



19



OFICINA ESPAÑOLA DE  
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA

11 Número de publicación: **2 301 744**

51 Int. Cl.:  
**G07F 17/32** (2006.01)  
**G07F 17/34** (2006.01)  
**A63F 13/08** (2006.01)  
**G07F 9/10** (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

86 Número de solicitud europea: **03024999 .9**  
86 Fecha de presentación : **30.10.2003**  
87 Número de publicación de la solicitud: **1418554**  
87 Fecha de publicación de la solicitud: **12.05.2004**

54 Título: **Máquina de juego.**

30 Prioridad: **30.10.2002 JP 2002-316727**

45 Fecha de publicación de la mención BOPI:  
**01.07.2008**

45 Fecha de la publicación del folleto de la patente:  
**01.07.2008**

73 Titular/es: **Aruze Corp.**  
**3-1-25, Ariake, Koto-ku**  
**Tokyo 135-0063, JP**

72 Inventor/es: **Nagano, Hiroyuki**

74 Agente: **Arias Sanz, Juan**

ES 2 301 744 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**

Máquina de juego.

**5 Antecedentes de la invención****Campo de la invención**

La presente invención se refiere a una máquina de juego.

10

**Técnica anterior relacionada**

En salas recreativas conocidas como salas de juegos y casinos se colocan diversas máquinas de juego, con las que muchos jugadores se divierten jugando a juegos. Ejemplos de las máquinas de juego incluyen máquinas tragaperras y máquinas de jugar al póquer (véase, por ejemplo, la solicitud de patente japonesa abierta a consulta por el público N° 2000-342744).

15

Estas máquinas de juego son aquéllas en las que los jugadores insertan medios de juego tales como monedas para jugar a juegos, y de las que se paga un número de medios de juego multiplicado por un factor predeterminado según los resultados de los juegos.

20

Por lo tanto, el número de juegos a los que realmente se juega no puede verse a partir de la diferencia entre los respectivos números de medios de juego guardados dentro de una máquina de juego antes y después de jugar, por lo que los gerentes de salas de juegos no pueden captar el número de juegos jugados en la máquina de juego, el número de medios de juego introducidos/sacados de la máquina de juego, y similares.

25

Por tanto, en una máquina de juego de este tipo, se dota a un armario para constituir la máquina de juego de contadores para visualizar diversos valores numéricos tales como los mencionados anteriormente. Como consecuencia, leyendo los números visualizados en los contadores proporcionados en cada máquina de juego, los gerentes de salas de juegos pueden obtener datos tales como los números respectivos.

30

**Resumen de la invención**

Aunque debe proporcionarse una pluralidad de tales números en una posición fácilmente visible por los gerentes de salas de juegos, los números que han de colocarse, el número de dígitos de visualización requeridos para cada contador y similares varían dependiendo de la clase de máquinas de juego, haciendo por tanto necesario cambiar el diseño de una parte en la que está situado un contador incluso entre máquinas de juego que tienen un armario en común.

35

Puesto que los contadores se fijan individualmente a los armarios utilizando tornillos y similares, tal como se da a conocer en el documento GB-A-2112985, los contadores deben sustituirse cuando se realiza una nueva máquina de juego reutilizando el armario de una máquina de juego, lo que ha llevado demasiado tiempo y problemas.

40

Además, la estructura en la proximidad del contador varía entre las máquinas de juego, haciendo por tanto necesario preparar nuevas piezas, lo que aumenta el coste.

45

En vista del problema anterior, un objeto de la presente invención es proporcionar una máquina de juego a la que puede acoplarse en una estructura sencilla una pluralidad de contadores que tienen secciones de visualización para visualizar valores numéricos que cambian según los estados de los juegos.

50

Para conseguir el objeto mencionado anteriormente, la máquina de juego de la presente invención comprende un armario; una abertura frontal formada en el armario; una placa transparente dispuesta para cerrar la abertura frontal; y una pluralidad de visualizadores de contadores que incluyen secciones de visualización respectivas para visualizar valores numéricos que cambian según un estado de un juego; en la que está dispuesto un contenedor para alojar la pluralidad de visualizadores de contadores dentro del armario de tal manera que un extremo abierto del contenedor está opuesto a la placa transparente; y en la que la pluralidad de visualizadores de contadores se soporta presionándose por una tapa trasera desde detrás de la placa transparente mientras que está alojada en el contenedor con las secciones de visualización oponiéndose a la placa transparente.

55

En esta configuración, la pluralidad de visualizadores de contadores se aloja en el contenedor de tal manera que las secciones de visualización se oponen a la placa transparente y se presionan y soportan por la tapa trasera. Por tanto, no se sujetan individualmente con tornillos tal como en los contadores convencionales, sino que se fijan de manera colectiva mediante la tapa trasera, lo que puede reducir el número de piezas y el tiempo y los problemas requeridos para el ensamblaje.

60

También, todos los contadores pueden extraerse retirando sólo la tapa trasera, lo que facilita el mantenimiento.

65

Alojar los contadores en el contenedor hace posible situar los contadores y similares con respecto al armario, lo que puede impedir que los contadores y similares se desplacen de sus posiciones de fijación.

## ES 2 301 744 T3

Por lo tanto, se proporciona una máquina de juego que puede acoplar una pluralidad de visualizadores de contadores a la misma en una estructura sencilla.

5 Preferiblemente, en la máquina de juego de la presente invención, la tapa trasera comprende un amortiguador sobre una superficie opuesta a la pluralidad de visualizadores de contadores.

En esta configuración, los visualizadores de contadores pueden fijarse mediante una presión superficial con el amortiguador de la tapa trasera. Por lo tanto, los visualizadores de contadores pueden fijarse independientemente de sus formas. Esto proporciona versatilidad, haciendo posible de ese modo elevar el grado de libertad en el diseño.

10 Preferiblemente, en la máquina de juego de la presente invención, la pluralidad de visualizadores de contadores se aloja en el contenedor mientras están es un estado dispuestos en una fila.

15 En esta configuración, los visualizadores de contadores pueden alojarse en un estado dispuestos en una fila, por lo que el contenedor puede hacerse más delgado, lo que puede ahorrar espacio.

20 Preferiblemente, la máquina de juego de la presente invención comprende además un saliente que sobresale hacia el lado frontal del armario, estando dispuesta la abertura frontal por debajo del saliente, visualizando las secciones de visualización un valor numérico que ha a proporcionarse a un gerente para gestionar la máquina de juego. En esta configuración, puesto que la abertura frontal está dispuesta por debajo del saliente que sobresale hacia delante, las secciones de visualización de los visualizadores de contadores están ubicadas en un ángulo muerto para los jugadores. Por lo tanto, las secciones de visualización pueden disponerse en una posición difícil de ver por los jugadores, para proporcionar al gerente un valor numérico para gestionar la máquina de juego.

25 Preferiblemente, en la máquina de juego de la presente invención, el contenedor está acoplado de manera separable dentro del armario. Puesto que el contenedor está acoplado de manera separable dentro del armario, el contenedor es fácil de separar del armario y de acoplar a otro armario.

### Breve descripción de los dibujos

30 La figura 1 es una vista frontal de la máquina de juego según una realización de la presente invención;

la figura 2 es una vista en perspectiva en despiece ordenado del soporte y los contadores en la realización;

35 la figura 3 es una vista en sección que muestra el soporte y ventana de visualización en la realización;

la figura 4 es una vista en perspectiva que muestra otra realización de contenedor para alojar los contadores;

la figura 5 es una vista en perspectiva de un primer elemento que constituye el contenedor;

40 la figura 6 es una vista en perspectiva de un segundo elemento que constituye el contenedor;

la figura 7 es una vista en perspectiva en despiece ordenado que muestra el soporte y los contadores junto con la otra realización del contenedor; y

45 la figura 8 es una vista en perspectiva de la máquina de juego según otra realización de la presente invención.

### Descripción de las realizaciones preferidas

50 A continuación, se explicarán realizaciones preferidas de la presente invención con referencia a los dibujos. Las piezas idénticas o equivalentes entre sí se denominarán con números idénticos entre sí. En este punto, se explicarán las realizaciones en las que se emplea la máquina de juego según la presente invención para una máquina tragaperras de vídeo que utiliza una unidad de visualización de imágenes para visualizar como imágenes diversas clases de información necesaria para un juego. Una máquina de juego 1 con respecto a realizaciones es de las que se juega a un juego utilizando billetes, y monedas, medallas, fichas, o similares que son medios de juego. La máquina de juego 1 puede utilizarse como una que utiliza billetes y monedas en lo sucesivo en el presente documento. La máquina de juego de la presente invención también puede ser una máquina tragaperras mecánica en lugar de la máquina tragaperras de vídeo.

#### *Configuración de la máquina de juego*

60 La figura 1 muestra una vista frontal de la máquina de juego 1. En esta memoria descriptiva, las palabras que indican direcciones se utilizarán con referencia al estado mostrado en la figura 1. Concretamente, se toma como referencia el estado en el que la máquina de juego 1 se mantiene erguida, y la dirección desde un armario 2 hasta una estructura superior 4 se define como hacia arriba. La dirección desde la máquina de juego 1 hasta una posición en la que un jugador juega a un juego se define como hacia delante o lado frontal.

65 En la máquina de juego 1, un elemento de puerta 3 que también funciona como una puerta frontal está acoplado al armario 2 para poder abrirse y cerrarse. La estructura superior 4 está acoplada al lado superior del armario 2. Se proporciona un panel decorativo 41 delante de la estructura superior 4.

## ES 2 301 744 T3

Una unidad de visualización de imágenes 21 para visualizar información de juegos está colocada dentro del armario 2. Con el fin de que el visualizador de la unidad de visualización de imágenes 21 sea visible, una abertura 20 está formada en la parte superior del elemento de puerta 3, mientras que está acoplada a la abertura 20 una placa transparente para hacer visible el visualizador de la unidad de visualización de imágenes 21 o proteger la unidad de visualización de imágenes 21. Formadas en ambas alas de la abertura 20 hay rejillas de altavoces 902L y 902R para hacer fácil escuchar efectos de sonido o música de fondo generada según los estados de los juegos.

Dispuesto por debajo de la abertura 20 hay un panel de control 5 que sobresale hacia delante. En el panel de control 5 están dispuestos diversos botones de operaciones, mientras que se proporciona una ranura para monedas 51 para insertar monedas sobre un lado ligeramente a la derecha detrás de los botones. Además, se proporciona una guía de billetes 52 para guiar los billetes hacia un identificador de billetes (validador de billetes) alojado en el armario 2 sobre el lado derecho del panel de control 5.

Prevista por debajo del soporte que forma el panel de control 5 hay una ventana de visualización 800 para visualizar una pluralidad de contadores 806 (véase la figura 2) que incluye secciones de visualización para visualizar valores numéricos que cambian según los estados de los juegos. Los contadores 806 visualizan valores numéricos utilizados por gerentes de salas de juegos para gestionar la máquina de juego 1. Esto permite a los gerentes de salas de juegos leer los valores numéricos indicados por los contadores 806 colocados dentro del armario 2 directamente sin abrir el elemento de puerta de la máquina de juego 1 y similares.

La figura 3 es una vista en sección que muestra el soporte y la ventana de visualización 800. El soporte (saliente) que forma el panel de control 5 sobresale hacia el lado frontal de la máquina de juego, es decir, hacia la posición en la que un jugador juega a juegos. La ventana de visualización 800 está ubicada por debajo del soporte. Preferiblemente, la longitud Y saliente del soporte y la distancia X desde el extremo de la base del soporte a la ventana de visualización 800 tienen una relación tal que  $\tan\theta = X/Y$  es  $45^\circ$  o inferior. Esta configuración sitúa la abertura 20 en un ángulo muerto para los jugadores, lo que hace difícil que los jugadores vean los valores numéricos visualizados en los contadores 806.

Colocar los contadores 806 en esta posición permite a los gerentes de salas de juegos y similares leer los valores numéricos de los contadores sin abrir la puerta de la máquina de juego, mientras que hace difícil que los jugadores vean los valores numéricos.

Aunque los contadores 806 se colocan en una posición visible desde la ventana de visualización 800 proporcionada por debajo del soporte en esta realización, la presente invención no se limita a esta realización. Será suficiente si los contadores se colocan en una parte no tan visible para los jugadores. Por ejemplo, los contadores pueden proporcionarse en una posición que no puede verse hasta que se abre la puerta de la máquina de juego o similar.

Prevista por debajo del panel de control 5 hay una estructura inferior 6 conectada al elemento de puerta 3 de manera que puede abrirse y cerrarse libremente. La estructura inferior 6 incorpora un panel decorativo 61 en la misma. El panel decorativo 61 está dotado de una decoración que indica la clase de la máquina de juego y similar. El panel decorativo 41 de la estructura superior 4 ubicado por encima de la pantalla de la unidad de visualización de imágenes 21 también está dotado de la decoración de una manera fácilmente visible.

Aunque esta realización está configurada de tal manera que los paneles decorativos 41 y 61 están dotados de decoraciones que indican la clase de la máquina de juego y similares, la presente invención no se limita a esta realización. Por ejemplo, el panel decorativo 41 puede proporcionar información a los jugadores, tal como explicaciones con referencia a cómo jugar a juegos en la máquina de juego, o decoraciones con patrones sencillos.

Formada por debajo de la estructura inferior 6 hay una bandeja para monedas 30 para recibir monedas, donde se almacenan las monedas descargadas desde dentro del armario cuando se pagan las monedas como resultado de un juego y similares.

### *Configuración de la parte de fijación de contadores*

La figura 2 es una vista en perspectiva en despiece ordenado del soporte que constituye el panel de control 5 y los contadores colocados dentro del soporte.

Colocado sobre una estructura del soporte 50 que forma el soporte hay un panel de operaciones 816 que comprende una pluralidad de botones de operaciones. El panel de control 5 lo forman el panel de operaciones 816, la ranura para monedas 51, y una ranura de inserción de billetes. A medida que los jugadores llevan a cabo diversas operaciones con el panel de control 5, avanzan los juegos.

Previsto dentro de la estructura del soporte 50 hay un contenedor 802 tubular que tiene una abertura con una sección transversal delgada alargada horizontalmente para alojar los contadores 806, fijando de ese modo una posición para colocar los contadores 806, lo que se explicará posteriormente.

El contenedor tubular 802 aloja un panel indicador de visualizadores de contadores 804, los contadores 806, y un amortiguador de tipo esponja 808 sucesivamente desde el lado frontal de la máquina de juego.

## ES 2 301 744 T3

En este caso, el panel indicador de visualizadores de contadores 804 indica lo que significan los respectivos valores numéricos visualizados por los contadores 806.

5 Los contadores 806 visualizan valores numéricos que cambian según los estados de los juegos en la máquina de juego 1, específicamente, valores numéricos integrados del número de juegos jugados, números de monedas y billetes insertados en la máquina de juego, número de monedas pagadas, número de botes que se han producido, y similares. En la figura 2, se representa una pluralidad de contadores en un estado dispuestos en paralelo.

10 El amortiguador de tipo esponja 808 funciona como un separador dentro del contenedor 802 tubular.

Además, se presiona una placa de presión superficial 810 (tapa trasera) contra el contenedor tubular 802 desde detrás, y se fija al contenedor tubular 802 con un tornillo 812.

15 La abertura frontal del contenedor tubular 802 está en contacto con la ventana de visualización 800, mientras que una placa transparente 814 se encaja en la ventana de visualización 800.

20 En la configuración anterior, el panel indicador de visualizadores de contadores 804 y los contadores 806 se fijan presionándose contra la placa transparente 814 sobre el lado frontal mediante la placa de presión superficial 810 desde detrás por medio del amortiguador de tipo esponja 808. En una máquina de juego convencional, una pluralidad de contadores se fija al armario con tornillos y similares, aumentando por tanto el número de piezas y el tiempo y los problemas para el ensamblaje. La configuración mencionada anteriormente de la presente invención puede reducir el número de piezas y la mano de obra de ensamblaje. Además, puesto que los contadores individuales se fijan mediante una presión superficial con el amortiguador de tipo esponja 808 desde detrás, la misma placa de presión superficial 801 puede fijar diversos tipos de contadores con diferentes tamaños y posiciones de conexión sin rediseñar la forma de la placa de presión superficial 810, lo que puede aumentar la versatilidad de elementos.

También, el panel indicador de visualizadores de contadores 804 se fija sólo sujetándose entre la placa transparente 814 y los contadores 806, por lo que no son necesarias piezas especiales para la fijación.

30 Además, la pluralidad de contadores 806 está dispuesta en una fila tal como se muestra en la figura 2. Tal disposición puede hacer al contenedor tubular más delgado, ahorrando de ese modo espacio. Por tanto, tal como se muestra en la figura 1, los contadores pueden colocarse en partes que son sean tan visibles para los jugadores, tal como la parte por debajo del soporte tal como se muestra en la figura 1.

### 35 *Funciones de contadores*

Los contadores 806 están conectados eléctricamente a una unidad de control proporcionada dentro del armario y, en respuesta a una orden desde la unidad de control, suma 1 al valor numérico visualizado en cada contador.

40 Específicamente, por ejemplo, para provocar que los contadores 806 visualicen el número total de monedas insertadas, un sensor de monedas conectado eléctricamente a la unidad de control transmite una señal indicativa de una inserción de moneda a la unidad de control cuando detecta una inserción de una moneda en la ranura para monedas 51. Entonces, la unidad de control habiendo recibido la señal transmite una señal al contador 806 para visualizar el número total de monedas insertadas para sumar 1 al valor numérico visualizado. Como consecuencia, el contador 806 puede visualizar con precisión el número total de monedas insertadas.

50 Asimismo, una tolva para acumular y pagar las monedas está conectada eléctricamente a la unidad de control. En respuesta a una señal que indica que la tolva está accionada, la unidad de control transmite una señal para sumar 1 al valor numérico visualizado al contador 806 para visualizar el número total de monedas pagadas, por lo que el contador 806 puede visualizar con precisión la cantidad total de monedas pagadas.

55 La unidad de control también controla los detalles de juegos en la máquina de juego 1, y por tanto transmite una señal para sumar 1 al valor numérico visualizado al contador 806 para visualizar el número de juegos jugados, por lo que el contador 806 puede visualizar con precisión el número total de juegos jugados.

60 Aunque en esta realización se visualizan en los contadores 806 tres datos, es decir, el número total de monedas insertadas, el número total de monedas pagadas, y el número total de juegos jugados, puede visualizarse cualquier dato en la presente invención sin restringirse a los mencionados anteriormente siempre que sean valores numéricos que cambian según los estados de los juegos.

65 En la configuración anterior, los contadores para visualizar valores numéricos que cambian según los estados de los juegos se fijan colectivamente con una tapa trasera sin sujetarlos individualmente con tornillos o limitar las formas y número de los contadores como en contadores convencionales, por lo que pueden reducirse el número de piezas y los problemas de ensamblaje. También, todos los contadores pueden extraerse simplemente retirando la tapa trasera, lo que facilita el mantenimiento. Además, alojar los contadores en el contenedor tubular puede situar los contadores y similares con respecto al armario, impidiendo de ese modo que los contadores y similares se desplacen de sus posiciones de fijación.

## ES 2 301 744 T3

Los efectos descritos en la memoria descriptiva simplemente enumeran los efectos preferibles que resultan de la presente invención. Los efectos de la presente invención no deberían limitarse a los descritos en la memoria descriptiva.

5 La figura 4 es una vista en perspectiva del contenedor 820 según otra realización del contenedor tubular 802. El contenedor 820 está constituido por un primer elemento 821 y un segundo elemento 822. La figura 5 es una vista en perspectiva del primer elemento 821, mientras que la figura 6 es una vista en perspectiva del segundo elemento 822.

10 El primer elemento 821 comprende una placa inferior 821a, una placa frontal 821b, una placa trasera 821c, y paredes laterales 821d y 821e. La placa inferior 821a se proporciona para montar los contadores 806.

15 La placa frontal 821b está dispuesta para extenderse a lo largo de un plano que interseca la placa inferior 821a y se opone a la ventana de visualización 800. La placa frontal 821b está dotada de una pluralidad de aberturas 821f para que el panel indicador de visualizadores de contadores 804 pueda verse desde la ventana de visualización 800.

20 La placa trasera 821c está dispuesta para oponerse a la placa frontal 821b. La placa trasera 821c soporta los contadores 806 presionándolos desde detrás. La placa trasera 821c está formada con una pluralidad de cortes. Las líneas de señal que se extienden desde el lado posterior de los contadores 806 pasan a través de la pluralidad de cortes.

25 La pared lateral 821d está dispuesta a lo largo de un plano que interseca la placa inferior 821a y la placa frontal 821b. Dispuesto en el extremo superior de la pared lateral 821d hay una uña 821g doblada desde la pared lateral 821d.

30 La pared lateral 821e está dispuesta a lo largo de un plano que interseca la placa inferior 821a y la placa frontal 821b. El extremo superior de la pared lateral 821d se dobla para oponerse a una placa 822a superior del segundo elemento 822 y se forma con un orificio de tornillo 821h.

35 El segundo elemento 822 es un elemento para cubrir los contadores 806, montado al primer elemento 821, desde arriba del mismo. El segundo elemento 822 comprende una placa frontal 822a y una pared lateral 822b.

40 La placa frontal 822a está dispuesta también para oponerse a la placa inferior 821a del primer elemento 821. La placa frontal 822a está dotada de un orificio 822c en una posición correspondiente al orificio de tornillo 821h. La unión entre la placa frontal 822a y la pared lateral 822b está formada con una abertura. La uña 821g del primer elemento 821 pasa a través de esta abertura. La uña 821g engancha el extremo superior de la pared lateral 822b expuesto en la abertura. El tornillo 823 que pasa a través del orificio 822c se fija al orificio de tornillo 821h, por lo que el primer elemento 821 y el segundo elemento 822 se fijan entre sí.

45 La figura 7 es una vista en perspectiva en despiece ordenado que muestra el soporte y los contadores 806 junto con el contenedor 820. El contenedor 820 está dispuesto dentro de la estructura del soporte 50. El contenedor 820 está acoplado de manera separable a la estructura del soporte 50. Por ejemplo, el contenedor 820 está acoplado a la estructura del soporte 50 mediante un tornillo o similar. Puesto que el contenedor 820 está acoplado de manera separable a la estructura del soporte 50, el contenedor es fácil de separar de la estructura del soporte 50 y de acoplar a un armario de otra máquina de juego. Por tanto el espíritu de la presente invención se realiza cuando se utiliza el contenedor 820 constituido por dos elementos del primer elemento 821 y del segundo elemento 822 en lugar del contenedor 802 tubular moldeado de manera solidaria.

50 La figura 8 es una vista en perspectiva de la máquina de juego 1a según otra realización de la presente invención. Esta máquina de juego 1a es una denominada máquina de juego de tipo en pendiente, en la que la unidad de visualización de imágenes 21 está dispuesta de una manera inclinada.

55 En la máquina de juego 1a, el panel de control 5 se proporciona para continuar hacia abajo desde la unidad de visualización de imágenes 21. Delante del panel de control 5, se proporciona un soporte (saliente) 5a para sobresalir hacia delante. La ventana de visualización 800 se proporciona por debajo del soporte 5a. Como tal, la ventana de visualización 800 puede disponerse por debajo del soporte que sobresale hacia delante 5a, es decir, en una ubicación que es difícil de ver por los jugadores también en la máquina de juego de tipo en pendiente 1a.

60

65

70

REIVINDICACIONES

1. Máquina de juego (1) que comprende:

5 un armario (2);

una abertura frontal (20) formada en el armario (2);

10 una placa transparente dispuesta para cerrar la abertura frontal; y

una pluralidad de visualizadores de contadores (806) que incluyen secciones de visualización respectivas para visualizar valores numéricos que cambian según un estado de un juego;

15 en la que un contenedor (802) para alojar la pluralidad de visualizadores de contadores (806) está dispuesto dentro del armario (2) de tal manera que un extremo abierto del contenedor (802) se opone a la placa transparente; y

20 **caracterizada** porque la pluralidad de visualizadores de contadores (806) se soportan presionándose por una tapa trasera (810) desde detrás de la placa transparente mientras se aloja en el contenedor (802) con las secciones de visualización oponiéndose a la placa transparente.

2. Máquina de juego según la reivindicación 1, en la que la tapa trasera comprende un amortiguador sobre una superficie que se opone a la pluralidad de visualizadores de contadores.

25 3. Máquina de juego según la reivindicación 1 o la reivindicación 2, en la que la pluralidad de visualizadores de contadores se alojan en el contenedor mientras están dispuestos en una fila.

4. Máquina de juego según una de las reivindicaciones 1 a 3, que comprende además un saliente que sobresale hacia el lado frontal del armario;

30 en la que la abertura frontal está dispuesta por debajo del saliente; y

en la que las secciones de visualización visualizan un valor numérico que ha de proporcionarse a un gerente para gestionar la máquina de juego.

35 5. Máquina de juego según una de las reivindicaciones 1 a 4, en la que el contenedor está acoplado de manera separable dentro del armario.

40

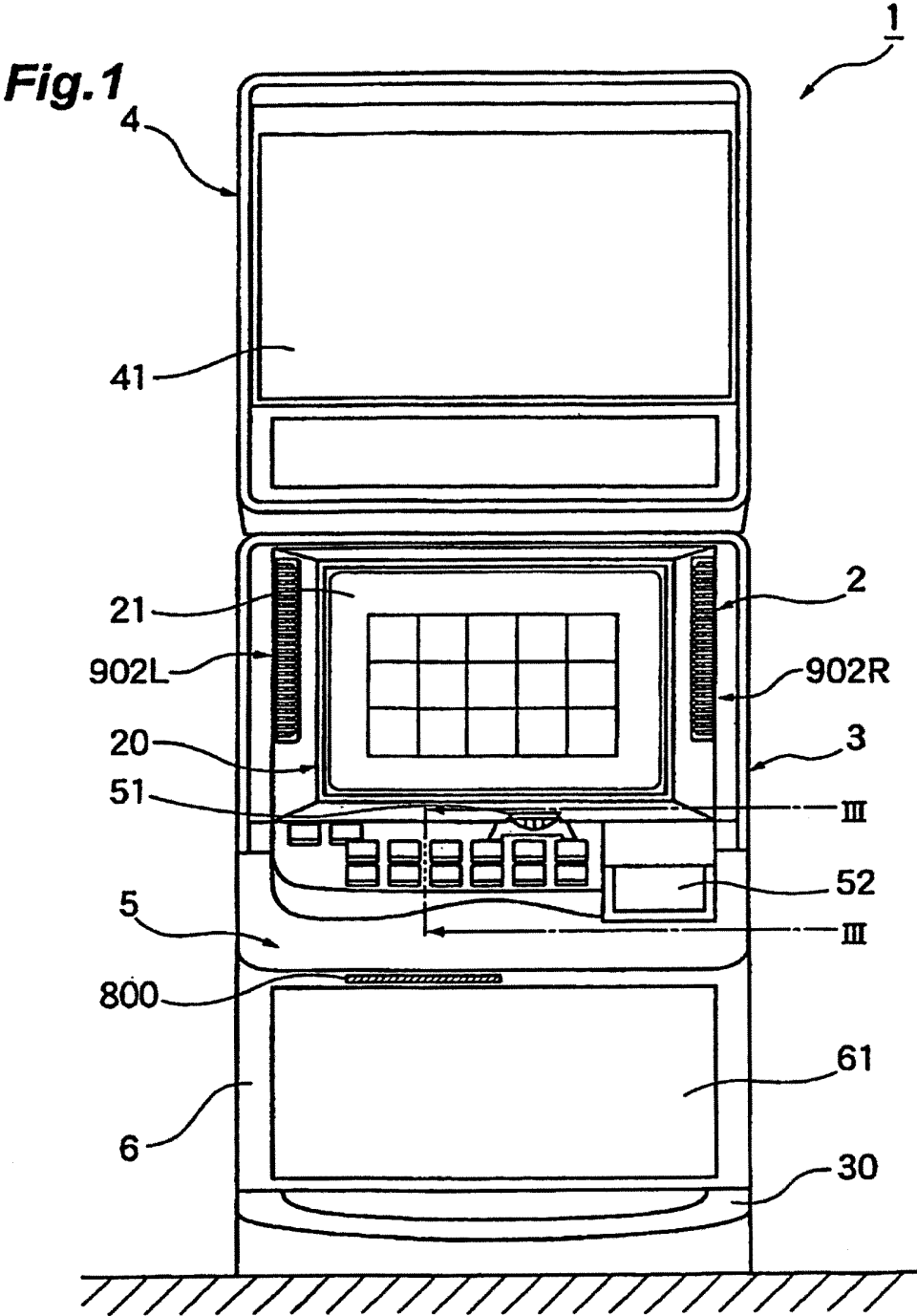
45

50

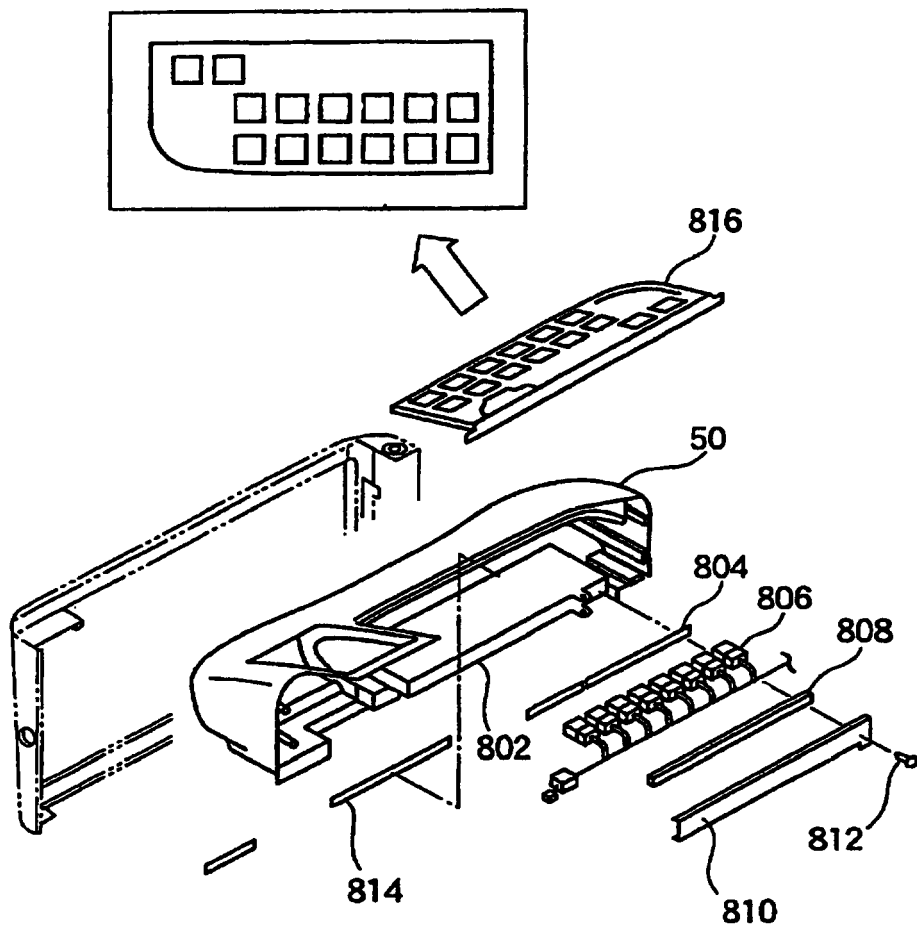
55

60

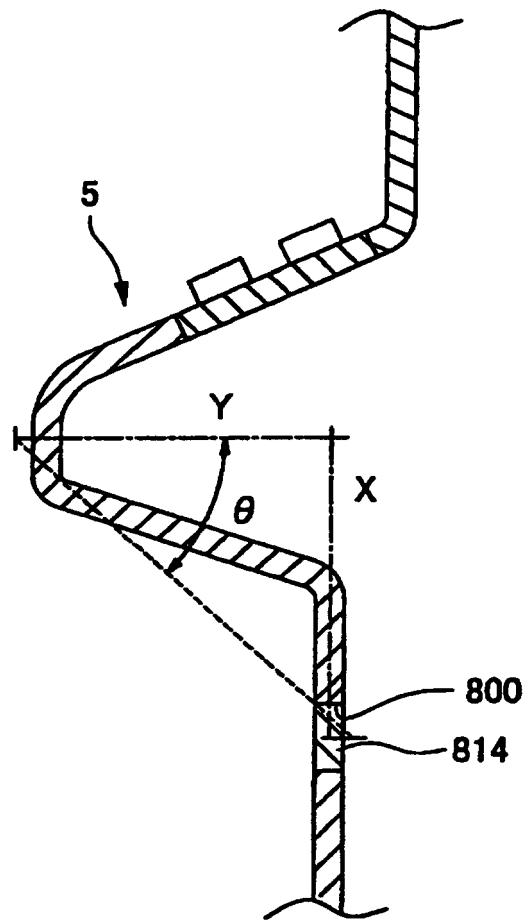
65

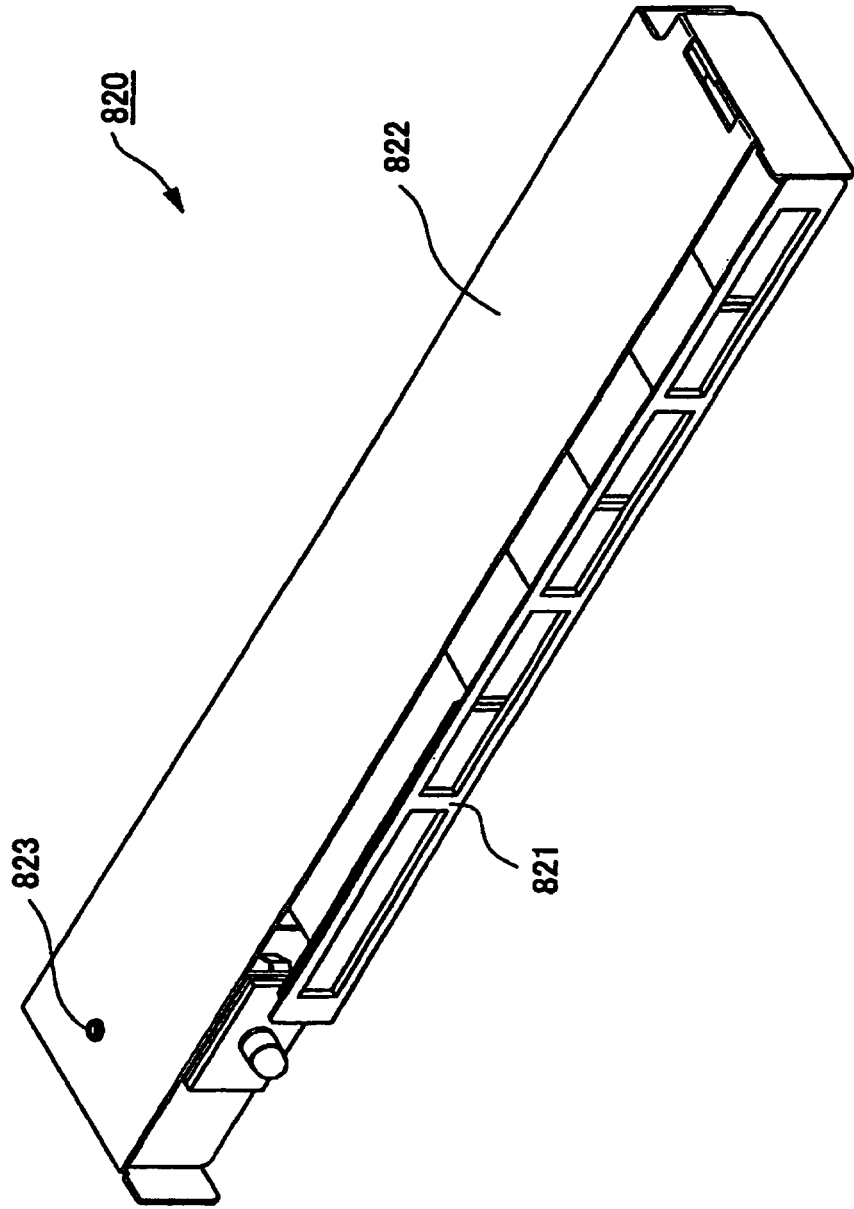


**Fig.2**



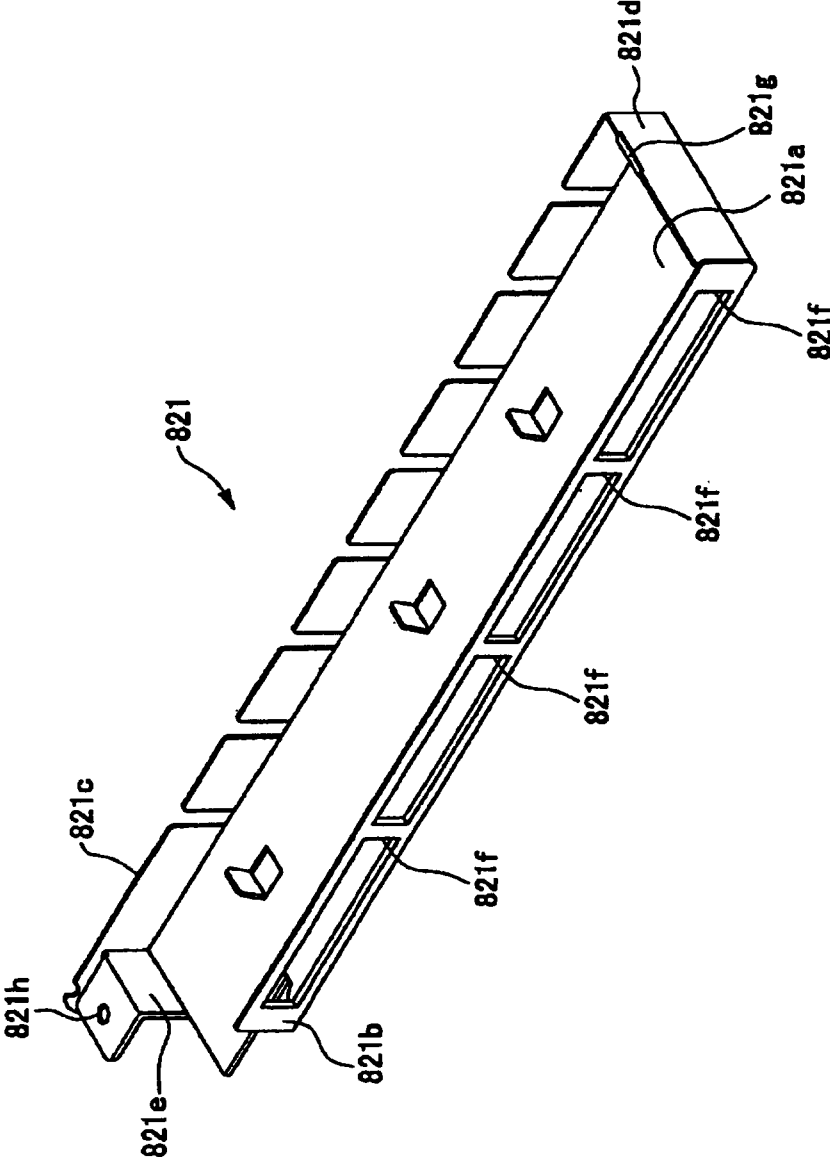
**Fig.3**

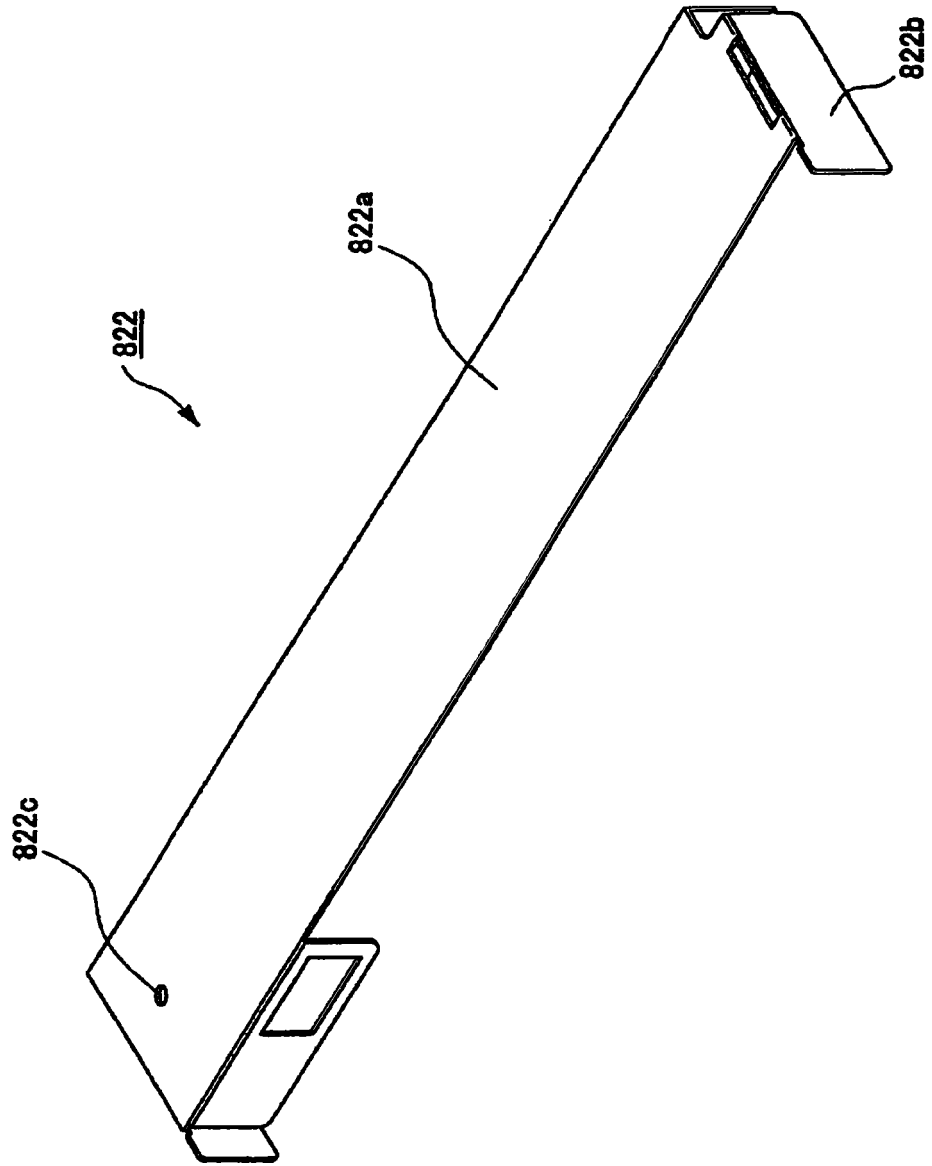




**Fig. 4**

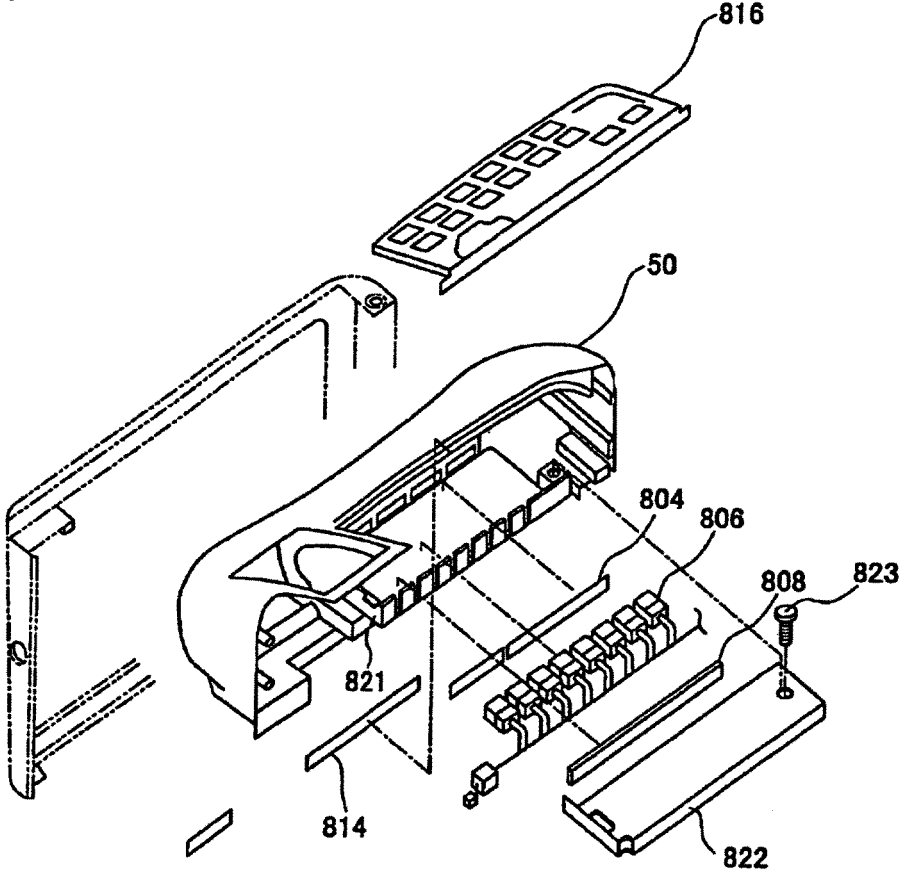
Fig.5





**Fig. 6**

**Fig. 7**



**Fig.8**

