



①9



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA

①1 Número de publicación: **2 276 009**

⑤1 Int. Cl.:
G07F 17/34 (2006.01)
G07F 17/32 (2006.01)

⑫

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

⑧6 Número de solicitud europea: **03251948 .0**
⑧6 Fecha de presentación : **27.03.2003**
⑧7 Número de publicación de la solicitud: **1351203**
⑧7 Fecha de publicación de la solicitud: **08.10.2003**

⑤4 Título: **Mecanismo de tambor.**

③0 Prioridad: **28.03.2002 GB 0207413**

④5 Fecha de publicación de la mención BOPI:
16.06.2007

④5 Fecha de la publicación del folleto de la patente:
16.06.2007

⑦3 Titular/es: **Starpoint Electrics Limited**
Units 1-5, King George's Trading Estate
Davis Road
Chessington Surrey KT9 1TT, GB

⑦2 Inventor/es: **Crossman, Colin**

⑦4 Agente: **Ungría López, Javier**

ES 2 276 009 T3

Aviso: En el plazo de nueve meses a contar desde la fecha de publicación en el Boletín europeo de patentes, de la mención de concesión de la patente europea, cualquier persona podrá oponerse ante la Oficina Europea de Patentes a la patente concedida. La oposición deberá formularse por escrito y estar motivada; sólo se considerará como formulada una vez que se haya realizado el pago de la tasa de oposición (art. 99.1 del Convenio sobre concesión de Patentes Europeas).

DESCRIPCIÓN

Mecanismo de tambor.

La presente invención se refiere a mecanismos de tambor y se refiere especialmente, aunque no exclusivamente, a mecanismos de tambor para uso con máquinas de juegos de azar, a veces denominadas máquinas tragaperras o máquinas recreativas.

Es bien conocido que las máquinas de juegos de azar incluyen varios rodillos adyacentes marcados alrededor de sus superficies circunferenciales con símbolos tales como frutas. Durante el juego, los rodillos se hacen girar alrededor de un eje común tirando de una palanca o pulsando un botón. Cuando los rodillos se paran, las posiciones de los símbolos en los diferentes rodillos en relación a una o más líneas predeterminadas deciden si un jugador ha ganado.

Cada rodillo está formado típicamente por una tira que presenta los símbolos y un soporte en forma de tambor que soporta la tira.

Las tiras soportadas por los soportes en forma de tambor pueden ser diferentes una de otra, pero más generalmente son idénticas entre sí.

Cada rodillo está dispuesto típicamente de modo que el jugador solamente pueda ver una parte de la tira asociada con él, cuando hay tres rodillos, y cuando se pueden ver tres símbolos en cada rodillo, el jugador puede ver un total de nueve símbolos.

Se han hecho varias sugerencias para alterar este “campo de juego” de nueve símbolos.

Por ejemplo, es conocido hacer avanzar uno o más rodillos mediante el denominado botón de avances con el que uno de los símbolos en un rodillo es quitado de la vista al mismo tiempo que otro símbolo en el rodillo pasa a ser visto.

Además, también se conoce disponer un obturador para cubrir uno o más símbolos en un rodillo ocultándolos a la vista hasta que el obturador es quitado automáticamente por la máquina o a la orden del jugador.

En cada una de estas propuestas anteriores, el “campo de juego” todavía sigue siendo de nueve símbolos.

Según un aspecto de la presente invención, un mecanismo de tambor incluye un tambor rotativo de anchura predeterminada, en una dirección paralela al eje de rotación prevista del tambor rotativo, y un complemento de tambor móvil sobre el tambor rotativo, estando dispuesto dicho complemento de tambor móvil para cubrir solamente parte de dicha anchura de dicho tambor rotativo, caracterizado porque dicho tambor rotativo presenta una pluralidad de símbolos que permanecen descubiertos en cualquier posición del complemento de tambor, y porque el complemento de tambor propiamente dicho lleva una pluralidad de símbolos que son visibles al lado de los símbolos soportados por el tambor rotativo en una dirección paralela a dicho eje de rotación prevista cuando el complemento de tambor es movido sobre el tambor rotativo.

El complemento de tambor puede ser opaco.

Según otro aspecto de la presente invención, un mecanismo de tambor incluye un tambor rotativo de anchura predeterminada, en una dirección paralela al eje de rotación prevista del tambor rotativo, y un complemento de tambor móvil sobre el tambor rotativo, estando dispuesto dicho complemento de tambor móvil para cubrir al menos parte de dicha anchura de dicho tambor rotativo, caracterizado porque dicho tam-

bor rotativo presenta una pluralidad de símbolos que permanecen visibles en cualquier posición de dicho complemento de tambor móvil, y porque el complemento de tambor es translúcido o transparente y lleva una pluralidad de símbolos que son visibles al lado de los símbolos soportados por el tambor rotativo en una dirección paralela a dicho eje de rotación prevista cuando el complemento de tambor es movido sobre el tambor rotativo.

Por lo tanto, se apreciará que, cuando hay tres rodillos, y cada uno de los rodillos tiene tres símbolos visibles, y cada uno de los rodillos tiene un complemento de tambor móvil que tiene cero, uno, dos o tres símbolos visibles, el “campo de juego” puede ser entre nueve y dieciocho símbolos separados o, alternativamente, puede incluir hasta nueve símbolos dobles.

Un símbolo doble, en este contexto, podría ser un símbolo en forma de un número 2 en el rodillo en combinación con un símbolo en forma de un número 1 en el complemento de tambor para que parezca el número 21 que podría, por ejemplo, disparar un premio independientemente de cualquier otra combinación ganadora.

En una disposición alternativa, la posición de la línea ganadora o la naturaleza del símbolo de premio se podría cambiar moviendo el complemento de tambor a una posición nueva, soportando el complemento de tambor un símbolo en forma de una flecha u otro indicador para indicar la nueva línea ganadora o el nuevo símbolo ganador.

Los símbolos pueden estar impresos según tecnología conocida.

Preferiblemente, el complemento de tambor es movido alrededor del mismo eje que el eje de rotación prevista del tambor rotativo por medio de un motor suplementario. Como se apreciará, el mecanismo de tambor forma preferiblemente parte de una máquina de juegos de azar.

Un mecanismo de tambor, según ambos aspectos de la presente invención, se describirá ahora, a modo de ejemplo solamente, con referencia a los dibujos acompañantes en los que:

La figura 1 es una vista despiezada que representa varios componentes del mecanismo de tambor.

Y la figura 2 es una vista esquemática que representa la condición montada del mecanismo de tambor.

Aparte de la característica de construcción conocida, que no se describirá, el mecanismo de tambor 10 incorpora un complemento de tambor 12.

El complemento de tambor 12 puede ser opaco y se puede extender a través de sólo parte de la anchura de una tira de rodillo 14 que girará con un rodillo 16.

Se apreciará que los símbolos 18 soportados por la tira de rodillo 14 están situados justo en la mitad “izquierda” de la anchura de la tira de rodillo 14 de modo que permanecen descubiertos en cualquier posición del complemento de tambor 12.

En una disposición alternativa, indicada por líneas de trazos, el complemento de tambor 12 se podría extender a través de la anchura completa de la tira 14, pero aquí el complemento de tambor 12 sería al menos parcialmente translúcido, o transparente, para que los símbolos 18 en la tira de rodillo 14 sigan siendo visibles en cualquier posición del complemento de tambor 12.

Naturalmente, la situación se puede invertir de modo que los símbolos 18 estén en la mitad “derecha”

de la anchura de la tira de rodillo 14 y el complemento de tambor 12 está situado de manera que se extienda sobre la otra mitad de la tira de rodillo 14.

El complemento de tambor 12 puede ser movido, o pivotado, alrededor del mismo eje que el eje de rotación prevista del rodillo 16, por medio de un motor suplementario 20 que engrana con dientes 22 alrededor de parte de un brazo de soporte 24 para el com-

plemento de tambor 12.

Como se representa, el complemento de tambor 12 puede estar provisto de una serie de símbolos 26 que han de estar alineados al lado de los símbolos 18, al menos en la posición de la línea ganadora, formando “símbolos dobles”.

El o uno de los símbolos 26 puede ser una flecha 28 u otro indicador.

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

REIVINDICACIONES

1. Un mecanismo de tambor (10) incluyendo un tambor rotativo (16) de anchura predeterminada, en una dirección paralela al eje de rotación prevista del tambor rotativo (16), y un complemento de tambor (12) móvil sobre el tambor rotativo (16), estando dispuesto dicho complemento de tambor móvil (12) para cubrir solamente parte de dicha anchura de dicho tambor rotativo (16), **caracterizado** porque dicho tambor rotativo (16) presenta una pluralidad de símbolos (18) que permanecen descubiertos en cualquier posición del complemento de tambor (12), y porque el complemento de tambor (12) propiamente dicho lleva una pluralidad de símbolos (26) que son visibles al lado de los símbolos (18) soportados por el tambor rotativo (16) en una dirección paralela a dicho eje de rotación prevista cuando el complemento de tambor (12) es movido sobre el tambor rotativo (16).

2. Un mecanismo de tambor según la reivindicación 1, **caracterizado** porque el complemento de tambor (12) es opaco.

3. Un mecanismo de tambor (10) incluyendo un tambor rotativo (16) de anchura predeterminada, en una dirección paralela al eje de rotación prevista del tambor rotativo (16), y un complemento de tambor

(12) móvil sobre el tambor rotativo (16), estando dispuesto dicho complemento de tambor móvil (12) para cubrir al menos parte de dicha anchura de dicho tambor rotativo (16), **caracterizado** porque dicho tambor rotativo (16) presenta una pluralidad de símbolos (18) que permanecen visibles en cualquier posición de dicho complemento de tambor móvil (12), y porque el complemento de tambor (12) es translúcido o transparente y lleva una pluralidad de símbolos (26) que son visibles al lado de los símbolos (18) soportados por el tambor rotativo (16) en una dirección paralela a dicho eje de rotación prevista cuando el complemento de tambor (12) es movido sobre el tambor rotativo (16).

4. Un mecanismo de tambor según cualquier reivindicación precedente, **caracterizado** porque el complemento de tambor (12) lleva un símbolo en forma de una flecha (28) u otro indicador.

5. Un mecanismo de tambor según cualquier reivindicación precedente, **caracterizado** porque el complemento de tambor (12) es movido alrededor del mismo eje que el eje de rotación prevista del tambor rotativo (16) por medio de un motor suplementario (20).

6. Un mecanismo de tambor según cualquier reivindicación precedente cuando forma parte de una máquina de juegos de azar.

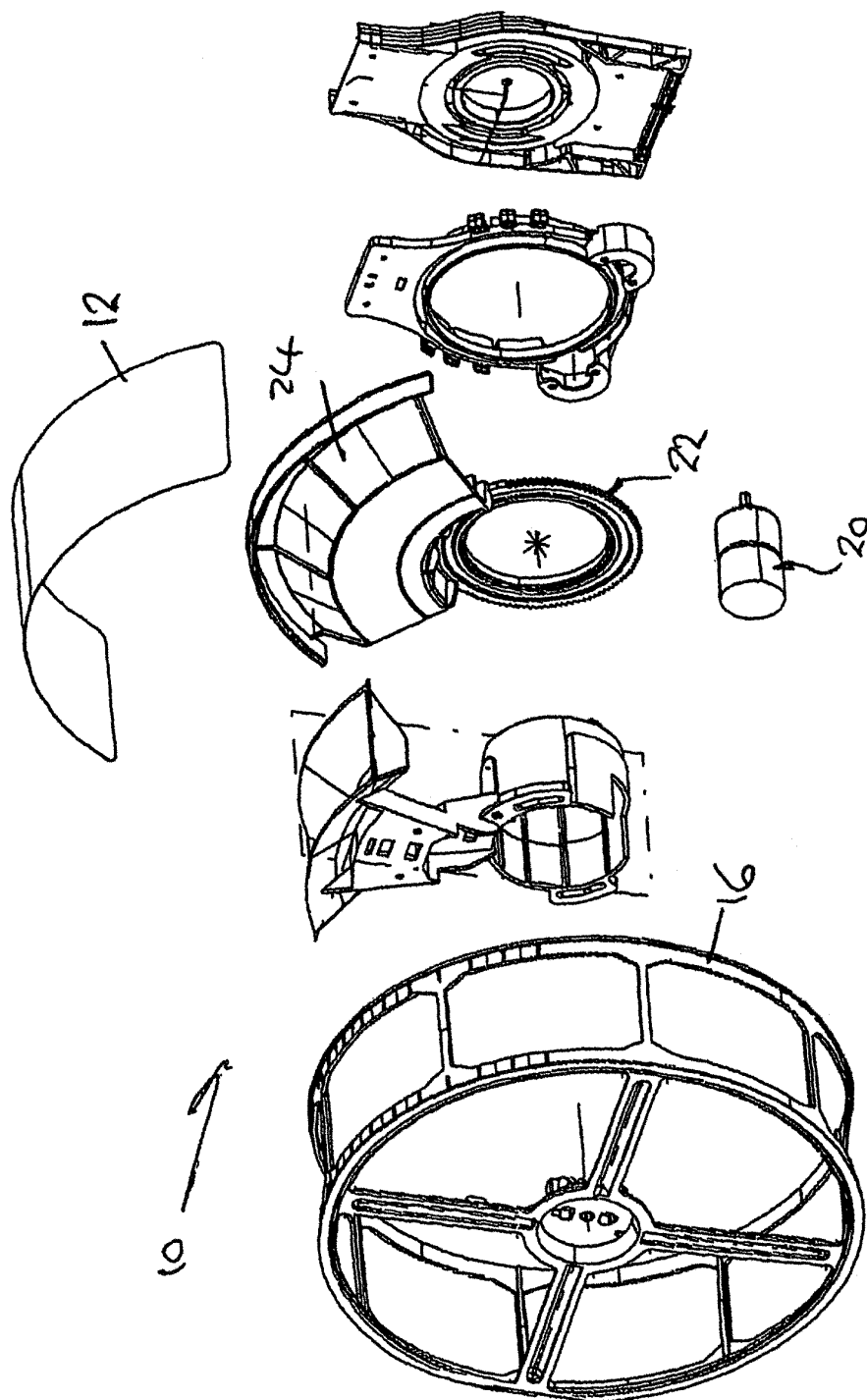


FIG. 1

