

[19] 中华人民共和国国家知识产权局



[12] 发明专利说明书

专利号 ZL 03813706.2

[51] Int. Cl.

G07F 17/32 (2006.01)

A63F 9/00 (2006.01)

A63F 7/04 (2006.01)

G07F 17/34 (2006.01)

G07C 15/00 (2006.01)

[45] 授权公告日 2009 年 6 月 24 日

[11] 授权公告号 CN 100504937C

[22] 申请日 2003.4.25 [21] 申请号 03813706.2

[30] 优先权

[32] 2002. 6. 12 [33] BG [31] 106817

[32] 2003. 4. 14 [33] BG [31] 107719

[86] 国际申请 PCT/BG2003/000024 2003.4.25

[87] 国际公布 WO2003/107286 英 2003.12.24

[85] 进入国家阶段日期 2004.12.13

[73] 专利权人 芬茨斯拉夫·斯托亚诺夫·伊万诺夫

地址 保加利亚索非亚

[72] 发明人 芬茨斯拉夫·斯托亚诺夫·伊万诺夫

[56] 参考文献

ES2142252A 2000.4.1

US5403999A 1995.4.4

US4251075A 1981.2.17

审查员 尹海霞

[74] 专利代理机构 中国商标专利事务所有限公司

代理人 许天易

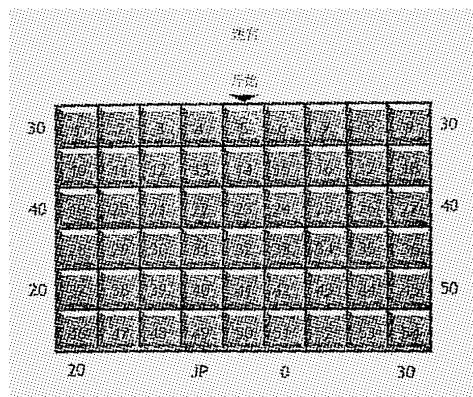
权利要求书 1 页 说明书 8 页 附图 8 页

[54] 发明名称

一种“电信落托数卡牌娱乐游戏”系统

[57] 摘要

本发明涉及一种娱乐电信落托数卡牌游戏，这种游戏可以在运作彩票、电视或无线电竞赛游戏以及其它类型的场地“累加器”型游戏的娱乐业得以应用。每个参与者在借助于通讯设备开始之前下赌金，并输入登记数据，然后才开始此游戏。这能够使通讯一计算机系统产生数字和/或字母组合形式的单个登记号码。为了确定奖金，利用基于随机原理抽取随机号码的设备进行抽取。为了确定奖金的数额，使用“曲径/迷宫”型设备。在每次抽取时，游戏所登记的赌金的不同部分，同时长期组织附加/额外抽取，以便赢取规定时期的累积赌注。



1、一种“电信落托数卡牌”娱乐游戏系统，包括：

通讯设备，用于每个游戏参与者下赌注，在游戏运作开始之前，每个参与者下赌注和输入登记数据，进行抽取以决定奖金，每一抽取对应于使用和分配所登记赌注的不同部分；

计算机一数字系统，用以产生数字和/或字母组合形式的单个登记号码，记录参与者的身份，并且已经在产生单个登记号码的情况下，参与者在听到欢迎声音后输入他的单个登记号码，利用“曲径一迷宫”装置来分配抽取奖金，其特征在于，所述“曲径一迷宫”装置包括具有平面的斜板(1)，由在多条线上取向的、位于斜板表面上的屏障(2)确定一个游戏场，而形成不同线的屏障(2)相对于一个位移到另一个，并在斜板(1)的底部形成用于收集球和指示所赢取奖金数额的指示器。

2、如权利要求1所述的“电信落托数卡牌”娱乐游戏系统，其特征在于，至少电话呼叫价格的一部分代表参与者的赌注。

3、如权利要求1所述的“电信落托数卡牌”娱乐游戏系统，其特征在于，参与者能够通过与所述参与者呼叫数目对应的赌注数目，对奖金的数额施加影响。

4、如上述任一权利要求所述的“电信落托数卡牌”娱乐游戏系统，其特征在于，“迷宫”型游戏用每个参与者10个球的方式来进行，并且成功将至少两个球驱入一个并且是同一个指示器的每个参与者赢取奖金。

一种“电信落托数卡牌娱乐游戏”系统

发明领域

本发明涉及一种娱乐游戏系统，即电信落托数卡牌(telelotto)，这种游戏系统提供了任何数目的游戏者单独参与的可能性，可以在运作彩票、电视或无线电竞赛游戏以及其它类型的场地(pools)“累加器(totalizer)”型游戏的娱乐业得以应用。

背景技术

第 62721 号保加利亚共和国专利公开的一种娱乐游戏包括一个赌博板，在赌博板上一个挨一个地排列有几簇圆孔。在每簇圆孔中安装有转盘，而在具有一个中心位置和八个周边位置的各个盘上有根据需要而专门布置的赌博数字。在板上的转盘周围还有一些固定的静止位置。有三种数字可以用来进行游戏，这些数字可以 F 字形、径向及圆周或者仅仅径向地移动。

上述公知游戏的缺点是，在组合方式上即在运作不同变体或不同游戏的娱乐可能性上具有局限性。

另一种带有球的游戏可从公开号为 94018736-A1-RU 的专利中获知，这种游戏包括一个填充了具有不同标志的球的主体，且配有可能旋转的可移动底部。可以正视观看到用于随机选择赌博部件即球的装置，该装置还提供了通过主体壁上的专门开口将球从主体向四周丢弃的可能性。用于随机选择的装置包括球形导向部件和杆式导向部件，而导向部件以使其可能将随机选择的球沿球形导向部件推出的方式共轴安装在可移动底部部件上。

以上提到的公知游戏的缺点是，设备的结构复杂，且获得动态、高级壮观场面和宽范围组合形式的可能性受到限制。

一种被称作“累加器”的公知游戏是基于这样的原理：每个参与者得在游戏运作之前下赌金，并且还得登记他/她的信息数据。通过连续抽签来确定赢者，同时所抽出的与所下赌金相符的数码决定获胜的各个登记号码以及所赢取的奖金数额。

公知累加器的缺点是，这些游戏通常在“赌马场”、赌场等地运作，即，参与者得去某一个地方并在那儿下赌金。这样的游戏不能作为团体或集体游戏来对待，因此参与者无论是在赌场还是在赌马场，都不能相互之间彼此游戏。利用这些游戏，

组织者的利润是不固定的。该利润实际上不受限制且可以达到 100% 或者更多。利润仅仅取决于游戏者的结果，它经常与数据、事实的偏斜或欺诈设置以及多种诡计/操纵有很大的关系。

基于彩票原理的游戏落托数卡牌还公开在第 2014108-C1, RU 专利中。在游戏开始之前，每个参与者得通过登记来自付款票据的专门号码和/或附加数字标示和/或字母标示，来下赌金，所述号码具有真实保证金和与所下赌金成比例的票面价值。按照所进行的游戏变体，每个参与者得登记有关游戏模式以及号码和/或附加数字的信息和/或票面价值等于所下赌金价值的 10% 的付款票据信息。在规则之下进行游戏，这使得场地中的参与者的奖金超过所下赌金数额的两倍。

发明概述

本发明的目的是提供一种娱乐电信落托数卡牌游戏，其由于具有良好开发的游戏结构而卓著，即：能够采用快速、容易和舒适的命名赌金的方式，而且可以不同的方式、方法和游戏变体来组织游戏，从而能够以大量的游戏组合方式和变体来运作游戏。可为每个参与者创造这样壮观、引人入胜、舒适和偶然赢取奖金的复杂条件。本发明的另一个目的是，通过采用使奖金成为佣金总额的原理，而减少或废除在从具体参与者获利时游戏组织者的个人兴趣。在这种情况下，游戏的结果对所获取的奖金数额没有影响。因此，组织者所得的利润是固定的并且总是所下赌金总数的预设百分比（%）。

该目的可通过“电信落托数卡牌”游戏来实现，即在游戏开始之前，每个参与者下赌金并输入登记数据，结果，通过计算机数字系统产生单个登记号码。它是数字和/或字母组合的形式。为了确定奖金，进行抽取。通过如此运作，而利用并分布所登记赌金的不同部分，并且在固定的时段，组织附加（额外）的抽票，以便赢取相当长期间内的累积赌注。

按照本发明，参与者利用通讯设备下赌金，并且在听到欢迎声音之后输入登记数据，而且单个登记号码（IRN）是由计算机数字系统以数字和/或特征组合形式产生的，且传送给参与者。参与者记录其登记数据，而计算机数据库记录 IRN 与包括含有参与者数据的声音文件的文件识别器之间的来往通信。进行抽取，以便利用随机号码抽取机（DMRN）规定胜者，同时利用“曲径/迷宫”型设备确定奖金数额。按照游戏电信落托数卡牌的另一个变体，参与者利用通讯设备下赌金，并且在听到

欢迎声音之后输入单个登记号码 (IRN)、数字和/或特征组合形式及登记数据，而且计算机数据库记录 IRN 与包括含有参与者数据的声音文件的文件识别器之间的来往通信。进行抽取，以便利用随机号码抽取机 (DMRN) 规定胜者，同时利用“曲径/迷宫”型设备确定奖金数额。

按照“电信落托数卡牌”游戏的一个优选变体，分别用于第一、第二和第三次抽取的赌金登记循环是基于每日原理。通过额外抽取来分配累积赌注的参与者登记循环是基于每周原理。

用于抽取随机号码（与由第一次和第二次抽取确定奖金有关）的设备是鼓的形式，标有从 1 到 9 数字的球在每个鼓内旋转。优选的是，每个鼓内的球数达到 10 个。

三个鼓用于确定第一次抽取的奖金。已经用数码（其中最后三个数字与所抽取的三位数号码相符）下赌金的所有参与者将用于第一次抽取的赌金等份额地在他们之间进行分配。

四个鼓用于确定第二次抽取的奖金。已经用数码（其中最后四个数字与所抽取的四位数号码相符）下赌金的所有参与者将规定用于第二次抽取的奖金的赌金等份额地在他们之间进行分配。

借助于从已经下赌金的参与者各个号码中拾取选择号码的专门软件，确定第三次抽取的奖金。

如此选择的参与者被准权在“曲径/迷宫”设备上游戏，并且利用通讯设备发出其沿 曲径/迷宫形式的游戏场移动的指令。在到达其上具有规定数额的一点之后，参与者贏取该数额作为奖金。

在用于确定第三次抽取的奖金的曲径/迷宫设备中，还具有可能旋转的游戏场。开始游戏的游戏场标有指向向前移动的三个可能方向的箭头，而其余游戏场标有指向参与者下次移动的可能方向的一方向箭头或二方向箭头。在游戏场的一些端部，定位 n 个具有预先固定和规定奖金数额的指示器。

按照上述曲径/迷宫的优选变体，其包括 54 个游戏场、10 个奖金指示器和 1 个“开始”指示器。所有游戏场所表示的箭头的位置和取向在新的参与者开始另一场游戏之前总是要变化的，除非是在起始场上进行游戏。

借助于“Klondike”设备确定第四次抽取的奖金。其包括一个具有平面的斜板。由位于斜板上的屏障勾划出游戏场，而不同线上的屏障相对于一个位移到另一个，

并且在板的底部形成用于收集游戏部件（即球）并规定奖金的指示器。

以每个参与者 10 个球的方式来运作曲径/迷宫中的游戏，并且由参与者中的任何一个来赢取奖金，胜者已经设法将至少两个球驱赶到一个且同一个指示器内。

按照本发明的“电信落托数卡牌”游戏的优点是显而易见的，即通过运作所有的抽取而具有可视的吸引力和高度的壮观场面。容易进入和无法预料的情形的发生是游戏在运作过程中的特征。由于具有大量的游戏模式组合形式，因此壮观场面对于通过运作所有抽取的游戏是典型的。以上规定的规则决定每个参与者能够通过所下的个人赌金对给定抽取的奖金数额施加影响的可能性，以及通过规定赌金的号码而在一个循环中一次赢取更多的奖金。动态、简单公正、仁慈正义是此游戏的特点，利用这种方式消除了对胜者的任何限制或者游戏者的压抑心情。

在上述设备上运作的“曲径/迷宫”和“Radiance of Ra”游戏可用作以相同的连续顺序或以与其它游戏组合的方式运作的单个游戏。

附图的简要说明

在附图中给出了依照本发明运作娱乐游戏“电信落托数卡牌”的实例，其中：

图 1 是用于确定第三次抽取的奖金的设备游戏板的前试图；

图 2 是按照图 1 的游戏场位置的示范性示意图，其中一方向和二方向箭头指示出朝向中奖区的运动；

图 3 是用于确定奖金的设备游戏板的总图；

图 4 是呼叫处理示意图；

图 5 是第一次抽取的示意图；

图 6 是第二次抽取的示意图；

图 7 第三次抽取的示意图；

图 8 是第四次抽取的示意图。

优选实施例的描述

说明书的以下部分将提供依照本发明的游戏的示范性运作，其对游戏的方式没有限制，即使改变不同抽取的连续顺序。同时，已经提到的下赌金时的典型壮观场面、吸引力和容易性完全保留。

娱乐游戏“电信落托数卡牌”包括四个不得不经过的不同阶段—即抽取。鉴于

参与者数量的增加以及游戏的吸引力，他们可以一个接一个地或者在特定的时间间隔立即运作游戏。

按照游戏的示范性运作，在利用任何通讯设备作出由通讯—计算机系统登记的不定数量呼叫之后开始游戏。每个参与者在提交他/她的有关登记的信息数据并且已经下赌金之后，才被认作正规的参与者，而上述的计算机系统根据随机原理（随机地）产生单个号码，例如五位数的号码。

依照本发明的要求，参与者利用通讯设备（图 4）下赌金，并且在听到欢迎声音（104）之后输入单个登记号码（IRN）（105）、数字和/或特征组合形式及登记数据（107），而且计算机数据库（106）记录 IRN 与包括含有参与者数据的声音文件的文件识别器之间的来往通信。

该五位数号码提供了参与分配第一次抽取至到第三次抽取的奖金的可能性，并且在下赌金的时间到了之后开始运作。在规定时段之后，运作奖金的第四次抽取，其中规定时段的所有正规登记的参与者都参加奖金在以上三次抽取中的分配，而无论他们是否已经参加。通过第一、第二和第三次抽取的每日循环而将下赌金的循环设定在 24 小时以及将第四次抽取的循环设定在每周的基础上（即一周一次）是合适的。

在第一和第二次抽取中，分配已经仅仅为游戏的每日循环下的赌金的不同部分。利用（随机地）抽取随机号码的设备开始第一次抽取，所述设备诸如是鼓，鼓内诸如有由压缩空气旋转的标有从 0 到 9 数字的球。在这种具体情形中，采用三个鼓，每个鼓内有 10 个球。一个挨一个地抽出三个球（每个鼓一个球），以便分别抽出三位数号码中的三个不同数字（个、十、百位数）。三个鼓用于确定第一次抽取（图 5）的奖金并将所生成的号码 111 输入计算机电子系统 112，该系统显现活动游戏期间最后三个数字与 115 抽取的三位数号码相符的所有 IRNs。胜者将第一次抽取的筹金等份额地在他们之间进行分配。已经下赌金并且已经具有所生成的五位数单个号码（其最后三个数字与所抽取的三位数号码相符）的所有参与者，将规定为计划奖金的一个百分比（%）的数额等份地在他们之间进行分配。

利用四个鼓开始第二次抽取，所述鼓具有由压缩空气旋转的标有从 0 到 9 数字的球。一个挨一个地抽出四个球（每个鼓一个球），以便分别抽取四位数号码中的四个不同的数字。四个鼓用于确定第二次抽取（图 6）的奖金并将所生成的号码 118 输入计算机电子系统 119，该系统显现活动游戏期间最后三个数字与 122 所抽取的

三位数号码相符的所有 IRNs。胜者将第二次抽取的筹金等份额地在他们之间进行分配。具有有效赌金的所有参与者（他们的各个号码的最后四个数字与所抽取的四位数号码相符），将规定为作为奖金分配的数额等份地在他们之间进行分配，该数额是为第二次抽取所下赌金的一个百分比（%）。

利用基于“随机选择原理”从为每日循环登记的参与者的各个号码中拾取一个号码的专门软件，开始第三次抽取。如此选择的参与者被授权利用称作“曲径/迷宫”的设备参加第三次抽取的奖金的分配。借助于选择来自已经下赌金的参与者的随机呼叫（125）的专门软件，利用正在游戏的相应声音记录文件（127），确定第三次抽取（图 7）的奖金。在检查记录中的数据的有效性（129）之后，与游戏者电话连通（130），并授权准予他在“曲径/迷宫”设备上游戏，并且利用通讯设备发出其沿曲径/迷宫形式的游戏场移动的指令。在到达其上具有规定数额的一点之后，参与者贏取该数额作为奖金（131）。游戏的减速器通过电话接触参与者，而后者发出指令，以便在曲径/迷宫设备上进行移动。在用于确定第三次抽取的奖金的曲径/迷宫设备中，还具有可能旋转的游戏场。开始游戏的游戏场标有指向向前移动的三个可能方向的箭头，而其余游戏场标有指向参与者下次移动的可能方向的一方向箭头或二方向箭头。在游戏场的一些端部，定位 n 个具有预先固定和规定奖金数额的指示器。

曲径/迷宫是具有标有符号（即数字号码、字母或它们的组合形式）的游戏场的主板。游戏的一个示范性运作显示出其上具有 54 个游戏场的主板。沿四周定位的各自游戏场的侧面，放置具有预先设置的奖金的指示器，所述奖金是从那一天的赌金收集的总量的一个百分比（%），例如 10%、20%、30%、40%、50% 和累积赌注（JP）。

游戏的运作总是从规定为“起点”的游戏场开始的，这使得移动沿三个方向进行，这三个方向分别是“向左”、“向右”或“向下”。其余游戏场的所有剩余部分都标有表明参与者可以发出跟随指令的可能方向的一方向箭头和二方向箭头。当二方向游戏场（即具有两个可能方向的场）开放时，参与者选择并指出他/她预计移动的方向。当一方向游戏场开放时，该方向已经表示出，并且减速器自己开放下一个游戏场。该目的是，到达四周定位的指示有奖金的游戏场，从而导致所指示的总额的贏取。奖金的得到标志着第三次抽取的结束。

将参与者所贏取的奖金与从第三次抽取的奖金的每日循环分配的总额之间的差额加到第二天的设备“累积赌注”的数额中。

在没有与游戏开始时被选为游戏者的参与者连通的情形中，最多可能有两个其它参与者被选定并通过电话接触来扮作“曲径/迷宫”设备上的游戏者。

“Radiance of Ra”游戏每周运作一次，在游戏过程中确定第四次抽取的奖金。用五个鼓来确定第四次抽取的奖金（图 8），并将所得到的号码（134）输入计算机电子系统中（135），该系统用正在游戏的相应声音记录文件（139），显示活动游戏期间最后五个数字与所抽取的五位数号码（138）相符的所有 IRNs。在检查记录中的数据的有效性（141）之后，与游戏者电话连通（142）。借助于“Klondike”设备确定第四次抽取的奖金（143）。该设备包括具有平面的斜板。利用位于其上的屏障勾划出游戏场，而不同线上的屏障用相关的一个取代成另一个，并且在板的底部形成用于收集游戏部件（即球）并规定奖金的指示器。在那一周的循环中的所有参与者都可参加进来。为了确定奖金，采用称作“Klondike”的曲径/迷宫型设备。

在包含标有从 0 到 9 号码的球的五个鼓的具体情形中，利用基于随机原理抽取号码的设备开始游戏的运作。抽出五个球（一个鼓一个），制成五位数号码。在与如此抽出的五位数号码相符的单个号码下已经下赌金的所有参与者，被授权参加第四次抽取的奖金的分配。

设备“Klondike”用来确定奖金。其包括沿四周具有限制架（2）的斜板（1）。在如此形成的游戏场（3）上，具有在线（5）上取向的固定屏障（4），一条线上的屏障（4）相对于前一条线上的屏障（4）位移。在游戏板（1）的底端，具有袋形指示器（6），其提前规定奖金的量。优选的是具有至少 5 个袋（6）。在具有 9 个袋的具体情形中并且在中心设置具有最大奖金的袋，而四周的袋（6）具有更少的奖金。

“Radiance of Ra”游戏正视每个参与者具有使用 10 个竞赛数字（即他/她插入设备的同色球）的权利。在屏障（4）中间无秩序地移动的球进入规定奖金数额的袋内。只有在前一个球已经完成它的运动的时候，才将一个新球插入设备。

当参与者的数目多于一个的时候，抽签，以确定游戏的连贯顺序，即每个参与者插入新球的顺序。

已经设法将两个球驱入一个袋的参与者收到奖金即特等赌注或任何其它数额，这意味着他的参与结束了。其余参与者继续游戏，直到他们已经用完所有允许使用的球（10 个）为止，或者直到他们获胜为止。在任何参与者赢得“特等赌注”的情形中，其它参与者可得到安慰奖或傻瓜奖。

将所赢取的总量与从游戏的每个循环的奖金分配的总量之间的差额加到第二周

的设备“特等累积赌注”的数额中。

上述两个设备即“曲径/迷宫”和“Klondike”可单独使用或同时或以相反顺序组合使用。

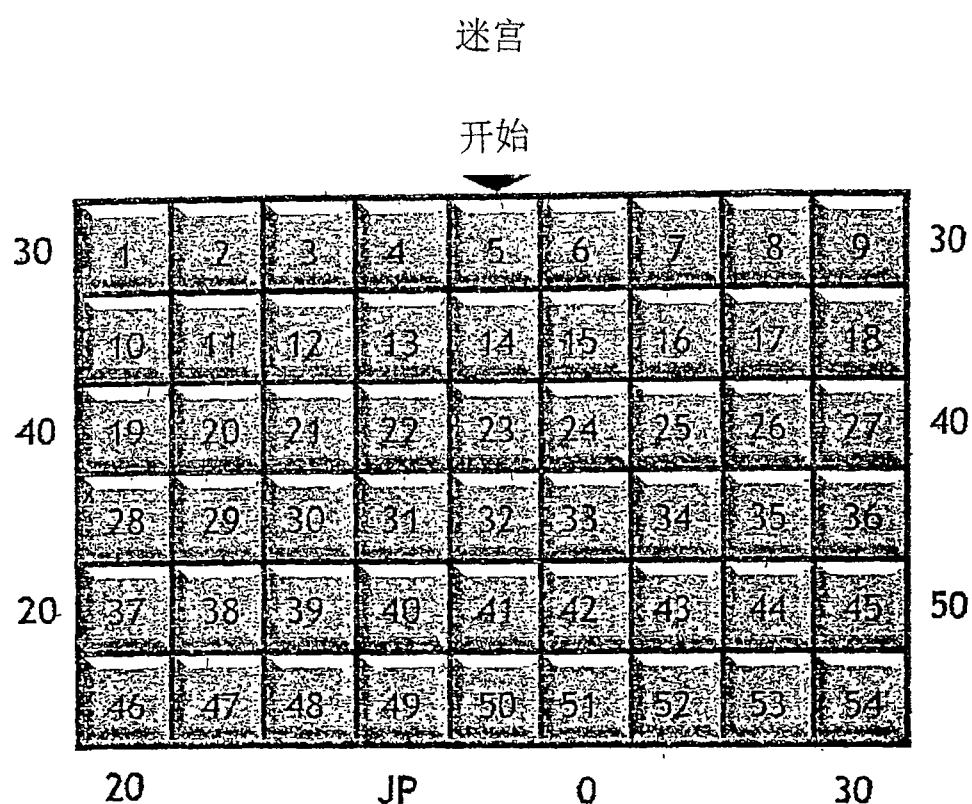


图 1

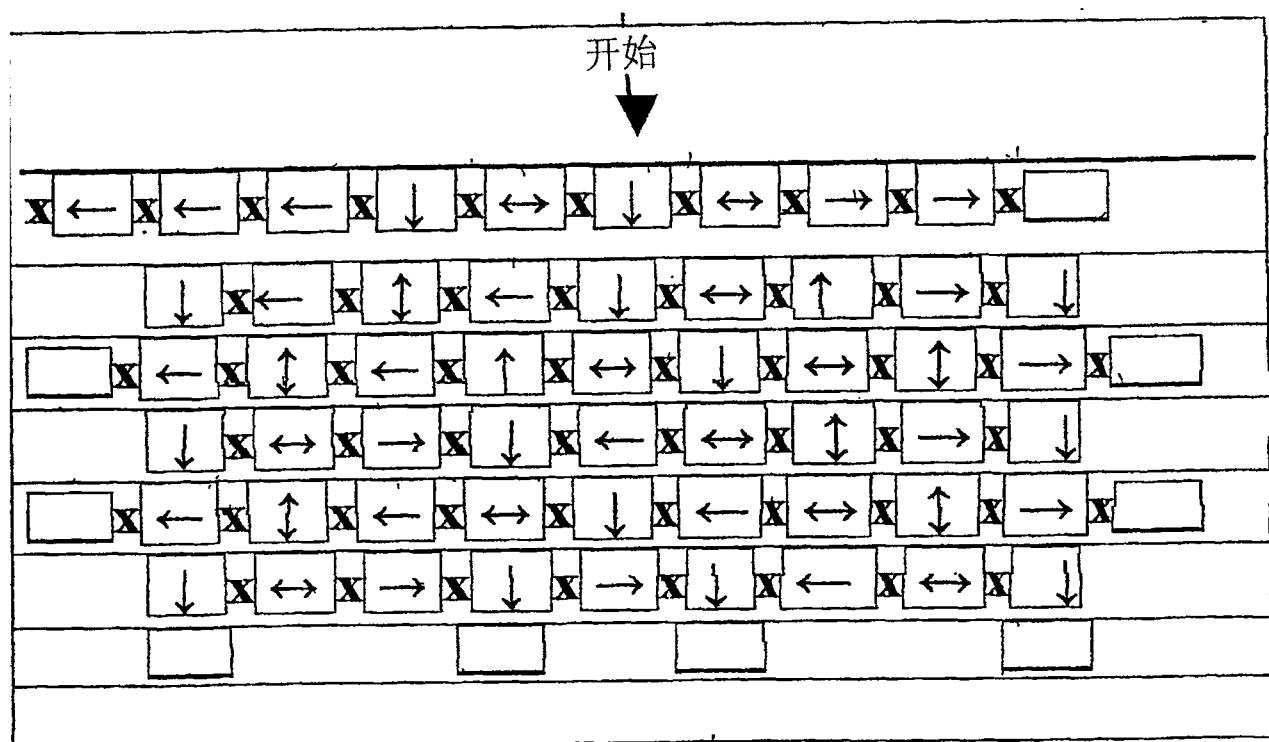


图 2

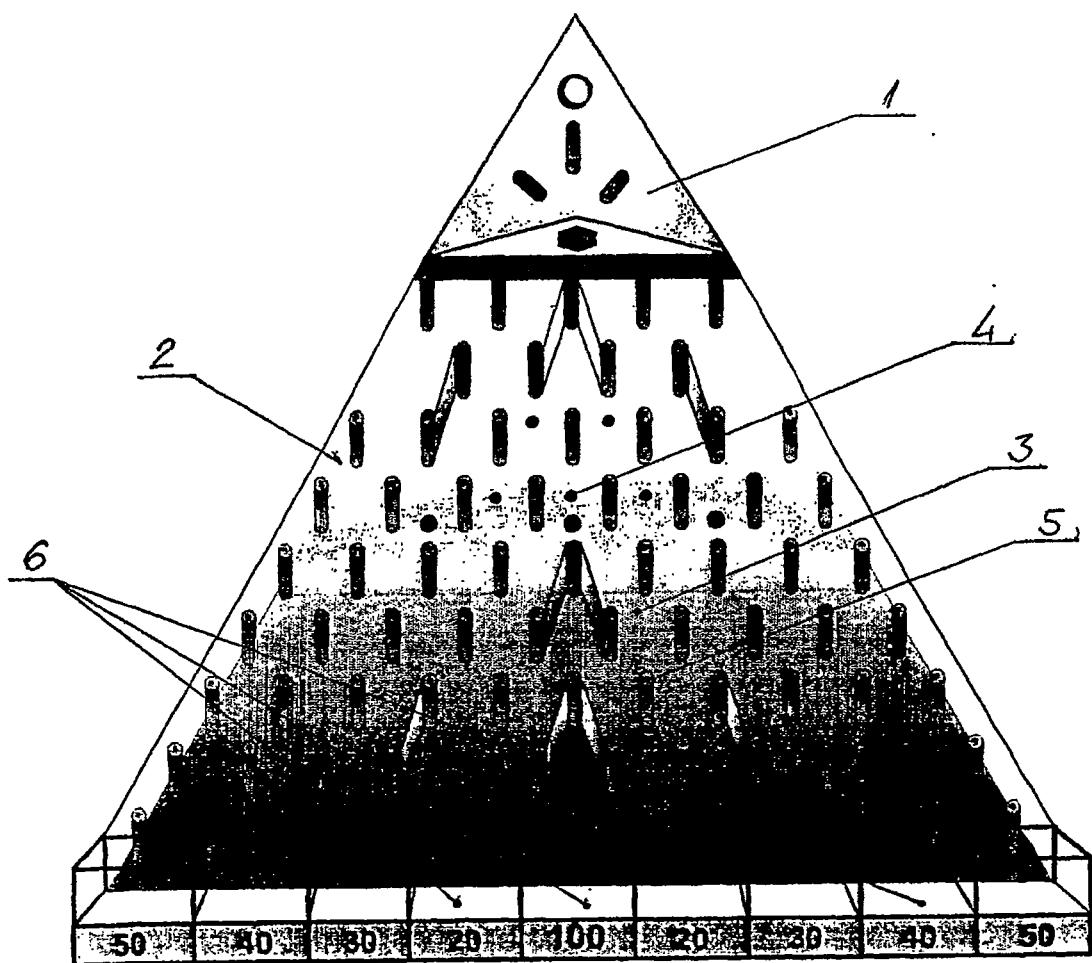


图 3

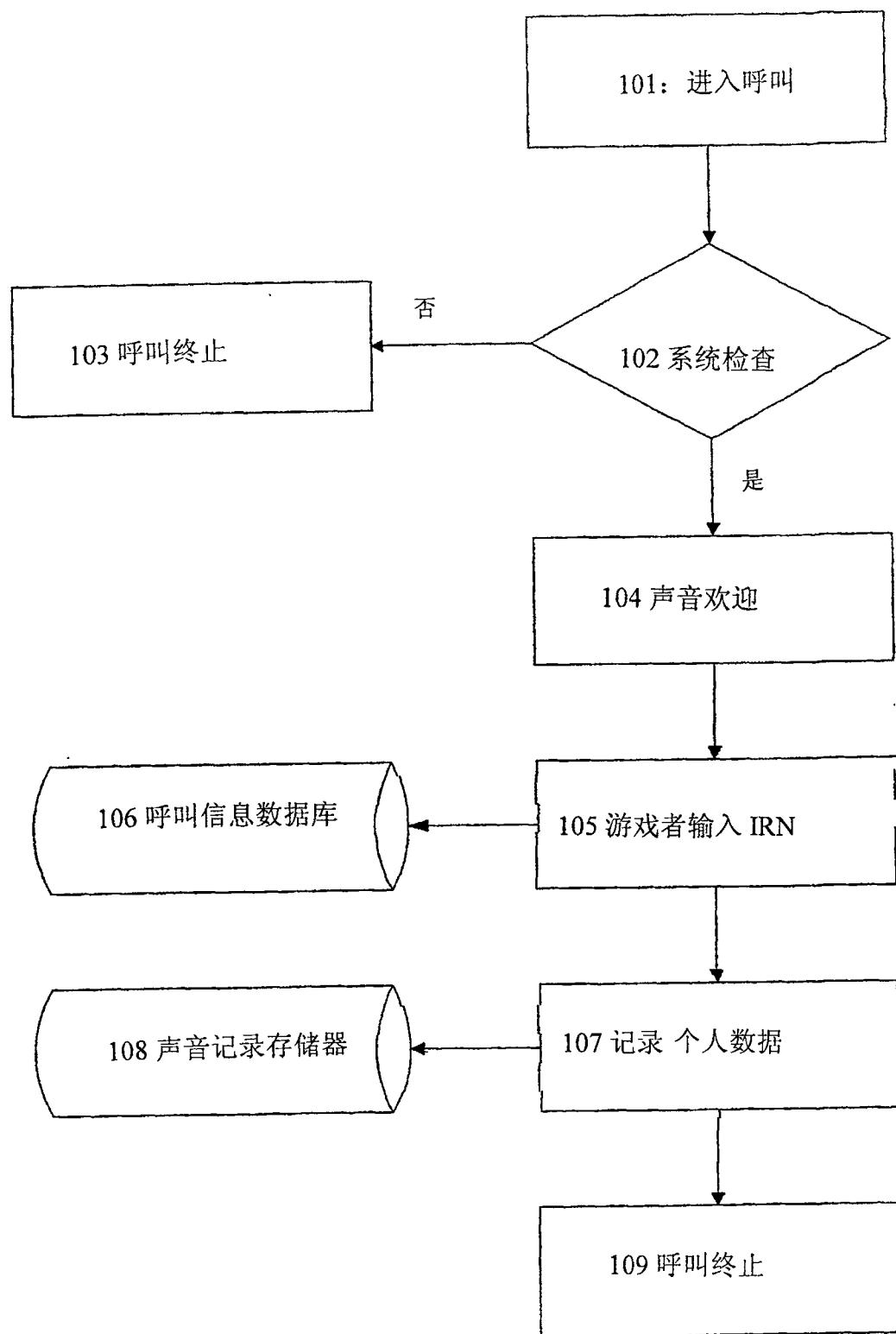


图 4

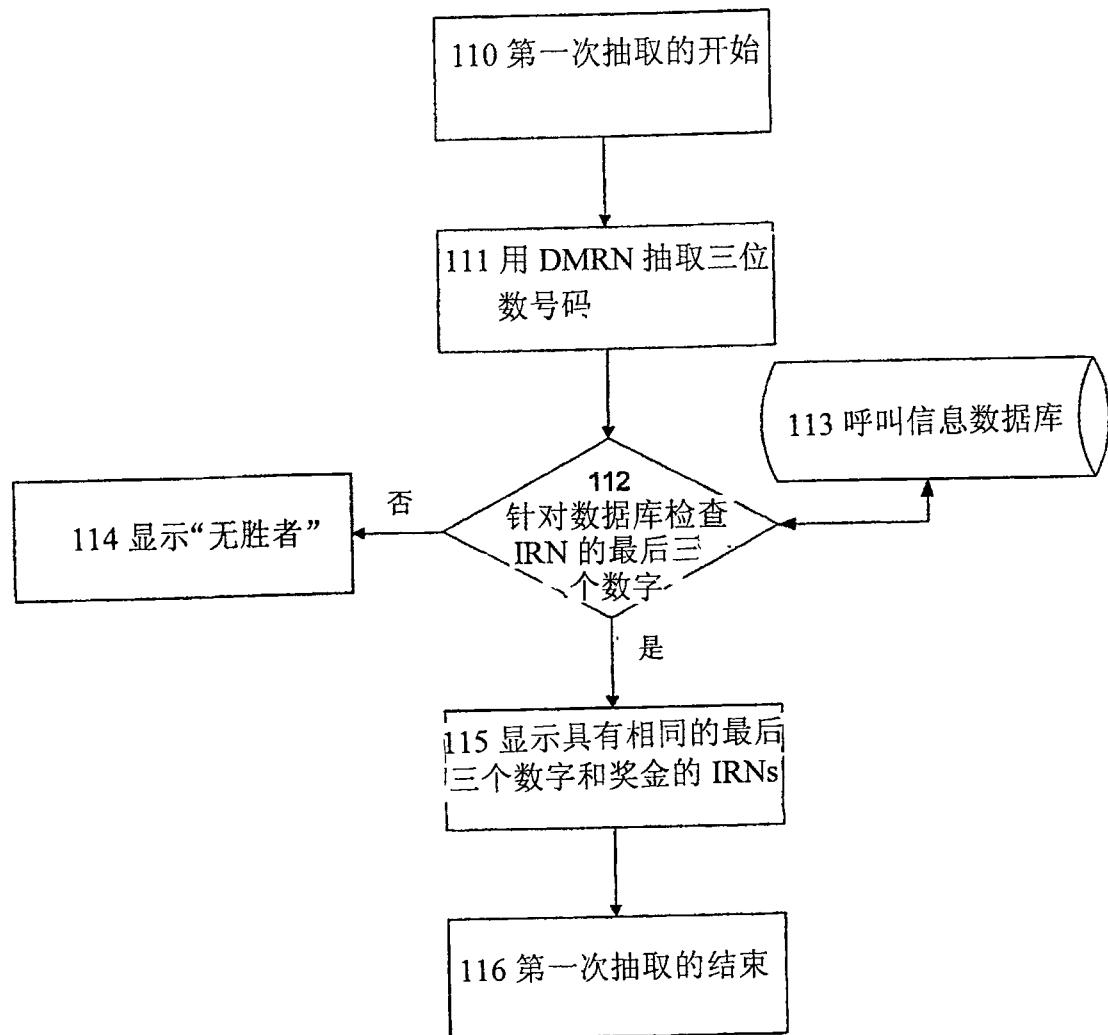


图 5

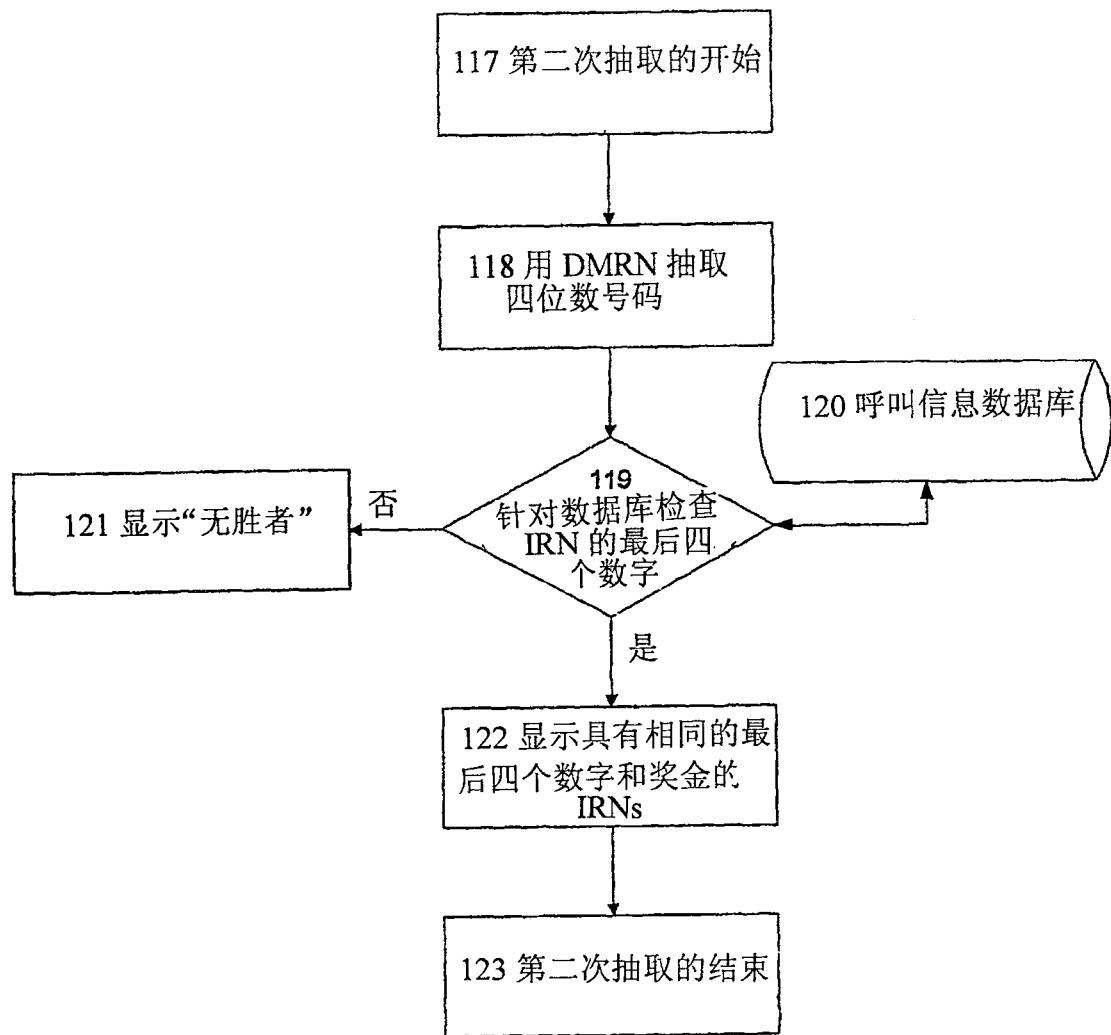


图 6

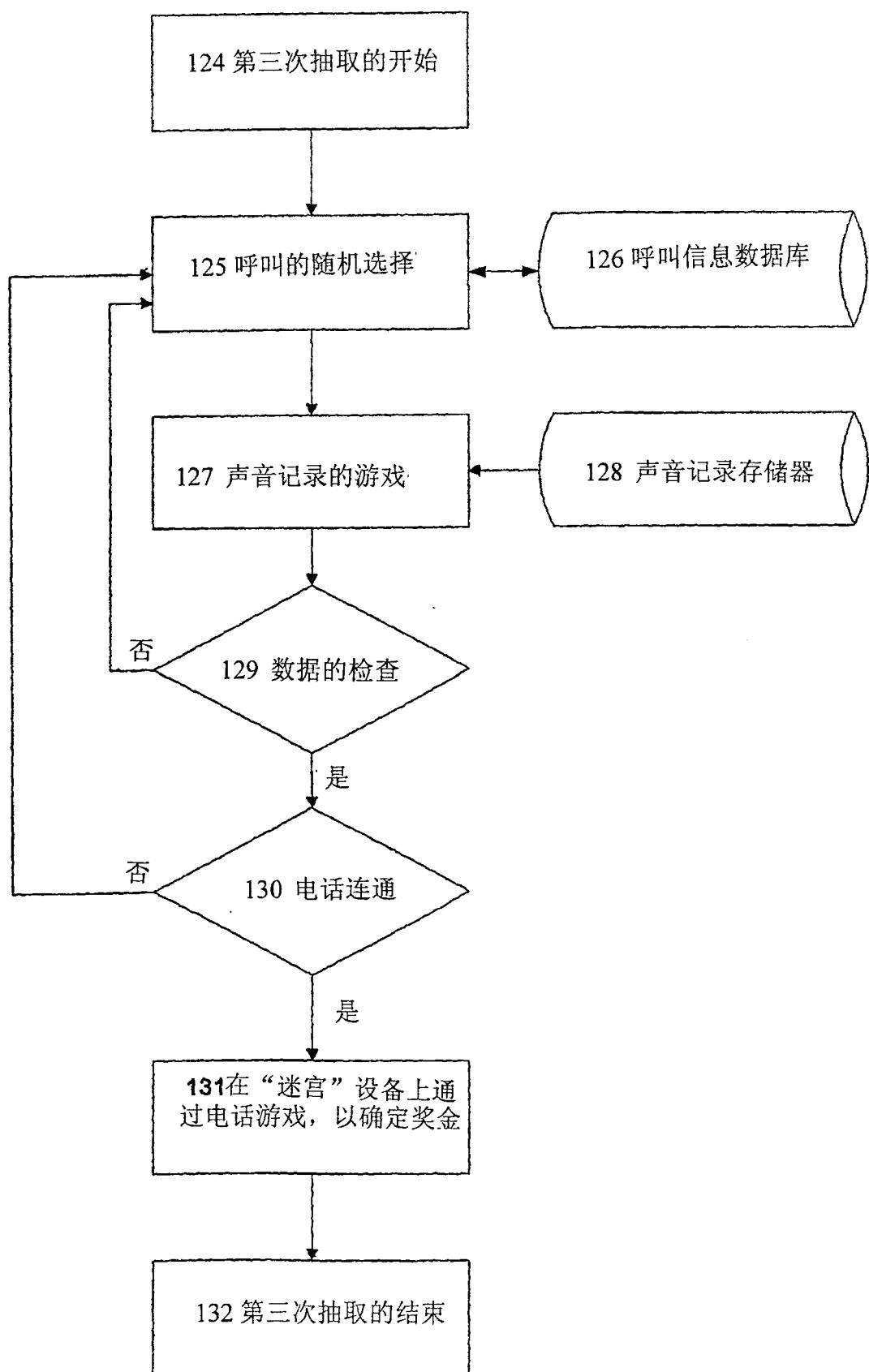


图 7

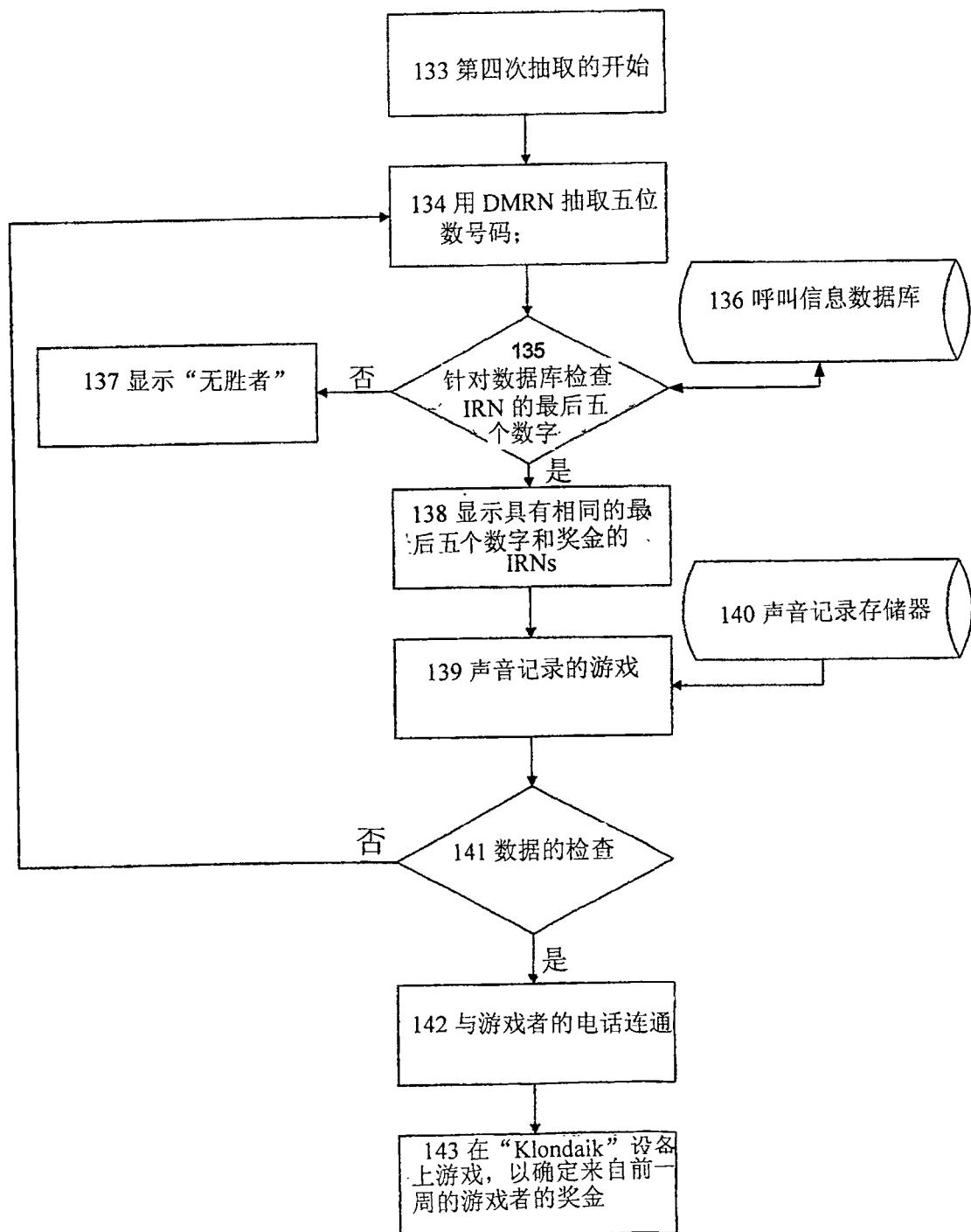


图 8