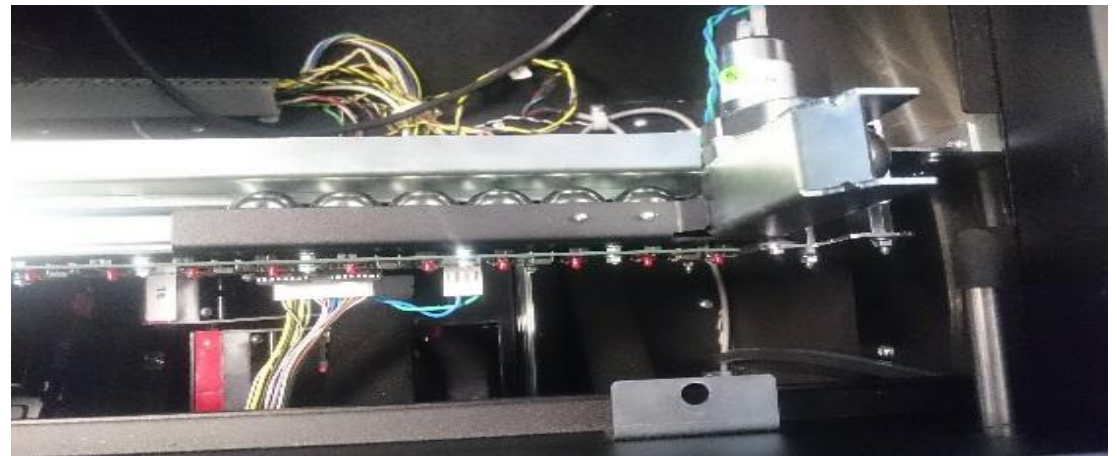


### – Limpieza de las bolas

Para acceder a la rampa de caída de las bolas, donde se encuentran alojadas estas a la espera de la partida, hay que repetir los pasos de acceder al tablero y seguir con los siguientes pasos:

Tirar del vástago del tirador de bolas.

Sin soltar el tirador hacer girar el tablero, hasta que apoye con el cristal del cabezal superior.





# BINGO

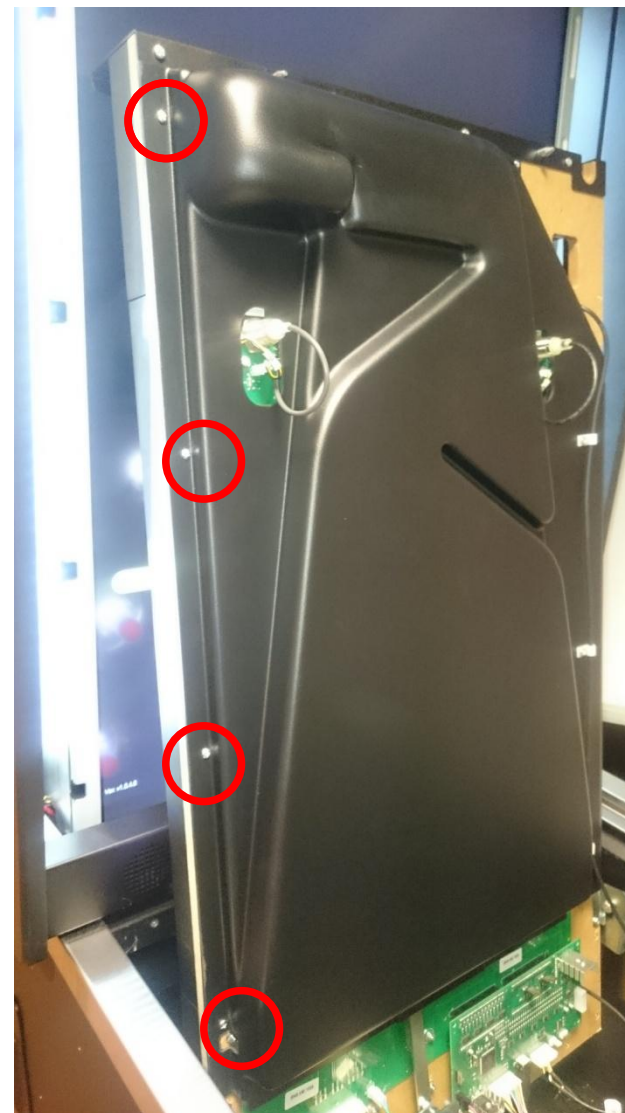
## luckia

### – Base recogebolas

Para limpiar el interior de la bandeja recogebolas, se deben seguir los siguientes pasos:

Una vez levantado el tablero, desatornillar los 8 tornillos marcados en la imagen.

Limpiar el interior de la bandeja de recogida de bolas con un trapo húmedo con agua y jabón neutro.



# BINGGO

## luckia



- Limpieza cristal mueble superior

Para limpiar el cristal del mueble superior, hay que acceder a la parte superior del cabezal, después de abatirlo, retirar los tornillos de la tapa y deslizar el cristal hacia afuera.

Por aquí también se extrae la pantalla

Los cristales de la máquina son laminados.





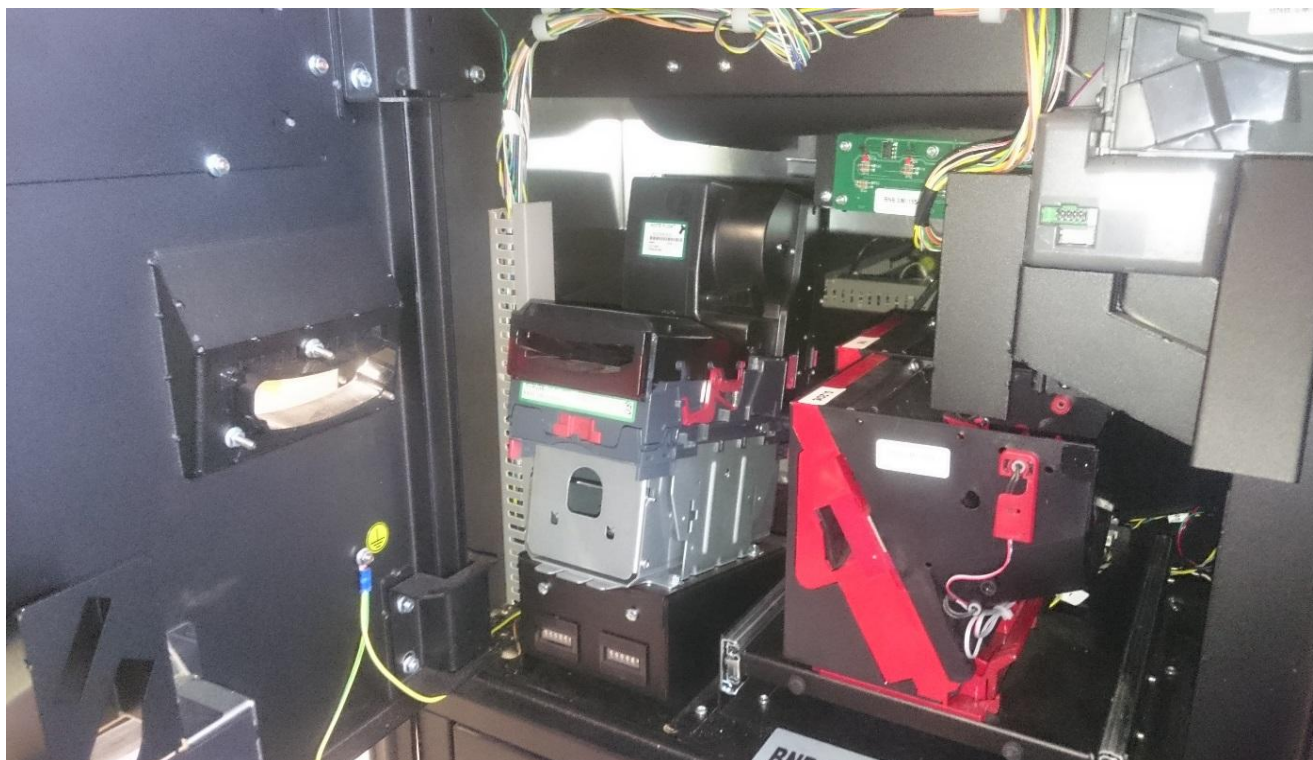


# BINGO

## luckia

- Selector de monedas y billetero

Los selectores y pagadores de monedas y billetes, se les aplicará el mantenimiento según indicaciones del fabricante. Todos ellos son CCTALK.



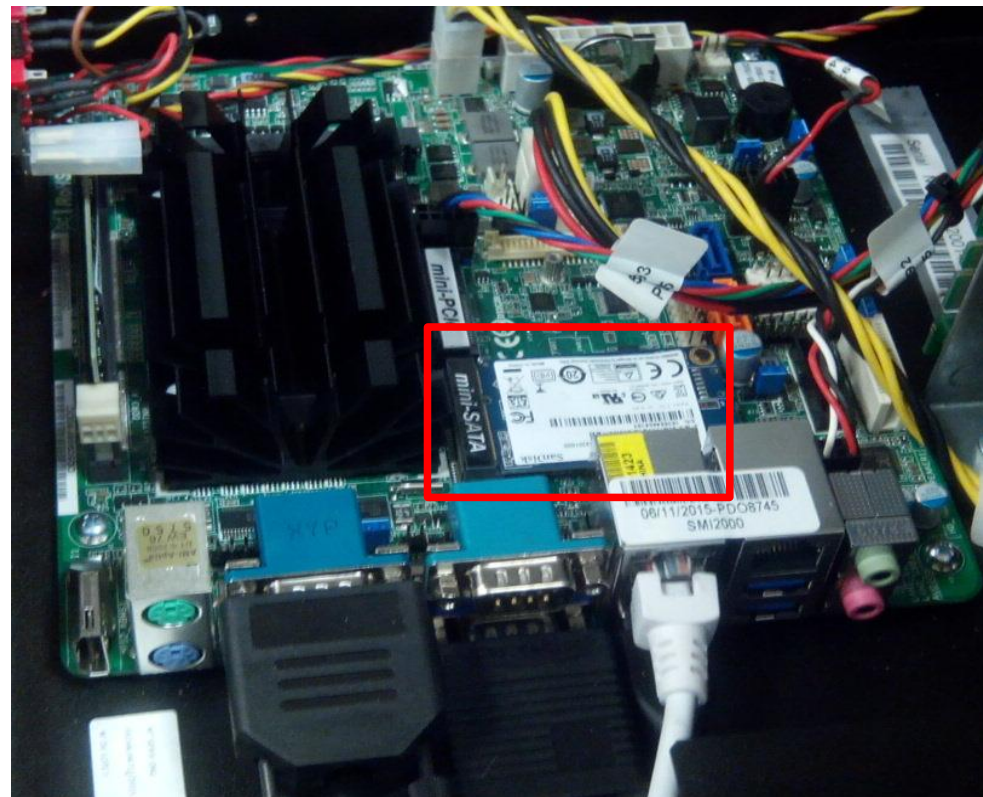




# BINGO

## luckia

### Componentes principales



La CPU incluye un disco duro SSD

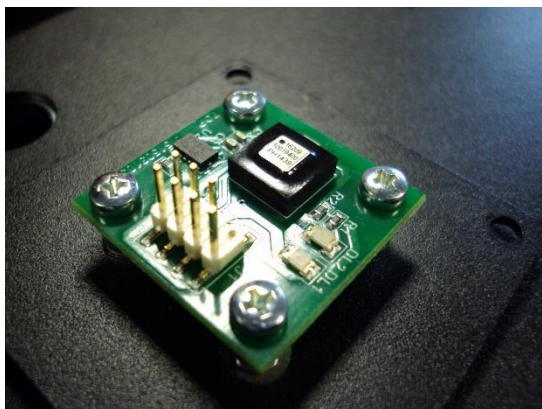
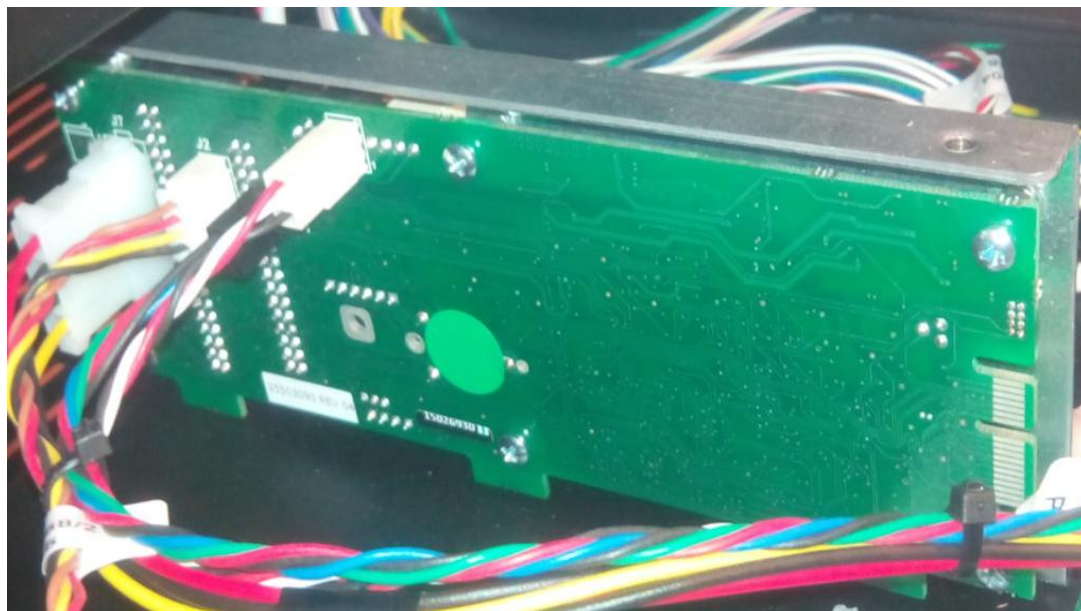
La FUENTE es de 5 y 12V

# BINGO

## luckia

### Componentes principales

Placa GAUSS, es la encargada de conectar la CPU con los periféricos.



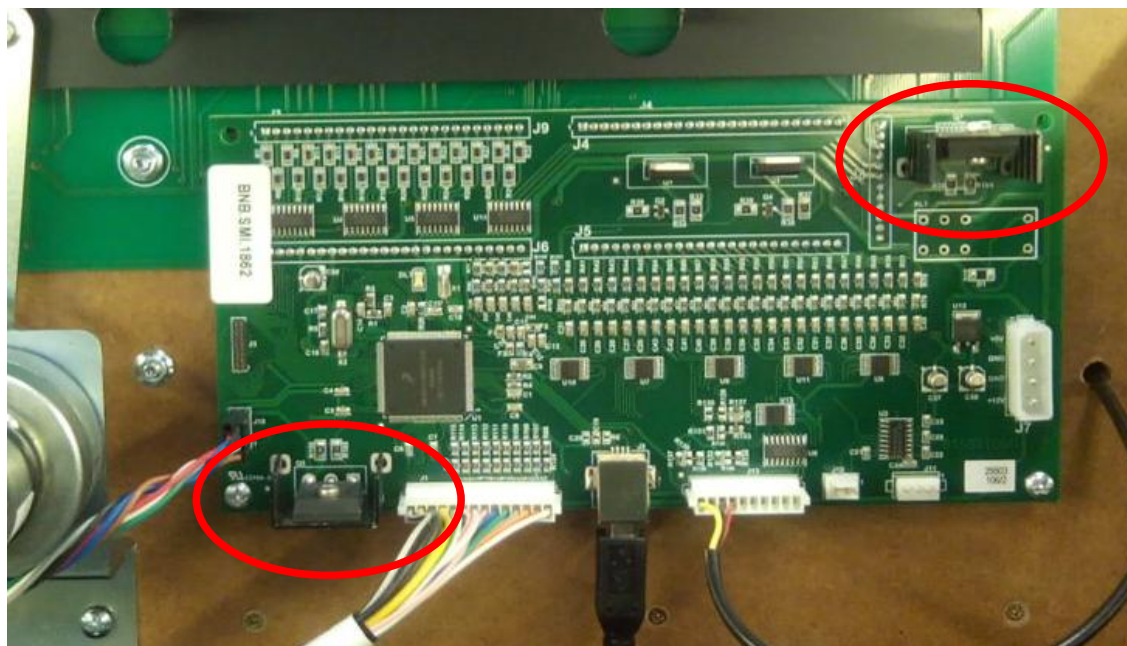
### ACELEROMETRO

Hace las veces de sensor de inclinación y de FALTA



## Componentes principales

Esta placa situada bajo el tablero, es la encargada de controlar todas las luces y sensores del tablero y el recoge bolas, así como los motores de la gillotina y el subebolas, los transistores marcados se encargan de los motores



# BINGGO

## luckia

### Componentes principales



El subebolas se extrae completo con facilidad, y en él va la placa con los detectores de las bolas

## Componentes principales

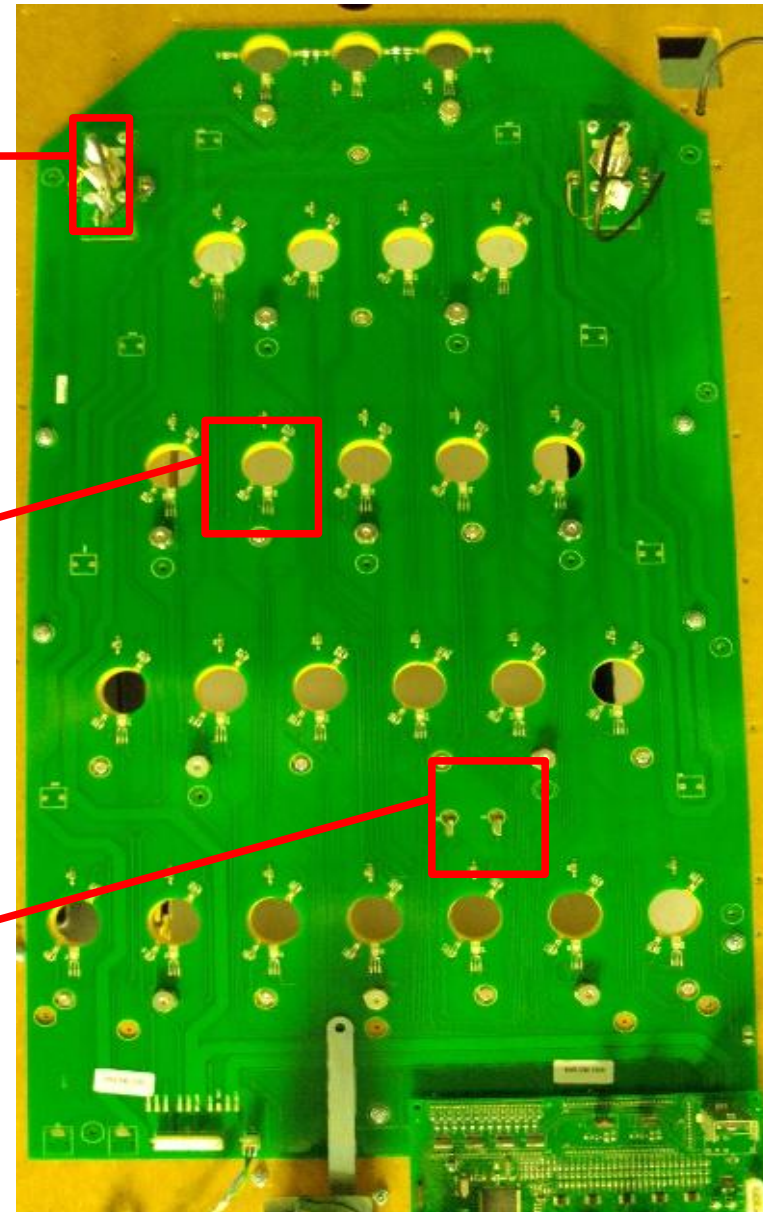
Bajo el tablero tenemos la placa que aloja los sensores de SUPER CORNER y SUPER LINEA



Así como los sensores ópticos de bola de cada agujero y los leds correspondientes



Tenemos también los sensores de posición de la gillotina, que se activan con dos imanes incrustados en esta



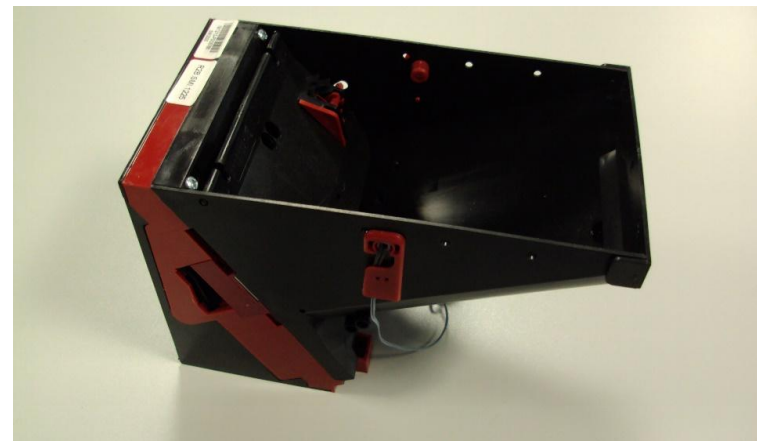
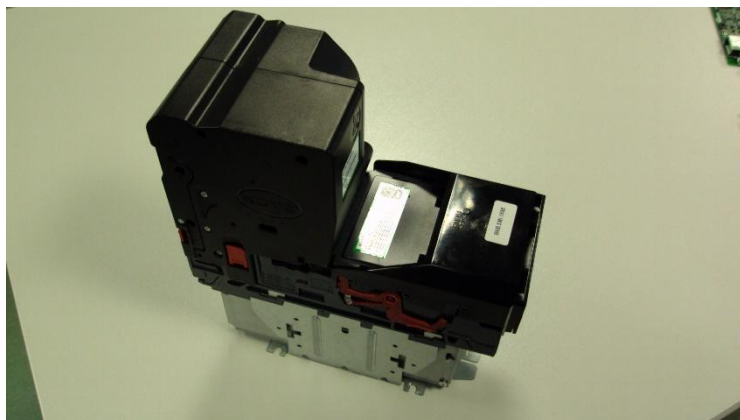


# BINGGO



## Componentes principales

Pagadores Azkoyen CCTALK



Billeteero-reciclador NV11



Monedero Azkoyen CCTALK

# BINGGO



## TEST

En la fase de TEST tenemos apartados para probar MONEDERO, PAGADORES, BILLETERO, PULSADORES, etc...,

El más importante sin embargo es el del TABLERO, dentro de este test podemos ajustar la inclinación, probar las luces del tablero, los sensores del tablero y del subebolas, los motores de la gillotina y del subebolas y el funcionamiento del TILT.

Para probar los pagadores, es más útil el apartado de descarga que el de TEST, pues en TEST no cuenta las monedas.

## SERVICIO

En este apartado del menú tenemos las opciones para descargar monedas y billetes y también para poder recargarlos.



# BINGGO

The logo for 'luckia' features a colorful, multi-petaled flower icon to the left of the word 'luckia' in a bold, orange, sans-serif font with a dark blue outline. The entire logo is positioned below the 'BINGGO' text and above a horizontal orange line.

## CONTADORES

En el menú de Contadores tenemos

- Contadores de dinero totales y parciales
- Contadores estadísticos incluido los números del tablero y premios conseguidos
- Contadores de ciclo actual y ciclos concluidos
- Última información: apartado donde a su vez tenemos acceso a últimas jugadas, errores, últimos billetes, últimos eventos, pagos manuales...

# BINGGO

luckia

FIN