

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA

Registro de la Propiedad Industrial

Concedido el Registro de acuerdo con los datos que figuran en presente descripción y según el contenido de la Memoria adjunta.

NUMERO

470.599

FECHA DE PRESENTACION

8 Junio 1978

10 A1



ESPAÑA

- 5 ENE. 1979

PATENTE DE INVENCION

30 PRIORIDADES:		
31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS
P 27 26 145.6	10 Junio 1977	R.F.A.
47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL	62 PATENTE DE LA QUE ES DIVISIONARIA
	G07F	
54 TITULO DE LA INVENCION		
"UN APARATO DE JUEGO ACCIONADO POR MONEDAS"		
71 SOLICITANTE (S)		
NSM APPARATEBAU GMBH KOMMANDITGESELLSCHAFT (File 408/77/E)		
DOMICILIO DEL SOLICITANTE		
Saarlandstr. 240, 6530 Bingen 12, R.F.A.		
72 INVENTOR (ES)		
Hans Jürgen Döbler		
73 TITULAR (ES)		
74 REPRESENTANTE		
DON FERNANDO DE ELZABURU MARQUEZ (P.-69.099)		

jga

El invento se refiere a un aparato de juego accionado por monedas y que ofrece la posibilidad de una ganancia, con varios portadores de características de juego que indican símbolos de ganancia y de pérdida, en el que la determinación de ganancias y pérdidas tiene lugar en función de una combinación de símbolos que se presente al final del juego.

Estos aparatos de juego accionados por monedas son conocidos en las más diversas formas de ejecución. Por regla general, el aparato de juego tiene tres portadores de características de juego que pueden estar configurados en forma de cilindros o discos y que están equipados en su periferia o en su superficie con los símbolos que sirven para determinar las ganancias. Al introducirse una moneda, los portadores de características de juego se ponen en rotación y vienen a quedar en reposo uno tras otro por efecto de la actuación de dispositivos de freno adecuados, presentándose después de haber llegado al estado de reposo una combinación de símbolos que aparece en una ventanilla y que está formada por un símbolo respectivo de cada uno de los portadores de características de juego. De entre las posibles combinaciones de símbolos se excluyen en un plan de ganancias situado en el aparato unas combinaciones determinadas de combinaciones de ganancias a cuya aparición en la ventanilla de lectura el aparato paga la ganancia correspondiente a la combinación de ganancia respectiva.

Para incitar en estos aparatos de juego conocido al jugador a la utilización del aparato y ofrecerle un entretenimiento mientras dura el juego, se han tomado

ya las más diversas medidas. Así, se han asociado, por ejemplo, a los portadores de características de juego individuales unos órganos de maniobra adicionales, accionables por el jugador, mediante los cuales se puede influir sobre la marcha de los portadores de características de juego individuales, para lo cual los portadores de características de juego individuales pueden ser frenados prematuramente o bien pueden ser puestos en marcha de nuevo después de haber alcanzado su estado de reposo determinado por el aparato de juego. De esta manera, se le ofrece al jugador la posibilidad de modificar por intervención propia el desarrollo del juego. Por consiguiente, se le proporciona al jugador el convencimiento de que puede influir sobre el desarrollo del juego en un sentido favorable para él mediante el accionamiento de los interruptores adicionales.

Asimismo, es ya conocido prever, para aumentar el aliciente del juego, una escala de bonificación que está constituida por una cadena de luces. Cada vez que en los portadores de características de juego aparece a la terminación de un juego un símbolo determinado o una combinación de símbolos determinada, se hace que la escala de bonificación avance una posición. Cuando se ha alcanzado la posición final de la escala de bonificación, es decir, están encendidas todas las lámparas de la cadena de luces, el jugador obtiene una ganancia especial. Asimismo, es ya usual prever en un aparato de juego una denominada ganancia "jackpot". Por ganancia "jackpot" ha de entenderse en este caso una ganancia adicional especialmente elevada o una iniciación de juegos especiales con probabilidad incre-

mentada de ganancia, teniendo lugar la adjudicación al presentarse una combinación de símbolos determinada en los portadores de características de juego. Sin embargo, todas estas variaciones de juego descansan sobre la configuración básica de los portadores de características de juego a modo de discos o cilindros, lo que ha conducido mientras tanto a un cierto desinterés de los jugadores hacia los aparatos de juego conocidos hasta ahora.

El invento se basa en el problema de configurar de un modo más interesante en un aparato de juego de la clase citada al principio el desarrollo de los incidentes del juego y ofrecer así un aliciente mayor al juego.

Este problema se resuelve de acuerdo con el invento por el hecho de que cada portador de características de juego está configurado en forma de dado imitado con seis símbolos diferentes que se pueden iluminar a voluntad en sucesión.

Para la representación sencilla de los seis ojos de un auténtico dado, cada dado imitado está constituido, en otra ejecución del invento, por una casilla con siete indicaciones iluminables, estando realizadas las indicaciones como diodos luminosos. Según otra característica del invento, las indicaciones cableadas a voluntad de los dados imitados se pueden activar a través de un microordenador de procesos.

Para poder influir sobre la marcha de las indicaciones de los distintos dados imitados, pudiéndose llevar para ello las distintas indicaciones prematuramente al estado de parada o pudiéndose poner de nuevo en mar-

cha después de haber llegado a su estado de reposo determinado por el aparato de juego, se han asociado a los dados imitados un pulsador de puesta en marcha y un pulsador de parada. En una ejecución alternativa del invento se ha asociado a cada dado imitado un pulsador que trabaja como pulsador de puesta en marcha y/o pulsador de parada. En este caso, los pulsadores están incorporados oblicuamente como bloque de seis elementos en la caja del aparato de juego.

Para hacer que resulten más interesantes los incidentes del juego se ha previsto, según otra característica del invento, un mezclador de dados acústico. Este mezclador de dados está constituido por un cubilete con dados auténticos libremente movibles en él, y el cubilete está unido con el vástago de un imán de desplazamiento rodeado por un muelle de compresión.

La ventaja esencial conseguida con el invento radica en el fuerte incremento del aliciente del juego, ya que se le ofrecen al jugador portadores de características de juego totalmente nuevas junto con una alusión simultánea a los juegos de dados conocidos. Al comienzo de un juego se presentan para el jugador en sucesión arbitraria los diferentes símbolos de los distintos dados imitados, lo que constituye un atractivo óptico especial. En este caso, los intervalos de tiempo de las distintas imágenes de símbolos se han proyectado de modo que el jugador tenga la sensación de participar activamente en el juego.

El aparato de juego según el invento se explica con más detalle en la descripción siguiente ayudándose de un ejemplo de ejecución que se ha representado en el di-

bujo. Muestran:

la Figura 1, una representación en perspectiva del aparato de juego según el ejemplo de ejecución del invento,

5 la Figura 2, una representación esquemática del sistema de mando de los portadores de características de juego del aparato de juego según la Figura 1,

10 la Figura 3, el cableado de un portador de características de juego del aparato de juego según la Figura 1, configurado en forma de dado imitado,

la Figura 4, una ejecución alternativa de la parte inferior del aparato de juego según la Figura 1,

la Figura 5, un alzado lateral de la Figura 4, parcialmente en sección,

15 la Figura 6, un alzado delantero del mezclador de dados incorporado en el aparato de juego según la Figura 1, en posición de reposo, y

la Figura 7, un alzado delantero del mezclador de dados según la Figura 6, en posición de funcionamiento.

20 El aparato de juego 1 tiene en el lado delantero 2 seis portadores de características de juego configurados en forma de dados imitados 3. Cada tres de estos dados 3 están agrupados para formar un bloque 4. Cada dado imitado 3 se compone de una casilla 5 con seis símbolos diferentes I-VI dispuestos en ella, los cuales se iluminan
25 en cualquier sucesión. Los símbolos I-VI de cada dado imitado 3 están representados por siete indicaciones 6 realizadas en forma de diodos luminosos, las cuales están conectadas a un microordenador de procesos 9 a través de un
30 cableado correspondiente 7 y una línea de unión 8. El mi-

croordenador de procesos programado 9 se hace cargo del
mando completo del desarrollo del juego, el cual comienza
introduciendo una moneda correspondiente en la rendija 10
u 11 de introducción de monedas en el lado delantero 2
5 del aparato de juego 1 ó con crédito suficiente en la in-
dicación de crédito 12. Si al final del juego aparece una
combinación determinada de los símbolos I-VI sobre uno u
otro bloque de dados 4 ó sobre ambos bloques de dados con-
juntamente según un plan de ganancia establecido, se paga
10 entonces una ganancia correspondiente, que puede tomarse
de las bandejas de pago 13. Durante el juego, el jugador
tiene la posibilidad de poner nuevamente en marcha uno u
otro dado imitado 3, después de haber llegado a su posi-
ción de reposo, con ayuda del pulsador de puesta en marcha
15 14 o bien frenar prematuramente su marcha por medio del
pulsador de parada 15.

Para aumentar el entretenimiento del jugador
se han provisto por debajo de los dados imitados 3 tres
escalas de luces 16 de imágenes de dados iluminables con
20 los símbolos I, II, III, las cuales son hechas avanzar un
paso al final del juego de acuerdo con la aparición de los
símbolos correspondientes sobre los dados imitados 3.
Cuando se ha iluminado por completo una escala de luces
de imágenes de dados, se transmite el resultado al cubi-
25 lete 17 de los dados y se indica aquél mediante ilumina-
ción del indicador de nivel de llenado 18 con sus escalo-
nes a-f. Según el nivel de llenado alcanzado, se propor-
cionan juegos especiales cuyo número se representa en el
indicador 19 de juegos especiales.

30 En una ejecución alternativa del aparato de

juego según el ejemplo de ejecución, se ha asociado a cada dado imitado 3 un pulsador 20 configurado en forma de pulsador de puesta en marcha y/o pulsador de parada, estando incorporados estos pulsadores 20, para poder verlos mejor, en una posición oblicua en la caja 21 del aparato de juego 1. Un pulsador adicional 22 sirve para apagar todas las indicaciones 6 de los dados imitados 3.

En la caja 21 del aparato de juego 1 está incorporado un mezclador de dados acústico 23, controlado por el microordenador de procesos 9, el cual se conecta durante la marcha de al menos un dado imitado 3 para simular el ruido que se produce en un cubilete durante el movimiento de un dado. El mezclador de dados 23 está constituido por un cubilete 24 con dados auténticos 25 libremente movibles en él, estando unido el cubilete 24 con el vástago 27 de un imán de desplazamiento 28 rodeado por un muelle de compresión 26. El muelle de compresión 26 refuerza las carreras del imán que tienen lugar en rápida secuencia. Cuando se encuentran parados todos los dados imitados 3, se desconecta el imán de desplazamiento 28.

En la figura 1, PPM significa pulsador de puesta en marcha y PP pulsador de parada.

REIVINDICACIONES

5 Los puntos de invención propia y nueva que se presentan para que sean objeto de esta solicitud de Patente de Invención en España, por VEINTE años, son los que se recogen en las reivindicaciones siguientes:

10 1ª.- Un aparato de juego accionado por monedas y que ofrece la posibilidad de una ganancia, con varios portadores de características de juego que indican símbolos de ganancia y de pérdida, en el que la determinación de la ganancia y de la pérdida tiene lugar en función de una combinación de símbolos que se presenta al final del juego, caracterizado porque cada portador de características de juego está configurado en forma de dado imitado con seis símbolos diferentes que se pueden iluminar a voluntad en secuencia.

15 2ª.- Un aparato de juego según la reivindicación 1ª, caracterizado porque cada dado imitado está constituido por una casilla con siete indicaciones iluminables.

20 3ª.- Un aparato de juego según las reivindicaciones 1ª y 2ª, caracterizado porque las indicaciones en la casilla de los dados imitados están realizadas en forma de diodos luminosos.

25 4ª.- Un aparato de juego según las reivindicaciones 1ª a 3ª, caracterizado porque las indicaciones de los dados imitados, cableadas a voluntad, se pueden activar a través de un microordenador de procesos.

30 5ª.- Un aparato de juego según las reivindicaciones 1ª a 4ª, caracterizada porque los dados imitados llevan asociados con ellos un pulsador de puesta en marcha

y un pulsador de parada.

6ª.- Un aparato de juego según las reivindicaciones 1ª a 4ª, caracterizado porque cada dado imitado lleva asociado con él un pulsador que trabaja como pulsador de puesta en marcha y/o parada.

7ª.- Un aparato de juego según la reivindicación 6ª, caracterizado porque los pulsadores están incorporados oblicuamente como bloque de seis elementos en la caja del aparato de juego.

8ª.- Un aparato de juego según la reivindicación 1ª, caracterizado porque está previsto un mezclador de dados acústico.

9ª.- Un aparato de juego según la reivindicación 8ª, caracterizado porque el mezclador de dados está constituido por un cubilete con dados auténticos libremente movibles en él, estando unido el cubilete con el vástago de un imán de desplazamiento rodeado por un muelle.

10ª.- "UN APARATO DE JUEGO ACCIONADO POR MONEDAS".

Tal y como se ha descrito en la Memoria que antecede, representado en los dibujos que se acompañan, y para los fines que se han especificado.

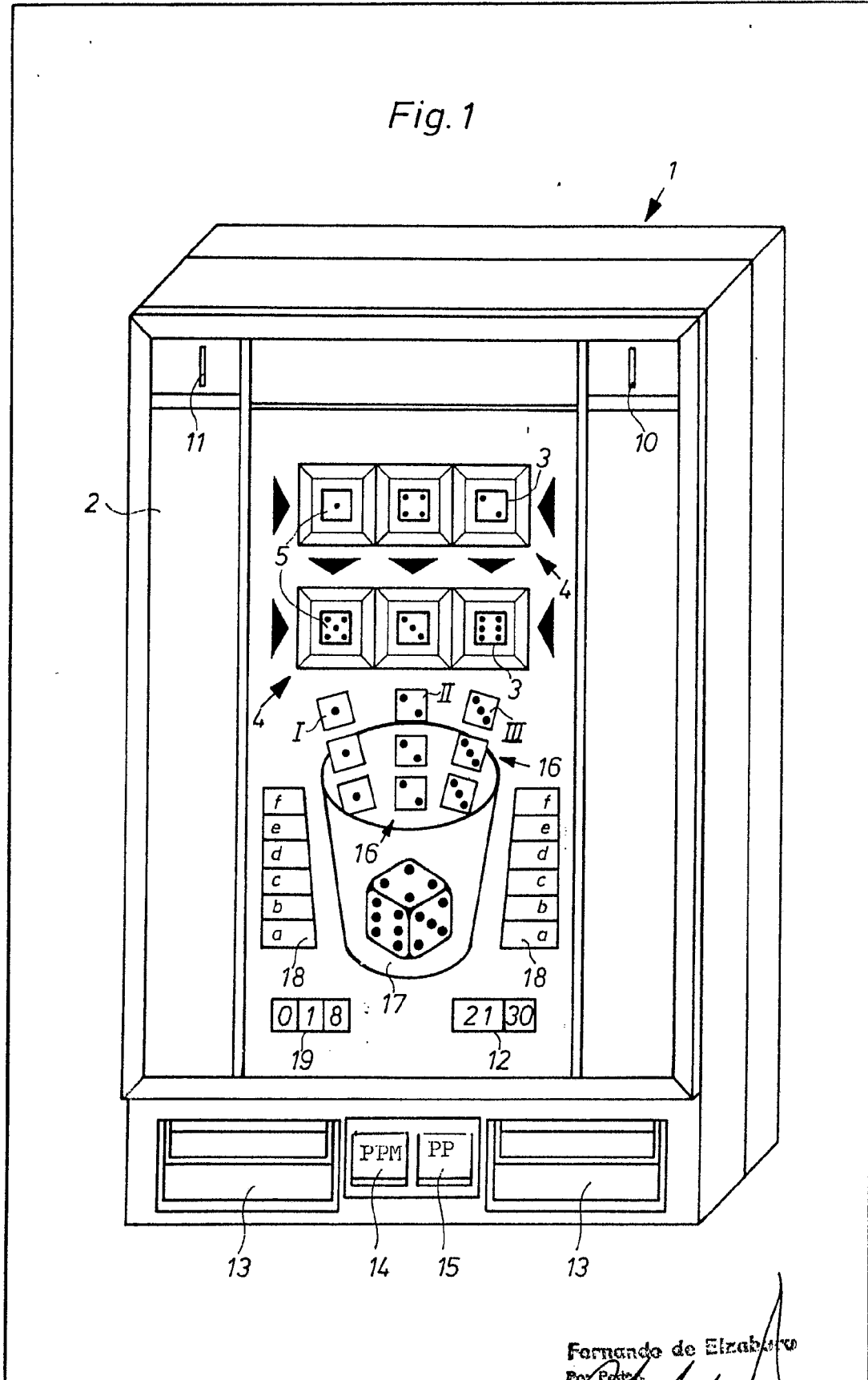
Esta Memoria consta de nueve hojas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid, 23 JUN. 1978

P. i.

Fernando de Elizaburu
Por Poder

Fig. 1



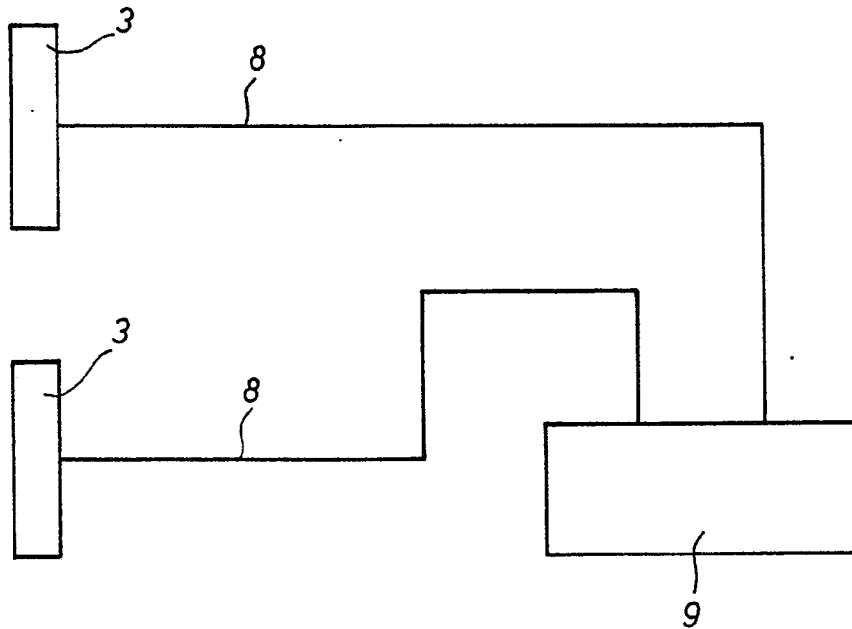


Fig. 2

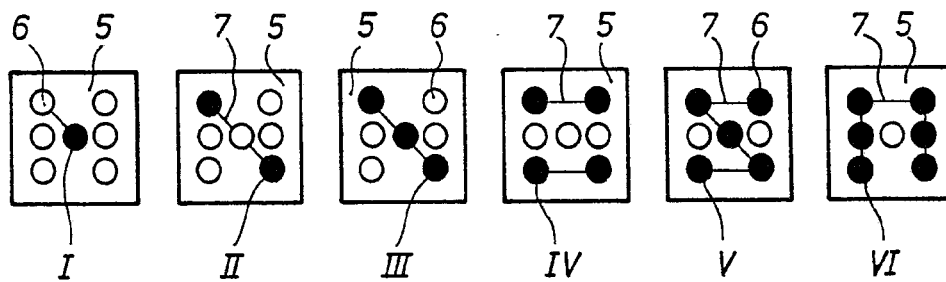


Fig. 3

Fig. 4

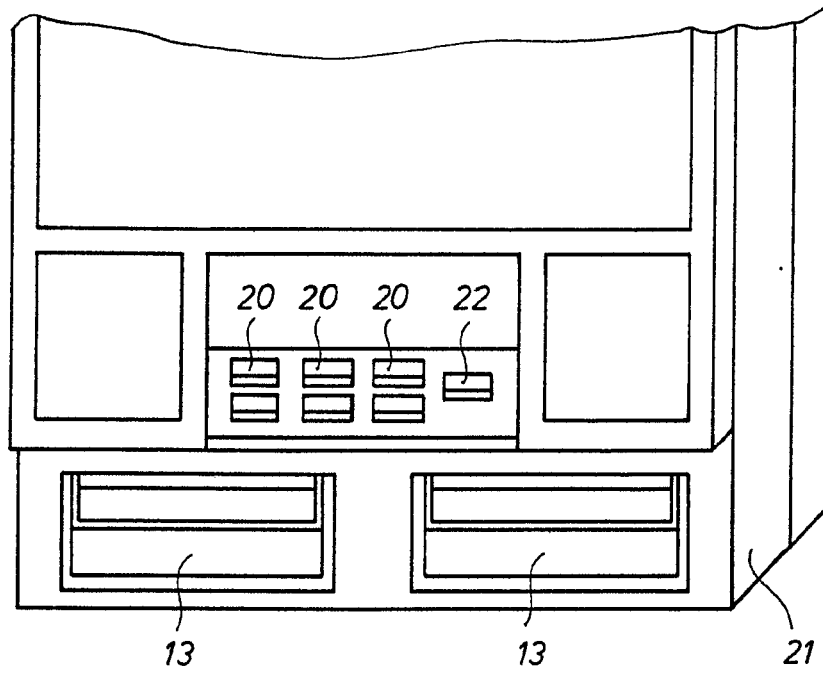
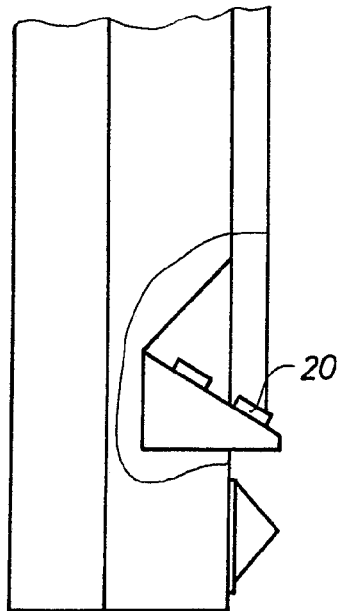


Fig. 5



Fernando de Elzaburu
Por Poder

470.599

69099

NSM APPARATEBAU GMBH KOMMANDITGESELLSCHAFT

IV/IV

Fig. 6

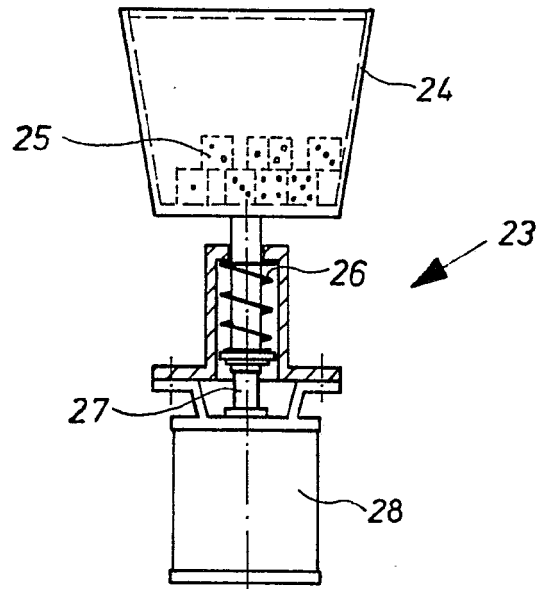
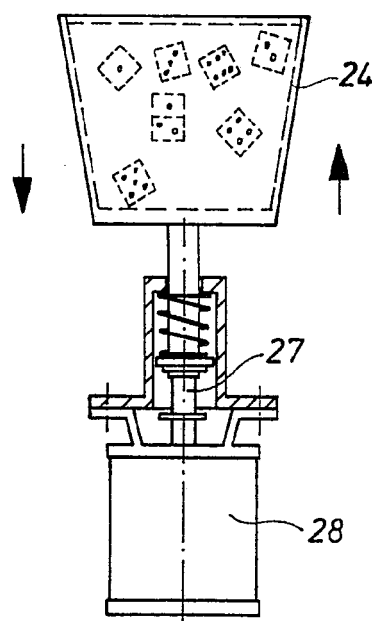


Fig. 7



Fernando d. Elzaburu
Pat. Ingen.