



República Federativa do Brasil
Ministério do Desenvolvimento, Indústria
e do Comércio Exterior
Instituto Nacional da Propriedade Industrial

(21) PI 1104041-6 A2



(22) Data de Depósito: 16/08/2011
(43) Data da Publicação: 07/01/2014
(RPI 2244)

(51) Int.Cl.:
A63F 13/12
G06Q 50/34

(54) Título: SISTEMA DE JOGO

(30) Prioridade Unionista: 29/09/2010 US 12/893738

(73) Titular(es): IGT

(72) Inventor(es): Christopher T. Brune, Jason P. Pawloski

(57) Resumo: SISTEMA DE JOGO. Um sistema de jogo provê uma sessão de bônus do jogo, que é ativada durante uma aposta de um jogo básico de pôquer fechado de cinco cartas quando uma pluralidade pré-determinada do primeiro conjunto de cinco cartas distribuídas satisfizer um critério pré-determinado, por exemplo, pelo menos quatro das cinco cartas distribuídas e mantidas pelo jogador compartilharem um naipe comum. Quando ativado, o sistema de jogo repete apostas do jogo na sessão de bônus do jogo até que um resultado vencedor de pôquer fechado tenha sido gerado. Na sessão de bônus do jogo, a carta que não for do mesmo naipe que a pluralidade do primeiro conjunto de cartas mantido é descartada e aleatoriamente substituída até que uma mão de cinco cartas vencedora seja gerada. O dispositivo de jogo provê um prêmio quando a mão de cinco cartas vencedora for gerada. O sistema de jogo provê um prêmio correspondentemente maior para uma mão vencedora com flush paracada quinta carta ressorteada adicional exigida para alcançar uma mão de cinco cartas vencedoras comflush.

“SISTEMA DE JOGO”

NOTA DE DIREITOS AUTORAIS

Uma parte da divulgação desse documento de patente contém material que é sujeito a proteção de direito autoral. O titular do direito autoral não faz objeção à reprodução por fotocópia do documento de patente ou da
5 divulgação de patente exatamente na forma que eles aparecem nos arquivo ou registros de patente do *Patent and Trademark Office*, mas, de resto, se reserva a todos os direitos autorais, quaisquer que sejam.

FUNDAMENTOS DA INVENÇÃO

10 A popularidade de um dispositivo de jogo depende, em parte, do nível de diversão e entusiasmo que o jogo provê aos seus jogadores. Os fabricantes de dispositivos de jogo constantemente esforçam-se em fazer dispositivos de jogo que provêem tanta diversão e entusiasmo quanto possível. Prover uma rodada de bônus ou sessão de bônus do jogo nos quais
15 um jogador tem uma oportunidade de ganhar prêmios ou créditos maiores em conjunto com a operação básica do jogo do dispositivo de jogo é uma maneira de aumentar a diversão e o entusiasmo do jogador.

Dispositivos de jogo conhecidos com sessões de bônus do jogo têm empregado um evento de disparo que ocorre durante a operação básica do
20 jogo do dispositivo de jogo. O evento de disparo habilita um jogador a apostar em uma rodada de bônus ou jogo de bônus para sua fruição e, então, retornar para o jogo básico. Há uma necessidade contínua de melhorar jogos básicos pela provisão de jogos de bônus inéditos que provêem um ou mais prêmios de bônus para aumentar a diversão e o entusiasmo do jogador.

SUMÁRIO

25 A presente divulgação diz respeito, no geral, a sistemas de jogo, a dispositivos de jogo e a métodos que provêem um jogo de aposta interativo, tal como um jogo de pôquer fechado associado com uma sessão de bônus do jogo que inclui uma oportunidade grátis ao jogador, tal como uma

opção de ressorteio mediante a satisfação de certos critérios.

Em uma modalidade, o dispositivo de jogo habilita um jogador a iniciar uma sessão do jogo pela colocação de uma aposta em uma disputa do jogo de pôquer fechado. Na sessão do jogo, o jogador aposta uma ou mais apostas de um jogo de pôquer fechado tradicional. Em cada aposta do jogo de pôquer, o dispositivo de jogo distribui um primeiro conjunto de cartas aleatoriamente selecionado ao jogador. O dispositivo de jogo habilita o jogador selecionar nenhuma, uma ou mais de uma do primeiro conjunto de cartas a serem mantidas. O dispositivo de jogo avalia o primeiro conjunto de cartas mantido para determinar se o primeiro conjunto de cartas mantido satisfaz uma condição de disparo. Se o primeiro conjunto de cartas mantido satisfizer a condição de disparo, a aposta do jogo de pôquer entra em uma sessão de bônus do jogo. Se o primeiro conjunto de cartas mantido não satisfizer a condição de disparo, a aposta do jogo de pôquer não entra na sessão de bônus do jogo.

Na sessão de bônus do jogo, a(s) carta(s) não selecionada(s) para ser(em) mantida(s) é (são) descartada(s) e substituída(s) por nova(s) carta(s) aleatoriamente selecionada(s) para formar uma primeira mão de cartas. O dispositivo de jogo avalia a primeira mão de cartas para determinar se a primeira mão é uma mão vencedora.

Se a primeira mão de cartas for uma mão não vencedora, o jogo de bônus continua e o dispositivo de jogo re-exibe o primeiro conjunto de cartas ao jogador, e as etapas de descarte e substituição são repetidas até que a primeira mão de cartas seja determinada como uma mão vencedora.

Quando a primeira mão de cartas for determinada como uma primeira mão vencedora, o dispositivo de jogo avalia a primeira mão vencedora para determinar se ela tem um ranque vencedor designado ou um ranque vencedor não designado. Quando a primeira mão vencedora tiver um ranque vencedor não designado, o dispositivo de jogo determina um primeiro

prêmio de acordo com uma primeira tabela de pagamento para prover ao jogador. Depois que o dispositivo de jogo prover o primeiro prêmio da primeira tabela de pagamento, a sessão de bônus do jogo termina, mas a sessão do jogo continua.

5 Quando a primeira mão vencedora tiver o ranque vencedor designado, o dispositivo de jogo determina um segundo prêmio de acordo com uma segunda tabela de pagamento diferente e provê o segundo prêmio ao jogador. Depois que o dispositivo de jogo prover o segundo prêmio da segunda tabela de pagamento, tanto a sessão de bônus do jogo quanto a sessão
10 do jogo termina.

O dispositivo de jogo determina ou ajusta a quantidade do segundo prêmio na segunda tabela de pagamento dinâmica com base em quantos eventos qualificados ocorrem durante a sessão do jogo. Os eventos qualificados contados durante a sessão do jogo incluem: (1) cada vez que uma
15 primeira mão de cartas não vencedora ocorrer em qualquer sessão de bônus do jogo da sessão do jogo; e (2) cada vez que uma mão vencedora não designada ocorrer em qualquer sessão de bônus do jogo da sessão do jogo. Um dispositivo de memória do dispositivo de jogo, ou associado com ele, armazena e mantém uma contagem de quantos eventos qualificados
20 ocorrerem na sessão do jogo. Quando uma mão vencedora designada ocorrer no fim da sessão do jogo, o segundo prêmio associado com a segunda tabela de pagamento dinâmica mais alto quando o número de eventos qualificados for maior.

Em uma modalidade de pôquer fechado de cinco cartas como
25 essa, a mão vencedora designada inclui uma mão com um ranking de *flush* e a mão vencedora não designada inclui uma mão com qualquer ranque vencedor não *flush* de acordo com uma tabela de pagamento de pôquer fechado tradicional. Em uma modalidade como essa, os eventos qualificados contados pelo dispositivo de jogo durante a sessão do jogo inclui cada vez que uma

primeira mão não vencedora ocorrer na primeira mão de cartas e cada vez que uma mão vencedora não *flush* ocorrer em qualquer sessão de bônus do jogo. O dispositivo de jogo habilita um jogador a iniciar uma aposta de um jogo de pôquer fechado de cinco cartas em uma sessão do jogo pela colocação de uma

5 aposta. Depois de receber a aposta do jogador, o dispositivo de jogo seleciona aleatoriamente e exibe cinco cartas para formar um primeiro conjunto de cartas. O dispositivo de jogo habilita o jogador a selecionar nenhuma, uma ou uma pluralidade de cartas do primeiro conjunto de cartas para serem mantidas.

10 Nessa modalidade, o dispositivo de jogo avalia o primeiro conjunto de cartas mantido para determinar se quatro ou cinco cartas do primeiro conjunto de cartas mantido compartilham um naipe comum, seja de copas, ouros, espadas ou paus. Se menos de quatro cartas do primeiro conjunto de cartas mantido tiverem um naipe comum, a aposta do jogo não

15 entra na sessão de bônus do jogo. Se quatro ou cinco cartas do primeiro conjunto de cartas mantido compartilharem um naipe, a sessão de bônus do jogo começa.

Na sessão de bônus do jogo, o dispositivo de jogo descarta cada carta não selecionada pelo jogador. O dispositivo de jogo provê uma

20 nova carta de substituição aleatoriamente selecionada para cada carta descartada do primeiro conjunto de cartas e forma uma primeira mão de cartas que inclui o primeiro conjunto de cartas mantido e todas as cartas de substituição. O dispositivo de jogo avalia a primeira mão para determinar se a primeira mão é uma mão não vencedora ou uma mão vencedora de acordo

25 com uma tabela de pagamento de pôquer fechado tradicional.

Se a primeira mão for uma mão não vencedora, o dispositivo de jogo incrementa um contador de *flush* em um. O dispositivo de jogo reexibe o primeiro conjunto de cartas ao jogador e a aposta do primeiro conjunto de cartas reinicia. O dispositivo de jogo repete as etapas de descarte

das cartas não mantidas do primeiro conjunto de cartas e de substituição das cartas descartadas por cartas de substituição para formar uma primeira mão modificada de cartas. Esse processo de descarte, substituição e avaliação se repete, começando com o primeiro conjunto de cartas até que o dispositivo de jogo determine que a primeira mão modificada é alguma mão vencedora de acordo com uma tabela de pagamento de pôquer fechado tradicional. Para cada repetição adicional do processo na qual a primeira mão modificada é uma mão não vencedora, o dispositivo de jogo incrementa o contador de *flush* em um.

10 Quando a primeira mão for uma mão vencedora, de acordo com uma tabela de pagamento de pôquer fechado tradicional, o dispositivo de jogo avalia adicionalmente a primeira mão vencedora para determinar se ela tem um ranking não *flush* ou um ranking de *flush*. Se a primeira mão vencedora tiver um ranking não *flush*, o dispositivo de jogo incrementa o
15 contador de *flush* em um e determina um prêmio não *flush* de acordo com uma primeira tabela de pagamento. O dispositivo de jogo provê o prêmio não *flush* ao o jogador de acordo com uma primeira tabela de pagamento, e a sessão de bônus do jogo termina.

Se a primeira mão vencedora da sessão de bônus do jogo tiver
20 um ranking de *flush*, o dispositivo de jogo determina o número atual acumulado no contador de *flush* durante a sessão do jogo com base no número atual do contador de *flush* do dispositivo de jogo. A segunda tabela de pagamento dinâmica inclui prêmios correspondentes relativos crescentemente mais altos que a primeira tabela de pagamento para cada número de contador
25 de *flush* maior que um valor inicial. O dispositivo de jogo determina um prêmio de *flush* associado com a segunda tabela de pagamento dinâmica e provê o prêmio de *flush* ao jogador. O dispositivo de jogo reinicia o contador de incremento de *flush* em zero e tanto a sessão de bônus do jogo quanto a sessão do jogo terminam.

Recursos e vantagens adicionais são descritos na seguinte descrição detalhada e nas figuras, e ficarão aparentes a partir delas.

DESCRIÇÃO RESUMIDA DOS DESENHOS

5 As figuras 1A e 1B são vistas em perspectiva de modalidades alternativas de exemplo do dispositivo de jogo da presente divulgação.

A figura 2A é um diagrama de blocos esquemático de uma modalidade de uma configuração eletrônica para um dos dispositivos de jogo aqui divulgados.

10 A figura 2B é um diagrama de blocos esquemático de uma modalidade de uma configuração de rede de uma pluralidade de dispositivos de jogo aqui divulgados.

A figura 3 é um fluxograma de um processo de exemplo para operação de um sistema de jogo com a sessão de bônus do jogo de uma modalidade aqui divulgada.

15 A figura 4 é um fluxograma de um outro processo de exemplo para operação de um sistema de jogo com a sessão de bônus do jogo de uma modalidade aqui divulgada.

20 Cada uma das figuras 5A, 5B, 5C, 5D, 5E, 5F, 5G, 5H, 5I, 5J e 5K ilustra um momento durante uma modalidade de uma aposta do jogo do sistema de jogo de uma modalidade aqui divulgada.

DESCRIÇÃO DETALHADA

25 A presente divulgação pode ser implementada em várias configurações para máquinas de jogo, dispositivos de jogo ou sistemas de jogo, incluindo, mas sem limitações: (1) uma máquina de jogo dedicada, dispositivo de jogo ou sistema de jogo em que as instruções computadorizadas para controlar todos os jogos (que são providos pela máquina de jogo ou pelo dispositivo de jogo) são providas com a máquina de jogo ou o dispositivo de jogo antes da distribuição a um estabelecimento de jogo; e (2) uma máquina de jogo, dispositivo de jogo ou sistema de jogo

modificáveis em que as instruções computadorizadas para controlar todos os jogos (que são providas pela máquina de jogo ou pelo dispositivo de jogo) são descarregáveis na máquina de jogo ou no dispositivo de jogo através de uma rede de dados depois que a máquina de jogo ou o dispositivo de jogo estiver em um estabelecimento de jogo. Em uma modalidade, as instruções computadorizadas para controlar todos os jogos são executadas por pelo menos um servidor central, controlador central ou hospedeiro remoto. Em uma tal modalidade de “cliente fino”, o servidor central controla remotamente todos os jogos (ou outras interfaces adequadas) e o dispositivo de jogo é utilizado para exibir tais jogos (ou interfaces adequadas) e receber uma ou mais entradas ou comandos de um jogador. Em uma outra modalidade, as instruções computadorizadas para controlar todos os jogos são comunicadas do servidor central, do controlador central ou do hospedeiro remoto a um processador local e dispositivos de memória do dispositivo de jogo. Em uma tal modalidade de “cliente espesso”, o processador local do dispositivo de jogo executa as instruções computadorizadas comunicadas para controlar todos os jogos (ou outras interfaces adequadas) providos a um jogador.

Em uma modalidade, um ou mais dispositivos de jogo em um sistema de jogo podem ser dispositivos de jogo cliente fino e um ou mais dispositivos de jogo no sistema de jogo podem ser dispositivos de jogo cliente espesso. Em uma outra modalidade, certas funções do dispositivo de jogo são implementadas em um ambiente de cliente fino e certas outras funções do dispositivo de jogo são implementadas em um ambiente de cliente espesso. Em uma tal modalidade, instruções computadorizadas para controlar todos os jogos primários são comunicadas do servidor central ao dispositivo de jogo em uma configuração de cliente espesso e instruções computadorizadas para controlar todos os jogos secundários ou funções de bônus são executadas por um servidor central em uma configuração de cliente fino.

Agora, em relação aos desenhos, duas modalidades

alternativas de exemplo de um dispositivo de jogo aqui divulgado são ilustradas nas figuras 1A e 1B como dispositivo de jogo 10a e dispositivo de jogo 10b, respectivamente. O dispositivo de jogo 10a e/ou o dispositivo de jogo 10b são aqui referidos, no geral, como dispositivo de jogo 10.

5 Nas modalidades ilustradas nas figuras 1A e 1B, o dispositivo de jogo 10 tem uma estrutura de suporte, alojamento ou gabinete que provê suporte para uma pluralidade de telas, entradas, controles e outros recursos de uma máquina de jogo convencional. Ele é configurado de forma que um jogador possa operá-lo em pé ou sentado. O dispositivo de jogo pode ser
10 posicionado em uma base ou plataforma ou pode ser configurado como um jogo de topo de mesa em estilo de bar (não mostrado) que um jogador pode operar, preferivelmente, sentado. Da forma ilustrada pelas diferentes configurações mostradas nas figuras 1A e 1B, o dispositivo de jogo pode ter configurações de gabinete e tela variáveis.

15 Em uma modalidade, da forma ilustrada na figura 2A, preferivelmente, o dispositivo de jogo inclui pelo menos um processador 12, tal como um microprocessador, uma plataforma com base em microcontrolador, um circuito integrado adequado ou um ou mais circuitos integrados de aplicação específica (ASIC's). O processador fica em
20 comunicação com pelo menos um armazenamento de dados ou dispositivo de memória 14, ou é operável para acessá-los ou para trocar sinais com eles. Em uma modalidade, o processador e o dispositivo de memória ficam residentes no gabinete do dispositivo de jogo. O dispositivo de memória armazena código e instruções de programa, executáveis pelo processador, para controlar
25 o dispositivo de jogo. O dispositivo de memória também armazena outros dados, tais como dados de imagem, dados de evento, dados de entradas do jogador, geradores de número aleatório ou pseudoaleatório, dados ou informação da tabela de pagamento e regras do jogo aplicáveis que dizem respeito à aposta do dispositivo de jogo. Em uma modalidade, o dispositivo de

memória inclui memória de acesso aleatório (RAM), que pode incluir RAM não volátil (NVRAM), RAM magnética (MRAM), RAM ferroelétrica (FeRAM) e outras formas comumente entendidas na indústria do jogo. Em uma modalidade, o dispositivo de memória inclui memória exclusiva de
5 leitura (ROM). Em uma modalidade, o dispositivo de memória inclui memória *flash* e/ou EEPROM (memória exclusiva de leitura programável e eletricamente apagável). Quaisquer outras memórias magnética, ótica e/ou semicondutora adequadas podem operar em conjunto com o dispositivo de jogo aqui divulgado.

10 Em uma modalidade, parte do código de programa e/ou dos dados operacionais supradescritos, ou todos eles, podem ser armazenados em um dispositivo de memória desanexável ou removível, incluindo, mas sem limitações, um cartucho adequado, disco, CD ROM, DVD ou dispositivo de memória USB. Em outras modalidades, parte do código de programa e/ou dos
15 dados operacionais supradescritos, ou todos eles, podem ser transferidos para o dispositivo de memória através de uma rede adequada.

 Em uma modalidade, um operador ou um jogador podem usar um tal dispositivo de memória removível em um computador de mesa, um computador portátil, um assistente digital pessoal (PDA), um dispositivo de
20 computação portátil ou uma outra plataforma computadorizada para implementar a presente divulgação. Em uma modalidade, o dispositivo de jogo ou máquina de jogo aqui divulgado é operável em uma rede sem fios, por exemplo, parte de um sistema de jogo sem fios. Nessa modalidade, a máquina de jogo pode ser um dispositivo de mão, um dispositivo móvel ou
25 qualquer outro dispositivo sem fio adequado que habilita um jogador a apostar em qualquer jogo adequado em uma variedade de diferentes locais. Percebe-se que um dispositivo de jogo ou máquina de jogo aqui divulgados podem ser um dispositivo que obteve aprovação de uma comissão regulamentadora de jogo ou um dispositivo que não obteve aprovação de uma

comissão regulamentadora de jogo. Percebe-se que o processador e o dispositivo de memória podem ser coletivamente aqui referidos como um “computador” ou “controlador”.

Em uma modalidade, da forma discutida com mais detalhes a seguir, o dispositivo de jogo gera aleatoriamente prêmios e/ou outros resultados de jogo com base em dados de probabilidade. Em uma tal modalidade, essa determinação aleatória é provida através da utilização de um gerador de número aleatório (RNG), tais como um gerador de número aleatório verdadeiro, um gerador de número pseudoaleatório ou outro processo de randomização adequado. Em uma modalidade, cada prêmio ou outro resultado de jogo é associado com uma probabilidade e o dispositivo de jogo gera o prêmio ou outro resultado de jogo a ser provido ao jogador com base nas probabilidades associadas. Nessa modalidade, já que o dispositivo de jogo gera resultados aleatoriamente ou com base em um ou mais cálculos de probabilidade, não há segurança em que o dispositivo de jogo sempre proverá ao jogador algum prêmio específico ou outro resultado de jogo.

Em uma outra modalidade, da forma discutida com mais detalhes a seguir, o dispositivo de jogo emprega um conjunto ou acervo pré-determinado ou finito de prêmios ou outros resultados de jogo. Nessa modalidade, à medida que cada prêmio ou outro resultado de jogo é provido ao jogador, o dispositivo de jogo indica ou remove o prêmio ou outro resultado de jogo provido do conjunto ou acervo pré-determinado. Uma vez indicado ou removido do conjunto ou acervo, o prêmio ou outro resultado de jogo específico provido a partir daquele acervo específico não pode ser novamente provido ao jogador. Esse tipo de dispositivo de jogo provê aos jogadores todos os prêmios disponíveis ou outros resultados de jogo durante o curso do ciclo de aposta e garante a quantidade de vitórias e perdas reais.

Em uma outra modalidade, da forma discutida a seguir, mediante um jogador iniciar a aposta do jogo no dispositivo de jogo, o

dispositivo de jogo se inscreve em um jogo de bingo. Nessa modalidade, um servidor de bingo chama as bolas de bingo que resultam em um resultado de jogo de bingo específico. O resultado de jogo é comunicado ao dispositivo de jogo individual para ser provido a um jogador. Em uma modalidade, esse
5 resultado de bingo é exibido ao jogador como um jogo de bingo e/ou em qualquer forma, de acordo com a presente divulgação.

Em uma modalidade, da forma ilustrada na figura 2A, o dispositivo de jogo inclui um ou mais dispositivos de exibição controlados pelo processador. Preferivelmente, os dispositivos de exibição são conectados
10 ou montados no gabinete do dispositivo de jogo. A modalidade mostrada na figura 1A inclui um dispositivo de exibição central 16 que exibe um jogo primário. Esse dispositivo de exibição também pode exibir qualquer jogo secundário adequado associado com o jogo primário, bem como informação relacionada ao jogo primário ou secundário. A modalidade alternativa
15 mostrada na figura 1B inclui um dispositivo de exibição central 16 e um dispositivo de exibição superior 18. O dispositivo de exibição superior pode exibir o jogo primário, qualquer jogo secundário adequado associado ou não associado com o jogo primário e/ou informação relacionada ao jogo primário ou secundário. Esses dispositivos de exibição também podem servir como
20 vidro digital operável para anunciar jogos ou outros aspectos do estabelecimento de jogo. Da forma vista nas figuras 1A e 1B, em uma modalidade, o dispositivo de jogo inclui uma tela de crédito 20 que exibe um número de créditos atual do jogador, dinheiro em espécie, saldo da conta ou equivalentes. Em uma modalidade, o dispositivo de jogo inclui uma tela de
25 aposta 22 que exibe uma quantidade apostada pelo jogador. Em uma modalidade, da forma descrita com mais detalhes a seguir, o dispositivo de jogo inclui uma tela de monitoramento do jogador 40 que exibe informação considerando um estado de monitoramento da aposta do jogador.

Em uma outra modalidade, pelo menos um dispositivo de

exibição pode ser um dispositivo de exibição móvel, tais como um PDA ou PC *tablet*, que habilita a aposta de pelo menos uma parte do jogo primário ou secundário em um local remoto do dispositivo de jogo.

Os dispositivos de exibição podem incluir, sem limitações, um
5 monitor, uma tela de televisão, uma tela de plasma, uma tela de cristal líquido (LCD) uma tela com base em diodos emissores de luz (LEDs), uma tela com base em uma pluralidade de diodos orgânicos emissores de luz (OLEDs), uma tela com base em diodos emissores de luz poliméricos (PLEDs), uma tela com base em uma pluralidade de emissores de elétron de condução na superfície
10 (SEDs), uma tela que inclui uma imagem projetada e/ou refletida ou quaisquer outros dispositivo eletrônico ou mecanismo de exibição adequados. Em uma modalidade, da forma descrita com mais detalhes a seguir, o dispositivo de exibição inclui uma tela sensível ao toque com um controlador de tela sensível ao toque associado. Os dispositivos de exibição podem ser de
15 quaisquer tamanho e configuração adequados, tais como um quadrado, um retângulo ou um retângulo alongado.

Os dispositivos de exibição do dispositivo de jogo são configurados para exibir pelo menos uma e, preferivelmente, uma pluralidade de imagens de jogo ou outras imagens, símbolos e marcas distintivas
20 adequados, tais como qualquer representação visual ou exibição do movimento de objetos, tais como bobinas e rodas mecânicas, virtuais ou em vídeo, iluminação dinâmica, imagens em vídeo, imagens de pessoas, caracteres, locais, coisas, faces de cartas e congêneres.

Em uma modalidade alternativa, os símbolos, as imagens e as
25 marcas distintivas exibidos no dispositivo de exibição, ou dele, podem ser em forma mecânica. Isto é, o dispositivo de exibição pode incluir qualquer dispositivo eletromecânico, tais como um ou mais objetos mecânicos, tais como uma ou mais rodas, bobinas ou dados rotacionáveis, configurados para exibir pelo menos uma ou uma pluralidade de imagens de jogo ou outras

imagens, símbolos ou marcas distintivas adequados.

Da forma ilustrada na figura 2A, em uma modalidade, o dispositivo de jogo inclui pelo menos um dispositivo de pagamento 24 em comunicação com o processador. Da forma vista nas figuras 1A e 1B, um dispositivo de pagamento, tal como um aceitante de pagamento, inclui um
5 aceitante de nota, tíquete ou fatura 28, em que o jogador insere papel moeda, um tíquete, ou *voucher* e uma abertura de fichas 26, onde o jogador insere dinheiro, moedas ou fichas. Em outras modalidades, dispositivos de pagamento, tais como leitores ou validadores para cartões de crédito, cartões
10 de débito ou cupons de crédito, podem aceitar pagamento. Em uma modalidade, um jogador pode inserir um cartão de identificação em um leitor de cartão do dispositivo de jogo. Em uma modalidade, o cartão de identificação é um cartão inteligente com um microchip programado, uma tira magnética codificada ou tira magnética codificada regravável, em que o
15 microchip programado ou as tiras magnéticas são codificados com uma identificação do jogador, totais de crédito (ou dados relacionados) e/ou outra informação relevante. Em uma outra modalidade, um jogador pode conduzir um dispositivo portátil, tais como um telefone celular, uma etiqueta de identificação por radiofrequência ou qualquer outro dispositivo sem fios
20 adequado, que comunica uma identificação do jogador, totais de crédito (ou dados relacionados) e outras informações relevantes ao dispositivo de jogo. Em uma modalidade, dinheiro pode ser transferido a um dispositivo de jogo através de transferência eletrônica de fundos. Quando um jogador investir dinheiro no dispositivo de jogo, o processador determina a quantidade de
25 fundos inserida e exibe a quantidade correspondente na tela de crédito ou outra tela adequada, como exposto.

Da forma vista nas figuras 1A, 1B e 2A, em uma modalidade, o dispositivo de jogo inclui pelo menos um e, preferivelmente, uma pluralidade de dispositivos de entrada 30 em comunicação com o processador.

Os dispositivos de entrada podem incluir qualquer dispositivo adequado que habilita o jogador a produzir um sinal de entrada que é recebido pelo processador. Em uma modalidade, depois do apropriado investimento de dinheiro no dispositivo de jogo, o dispositivo de entrada é um dispositivo de

5 ativação do jogo, tais como um botão jogar 32 ou uma alavanca (não mostrada), que é usado pelo jogador para iniciar qualquer jogo primário ou sequência de eventos no dispositivo de jogo. O botão jogar pode ser qualquer ativador de jogo adequado, tais como um botão apostar um, um botão apostar o máximo ou um botão repetir a aposta. Em uma modalidade, mediante

10 apropriado investimento de dinheiro, o dispositivo de jogo inicia automaticamente a aposta do jogo. Em uma outra modalidade, mediante o jogador pressionar um dos botões de jogo, o dispositivo de jogo ativa automaticamente a aposta do jogo.

Em uma modalidade, um dispositivo de entrada é um botão

15 apostar um. O jogador coloca uma aposta pelo pressionamento do botão apostar um. O jogador pode aumentar a aposta em um crédito toda vez que o jogador pressionar o botão apostar um. Quando o jogador pressionar o botão apostar um, o número de créditos mostrado na tela de crédito, preferivelmente, diminui em um, e o número de créditos mostrado na tela de

20 aposta, preferivelmente, aumenta em um. Em uma outra modalidade, um dispositivo de entrada é um botão de aposta máxima (não mostrado) que habilita que o jogador aposte a máxima aposta permitida para um jogo do dispositivo de jogo.

Em uma modalidade, um dispositivo de entrada é um botão de

25 saque 34. O jogador pode pressionar o botão de saque e sacar para receber um pagamento de dinheiro em espécie ou outra forma de pagamento adequada correspondente ao número de créditos restantes. Em uma modalidade, quando o jogador sacar, um dispositivo de pagamento, tais como um gerador de tíquete, pagamento ou nota 36, imprime ou de outra forma gera um tíquete ou

cupom de crédito para prover ao jogador. O jogador recebe o tíquete ou cupom de crédito e pode resgatar o valor associado com o tíquete ou cupom de crédito por meio de um caixa (ou outro sistema de resgate adequado). Em uma outra modalidade, quando o jogador sacar, o jogador recebe as moedas ou fichas em uma bandeja de pagamento de moedas. Percebe-se que quaisquer mecanismos de pagamento adequados, tal como pagamento de fundos no cartão de identificação eletronicamente gravável do jogador ou cartão inteligente, pode ser implementado de acordo com o dispositivo de jogo aqui divulgado.

10 Em uma modalidade, da forma supramencionada e da forma vista na figura 2A, um dispositivo de entrada é uma tela sensível ao toque 42 acoplada em um controlador de tela sensível ao toque 44 ou alguma outra sobreposição de exibição sensível ao toque para permitir a interação do jogador com as imagens na tela. A tela sensível ao toque e o controlador de tela sensível ao toque são conectados em um controlador de vídeo 46. Um jogador pode tomar decisões e inserir sinais no dispositivo de jogo pelo toque na tela sensível ao toque em locais apropriados. Um dispositivo de entrada como esse é um painel do botão da tela sensível ao toque convencional.

20 O dispositivo de jogo pode incluir adicionalmente uma pluralidade de portas de comunicação para habilitar a comunicação do processador com periféricos externos, tais como fontes de vídeo externas, barramentos de expansão, telas do jogo ou outras telas, uma porta SCSI ou um teclado numérico.

25 Em uma modalidade, da forma vista na figura 2A, o dispositivo de jogo inclui um dispositivo de geração de som controlado por um ou mais cartões de sons 48 que funcionam em conjunto com o processador. Em uma modalidade, o dispositivo de geração de som inclui pelo menos um e, preferivelmente, uma pluralidade de alto-falantes 50 ou outros hardware e/ou software de geração de som para gerar sons, tais como pela

reprodução de música para o jogo primário e/ou secundário ou pela reprodução de música para outros modos do dispositivo de jogo, tal como um modo de atração. Em uma modalidade, o dispositivo de jogo provê sons dinâmicos acoplados com atraentes imagens de multimídia exibidas em um ou
5 mais dos dispositivos de exibição para prover uma representação audiovisual ou para de outra forma exibir vídeo completamente em movimento com som para atrair jogadores para o dispositivo de jogo. Durante períodos ociosos, o dispositivo de jogo pode exibir uma sequência de áudio e/ou mensagens de atração visual para atrair potenciais jogadores ao dispositivo de jogo. Os
10 vídeos também podem ser customizados para prover qualquer informação apropriada.

Em uma modalidade, a máquina de jogo pode incluir um sensor, tal como uma câmera, em comunicação com o processador (e, possivelmente, controlado pelo processador), que é seletivamente posicionado
15 para adquirir uma imagem de um jogador que usa ativamente o dispositivo de jogo e/ou a área circundante do dispositivo de jogo. Em uma modalidade, a câmera pode ser configurada para adquirir seletivamente imagens estáticas ou em movimento (por exemplo, vídeo) e pode ser configurada para adquirir as imagens em um formato analógico, digital ou outro formato adequado. Os
20 dispositivos de exibição podem ser configurados para exibir a imagem adquirida pela câmera, bem como para exibir a manifestação visível do jogo em tela dividida ou de maneira figura em figura. Por exemplo, a câmera pode adquirir uma imagem do jogador e o processador pode incorporar essa imagem no jogo primário e/ou secundário como uma imagem do jogo,
25 símbolo ou marcas distintivas.

O dispositivo de jogo 10 pode incorporar qualquer jogo adequado como o jogo primário ou básico. A máquina ou dispositivo de jogo pode incluir alguns ou todos os recursos de máquinas ou dispositivos de jogo convencionais. O jogo primário ou básico pode compreender quaisquer jogo

tipo bobina, jogo de cartas, jogo de símbolo em cascada ou em queda, jogo de número ou outro jogo de azar adequado suscetível a representação em uma forma eletrônica ou eletromecânica, que, em uma modalidade, produz um resultado aleatório com base em dados de probabilidade no momento da colocação de uma aposta, ou depois dela. Isto é, diferentes jogos de apostas primários, tais como jogos de vídeo pôquer, jogos de vídeo vinte e um, vídeo keno, vídeo bingo ou qualquer outro jogo primário ou básico adequado, podem ser implementados.

Em uma modalidade, um jogo básico ou primário pode ser um jogo de posição com uma ou mais linhas de pagamento. As linhas de pagamento podem ser horizontal, vertical, circular, diagonal, angulada ou qualquer combinação dessas. Nessa modalidade, o dispositivo de jogo inclui pelo menos um e, preferivelmente, uma pluralidade de bobinas, tais como três até cinco bobinas, em qualquer forma eletromecânica, com bobinas mecânicas rotativas ou forma de vídeo com bobinas simuladas e movimento dessas. Em uma modalidade, uma máquina de posições eletromecânica inclui uma pluralidade de bobinas rotacionáveis adjacentes, que podem ser combinadas e operativamente acopladas em uma tela eletrônica de qualquer tipo adequado. Em uma outra modalidade, se as bobinas forem em forma de vídeo, um ou mais dos dispositivos de exibição, como exposto, exibem a pluralidade de bobinas simuladas em vídeo. Cada bobina exibe uma pluralidade de marcas distintivas ou símbolos, tais como sinos, corações, frutas, números, letras, barras ou outras imagens que, preferivelmente, correspondem a um tema associado com o dispositivo de jogo. Em uma outra modalidade, uma ou mais das bobinas são bobinas independentes ou bobinas de símbolo único. Nessa modalidade, cada bobina independente ou de símbolo único gera e exibe um símbolo ao jogador. Em uma modalidade, o dispositivo de jogo concede prêmios depois que as bobinas do jogo primário pararem de girar se tipos e/ou configurações especificados de marcas distintivas ou símbolos ocorrerem em

uma linha de pagamento ativa ou de outra forma ocorrer em um padrão vencedor, ocorrer no número exigido de bobinas adjacentes e/ou ocorre em um arranjo de pagamento disperso.

Em uma modalidade alternativa, em vez de determinar todo resultado para prover ao jogador pela análise dos símbolos gerados em qualquer aposta nas linhas de pagamento, como exposto, o dispositivo de jogo determina todo resultado para prover ao jogador com base no número de símbolos associados que são gerados em posições de símbolo ativo no número exigido de bobinas adjacentes (isto é, não em linhas de pagamento que passam através de quaisquer combinações de símbolo vencedoras exibidas). Nessa modalidade, se uma combinação de símbolos vencedora for gerada nas bobinas, o dispositivo de jogo provê ao jogador um prêmio para aquela ocorrência da combinação de símbolos vencedora gerada. Por exemplo, se uma combinação de símbolos vencedora for gerada nas bobinas, o dispositivo de jogo proverá um único prêmio ao jogador para essa combinação de símbolos vencedora (isto é, não com base no número de linhas de pagamento que teriam passado através dessa combinação de símbolos vencedora). Percebe-se que, em virtude de um dispositivo de jogo que habilita apostas em maneiras de vencer prover ao jogador um prêmio para uma única ocorrência de uma combinação de símbolos vencedora e um dispositivo de jogo com linhas de pagamento poder prover ao jogador mais de um prêmio para a mesma ocorrência de uma única combinação de símbolos vencedora (isto é, se cada uma de uma pluralidade de linhas de pagamento passar através da mesma combinação de símbolos vencedora), é possível prover a um jogador em um dispositivo de jogo de maneiras para vencer com mais maneiras para vencer para uma aposta equivalente ou aposta em um dispositivo de jogo de posições tradicional com linhas de pagamento.

Em uma modalidade, o número total de maneiras para vencer é determinado pela multiplicação do número de símbolos gerados em posições

de símbolo ativo em uma primeira bobina pelo número de símbolos gerados em posições de símbolo ativo em uma segunda bobina, pelo número de símbolos gerados em posições de símbolo ativo em uma terceira bobina, e assim por diante, para cada bobina do dispositivo de jogo com pelo menos um

5 símbolo gerado em uma posição de símbolo ativo. Por exemplo, um dispositivo de jogo de três bobinas com três símbolos gerados em posições de símbolo ativo em cada bobina inclui 27 maneiras para vencer (isto é, 3 símbolos na primeira bobina x 3 símbolos na segunda bobina x 3 símbolos na terceira bobina). Um dispositivo de jogo de quatro bobinas com três símbolos

10 gerados em posições de símbolo ativo em cada bobina inclui 81 maneiras para vencer (isto é, 3 símbolos na primeira bobina x 3 símbolos na segunda bobina x 3 símbolos na terceira bobina x 3 símbolos na quarta bobina). Um dispositivo de jogo com cinco bobinas com três símbolos gerados em posições de símbolo ativo em cada bobina inclui 243 maneiras para vencer

15 (isto é, 3 símbolos na primeira bobina x 3 símbolos na segunda bobina x 3 símbolos na terceira bobina x 3 símbolos na quarta bobina x 3 símbolos na quinta bobina). Percebe-se que modificar o número de símbolos gerados tanto pela modificação do número de bobinas quanto pela modificação do número de símbolos gerados em posições de símbolo ativo por uma ou mais das

20 bobinas modifica o número de maneiras para vencer.

Em uma outra modalidade, o dispositivo de jogo habilita um jogador a apostar e, assim, ativar posições de símbolo. Em uma tal modalidade, as posições de símbolo são nas bobinas. Nessa modalidade, se, com base na aposta do jogador, uma bobina for ativada, então, cada uma das

25 posições de símbolo daquela bobina será ativada e cada uma das posições de símbolo ativo será parte de uma ou mais das maneiras para vencer. Em uma modalidade, se, com base na aposta do jogador, uma bobina não for ativada, então, um número designado de posições de símbolo padrão, tal como uma única posição de símbolo da linha média da bobina, será ativado e a(s)

posição(s) de símbolo padrão será(ão) parte(s) de uma ou mais das maneiras para vencer. Esse tipo de máquina de jogo habilita um jogador a apostar em uma, mais de uma ou todas as bobinas, e o processador do dispositivo de jogo usa o número de apostas nas bobinas para determinar as posições de símbolo

5 ativo e o número de possíveis maneiras para vencer. Em modalidades alternativas, (1) nenhum símbolo é exibido como gerado em qualquer uma das posições de símbolo inativo, ou (2) todos os símbolos gerados em todas as posições de símbolo inativo podem ser exibidos ao jogador, mas, adequadamente sombreados ou de outra forma designados como inativos.

10 Em uma modalidade em que um jogador aposta em uma ou mais bobinas, uma aposta do jogador de um crédito pode ativar cada uma das três posições de símbolo em uma primeira bobina, em que uma posição de símbolo padrão é ativada em cada uma das quatro bobinas restantes. Nesse exemplo, como exposto, o dispositivo de jogo provê ao jogador três maneiras

15 para vencer (isto é, 3 símbolos na primeira bobina x 1 símbolo na segunda bobina x 1 símbolo na terceira bobina x 1 símbolo na quarta bobina x 1 símbolo na quinta bobina). Em um outro exemplo, uma aposta do jogador de nove créditos pode ativar cada uma das três posições de símbolo em uma primeira bobina, cada uma das três posições de símbolo em uma segunda

20 bobina e cada uma das três posições de símbolo em uma terceira bobina, em que uma posição de símbolo padrão é ativada em cada uma das duas bobinas restantes. Nesse exemplo, como exposto, o dispositivo de jogo provê ao jogador vinte e sete maneiras para vencer (isto é, 3 símbolos na primeira bobina x 3 símbolos na segunda bobina x 3 símbolos na terceira bobina x 1

25 símbolo na quarta bobina x 1 símbolo na quinta bobina).

Em uma modalidade, para determinar algum(s) prêmio(s) para prover ao jogador com base nos símbolos gerados, o dispositivo de jogo determina individualmente se um símbolo gerado em uma posição de símbolo ativo em uma primeira bobina forma parte de uma combinação de símbolos

vencedora com um símbolo gerado em uma posição de símbolo ativo em uma segunda bobina, ou é de outra forma adequadamente relacionado com ela. Nessa modalidade, o dispositivo de jogo classifica cada par de símbolos que forma parte de uma combinação de símbolos vencedora (isto é, cada par de
5 símbolos relacionados) como uma sequência de símbolos relacionados. Por exemplo, se posições de símbolo ativo incluírem um primeiro símbolo de cereja gerado na linha de topo de uma primeira bobina e um segundo símbolo de cereja gerado na linha de base de uma segunda bobina, o dispositivo de jogo classifica os dois símbolos de cereja como uma sequência de símbolos
10 relacionados em virtude de os dois símbolos de cereja formarem parte de uma combinação de símbolos vencedora.

Depois de determinar se alguma sequência de símbolos relacionados é formada entre os símbolos na primeira bobina e os símbolos na segunda bobina, o dispositivo de jogo determina se algum dos símbolos da
15 próxima bobina adjacente deve ser adicionado em alguma das sequências de símbolos relacionados formadas. Nessa modalidade, para uma primeira das sequências de símbolos relacionados classificadas, o dispositivo de jogo determina se algum dos símbolos gerados pela próxima bobina adjacente forma parte de uma combinação de símbolos vencedora ou são de outra forma
20 relacionados com os símbolos da primeira sequência de símbolos relacionados. Se o dispositivo de jogo determinar que um símbolo gerado na próxima bobina adjacente é relacionado aos símbolos da primeira sequência de símbolos relacionados, esse símbolo é subsequentemente adicionado na primeira sequência de símbolos relacionados. Por exemplo, se a primeira
25 sequência de símbolos relacionados for o sequência de símbolos de cereja relacionados e um símbolo de cereja relacionado for gerado na linha média da terceira bobina, o dispositivo de jogo adiciona o símbolo de cereja relacionado gerado na terceira bobina na sequência de símbolos de cereja previamente classificada.

Por outro lado, se o dispositivo de jogo determinar que nenhum símbolo gerado na próxima bobina adjacente é relacionado com os símbolos da primeira sequência de símbolos relacionados, o dispositivo de jogo marca ou indica tal sequência de símbolos relacionados como completa.

5 Por exemplo, se a primeira sequência de símbolos relacionados for a sequência de símbolos de cereja relacionados e nenhum dos símbolos da terceira bobina for relacionado aos símbolos de cereja da sequência de símbolos de cereja previamente classificada, o dispositivo de jogo marca ou indica a sequência de dois símbolos de cereja como completa.

10 Depois de tanto adicionar um símbolo relacionado na primeira sequência de símbolos relacionados quanto marcar a primeira sequência de símbolos relacionados como completa, o dispositivo de jogo prossegue, da forma supradescrita, para cada uma das sequências de símbolos relacionados classificadas restantes que foram previamente classificadas ou formadas a
15 partir de símbolos relacionados nas primeira e segunda bobinas.

Depois de analisar cada uma das sequências de símbolos relacionados restantes, o dispositivo de jogo determina, para cada sequência de símbolos relacionados restante pendente ou incompleta, se algum dos símbolos da próxima bobina adjacente, se houver, deve ser adicionado em
20 alguma das sequências de símbolos relacionados previamente classificadas. Esse processo continua tanto até cada sequência de símbolos relacionados estar completa quanto até não haver mais bobinas adjacentes de símbolos a analisar. Nessa modalidade, quando não houver mais bobinas adjacentes de símbolos a analisar, o dispositivo de jogo marca cada uma das sequências de
25 símbolos relacionados restantes pendentes como completa.

Quando cada uma das sequências de símbolos relacionados for marcada como completa, o dispositivo de jogo compara cada uma das sequências de símbolos relacionados com uma tabela de pagamento apropriada e provê ao jogador todo o prêmio associado com cada uma das

sequências de símbolos completas. Percebe-se que é provido um prêmio ao jogador, se houver, para cada sequência de símbolos relacionados gerados em posições de símbolo ativo (isto é, em oposição a uma quantidade de prêmios ser baseada em quantas linhas de pagamento teriam passado através de cada uma das sequências de símbolos relacionados em posições de símbolo ativo).

Em uma modalidade, da forma ilustrada nas figuras 1A e 1B, um jogo básico ou primário pode ser um jogo de pôquer em que o dispositivo de jogo habilita o jogador a jogar um jogo de vídeo pôquer fechado convencional e, inicialmente, distribui cinco cartas, todas com a face para cima, a partir de um maço virtual de cinquenta e duas cartas. Cartas podem ser distribuídas como em um jogo de cartas tradicional ou, no caso do dispositivo de jogo, as cartas podem ser aleatoriamente selecionadas a partir de um número pré-determinado de cartas. Se o jogador desejar sortear, o jogador seleciona as cartas a manter por meio de um ou mais dispositivos de entrada, tal como pelo pressionamento de botões de manter relacionados ou por meio da tela sensível ao toque. Então, o jogador pressiona o botão distribuir e as cartas indesejadas ou descartadas são removidas da tela, e a máquina de jogo distribui as cartas de substituição das cartas restantes no maço. Isso resulta em uma mão de cinco cartas final. O dispositivo de jogo compara a mão de cinco cartas final com uma tabela de pagamento que utiliza rankings de mão de pôquer convencionais para determinar as mãos vencedoras. O dispositivo de jogo provê ao jogador um prêmio com base em uma mão vencedora e no número de créditos que o jogador apostou.

Em uma outra modalidade, o jogo básico ou primário pode ser um versão multimãos de vídeo pôquer. Nessa modalidade, o dispositivo de jogo distribui ao jogador pelo menos duas mãos de cartas. Em uma tal modalidade, as cartas são as mesmas cartas. Em uma modalidade, cada mão de cartas é associada com seu próprio maço de cartas. O jogador escolhe as cartas a manter em uma mão primária. As cartas mantidas na mão primária

também são mantidas por outras mãos de cartas. As cartas restantes não mantidas são removidas de cada mão exibida e, para cada mão, cartas de substituição são aleatoriamente distribuídas nessa mão. Já que as cartas de substituição são aleatoriamente distribuídas independentemente para cada

5 mão, as cartas de substituição para cada mão serão usualmente diferentes. Então, os rankings de mão de pôquer são determinados mão a mão em relação a uma tabela de pagamento, e prêmios são providos ao jogador.

Em uma modalidade, um jogo básico ou primário pode ser um jogo de keno, em que o dispositivo de jogo exibe uma pluralidade de marcas

10 distintivas ou números selecionáveis em pelo menos um dos dispositivos de exibição. Nessa modalidade, o jogador seleciona pelo menos um bit, potencialmente, uma pluralidade de marcas distintivas ou números selecionáveis, por meio de um dispositivo de entrada, tal como uma tela sensível ao toque. Então, o dispositivo de jogo exibe uma série de números

15 sorteados e determina uma quantidade de correspondências, se houver, entre os números selecionados pelo jogador e os números sorteados pelo dispositivo de jogo. É provido ao jogador um prêmio com base na quantidade de correspondências, se houver, com base na quantidade de correspondências determinadas e no número de números sorteados.

20 Em uma modalidade, além dos créditos vencedores ou outros prêmios em um jogo básico ou primário, o dispositivo de jogo também pode proporcionar aos jogadores a oportunidade de vencer créditos em um jogo bônus ou secundário ou em uma rodada bônus ou secundária. O jogo bônus ou secundário habilita o jogador a obter um prêmio ou pagamento além dos

25 prêmio ou pagamento, se houver, obtidos a partir do jogo básico ou primário. No geral, um jogo bônus ou secundário produz um nível de entusiasmo do jogador significativamente maior que o jogo básico ou primário, em virtude de ele prover uma maior expectativa de vitória que o jogo básico ou primário, e é acompanhado por recursos mais atraentes ou não usuais que o jogo básico

ou primário. Em uma modalidade, o jogo bônus ou secundário pode ser qualquer tipo de jogo adequado, tanto similar quanto completamente diferente do jogo básico ou primário.

5 Em uma modalidade, o evento de disparo ou condição de qualificação podem ser um resultado selecionado no jogo primário ou um arranjo em particular de uma ou mais marcas distintivas em um dispositivo de exibição no jogo primário. Em outras modalidades, o evento de disparo ou condição de qualificação ocorrem com base no excedente de uma certa quantidade de aposta do jogo (tal como número de jogos, número de créditos,
10 quantidade de tempo) ou alcance de um número de pontos especificado ganho durante a aposta do jogo.

Em uma outra modalidade, o processador 12 ou controlador central 56 do dispositivo de jogo provê aleatoriamente ao jogador um ou mais jogos de um ou mais jogos secundários. Em uma tal modalidade, o dispositivo
15 de jogo não provê nenhum motivo aparente para que o jogador se qualifique para jogar um jogo secundário ou de bônus. Nessa modalidade, qualificação para um jogo de bônus não é disparada por um evento em qualquer um dos jogos de qualquer jogo primário, ou com base especificamente neles. Isto é, o dispositivo de jogo pode qualificar simplesmente um jogador a jogar um jogo
20 secundário sem nenhuma explicação ou, alternativamente, com explicações simples. Em uma outra modalidade, o dispositivo de jogo (ou servidor central) qualifica um jogador para um jogo secundário, pelo menos parcialmente, com base em um evento disparado por jogo ou disparado por símbolo, tal como, pelo menos parcialmente, com base no jogo de um jogo
25 primário.

Em uma modalidade, o dispositivo de jogo inclui um programa que iniciará automaticamente uma rodada de bônus depois que o jogador tiver alcançado um evento de disparo ou condição de qualificação no jogo básico ou primário. Em uma outra modalidade, depois que um jogador tiver

qualificado para um jogo de bônus, o jogador pode aprimorar subsequentemente sua participação no jogo de bônus através de jogo contínuo no jogo básico ou primário. Assim, para cada evento de qualificação para bônus, tal como um símbolo de bônus, que o jogador obtiver, um dado

5 número de pontos ou créditos de aposta em jogo de bônus pode ser acumulado em um “medidor de bônus” programado para acumular os créditos ou entradas de apostas em bônus na direção de consequente participação em um jogo de bônus. A ocorrência de múltiplos tais eventos de qualificação para bônus no jogo primário pode resultar em um aumento aritmético ou

10 exponencial no número de créditos de aposta em bônus ganhos. Em uma modalidade, o jogador pode resgatar créditos de aposta em bônus extras durante o jogo de bônus para prolongar o jogo do jogo de bônus.

Em uma modalidade, nenhuma taxa de entrada ou pagamento inicial separados para um jogo de bônus é necessário. Isto é, um jogador não

15 pode comprar a entrada em um jogo de bônus; em vez disso, ele deve vencer ou ganhar a entrada através do jogo do jogo primário, assim, encorajando o jogo do jogo primário. Em uma outra modalidade, a qualificação do jogo bônus ou secundário é alcançada através de um simples “pagamento inicial” pelo jogador - por exemplo, se o jogador não tiver sucesso na qualificação

20 através de outras atividades especificadas. Em uma outra modalidade, o jogador deve fazer uma aposta complementar separada no jogo de bônus ou apostar uma quantidade designada no jogo primário para se qualificar para o jogo secundário. Nessa modalidade, o evento de disparo do jogo secundário deve ocorrer, e a aposta complementar (ou quantidade de aposta no jogo

25 primário designado) deve ter sido colocada para disparar o jogo secundário.

Em uma modalidade, da forma ilustrada na figura 2B, um ou mais dos dispositivos de jogo 10 ficam em comunicação uns com os outros e/ou com pelo menos um controlador central 56 através de uma rede de dados ou ligação de comunicação remota 58. Nessa modalidade, o servidor central,

o controlador central ou o hospedeiro remoto são quaisquer servidor ou dispositivo de computação adequados que incluem pelo menos um processador e pelo menos uma memória ou dispositivo de armazenamento. Em tais diferentes modalidades, o servidor central é um controlador

5 progressivo ou um processador de um dos dispositivos de jogo no sistema de jogo. Nessas modalidades, o processador de cada dispositivo de jogo é desenhado para transmitir e receber eventos, mensagens, comandos ou quaisquer outros dados ou sinal adequados entre o dispositivo de jogo individual e o servidor central. O processador do dispositivo de jogo é

10 operável para executar tais eventos, mensagens ou comandos comunicados em conjunto com a operação do dispositivo de jogo. Além do mais, o processador do servidor central é desenhado para transmitir e receber eventos, mensagens, comandos ou quaisquer outros dados ou sinal adequados entre o

15 servidor central e cada um dos dispositivos de jogo individuais. O processador do servidor central é operável para executar tais eventos, mensagens ou comandos comunicados em conjunto com a operação do servidor central. Percebe-se que uma, mais de uma ou cada uma das funções do controlador central, do servidor central ou do hospedeiro remoto aqui divulgados podem ser realizadas por um ou mais processadores do dispositivo de jogo. Percebe-

20 se adicionalmente que uma, mais de uma ou cada uma das funções de um ou mais processadores do dispositivo de jogo aqui divulgados podem ser realizadas pelo controlador central, pelo servidor central ou pelo hospedeiro remoto.

Em uma modalidade, o resultado de jogo provido ao jogador é

25 determinado por um servidor central ou controlador e provido ao jogador no dispositivo de jogo. Nessa modalidade, cada um de uma pluralidade de tais dispositivos de jogo fica em comunicação com o servidor central ou controlador. Mediante um jogador iniciar aposta do jogo em um dos dispositivos de jogo, o dispositivo de jogo iniciado comunica uma solicitação

de resultado de jogo ao servidor central ou controlador.

Em uma modalidade, o servidor central ou controlador recebem a solicitação de resultado de jogo e geram aleatoriamente um resultado de jogo para o jogo primário com base nos dados de probabilidade.

- 5 Em uma outra modalidade, o servidor central ou controlador geram aleatoriamente um resultado de jogo para o jogo secundário com base nos dados de probabilidade. Em uma outra modalidade, o servidor central ou controlador geram aleatoriamente um resultado de jogo tanto para o jogo primário quanto para o jogo secundário com base nos dados de probabilidade.
- 10 Nessa modalidade, o servidor central ou o controlador são capazes de armazenar e utilizar código de programa ou outros dados, similar ao processador e ao dispositivo de memória do dispositivo de jogo.

- Em uma modalidade alternativa, o servidor central ou o controlador mantêm um ou mais acervos pré-determinados ou conjuntos de resultados de jogo pré-determinados. Nessa modalidade, o servidor central ou o controlador recebem a solicitação de resultado de jogo e selecionam independentemente um resultado de jogo pré-determinado a partir de um conjunto ou acervo de resultados de jogo. O servidor central ou controlador indicam ou marcam o resultado de jogo selecionado como usado. Uma vez
- 15 que um resultado de jogo for indicado como usado, ele é impedido de seleção adicional a partir do conjunto ou acervo, e não pode ser selecionado pelo controlador central ou pelo servidor mediante uma outra aposta. O resultado de jogo provido pode incluir um resultado de jogo primário, um resultado de jogo secundário, resultados de jogo primário e secundário ou uma série de
- 20 resultados de jogo, tais como jogos grátis.
- 25

O servidor central ou controlador comunicam o resultado de jogo gerado ou selecionado ao dispositivo de jogo iniciado. O dispositivo de jogo recebe o resultado de jogo gerado ou selecionado e provê o resultado de jogo ao jogador. Em uma modalidade alternativa, como o resultado de jogo

gerado ou selecionado deve ser apresentado ou exibido ao jogador, tais como uma combinação de símbolos na bobina de uma máquina de posições ou uma mão de cartas distribuídas em um jogo de cartas, também é determinado pelo servidor central ou pelo controlador e comunicado ao dispositivo de jogo iniciado para ser apresentado ou exibido ao jogador. Produção ou controle central podem auxiliar um estabelecimento de jogo ou outra entidade na manutenção de registros apropriados, no controle do jogo, na redução e prevenção de fraude ou erros eletrônicos ou outros erros, reduzindo ou eliminando volatilidade vitória - derrota, e congêneres.

10 Em uma outra modalidade, um valor do resultado de jogo pré-determinado é determinado para cada um de uma pluralidade de dispositivos de jogo ligados ou em rede com base nos resultados de um jogo de bingo, keno ou loteria. Nessa modalidade, cada dispositivo de jogo individual utiliza um ou mais jogos de bingo, keno ou loteria para determinar o valor do resultado de jogo pré-determinado provido ao jogador para o jogo interativo apostado nesse dispositivo de jogo. Em uma modalidade, o jogo de bingo, keno ou loteria é exibido ao jogador. Em uma outra modalidade, o jogo de bingo, keno ou loteria não é exibido ao jogador, mas os resultados do jogo de bingo, keno ou loteria determinam o valor do resultado de jogo pré-determinado para o jogo primário ou secundário.

25 Nas várias modalidades de bingo, à medida que cada dispositivo de jogo é arrolado no jogo de bingo, tais como mediante uma aposta apropriada ou pela utilização de um dispositivo de entrada, o dispositivo de jogo arrolado é provido ou associado com uma diferente carta de bingo. Cada carta de bingo consiste em uma matriz ou arranjo de elementos, em que cada elemento é designado com uma marca distintiva separada, tal como um número. Percebe-se que cada carta de bingo diferente inclui uma diferente combinação de elementos. Por exemplo, se quatro cartas de bingo forem providas a quatro dispositivos de jogo arrolados, o mesmo

elemento pode estar presente em todas as quatro cartas de bingo, ao mesmo tempo em que um outro elemento pode estar exclusivamente presente em uma das cartas de bingo.

Na operação dessas modalidades, mediante provisão ou
5 associação de uma diferente carta de bingo com cada um de uma pluralidade de dispositivos de jogo arrolados, o controlador central seleciona ou sorteia aleatoriamente, um de cada vez, uma pluralidade de elementos. À medida que cada elemento é selecionado, é feita uma determinação para cada dispositivo de jogo se o elemento selecionado está presente na carta de bingo provida
10 àquele dispositivo de jogo arrolado. Essa determinação pode ser feita pelo controlador central, pelo dispositivo de jogo, por uma combinação dos dois ou de qualquer outra maneira adequada. Se o elemento selecionado estiver presente na carta de bingo provida àquele dispositivo de jogo arrolado, esse elemento selecionado na carta de bingo provida é marcado ou indicado. Esse
15 processo de seleção de elementos e marcação de todos os elementos selecionados nas cartas de bingo providas continua até que um ou mais padrões pré-determinados sejam marcados em uma ou mais das cartas de bingo providas. Percebe-se que, em uma modalidade, o dispositivo de jogo exige que o jogador pressione um botão borrar (não mostrado) para iniciar o
20 processo de marcação ou identificação de todos os elementos selecionados pelo dispositivo de jogo.

Depois que um ou mais padrões pré-determinados forem marcados em uma ou mais das cartas de bingo providas, um resultado de jogo é determinado para cada um dos dispositivos de jogo arrolados com base, pelo
25 menos em parte, nos elementos selecionados nas cartas de bingo providas. Como exposto, o resultado de jogo determinado para cada dispositivo de jogo arrolado no jogo de bingo é utilizado por esse dispositivo de jogo para determinar o resultado de jogo pré-determinado provido ao jogador. Por exemplo, um primeiro dispositivo de jogo com elementos selecionados

marcados em um padrão pré-determinado é provido com um primeiro resultado de vitória de \$ 10, que será provido a um primeiro jogador, independente de como o primeiro jogador jogar em um primeiro jogo, e um segundo dispositivo de jogo com elementos selecionados marcados em um

5 diferente padrão pré-determinado é provido com um segundo resultado de vitória de \$ 2, que será provido a um segundo jogador, independente de como o segundo jogador jogar um segundo jogo. Percebe-se que, já que o processo de marcação de elementos selecionados continua até que um ou mais padrões pré-determinados sejam marcados, essa modalidade garante que pelo menos

10 uma carta de bingo vencerá o jogo de bingo e, assim, pelo menos um dispositivo de jogo arrolado proverá um resultado de vitória do jogo pré-determinado a um jogador. Percebe-se que outros métodos adequados para selecionar ou determinar um ou mais resultados pré-determinados de jogo podem ser empregados.

15 Em um exemplo da supradescrita modalidade, o resultado de jogo pré-determinado pode ser com base em um prêmio complementar, além de todos os prêmios providos pela vitória do jogo de bingo, como exposto. Nessa modalidade, se um ou mais elementos forem marcados em padrões complementares em um número designado de elementos sorteados, um

20 prêmio complementar ou intermitente ou valor associado com o padrão complementar marcado é provido ao jogador como parte do resultado de jogo pré-determinado. Por exemplo, se os quatro cantos de uma carta de bingo forem marcados nos primeiros vinte elementos selecionados, um prêmio complementar de \$ 10 é provido ao jogador como parte do resultado de jogo

25 pré-determinado. Percebe-se que, nessa modalidade, o jogador de um dispositivo de jogo pode ser provido com um prêmio complementar ou intermitente independente se a carta de bingo provida do dispositivo de jogo arrolado vencer ou não vencer o jogo de bingo, como exposto.

Em uma outra modalidade, um ou mais dos dispositivos de

jogo ficam em comunicação com um servidor central ou controlador apenas com propósitos de monitoração. Isto é, cada dispositivo de jogo individual gera aleatoriamente os resultados de jogo para serem providos ao jogador, e o servidor central ou controlador monitoram as atividades e eventos que ocorrem na pluralidade de dispositivos de jogo. Em uma modalidade, a rede do jogo inclui um sistema de contabilização e de informação do jogo em tempo real ou *online* operativamente acoplado no o servidor central ou no controlador. O sistema de contabilização e de informação do jogo dessa modalidade inclui uma base de dados do jogador para armazenar perfis de jogador, um módulo de rastreamento do jogador para rastrear jogadores e um sistema de crédito para prover transações de cassino automatizadas.

Em uma modalidade, o dispositivo de jogo aqui divulgado é associado ou de outra forma integrado com um ou mais sistemas de rastreamento do jogador. Sistemas de rastreamento do jogador habilitam que estabelecimentos de jogo reconheçam o valor da fidelidade do cliente através da identificação de clientes frequente e recompensando-os por sua clientela. Em uma modalidade, o dispositivo de jogo e/ou o sistema de rastreamento do jogador rastreiam todas as atividade de jogo do jogador no dispositivo de jogo. Em uma tal modalidade, o dispositivo de jogo inclui pelo menos um leitor de cartão 38 em comunicação com o processador. Nessa modalidade, é emitido a um jogador um cartão de identificação do jogador que tem um número de identificação do jogador codificado que identifica exclusivamente o jogador. Quando um jogador inserir seu cartão de rastreamento de jogo no leitor de cartão para começar uma sessão do jogo, o leitor de cartão lê o número de identificação do jogador a partir do cartão de rastreamento do jogador para identificar o jogador. O dispositivo de jogo e/ou o sistema de rastreamento do jogador associado rastreia oportunamente toda informação ou dados adequados relacionados à sessão do jogo do jogador identificado. Diretamente, ou por meio do controlador central, o processador do dispositivo

de jogo comunica tal informação ao sistema de rastreamento do jogador. O dispositivo de jogo e/ou o sistema de rastreamento do jogador associado também rastreiam oportunamente quando um jogador remover seu cartão de rastreamento do jogador durante a conclusão do jogo para aquela sessão do jogo. Em uma outra modalidade, em vez de exigir que um jogador insira um cartão de rastreamento do jogador, o dispositivo de jogo utiliza um ou mais dispositivos portáteis conduzidos por um jogador, tais como um telefone celular, uma etiqueta de identificação por radiofrequência ou qualquer outro dispositivo sem fios adequado para rastreamento quando um jogador começar e terminar uma sessão do jogo. Em uma outra modalidade, o dispositivo de jogo utiliza qualquer tecnologia biométrica adequada ou tecnologia de tíquete para rastreamento quando um jogador começar e terminar uma sessão do jogo.

Durante uma ou mais sessões do jogo, o dispositivo de jogo e/ou o sistema de rastreamento do jogador rastreia toda informação ou dados adequados, tais como todas as quantidades apostadas, quantidades médias de aposta e/ou a hora na qual essas apostas são colocadas. Em diferentes modalidades, para um ou mais jogadores, o sistema de rastreamento do jogador inclui o número da conta do jogador, o número do cartão do jogador, o primeiro nome do jogador, o sobrenome do jogador, o nome preferido do jogador, o ranking de rastreamento de jogador do jogador, qualquer estado de promoção associado com o cartão de rastreamento de jogador do jogador, o endereço do jogador, a data de nascimento do jogador, o aniversário do jogador, as sessões do jogo recentes do jogador ou quaisquer outros dados adequados. Em uma modalidade, tal informação rastreada e/ou qualquer recurso adequado associado com o sistema de rastreamento do jogador são exibidos em uma tela de monitoramento do jogador 40. Em uma outra modalidade, tal informação rastreada e/ou qualquer recurso adequado associado com o sistema de rastreamento do jogador são exibidos por meio de

uma ou mais janelas de serviço (não mostradas) que são exibidas no dispositivo de exibição central e/ou no dispositivo de exibição superior.

Em uma modalidade, uma pluralidade dos dispositivos de jogo são capazes de ser conectados em conjunto através de uma rede de dados. Em
5 uma modalidade, a rede de dados é uma rede de área local (LAN) na qual um ou mais dos dispositivos de jogo ficam substancialmente próximos uns dos outros e de um servidor central ou do controlador no local do cliente, por exemplo, como em um estabelecimento de jogo ou em uma parte de um estabelecimento de jogo. Em uma outra modalidade, a rede de dados é uma
10 rede de área ampla (WAN) na qual um ou mais dos dispositivos de jogo ficam em comunicação com pelo menos um servidor central ou controlador fora do local do cliente. Nessa modalidade, a pluralidade de dispositivos de jogo pode ficar localizada em uma parte diferente do estabelecimento de jogo ou em um estabelecimento de jogo diferente do local do servidor central ou do
15 controlador fora do local do cliente. Assim, a WAN pode incluir um servidor central ou controlador fora do local do cliente e um dispositivo de jogo fora do local do cliente localizado em estabelecimentos de jogo na mesma área geográfica, tais como uma cidade ou um estado. O sistema de jogo na WAN pode ser substancialmente idêntico ao sistema de jogo na LAN supradescrito,
20 embora o número de dispositivos de jogo em cada sistema possa variar um em relação ao outro.

Em uma outra modalidade, a rede de dados é a Internet ou uma intranet. Nessa modalidade, a operação do dispositivo de jogo pode ser visualizada no dispositivo de jogo com pelo menos um navegador da Internet.
25 Nessa modalidade, a operação do dispositivo de jogo e o acúmulo de créditos podem ser realizados com apenas uma conexão no servidor central ou no controlador (o servidor da Internet / intranet) através de uma linha telefônica convencional ou de outra linha de transmissão de dados, linha de assinante digital (DSL), linha T-1, cabo coaxial, cabo de fibra ótica ou outra conexão

adequada. Nessa modalidade, jogadores podem acessar uma página de jogo na Internet a partir de qualquer local em que uma conexão com a Internet e um computador ou outro facilitador da Internet estiverem disponíveis. A expansão no número de computadores e no número e na velocidade de conexões com a Internet nos últimos anos aumenta as oportunidades para que jogadores joguem a partir de um número sempre crescente de locais remotos. Percebe-se que a maior largura de banda de comunicações sem fios digitais pode tornar tal tecnologia adequada para algumas ou todas as comunicações, particularmente, se tais comunicações forem encriptadas. Maiores velocidades de transmissão de dados podem ser usadas para aumentar a sofisticação e a resposta da exibição e a interação com o jogador.

Da forma supramencionada, em uma modalidade, a presente divulgação pode ser empregada em um sistema de jogo com base em servidor. Em uma tal modalidade, como exposto, um ou mais dispositivos de jogo ficam em comunicação com um servidor central ou controlador. O servidor central ou controlador podem ser quaisquer servidor ou dispositivo de computação adequados que incluem pelo menos um processador e uma memória ou dispositivo de armazenamento. Em modalidades alternativas, o servidor central é um controlador progressivo ou uma outra máquina de jogo no sistema de jogo. Em uma modalidade, o dispositivo de memória do servidor central armazena diferentes programas e instruções de jogo, executáveis por um processador do dispositivo de jogo, para controlar o dispositivo de jogo. Cada programa de jogo executável representa um diferente jogo ou tipo de jogo que pode ser jogado em um ou mais dos dispositivos de jogo no sistema de jogo. Tais diferentes jogos podem incluir a mesma ou substancialmente a mesma aposta do jogo com diferentes tabelas de pagamento. Em diferentes modalidades, o programa de jogo executável é para um jogo primário, um jogo secundário ou ambos. Em uma outra modalidade, o programa de jogo pode ser executável como um jogo

secundário a ser jogado simultâneo com a aposta de um jogo primário (que pode ser transferido ao dispositivo de jogo, ou nele fixo) ou vice-versa.

Nessa modalidade, cada dispositivo de jogo inclui pelo menos um ou mais dispositivos de exibição e/ou um ou mais dispositivos de entrada para interação com um jogador. Um processador local, tais como o
5 supradescrito processador do dispositivo de jogo ou um processador de um servidor local, é operável com o(s) dispositivo(s) de exibição e/ou o(s) dispositivo(s) de entrada de um ou mais dos dispositivos de jogo.

Em operação, o controlador central é operável para comunicar
10 um ou mais dos programas de jogo armazenados com pelo menos um processador local. Em diferentes modalidades, os programas de jogo armazenados são comunicados ou distribuídos pela incorporação do programa de jogo comunicado em um dispositivo ou um componente (por exemplo, um microchip a ser inserido em um dispositivo de jogo), gravação do programa
15 de jogo em um disco ou outra mídia, ou pela transferência ou transmissão contínua do programa de jogo em uma rede de dados dedicada, Internet ou uma linha telefônica. Depois que os programas de jogo armazenados forem comunicados a partir do servidor central, o processador local executa o programa comunicado para facilitar o jogo do programa comunicado por um
20 jogador através do(s) dispositivo(s) de exibição e/ou do(s) dispositivo(s) de entrada do dispositivo de jogo. Isto é, quando um programa de jogo for comunicado a um processador local, o processador local muda o jogo ou tipo de jogo apostado no dispositivo de jogo.

Em uma outra modalidade, uma pluralidade de dispositivos de
25 jogo em um ou mais locais de jogo podem ser ligados em rede no servidor central em uma configuração progressiva, da forma conhecida na tecnologia, em que uma parte de cada aposta para iniciar um jogo básico ou primário pode ser alocada em um ou mais prêmios progressivos. Em uma modalidade, um computador do local hospedeiro do sistema de jogo progressivo é

acoplado em uma pluralidade de servidores centrais em uma variedade de locais de jogo mutuamente remotos para prover um sistema de jogo automatizado progressivo ligado multilocais. Em uma modalidade, um computador do local hospedeiro do sistema de jogo progressivo pode servir a

5 dispositivos de jogo distribuídos por todas inúmeras propriedades em diferentes locais geográficos incluindo, por exemplo, diferentes locais em uma cidade ou diferentes cidades em um estado.

Em uma modalidade, o computador do local hospedeiro do sistema de jogo progressivo é mantido para a operação e controle geral do

10 sistema de jogo progressivo. Nessa modalidade, um computador do local hospedeiro do sistema de jogo progressivo supervisiona todo o sistema de jogo progressivo e é o mestre para computar toda a caixa acumulada progressiva. Todos os locais de jogo participantes relatam ao computador do local hospedeiro do sistema de jogo progressivo, e dele recebem informação.

15 Cada computador servidor central é responsável por toda a comunicação de dados entre o hardware e o software do dispositivo de jogo e o computador do local hospedeiro do sistema de jogo progressivo. Em uma modalidade, uma máquina de jogo individual pode disparar uma vitória de prêmio progressivo. Em uma outra modalidade, um servidor central (ou o computador do local

20 hospedeiro do sistema de jogo progressivo) determina quando uma vitória de prêmio progressivo é disparada. Em uma outra modalidade, uma máquina de jogo individual e um controlador central (ou computador do local hospedeiro do sistema de jogo progressivo) trabalham em conjunto um com o outro para determinar quando uma vitória progressiva é disparada, por exemplo, através

25 de uma máquina de jogo individual satisfazendo uma exigência pré-determinada estabelecida pelo controlador central.

Em uma modalidade, uma vitória de prêmio progressivo é disparada com base em um ou mais eventos de aposta do jogo, tal como um gatilho acionado por símbolo. Em outras modalidades, o evento de disparo do

prêmio progressivo ou a condição de qualificação podem ser alcançados excedendo de uma certa quantidade de aposta do jogo (tais como número de jogos, número de créditos ou quantidade de tempo) ou alcançando um número de pontos especificado ganho durante a aposta do jogo. Em uma outra

5 modalidade, um dispositivo de jogo é aleatoriamente, ou de forma aparentemente aleatória, selecionado para prover a um jogador desse dispositivo de jogo um ou mais prêmios progressivos. Em uma tal modalidade, o dispositivo de jogo não provê nenhum motivo aparente ao jogador para vencer um prêmio progressivo, em que a vitória do prêmio

10 progressivo não é disparada por um evento em qualquer uma das apostas de qualquer jogo primário, ou com base especificamente nele. Isto é, é provido a um jogador um prêmio progressivo sem nenhuma explicação ou, alternativamente, com explicações simples. Em uma outra modalidade, é provido a um jogador um prêmio progressivo, pelo menos parcialmente, com

15 base em um evento disparado por jogo ou disparado por símbolo, tal como, pelo menos parcialmente, com base na aposta de um jogo primário.

Em uma modalidade, cada um de um ou mais dos prêmios progressivos é custeado por meio de uma aposta complementar ou jogo complementar. Nessa modalidade, um jogador deve colocar ou apostar uma

20 aposta complementar para ser elegível para vencer o prêmio progressivo associado com a aposta complementar. Em uma modalidade, o jogador deve colocar a aposta máxima e a aposta complementar para ser elegível para vencer um dos prêmios progressivos. Em uma outra modalidade, se o jogador colocar ou apostar a aposta complementar exigida, o jogador pode apostar em

25 qualquer quantidade de crédito durante o jogo primário (isto é, o jogador não precisa colocar a aposta máxima e a aposta complementar para ser elegível para vencer um dos prêmios progressivos). Em uma tal modalidade, quanto maior a aposta do jogador (além da aposta complementar colocada), maiores as chances ou probabilidades de que o jogador vença um dos prêmios

progressivos. Percebe-se que cada um dos um ou mais prêmios progressivos pode ser custeado, pelo menos em parte, com base na aposta colocada nos jogos primários das máquinas de jogo no sistema de jogo, por meio de um estabelecimento de jogo ou por meio de qualquer maneira adequada.

5 Em uma outra modalidade, um ou mais dos prêmios progressivos são parcialmente custeados por meio de uma aposta complementar ou jogo complementar que o jogador pode fazer (e que podem ser rastreados por meio de um medidor de aposta complementar). Em uma modalidade, um ou mais dos prêmios progressivos são custeados apenas com
10 apostas complementares ou jogos complementares colocados. Em uma outra modalidade, um ou mais dos prêmios progressivos são custeados com base nas apostas do jogador, da forma supradescrita, bem como em todas as apostas complementares ou jogos complementares colocados.

 Em uma modalidade alternativa, um nível de aposta mínima é
15 exigido para que um dispositivo de jogo se qualifique para ser selecionado para obter um dos prêmios progressivos. Em uma modalidade, esse nível de aposta mínima é o nível de aposta máxima para o jogo primário na máquina de jogo. Em uma outra modalidade, nenhum nível de aposta mínima é exigido para que uma máquina de jogo se qualifique para ser selecionada para obter
20 um dos prêmios progressivos.

 Em uma outra modalidade, uma pluralidade de jogadores em uma pluralidade de dispositivos de jogo ligados em um sistema de jogo participam de um ambiente de jogo em grupo. Em uma modalidade, uma pluralidade de jogadores em uma pluralidade de dispositivos de jogo ligados
25 trabalham em conjunto uns com os outros, tal como pelo jogo em conjunto como uma equipe ou grupo, para vencer um ou mais prêmios. Em uma tal modalidade, todo prêmio vencido pelo grupo é compartilhado, seja igualmente seja com base em quaisquer critérios adequados, entre os diferentes jogadores do grupo. Em uma outra modalidade, uma pluralidade de

jogadores em uma pluralidade de dispositivos de jogo ligados competem uns contra os outros por um ou mais prêmios. Em uma tal modalidade, uma pluralidade de jogadores em uma pluralidade de dispositivos de jogo ligados participam de um torneio de jogo por um ou mais prêmios. Em uma outra
5 modalidade, uma pluralidade de jogadores em uma pluralidade de dispositivos de jogo ligados jogam por um ou mais prêmios, em que um resultado gerado por um dispositivo de jogo afeta os resultados gerados por um ou mais dispositivos de jogo ligados.

Modalidades de Ressorteio da Sessão de Bônus do Jogo

10 Agora, em relação às figuras 5A até 5K, uma modalidade de exemplo específica da presente divulgação é ilustrada e descrita. A figura 4 também é discutida em conjunto com as figuras 5A até 5K, em virtude de as etapas do fluxograma da figura 4 corresponderem ao exemplo específico ilustrado nas figuras 5A até 5K. Então, uma modalidade mais genérica
15 ilustrada pelas etapas do fluxograma da figura 3 é discutida. Uma tabela de pagamento alternativa é discutida em relação à tabela 1.

Em relação à figura 5A, uma modalidade exemplar do dispositivo de exibição do sistema de jogo da presente divulgação é ilustrada antes de uma sessão do jogo começar. Da forma ilustrada na figura 5A, o
20 sistema de jogo inclui um dispositivo de exibição 200, que exibe cinco posições de cartas 220a, 220b, 220c, 220d e 220e e botões de MANTER 222a, 222b, 222c, 222d e 222e associados com cada uma das posições de carta, respectivamente. O dispositivo de exibição 200 também inclui um
25 medidor de crédito 224 para indicar ao jogador quantos créditos o jogador tem, um medidor de CRÉDITOS VENCIDOS 206 para indicar quantos créditos uma última aposta vencedora do jogo venceu, um contador de *flush* 204 e áreas de mensagem 202 e 226 que são configuradas para exibir instruções ou outras mensagens adequadas ao jogador por todo o curso da sessão do jogo.

Uma parte da tabela de pagamento 210 do dispositivo de exibição 200 inclui diversas relações exemplares de pôquer fechado de cinco cartas 210a, 210b, 210c, 210d e 210e associadas com mãos vencedoras de pôquer fechado de cinco cartas tradicional. Cada uma das relações 210a, 210b, 210c e 210d indica o pagamento de crédito associado com cada respectiva mão vencedora, dependendo de quantos créditos são apostados. Por exemplo, a relação 210a inclui os prêmios providos para as diversas mãos vencedoras quando um crédito for apostado, 210b inclui prêmios associados com dois créditos apostados, 210c inclui prêmios associados com três créditos apostados e 210d inclui prêmios associados com quatro créditos apostados. A relação *Flush Fever* 210e inclui inicialmente prêmios similares às outras relações 210a até 210d até que o jogador entre em uma sessão de bônus do jogo, em cujo ponto a relação *Flush Fever* 210e se ajusta dinamicamente de acordo com diversos critérios descritos a seguir com detalhes adicionais.

Agora, em relação à figura 4 e às figuras 5A até 5K, uma modalidade exemplar da presente divulgação é ilustrada. Da forma vista na figura 5A, a área de mensagem 226 inclui um convite para que o jogador coloque uma aposta para iniciar uma aposta de uma sessão do jogo. O jogador deposita \$ 10, da forma indicada, no geral, pelo bloco 102, e dez créditos são exibidos no medidor de crédito 224.

Da forma ilustrada na figura 5B, o jogador elege apostar um dólar ou crédito, e o sistema de jogo começa uma aposta de um jogo de cartas, da forma indicada, no geral, pelo bloco 104. O medidor de crédito 224 indica que um crédito foi deduzido e, agora, indica que nove créditos permanecem. O sistema de jogo sorteia aleatoriamente e exibe cinco cartas provenientes de um maço de cartas padrão em jogo para formar um primeiro conjunto de cartas, da forma indicada pelo bloco 106. O primeiro conjunto de cartas é exibido nas posições de carta 220a até 220e. O primeiro conjunto de cartas inclui Q♥ exibida na posição de carta 220a, 8♥ exibida na posição de carta

220b, A♦ exibida na posição de carta 220c, 3♥ exibida na posição de carta 220d e J♥ exibida na posição de carta 220e. O dispositivo de jogo habilita que o jogador selecione nenhuma, uma ou mais de uma do primeiro conjunto de cartas para serem mantidas, da forma indicada pelo bloco 107. A área de mensagem 226 exibe uma instrução para que o jogador selecione quais, se houver, do primeiro conjunto de cartas o jogador deseja manter. Da forma indicada pelo losango 108, o sistema de jogo avalia o primeiro conjunto de cartas mantido para determinar se uma pluralidade do primeiro conjunto de cartas mantido satisfaz um critério pré-determinado. Nessa modalidade, os critérios pré-determinados são satisfeitos se o primeiro conjunto de cartas mantido for “sorteado em um *flush*”, o que significa que o primeiro conjunto de cartas selecionado para ser mantido pelo jogador inclui quatro ou mais cartas do mesmo naipe. O jogador elegeu manter as cartas Q♥, 8♥, 3♥ e J♥, que, cada qual, compartilham o naipe de copas e, portanto, a primeira aposta do jogo satisfaz os critérios pré-determinados.

Da forma ilustrada na área 202 da figura 5C, o sistema de jogo ativa a sessão de bônus *Flush Fever* do jogo em virtude de os critérios pré-determinados de quatro cartas sorteadas em um *flush* terem sido satisfeitos, da forma também indicada pelo bloco 110. A área de mensagem 202 informa ao jogador que o modo *Flush Fever* foi ativado. Mantendo Q♥, 8♥, 3♥ e J♥, o jogador elegeu descartar o A♦ e tentar um *flush*, da forma indicada pelo botão MANTER iluminado 222a associado com o Q♥, o botão MANTER iluminado 222b associado com o 8♥, o botão MANTER iluminado 222d associado com o 3♥ e o botão MANTER iluminado 222e associado com o J♥.

Na figura 5D, o A♦ da posição de carta 220c foi descartado, da forma indicada pelo bloco 114. O sistema de jogo substitui a carta descartada da posição de carta 220c por uma nova carta aleatoriamente sorteada, da forma indicada no bloco 116. A Q♣ recém-sorteada é exibida na posição de carta 220c e combina com as cartas previamente mantidas Q♥, 8♥, 3♥ e J♥

para formar uma primeira mão final. O sistema de jogo avalia se a primeira mão final é uma mão vencedora de um ranque vencedor de acordo com a tabela de pagamento 210. O sistema de jogo determina que o par de damas na primeira mão final se qualifica como uma mão vencedora de “VALETES OU
 5 MELHOR”, de acordo com a tabela de pagamento 210, da forma decidida de acordo com o losango 118. O sistema de jogo avalia a primeira mão final vencedora para determinar se ela tem um ranking de *flush*, da forma indicada pelo losango 120. A primeira mão final vencedora não é um *flush* e, portanto, o dispositivo de jogo incrementa o contador de *flush* 204 em um, da forma
 10 indicada, no geral, pelo bloco 138.

O sistema de jogo exibe uma mensagem ao jogador declarando que o par de damas fez da primeira mão final uma mão vencedora na área de mensagem 226, e as damas associadas com a combinação de cartas vencedora na primeira mão final são iluminadas pelo sistema de jogo, da forma vista nas
 15 posições de carta 220a e 220c. O dispositivo de jogo determina um prêmio associado com a primeira mão final vencedora, da forma indicada pelo bloco 140. O jogador apostou um crédito nessa aposta do jogo, então, o sistema de jogo determina o prêmio com base na relação 210a da tabela de pagamento 210, que corresponde aos prêmios para jogos nos quais um crédito é apostado.
 20 Nessa modalidade, o jogador vence dois créditos, o que é exibido ao jogador na caixa 206: CRÉDITOS VENCIDOS. O prêmio de dois créditos é provido ao jogador e adicionado na exibição do total de créditos 224 da figura 5E, da forma indicada, no geral, pelo bloco 130. O sistema de jogo termina a sessão de bônus *Flush Fever* do jogo da forma indicada, no geral, pelo bloco 132 e
 25 exibida ao jogador na área de mensagem 202.

Percebe-se que, em várias modalidades, o contador de *flush* 204 inicia a sessão do jogo em um valor inicial. Nesse ponto na sessão do jogo, o contador de *flush* 204 está em um e, em decorrência disto, a relação *Flush Fever* 210e da tabela de pagamento 210 mudou a quantidade de prêmio

associada com um resultado vencedor de *Flush*, como será discutido com mais detalhes a seguir. Nessa modalidade, o prêmio de 35 créditos para um *flush* no início da aposta do jogo é ajustado em 40 créditos em decorrência de o contador de *flush* incrementar em um, da forma vista na figura 5E.

5 Percebe-se que, em uma modalidade, as contagens de *flush* acumulam com base no número de eventos qualificados em uma sessão de bônus do jogo, independente das quantidades apostadas. Em uma tal modalidade, entretanto, a relação *Flush Fever* 210e pode ser normalizada, com base na quantidade apostada em uma mão que resulta em um prêmio da
10 relação *Flush Fever*. Em uma outra modalidade, o sistema de jogo apenas aumenta as contagens de *flush* quando o jogador colocar uma certa aposta extra ou uma aposta máxima antes da aposta do jogo. Em uma modalidade como essa, a relação *Flush Fever* não precisa ser normalizada em virtude de a aposta exigida para se qualificar para uma sessão de bônus do jogo ser
15 normalizada.

Na figura 5E, o sistema de jogo exibe o total de créditos atualizado 224, incluindo os dois créditos vencidos da primeira aposta do jogo supradiscutida, e o total de créditos 224 agora é igual a onze. O sistema de jogo convida o jogador a escolher apostar novamente, da forma exibida na
20 área de mensagem 226. O jogador decide apostar uma outra aposta do jogo e aposta quatro créditos, da forma indicada, no geral, pelo bloco 102. Da mesma forma que a aposta de um crédito da primeira aposta do jogo foi associada com a relação 210a, a aposta de quatro créditos dessa aposta do jogo será associada com a relação 210d da tabela de pagamento 210.

25 Na figura 5F, a segunda aposta da sessão do jogo começou, da forma indicada pelo bloco 104. O total de créditos 224 reflete a aposta de quatro créditos, e a exibição 224 foi ajustada de onze para sete. Cinco cartas são aleatoriamente sorteadas e exibidas ao jogador nas posições de carta 220a até 220e, da forma indicada pelo bloco 106. O segundo conjunto de cartas

compreende A♠, J♠, 2♦, 4♠ e 9♠, da forma exibida nas posições de carta 220a até 220e, respectivamente. O sistema de jogo instrui o jogador a selecionar quais das cinco cartas no segundo conjunto de cartas devem ser mantidas, da forma mostrada na área de mensagem 226 e indicada no bloco 107. O jogador

5 escolhe manter a A♠ pelo pressionamento do botão MANTER 222a, a J♠ pelo pressionamento do botão MANTER 222b, a 4♠ pelo pressionamento do botão MANTER 222d e a 9♠ pelo pressionamento do botão MANTER 222e.

Na figura 5G, o sistema de jogo analisou o segundo conjunto de cartas e determinou que o segundo conjunto de cartas inclui quatro cartas

10 do mesmo naipe e, portanto, a sessão de bônus *Flush Fever* do jogo deve começar, da forma indicada pelo losango 108 e pelo bloco 110. O sistema de jogo informa ao jogador que, agora, o jogo entrou no modo *Flush Fever*, da forma mostrada nas áreas de mensagem 202 e 226.

Na figura 5H, o sistema de jogo descartou a carta não

15 selecionada para ser mantida, 2♦ da posição de carta 220c, da forma indicada pelo bloco 114. Então, o sistema de jogo sorteia aleatoriamente e exhibe a carta de substituição 7♥ na posição de carta 220c para formar uma segunda mão final, da forma indicada pelo bloco 116. O sistema de jogo avalia a segunda mão final e determina que a mão não é uma mão vencedora, da forma

20 indicada pelo losango 118. A área de mensagem 226 informa ao jogador que a mão não é vencedora.

Da forma mostrada na figura 5I, o contador de *flush* 204 é incrementado em um em virtude de a segunda mão final ter sido uma mão não vencedora, da forma indicada pelo bloco 134. Agora, o contador de *flush* 204

25 lê dois, e o prêmio associado com uma mão de *flush* vencedora na relação *Flush Fever* 210e da tabela de pagamento 210 aumenta de 40 créditos para 45 créditos dessa maneira. O sistema de jogo reexibe o segundo conjunto de cartas aleatoriamente sorteado, da forma indicada pelo bloco 136, e o segundo conjunto de cartas original do início da segunda aposta do jogo A♠, J♠, 2♦, 4♠

e 9♠ é exibido nas posições de carta 220a até 220e, respectivamente. Da forma mostrada na área de mensagem 202, o modo *Flush Fever* ainda está ativado, e o jogador receberá uma outra oportunidade de ressorteio de uma quinta carta e receber uma mão final de um *flush* sem pagar nenhuma aposta

5 adicional. Da forma mostrada na figura 4, o dispositivo de jogo retorna ao início da sessão de bônus do jogo. Como a aposta inicial do segundo conjunto de cartas, as seleções de manter, pelo jogador, a A♠ na posição de carta 220a, a J♠ na posição de carta 220b, a 4♠ na posição de carta 220d e a 9♠ na posição de carta 220e permanecem, permitindo que a 2♦ da posição de carta 220c seja

10 descartada, da forma indicada pelo bloco 114. Percebe-se que, em uma modalidade, a quinta carta é automaticamente ressorteada depois de uma mão não vencedora, e a 2♦ nunca é re-exibida. Em uma modalidade, o jogador não precisa manter ou descartar nenhuma carta na sessão de bônus *Flush Fever* do jogo até que um resultado vencedor seja alcançado a partir de uma quinta

15 carta automaticamente ressorteada.

Na figura 5J, o sistema de jogo descarta a 2♦ e a substitui por uma carta de substituição aleatoriamente sorteada, da forma indicada pelo bloco 116. A carta de substituição exibida na posição de carta 220c é uma Q♠, que forma uma mão final de A♠, J♠, Q♠, 4♠ e 9♠. O sistema de jogo avalia a

20 mão final, da forma indicada pelo losango 118, e determina que ela se qualifica como uma mão vencedora de acordo com a tabela de pagamento 210. Então, o sistema de jogo avalia a mão vencedora e determina que a mão vencedora tem um ranking de *flush*, da forma decidida de acordo com o losango 120. Cada uma das posições de carta 220a até 220e é iluminada para

25 o jogador, em virtude de cada carta ser associada com a mão de *flush* vencedora. A área de mensagem 226 congratula o jogador por ser um vencedor e alcançar uma mão vencedora com um ranking de *flush*.

Em virtude de a mão vencedora ter um ranking de *flush*, o sistema de jogo determina o número atual do contador de *flush* em dois, da

forma indicada pelo bloco 122. Com base no número de contador de *flush* em dois, a relação *Flush Fever* 210e da tabela de pagamento 210 é ajustada, da forma indicada pelo bloco 124. O sistema de jogo faz referência à relação *Flush Fever* 210e ajustada e determina que o prêmio associado com a mão de *flush* vencedora é de 45 créditos. O modo *Flush Fever* termina, da forma indicada pela área de mensagem 202 e pelo bloco 132.

Na figura 5K, o contador de incremento de *flush* 204 é reiniciado em um valor inicial, da forma indicada pelo bloco 128, e o dispositivo de jogo provê o prêmio de 45 créditos ao jogador, da forma indicada pelo bloco 130, ajustando o total de créditos 224 de sete para 52. Agora, a sessão do jogo terminou, da forma indicada pela área de mensagem 226, e o jogador pode iniciar uma nova sessão do jogo ou sacar seus ganhos.

Agora, novamente em relação à figura 3, uma modalidade mais genérica do sistema de jogo da presente divulgação é ilustrada e indicada, no geral, pelo bloco 60. O sistema de jogo ou o dispositivo de jogo é configurado para aceitar uma aposta de um jogador, da forma indicada pelo bloco 62, para iniciar uma sessão do jogo, da forma indicada pelo bloco 64. O jogador começa uma aposta do jogo, da forma indicada pelo bloco 66, na sessão do jogo. Durante a aposta do jogo, o sistema de jogo é configurado para sortear aleatoriamente e exibir uma pluralidade de um primeiro conjunto de símbolos, da forma indicada pelo bloco 68. Em uma modalidade, da forma ilustrada e discutida anteriormente, o jogo é um jogo de pôquer fechado. Em uma modalidade alternativa, o jogo é um jogo de símbolos ou um jogo de posição em bobina. Em uma modalidade de exemplo como essa, uma ou mais bobinas são regiradas para gerar símbolos adicionais para tentar alcançar o evento vencedor designado.

Depois do início da aposta do jogo, o sistema de jogo habilita o jogador a jogar uma instância da aposta do jogo com o primeiro conjunto de

símbolos, da forma indicada pelo bloco 69. O sistema de jogo avalia a instância da aposta do jogo para determinar se uma pluralidade do primeiro conjunto de símbolos satisfaz uma condição de disparo, da forma indicada pelo losango 70. Em uma modalidade, a condição de disparo é a presença de um recurso comum entre uma pluralidade de símbolos, tal como uma pluralidade de cartas em jogo com um naipe comum. Em uma modalidade alternativa, a condição de disparo compreende símbolos correspondentes entre uma pluralidade de conjunto de símbolos exibidos. Em uma modalidade, a instância da aposta do jogo inclui apostar em um jogo de pôquer fechado tradicional usando o primeiro conjunto de símbolos. Em uma tal modalidade, a sessão do jogo convida o jogador a manter uma pluralidade de primeiros conjuntos de símbolos e descartar todos os símbolos não mantidos. Os símbolos descartados são substituídos por símbolos de substituição aleatoriamente sorteados para formar uma primeira mão na instância da aposta do jogo.

Se o sistema de jogo determinar que uma instância da aposta do jogo satisfaz uma condição de disparo, a aposta do jogo entra em uma sessão de bônus do jogo, da forma indicada pelo bloco 72. Em várias modalidades, o primeiro conjunto de símbolos inclui três ou mais símbolos totais, e a instância da aposta do jogo satisfaz a condição de disparo se uma maioria do primeiro conjunto de símbolos estiver em comum uns com os outros. Por exemplo, se o primeiro conjunto de símbolos incluir sete símbolos, a instância da aposta do jogo satisfaz uma condição de disparo se cinco dos sete símbolos estiverem em comum uns com os outros. Percebe-se que a pluralidade exigida para satisfazer a condição de disparo pode variar com base nas chances e percentuais associados com o jogo apostado na sessão do jogo. Na modalidade ilustrada nas figuras 5A até 5K e supradiscutida, a instância da aposta do jogo satisfaz uma condição de disparo se pelo menos quatro das cinco cartas distribuídas compartilharem um naipe comum.

Percebe-se que, em uma modalidade, a condição de disparo não é satisfeita, a menos que uma pluralidade de símbolos na instância possua um recurso ou naipe similares e o jogador escolha manter pelo menos uma pluralidade de símbolos com o recurso similar. Por exemplo, em uma

5 modalidade de pôquer fechado, suponha que a distribuição inicial do sistema de jogo inclua A♥, J♥, Q♣, 10♥ e 5♥ exibidas ao jogador. Nesse caso, o jogador pode eleger tanto descartar a Q♣ e tentar receber um *flush* de copas quanto descartar o 5♥ e tentar sortear um rei para receber uma sequência. A

10 primeira ponta da condição de disparo é satisfeita em virtude de quatro das cinco cartas compartilharem um naipe: copas. Entretanto, a segunda ponta da condição de disparo nessa modalidade exige que o jogador também eleja manter as quatro cartas de copas. Se o jogador eleger descartar a 5♥ para tentar e receber uma sequência de 10, J, Q, K, A, a segunda ponta da condição de disparo não é satisfeita e o jogador não entrará na sessão de bônus do jogo.

15 Entretanto, se o jogador mantiver as quatro cartas de copas, ambas as pontas da condição de disparo são satisfeitas e o jogo entra na sessão de bônus do jogo.

Também deve-se perceber que, se o jogador sortear cinco cartas do mesmo naipe no primeiro conjunto de símbolos, o jogador pode

20 eleger manter apenas quatro das cartas, e a condição de disparo ainda é satisfeita. Em uma tal modalidade exemplar, suponha que a distribuição inicial do sistema de jogo inclua A♥, J♥, Q♥, 10♥ e 5♥, e o jogador decide que o jogador gostaria de tentar e receber um *royal flush*. O jogador pode manter todas as cartas, exceto a 5♥, e a condição de disparo será satisfeita,

25 desse modo, colocando o jogo na sessão de bônus do jogo. Percebe-se que, em uma modalidade, se o jogador eleger manter todas as cinco cartas de copas, o sistema de jogo não entrará na sessão de bônus do jogo, e a condição de disparo não é satisfeita.

Se o sistema de jogo determinar que uma instância da aposta

do jogo deixa de satisfazer uma condição de disparo, a aposta continua como uma aposta normal do jogo e o jogador não é elegível para entrar na sessão de bônus do jogo até colocar uma aposta adicional e jogar uma nova aposta do jogo na qual a condição de disparo é satisfeita. Em um caso como esse, o

5 jogador é convidado a escolher se coloca uma aposta adicional, da forma indicada pelo losango 86. Se o jogador escolher não colocar uma aposta adicional, a sessão do jogo termina, da forma indicada pelo bloco 96. Se o jogador escolher colocar uma aposta adicional para continuar a sessão do jogo, uma nova aposta do jogo começa, da forma indicada pelo bloco 66.

10 Percebe-se que, a menos que a condição de disparo seja satisfeita, a figura 3 não inclui as etapas de avaliação da mão final para determinar se é um resultado vencedor. Nas modalidades ilustradas aqui discutidas, a condição de disparo apenas determina se uma sessão do jogo entra em uma sessão de bônus do jogo ou não, da forma discutida com

15 detalhes a seguir. Simplesmente em virtude de a condição de disparo não ser satisfeita não significa necessariamente que a aposta do jogo ou a instância da aposta do jogo terminou ou que o resultado da aposta do jogo é um resultado não vencedor; em vez disso, apenas com propósitos da sessão de bônus do jogo a aposta do jogo termina.

20 Quando o sistema de jogo determinar, no losango 70, que uma condição de disparo foi satisfeita pelo primeiro conjunto de símbolos, o jogo entra em uma sessão de bônus do jogo, da forma indicada pelo bloco 72. Quando o jogo entrar na sessão de bônus do jogo, o sistema de jogo avalia a

25 instância da aposta do jogo para determinar se ela resulta em um evento qualificado, da forma indicada pelo losango 76. Em uma modalidade, o sistema de jogo avalia a instância pela comparação dos símbolos com uma tabela de pagamento associada para determinar se a instância resulta em um evento qualificado. Em uma modalidade de pôquer fechado, os eventos qualificados incluem: qualquer mão vencedora não *flush* de acordo com uma

tabela de pagamento de pôquer fechado tradicional e qualquer mão não vencedora de acordo com uma tabela de pagamento de pôquer fechado tradicional.

Se a instância da aposta do jogo resultar em um evento qualificado (isto é, uma primeira mão não *flush* ou uma primeira mão não vencedora, em uma modalidade), um contador de evento qualificado associado com a sessão do jogo aumenta em um, da forma indicada pelo bloco 78. Em uma modalidade, o sistema de jogo inclui dois tipos diferentes de eventos qualificados: um evento qualificado vencedor e um evento qualificado não vencedor. Em uma tal modalidade de pôquer fechado, o evento qualificado vencedor é uma mão de pôquer fechado que resulta em um resultado vencedor de acordo com uma tabela de pagamento de pôquer fechado, mas não é um *flush*. O evento qualificado não vencedor é um resultado na sessão de bônus do jogo que não corresponde a nenhum resultado vencedor de acordo com uma tabela de pagamento de pôquer fechado. Em uma tal modalidade, o sistema de jogo inclui dois contadores de *flush*: um contador de *flush* associado com um evento qualificado vencedor e um contador de *flush* associado com um evento qualificado não vencedor. Cada contador de *flush* inicia uma sessão do jogo com um valor inicial. Em uma modalidade como essa, apenas o contador de evento qualificado vencedor é incrementado em um para todo evento qualificado vencedor, e o contador de evento qualificado não vencedor não é incrementado. Por exemplo, se uma mão de pôquer fechado na sessão de bônus do jogo resultar em um par de damas (isto é, um evento qualificado vencedor), apenas o contador de evento qualificado vencedor é incrementado em um. Entretanto, se a mão de pôquer fechado na sessão de bônus do jogo resultar em um sortimento aleatório de cartas que não corresponde a uma mão de pôquer fechado vencedora, tanto o contador de evento qualificado vencedor quanto o contador de evento qualificado não vencedor são incrementados em um.

Da forma discutida com detalhes adicionais a seguir, os contadores são usados para ajustar uma tabela de pagamento para determinar prêmios quando um evento não qualificado ocorrer em uma sessão de bônus do jogo. Em uma modalidade que inclui um contador de evento qualificado vencedor e um contador de evento qualificado não vencedor, os diferentes contadores de evento afetam diferentes prêmios específicos quando a tabela de pagamento for ajustada para um evento não qualificado em uma sessão de bônus do jogo. Em uma modalidade, o contador de evento qualificado não vencedor é considerado durante o ajuste dos prêmios de *royal flush* e de *straight flush* com uma tabela de pagamento da sessão de bônus do jogo associada, e o contador de evento qualificado vencedor é usado para ajustar os prêmios de *flush* com a tabela de pagamento da sessão de bônus do jogo associada. Por exemplo, toda vez que um contador de evento qualificado vencedor incrementar, apenas o prêmio de *flush* é afetado quando a tabela de pagamento for ajustada para um evento não qualificado, e toda vez que um contador de evento qualificado não vencedor incrementar, apenas os prêmios de *straight flush* e de *royal flush* são afetados quando a tabela de pagamento for ajustada para um evento não qualificado.

Também deve-se perceber que, em várias modalidades, o contador de evento qualificado não vencedor é um medidor semiprogressivo, que continua a acumular até que tanto um *royal flush* quanto um *straight flush* seja alcançado. Em uma tal modalidade, o contador de evento qualificado não vencedor não reinicia por causa do fim da sessão do jogo, como faz o contador de evento qualificado vencedor; apenas a exibição de um *straight flush* ou *royal flush* na sessão de bônus do jogo resulta no reinício do contador de evento qualificado não vencedor.

A tabela 1 ilustra um jogo básico de amostra e a tabela de pagamento do jogo de bônus para o sistema de jogo de uma modalidade aqui divulgada.

Tabela 1

Categoria de Vitória	1c Paga	2c Paga	3c Paga	4c Paga	5c Paga	<i>Flush Fever</i>
Royal Flush	250	500	750	1.000	4.000	4.122
Straight Flush	50	100	150	200	250	281
Quadra	25	50	75	100	125	125
Full House	9	18	27	36	45	45
Flush	6	12	18	24	30	33
Sequência	4	8	12	16	20	20
Trinca	3	6	9	12	15	15
Dois Pares	2	4	6	8	10	10
Valetes ou Melhores	1	2	3	4	5	5

- 5 Da forma vista na tabela 1, uma tabela de pagamento de exemplo para uma modalidade semiprogressiva é exibida. Na tabela de pagamento da tabela 1, os tipos de mãos vencedoras são listados sob a coluna A. As quantidades de pagamento correspondentes a cada uma das mãos vencedoras são listadas nas colunas B até F, dependendo de quantos créditos são apostados: coluna B para um crédito apostado; coluna C para dois créditos apostados; coluna D para três créditos apostados; coluna E para quatro créditos apostados e coluna F para cinco créditos apostado. As quantidades de pagamento para mãos enquanto a sessão de bônus do jogo está no *Flush Fever* são listadas sob a coluna G. Nesse exemplo, toda vez que o jogador
- 10 sortear uma carta que não faz uma combinação vencedora, durante a sessão de bônus do jogo (isto é, um evento qualificado não vencedor), tanto o *royal flush* quanto o *straight flush* pagam incremento em um crédito. Em uma
- 15 modalidade, o contador de evento qualificado não vencedor incrementa até

que ele seja alcançado, caso a sessão de bônus do jogo ou a sessão do jogo terminem ou não. Na tabela de pagamento da tabela 1, o prêmio de *Royal Flush* acumulou em 4.122 créditos e o prêmio de *Straight Flush* acumulou em 281 créditos. Percebe-se que, em várias modalidades, o sistema de jogo é configurado para manter um contador de *flush* semiprogressivo separado para *Royal Flush* e para *Straight Flush*.

Agora, novamente em relação à figura 3, o sistema de jogo determina se um evento de terminação da sessão de bônus do jogo ocorreu ou não, da forma indicada pelo losango 80. Em uma modalidade, um evento de terminação da sessão de bônus do jogo ocorre se a instância resultante no evento qualificado for uma mão vencedora de acordo com uma tabela de pagamento de pôquer fechado tradicional. Se um evento de terminação tiver ocorrido, o sistema de jogo provê todos os prêmios associados com todas as instâncias de todas as apostas do jogo, da forma indicada pelo bloco 82, e a sessão de bônus do jogo termina, da forma indicada pelo bloco 84. No evento em que um evento de terminação tiver ocorrido, o sistema de jogo habilita o jogador a colocar uma aposta adicional para continuar a sessão do jogo, da forma indicada pelo losango 86. Se o jogador colocar uma aposta adicional, o sistema de jogo começa uma nova aposta do jogo, da forma indicada pelo bloco 66. Percebe-se que, mesmo se a sessão de bônus do jogo terminar devido a um evento de terminação, o jogador pode continuar a jogar a sessão do jogo, mantendo todas as contas acumuladas no contador de evento qualificado para todas as sessões de bônus do jogo futuras. Quando o jogador decidir não colocar uma aposta adicional para continuar a sessão do jogo, o sistema de jogo provê todos os prêmios ao jogador, da forma indicada pelo bloco 82, e a sessão do jogo termina, da forma indicada pelo bloco 96.

Se um evento de terminação não tiver ocorrido, a sessão de bônus do jogo continua, e o jogador pode jogar uma outra instância da aposta do jogo com o primeiro conjunto de cartas, da forma indicada pelo bloco 74.

Em uma modalidade, a segunda instância da aposta do jogo se inicia pela exibição e habilitação do jogador a jogar com o mesmo primeiro conjunto de símbolos. Em uma modalidade alternativa, a segunda instância inclui alguns, mas não todos os símbolos do primeiro conjunto de símbolos. Por exemplo, em uma modalidade exemplar, se o primeiro conjunto de símbolos incluir quatro cartas em jogo de um naipe e uma quinta carta em jogo de um naipe diferente, a segunda instância da aposta do jogo inclui as quatro cartas do mesmo naipe do primeiro conjunto de cartas, mas não a quinta carta. Em uma tal modalidade, a quinta carta do primeiro conjunto de cartas que é jogado na primeira instância é descartada para o jogo da segunda instância, desse modo, reduzindo o número de cartas de substituição disponíveis a partir das quais se sorteia na segunda instância. Percebe-se que, em várias modalidades, a carta de substituição distribuída na primeira instância da aposta do jogo também é removida para o jogo da segunda instância, o que reduz o número de cartas de substituição disponíveis a partir das quais se sorteia na segunda instância.

A sessão de bônus do jogo continua e repete as instâncias usando pelo menos uma pluralidade de primeiros conjuntos de símbolos até que tanto (i) a instância da aposta do jogo não resulte em um evento qualificado quanto (ii) um evento de terminação da sessão de bônus do jogo ocorra. Toda vez que a sessão de bônus do jogo repetir e um evento qualificado ocorrer, o contador de evento qualificado incrementa em um. Em uma modalidade, toda vez que a sessão de bônus do jogo repetir uma instância adicional, devido a uma mão final não se qualificar como uma mão vencedora, tanto a carta descartada quanto a carta de substituição são removidas das cartas disponíveis para serem sorteadas na próxima instância. Percebe-se que, à medida que a sessão de bônus do jogo continua e repete, e cartas associadas com mãos não vencedoras são removidas, a probabilidade de um jogador continuar a receber uma mão não vencedora diminui. Devido à decrescente probabilidade de receber uma mão não vencedora para cada

instância consecutiva da aposta do jogo, prêmios associados com a recepção de um evento não qualificado aumentam correspondente ao aumento do contador de evento qualificado.

Quando uma instância da aposta do jogo não resultar em um evento qualificado, da forma determinada no losango 76, o sistema de jogo segue uma ramificação separada do diagrama da figura 3, iniciando com o bloco 88. Em uma modalidade de pôquer fechado, um evento não qualificado ocorre quando a instância da aposta do jogo resultar em uma mão vencedora com um ranking de *flush*. Em uma modalidade de símbolo, um evento não qualificado ocorre quando a instância da aposta do jogo resultar em uma mão vencedora de todos os símbolos correspondentes.

Da forma indicada pelo bloco 88, o sistema de jogo determina o número de eventos qualificados gravados no contador de evento qualificado associado com a sessão do jogo. Percebe-se que o contador de evento qualificado continua a acumular através de todas as sessões de bônus do jogo em que se entrou na sessão do jogo. Com base no número de eventos qualificados gravados no contador de evento qualificado, o sistema de jogo determina uma tabela de pagamento, da forma indicada pelo bloco 90. Em uma modalidade, a tabela de pagamento inclui prêmios para cada combinação vencedora para aquele jogo em particular, e uma seleção das combinações vencedoras é ajustada com base no número do contador de evento qualificado. Por exemplo, em uma modalidade de pôquer fechado, a tabela de pagamento inclui prêmios para *Royal Flush*, *Straight Flush*, *Quadra*, *Full House*, *Flush*, *Sequência*, *Trinca*, *Dois Pares* e *Valetes ou Melhor*. As quantidades de prêmio para todas as combinações vencedoras, com a exceção do *Flush*, permanecem consistentes com uma tabela de pagamento de pôquer fechado tradicional. Em outras modalidades com múltiplos contadores do evento qualificado, o prêmios de *royal flush* e/ou de *straight flush* também se ajustam de acordo com correspondentes contadores do evento qualificado, da forma

supradiscutida.

Em uma modalidade, o prêmio associado com uma combinação vencedora de *flush* varia com base no contador de evento qualificado. Percebe-se que a variância entre um prêmio tradicional para uma
 5 seleção de combinações vencedoras ajustadas e o prêmio ajustado para a seleção de combinações vencedoras ajustadas pode ser linear ou não linear. Em uma modalidade de variância linear, o prêmio para um *flush* aumenta em uma quantidade estática para cada contagem de evento qualificado acima de um valor inicial. Por exemplo, da forma mostrada na modalidade
 10 supradescrita e ilustrada nas figuras 5A até 5K, o prêmio de *flush* inicia em 35 créditos e, para cada contagem de evento qualificado adicional, o prêmio de *flush* aumenta em cinco créditos. Em uma modalidade de variância não linear, o prêmio para um *flush* aumenta em uma quantidade marginal progressivamente menor para cada contagem de evento qualificado adicional
 15 incrementada no medidor. Por exemplo, o prêmio de *flush* inicia em 35 créditos, aumenta em cinco créditos até 40 créditos depois de um evento qualificado, aumenta em quatro créditos depois de cinco eventos qualificados, aumenta em três créditos depois de dez eventos qualificados, etc. Percebe-se que uma modalidade de variância não linear também pode resultar em
 20 prêmios marginalmente crescentes à medida que o contador de evento qualificado sobe.

Depois de determinar a tabela de pagamento com base no contador de evento qualificado, o sistema de jogo determina um prêmio de acordo com a tabela de pagamento, da forma indicada pelo bloco 92. O
 25 sistema de jogo reinicia o contador de evento qualificado associado com a sessão do jogo em um valor inicial, da forma indicada pelo bloco 94, e a sessão de bônus do jogo termina, da forma indicada pelo bloco 95. Depois que a sessão de bônus do jogo terminar, o sistema de jogo provê todos os prêmios ao jogador, da forma indicada pelo bloco 82, e a sessão do jogo

termina, da forma indicada pelo bloco 96.

Deve-se entender que várias mudanças e modificações nas modalidades atualmente preferidas aqui descritas ficarão aparentes aos versados na técnica. Tais mudanças e modificações podem ser feitas sem fugir do espírito e do escopo da presente invenção e sem diminuir suas vantagens pretendidas. Portanto, pretende-se que tais mudanças e modificações sejam cobertas pelas reivindicações anexas.

REIVINDICAÇÕES

1. Sistema de jogo, caracterizado pelo fato de que compreende:
pelo menos um dispositivo de entrada;
pelo menos um dispositivo de exibição;
5 pelo menos um processador; e
pelo menos um dispositivo de memória que armazena uma pluralidade de instruções que, quando executadas por pelo menos um processador para uma sessão do jogo, faz com que o pelo menos um processador opere com o pelo menos um dispositivo de entrada e o pelo menos um dispositivo de exibição para:
- 10 (a) receber uma aposta de um jogador para iniciar uma aposta de um jogo de cartas;
(b) selecionar aleatoriamente uma pluralidade de cartas para formar um primeiro conjunto de cartas;
15 (c) exibir o primeiro conjunto de cartas formado ao jogador;
(d) habilitar o jogador a selecionar nenhuma, uma ou mais de uma carta a partir do primeiro conjunto de cartas;
(e) manter as ditas cartas selecionadas do primeiro conjunto de cartas;
20 (f) descartar cada carta não selecionada para ser mantida do primeiro conjunto de cartas;
(g) prover uma carta de substituição a cada carta descartada do primeiro conjunto de cartas;
(h) formar uma primeira mão de cartas com as cartas mantidas
25 do primeiro conjunto de cartas e todas as cartas de substituição providas ao primeiro conjunto de cartas; e
(i) avaliar a primeira mão de cartas para determinar se uma condição pré-determinada é satisfeita;
(j) se a condição pré-determinada não for satisfeita, prover ao

jogador todos os prêmios associados com a primeira mão de cartas;

(k) se a condição pré-determinada for satisfeita, iniciar uma sessão de bônus do jogo; e

(l) na sessão de bônus do jogo:

5 (1) avaliar a primeira mão para determinar se:

(i) a primeira mão se qualifica como uma primeira mão vencedora;

(ii) a primeira mão vencedora tem um ranking não *flush*; e

(iii) a primeira mão vencedora tem um ranking de *flush*

10 (2) se a primeira mão não for uma mão vencedora:

(i) incrementar um contador de *flush* em um;

(ii) reexibir as cartas mantidas do primeiro conjunto de cartas;

15 (iii) substituir cada carta não mantida do primeiro conjunto de cartas por uma carta aleatoriamente sorteada para formar uma primeira mão modificada com as cartas mantidas do primeiro conjunto de cartas; e

(iv) determinar se a primeira mão modificada se qualifica como a primeira mão vencedora;

(3) se a primeira mão vencedora tiver o dito ranking não *flush*:

(i) incrementar o contador de *flush* em um;

20 (ii) determinar todo prêmio não *flush* de acordo com uma primeira tabela de pagamento;

(iii) prover o prêmio não *flush* ao jogador; e

(iv) terminar a sessão de bônus do jogo; e

(4) se a primeira mão vencedora tiver o dito ranking de *flush*:

25 (i) determinar um número atual do contador de *flush*;

(ii) com base no número atual do contador de *flush*, determinar uma segunda tabela de pagamento, em que a dita segunda tabela de pagamento inclui prêmios correspondentes relativos crescentemente mais altos que a dita primeira tabela de pagamento para cada número de contador

de *flush* maior que zero;

(iii) determinar um prêmio de *flush* associado com a segunda tabela de pagamento;

(iv) prover o prêmio de *flush* ao jogador;

5 (v) terminar a sessão de bônus do jogo; e

(vi) terminar a sessão do jogo.

2. Sistema de jogo, de acordo com a reivindicação 1, caracterizado pelo fato de que os critérios pré-determinados são satisfeitos se um número pré-determinado do primeiro conjunto de cartas tiver uma
10 condição de qualificação.

3. Sistema de jogo, de acordo com a reivindicação 2, caracterizado pelo fato de que o número pré-determinado do primeiro conjunto de cartas é quatro.

4. Sistema de jogo, de acordo com a reivindicação 2, caracterizado pelo fato de que a condição de qualificação é uma pluralidade
15 de cartas que compartilham um naipe comum.

5. Sistema de jogo, de acordo com a reivindicação 4, caracterizado pelo fato de que o naipe comum é um de copas, ouros, paus e espadas.

20 6. Sistema de jogo, de acordo com a reivindicação 2, caracterizado pelo fato de que o primeiro conjunto de cartas satisfaz os critérios pré-determinados se: (1) cada uma do dito número pré-determinado do primeiro conjunto de cartas compartilhar um naipe comum; e (2) o jogador selecionar pelo menos cada uma do primeiro conjunto de cartas que
25 compartilham um naipe comum para serem mantidas a partir do primeiro conjunto de cartas.

7. Sistema de jogo, de acordo com a reivindicação 1, caracterizado pelo fato de que a sessão de bônus do jogo repete a aposta do primeiro conjunto de cartas até que a primeira mão seja a dita primeira mão

vencedora.

8. Sistema de jogo, de acordo com a reivindicação 7, caracterizado pelo fato de que o contador de *flush* incrementa em um para cada mão não vencedora na sessão de bônus do jogo.

5 9. Sistema de jogo, de acordo com a reivindicação 1, caracterizado pelo fato de que inclui fazer com que o pelo menos um processador execute a pluralidade de instruções para substituir automaticamente cada carta não mantida do primeiro conjunto de cartas para determinar a primeira mão modificada.

10 10. Sistema de jogo, de acordo com a reivindicação 9, caracterizado pelo fato de que inclui fazer com que o pelo menos um processador execute a pluralidade de instruções para:

se a primeira mão modificada não se qualificar como a dita primeira mão vencedora modificada, substituir automaticamente as ditas cada
15 carta não mantida do primeiro conjunto de cartas para formar uma segunda primeira mão modificada até que qualquer uma das ditas primeiras mãos modificadas se qualifique como a dita mão vencedora.

11. Sistema de jogo, caracterizado pelo fato de que compreende:

20 pelo menos um dispositivo de entrada;
pelo menos um dispositivo de exibição;
pelo menos um processador; e

pelo menos um dispositivo de memória que armazena uma pluralidade de instruções que, quando executadas por pelo menos um
25 processador, fazem com que o pelo menos um processador opere com o pelo menos um dispositivo de entrada e o pelo menos um dispositivo de exibição para:

(a) receber uma aposta de um jogador para iniciar uma sessão do jogo;

(b) iniciar uma aposta de um jogo na sessão do jogo;

(c) sortear aleatoriamente e exibir uma pluralidade de um primeiro conjunto de símbolos na aposta do jogo;

5 (d) habilitar um jogador a apostar uma instância da aposta do jogo com o primeiro conjunto de símbolos;

(e) determinar se um critério pré-determinado foi satisfeito pela instância da aposta do jogo;

10 (i) se os critérios pré-determinados não tiverem sido satisfeitos pela instância da aposta do jogo, determinar todos os prêmios associados com a instância da aposta do jogo para prover ao jogador; e

(ii) se os critérios pré-determinados forem satisfeitos pela instância da aposta do jogo, determinar se um evento qualificado ocorreu:

(a) se um evento qualificado tiver ocorrido:

15 (I) aumentar um contador de evento qualificado em um;

(II) determinar se um evento de terminação ocorreu;

(III) se o evento de terminação não tiver ocorrido, habilitar o jogador a apostar uma outra instância do primeiro conjunto de símbolos; e

(IV) se o evento de terminação tiver ocorrido, terminar a aposta do jogo; e

20 (B) se um evento qualificado não tiver ocorrido:

(I) determinar o número de eventos qualificados armazenado no contador de evento qualificado;

(II) determinar uma tabela de pagamento com base no número de eventos qualificados armazenado; e

25 (III) determinar um prêmio de acordo com a tabela de pagamento; e

(f) prover todos os prêmios ao jogador.

12. Sistema de jogo, de acordo com a reivindicação 11, caracterizado pelo fato de que o primeiro conjunto de símbolos inclui cinco

cartas em jogo.

13. Sistema de jogo, de acordo com a reivindicação 12, caracterizado pelo fato de que a instância da aposta do jogo inclui:

5 (1) habilitar o jogador a selecionar nenhuma, uma ou mais de uma das cinco cartas em jogo no primeiro conjunto de símbolos para serem mantidas;

(2) descartar quaisquer das cinco cartas em jogo não selecionadas para serem mantidas;

10 (3) substituir cada carta descartada por uma carta de substituição aleatoriamente sorteada; e

(4) formar uma primeira mão de cartas que inclui cada uma das cinco cartas em jogo selecionadas para serem mantidas e todas as cartas de substituição.

15 14. Sistema de jogo, de acordo com a reivindicação 13, caracterizado pelo fato de que inclui fazer com que o pelo menos um processador execute a pluralidade de instruções para:

avaliar o primeiro conjunto de símbolos para determinar se os critérios pré-determinados foram satisfeitos.

20 15. Sistema de jogo, de acordo com a reivindicação 13, caracterizado pelo fato de que inclui fazer com que o pelo menos um processador execute a pluralidade de instruções para:

avaliar a primeira mão de cartas para determinar se os critérios pré-determinados foram satisfeitos.

25 16. Sistema de jogo, de acordo com a reivindicação 14, caracterizado pelo fato de que o primeiro conjunto de símbolos satisfaz os critérios pré-determinados se pelo menos quatro das cartas em jogo no primeiro conjunto de símbolos compartilharem um naipe comum.

17. Sistema de jogo, de acordo com a reivindicação 15, caracterizado pelo fato de que a primeira mão de símbolos satisfaz os critérios

pré-determinados se pelo menos quatro das cartas em jogo na primeira mão de cartas compartilharem um naipe comum.

5 18. Sistema de jogo, de acordo com a reivindicação 12, caracterizado pelo fato de que a instância resulta no dito evento qualificado se:

(a) o resultado da instância apostada com as cinco cartas em jogo for um resultado não vencedor de acordo com uma tabela de pagamento de pôquer fechado tradicional; ou

10 (b) o resultado da instância apostada com as cinco cartas em jogo for um resultado vencedor não designado.

19. Sistema de jogo, de acordo com a reivindicação 18, caracterizado pelo fato de que o resultado vencedor não designado é qualquer resultado vencedor de acordo com uma tabela de pagamento de pôquer fechado tradicional, exceto para um *flush*.

15 20. Sistema de jogo, de acordo com a reivindicação 12, caracterizado pelo fato de que a instância não resulta em um evento qualificado se:

o resultado da instância apostada com as cinco cartas em jogo for um *flush*.

20 21. Sistema de jogo, caracterizado pelo fato de que compreende:

pelo menos um dispositivo de entrada;

pelo menos um dispositivo de exibição;

pelo menos um processador; e

25 pelo menos um dispositivo de memória que armazena uma pluralidade de instruções que, quando executadas por pelo menos um processador, fazem com que o pelo menos um processador opere com o pelo menos um dispositivo de entrada e o pelo menos um dispositivo de exibição para:

(a) receber uma aposta de um jogador para iniciar uma sessão do jogo;

(b) iniciar uma aposta de um jogo na sessão do jogo;

(c) sortear aleatoriamente e exibir uma pluralidade de um primeiro conjunto de símbolos na aposta do jogo;

(d) habilitar o jogador a apostar uma instância com o primeiro conjunto de símbolos;

(e) se uma pluralidade do primeiro conjunto de símbolos na instância da aposta do jogo satisfizer uma condição de disparo, iniciar uma sessão de bônus do jogo;

(f) na sessão de bônus do jogo:

(i) se a instância resultar em um evento qualificado não vencedor:

(A) aumentar um primeiro contador de evento qualificado em um; e

(B) habilitar o jogador a apostar uma outra instância com o primeiro conjunto de símbolos;

(ii) se a instância resultar em um evento qualificado vencedor:

(A) aumentar um segundo contador de evento qualificado em um;

(B) determinar um prêmio associado; e

(C) terminar a sessão de bônus do jogo;

(iii) se a instância resultar em um evento não qualificado:

(A) determinar se o resultado da instância é um primeiro resultado vencedor designado ou um segundo resultado vencedor designado;

(B) se o dito resultado for o dito primeiro resultado vencedor designado:

(I) determinar um número de primeiros eventos qualificados armazenados no primeiro contador de evento qualificado;

(II) determinar uma primeira tabela de pagamento com base no número de primeiros eventos qualificados armazenados no primeiro contador de evento qualificado; e

5 (III) determinar um prêmio de acordo com a primeira tabela de pagamento;

(C) se o dito resultado for o dito segundo resultado vencedor designado:

(I) determinar um número dos segundos eventos qualificados armazenados no segundo contador de evento qualificado;

10 (II) determinar uma segunda tabela de pagamento com base no número de segundos eventos qualificados armazenados no segundo contador de evento qualificado; e

(III) determinar um prêmio de acordo com a segunda tabela de pagamento; e

15 (D) terminar a sessão de bônus do jogo; e

(f) prover todos os prêmios ao jogador.

22. Sistema de jogo, de acordo com a reivindicação 21, caracterizado pelo fato de que o primeiro conjunto de símbolos inclui cinco cartas em jogo.

20 23. Sistema de jogo, de acordo com a reivindicação 22, caracterizado pelo fato de que o primeiro conjunto de símbolos satisfaz a condição de disparo se pelo menos quatro das cartas em jogo compartilharem um naipe comum.

25 24. Sistema de jogo, de acordo com a reivindicação 23, caracterizado pelo fato de que a instância da sessão de bônus do jogo resulta no dito evento qualificado não vencedor se o resultado da instância apostada com as cinco cartas em jogo for um resultado não vencedor de acordo com uma tabela de pagamento de pôquer fechado tradicional.

25. Sistema de jogo, de acordo com a reivindicação 23,

caracterizado pelo fato de que a instância da sessão de bônus do jogo resulta no dito evento qualificado vencedor se o resultado da instância apostada com as cinco cartas em jogo for um resultado vencedor não *flush* de acordo com uma tabela de pôquer fechado tradicional.

5 26. Sistema de jogo, de acordo com a reivindicação 23, caracterizado pelo fato de que a instância da sessão de bônus do jogo resulta no dito evento não qualificado se o resultado da instância apostada com as cinco cartas em jogo for um resultado vencedor com um ranking de *flush* de acordo com uma tabela de pagamento de pôquer fechado tradicional.

10 27. Sistema de jogo, de acordo com a reivindicação 26, caracterizado pelo fato de que um ranque do primeiro resultado vencedor designado é um de: um *royal flush* e um *straight flush*.

15 28. Sistema de jogo, de acordo com a reivindicação 26, caracterizado pelo fato de que um ranque do segundo resultado vencedor designado é qualquer *flush*.

 29. Sistema de jogo, de acordo com a reivindicação 26, caracterizado pelo fato de que o segundo contador de evento qualificado é reiniciado no fim da dita sessão do jogo.

FIG. 1A

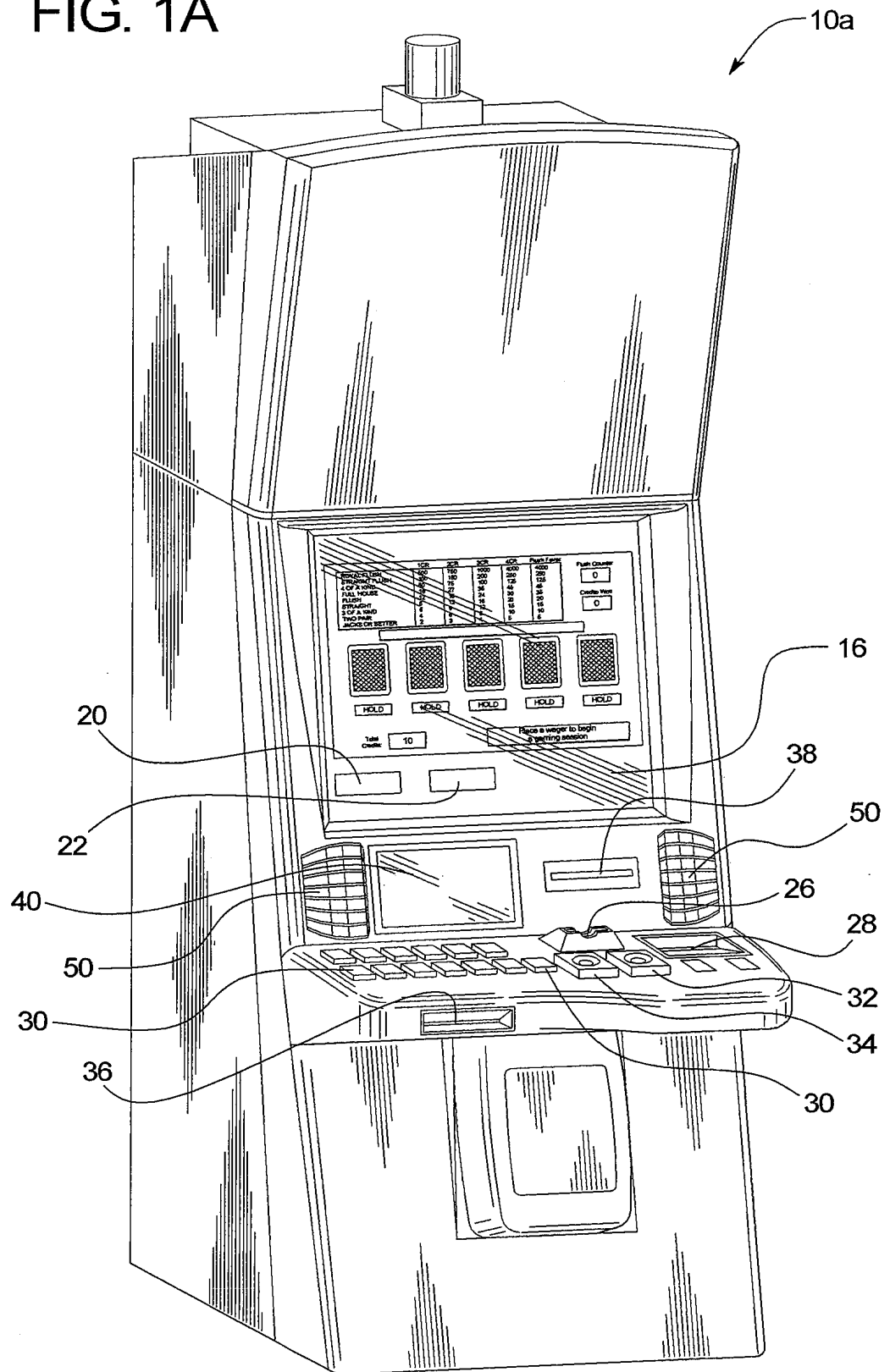


FIG. 1B

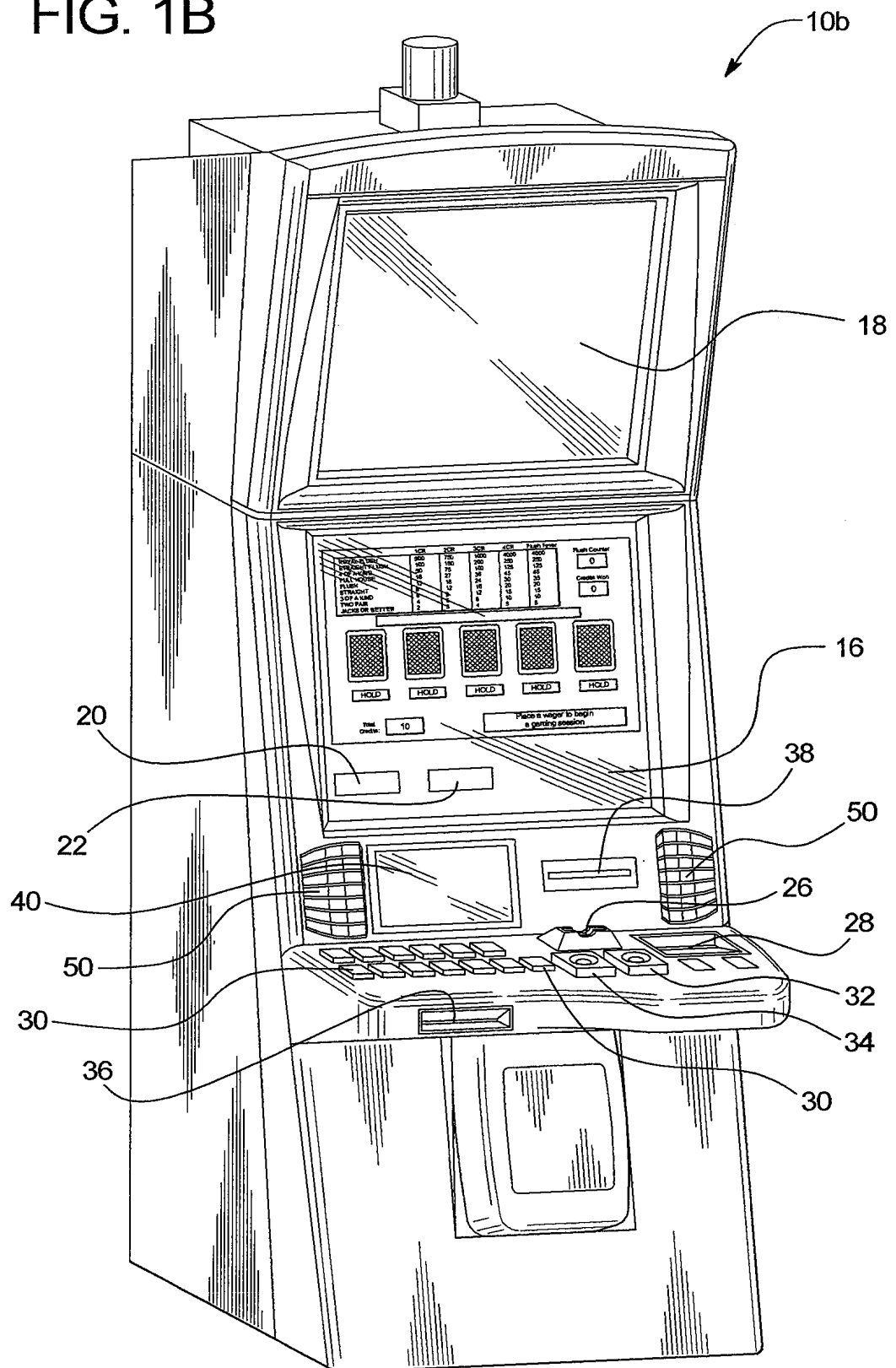


FIG. 2A

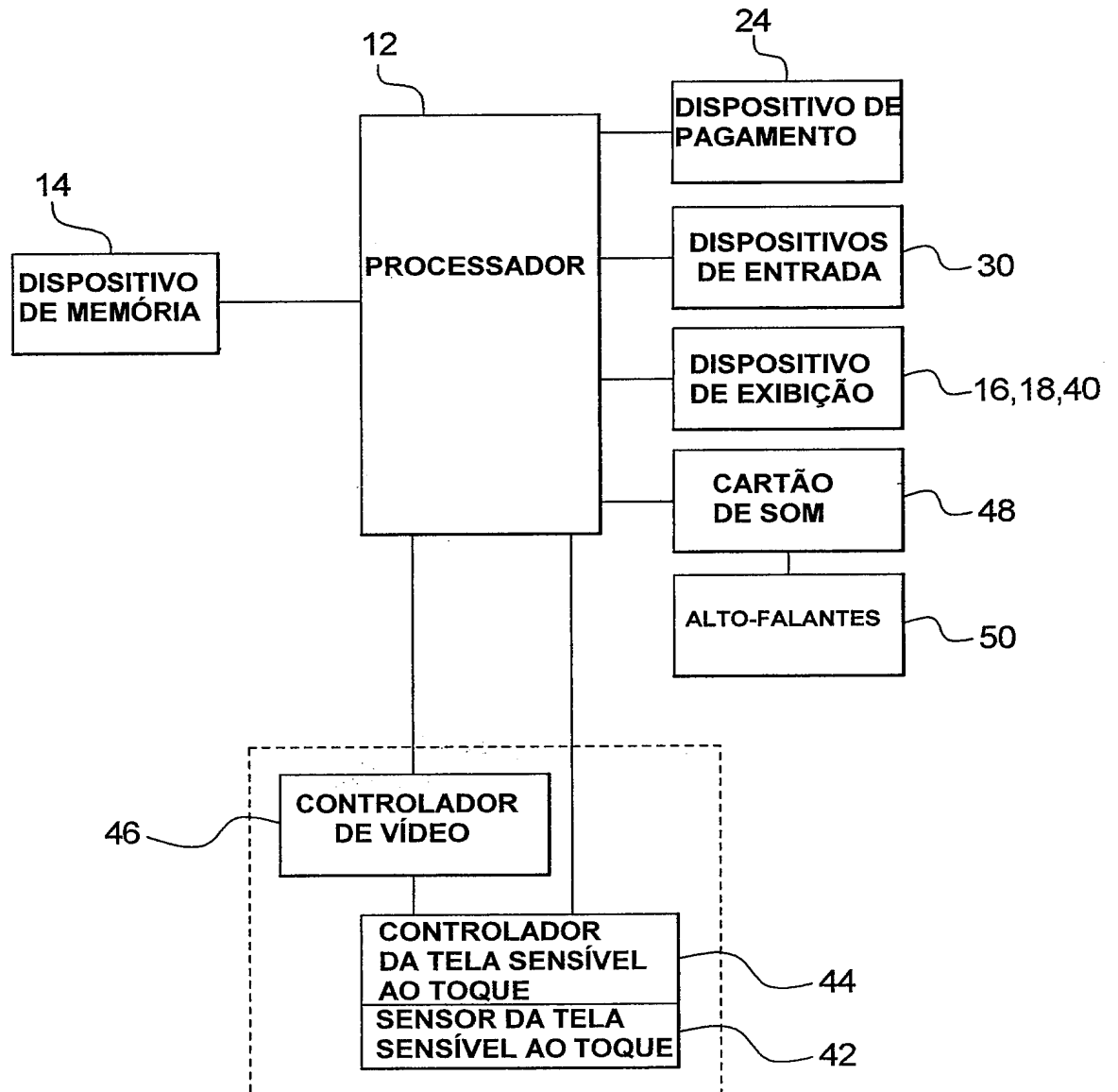
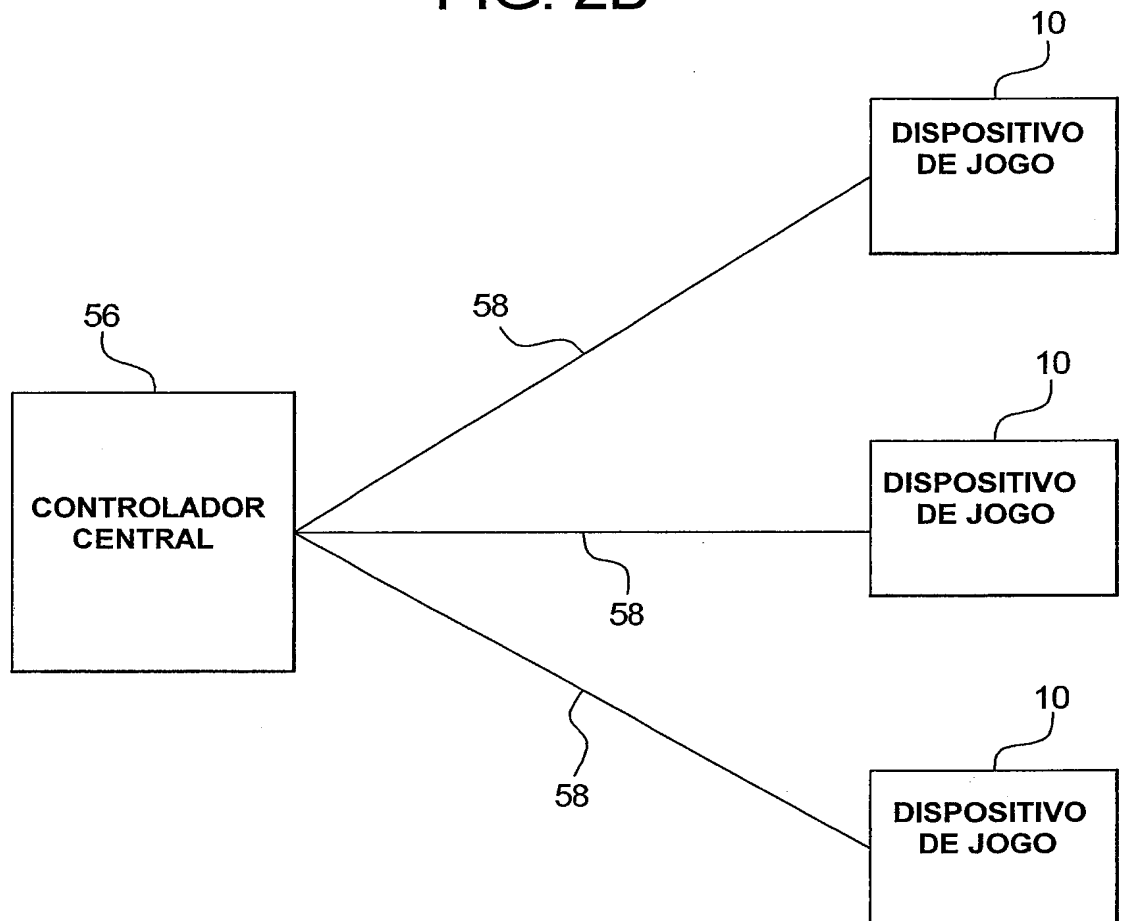


FIG. 2B



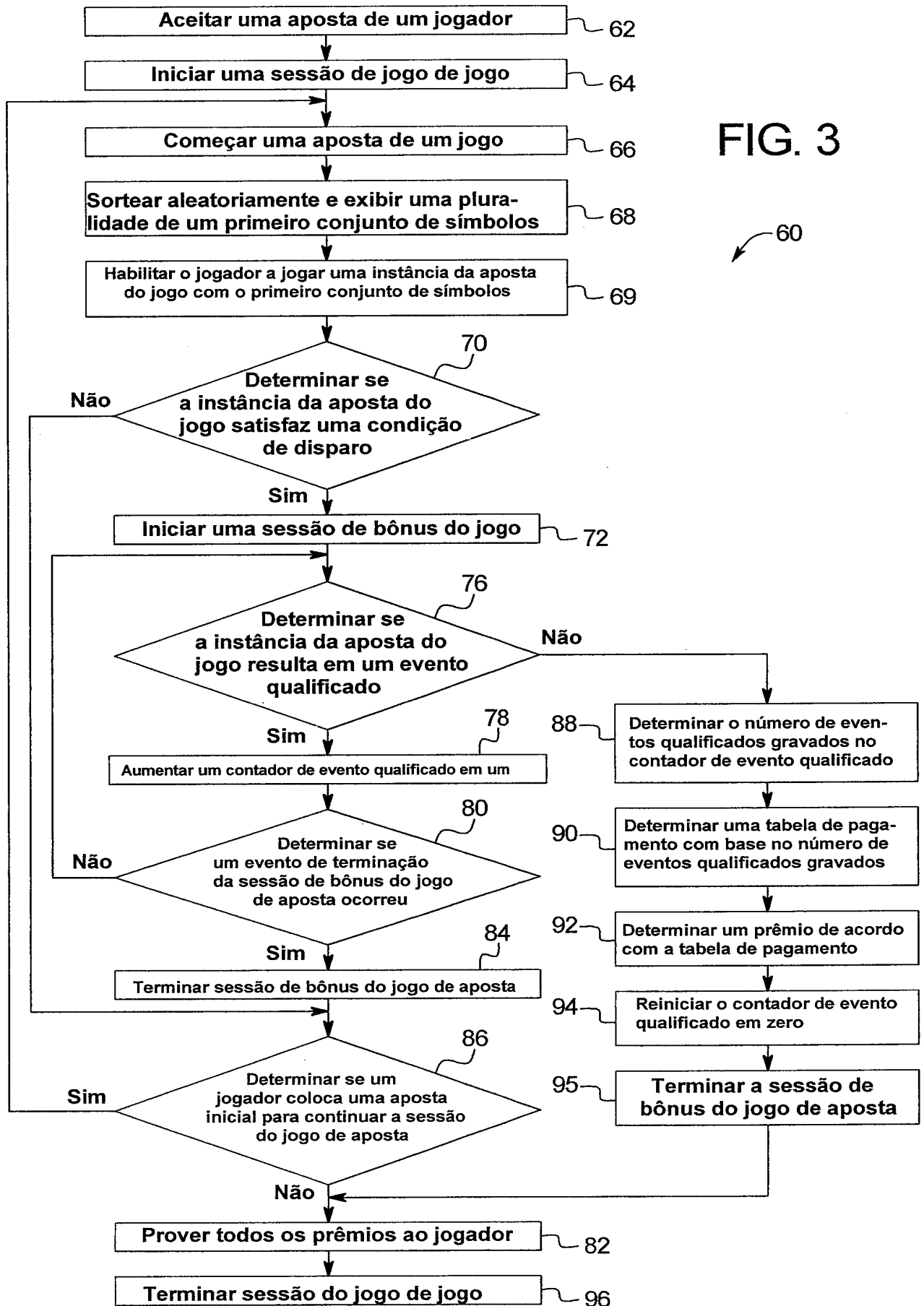
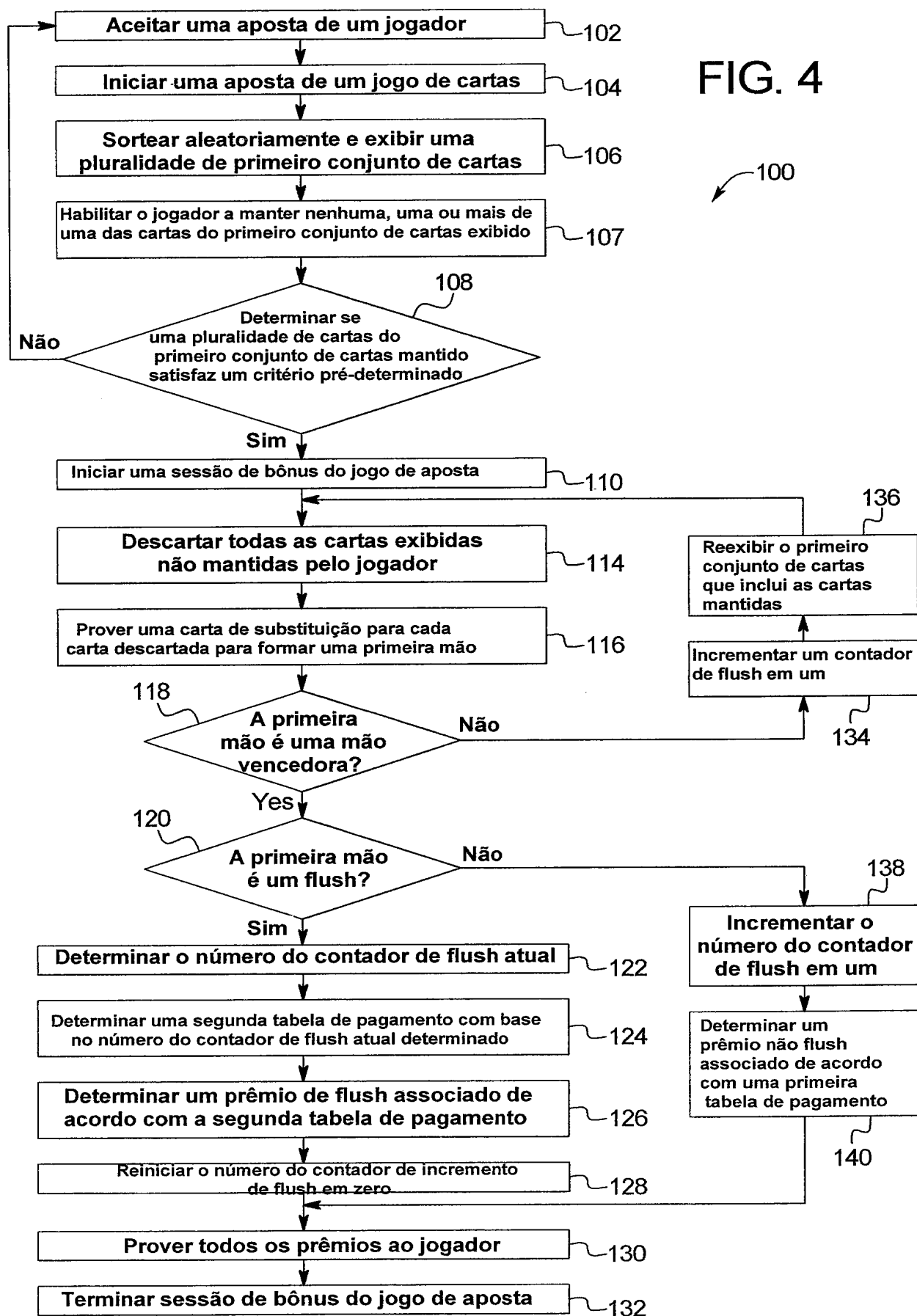
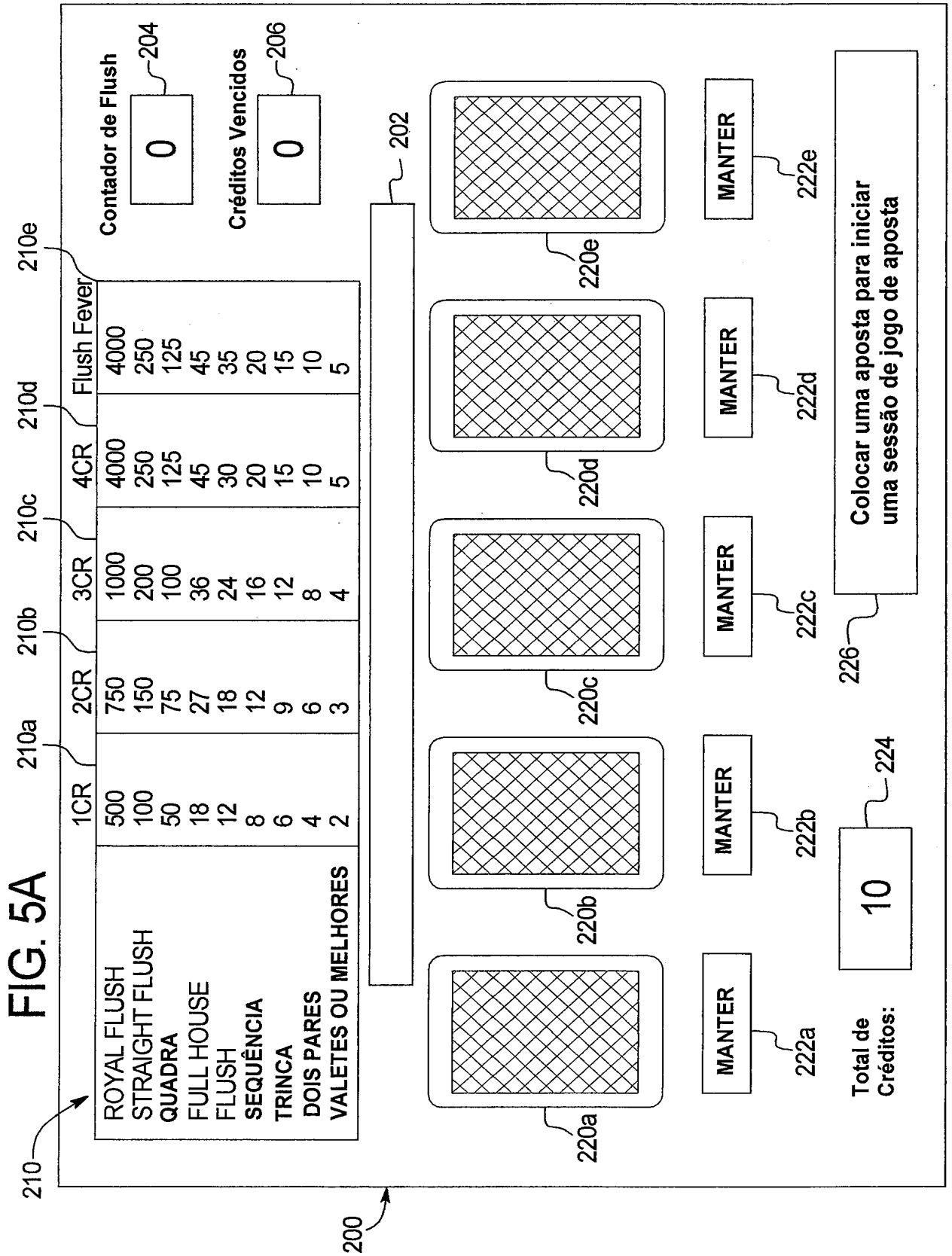
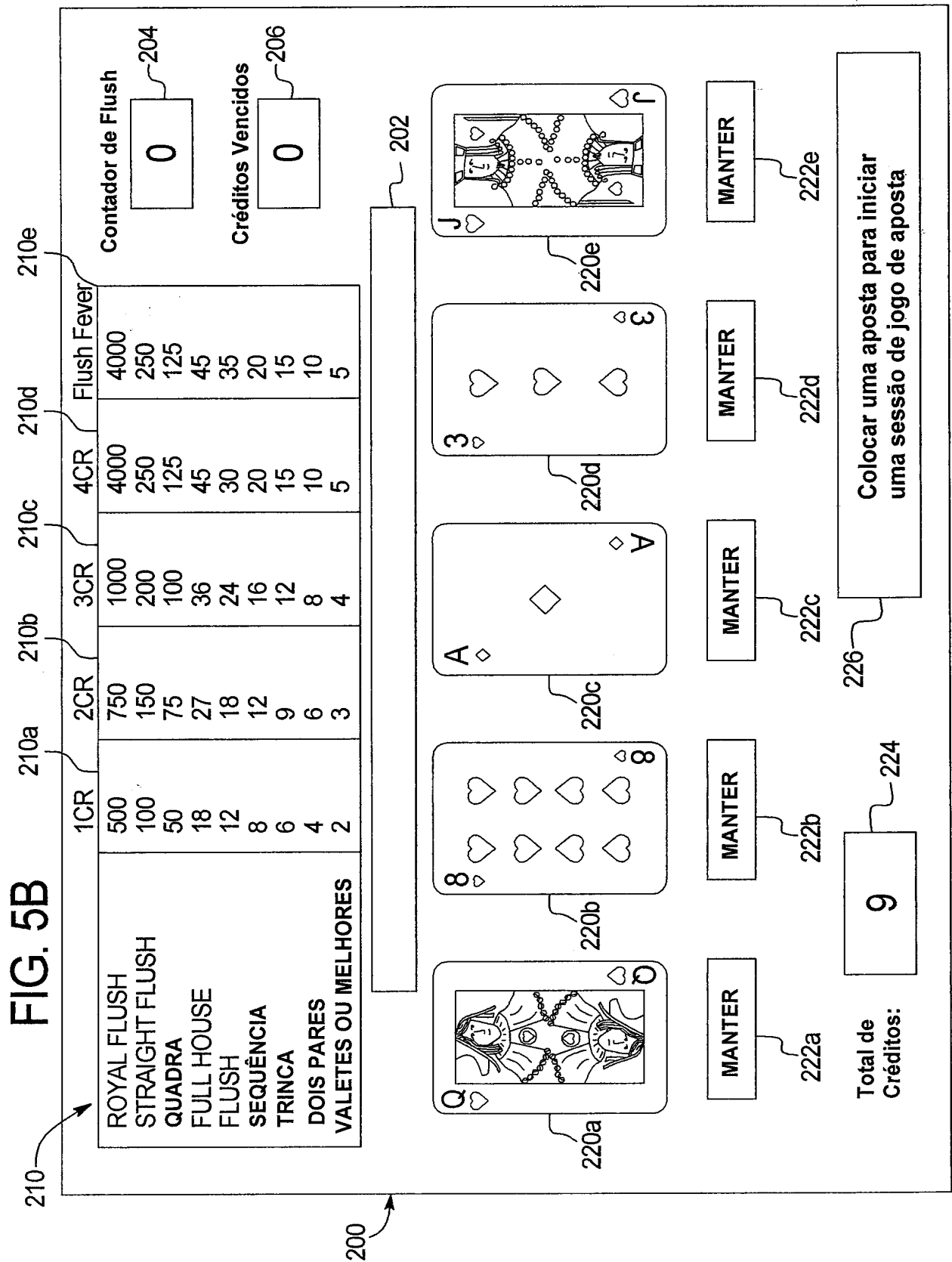


FIG. 4







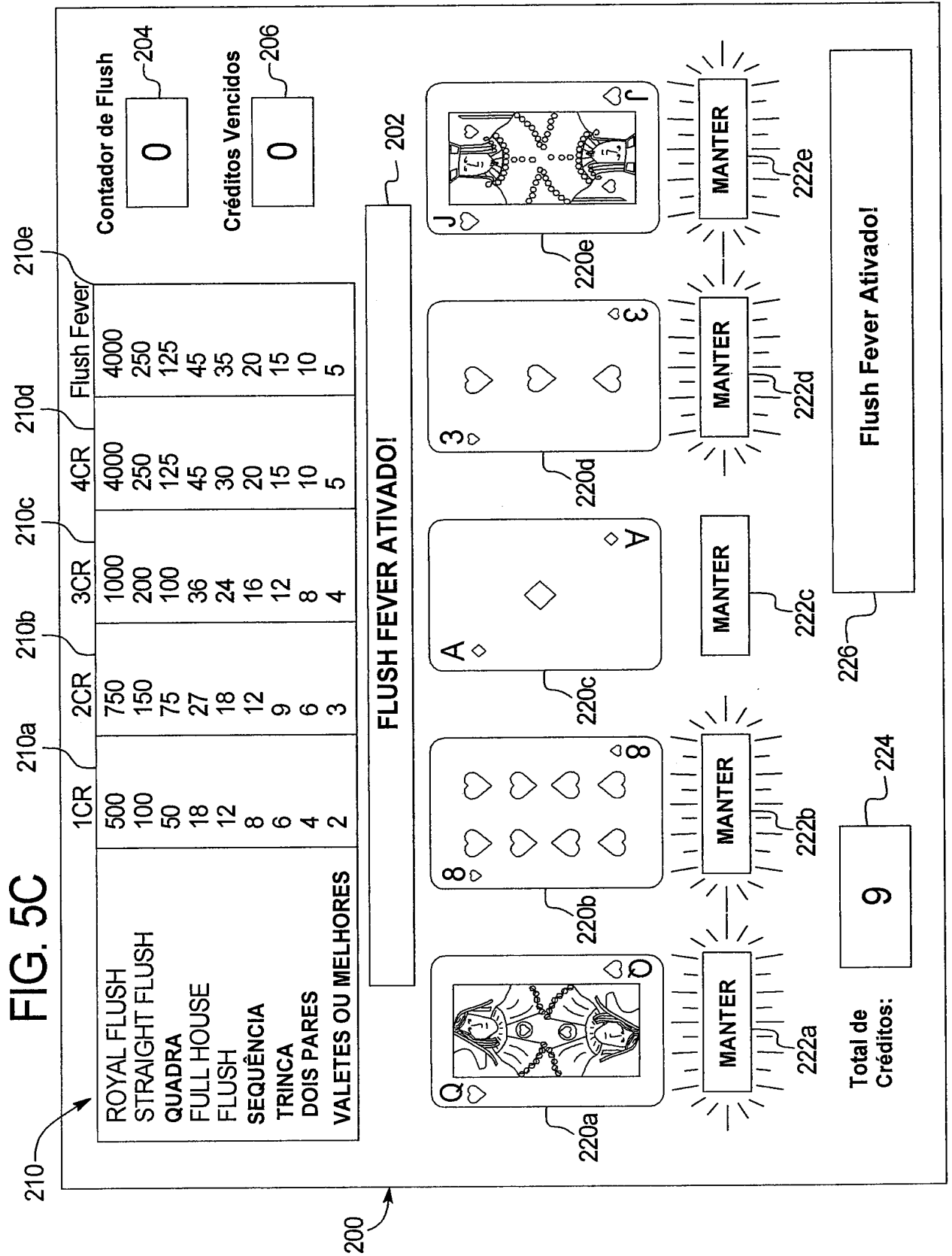
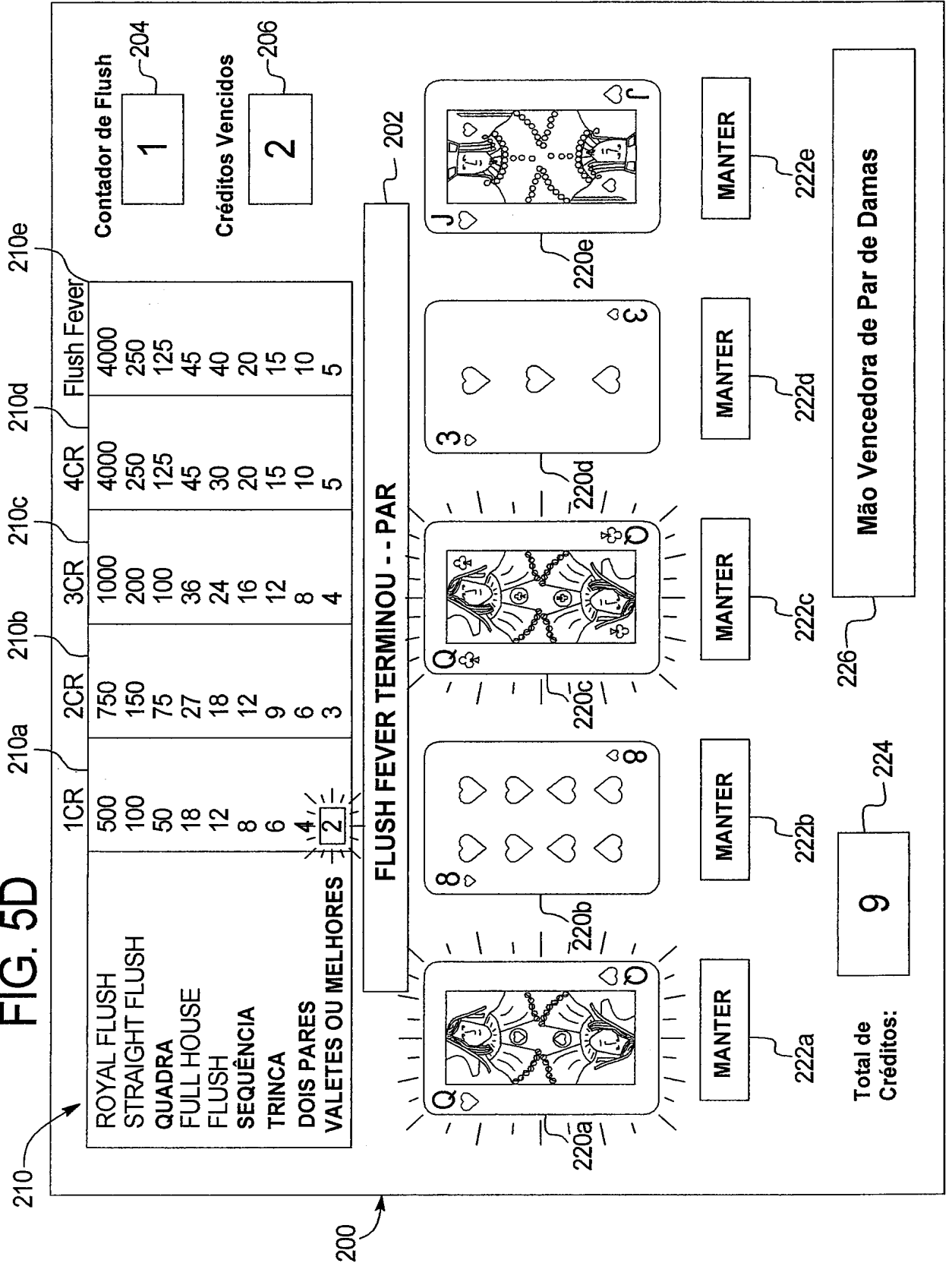


FIG. 5D



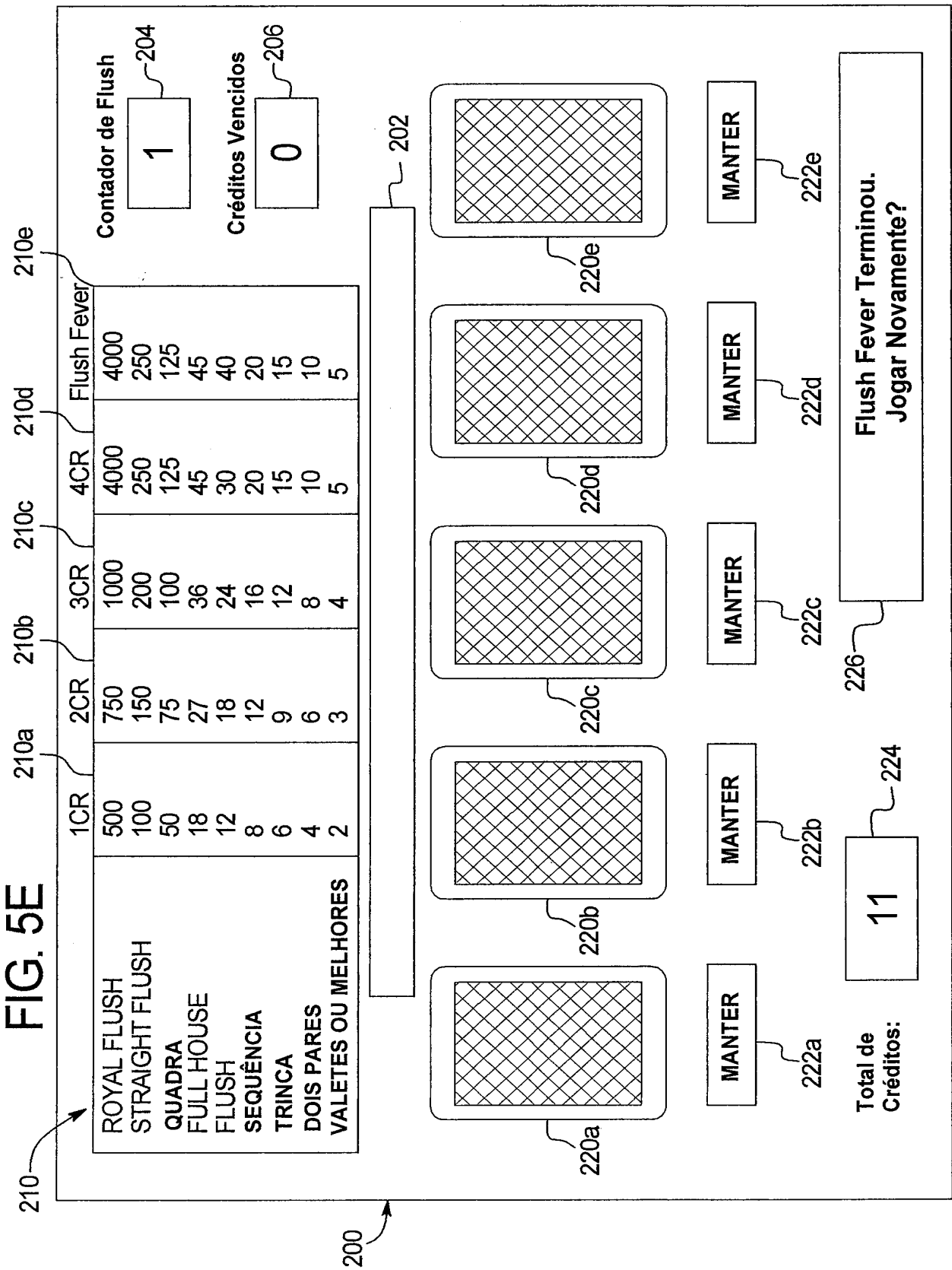


FIG. 5F

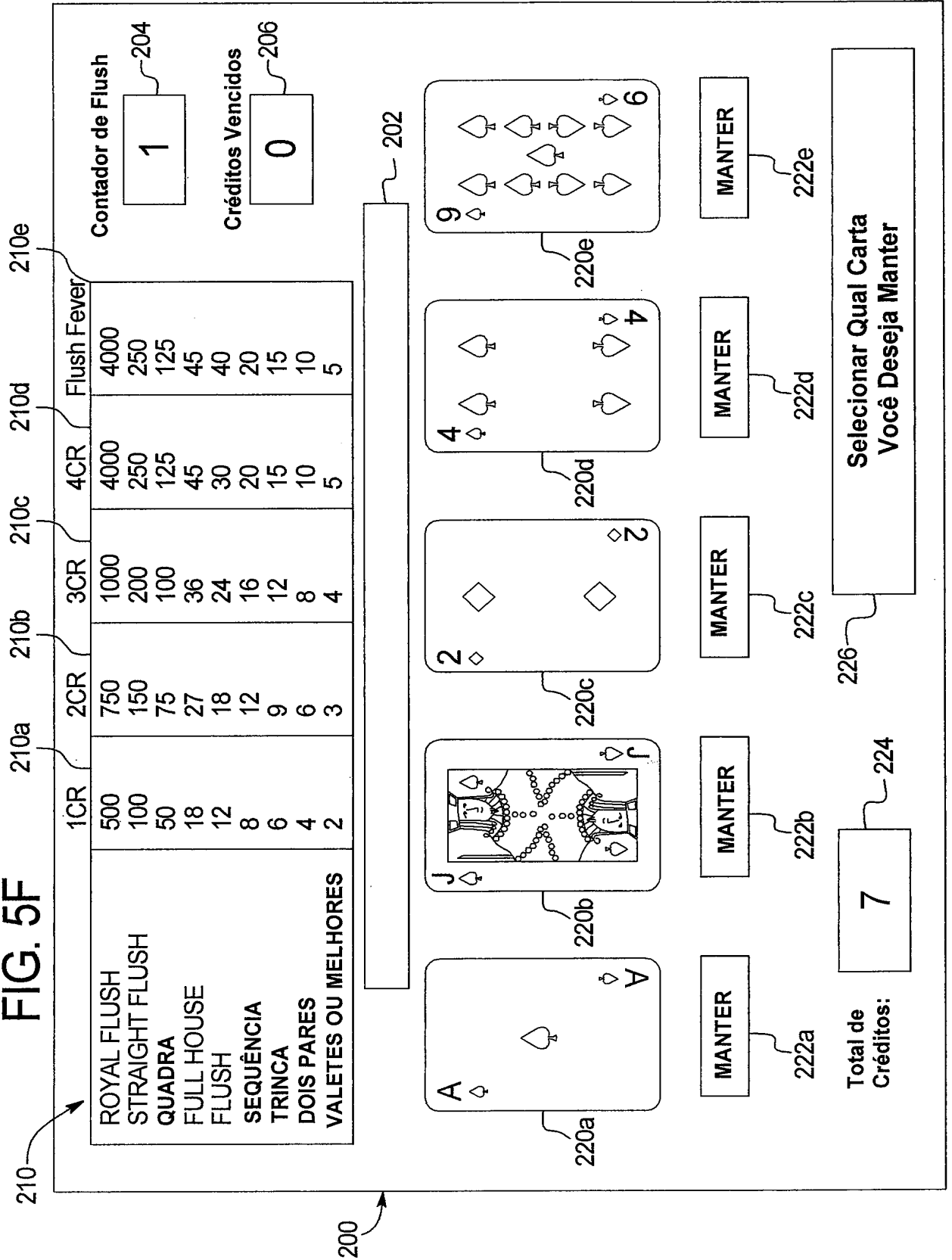
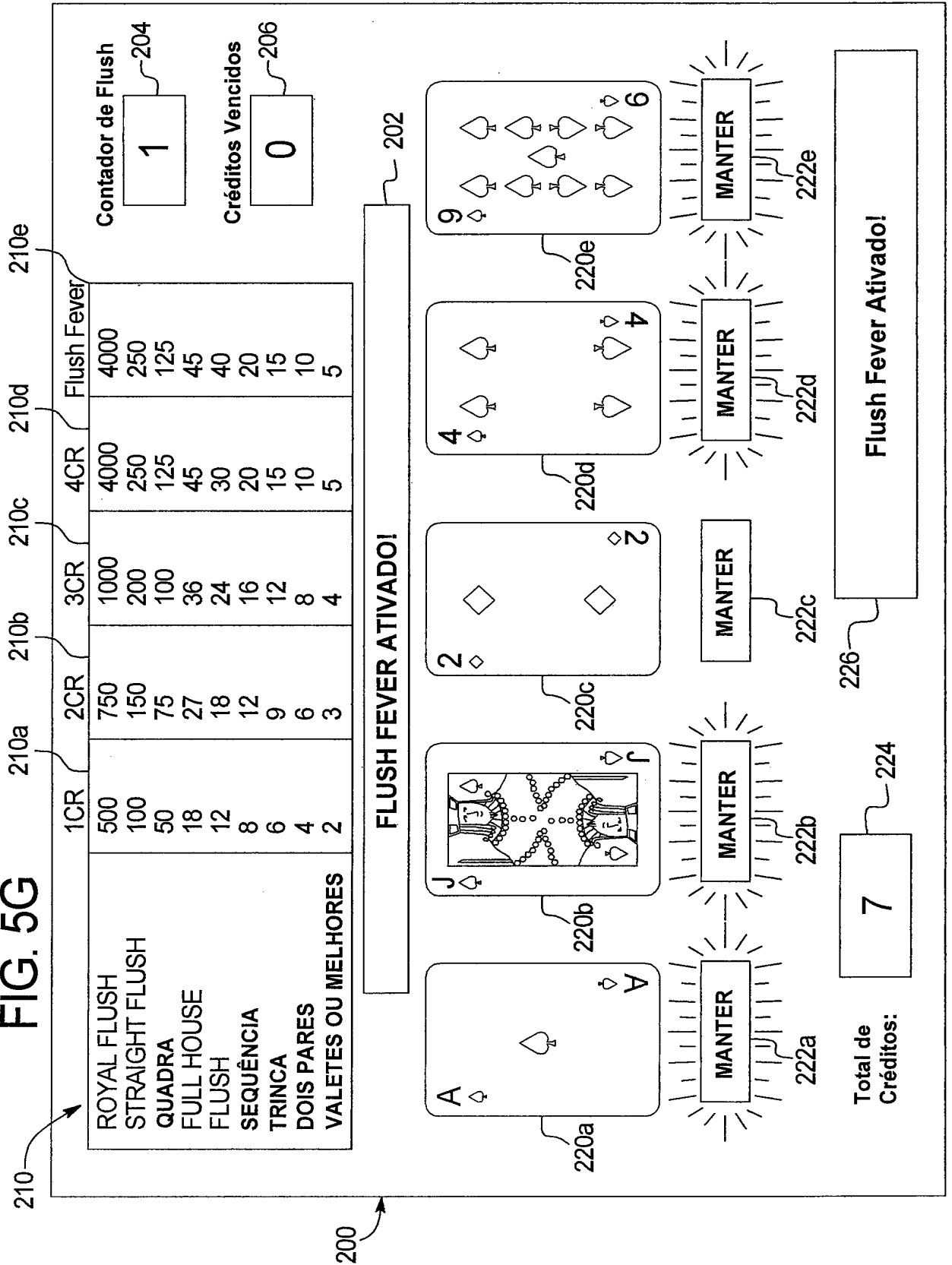
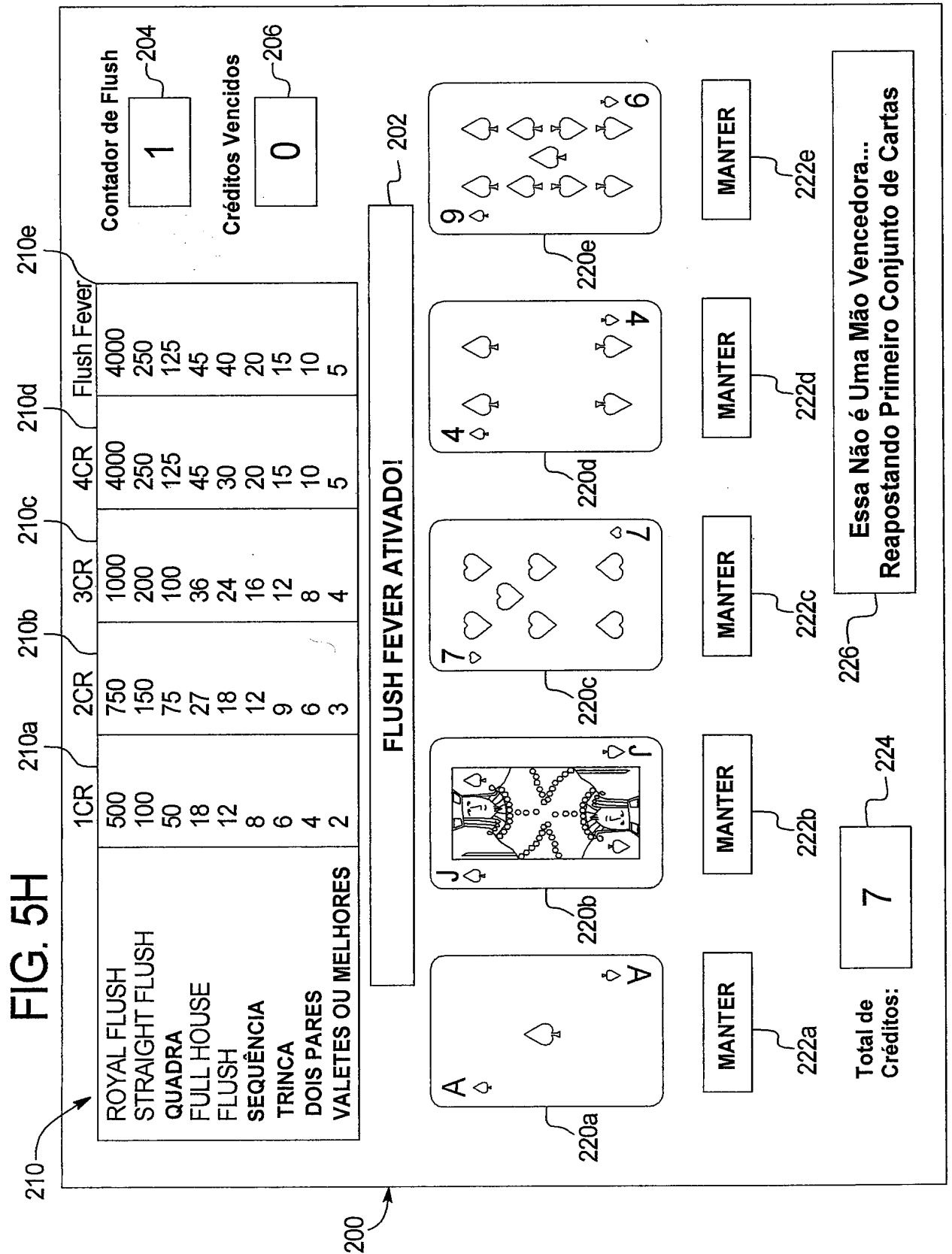
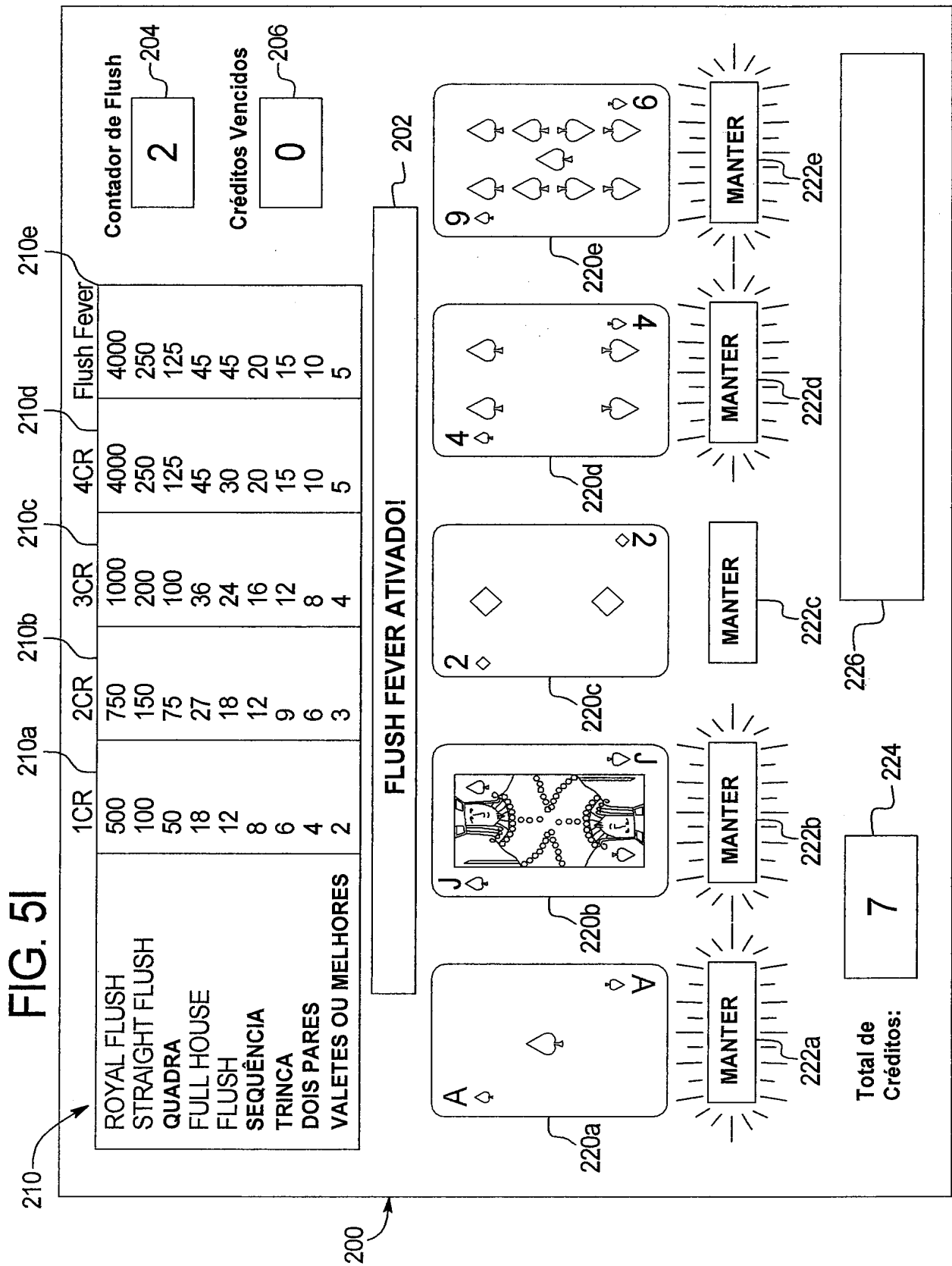


FIG. 5G







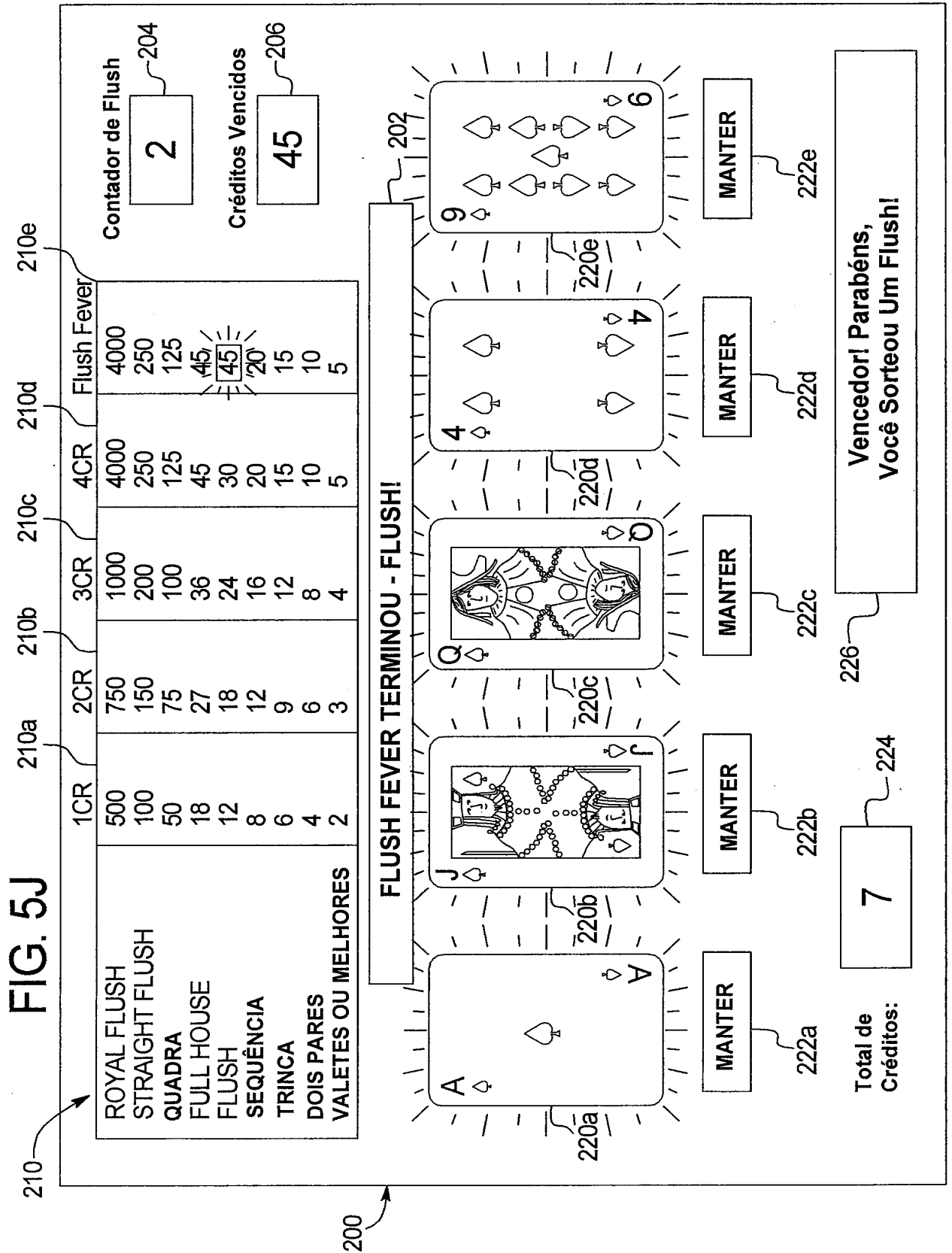
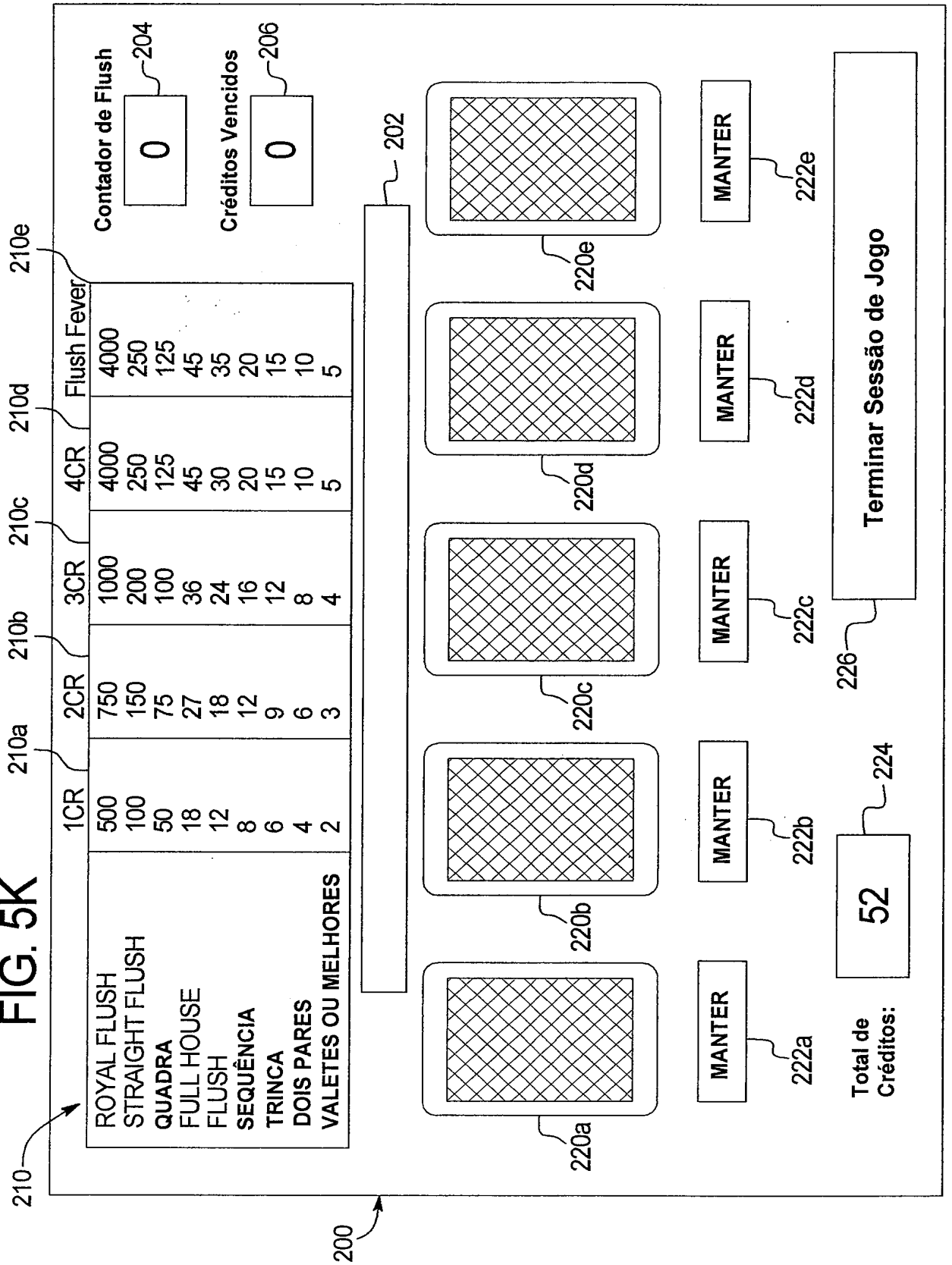


FIG. 5K



RESUMO

“SISTEMA DE JOGO”

Um sistema de jogo provê uma sessão de bônus do jogo, que é ativada durante uma aposta de um jogo básico de pôquer fechado de cinco cartas quando uma pluralidade pré-determinada do primeiro conjunto de cinco cartas distribuídas satisfizer um critério pré-determinado, por exemplo, pelo menos quatro das cinco cartas distribuídas e mantidas pelo jogador compartilharem um naipe comum. Quando ativado, o sistema de jogo repete apostas do jogo na sessão de bônus do jogo até que um resultado vencedor de pôquer fechado tenha sido gerado. Na sessão de bônus do jogo, a carta que não for do mesmo naipe que a pluralidade do primeiro conjunto de cartas mantido é descartada e aleatoriamente substituída até que uma mão de cinco cartas vencedora seja gerada. O dispositivo de jogo provê um prêmio quando a mão de cinco cartas vencedora for gerada. O sistema de jogo provê um prêmio correspondentemente maior para uma mão vencedora com *flush* para cada quinta carta ressorteada adicional exigida para alcançar uma mão de cinco cartas vencedoras com *flush*.