



República Federativa do Brasil
Ministério da Economia
Instituto Nacional da Propriedade Industrial

(11) PI 1013036-5 B1



(22) Data do Depósito: 18/05/2010

(45) Data de Concessão: 14/09/2021

(54) Título: MÁQUINA DE JOGOS ELETRÔNICOS

(51) Int.Cl.: G07C 15/00.

(52) CPC: G07C 15/006.

(30) Prioridade Unionista: 18/05/2009 DE 20 2009 007113.8.

(73) Titular(es): NOVOMATIC AG.

(72) Inventor(es): RYSZARD PRESCH.

(86) Pedido PCT: PCT EP2010003034 de 18/05/2010

(87) Publicação PCT: WO 2010/133340 de 25/11/2010

(85) Data do Início da Fase Nacional: 18/11/2011

(57) Resumo: MÁQUINA DE JOGOS ELETRÔNICOS. A presente invenção refere-se a uma máquina de jogos eletrônicos, em particular uma máquina de jogos de loteria, que tem um servidor de jogo para controlar o jogo através ao qual pelo menos um aparelho de jogos pode ser conectado, em que o servidor de jogo tem pelo menos um bloco de bilhetes, preferencialmente um bloco de bilhetes de jogo eletrônicos, incluindo uma pluralidade de bilhetes de jogo eletrônicos que são cada um caracterizado individualmente por uma combinação de símbolos vencedora, em que o pelo menos um aparelho de jogos pode ser conectado a um depósito de créditos associada com o mesmo que pode ser carregado através de um aparelho de entrada, e que inclui um aparelho de compra de bilhetes para comprar um bilhete do jogo ao mesmo tempo em que reduz o crédito armazenado no depósito de créditos. De acordo com a invenção, o pelo menos um aparelho de jogos tem um dispositivo de jogos que pode ser acionado na dependência de um curso de um jogo ao mesmo tempo em que usa uma base de dados do mesmo bilhete de jogo em uma pluralidade de rodadas de jogo a partir do depósito (...).

Relatório Descritivo da Patente de Invenção para "**MÁQUINA DE JOGOS ELETRÔNICOS**".

[001] A presente invenção refere-se a uma máquina de jogos eletrônicos, em particular uma máquina de jogos de loteria, que tem um servidor de jogos para controlar o jogo ao qual pelo menos um aparelho de jogos pode ser conectado, em que o servidor de jogos tem pelo menos um bloco de bilhetes de jogo, preferencialmente um bloco de bilhetes de jogo eletrônico, que inclui uma pluralidade de bilhetes de jogo preferencialmente eletrônicos que são caracterizados individualmente por uma combinação de números vencedora, em que o pelo menos um aparelho de jogos pode ser conectado a um depósito de créditos associado com o mesmo que pode ser carregado por um aparelho de entrada e incluir um aparelho de compra de bilhetes para comprar um bilhete de jogo ao mesmo tempo em que reduz o crédito armazenado no depósito de créditos.

[002] Máquinas de jogos de loteria são conhecidas em várias formas, também em modalidades eletrônicas. Aparelhos de jogos de loteria são mostrados, por exemplo, nos documentos DE 295 16 968 U1 ou US 5.119.295, EP 0 639 998 também mostram um aparelho de jogos.

[003] No caso do nominado DE 295 18 968 U1, a máquina de jogos de loteria é, entretanto, limitada a ler um bilhete de jogo completo escrito por um digitalizador, para pagar uma aposta na forma de dinheiro ou sem dinheiro em dinheiro de plástico através de um aparelho de entrada de dinheiro e ao contrário pagar pelo menos lucros de quantias menores. O incentivo para jogar e o valor do entretenimento do aparelho são, entretanto, muito limitados. Por outro lado, o gerenciamento de dados, a determinação dos bilhetes de loteria vencedores e a exibição e pagamento dos lucros são complicados uma vez que como regra para este propósito os dados lidos pelo digitalizador têm que

ser transformados, os números ou símbolos vencedores têm que ser verificados separadamente e associados com os bilhetes ou jogadores e o pagamento pode opcionalmente ser feito apenas com uma grande demora.

[004] Portanto é objetivo subjacente da presente invenção fornecer uma máquina de jogos melhorada do tipo nominado que evita as desvantagens da técnica anterior e desenvolve adicionalmente a dita técnica anterior de uma maneira vantajosa. Uma retirada de lucros de loteria deve preferencialmente ser obtida visto que é simples para processar de um ponto de vista técnico de dados e tem uma alta segurança contra abuso ao mesmo tempo em que realiza um grande incentivo para jogar e um alto valor de entretenimento.

[005] O objetivo é alcançado de acordo com a invenção por uma máquina de jogos eletrônica. As modalidades preferenciais da invenção são o objeto das concretizações.

[006] Portanto é proposto alimentar um dispositivo de jogo fornecido no aparelho de jogos a partir de diferentes depósitos de crédito diferentes e depósitos de lucros e deste modo usar opcionalmente os mesmos dados de apenas um bilhete de jogo como a base por várias rodadas do jogo, dependendo do curso do jogo. Por um lado, um armazenamento e transferência de dados melhorado, simplificado são obtidos com um não obstante alto incentivo a jogar, em que o aparelho de jogos, no qual a retirada de lucros pode ser executada, pode vantajosamente ser direta ou indiretamente conectado a um servidor de jogos central no qual os números ou símbolos vencedores associados com um bilhete de jogo a ser comprado são armazenados. Por outro lado, o desenvolvimento de uma aposta já usada do jogador e seus lucros são exibidos mais claramente para o jogador. De acordo com a invenção, a pelo menos uma máquina de jogos que pode ser acionada na dependência do curso de um jogo ao mesmo tempo em que usa

como base os dados do mesmo bilhete de jogo em uma pluralidade de rodadas de jogo a partir do depósito de créditos e em seguida de um depósito de lucros. Se forem feitos lucros no primeiro jogo, que pode ser iniciado por e /ou após comprar um bilhete de jogo, uma rodada de jogo pode ser novamente iniciada apostando estes lucros ou uma parte dos mesmos, em particular sem reduzir o crédito no depósito de créditos, ao mesmo tempo em que usa como base os dados do mesmo bilhete de jogo, de modo que o gerenciamento de dados é simplificado sem isto ter que ser obtido com perdas ao incentivo de jogar. Se os lucros são feitos novamente desta forma ou os lucros iniciais não foram gastos totalmente, rodadas de jogo adicionais podem opcionalmente ser iniciadas a partir do depósito de lucros, com o bilhete de jogo comprado inicialmente ou símbolos vencedores associados com o mesmo sendo possíveis de serem usados adicionalmente. Se, ao contrário, acontece uma perda na primeira rodada ou se os lucros iniciais são perdidos em rodadas adicionais, um bilhete de jogo adicional pode ser comprado ao mesmo tempo em que reduz o depósito de créditos e seus novos símbolos vencedores são então usados como base para o jogo adicional.

[007] O dispositivo de jogo, que pode ser acionado após e/ou pela compra de um bilhete de jogo mantido pelo servidor de jogos e que pode ser conectado a um depósito de lucros para armazenar lucros bem como a um aparelho de exibição para exibir lucros, é projetado vantajosamente de modo que o mesmo somente pode ser acionado novamente com base no mesmo bilhete de jogo quando obtém um ganho.

[008] A este respeito, o dispositivo de jogo é conectável vantajosamente a um gerador de símbolos vencedores para alocar uma combinação de símbolos vencedora, com um aparelho de controle de ganhos sendo fornecido para a comparação automática da combinação

de símbolos vencedores alocada com a combinação de símbolos vencedores do bilhete comprado e diminuição, aumento, bloqueio e/ou liberação dos lucros armazenados no depósito de lucros pelo primeiro dispositivo de jogos na dependência da comparação dos símbolos vencedores. Se o dispositivo de jogos é acionado após ou pela compra de um bilhete vencedor, o dispositivo de jogos grava quaisquer lucros obtidos para o depósito de lucros nomeado, se, entretanto, o crédito liberado a partir do depósito de créditos para a compra do bilhete de jogo e, portanto ativado para o jogo é total ou parcialmente perdido pelo dispositivo de jogos, nenhum lucro ou apenas lucros reduzidos são naturalmente armazenados no depósito de lucros nomeado de modo que uma nova rodada de jogo usando o bilhete de jogo comprado é bloqueada ou é tornada possível apenas com uma aposta menor. Se, entretanto, os lucros são armazenados e/ou gerados no depósito de lucros nomeado através do dispositivo de jogos, o dispositivo de jogos é novamente ativado para o bilhete de jogo já usado de modo que o dispositivo de jogos nomeado pode novamente ser colocado em interação com o gerador de símbolos vencedores para gerar uma combinação de símbolos vencedores com referência à qual o dispositivo de controle de ganhos aumenta, diminui, bloqueia, retira e/ou ativa o valor dos lucros armazenado no depósito de lucros. Alternativamente, para simplificar a transferência de dados, uma pluralidade de combinações de símbolos vencedora também já pode ser entrada vantajosamente pelo gerador de símbolos vencedores no primeiro jogo e são então utilizáveis para as rodadas de jogo adicionais ativadas opcionalmente com base no mesmo bilhete de jogo para determinar o resultado do jogo nos jogos adicionais ativados a partir do depósito de lucros.

[009] A este respeito, em um desenvolvimento adicional vantajoso da invenção, o dispositivo de jogos do aparelho de jogos pode en-

tão ser projetado de forma diferente, pode em particular ser controlado de diferentes maneiras, com as mesmas tendo diferentes elementos de controle e /ou sendo capazes de ter diferentes aparelhos de exibição. O dispositivo de jogos pode em particular ser projetado como uma unidade de jogos de tambor que pode ser controlada por um gerador randômico e/ou por um aparelho de controle acionável manualmente. Em particular de modo que a parada dos tambores rotativos seja efetuada automaticamente de uma maneira controlada randomicamente e/ou pode ser acionada apenas ou adicionalmente por acionamento manual de um freio ou algo semelhante. O dispositivo de jogos pode, em um desenvolvimento adicional da invenção, também ser projetado como uma unidade de jogos de loteria, em particular como uma unidade de jogos de bilhete, que é preferencialmente acionável através de um aparelho de entrada manual, opcional, alternativa ou adicionalmente também capaz de ser colocado em movimento automaticamente, em particular na dependência de uma gravação do depósito de lucros do primeiro dispositivo de jogos.

[0010] Em um desenvolvimento adicional da invenção, o dispositivo de jogos também pode ter uma pluralidade de unidades de jogos projetada de formas diferentes que podem ser acionadas em diferentes rodadas do jogo e/ou são conectadas ou apenas ao depósito de créditos ou apenas ao depósito de lucros de modo que diferentes unidades de jogos podem ser usadas para jogar diferentes rodadas de jogo.

[0011] O gerador de símbolos vencedores nomeado previamente pode geralmente ser acomodado em diferentes pontos do sistema. O aparelho de controle de ganhos nomeado, que executa a comparação entre a combinação de símbolos vencedora alocada pelo gerador de símbolos vencedores e a combinação de símbolos vencedora do respectivo bilhete de jogo comprado, pode igualmente ser acomodada em

diferentes pontos do sistema, Por exemplo, tanto o gerador de símbolos vencedores como o aparelho de controle de ganhos do aparelho de jogos podem ser acomodados separadamente no servidor de jogos de modo que estes dois componentes são protegidos de manipulações no próprio aparelho de jogos. Alternativamente, o gerador de símbolos vencedores e o aparelho de controle de ganhos também pode ser fornecidos de uma maneira descentralizada, em particular no próprio aparelho de jogos, que de forma admitida faz manipulações diretamente no aparelho de jogos mais facilmente, mas por outro lado, por assim dizer, impede uma grande manipulação central para uma pluralidade de aparelhos de jogos, em particular quando um jogador fazendo tentativas de manipulação não sabe em que aparelho de jogos estes componentes estão acomodados e/ou quando cada aparelho de jogos tem seu próprio gerador de símbolos vencedores e/ou seu próprio aparelho de controle.

[0012] Em um desenvolvimento vantajoso adicional da invenção, os dois componentes nomeados, ou seja, o gerador de símbolos vencedores e o aparelho de controle de ganhos, também podem ser integrados em módulos de controle separados que são dispostos em localizações diferentes e são vantajosamente projetados conectáveis um ao outro através de uma rede de dados, opcionalmente também através apenas de uma linha de dados. O gerador de símbolos vencedores nomeado pode em particular ser fornecido no respectivo aparelho de jogos e/ou em um servidor de grupo que é conectável a ele e que é conectado entre o aparelho de jogos e o servidor central de jogos. A segurança pode ser aumentada novamente pela acomodação em localizações diferentes e em conjuntos diferentes do sistema de jogos eletrônicos e potenciais manipulações podem ser suprimidas ainda melhor.

[0013] A comunicação entre o aparelho de jogos e o servidor de

jogos nomeado previamente no qual os bilhetes de jogo são mantidos pode ser geralmente de diferentes concepções. De acordo com uma modalidade vantajosa da invenção, o pelo menos um aparelho de jogos pode ser conectado diretamente ao servidor central de jogos, preferencialmente através de uma conexão de dados remota de modo que o servidor de jogos possa ser mantido em uma localização desejada independentemente da localização de instalação do aparelho de jogos.

[0014] Em um desenvolvimento adicional preferencial da invenção, o pelo menos um aparelho de jogos também pode ser indiretamente conectado ao servidor de jogos central e/ou pode comprar um bilhete de jogo mantido e/ou gerado pelo servidor central de jogos e pode ler a combinação de símbolos vencedora associada com ele. Um servidor de grupo ao qual o aparelho de jogos é conectado, preferencialmente através de uma rede local ou uma linha de rede local, pode em particular ser interposto entre o pelo menos um aparelho de jogos e o servidor de jogos central através de uma linha de dados remota, opcionalmente também em combinação com servidores de grupo adicionais através de uma rede global ou uma linha de rede. Em um desenvolvimento adicional da invenção, o servidor de grupo pode ser instalado em um cassino ou em uma casa de jogos na qual uma pluralidade de aparelhos de jogos são conectados ao servidor de grupo nomeado. O servidor de grupo pode por sua vez então se comunicar com o servidor de jogos central que é, por exemplo, mantido por um fabricante de aparelhos de jogos em uma localização separada do cassino.

[0015] Se um servidor principal e um servidor de grupo que é um escravo do mesmo estão presentes, as estruturas de memória nos diferentes servidores pode vantajosamente ser de diferentes concepções. A estrutura de memória na qual os bilhetes de jogo e as combinações de símbolos vencedores associadas com os mesmos são ar-

mazenadas pode ter em particular diferentes características.

[0016] Em um desenvolvimento adicional da invenção, o servidor de jogos pode manter, em um ou mais depósitos de bilhetes de loteria, uma pluralidade de séries de bilhetes de jogo em que cada uma inclui uma pluralidade de blocos de bilhetes de jogo, preferencialmente blocos de bilhetes de jogo eletrônicos, os quais por sua vez incluem uma respectiva pluralidade de diferentes bilhetes de jogo diferentes, preferencialmente bilhetes de jogo eletrônicos, com os quais uma respectiva combinação de símbolos vencedores é associada.

[0017] Quando um servidor de grupo interposto é usado, é vantajosamente fornecido um distribuidor de blocos de bilhetes de jogo o qual seleciona um respectivo bloco de bilhetes de jogo das séries de jogo que estão armazenadas no servidor de jogos principal e os associa com um servidor de grupo local de modo que apenas um bloco de bilhetes de jogo de cada uma das séries de bilhetes de jogo do servidor de jogos principal é mantido neste servidor de grupo local e o aparelho de jogos conectado aos servidores de grupo locais pode então descarregar seus bilhetes de jogo a partir deles. Em um desenvolvimento adicional da invenção, uma pluralidade de blocos de bilhetes de jogo pode ser mantida eletronicamente no servidor de grupo local que, entretanto, se originam a partir de diferentes séries de bilhetes de jogo as quais são mantidas no servidor de jogos principal.

[0018] A quantidade requerida de combinações de números vencedores mantida pode ser reduzida ao mesmo tempo em que ainda assegura uma operação de jogo suficientemente longa e intensa em um cassino através de tal estruturação do armazenamento de bilhetes de jogo em diferentes servidores e através da associação dos blocos de bilhetes de jogo a partir de diferentes séries com um servidor local. Adicionalmente, a determinação de se um ganho está presente ou não, pode ser aprimorada no tempo uma vez que a quantidade de

combinações de símbolos vencedores para ser comparada pode ser reduzida.

[0019] A configuração das rodadas de jogo descritas anteriormente que podem ser ativadas por uma aposta a partir do depósito de lucros pode geralmente ser diferente com respeito ao controle de procedimento e acionamento. De acordo com uma modalidade vantajosa da invenção, após a realização de um ganho, o dispositivo de jogos pode permitir apenas uma rodada de jogo adicional ou, alternativamente, também uma pluralidade de rodadas de jogo com a qual ganhos adicionais correlacionados com a combinação de símbolos vencedora de um bilhete de jogo já comprado podem ser retirados. Em um desenvolvimento adicional da invenção, o dispositivo de jogos tem para seu propósito um meio de controle de rodada de jogo para controlar a quantidade de rodadas de jogo que pode ser ativada por um ganho a partir do primeiro dispositivo de jogos, com o meio de controle de rodadas de jogo nomeado vantajosamente sendo capaz de trabalhar na dependência de diferentes sinais de entrada. A quantidade de rodadas de jogo pode em particular ser controlada na dependência da quantidade de bilhetes de jogo comprados e/ou na dependência do crédito mantido no depósito de crédito e/ou na dependência de ganhos armazenados no depósito de ganhos. O meio de controle de jogo nomeado pode vantajosamente de maneira simultânea tomar conta de pelo menos dois dos parâmetros nomeados e determinar automaticamente a quantidade de rodadas de jogo possíveis na dependência disto.

[0020] Em um desenvolvimento adicional da invenção, o aparelho de jogos, além disso, tem alternativa ou adicionalmente ao meio de controle de rodadas de jogo nomeado, um meio de controle de apostas para controlar os lucros do primeiro dispositivo de jogos apostados para um jogo do segundo dispositivo de jogos. Este meio de controle de apostas preferencialmente tem um botão de entrada manual que

permite uma determinação manual da quantidade de aposta. Alternativa ou adicionalmente, o meio de controle de entrada também pode ter um módulo de controle de apostas que pode ser controlado pelo meio de controle de rodada de jogo nomeado anteriormente a fim de aumentar a aposta automaticamente na dependência de uma quantidade de rodadas de jogo determinada para o mesmo bilhete de jogo, em particular de modo que uma parte sempre maior dos lucros do jogo do dispositivo de jogos armazenados nos depósitos de lucros seja apostada com rodadas de jogo adicionais.

[0021] A invenção será explicada em mais detalhes a seguir com referência a uma modalidade preferencial e desenhos associados. São mostrados nos desenhos:

[0022] figura 1 uma representação esquemática de uma máquina de jogos eletrônica que tem uma pluralidade de aparelhos de jogos, um servidor de grupo local e um servidor de jogos central com classificação mais alta do que o mesmo;

[0023] figura 2 uma representação esquemática de máquina de jogos eletrônicos similar à figura 1 em uma concepção de acordo com a qual uma pluralidade de servidores de grupo locais são conectados a um servidor de jogos central, com por sua vez uma pluralidade de aparelhos de jogos sendo conectados a cada servidor de grupo local; e

[0024] figura 3 uma vista de corte do aparelho de jogos das Figuras precedentes que mostra o aparelho de exibição do primeiro dispositivo de jogos e o aparelho de exibição do segundo dispositivo de jogos.

[0025] Na modalidade apresentada na figura 1, a máquina de jogos 1 inclui um servidor central de jogos 2 que tem um banco de dados central ou dispositivo de armazenamento 3 no qual uma pluralidade de séries de bilhetes 1, 2, ..., n são armazenadas das quais cada uma inclui uma pluralidade de blocos de bilhetes a, b, ..., n. Cada um

destes blocos de bilhetes de jogo a, b, ..., n inclui uma pluralidade de bilhetes de jogo aa, bb, cc, ..., nn. Uma combinação de símbolos vencedora que é mantida e/ou gerada no servidor de jogos nomeado 2 é associada com cada um destes bilhetes de jogo eletrônicos aa, bb, ..., nn. A este respeito, pelo menos dentro de um bloco de bilhetes de jogo a, b, ..., n, todos os bilhetes de jogo coletados aa, bb, cc, ..., nn podem vantajosamente ser providos de uma combinação de símbolos vencedora individual, com isto, entretanto, não sendo uma exigência absoluta.

[0026] Uma pluralidade de servidores de grupo locais 4 pode ser conectada a um servidor de jogos 2, preferencialmente através de uma linha de dados remota, e/ou um canal de transferência de dados remoto e/ou a linha de rede de uma rede global. Como a figura 1 mostra apenas um único servidor de grupo local 4 pode ser conectado ao servidor de jogos 2, ao passo que de acordo com a figura 2 uma pluralidade destes servidores de grupo locais 4 são conectados ao servidor de jogos 2.

[0027] O servidor de grupo local 4 a este respeito inclui um depósito de dados local cujos conteúdos podem ser mudados através da comunicação com o servidor de jogos principal 2. Um conjunto de blocos de bilhetes de jogo pode em particular ser associado com o servidor de grupo local 4 através de um distribuidor de bilhetes de jogo que é vantajosamente acomodado no servidor de jogos central 2, com três blocos de bilhetes diferentes a, b, c que se originam de diferentes séries de bilhetes diferentes que são mantidas no servidor de jogos principal 2 sendo associadas com o servidor de grupo local 4 na modalidade de acordo com a figura 1. Como mostra a figura 1, os blocos de bilhetes de jogo formados eletronicamente a, b e c no servidor de grupo local 4 são, cada um, fornecidos com uma pluralidade de bilhetes de jogo aa, bb, cc, ..., nn.

[0028] Uma pluralidade de aparelhos de jogos 5 projetados como aparelhos isolados são conectados através de linhas de rede local a um servidor de grupo 4, por exemplo, em um cassino ou em uma casa de jogos, de modo que cada aparelho de jogos 5 possa comprar bilhetes de jogo de um depósito de bilhetes de jogo aa, bb, cc, ..., nn armazenados no servidor de grupo 4.

[0029] Uma máquina de jogos 5 para este propósito tem, de acordo com a modalidade desenhada, um depósito de crédito 6 que pode ser carregado, por exemplo, inserindo moedas ou notas ou alternativamente entrada de dinheiro plástico ou mesmo jetons ou bilhetes vencedores ou bilhetes de crédito. Se o depósito de créditos 6 estiver suficientemente preenchido, pode ser comprado um bilhete de jogo a partir do servidor de grupo 4 no respectivo aparelho de jogos 5 através de um botão de compra 7, com esta combinação de símbolos vencedores sendo vantajosamente descarregada e armazenada em um módulo de armazenamento do aparelho de jogo 5.

[0030] Um dispositivo de jogos 8 do aparelho de jogos 5 é colocado em movimento através da compra de um bilhete de jogo ou também através do acionamento subsequente de um botão de início, em que o dito dispositivo de jogos é projetado como uma unidade de jogos de tambor 9 na modalidade desenhada. Como mostra a figura 3, a unidade de jogos de tambor 6 inclui um dispositivo de exibição de tambor 10 que é dividido na modalidade mostrada em uma pluralidade de linhas e colunas e pode ser projetada na forma de tambores mecânicos, mas preferencialmente também na forma de um visor para a exibição eletrônica dos tambores de jogo.

[0031] Os tambores de jogo que são mostrados na unidade de exibição de tambor 10 podem ser parados ou seu procedimento de parada pode ser influenciado por um gerador randômico e/ou por um botão de parada acionável manualmente.

[0032] Se forem feitos ganhos no acionamento da unidade de jogos de tambor 9, os mesmos são gravados dentro de um depósito de lucros 11 na dependência de que pelo menos uma rodada de jogo adicional possa ser ativada sem comprar um novo bilhete através de um controlador conectado aos dispositivos de jogos 8, em particular apostando pelo menos uma parte dos lucros a partir do depósito de lucros. Na modalidade desenhada, a este respeito à combinação de símbolos vencedora ou o número do bilhete de jogo é exibido em um campo de símbolo vencedor 15 e o status do depósito de crédito 6 é exibido em um campo de crédito 12. A quantidade de rodadas extras jogadas e/ou acionáveis a partir do depósito de lucros é exibida em um campo de rodadas 13, com os lucros feitos podendo ser exibidos em um campo de lucros 20 e a aposta em um campo de aposta 21.

[0033] Na modalidade desenhada, o dispositivo de jogos 8 é acionável através de um aparelho de acionamento manual 17 que pode, por exemplo, ser formado como uma tela sensível ao toque, por exemplo, de modo que as rodadas de jogo exibidas sejam tocadas por um dedo para começar uma rodada de jogo.

[0034] Se o dispositivo de jogo 8 for acionado, um gerador de símbolo vencedor 18 é controlado para gerar uma combinação de símbolos vencedora. Na modalidade desenhada, o gerador de símbolo vencedor 18 é acomodado no servidor de jogos principal 12, com provisão também podendo ser feita, entretanto, para acomodar este gerador de símbolo vencedor 18 no aparelho de jogos 5.

[0035] A combinação de símbolos vencedora gerada pelo gerador de símbolo vencedor 18 é lida pelo aparelho de jogos 5 e comparada por um dispositivo de controle de ganho 19 com a combinação de símbolos vencedora associada com o bilhete de jogo comprado. Se o número de loteria do bilhete de jogo comprado foi sorteado, o depósito de lucros 11 ou seus conteúdos são aumentados ou multiplicados

adequadamente. Se, entretanto, um “branco” é sorteado, o visor de rodada de jogo 16 é diminuído e os lucros mantidos no depósito de lucros 11 são reduzidos ou apagados. É entendido que o visor de rodada de jogo também é adequadamente diminuído no caso de uma vitória.

[0036] Após fazer um ganho, o mesmo, ou uma parte do mesmo, pode ser consumado a partir do depósito de lucros 11 através de várias chances extras, de modo que ganhos podem ser feitos novamente. Isto pode ser feito em uma ou mais rodadas de jogo adicionais, que acontecem com base no bilhete de jogo já comprado.

[0037] Se a quantidade de rodadas de jogo ativadas é diminuída para zero ou encerrada, um novo bilhete de jogo tem que ser comprado para poder jogar novamente.

REIVINDICAÇÕES

1. Máquina de jogos eletrônicos, em particular um aparelho de loteria, tendo um servidor de jogo (2) para controlar o jogo, que tem pelo menos um bloco de bilhetes de jogo eletrônico (a, b, c, ... n) incluindo uma pluralidade de bilhetes de jogo eletrônicos (aa, bb, cc, ... nn), com os quais em cada caso é associada uma combinação de símbolos vencedora, possuindo ainda pelo menos um aparelho de jogos (5), ao qual o servidor de jogo (2) é diretamente ou indiretamente conectável, e possuindo um depósito de créditos (6) e um depósito de prêmios (11) associados com o aparelho de jogos (5), sendo que o aparelho de jogos (5) tem um aparelho de entrada através do qual o depósito de créditos (6) pode ser carregado, um aparelho de compra de bilhete (7) para comprar um bilhete do jogo com uma combinação de símbolos vencedora ao mesmo tempo em que reduz o crédito armazenado no depósito de créditos (6), e um dispositivo de jogos (8), que é conectado a um gerador de símbolos vencedores (18) previsto no aparelho de jogos (5) para gerar uma combinação de símbolos vencedora, com um aparelho de controle de ganhos (19) previsto no aparelho de jogos (5) para comparar a combinação de símbolos vencedora gerada pelo gerador de símbolos vencedores (18) com a combinação de símbolos vencedora do bilhete de jogo e ao depósito de prêmios (11) para armazenar ganhos determinados na dependência da dita comparação, caracterizado pelo fato de que o aparelho de jogos (5) é configurado para:

- o depósito de créditos (6) ser reduzido quando da compra de um bilhete de jogo;

- a atuação repetida do dispositivo de jogos (8) em uma segunda rodada de jogo com o mesmo bilhete de jogo ser permitida, quando ganhos foram feitos com o mesmo bilhete de jogo em uma primeira rodada de jogo;

- na primeira rodada de jogo ser gerada uma primeira combinação de símbolos vencedora pelo gerador de símbolos vencedores (18) e ser fornecida ao dispositivo de jogos (8), e utilizando o aparelho de controle de ganhos (19) ser comparada com a combinação de símbolos vencedora do bilhete de jogo e dependendo da comparação da primeira combinação vencedora gerada com a combinação de símbolos vencedora do bilhete determinar uma vitória ou uma perda, e o depósito de prêmios (11) ser aumentado ao se fazer uma vitória; e

- em uma segunda rodada de jogo ser gerada uma segunda combinação de símbolos vencedora pelo gerador de símbolos vencedores (18) com redução simultânea do depósito de prêmios (11) e a dita segunda combinação de símbolos vencedora ser fornecida ao dispositivo de jogos (8), e utilizando o aparelho de controle de vitória (19) ser comparada com a combinação de símbolos vencedora do dito bilhete de jogo e dependendo da comparação da segunda combinação vencedora gerada com a combinação de símbolos vencedora do bilhete determinar uma vitória ou uma perda, e ser aumentado o depósito de prêmios (11) ao fazer uma vitória;

de modo que o dispositivo de jogo (8) pode ser acionado apenas uma vez enquanto utiliza como base os dados do mesmo bilhete de jogo com crédito do armazenamento de crédito (6) e os dados do mesmo bilhete de jogo podem ser utilizados uma pluralidade de vezes como base somente enquanto diminui o depósito de prêmios (11).

2. Máquina de jogos, de acordo com a reivindicação 1, caracterizada pelo fato de que o dispositivo de jogos (8) é projetado como uma unidade de cilindro de jogos (9) que pode ser controlada por um gerador randômico e/ou por um aparelho de controle acionável manualmente.

3. Máquina de jogos, de acordo com a reivindicação 1 ou 2, caracterizada pelo fato de que o dispositivo de jogos (8) tem uma plu-

ralidade de unidades de jogos projetadas diferentemente, que podem ser acionadas em diferentes rodadas do jogo e/ou podem também ser conectadas apenas ao depósito de créditos (6) ou apenas ao depósito de prêmios (11) de modo que unidades de jogos diferentes possam ser usadas para jogar diferentes rodadas do jogo.

4. Máquina de jogos, de acordo com qualquer uma das reivindicações anteriores, caracterizada pelo fato de que pelo menos um aparelho de jogos (5) é conectado diretamente ao servidor de jogo (2) através de uma linha de dados remota.

5. Máquina de jogos, de acordo com qualquer uma das reivindicações 1 a 3, caracterizada pelo fato de que pelo menos um aparelho de jogos (5) é conectado indiretamente ao servidor de jogo (2), ao mesmo tempo interpondo um servidor de grupo local (4).

6. Máquina de jogos, de acordo com a reivindicação 5, caracterizada pelo fato de que pelo menos um aparelho de jogos (5) é conectado por uma linha de rede local ao servidor de grupo (4), que é conectado ao servidor de jogo (2) através de uma linha de dados remota e/ou a linha de rede de uma rede global.

7. Máquina de jogos, de acordo com qualquer uma das reivindicações anteriores, caracterizada pelo fato de que o servidor de jogo (2) em uma ou mais depósitos de bilhetes de loteria tem uma pluralidade de séries de bilhetes de jogo em que cada uma tem uma pluralidade de blocos de bilhetes de jogo eletrônicos (a, b, c, ... n), que por sua vez incluem cada um uma pluralidade de bilhetes de jogo eletrônicos (aa, bb, cc, ... nn).

8. Máquina de jogos, de acordo com a reivindicação 5 ou 6, caracterizada pelo fato de que é fornecido um distribuidor de bilhetes de jogo para associar bilhetes de jogo do servidor de jogo (2) com um ou mais servidores de grupo (4) de modo que, em um servidor de grupo (4), é armazenado e/ou mantido apenas um bloco de bilhetes de

jogo (a, b, c, ... n) incluindo uma pluralidade de bilhetes de jogo (aa, bb, cc, ... nn) de cada série de bilhetes de jogo.

9. Máquina de jogos, de acordo com qualquer uma das reivindicações anteriores, caracterizada pelo fato de que pelo menos um aparelho de jogos (5) tem um aparelho de exibição separado (10, 14, 15, 16) para o crédito armazenado no depósito de créditos (8) e para os prêmios armazenados no depósito de prêmios (11).

10. Máquina de jogos, de acordo com qualquer uma das reivindicações anteriores, caracterizada pelo fato de que o dispositivo de jogos (8) tem um meio de controle de aposta para controlar o conjunto de prêmios para um jogo da segunda rodada do jogo ou para toda rodada adicional do jogo, com o meio de controle de aposta nomeado tendo um botão de entrada manual e/ou um módulo de controle de aposta controlável pelo meio de controle de rodada de jogo para o aumento automático da aposta na dependência da quantidade de rodadas de jogo ativadas que podem ser alimentadas a partir do depósito de prêmios (11).

Fig. 1

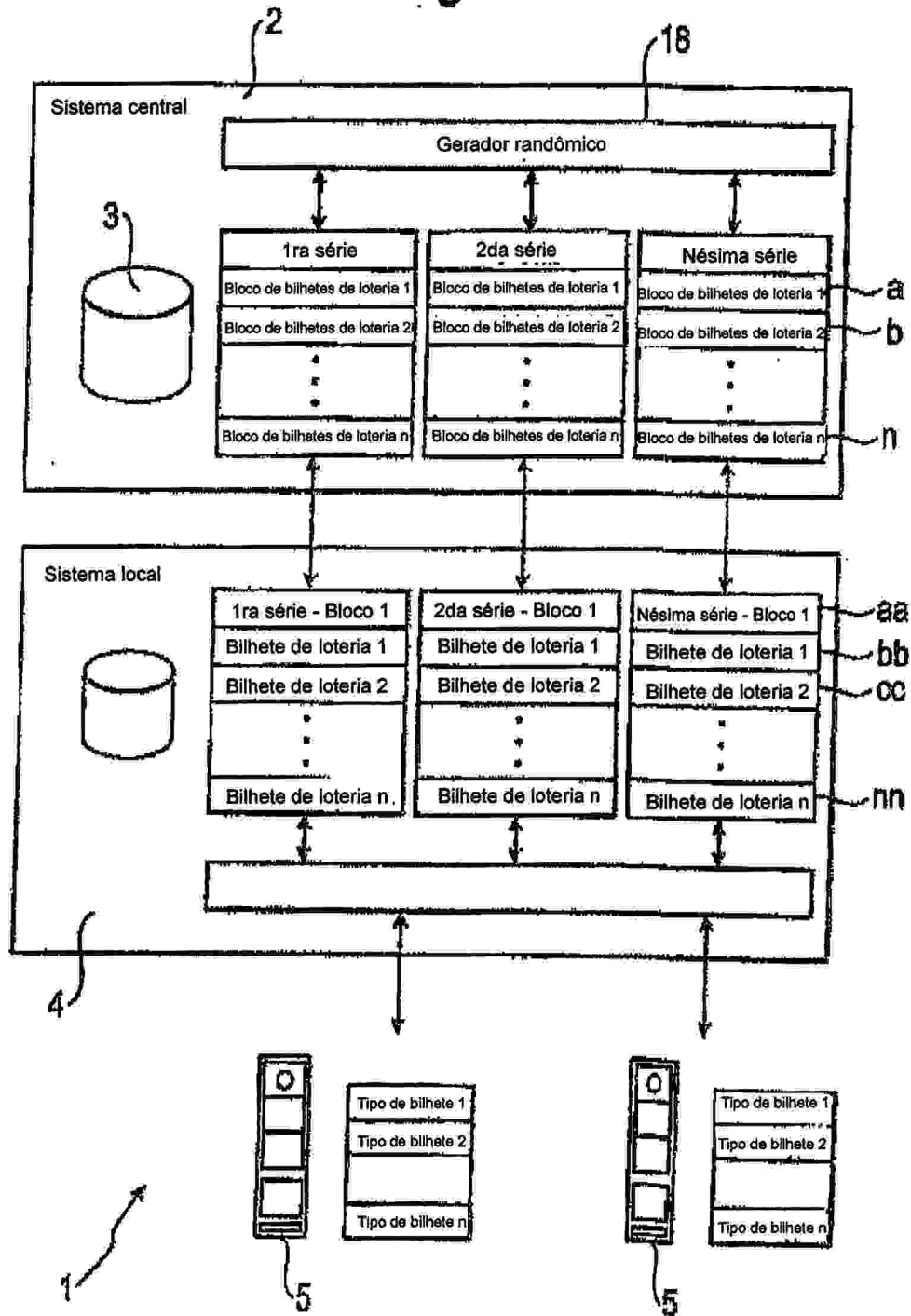


Fig. 2

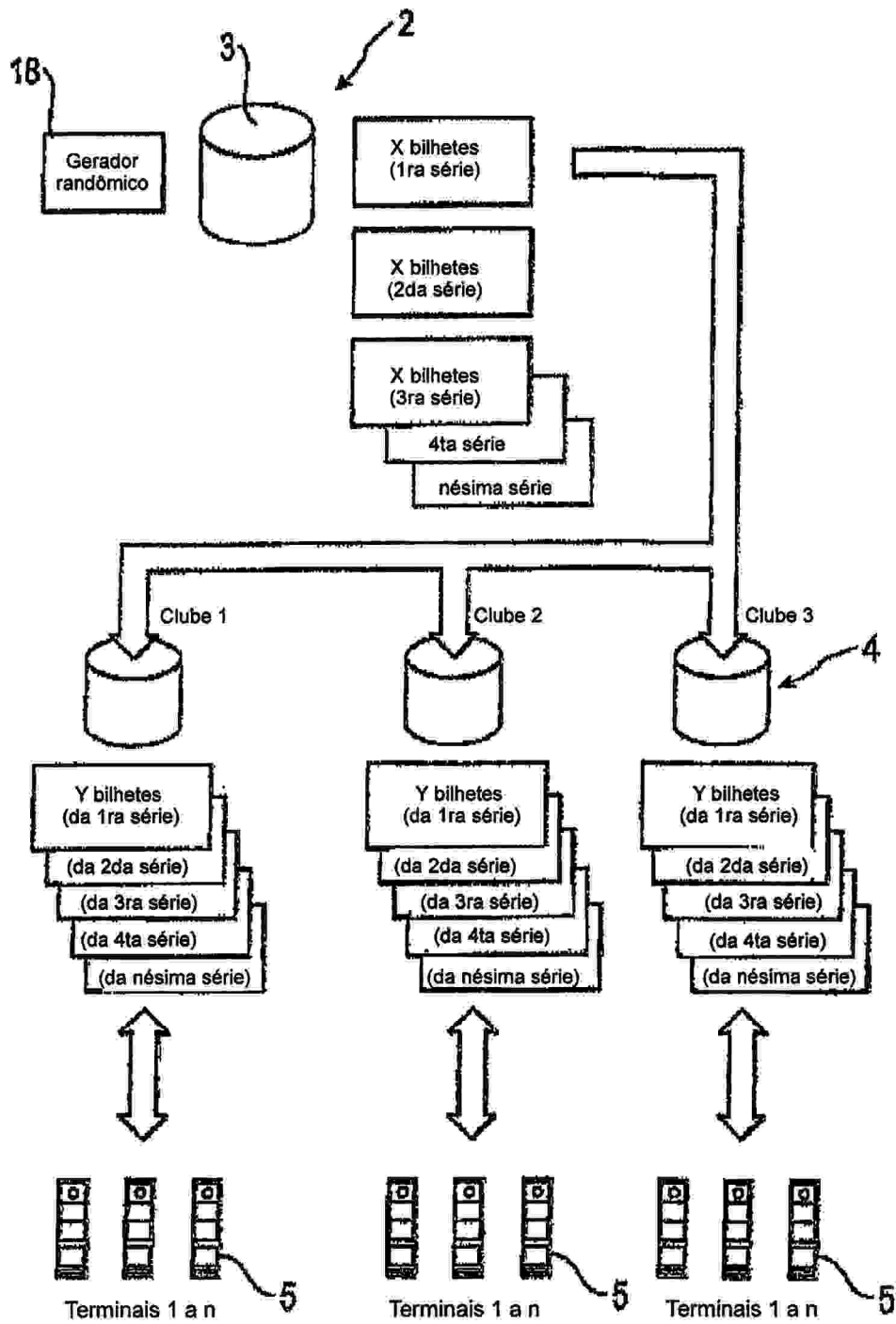


Fig. 3

