



19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA

11 Número de publicación: **2 305 259**

51 Int. Cl.:

A63F 3/06 (2006.01)

G07C 15/00 (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

86 Número de solicitud europea: **02745568 .2**

86 Fecha de presentación : **03.07.2002**

87 Número de publicación de la solicitud: **1409094**

87 Fecha de publicación de la solicitud: **21.04.2004**

54 Título: **Un dispositivo de juego.**

30 Prioridad: **20.07.2001 GB 0117756**

45 Fecha de publicación de la mención BOPI:
01.11.2008

45 Fecha de la publicación del folleto de la patente:
01.11.2008

73 Titular/es: **Electronic Game Card, Inc.**
712 Fifth Avenue, 19th Floor
New York, New York 10019-4108, US

72 Inventor/es: **McNally, Gordon y**
Bentley, John, Ransome

74 Agente: **Polo Flores, Carlos**

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

DESCRIPCIÓN

Un dispositivo de juego.

5 La presente invención se refiere a un dispositivo para jugar a un juego en el que el objetivo del juego es obtener uno o más caracteres ganadores. En esta memoria descriptiva el término “caracteres” incluye números, letras, ilustraciones o símbolos.

10 En un dispositivo de la invención un carácter “ganador” es un carácter correspondiente a un carácter que ha sido preseleccionado por un organizador del juego.

En otro dispositivo de la invención un carácter “ganador” es un carácter correspondiente a un carácter preseleccionado por el jugador.

15 Según un aspecto de la presente invención, se proporciona un dispositivo para jugar a un juego, comprendiendo dicho dispositivo un primer grupo de ventanas para visualizar los caracteres seleccionados por el jugador y registrados por una máquina de juego, un segundo grupo de ventanas correspondiente al primer grupo de ventanas, un control de bloqueo operable para permitir o evitar que se juegue a un juego y un control de juego operable para iniciar el juego haciendo que los caracteres se detengan en las ventanas del segundo grupo.

20 En una forma de realización preferida de la invención se hace que los caracteres se detengan en secuencia en las ventanas de dicho segundo grupo de ventanas.

25 El dispositivo puede incluir un control de retención para conservar esos caracteres en el dicho segundo grupo de ventanas que se corresponden con caracteres en dicho primer grupo de ventanas.

Dichos grupos de ventanas primero y segundo pueden comprender cada uno una pluralidad de ventanas separadas a lo largo del dispositivo con cada ventana de un grupo correspondiente a una ventana asociada del otro grupo.

30 Según otro aspecto de la presente invención, se proporciona un dispositivo para jugar a un juego, comprendiendo dicho dispositivo un grupo de ventanas para visualizar caracteres, un control de bloqueo operable para permitir o evitar que se juegue a un juego, y un control de juego operable para iniciar el juego haciendo que los caracteres se detengan en las ventanas de dicho grupo de ventanas.

35 Se puede hacer que los caracteres se detengan en secuencia en las ventanas de dicho grupo de ventanas.

El dispositivo puede incluir un control de retención para conservar los caracteres seleccionados en dicho grupo de ventanas. Preferentemente las ventanas de dicho grupo están separadas a lo largo del dispositivo en una línea recta.

40 Los dispositivos antes mencionados pueden estar destinados a ser portátiles y pueden ser en forma de tarjeta y alimentados por pilas o células solares ubicadas en el dispositivo junto con el software apropiado. El control de juego puede ser un botón o al menos un interruptor activado por sonido o por luz, y se puede hacer que el dispositivo esté listo para jugar mediante una herramienta de seguridad adecuada.

45 El documento GB-A-2-338-319-(D1), que se considera que representa el estado de la técnica pertinente y da a conocer: Un dispositivo para jugar a un juego que tiene al menos una ventana adecuada para visualizar caracteres seleccionados por un usuario, un control de bloqueo para permitir o evitar que se juegue a un juego y un control de juego para iniciar el juego.

50 En contraste con el presente dispositivo dado a conocer, el documento de la técnica anterior mencionado anteriormente no es un dispositivo de juego como tal sino más bien un comparador usado para almacenar una pluralidad de series de números que pueden ser después comprobados (comparados) frente a los números generados de forma independiente por una máquina de lotería.

55 Ahora se describirán dos formas de realización de la invención a modo de ejemplo con referencia a los dibujos adjuntos en los que:

la fig. 1 es un alzado frontal de un dispositivo portátil de la invención,

60 la fig. 2 es un alzado lateral del dispositivo de la fig. 1,

la fig. 3 es un alzado trasero del dispositivo de las figs. 1 y 2,

la fig. 4 es un alzado frontal de otro dispositivo portátil de la invención,

65 la fig. 5 es un alzado lateral del dispositivo de la fig. 4, y

la fig. 6 es un alzado trasero del dispositivo de las figs. 4 y 5.

ES 2 305 259 T3

Con referencia a las figs. 1 a 3, un dispositivo 2 de juego rectangular similar a una tarjeta se forma en dos mitades que se fusionan entre sí para tener el grosor aproximado de una tarjeta de crédito como se muestra en la fig. 2. El dispositivo incluye un botón pulsador de juego 4, un botón pulsador de retención 6 y un botón pulsador de bloqueo 8 que está embutido para reducir el riesgo de que sea pulsado accidentalmente.

Cinco ventanas de visualización 10 y cinco ventanas de visualización 12 correspondientes se separan a lo largo de la longitud del dispositivo en dos líneas rectas paralelas. Al inicio del juego todas las ventanas de visualización están en blanco, y el dispositivo es alimentado por pilas o células solares 14 alojadas en el dispositivo 2 junto con el software apropiado. Una ventana 16 visualiza información pertinente como “número de partidas aún por jugar”, “victoria”, “crédito”, “bloqueado”, “partida”, “fin de la partida” y “retención”.

Con referencia a la fig. 3, las reglas 18 del juego que se va a jugar están escritas en la cara trasera del dispositivo 2.

Para jugar al juego, el jugador elige cinco números entre 0 y 99 que se pueden seleccionar mediante un teclado de una máquina expendedora dispensadora de juego. De forma alternativa, los números pueden ser marcados por un jugador en un boleto pre-impreso que se inserta después en la máquina expendedora dispensadora de juego (no mostrada).

Sea cual sea el procedimiento usado para elegir los números seleccionados por el jugador, estos números son registrados electrónicamente por la máquina dispensadora junto con cualquier otra información requerida. La máquina imprime entonces los números elegidos de manera que se visualizan en las ventanas de visualización 12. El dispositivo de juego es dispensado entonces de la máquina expendedora y esta etapa se puede llevar a cabo por un encargado del establecimiento que posea la máquina expendedora. Por ejemplo, el juego puede pagarse introduciendo dinero en la máquina expendedora o dando dinero a un encargado que operará la máquina para el jugador del juego. La información para llevar a cabo esta etapa puede estar impresa en el dorso del dispositivo 2, como se muestra en la fig. 3, junto con las reglas y condiciones para jugar al juego.

El dispositivo se desbloquea presionando el botón de bloqueo 8, y el botón de juego 4 se presiona entonces para reiniciar el juego. Esto hace que todas las ventanas de visualización 10 se pongan en blanco. Los números se mueven entonces por la primera ventana de las ventanas de visualización 10 hasta que un número se detiene en la primera ventana. Tras un pequeño retardo, los números se mueven por la segunda ventana de las ventanas de visualización 10 hasta que un número se detiene en esa segunda ventana. Este proceso se repite hasta que todas las ventanas 10 visualizan un número. Si alguno de los números de las ventanas de visualización 10 coincide con un número de la ventana correspondiente de las ventanas de visualización 12, esto se clasificará como una victoria. El grado de la victoria puede depender de la ubicación de los números coincidentes en las ventanas 10 y 12 y del número de números coincidentes en las ventanas 10 y 12.

Si sólo algunos de los números de las ventanas 10 y 12 son coincidentes, entonces se realiza una reserva para retener estos números en las ventanas de visualización 10 presionando el botón de retención 6 y transfiriendo estos números a la próxima partida que se va a jugar. Sin embargo, si el jugador desea aceptar el premio por la victoria obtenida en la última partida esto se puede hacer presionando el botón de bloqueo 8, lo que significa que no se podrá jugar accidentalmente ninguna partida adicional que borre el número o números ganadores. El dispositivo 2 se puede enviar entonces de nuevo a los organizadores del juego para la verificación y el abono de un premio.

Con referencia a las figs. 4 a 6, otro dispositivo de juego rectangular similar a una tarjeta 20 se forma en dos mitades que se fusionan entre sí para tener el grosor aproximado de una tarjeta de crédito, como se muestra en la fig. 5. El dispositivo incluye un botón pulsador de juego 22, un botón pulsador de retención 24 y un botón pulsador de bloqueo 26 que está embutido para evitar el riesgo de que sea pulsado accidentalmente.

Tres ventanas de visualización 28 se separan a lo largo de la anchura de la parte central del dispositivo 20 en una línea recta y, al inicio del juego, todas las ventanas de visualización están en blanco. El dispositivo es alimentado por pilas o células solares 29 en el dispositivo 20 junto con el software apropiado. Una ventana 30 visualiza información pertinente como “número de partidas aún por jugar”, “victoria”, “crédito”, “bloqueado”, “partida”, “fin de la partida” y “retención”.

Con referencia a la fig. 6, las reglas 32 del juego que se va a jugar están escritas en la cara trasera del dispositivo 20.

En funcionamiento, se distribuyen miles de estos dispositivos de tarjeta 20 y algunas de estas tarjetas son programadas para producir números ganadores en una o más de las ventanas 28. El primer premio será otorgado a una tarjeta que visualice los números ganadores en las tres ventanas 28, un segundo premio para una tarjeta que visualice los números ganadores en dos de las ventanas 28 y un tercer premio es otorgado a una tarjeta que visualice un número ganador en una de las ventanas 28. Si se prefiere, los premios segundo y tercero pueden ser otorgados sólo a las tarjetas que produzcan números ganadores en la o las ventanas seleccionadas 28.

Para jugar al juego, el dispositivo 20 se desbloquea presionando el botón de bloqueo 26 y entonces se presiona el botón de juego 22 para iniciar el juego. Esto hace que todas las ventanas de visualización 28 se pongan en blanco. Los números empiezan entonces a moverse por la primera de las ventanas de visualización 28 hasta que un número se detiene en esa primera ventana. Tras un pequeño retardo, los números empiezan a moverse por la segunda ventana de

ES 2 305 259 T3

las ventanas de visualización 28 hasta que un número se detiene en la segunda ventana. El proceso sigue hasta que una tercera ventana 28 visualiza un número. Si alguno de los números de las ventanas de visualización 28 corresponde a los números ganadores preseleccionados entonces esto se clasificará como una victoria. Como se mencionó previamente, el grado de la victoria puede depender del número y ubicación de los números ganadores de las ventanas 28. Si sólo una o dos de las ventanas 28 visualizan números ganadores, entonces el jugador toma la decisión de retener o no estos números en esas ventanas de visualización 28 presionando el botón de retención 24 y transfiriendo estos números a la próxima partida que se va a jugar. Sin embargo, si el jugador desea aceptar el premio por los números obtenidos en la última partida, esto se puede hacer presionando el botón de bloqueo 26, lo que significa que no se puede jugar accidentalmente ninguna partida adicional que borre el número o números ganadores. El dispositivo 20 se puede enviar entonces de nuevo a los organizadores del juego para la verificación y el abono de un premio.

El software de los dispositivos de juego está diseñado específicamente para manejar las funciones básicas del control del juego. Otros niveles del software están diseñados particularmente para hacer posible que se juegue a un juego específico dentro del dispositivo de juego. Esto puede variar según el diseño del propio juego.

Diversos componentes electrónicos también están diseñados específicamente para funcionar dentro de la tarjeta fina de los dispositivos de juego.

La invención descrita y sus variaciones también se pueden visualizar y jugar como un videojuego con los mismos gráficos o similares en una pantalla de vídeo o televisión configurada como una máquina tragaperras independiente operada por monedas.

Las siguientes características de diseño se aplican a los dos dispositivos portátiles de la invención mencionados anteriormente.

El tamaño o área de las pantallas 10, 12 y 28 es considerablemente más pequeño que el de los dispositivos de juego anteriores para dar cabida al tipo de juegos que serán jugados en estos dispositivos. La forma y tamaño de estas ventanas se seleccionan de acuerdo con el modo en que los caracteres se mueven dentro de las ventanas para hacer los juegos atractivos para los jugadores.

El dispositivo ilustrado en las figs. 4 a 6 tiene tres ventanas pequeñas rectangulares u ovaladas 28 y el dispositivo ilustrado en las figs. 1 a 3 tiene ventanas circulares 10 y ventanas rectangulares 12.

Los dispositivos de juego 2 y 20 se fabrican usando una tecnología de película fina para reducir el grosor de los diversos componentes, en particular los componentes de microchip que rigen las características de funcionamiento del juego. Esta tecnología hace posible que el grosor general de los dispositivos sea de 2 milímetros aproximadamente en comparación con los 6 milímetros de los dispositivos de juego previamente conocidos. Ya que estos dispositivos son finos, se pueden describir como una tarjeta de juego o boleto que ayuda a sus ventas y les hace adecuados para promociones y loterías.

Los dispositivos 2 y 20 incluyen botones de bloqueo 8 y 26 que se pueden presionar para garantizar que no se pueda jugar accidentalmente ninguna partida adicional que borre el número o números ganadores. Como alternativa al sistema con función de bloqueo manual descrito anteriormente, estos dispositivos de juego 2 y 20 pueden tener una activación con función de bloqueo automático incorporada a su programa. Esta activación con función de bloqueo automático garantiza que un número ganador obtenido mientras se juega al juego sea bloqueado automáticamente en la visualización de la ventana, evitando de ese modo que el jugador pierda un número ganador obtenido mientras juega al juego. El operador puede elegir si usar el sistema de bloqueo manual o el automático.

Aunque los dispositivos de juego similares a una tarjeta 2 y 20 pueden ser alimentados por una pila botón estándar, obviamente hay un límite riguroso en el tamaño de la pila botón para conservar la apariencia similar a una tarjeta de los dispositivos.

Un sistema de pila alternativo que se puede usar consiste en pastas electrolíticas positivas y negativas que se instalan en el grosor de la tarjeta de los dispositivos de juego 2 y 20. Esta instalación se lleva a cabo durante la fabricación del dispositivo de juego cortando dos orificios a través del grosor del dispositivo similar a una tarjeta e instalando la pasta electrolítica en el dispositivo. Esta pasta se mantiene entonces en su sitio mediante una lámina de plástico ubicada en ambos lados del dispositivo y unos puntos de contacto sobresalen de la pasta para hacer un contacto eléctrico con el software del dispositivo de juego.

Cuando todas las ventanas 10 y 28 de los dispositivos de juego 2 y 20 presentan números ganadores, el software del dispositivo presenta un código de seguridad que se visualizará automáticamente por sí mismo en estas ventanas bien de forma alternativa a o bien además de los números ganadores. Este código de seguridad consiste en un tipo de gráfico diferente de los números. Si la tarjeta de juego es manipulada, este código de seguridad no se visualiza, advirtiendo de ese modo a los organizadores del juego de que no abonen un premio.

Una variedad de marcas de chorro de tinta u holográficas también se pueden cifrar en la superficie exterior del dispositivo de tarjeta como una precaución adicional para controlar el uso del dispositivo desde la fabricación hasta la devolución a los organizadores del juego para la verificación y el abono de un premio.

ES 2 305 259 T3

Se puede incorporar una reserva en el software para proporcionar una visualización de la fecha de inicio de un juego cuando un jugador activa el dispositivo de tarjeta. Esta visualización se puede mostrar en las esquinas de una o más de las ventanas 10 y 28 o en una banda por separado en el dispositivo de tarjeta. Esta visualización puede ser operada de forma automática por una etiqueta separable en la pila del dispositivo para garantizar al jugador que el dispositivo de tarjeta no ha sido manipulado.

5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

REIVINDICACIONES

1. Un dispositivo de tarjeta de juego (2) para jugar a un juego, teniendo dicho dispositivo (2) uno o más caracteres programados en su interior y que comprende un grupo de ventanas (10, 12) para visualizar caracteres, un control de bloqueo (8) operable para permitir o evitar que se juegue a un juego y un control de juego (4) operable para iniciar el juego haciendo que los caracteres se detengan en las ventanas (10) de dicho grupo de ventanas (10, 12) **caracterizado** porque se incluyen medios para visualizar un código de seguridad cuando una visualización ganadora (12) de caracteres coincide con los programados en el dispositivo.
2. Un dispositivo según la reivindicación 1, en el que se hace que los caracteres se detengan en secuencia en las ventanas de dicho grupo de ventanas.
3. Un dispositivo según la reivindicación 1 o la reivindicación 2, que incluye un control de retención para conservar los caracteres seleccionados en dicho grupo de ventanas.
4. Un dispositivo según cualquiera de las reivindicaciones precedentes, en el que las ventanas de al menos uno de dichos grupos están separadas a lo largo de una línea recta.
5. Un dispositivo según cualquiera de las reivindicaciones precedentes, que es alimentado por pilas.
6. Un dispositivo según una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 4, que es alimentado por una o más células solares.
7. Un dispositivo según cualquiera de las reivindicaciones precedentes, que incluye una ventana de información.
8. Un dispositivo según cualquiera de las reivindicaciones precedentes, que incluye una herramienta de seguridad para hacer que el dispositivo esté listo para jugar.
9. Un dispositivo según la reivindicación 7, en el que el dispositivo de seguridad comprende una etiqueta separable para activar la pila del dispositivo.
10. Un dispositivo según cualquiera de las reivindicaciones precedentes, que es en forma de tarjeta.
11. Un dispositivo según la reivindicación 9, que es aproximadamente de 2 mm de grosor.
12. Un dispositivo según cualquiera de las reivindicaciones precedentes, en el que el control de juego es un botón.
13. Un dispositivo según una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 12, en el que el control de juego es al menos un interruptor.
14. Un dispositivo según la reivindicación 13, en el que el interruptor se activa por sonido o por luz.
15. Un dispositivo según cualquiera de las reivindicaciones precedentes, en el que al menos algunos de los caracteres son números.
16. Un dispositivo según cualquiera de las reivindicaciones precedentes, fabricado mediante la tecnología de película fina.
17. Un dispositivo según cualquiera de las reivindicaciones precedentes, en el que el dicho control de bloqueo es operable de forma automática para evitar que se juegue a un juego.
18. Un dispositivo según una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 3, que es alimentado por pastas electrolíticas positivas y negativas.
19. Un dispositivo según cualquiera de las reivindicaciones precedentes, que incluye medios para visualizar la fecha de inicio de un juego.
20. Un dispositivo según la reivindicación 19, en el que la visualización es activada por un tabulador separable asociado con un dispositivo de pila.
21. Un dispositivo según cualquiera de las reivindicaciones precedentes, que comprende además marcas de chorro de tinta u holográficas cifradas en el exterior del dispositivo.
22. Un dispositivo según las reivindicaciones 1 a 21, comprendiendo dicho dispositivo un primer grupo de ventanas para visualizar caracteres seleccionados por el jugador y registrados por una máquina de juego, un segundo grupo de ventanas correspondiente al primer grupo de ventanas, un control de bloqueo operable para permitir o evitar que se juegue a un juego y un control de juego operable para iniciar el juego haciendo que los caracteres se detengan en las ventanas de dicho segundo grupo de ventanas.

ES 2 305 259 T3

23. Un dispositivo según la reivindicación 22, en el que se hace que los caracteres se detengan en secuencia en las ventanas de dicho segundo grupo de ventanas.

24. Un dispositivo según la reivindicación 22 o la reivindicación 23, que incluye un control de retención para
5 conservar esos caracteres en dicho segundo grupo de ventanas que corresponden a caracteres de dicho primer grupo.

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

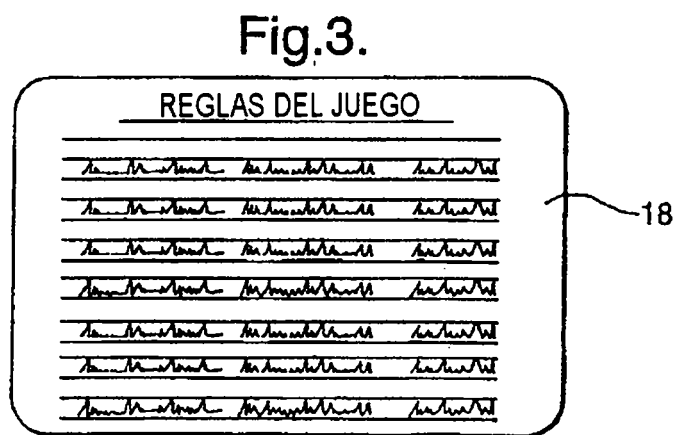
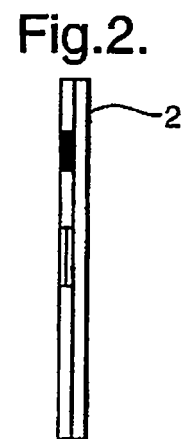
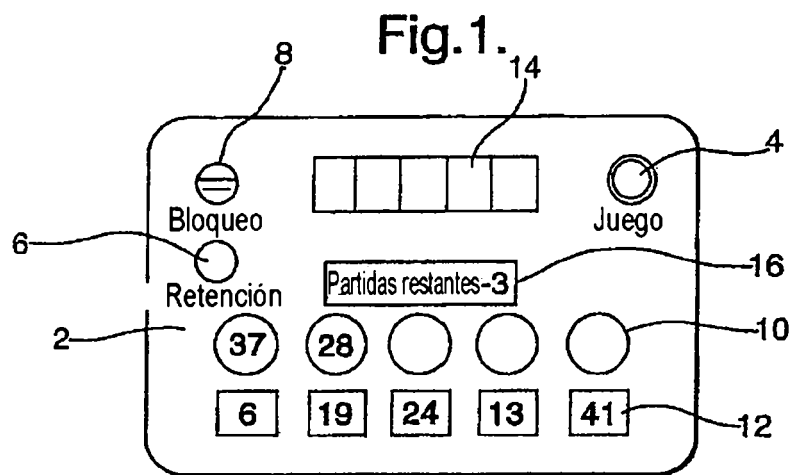


Fig.4.

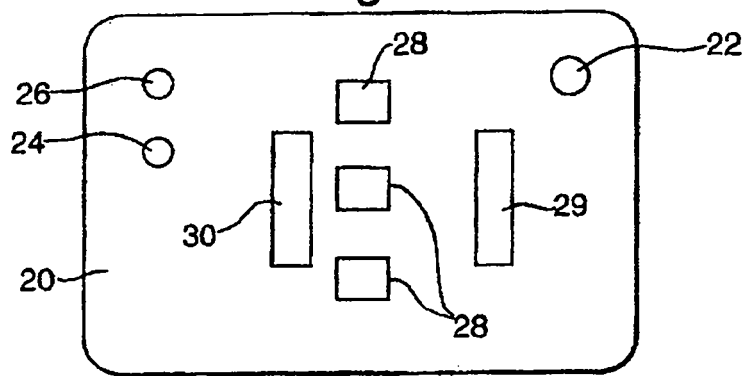


Fig.5.

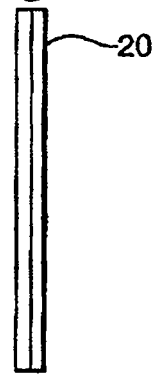


Fig.6.

