[19] 中华人民共和国国家知识产权局

[51] Int. Cl[7]
G07F 17/32
G07F 17/34

[12] 发明专利申请公开说明书

[21] 申请号 03825010.1

[43] 公开日 2005 年 11 月 9 日

[11] 公开号 CN 1695175A

[22] 申请日 2003.9.9 [21] 申请号 03825010.1

[30] 优先权

[32] 2002. 9.12 [33] US [31] 10/243,459

[86] 国际申请 PCT/US2003/028225 2003.9.9

[87] 国际公布 WO2004/025590 英 2004.3.25

[85] 进入国家阶段日期 2005.5.9

[71] 申请人 IGT 公司

地址 美国内华达州

[72] 发明人 贝亚德·S·韦伯

约翰·D·霍斯泰特勒

金伯利·K·卡斯滕斯

安东尼·J·贝洛赫尔

[74] 专利代理机构 北京金信立方知识产权代理有限公司

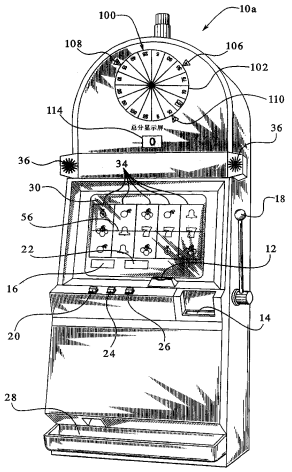
代理人 南 霆

权利要求书 19 页 说明书 19 页 附图 11 页

[54] 发明名称 具有一个带有多个指示器的转盘的博弈装置

[57] 摘要

一种博弈式游戏装置，包含一个转盘和多个区域指示器。 所述转盘包含有多个区域，所述区域具有与每一个区域相关的分值。 同时与转盘相关的区域指示器指向转盘上的区域。 合计与由被启动的区域指示器所指示的区域相关的分值，并将所述分值提供给玩家。 被启动的区域指示器的数量可预先确定、随机确定、或在基础或基本博弈中由玩家的赌注确定，所述数量可在一个基础博弈中确定、或者在一个或一组子博弈中确定。



ISSN1008-4274

知识产权出版社出版

1、一种博弈装置，包含：

一个具有多个分值符号的分值指示装置；

与所述分值符号相关的多个分值；

可启动的多个符号指示器；

多项选择，每一选项显示有将被启动的符号指示器的数量，其中所述数量为 0 或大于 0；

一个处理器，所述处理器可用来确保玩家选取出至少一项选项，以确定多个可启动的符号指示器中的哪一个或者多个将被启动，所述处理器还促使所述启动的符号指示器指向分值指示装置上的分值符号，并且依据与被指示的分值符号相关的分值，将总分提供给玩家。

2、权利要求 1 所述的博弈装置，其中被启动的符号指示器的多个数量都大于 1。

3、权利要求 1 所述的博弈装置，其中被启动的符号的多个数量中的至少一个数量为 1。

4、权利要求 1 所述的博弈装置，其中所述多项选择包含有多个符号，所述每一个符号代表被启动的符号指示器的数量。

5、权利要求 1 所述的博弈装置，其包含有一个与每一个可启动的符号指示器相关的倍数。

6、权利要求 1 所述的博弈装置，其包含有一个与所有可启动的符号指示器相关的倍数。

7、权利要求 6 所述的博弈装置，其中总分取决于与由被启动的符号指示器所指示的分值符号相关的分值乘以与所述被启动的符号指示器相关的倍数。

8、权利要求 1 所述的博弈装置，其中所述分值指示装置为一个包含有多个区域的转盘，所述区域包含有分值符号。

9、权利要求 1 所述的博弈装置，其中所述多项选择包含有多种不同的颜色，并且至少所述颜色中的一种与所述每一个区域指示器相关。

10、一种博弈装置，包含：

一个具有多个分值符号的分值指示装置；

与所述分值符号相关的多个分值；

可启动的若干个符号指示器；

包含有多个符号的多个滚轮，所述符号包含有多个启动件符号，其中所述启动件符号中的至少一个与可启动的每一个符号指示器相关；

一个处理器，所述处理器可用来使滚轮旋转，当至少一个启动件符号被显示在滚轮上时，所述处理器启动符号指示器中的至少一个，另外所述处理器促使所述启动的符号指示器指向分值指示装置上的分值符号，并且依据与被指示的分值符号相关的分值，将全部分值提供给玩家。

11、权利要求 10 所述的博弈装置，其中至少一个符号组合与每个可启动符号指示器相关，并且当一个或多个符号组合显示在滚轮上时，至少一个符号指示器被启动。

12、权利要求 10 所述的博弈装置，其中至少两个可启动符号指示器包含有不同的颜色。

13、权利要求 10 所述的博弈装置，其中多个可启动符号指示器包含有不同的颜色。

14、权利要求 10 所述的博弈装置，其中所有可启动符号指示器包含有不同的颜色。

15、权利要求 12 所述的博弈装置，其中所述滚轮包含有多个启动件符号，所述启动件符号包含有可启动符号指示器的颜色。

16、权利要求 12 所述的博弈装置，其中每一个所述滚轮包含有一种可启动符号指示器的颜色。

17、一种博弈装置，包含：

一个博弈；

一个在博弈中具有多个分值符号的分值指示装置；

与所述分值符号相关的多个分值；

可启动的多个符号指示器；

一个填字谜，所述填字谜可指示出将被启动的符号指示器的数量，所述数量为 0 或大于 0；

一个处理器，所述处理器可用来确保玩家填写完成所述填字谜的至少一个节段，以确定在博弈中多个可启动的符号指示器中的哪一个或多个将被启动，所述处理器还促使所述启动的符号指示器指向分值指示装置上的分值符号，并且在博弈中依据与被指示的分值符号相关的分值，将总分提供给玩家。

18、权利要求 17 所述的博弈装置，其中每一个所述滚轮包含有一种可启动符号指示器的颜色。

19、权利要求 17 所述的博弈装置，其包含有多个博弈，其中玩家在所述至少一个个博弈中填写完成填字谜。

20、权利要求 17 所述的博弈装置，其包含有多个博弈，其中玩家在所述多个博弈中填写完成填字谜。

21、权利要求 17 所述的博弈装置，其包含有指定次数的博弈，其中所述博弈装置确保玩家在所述指定次数的博弈中填写完成填字谜。

22、权利要求 21 所述的博弈装置，其中所述博弈的指定次数预先确定。

23、权利要求 21 所述的博弈装置，其中所述博弈的指定次数随机确定。

24、权利要求 21 所述的博弈装置，其中所述博弈的指定次数依据玩家所投的资金来确定。

25、具有一个博弈的博弈装置，包含：

一个包含有多个分值符号的分值指示装置；

与所述分值符号相关的多个分值；

取决于玩家资金的被启动符号指示器的数量，其中至少一份玩家的资金促使所述数量大于 1；

一个处理器，所述处理器可用来促使所述被启动符号指示器指向分值指示装置上的符号，并且依据与由被启动符号指示器所指示的分值符号相关的分值，将总分提供给玩家。

26、权利要求 25 所述的博弈装置，其中所述分值指示装置为一个包含有多个区域的转盘，所述区域包含有分值符号。

27、具有一个博弈的博弈装置，包含：

一个包含有多个分值符号的分值指示装置；

与所述分值符号相关的多个分值；

多个可启动的符号指示器；

至少一组与每一个符号指示器相关的单词或短语，所述每一组单词或短语包含有多个符号；

一个处理器，所述处理器可用来确保玩家选取出单词或短语中的符号，并且将所述符号显示在与所选取的符号相配的单词或短语上，当至少一个符号被显示在与符号指示器相关的单词或短语上时，所述处理器启动所述符号指示器中的至少一个，所述处理器还促使所述被启动符号指示器指向分值指示装置上的分值符号，并且依据与由被启动符号指示器所指示的分值符号相关的分值，将总分提供给玩家。

28、权利要求 27 所述的博弈装置，其中所述单词或短语的其中一组包含有一个符号序列。

29、权利要求 27 所述的博弈装置，其包含有至少一个与每一个符号指示器相关的倍数。

30、权利要求 27 所述的博弈装置，其中对于显示在与所述符号指示器相关的单词或短语上的每一个符号，与每一个符号指示器相关的所述倍数以预定的数值增加。

31、权利要求 27 所述的博弈装置，其中对于显示在与所述符号指示器相关的单词或短语上的每一个符号，与每一个符号指示器相关的所述倍数以随机数值增加。

32、权利要求 27 所述的博弈装置，其中对于显示在与所述符号指示器相关的单词或短语上的多个符号，与每一个符号指示器相关的所述倍数以预定的数值增加。

33、权利要求 27 所述的博弈装置，其中对于显示在与所述符号指示器相关的单词或短语上的多个符号，与每一个符号指示器相关的所述倍数以随机数值增加。

34、权利要求 27 所述的博弈装置，其中所述总分取决于由被启动的

符号指示器所指示的分值乘以与所述被启动的符号指示器相关的倍数。

35、权利要求 27 所述的博弈装置，其中所述分值指示装置为一个包含有多个区域的转盘，所述区域包含有分值符号。

36、具有一个博弈的博弈装置，包含：

一个包含有多个分值符号的分值指示装置；

与所述分值符号相关的多个分值；

多个可启动的符号指示器；

至少一组与每一个符号指示器相关的单词或短语，所述单词或短语的每一组包含有多个符号；

包含有所述符号的一个多项选择；

一个处理器，所述处理器可用来确保玩家对多项选择进行选取，并且将所述符号显示在与所选取的选项相关的符号相配的单词或短语上，当至少一个符号被显示在与符号指示器相关的单词或短语上时，所述处理器启动所述符号指示器中的至少一个，所述处理器还促使被启动的符号指示器指向分值指示装置上的分值符号，并且依据与由被启动符号指示器所指示的分值符号相关的分值彩奖，将全部分值提供给玩家。

37、权利要求 36 所述的博弈装置，其包含有至少一个与每一个符号指示器相关的倍数。

38、权利要求 37 所述的博弈装置，其中对于显示在与所述符号指示器相关的单词或短语上的每一个符号，与每一个符号指示器相关的所述倍数以预定的数值增加。

39、权利要求 37 所述的博弈装置，其中对于显示在与所述符号指示器相关的单词或短语上的每一个符号，与每一个符号指示器相关的所述倍数以随机数值增加。

40、权利要求 37 所述的博弈装置，其中对于显示在与所述符号指示器相关的单词或短语上的多个符号，与每一个符号指示器相关的所述倍数以预定的数值增加。

41、权利要求 37 所述的博弈装置，其中对于显示在与所述符号指示器相关的单词或短语上的多个符号，与每一个符号指示器相关的所述倍

数以随机数值增加。

42、权利要求37所述的博弈装置，其中所述全部分值取决于由被启动的符号指示器所指示的分值乘以与所述被启动的符号指示器相关的倍数。

43、权利要求37所述的博弈装置，其中所述分值指示装置为一个包含有多个区域的转盘，所述区域包含有分值符号。

44、权利要求37所述的博弈装置，其中至少一个符号包含有一个附加奖励，所述附加奖励选自包含有以下奖励：至少一次免费旋转、至少一次免费博弈、至少一个金额分数、至少一个分值、至少一个博弈要素和至少一个符号。

45、具有一个博弈的博弈装置，包含：

一个包含有多个分值符号的分值指示装置；

与所述分值符号相关的多个分值；

多个可启动的符号指示器；

至少一组与每一个可启动符号指示器相关的字符，每一组字符包含有多个符号；

包含有符号的一个多项选择，所述多项选择包含有多个指示器符号；

一个处理器，所述处理器可用来确保玩家对多项选择进行选取，并且将所述符号显示在与每一个所选取的选项相关的符号相配的单词或短语上，当至少一个符号被显示在与符号指示器相关的单词或短语上时，或者当玩家从所述多项选择中选取出与所述符号指示器相关的指示器符号时，所述处理器启动至少一个所述符号指示器，所述处理器还促使被启动的符号指示器指向分值指示装置上的符号，并且依据与由被启动符号指示器所指示的分值符号相关的分值，将总分提供给玩家。

46、权利要求45所述的博弈装置，其中至少一个指示器符号与多项选择的其中一项相关。

47、权利要求45所述的博弈装置，其中至少一个指示器符号与多项选择相关。

48、权利要求45所述的博弈装置，其中多个指示器符号与多项选择

的其中一项相关。

49、权利要求 45 所述的博弈装置，其中多个指示器符号与多项选择相关。

50、权利要求 45 所述的博弈装置，其中所述分值指示装置为一个包含有多个区域的转盘，所述区域包含有分值符号。

51、具有一个博弈的博弈装置，包含：

一个包含有多个分值符号的分值指示装置；

与所述分值符号相关的多个分值；

多个可启动的符号指示器；

至少一组单词或短语与每一个符号指示器相关，每一组单词或短语包含有多个符号；

至少一个与每一个符号指示器相关的倍数；

包含有所述符号的一个多项选择；

一个处理器，所述处理器可用来确保玩家对多项选择进行选取，并且将所述符号显示在与每一个所选取的选项相关的符号相配的单词或短语上，依据被显示在与所述符号指示器相关的单词或短语上的符号的数量，所述处理器增大与每一个符号指示器相关的倍数值，当玩家选取出与所述符号指示器相关的单词或短语中的符号的至少一个时，所述处理器启动至少一个所述符号指示器，所述处理器还促使被启动的符号指示器指向分值符号，并且依据与由被启动符号指示器所指示的分值符号相关的分值乘以与所述被启动的符号指示器相关的倍数，将总分提供给玩家。

52、权利要求 51 所述的博弈装置，其中对于显示在与所述符号指示器相关的单词或短语上的每一个符号，与每一个符号指示器相关的所述倍数以预定的数值增加。

53、权利要求 51 所述的博弈装置，其中对于显示在与所述符号指示器相关的单词或短语上的多个符号，与每一个符号指示器相关的所述倍数以预定的数值增加。

54、权利要求 51 所述的博弈装置，其中对于显示在与所述符号指示

器相关的单词或短语上的每一个符号，与每一个符号指示器相关的所述倍数以随机数值增加。

55、权利要求 51 所述的博弈装置，其中对于显示在与所述符号指示器相关的单词或短语上的多个符号，与每一个符号指示器相关的所述倍数以随机数值增加。

56、具有一个博弈的博弈装置，包含：

一个包含有多个分值符号的分值指示装置；

与所述分值符号相关的多个分值；

多个可启动的符号指示器,其中至少一个倍数与每一个符号指示器相关；

至少一组单词或短语与每一个符号指示器相关，每一组单词或短语包含有多个符号；

包含有所述符号的一个多项选择，所述符号包含有多个指示器符号；

一个处理器，所述处理器可用来确保玩家对多项选择进行选取，并且将所述符号显示在与每一个所选取的选项相关的符号相配的单词或短语上，依据被显示在与所述符号指示器相关的单词或短语上的符号，所述处理器增大与每一个符号指示器相关的倍数值，当所述符号的至少一个被显示在与所述符号指示器相关的单词或短语上时，或者当玩家从所述多项选择中选取出与所述符号指示器相关的指示器符号时，所述处理器启动所述符号指示器中的至少一个，所述处理器还促使被启动的符号指示器指向符号，并且依据由被启动的符号指示器所指示的分值乘以与所述被启动的符号指示器相关的倍数，将总分提供给玩家。

57、权利要求 56 所述的博弈装置，其中所述分值指示装置为一个包含有多个区域的转盘，所述区域包含有分值符号。

58、一种博弈装置，包含：

一个具有多个分值符号的分值指示装置；

与所述分值符号相关的多个分值；

可启动的多个符号指示器，其中至少一个倍数与每一个符号指示器相关；

一组与每一个符号指示器相关的单词或短语，所述单词或短语包含有多个字母；

一个确保玩家选取出单词或短语中字母的选择装置；

包含在多项选择中的多个指示器符号；

一个处理器，所述处理器可用来将字母显示在与玩家所选取的字母相配的单词或短语上，依据被显示在与所述符号指示器相关的单词或短语上的字母，所述处理器增大与每一个符号指示器相关的倍数值，当玩家从所述多项选择中选取出与所述符号指示器相关的单词或短语上的其中一个字母时或者当玩家选取出与所述符号指示器相关的指示器符号时，所述处理器启动至少一个所述符号指示器，所述处理器还依据由被启动的符号指示器所指示的分值乘以与所述被启动的符号指示器相关的倍数，将总分提供给玩家。

59、权利要求 58 所述的博弈装置，其中所述字母选择装置包含有多个选项，所述选项包含有单词或短语中的符号。

60、权利要求 58 所述的博弈装置，其中对于显示在与所述符号指示器相关的单词或短语上的每一个字母，与符号指示器的每一个相关的所述倍数以预定的数值增加。

61、权利要求 58 所述的博弈装置，其中对于显示在与所述符号指示器相关的单词或短语上的多个字母，与符号指示器的每一个相关的所述倍数以预定的数值增加。

62、权利要求 58 所述的博弈装置，其中对于显示在与所述符号指示器相关的单词或短语上的每一个字母，与每一个符号指示器相关的所述倍数以随机数值增加。

63、权利要求 58 所述的博弈装置，其中对于显示在与所述符号指示器相关的单词或短语上的多个字母，与符号指示器的每一个相关的所述倍数以随机数值增加。

64、权利要求 58 所述的博弈装置，其包含有被指示的概率，所述概率与每一个分值符号相关。

65、权利要求 58 所述的博弈装置，其中多个概率是均等的。

66、权利要求 58 所述的博弈装置，其中所有概率是均等的。

67、权利要求 58 所述的博弈装置，其中所述分值与提供给玩家的概率相关，其中处理器依据所述概率确定由符号指示器所指示的分值符号。

68、权利要求 58 所述的博弈装置，其中多个所述概率是不均等的。

69、权利要求 58 所述的博弈装置，其包含有多个潜在的总分，其中所述处理器可选取出所述总分中的其中一个，并且促使被启动的符号指示器指向与所述总分相当的分值符号。

70、权利要求 69 所述的博弈装置，其中所述总分与被启动的符号指示器被指示的机率相关。

71、权利要求 58 所述的博弈装置，其中所述符号指示器包含有照明装置，其可照亮分值指示装置上的被指示的符号。

72、权利要求 58 所述的博弈装置，其中所述符号指示器包含有照明装置，以亮显被启动的符号指示器。

73、权利要求 58 所述的博弈装置，其中所述分值指示装置包含有一个与符号相关的额外奖励，所述额外奖励为选自如下奖励中的其中一种：免费旋转、免费博弈、倍数和分数。

74、权利要求 58 所述的博弈装置，其中所述分值指示装置为一个包含有多个区域的转盘，所述区域包含有分值符号。

75、一种博弈装置，包含：

一个具有多个分值符号的分值指示装置；

与所述分值符号相关的多个分值；

可启动的多个符号指示器；

确保玩家可使用一个输入元件以得到随机确定的被启动的符号指示器的数量的装置；

由被启动的符号指示器指示的与每一个所述分值符号相关的概率；

一个处理器，所述处理器可依据所述概率，促使被启动的符号指示器指向分值指示装置上的符号，所述处理器还依据与分值指示装置上至少一个被指示的区域相关的分值符号的分值，将全部分值提供给玩家。

76、权利要求 75 所述的博弈装置，其中所述分值指示装置为一个包

含有多个区域的转盘，所述区域包含有分值符号。

77、权利要求 75 所述的博弈装置，其中所述分值包含一个相对较大的分值和多个相对较小的分值。

78、权利要求 75 所述的博弈装置，其中相对较大的分值由被启动的符号指示器指示的概率小于相对较小的分值被指示的概率。

79、具有一个博弈的博弈装置，包含：

一个包含有多个分值符号的分值指示装置；

与所述分值符号相关的多个分值；

多个可启动的符号指示器，其中每一个符号指示器包含有一个照明装置；

确保玩家可使用一个输入元件以得到随机确定的被启动的符号指示器的数量的装置；

一个处理器，所述处理器可用来照明被启动的符号指示器，促使被启动的符号指示器指向分值符号，所述处理器还依据与由发亮的符号指示器所指示的分值符号相关的分值，将全部分值提供给玩家。

80、权利要求 79 所述的博弈装置，其中与每一个符号指示器相关的照明装置包含有不同的颜色。

81、具有一个博弈的博弈装置，包含：

一个包含有多个区域的转盘，所述区域包含有多个分值符号；

与所述彩奖符号相关的多个分值；

可启动的多个区域指示器；

至少一组与每一个区域指示器相关的填字谜序列，所述填字谜序列包含有多个符号；

至少一个与每一个区域指示器相关的倍数；

一个处理器，所述处理器可用来确保玩家选取出单词或短语上的符号，并且将所述符号显示在与所选取的符号相配的单词或短语上，依据被显示在与所述区域指示器相关的单词或短语上的符号的数量，所述处理器增大与每一个区域指示器相关的倍数值，当玩家选取出至少一个与所述区域指示器相关的单词或短语上的符号时，所述处理器启动区域指

示器，所述处理器还促使被启动的区域指示器指向分值符号，并且依据与由被启动的区域指示器所指示的分值符号相关的分值乘以与所述被启动的区域指示器相关的倍数，将总分提供给玩家。

82、权利要求 81 所述的博弈装置，其中对于显示在与所述区域指示器相关的单词或短语上的每一个符号，与每一个区域指示器相关的所述倍数以预定的数值增加。

83、权利要求 81 所述的博弈装置，其中对于显示在与所述区域指示器相关的单词或短语上的多个符号，与每一个区域指示器相关的所述倍数以预定的数值增加。

84、权利要求 81 所述的博弈装置，其中对于显示在与所述区域指示器相关的单词或短语上的每一个符号，与每一个区域指示器相关的所述倍数以随机数值增加。

85、权利要求 81 所述的博弈装置，其中对于显示在与所述区域指示器相关的单词或短语上的多个符号，与每一个区域指示器相关的所述倍数以随机数值增加。

86、具有一个博弈的博弈装置，包含：

一个包含有多个分值符号的分值指示装置；

与所述分值符号相关的多个分值；

多个可启动的区域指示器；

至少一组单词或短语与每一个区域指示器相关，每一组单词或短语包含有多个符号；

至少一个与每一个区域指示器相关的倍数；

包含有所述符号的一个多项选择；

一个处理器，所述处理器可用来确保玩家对多项选择进行选取，并且将符号显示在与所选取的选项相关的符号相配的单词或短语上，依据被显示在与所述区域指示器相关的单词或短语上的符号的数量，所述处理器增大与每一个区域指示器相关的倍数值，当玩家选取出与所述区域指示器相关的单词或短语上的符号的至少一个时，所述处理器启动区域指示器中的至少一个，所述处理器还促使被启动的区域指示器指向分值

符号，并且依据与由被启动的区域指示器所指示的与分值符号相关的分值乘以与所述被启动的区域指示器相关的倍数，将总分提供给玩家。

87、权利要求 86 所述的博弈装置，其中对于显示在与所述区域指示器相关的单词或短语上的每一个符号，与每一个区域指示器相关的所述倍数以预定的数值增加。

88、权利要求 86 所述的博弈装置，其中对于显示在与所述区域指示器相关的单词或短语上的多个符号，与每一个区域指示器相关的所述倍数以预定的数值增加。

89、权利要求 86 所述的博弈装置，其中对于显示在与所述区域指示器相关的单词或短语上的每一个符号，与每一个区域指示器相关的所述倍数以随机数值增加。

90、权利要求 86 所述的博弈装置，其中对于显示在与所述区域指示器相关的单词或短语上的多个符号，与每一个区域指示器相关的所述倍数以随机数值增加。

91、一种操作包含有一个分值指示装置和多个符号指示器的博弈装置的方法，所述方法包含以下步骤：

（a）将一个多项选择显示给玩家，其中代表至少一个被启动的符号指示器的数量的不同符号与多项选择相关；

（b）确保玩家可选取出多项选择中的其中一项；

（c）依据与所选取的选项相关的符号，启动符号指示器；

（d）促使被启动的符号指示器指向分值指示装置上的分值符号；

（e）将与由被启动的符号指示器所指示的分值符号相关的任何分值提供给玩家。

92、权利要求 91 所述的方法，其中所述符号为数字。

93、一种操作包含有一个分值指示装置和多个符号指示器的博弈装置的方法，所述方法包含以下步骤：

（a） 将一个多项选择显示给玩家，其中所述多项选择包含有整数；

（b） 在若干次选取机会中，确保玩家可选取出多项选择中的

其中一项；

（c） 重复步骤（b）到（c），直到没有剩余的选取机会；

（d） 依据与由玩家所选取的选项相关的整数，启动一定数量的符号指示器；

（e） 促使被启动的符号指示器指向分值指示装置上的分值符号；

（f） 将与由被启动的符号指示器所指示的分值符号相关的任何分值提供给玩家。

94、权利要求93所述的方法，其中被启动的符号指示器的数量等于与由玩家所选取的选项相关的整数的总和。

95、权利要求93所述的方法，其中被启动的符号指示器的数量等于与由玩家所选取的选项相关的整数的乘积。

96、一种操作包含有一个分值指示装置和多个符号指示器的博弈装置的方法，所述方法包含以下步骤：

（a） 依据玩家的赌注启动一定数量的符号指示器，其中至少一份玩家所投的资金使得所述数量大于1；

（b） 促使被启动的符号指示器指向分值指示装置上的分值符号；

（c） 将与由被启动的符号指示器所指示的分值符号相关的任何分值提供给玩家。

97、一种操作包含有一个分值指示装置和多个符号指示器的博弈装置的方法，所述方法包含以下步骤：

（a） 启动多个包含有符号的滚轮，所述符号包含有与区域标记件符号相关的多个启动件符号；

（b） 依据显示在滚轮上的至少一个启动件符号的，启动一定数量的符号指示器；

（c） 促使被启动的符号指示器指向分值指示装置上的分值符号；

（d） 将与由被启动的符号指示器所指示的分值符号

相关的任何分值提供给玩家。

98、权利要求97所述的方法，其中启动一定数量符号指示器的所述步骤，包含依据一个符号组合而启动一定数量的符号指示器。

99、权利要求97所述的方法，其中所述每一个区域指示器包含有一种颜色。

100、权利要求99所述的方法，其中所述启动件符号包含有与所述区域指示器的颜色相配的颜色。

101、权利要求97所述的方法，其中所述滚轮包含有至少一种与区域指示器颜色相配的颜色，并且当与区域指示器颜色相配的一个或多个启动件符号被显示在滚轮上时，所述区域指示器被启动。

102、一种操作包含有一个分值指示装置和多个符号指示器的博弈装置的方法，所述方法包含以下步骤：

（a）依据博弈中的一个填字谜，启动一定数量的符号指示器；

（b）在博弈中促使被启动的符号指示器指向分值指示装置上的分值符号；

（c）在博弈中将与由被启动的符号指示器所指示的分值符号相关的任何分值提供给玩家。

103、权利要求102所述的方法，其中在博弈中启动一定数量符号指示器的所述步骤，包含依据多个填字谜而启动的一定数量的符号指示器。

104、权利要求102所述的方法，其中在博弈中启动一定数量符号指示器的所述步骤，包含依据多个填字谜而启动一定数量的符号指示器。

105、权利要求104所述的方法，其中至少一个所述填字谜在一个博弈中填写完成。

106、权利要求104所述的方法，其中至少一个所述填字谜在多个博弈中填写完成。

107、一种操作包含有一个分值指示装置和多个可启动的符号指示器的博弈装置的方法，所述方法包含以下步骤：

（a）显示出一组与多个可启动的符号指示器相关的单词或短语，其中每一组包含有多个符号；

（b）显示出包含有所述符号的一个多项选择；

（c）确保玩家可选取出多项选择中的至少一项；

（d）将符号显示在与所选取的选项相关的符号相配的每一组单词或短语上；

（e）当至少一个符号被显示在与符号指示器相关的单词或短语上时，启动一个或多个所述符号指示器；

（f）促使被启动的符号指示器指向分值指示装置上的分值符号；

（g）将与由被启动的符号指示器所指示的分值符号相关的任何分值提供给玩家。

108、权利要求 107 所述的方法，其包含步骤（a）到（g）这样的一个重复步骤，以得到一定数量的启动。

109、权利要求 107 所述的方法，其包含将一个倍数与每一个所述符号指示器的相联系的步骤。

110、权利要求 107 所述的方法，其包含针对显示在与所述符号指示器相关的单词或短语上的每一个符号，以预定的数值将所述倍数增大的步骤。

111、权利要求 107 所述的方法，其包含针对显示在与所述符号指示器相关的单词或短语上的多个符号，以预定的数值将所述倍数增大的步骤。

112、权利要求 107 所述的方法，其包含针对显示在与所述符号指示器相关的单词或短语上的每一个符号，以随机数值将所述倍数增大的步骤。

113、权利要求 107 所述的方法，其包含针对显示在与所述符号指示器相关的单词或短语上的多个符号，以随机数值将所述倍数增大的步骤。

114、权利要求 107 所述的方法，其包含将多个指示器符号与多项选择相联系的步骤。

115、权利要求 114 所述的方法，包含当玩家选取出包含有至少一个指示器符号的选项的至少一项时，提供一定数量的被启动的符号指示器的步骤。

116、权利要求 107 所述的方法，其中所述单词或短语包含有至少一个公用符号，并且对所述符号的其中一个的一次选取即可填写完成所述单词或短语的至少两组。

117、权利要求 107 所述的方法，其中所述单词或短语包含有至少一个公用符号，并且对所述符号的其中一个的一次选取即可填写完成多组单词或短语。

118、权利要求 107 所述的方法，其中所述字符组包含有至少一个公用符号，并且对所述符号的其中一个的一次选取即可填写完成所有单词或短语。

119、权利要求 107 所述的方法，将一个附加奖励提供给玩家，其中至少一个附加奖励与至少一个单词或短语中的符号相关。

120、权利要求 119 所述的方法，其中所述附加奖励包含有如下奖励的至少一个：一次免费旋转、一次免费博弈、一个倍数、一个彩奖、一个积分和一个分值。

121、一种操作包含有一个分值指示装置和多个符号指示器的博弈装置的方法，所述方法包含以下步骤：

（a）显示出与多个符号指示器相关的多组单词或短语，其中每一组包含有多个符号；

（b）确保玩家可随机选取出字单词或短语上的符号；

（c）将符号显示在与随机选项相关的符号相配的单词或短语的每一组上；

（d）当所述符号的至少一个被显示在与所述符号指示器相关的单词或短语上时，启动一个或多个所述符号指示器；

（e）促使被启动的符号指示器指向分值指示装置上的分值符号；

（f）确定与由被启动的符号指示器所指示的分值符号相关的任何分值；

（g）将所述分值乘以与所述被启动的符号指示器相关的倍数值，以显示出一个总分；

（h）将总分提供给玩家。

122、权利要求 121 所述的方法，其包含步骤（a）到（h）这样的一个重复步骤，以得到一定数量的启动。

123、权利要求 121 所述的方法，其包含针对显示在与所述符号指示器相关的单词或短语上的每一个符号，以预定的数值将所述倍数增大的步骤。

124、权利要求 121 所述的方法，其包含针对显示在与所述符号指示器相关的单词或短语上的多个符号，以预定的数值将所述倍数增大的步骤。

125、权利要求 121 所述的方法，其包含针对显示在与所述符号指示器相关的单词或短语上的每一个符号，以随机数值将所述倍数增大的步骤。

126、权利要求 121 所述的方法，其包含针对显示在与所述符号指示器相关的单词或短语上的多个符号，以随机数值将所述倍数增大的步骤。

127、权利要求 121 所述的方法，将一个附加彩奖提供给玩家，其中至少一个附加奖励与单词或短语中的符号的至少一个相关。

128、权利要求 121 所述的方法，其中所述附近奖励包含有如下奖励中的至少一个：一次免费旋转、一次免费博弈、一个倍数、一个奖励、一个金额分数和一个分值。

129、一种操作包含有一个具有多个区域的转盘的博弈装置的方法，所述方法包含以下步骤：

（a）显示出与多个区域指示器相关的多组单词或短语，其中每一组包含有多个符号；

（b）确保玩家可随机选取出单词或短语上的符号；

（c）将符号显示在与随机选项相关的符号相配的单词或短语的每一组上；

（d）当至少一个所述符号被显示在与区域指示器相关的字符组合上时，启动一个或多个所述区域指示器；

（e）促使被启动的区域指示器指向转盘上的分值符号；

（f）确定与由被启动的区域指示器所指示的分值符号相关的分值；

（g）将所述分值乘以与所述被启动的区域指示器相关的倍数值，以显示出一个总分；

（h）将总分提供给玩家。

130、权利要求 129 所述的方法，其包含步骤（a）到（h）这样的一个重复步骤，以得到一定数量的启动。

131、权利要求 129 所述的方法，其包含针对显示在与所述区域指示器相关的单词或短语上的每一个符号，以预定的数值将所述倍数增大的步骤。

132、权利要求 129 所述的方法，其包含针对显示在与所述区域指示器相关的单词或短语上的多个符号，以预定的数值将所述倍数增大的步骤。

133、权利要求 129 所述的方法，其包含针对显示在与所述区域指示器相关的单词或短语上的每一符号，以随机数值将所述倍数增大的步骤。

134、权利要求 129 所述的方法，其包含针对显示在与所述区域指示器相关的单词或短语上的多个符号，以随机数值将所述倍数增大的步骤。

135、权利要求 129 所述的方法，将一个附加奖励提供给玩家，其中至少一个附加奖励与单词或短语中的至少一个符号相关。

136、权利要求135所述的方法，其中所述附加奖励包含有如下奖励中的至少一个：一次免费旋转、一次免费博弈、一个倍数、一个奖励、一个金额分数和一个分值。

具有一个带有多个指示器的转盘的博弈装置

技术领域

本发明涉及一种具有一个转盘的博弈装置，所述转盘带有多个指示器。

背景技术

博弈装置制造商致力于使博弈装置尽可能大地具有娱乐性和刺激性。使玩家增强娱乐和刺激的一种公知方法为：除了与博弈装置的基本或基础博弈相关的分数之外，还提供第二或额外奖励博弈，其间玩家具有赢取潜在高分或积分的机会。

具有额外奖励博弈的博弈装置通常采用触发（triggering event）方式，其在博弈装置的基本博弈操作过程中发生。触发暂时推迟或终止基本博弈，使玩家进入到不同的又一个博弈，即第二博弈或额外奖励博弈。玩家进而进行额外奖励博弈，很有可能获得一个奖励，然后再返回到基本博弈。

额外奖励博弈采用包含有数个分值的转盘。玩家旋转转盘以获得一个或多个转盘上的分值。一种此类额外奖励博弈为“幸运转盘”式博弈装置，由本申请的受让人制造。在这个博弈中，博弈装置附有一个多颜色的分值转盘。所述分值转盘被分成数个区域。每一个区域包含有一个分值，分值从 25 到 100 不等。在这个博弈中，玩家先进行基本博弈，其中包含有滚轮和一条中心支付线。当转盘符号位于第三个滚轮并处于中心支付线上时，玩家可进入到额外奖励博弈。

在额外奖励博弈中，玩家可获得一次机会，或叫有一次旋转分值转盘的机会。玩家按下博弈装置上的一个按钮即可旋转分值转盘。分值转盘开始旋转后，玩家等待至其停止。一个位于分值转盘外部的指示器指向转盘的一个区域。在额外奖励博弈中，玩家获得被指示区域上的分值。

玩家获得该分值后，额外奖励博弈结束，玩家可继续进行基本博弈。

美国专利 No. 6,224,483 公开了另一种博弈装置。在美国专利 No. 6,224,48 中，公开了一种具有额外奖励博弈的博弈装置，其首先将基础博弈显示给玩家，所述基础博弈包含数个带有符号的滚轮。多条支付线与滚轮相关。当玩家取得一个特定的滚轮符号组合时，即开始进行额外奖励博弈。在额外奖励博弈中，玩家旋转包含有数个分值的转盘。玩家得到的旋转转盘的次数取决于玩家在进行基础博弈时的支付线数量、押在支付线上的分数、或者是在基础博弈中滚轮上符号的一个或多个特定组合。在额外奖励博弈中玩家旋转转盘，在每一次旋转中获得一个分数为 25 到 100 之间的分值。当玩家没有剩余的旋转机会时，额外奖励博弈结束。玩家得到额外奖励博弈中所累计的全部分值。

理想的博弈装置为可增加获奖机会和增大分值数额。可提供数个更大分值和提供赢取一个特大分值机会的博弈，对玩家很有吸引力。因此，为了使玩家增强娱乐和刺激，理想做法为在博弈装置中提供新的博弈方式。

发明内容

本发明涉及一种博弈装置，所述博弈装置具有一个带有一个分值指示器的博弈方式，具体地，带有一个其上具有多个区域指示器的转盘。在该博弈装置的一个实施例中，所述指示装置或转盘具有多个区域。每一个区域包含一个分值符号，其与一个或多个彩奖相关。同时，博弈装置还包含有多个可启动的区域指示器，其用于指示转盘上的区域。在一个实施例中，转盘为装在博弈装置上的机械式转盘，博弈装置的处理器促使转盘旋转。在另一个实施例中，转盘为在博弈装置视频显示屏上的视频形式。在博弈的一个实施例中，玩家只获得一次旋转转盘的机会。玩家旋转转盘（通过输入），并获得与转盘上由被启动的区域指示器指示的与区域相关的分值。玩家在博弈中所获得的全部分值显示在总分显示屏上。

在一个实施例中，被启动的区域指示器的数量由玩家在基本博弈中所投的资金确定。在另一个实施例中，被启动的区域指示器的数量通过

从多项选择中选取出的一个或多个选项来确定。因而，在一个具有三个区域指示器的博弈中，数字 1、2 和 3 与选项相关。玩家从博弈装置的多项选择中选取出其中一项，以确定将在博弈中被启动的区域指示器的数量。例如，如果玩家选取了一项选项，其显示为数字 3，则在博弈中博弈装置将启动全部三个区域指示器，因而博弈装置同步地指示出分值转盘上的三个分值。

在另一个实施例中，博弈开始时显示给玩家一个多项选择。玩家选取出多项择中的其中一项，以得到在博弈中被启动的区域指示器的数量。在这个实施例的一个方面，与玩家选取出的选项相关的是数字 0 或 1。在玩家对选项进行选取后，数字 0 或 1 才显示给玩家。如果显示为 1，则在博弈中博弈装置将启动一个区域指示器。如果显示为 0，则在博弈中博弈装置将不启动任何一个区域指示器。玩家继续选取选项直到没有选取机会。将与所选取的选项相关的数字组合或相加在一起，以确定博弈中被启动的区域指示器的数量。应能理解，优选地，玩家在博弈中得到的被启动的区域指示器的数量不能超过博弈所具有的区域指示器的最多数量，除非在博弈中具有多次转盘旋转机会。

在另一个实施例中，在子博弈中确定区域指示器的数量。该子博弈的一个实施例包含有显示给玩家的一个多项选择和至少一组字符（比如一个序列），其与每一个区域指示器相关。选项包含有符号，其与每一组字符或每一个序列中的符号相配。另外，选项中包含有在博弈中启动一个或多个区域指示器的区域指示器符号。在一个实施例中，序列中的符号为字母并且构成一个单词或数个单词（比如词组）。玩家对选项进行选取，以得到每一个序列中的字母。在一个实施例中，在博弈中，序列中的至少一个符号或字母包含有一个额外奖励，比如一定次数的免费启动或免费旋转。应能理解，额外奖励可为分数、分值、奖金或任何其他合适的奖励。

如果玩家将与一个或多个区域指示器相关的序列（单词或词组）填写完成，博弈装置将在博弈中启动此一个或多个区域指示器。在一个实施例中，序列中包含有至少一个共用符号，在博弈中玩家的一次选取可

完成一个或多个序列。在这个实施例中，取决于玩家所进行的选取，博弈装置在博弈中将启动一个、多个或全部区域指示器。

也可以通过选取包含有一个或多个相应的区域指示器符号的其中一项选项，而启动多个区域指示器。在另一个实施例中，每一个序列与一个倍数相关。在子博弈开始时，倍数处于预制级别，比如“1X”。对于每一个显示在与倍数相关的序列中的符号，倍数以预定或随机数值增加。玩家继续从多项选择中进行选取，直到玩家选取出一个或多个区域指示器符号，或完全显示出一个或多个序列上的所有符号，或者使用完选取机会。如果玩家显示出一个或多个序列上的所有符号，或者玩家选取出一个或多个区域指示器符号，则博弈装置在博弈中将启动那些区域指示器。

在一个这样的博弈中，玩家获得一定次数的转盘旋转或转盘启动机会。博弈装置使转盘旋转，同时被启动的区域指示器指向转盘上的区域。玩家得到一个累计的分值，其等于由每一个被启动的区域指示器所指示的分值乘以与被启动的区域指示器相关的倍数。翻倍的分值合计在一起作为博弈的总分提供给玩家。玩家继续旋转转盘和得到分值，直到玩家没有剩余的旋转机会。博弈结束，玩家得到显示在总分显示屏上的总分。

在另一个实施例中，本发明被应用在基础博弈中。在一个这样的实施例中，基础博弈中包含有多个滚轮。滚轮包含有代表在额外奖励博弈中将被启动的区域指示器的数量的多个符号以及多个区域指示器符号。博弈装置的处理器促使滚轮旋转，并依据显示在滚轮上的区域指示器符号的数量，在额外奖励博弈中启动区域指示器。区域指示器符号可指示出将在额外奖励博弈中被启动的特定的区域指示器，或指示出将在额外奖励博弈中被启动的区域指示器的全部数量。在另一个实施例中，滚轮上的区域指示器符号中包含有一个数字，其对应于被启动的区域指示器的数量。玩家旋转滚轮，试图得到一个或多个位于滚轮上的区域指示器符号。博弈装置启动一定数量的区域指示器，所述数量对应于区域指示器符号上的最大数字。在另一个实施例中，在基础博弈中包含有一个多项选择，如上所述。玩家选取选项以在额外奖励博弈中启动一个或多个

区域指示器。在另一个实施例中，滚轮上的一个特定的符号组合与博弈中的区域指示器相关。博弈装置旋转滚轮，并且依据显示在滚轮上的特定符号组合，启动区域指示器。

在另一个实施例中，每一个区域指示器包含有一个或多个不同的颜色。博弈装置显示出多个滚轮，所述滚轮包含有多个启动符号，每一个启动符号包含有一种与每一个区域指示器相关的颜色。博弈装置或玩家旋转滚轮，以及依据出现在滚轮上的启动符号，博弈装置启动一个或多个区域指示器。例如，如果滚轮上显示有蓝色启动符号，则博弈装置启动包含有蓝色的区域指示器。

在另一个实施例中，每一个滚轮包含有一种颜色，其对应于一种与区域指示器相关的颜色。每一个滚轮还包含有至少一个启动符号。博弈装置或玩家启动滚轮，以显示出一个或多个滚轮上的符号。接着，在博弈中博弈装置依据滚轮上显示的启动符号来启动区域指示器。例如，在博弈中包含有三个滚轮，一个蓝色、一个红色和一个黄色，其分别对应于博弈中的蓝色、红色和黄色区域指示器。当至少一个启动符号显示在蓝色滚轮上时，蓝色的区域指示器被启动。当至少一个启动符号显示在红色滚轮上时，红色的区域指示器被启动。当至少一个启动符号显示在黄色滚轮上时，黄色的区域指示器被启动。应能理解，符号或滚轮可包含有一种或多种颜色、或一种或多种颜色的组合。

在另一个实施例中，至少一个填字谜与博弈中的区域指示器相关。在这个实施例中，博弈装置在博弈中启动一个或多个区域指示器，所述区域指示器与由玩家填写完成的所述一个或多个填字谜相关。在另一个实施例中，博弈装置显示给玩家一个具有多个节段的单一填字谜。所述一个或多个节段与区域指示器相关。因此，在博弈中博弈装置依据由玩家填写完成的填字谜的节段和/或填字谜节段的数量来启动区域指示器。应能理解，在博弈中可以应用任何数量的填字谜节段和/或填字谜。

在另一个实施例中，一个或多个填字谜（比如如上所述的序列）被应用在持续博弈中。在此类博弈中，玩家从一个或多个序列中选取符号（比如字母）。在指定的若干次博弈中，所选取出的符号保持显示。因而，

在指定的若干次博弈中，一位玩家可填写完成一个或多个序列。另外，一位玩家可在一次博弈中选取出符号并将其显示在一个或多个序列上，接着随后的一位或多位玩家可在随后的一次或多次博弈中填写完成所述序列。

因而，本发明的一个优点是，提供一种博弈装置，所述博弈装置具有一个带有多个区域指示器的分值转盘，并且提供给玩家更多的分值，这是本发明的一个优点。

从以下的详细公开描述中，本发明的其它目的、特征和优点将变得显而易见，其中所述描述结合附图进行，附图中相同标号指代相同的零件、元件、部件、步骤和过程。

本发明其它的特征和优点将在以下的具体实施方式部分和附图中进行阐述，同时所述特征和优点也将变得显而易见。

附图说明

附图 1A 为本发明的博弈装置的一个实施例的主视图。

附图 1B 为本发明的博弈装置的另一个实施例的主视图。

附图 2 为本发明博弈装置的一个实施例的电子配置示意流程图。

附图 3 为附图 1A 和 1B 中的其中一个显示屏的放大前正视图，其显示为本发明的一个实施例。

附图 4 为附图 1A 和 1B 中的其中一个显示屏的放大前正视图，其显示了附图 3 中所示实施例的一个例子，其中三个被启动的区域指示器指向分值转盘上的不同区域。

附图 5A 和 5B 为显示本发明实施例的示意图，其中在博弈中所使用的被启动的区域指示器的数量取决于一个多项选择。

附图 6 显示了本发明的另一个实施例，其中在子博弈中对被启动的区域指示器的数量以及相关的倍数进行确定。

附图 7A 至 7C 为附图 1A 和 1B 中的其中一个显示屏的放大前正视图，其显示了附图 6 中所示实施例的一个例子，其中玩家从多项选择中选取三个选项。

附图 7D 为附图 1A 和 1B 中的其中一个显示屏的放大前正视图，其

显示了一个分值转盘，其中被启动的区域指示器的数量取决于由玩家在附图 7A 至 7C 中所选取的选项。

具体实施方式

博弈装置及电子设备

现参看附图，附图 1A 和 1B 分别显示了本发明博弈装置的两个实施例：博弈装置 10a 和博弈装置 10b。于此将博弈装置 10a 和/或博弈装置 10b 统称为博弈装置 10。在一个实施例中，博弈装置 10 具有和传统投币式自动机一样的控制装置、显示装置和特征。如此构造使得玩家可以站或坐着操作，优选地，将博弈装置 10 安装在柜格中。然而，应能理解也可将博弈装置 10 制成玩家可操作的酒吧台面式的游戏装置（未显示），所述装置尤其适于玩家坐着操作。另外，博弈装置 10 还可制成具有不同设计样式的柜格和显示装置，如附图 1A 和 1B 中的设计样式所示。博弈装置 10 也可作为存储于可拆卸数据卡盒中的程序代码，以操作手持式视频博弈装置。另外，博弈装置 10 还可作为存储于磁盘或其它内存元件中的程序代码玩家可在台式或笔记本个人电脑、或其它计算机化平台上使用所述程序代码。

博弈装置 10 可包含任何形式的基本博弈，比如投币式、扑克牌、21 点或基诺（keno）博弈，以及任何与这些基本博弈相关的额外奖励触发（bonus triggering events）和额外奖励博弈。用在博弈装置 10 中的符号和标记可以为机械、电、电子或视频形式。

如附图 1A 和 1B 所示 ，博弈装置 10 包含一个供玩家投入钱、硬币或代币的投币口 12 和纸币接收口 14。玩家可将硬币投进投币口 12，或将纸币或票券投进纸币接收口 14。还可用其它装置来接收支付，比如信用卡或借记卡读取器或校验器。当玩家将钱币投入到博弈装置 10 中时，对应于投入数额的金额分数（a number of credit）显示在分数显示屏 16 上。在投入适宜数额的钱币之后，玩家即可通过拉下杆 17 或按下博弈按钮 20 开始进行博弈。博弈按钮 20 可以是任何博弈的启动元件，供玩家

用来启动博弈装置中的任何博弈或任意次序的博弈。

如附图 1A 和 1B 所示 ，博弈装置 10 还包含一个投入资金显示屏 22 和一个“每次一个”按钮（bet one button）24。玩家通过按“每次一个”按钮 24 投人资金。玩家可通过按一次“每次一个”按钮 24，使资金增加一分。当玩家按下“每次一个”按钮 24 时，显示在分数显示屏 16 上的金额分数减少一分，而显示在资金显示屏 22 上的投入资金分数则增加一分。也可在本发明的博弈装置中应用其它资金或押金表示方式，比如最大资金按钮（bet max button）。

玩家可以要求退币，通过按退币按钮 26，得到对应于剩余资金分数的硬币数额。要求退币时，玩家从退币槽 28 取走硬币。其他返还方式也可应用在博弈装置 10 中，比如由出纳开具的凭单、或可记录下玩家分数的电子记录卡。

博弈装置 10 也可包含有一或多个显示装置。附图 1A 所示的实施例包含有一个中心显示屏 30 和一个机械式转盘 100，附图 1B 所示的另一个实施例则包含有一个中心显示屏 30 以及一个上显示屏 32，所述上显示屏 32 给玩家显示出转盘 100 的视频图像。在一个实施例中，可看到博弈装置 10 显示有多个滚轮 34，比如 3 到 5 个，所述滚轮 34 为机械形式、或显示在一个或多个显示装置上的视频形式。然而，应能理解所述显示装置可显示任何视觉表现或显示，包括但不限于：物理对象（比如机械式滚轮和转盘）的运动、动态光源和视频图像。显示装置可以是任何观看面，比如玻璃、视频监视器或屏幕、液晶显示器或任何其他显示装置。如果滚轮 34 为视频形式，则其显示装置优选为视频监视器。每一个滚轮 34 显示有多个标记，比如铃、心形、水果、数字、字母、条形或其他图像，优选地，所述标记对应于一个与博弈装置 10 相关的主题。另外优选地，博弈装置 10 包含有能产生声音（比如音乐）的扬声器 36。

如附图 2 所示，优选地，博弈装置 10 通常的电子配置包含：一个处理器 38；一个存储程序代码或其他数据的内存元件 40；一个中心显示屏 30；一个上显示屏 32；一个机械式转盘 100；一个声卡 42；数个扬声器 36；一个或多个输入装置 44。优选地，处理器 38 为一个微处理器或使用

微控制器的平台，能够显示图像、符号和其他标记，比如人物图像、字符、场所、物品和卡片表面。也可应用一个或多个附属处理器，与主处理器一同控制博弈操作过程的某些方面。内存元件 40 可包含随机存取内存（RAM）46，以存储博弈数据或在一个特定博弈中产生或使用的其他数据。内存元件 40 还可包含只读内存（ROM）48，以存储控制博弈装置 10 的程序代码，从而所述博弈装置 10 可依据适用的博弈规则和支付表进行一个特定的博弈。

如附图 2 所示，优选地，玩家使用输入装置 44，比如拉杆 17、博弈按钮 20、“每次一个”按钮 24 和退币按钮 26，将信号输入到博弈装置 10。在某些实例中，优选为使用一个触摸屏 50 和一个相关的触摸屏控制器 52，代替一个传统的视频监视器。触摸屏 50 和触摸屏控制器 52 连接到视频控制器 54 和处理器 38。玩家做出决定后，通过触碰触摸屏的适当部位，将信号输入到博弈装置 10。在附图 2 中进一步显示了处理器 38 可连接到投币口 12 或纸币接收口 14。可对处理器 38 进行编程，以要求玩家投入一定数额的钱币后才能开始进行博弈。

应能理解，尽管处理器 38 和内存元件 40 为本发明的优选实施工具，但是本发明也可通过使用一个或多个特定用途集成电路（ASIC's）或其他硬连线装置、或通过使用机械式装置（于此统称或另称作“处理器”）。另外，尽管处理器 38 和内存元件 40 优选为位于单个博弈装置 10 上，但是也可在中央单元提供所述处理器和内存元件的部分或全部功能，所述中央单元比如局域网（LAN）、广域网（WAN）、互联网连接、微波链路以及类似网路。于此处理器 38 和内存元件 40 通常称为“计算机”或“控制器”。

参看附图 1A、1B 和 2，为了操作博弈装置 10，在一个实施例中，玩家必须将适当数额的钱币或代币投入到投币口 12 或纸币接收口 14 中，接着拉下杆 17 或按下博弈按钮 20。接着滚轮 34 开始旋转。最终滚轮 34 停下。只要有金额分数剩余，玩家即可再次使滚轮 34 旋转。玩家可赢得或不能获得金额加分（additional credit），这取决于滚轮停在何处。

除了可以通过这个方式赢金额取分数，在一个实施例中，博弈装置

10 还可在额外奖励博弈中给玩家提供赢取金额分数的机会。此类博弈装置 10 将包含一个程序，玩家在博弈时取得合格条件之后，所述程序将自动开始一个额外奖励博弈。这个合格条件可以是显示装置上特定的标记组合。博弈装置 10 可通过机械式装置或使用视频的中心显示屏 30，以确保玩家能进行额外奖励博弈。在一个实施例中，所述合格条件为显示在多个滚轮上的一个预定的标记组合。如附图 1A 和 1B 中的五滚轮式博弈（the five reel slot game）所示，合格条件可为显示在滚轮 34 上的三个相邻的、沿着支付线（payline）56 的数字 7。应能理解，本发明可包含一条或多条支付线，比如支付线 56，其中所述支付线可为水平线、对角线或两者的任意组合。

额外奖励博弈

在本发明的一个实施例中，如果玩家在基本博弈中获得一个触发奖励或合格条件，所述博弈装置即开始进行本发明的第二博弈或额外奖励博弈。

现参看附图 3，其上显示了本发明的一个实施例，其中所述额外奖励博弈包含一个具有多个区域 102 的机械式或视频转盘 100。分值符号 104 与每一区域 102 相关。一个或多个奖励与分值符号 104 相关。奖励可以是任何合适的奖励形式，比如分值、金额分数、免费旋转、免费博弈、翻倍或博弈执行人员所希望的任何奖励形式。博弈装置包含多个分值标记，比如区域指示器 106、108 和 110，分别以字母 A、B 和 C 标出，其与转盘 100 相关。应能理解，标记 106、108 和 110 也能以颜色、字符、数字、图像或任何合适的标志符标出。每一个区域指示器用于指示转盘 100 上的多个区域 102 中的一个。在一个实施例中，转盘以如附图 3 中箭头 112 所指的逆时针方向旋转。应能理解，转盘可以保持静止，而区域指示器可以绕着转盘转动，或者转盘和区域指示器两者均同向或异向转动。总分显示屏 114 显示出玩家在博弈中所获得的全部分值。博弈结束时显示在总分显示屏 114 上的全部分值即为玩家在博弈中所获得的总分。

参看附图 4，在一个实施例中，博弈开始时博弈装置启动预定数量的区域指示器。在另一个实施例中，博弈装置启动随机数量的区域指示器。在另一个实施例中，玩家在基础博弈或叫基本博弈中所投的资金决定了将在博弈中被启动的区域指示器的数量。在附图 4 中，博弈装置启动了博弈中所分别提供的全部三个区域指示器 A、B 和 C，或 106、108 和 110。每一个被启动的区域指示器用于指示转盘 100 上的一个区域 102。在这个实施例中，玩家在博弈中有一次旋转机会。玩家获得与分值符号相关的分值，所述分值符号由被启动的区域指示器 106、108 和 110 指示。然而，应能理解博弈装置可在博弈中提供多次旋转机会。

在附图 4 中，博弈装置启动或旋转转盘 100。当转盘停止旋转时，被启动的区域指示器 106、108 和 110 所指示的转盘上的区域所具有的分值分别为 25、50 和 75。所述分值相加或合计，即得出玩家在博弈中所获得的总分。在这个实例中，由被启动的区域指示器 106、108 和 110 所指示的总分为 150。所述总分被传送到总分显示屏 114，并且提供给进行博弈的玩家。应能理解，总分可依据博弈执行人员所希望的任何其他合适方式进行合计、翻倍或更改。

在另一个实施例中，如附图 5A 和 5B 所示，在博弈开始之前或开始之时，显示给玩家多个被掩蔽的选项。博弈装置使得玩家可选择一个或多个被掩蔽或隐蔽的选项，以在额外奖励博弈中确定和启动一定数量的区域指示器。

参看附图 5A，多项选择 116a 中包含有选项 117a。比如 “1”、“2” 和 “3” 的整数数字随机地与选项 117a 相配，并代表博弈中被启动的区域指示器的数量。应能理解，与选项相关的最大的整数值等于或小于博弈中区域指示器的最多数量。刚开始时，选项 117a 被掩蔽或隐藏，玩家看不到。玩家对选项 117a 有若干次选取机会，以选取出博弈中将被启动的区域指示器的数量。在一个实施例中，玩家对多项选择 116a 有一次选择机会。玩家可启动 “1”、“2” 或 “3” 个区域指示器，如附图 5A 所示。在一个实例中，玩家获得一次从多项选择 116a 中选择一次的机会。如果玩家选取显示为数字 “2” 的选项 117a，则博弈装置在博弈中将启动两个

区域指示器。在另一个实例中，如果玩家选取一个显示为数字“3”的选项 117a，则博弈装置在博弈中将启动三个区域指示器。应能理解，可以启动特定数量的区域指示器或随机启动一个或多个区域指示器。

现参看附图 5B，多项选项组 116b 包含有若干个符号，比如“0”和“1”。玩家有若干次对选项进行选取的机会。当玩家对一个选项进行选取时，将显露给玩家比如“0”或“1”中的一个数字。与被选取选项相关的数字总和等于博弈中提供给玩家的将被启动的区域指示器的数量。在一个实施例中，与选项相关的数字总和比博弈中所具有的区域指示器的数量大。则在这个实施例中，玩家完全可以启动博弈中最多数量的区域指示器。

在附图 5B 中，玩家可在博弈中启动达三个之多的区域指示器。因而，在选取一个或多个选项后，玩家可在博弈中获得“0”、“1”、“2”或“3”个被启动的区域指示器。如果玩家选取一个显示为数字“1”的选项 117b，则博弈装置在博弈中将启动一个区域指示器。接着，如果玩家选取两个其他选项 117b，其中所选取的两个选项均显示为数字“1”，则玩家得到了与所选取的选项相关的数字的总计或总和，即 3。因而，在博弈中博弈装置启动最多数量的区域指示器。应能理解，玩家可选取出（亦即博弈装置可启动）任何数量的区域指示器，该数量取决于与选项相关的数字。同时应能理解，可使用多种符号来代表选项中被启动的区域指示器的数量，其中玩家选取一项具有一个符号的选项，并得到与所选取的符号相关的将被启动的区域指示器的数量。

在如附图 6 所示的另一个实施例中，被启动的区域指示器的数量是在子博弈中进行确定的。在一个这样的子博弈中，博弈装置显示给玩家一组字符（比如一个或多个序列 130、132 和 134）以及一个多项选择 136。在所示的实施例中，每一个区域指示器 106、108 和 110 分别对应于与其相关的一组或一个序列 130、132 和 134。每一序列包含有符号，比如字母、数字或任何其他想要的字符或符号。在这个实施例中，所述符号为构成一个单词或词组的字母。刚开始时序列中的字母被掩蔽或隐藏，玩家看不到。在一个实施例中，玩家选取符号（比如字母）填成一个或多

个序列。接着博弈装置启动与填写完成的序列相关的区域指示器。在这个实施例中，所述序列包含一个或多个共用符号，在博弈中对其中的一个序列上的符号进行单次选取，可填写完成一个、两个或多个序列。因而，在博弈中只是单一的一次选取就可启动一个或多个区域指示器。

选项中包含有多种符号，其中一些符号为字母，比如标在选项 138 中的字母“T”或标在选项 142 中的字母“N”。其他选项则包含有指示器符号，比如启动博弈中一个或多个区域指示器 106、108 和 110 的区域指示器符号。因而，选项中的其中一项包含有一个启动区域指示器 106 的区域指示器符号。选项中的另一项包含有启动区域指示器 108 的区域指示器符号，以及另一项选项包含有启动区域指示器 110 的区域指示器符号。另外，其中有三项选项包含有启动博弈中一个或多个区域指示器 106、108 和 110 的区域指示器符号组合。在一项选项中，启动区域指示器 106 和 108 的两个区域指示器符号合在一起。在另一项选项中，启动区域指示器 106 和 110 的两个区域指示器符号合在一起。还有一项选项中，启动区域指示器 108 和 110 的两个区域指示器符号合在一起。最后在一项选项中，所有三个区域指示器符号合在一起。应能理解，刚开始时多项选择 136 被掩蔽或隐藏，玩家看不到，从而玩家不知道特定字母或区域指示器符号位于多项选择 136 上的哪一项。在玩家选取选项时，与多项选择 136 相关的符号才被显示出来。

在附图 6 所示的子博弈中，玩家对多项选择 136 进行选取，以显示出一个或多个序列上的一个或多个相配的字母。

在一个实施例中，博弈装置包含有一个符号或字母选择装置，使玩家能够选择序列中的一个或多个字母。字母选择装置可以是一组对应于序列中的每一个字母的按钮，或是包含有上述序列中的字母的多项选择。

在另一个实施例中，在刚开始时每一个序列中有一些字母显示给玩家。接着玩家需要对显示有每一个序列中的剩余字母的多项选择 136 进行选取。

在一个实施例中，每一个区域指示器与一个倍数相关。依据显示在序列中的字母，所述倍数值发生变化。每一个区域指示器还与一个倍数

显示屏相关。因而在附图6中，倍数A显示装置144a与区域指示器A(106)相关，倍数B显示装置146a与区域指示器B（108）相关以及倍数C显示装置148a与区域指示器C（110）相关。在博弈期间，倍数显示屏114a、146a和148a分别指示出与每一个区域指示器106、108和110相关的倍数值。在一个实施例中，玩家每选取出一个字母，与每一个区域指示器相关的倍数值分别增加1，所述字母从多项选择136中选取、并与相应的序列130、132或134上的其中一个字母相配。对于每一个相配的字母，倍数可以按照预定或随机的值增加。应能理解，倍数也能以任何数值减小或保持不变。例如在附图6中，如果玩家选取出显示为字母“P”的选项，所述选项与序列132相关，则显示在倍数B显示装置146a上的倍数从“1X”增加到“2X”。如果玩家从多项选择136中选取出与序列132上的其中一个字母相配的另一个字母，则倍数再次增加1，即增加到“3X”。在一个实施例中，每一个与多项选择相关的字母与序列130、132和134中的一个序列相关。因而在这个实施例中，对于玩家的每一次选取，只能增加与区域指示器106、108和110中的其中一个区域指示器相关的倍数。在另一个实施例中，一个字母可与一个或多个序列相关。在这个实施例中，所选取字母的其中一个，可以增加与一个或多个序列相关的倍数，所述序列又与区域指示器相关。

另外，在一个实施例中，一个或多个符号或字母包含有一个附加的奖励，比如若干次分值指示器符号的免费旋转、金额分数、分值或任何合适的奖励或分值。博弈中博弈装置在玩家对符号进行选取时，将附加奖励提供给玩家。

在附图6所示的子博弈中，如果玩家选取了多项选择136上的一个将显示有一个或多个区域指示器符号的选项，则在博弈中博弈装置将启动与那些区域指示器符号相关的区域指示器。例如，如果玩家选取了一个带有与区域指示器106和108相关的区域指示器符号的选项，则在博弈中博弈装置将启动区域指示器106和108。博弈装置在博弈中不会启动区域指示器110，原因是如前所述，在博弈中，玩家没有取选出带有与区域指示器110相关的区域指示器符号的选项。相似地，如果玩家选取的

选项包含有与区域指示器 106、108 和 110 相关的所有三个区域指示器符号，则在博弈中博弈装置将启动最多数量的区域指示器，在这个例子中，所述最多数量的区域指示器为 3 个。一旦玩家选取了一个将显示有一个或多个区域指示器符号的选项，博弈装置将启动与那些符号相关的区域指示器，并且开始进行博弈。在博弈中，博弈装置或玩家旋转如附图 4 所示的转盘，被启动的区域指示器的数量则与由玩家选取的区域指示器符号相关。与分值符号相关的、位于被指示的区域上的分值，被乘以与被启动的区域指示器相关的倍数。翻倍的分值合计或相加在一起，在博弈结束时提供给玩家。

现参看附图 7A 和 7D，其上显示了如附图 6 所示的实施例的一个例子，其中给玩家提供了被掩蔽或隐藏的多项选择 136。在这个例子中，与区域指示器 106、108 和 110 相关的倍数刚开始时为“1X”。应能理解，倍数在开始时可为任何数值和可为不同的数值。同时，序列 130、132 和 134 包含构成单词“BUCKET”、“TEARDROP”和“SQUEEZE”的多个字母。当然，单词可为任何博弈执行人员想要的单词或其他符号组合。

在附图 7A 中，玩家在第一次选取中从多项选择 136 选取出选项 150。选项 150 显示为字母“D”。字母“D”只与序列 132 相关。因而，字母“D”被显示在序列 132 上，并且与区域指示器 108 相关的、显示在倍数“B”显示装置 146a 上的倍数即从“1X”增加到“2X”，增幅为 1。玩家继续从多项选择 136 选取选项，直到玩家选取到一个显示有一个或多个区域指示器符号的选项。

在附图 7B 中，玩家从多项选择 136 中选取出第二个选项。玩家选取了选项 154，其显示为字母“Q”。字母“Q”与序列 134 相关，并且在该序列中仅出现一次。因而，与区域指示器 110 相关的、显示在倍数 C 显示装置 148a 上的倍数从“1X”增加到“2X”，增幅为 1。由于玩家没有选取出一个包含有一个或多个区域指示器符号的选项，玩家继续在多项选择 136 上对选项进行选取。

在附图 7C 中，玩家从多项选择 136 中选取出第三个选项，即选项 158。选项 150 显示有三个区域指示器符号。所述区域指示器符号与区域指示

器 106、108 和 110 相关。因而在博弈中博弈装置启动最多数量的区域指示器。在一个实施例中，区域指示器符号与任何附加奖励均无关。在另一个实施例中，每一区域指示器符号或全部区域指示器符号与一个或多个附加奖励相关，所述附加奖励将在玩家选取出与一个或多个所述区域指示器符号相关的选项之时奖给玩家。在这个例子中，对于区域指示器符号 106，玩家仅得到最低的倍数值（即 1X），如倍数 A 显示装置 144a 所指示。然而，玩家确实分别选取出一个选项，所述选项显示有一个在序列 132 和 134 上的字母，而所述序列又与区域指示器 108 和 110 相关。因而，对于区域指示器 108 和 110，玩家各得到一个“2X”的倍数，如倍数 B 显示装置 146a 和倍数 C 显示装置 148a 所指示。

在该博弈中，博弈装置启动所有三个区域指示器，并提供给玩家一次旋转机会。玩家旋转转盘，获得本旋转的分值，所述分值与由被启动的区域指示器 106、108 和 110 所指示的区域相关。另外，与每一个由被启动的区域指示器 106、108 和 110 所指示的区域相关的分值被乘以倍数，所述倍数与那些区域指示器相关、如倍数 A 显示装置 144a、倍数 B 显示装置 146a 和倍数 C 显示装置 148a 所显示。因而，由区域指示器 106 所指示的分值将被乘以“1X”、由区域指示器 108 所指示的分值将被乘以“2X”（如倍数 B 显示装置 146a 所显示）以及由区域指示器 110 所指示的分值将被乘以“2X”（如倍数 C 显示装置 148a 所显示）。

现参看附图 7D，博弈装置开始进行额外奖励博弈，显出出一个具有多个区域 102 的转盘 100。多个分值符号 104 与区域 102 相关。由于玩家在子博弈中获得所有三个区域指示器 106、108 和 110，博弈装置启动所有三个区域指示器（比如通过照亮或亮显被启动的区域指示器），以显示出在博弈中所有三个区域指示器均被启动。如果玩家在子博弈中仅获得两个区域指示器，则在博弈中仅是那两个玩家所获得的区域指示器被启动。转盘以图示箭头 112 的方向顺时针旋转。同时，博弈装置显示出一个与每一个区域指示器相关的倍数显示。倍数 A 显示屏 144b 与区域指示器 A（106）相关。倍数 B 显示屏 146b 与区域指示器 B（108）相关。倍数 C 显示屏 148b 与区域指示器 C（110）相关。另外，总分显示屏 114

显示或指示出玩家在博弈中累计得到的全部分值。

如附图 7D 所示的博弈中，博弈装置或玩家旋转转盘 100。当转盘停止旋转时，被启动的区域指示器 106、108 和 110 指向包含有分值符号的区域，所述分值符号的分值分别为 10、25 和 25。因而，与区域指示器 106 相关的分值（即 10）被乘以与区域指示器 106 相关的、由倍数 A 显示屏 144b 显示的倍数，即“1X”。由区域指示器 108 所指示的分值（即 25）被乘以与区域指示器 108 相关的、由倍数 B 显示屏 146b 显示的倍数，即“2X”。由区域指示器 110 所指示的分值（即 25）被乘以与区域指示器 110 相关的、由倍数 C 显示屏 148b 显示的倍数，即“2X”。因而，由区域指示器 106、108 和 110 所指示的分值分别被更改或被乘以相应的倍数，变成 10、50 和 50。分值被相加或合计在一起，提供给玩家一个分值为 110 的总分，由总分显示屏 114 显示。在该博弈中，玩家获得了一个分值为 110 的总分。

在另一个实施例中，可应用本发明进行基本博弈。在一个此类基本博弈中，可通过多个滚轮、多项选择或任何合适的博弈方式确定将被启动的区域指示器数量。在一个此类基本博弈中，随后的博弈（比如额外奖励博弈）中将被启动的区域指示器数量通过多个滚轮确定。滚轮包含一个或多个区域指示器符号或启动件符号。博弈装置或玩家旋转滚轮，依据出现在滚轮上的区域指示器符号的数量，博弈装置启动区域指示器。例如，如果有两个区域指示器符号出现在滚轮上，博弈装置将在随后的博弈中启动两个区域指示器符号。应能理解，包含在滚轮上的区域指示器符号的数量等于或小于在随后的博弈（比如额外奖励博弈）中所具有的区域指示器的最多数量。

在上述基本博弈的另一个实施例中，区域指示器符号包含有数字（比如整数），其代表在随后的博弈中将被启动的区域指示器的数量。例如，区域指示器可包含数字“1”、“2”和“3”。博弈装置或玩家旋转滚轮，接着博弈装置启动一定数量的区域指示器，所述数量与、出现在滚轮上的区域指示器符号具有的最大数字相关。在这个实施例的另一个方面，在基本博弈中显示给玩家一个多项选择，玩家以上述方法选取出选项，

从而得到在随后的博弈中将被启动的区域指示器的数量。应能理解，在博弈中可启动任何合适数量的区域指示器，其中被启动的区域指示器的数量要等于或小于出现在滚轮上的与区域指示器符号相关的数量。

在另一个实施例中，博弈中每一个区域指示器与滚轮上一个特定的符号组合相关。博弈装置旋转滚轮，当与区域指示器相关的特定符号组合被显示在滚轮上时，博弈装置即启动一个或多个区域指示器。例如，一次博奕中包含有两个标为字母 A 和 B 的区域指示器。当两个符号 A 出现在滚轮上时，区域指示器 A 被启动。当三个符号 B 出现在滚轮上时，区域指示器 B 被启动。博弈装置旋转滚轮，两个符号 A 被显示或出现在滚轮上。因而，在博弈中，博弈装置启动区域指示器 A。

在这个实施例的另一个方面，区域指示器包含有不同的颜色，比如红、蓝和绿。应能理解，在博弈中，区域指示器可包含任何合适的颜色或颜色组合。同时应能理解，区域指示器可由颜色、数字、字符、符号、图像或任何合适的标志符标出。在这个实施例中，每一个区域指示器包含一种不同的颜色，且滚轮包含带有每一种不同颜色的启动件符号。因而，当一种或多种颜色、或包含有对应于区域指示器的颜色的启动件符号显示在上述滚轮上时（如上所述），则一个或多个区域指示器将被启动。应能理解，在博弈中也可依据一个或多个包含有相同或不同颜色的符号组合，而将区域指示器启动。

在另一个实施例中，滚轮包含多个符号，并由一或多种颜色标出，所述颜色对应于与博弈中的每一个区域指示器相关的颜色。在这个实施例中，当一个或多个启动件符号出现在包含有与区域指示器相关的颜色的滚轮上时，博弈装置启动区域指示器。例如，当一个或多个被指定的启动件符号出现在包含有红颜色的滚轮上时，包含有红颜色的区域指示器将被启动。应能理解，在博弈中，可采用一个或多个滚轮，并且滚轮可包含一种或多种颜色、或者颜色组合，如博弈执行人员所希望的。

在另一个实施例中，一个或多个填字谜与区域指示器相关。博弈装置保证玩家答出或完成所述填字谜以启动一个或多个区域指示器。在这个实施例的一个方面，一个填字谜与博弈中的每一个区域指示器相关。

当玩家答出或完成与那些区域指示器相关的一个或多个填字谜时，博弈装置启动一个或多个区域指示器。在这个实施例的另一个方面，一个包含有一或多个节段的单一填字谜，与博弈中所有的区域指示器相关。特别地，填字谜中的一或多个节段与每一个区域指示器相关。因而，博弈装置依据由玩家答出或完成的填字谜中特定的一个或多个节段启动区域指示器。

在另一个实施例中，上述序列被应用在连续博弈中。在这个实施例中，博弈期间博弈装置保证玩家在一个或多个序列中选取出符号，以在博弈中启动至少一个区域指示器。在指定的若干次博弈中，由玩家选取的任何符号保持显示或指示在序列上。因而，玩家可以在一次博弈中或多次博弈中完成一个序列。相似地，一个玩家可先在一次博弈中揭开序列中的一些符号，接着在随后的博弈中随后的玩家可完成或答出一个或多个序列。应能理解，博弈的指定次数可随机确定、预定、依据玩家的赌资确定、或依据任何合适的确定方法确定。同时应能理解，被选取出的序列中的符号可保持显露给玩家，直到完成一个或多个序列。

尽管本发明已和目前被视为最实用和优选的实施例联系在一起进行描述，但是应可理解，本发明不受限于所公开的实施例，而是相反地，本发明意欲涵盖包含在权利要求书的思想和范围之内的各种改进和等同配置。因而，应可理解，可以对本发明做出改进和变化，而不会偏离如在权利要求书中所限定的本发明的新颖性特征，而本申请也仅仅由权利要求书的范围所限定。

应该理解，描述于此的、对目前优选实施例所进行的各种变化和改进，对于本领域的技术人员是显而易见的。在不偏离本发明的思想和范围、以及在本发明的预期优点不受削减的前提下，可以做出此类变化和改进。也因而意味着，附属的权利要求书将涵盖此类变化和改进。

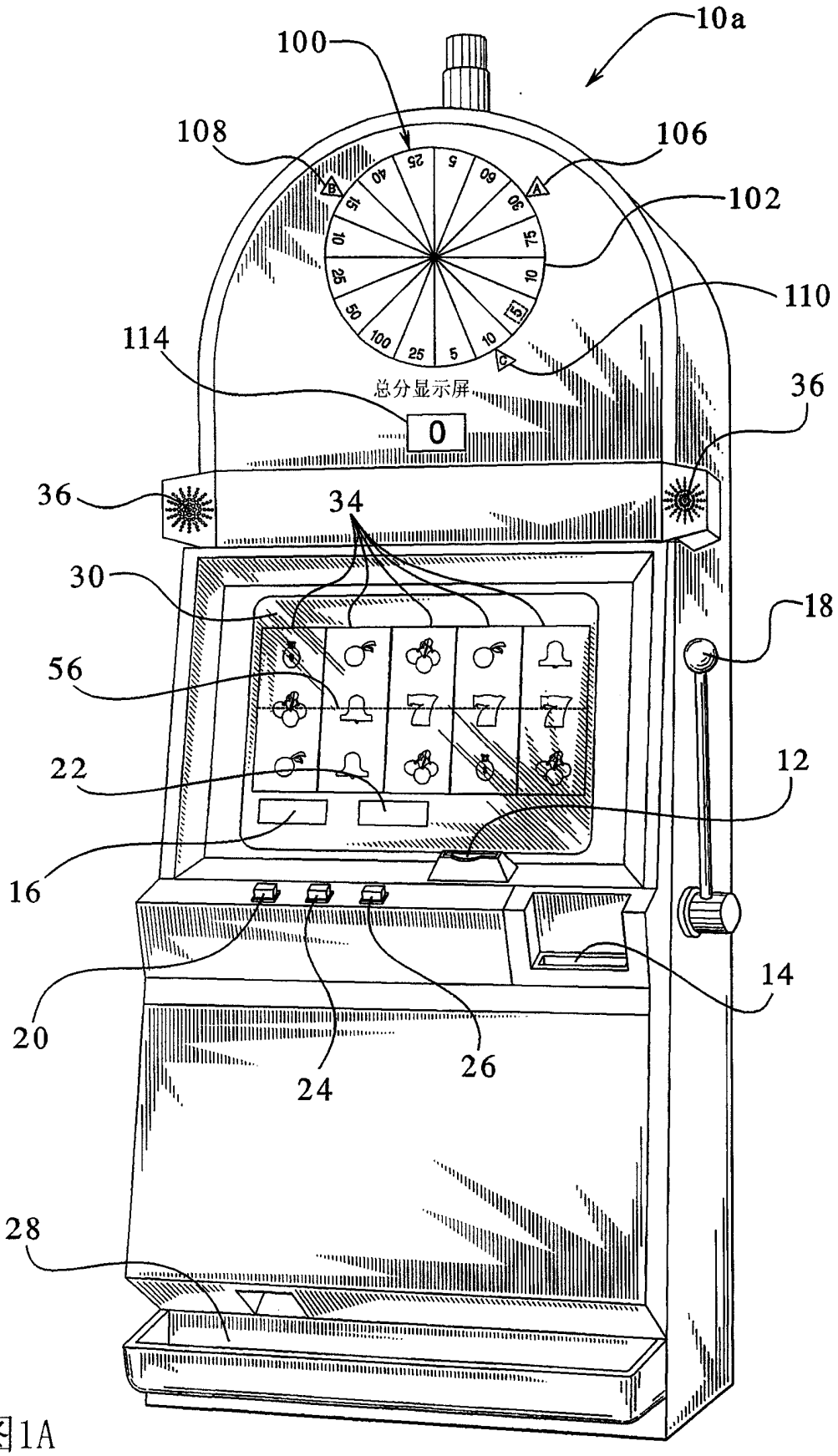

10a
100
108
106
102
110
114
总分显示屏
0
36
36
34
30
18
56
22
12
16
14
20
24
26
28

图1A

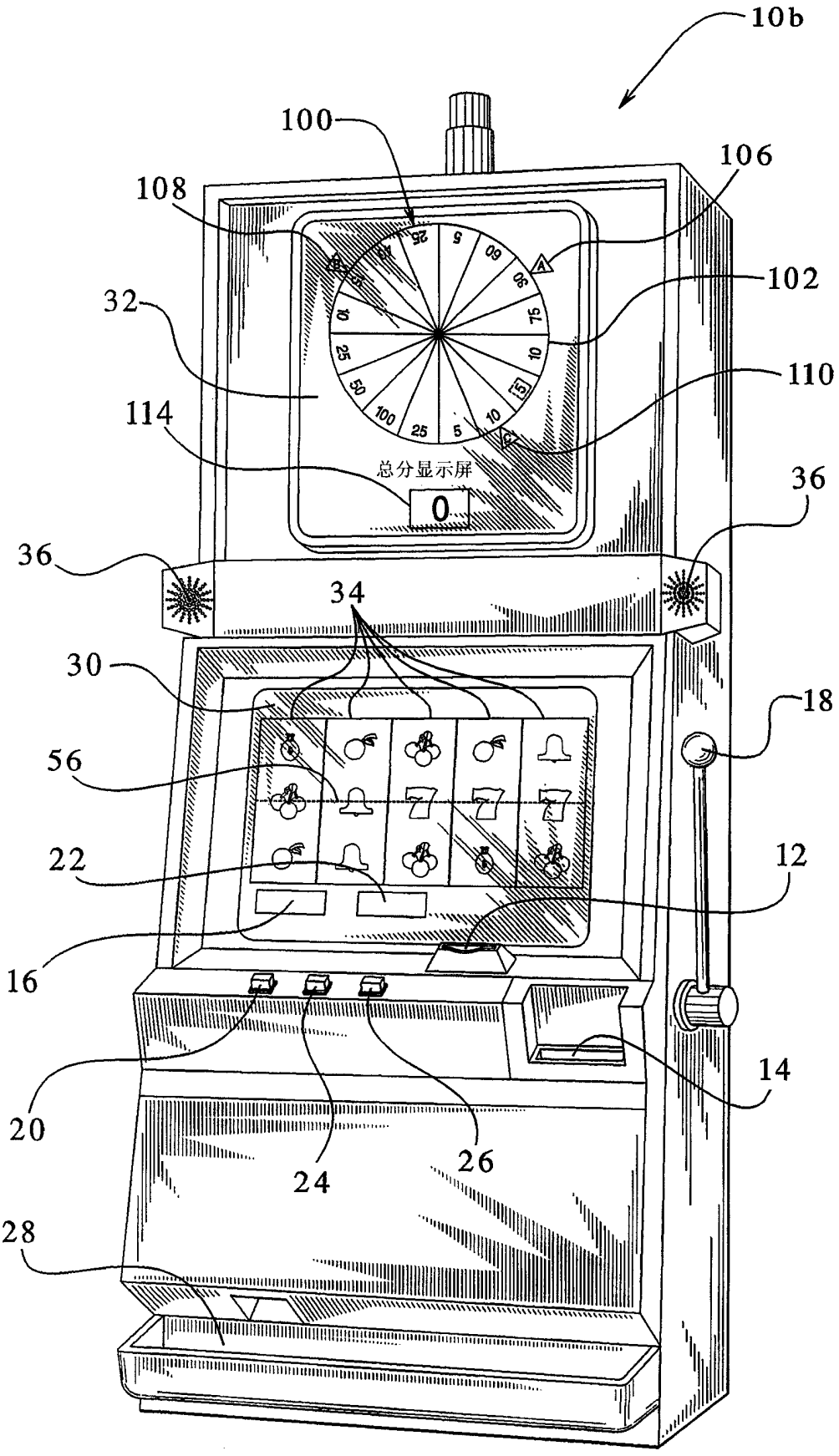

10b
100
106
108
102
32
110
114
总分显示屏
0
36
36
34
30
18
56
22
12
16
14
20
24
26
28

图1B

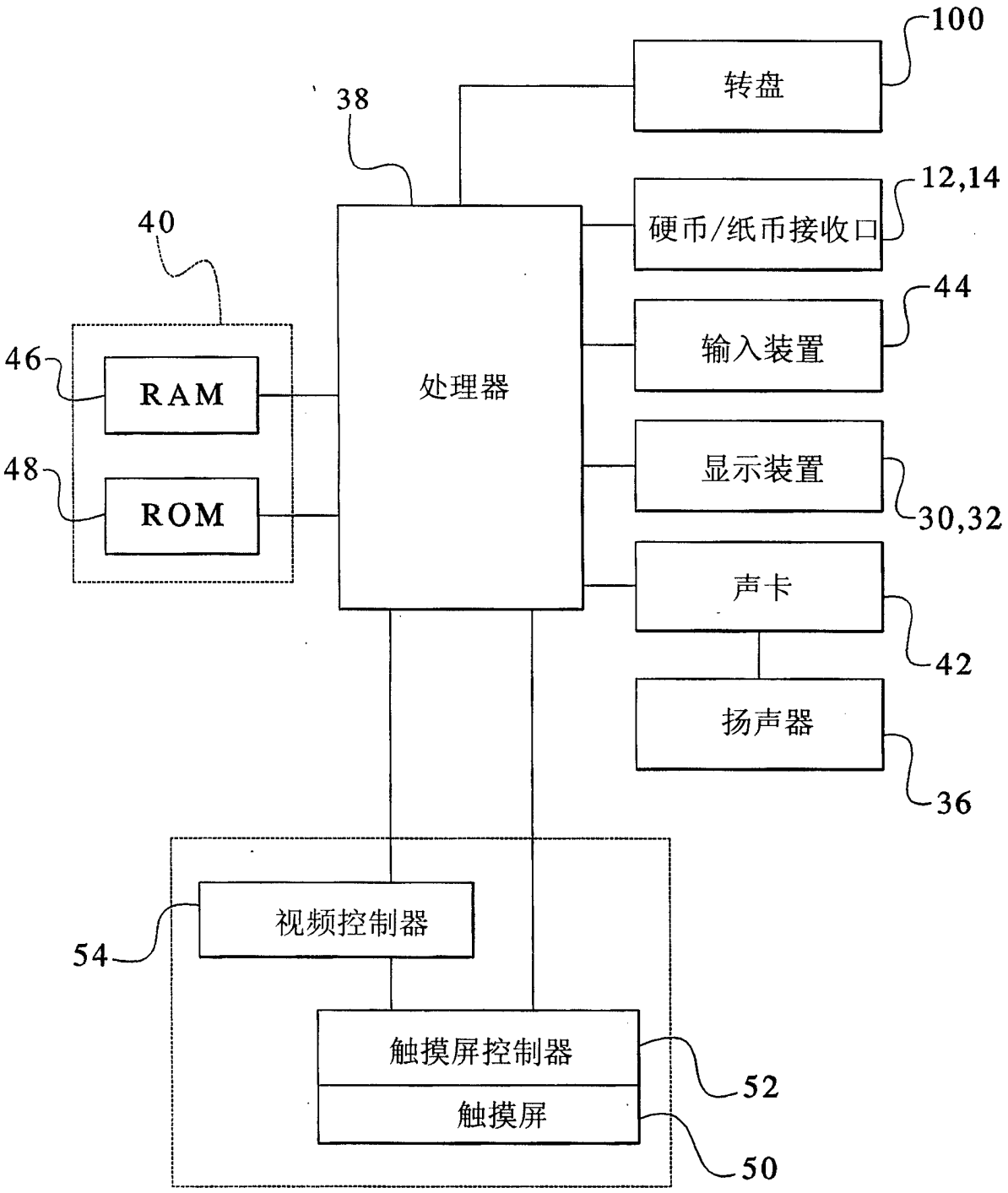

100
转盘
38
12,14
硬币/纸币接收口
40
44
输入装置
46
RAM
处理器
48
ROM
显示装置
30,32
声卡
42
扬声器
36
视频控制器
54
触摸屏控制器
52
触摸屏
50

图2

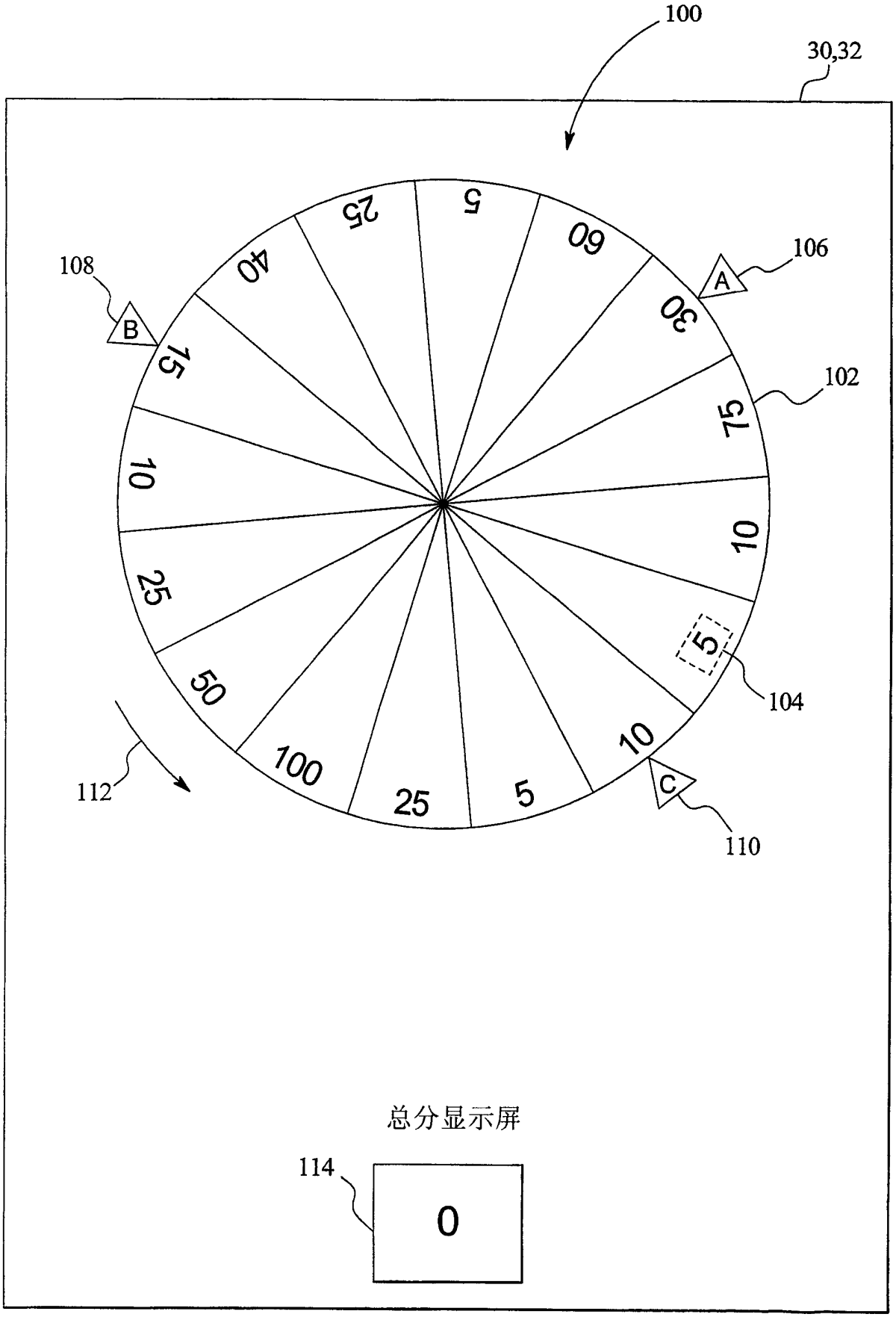

100
30,32
106
A
108
B
102
C
110
104
112
5
60
30
75
10
25
40
15
10
25
50
100
25
5
10
5
总分显示屏
114
0

图3

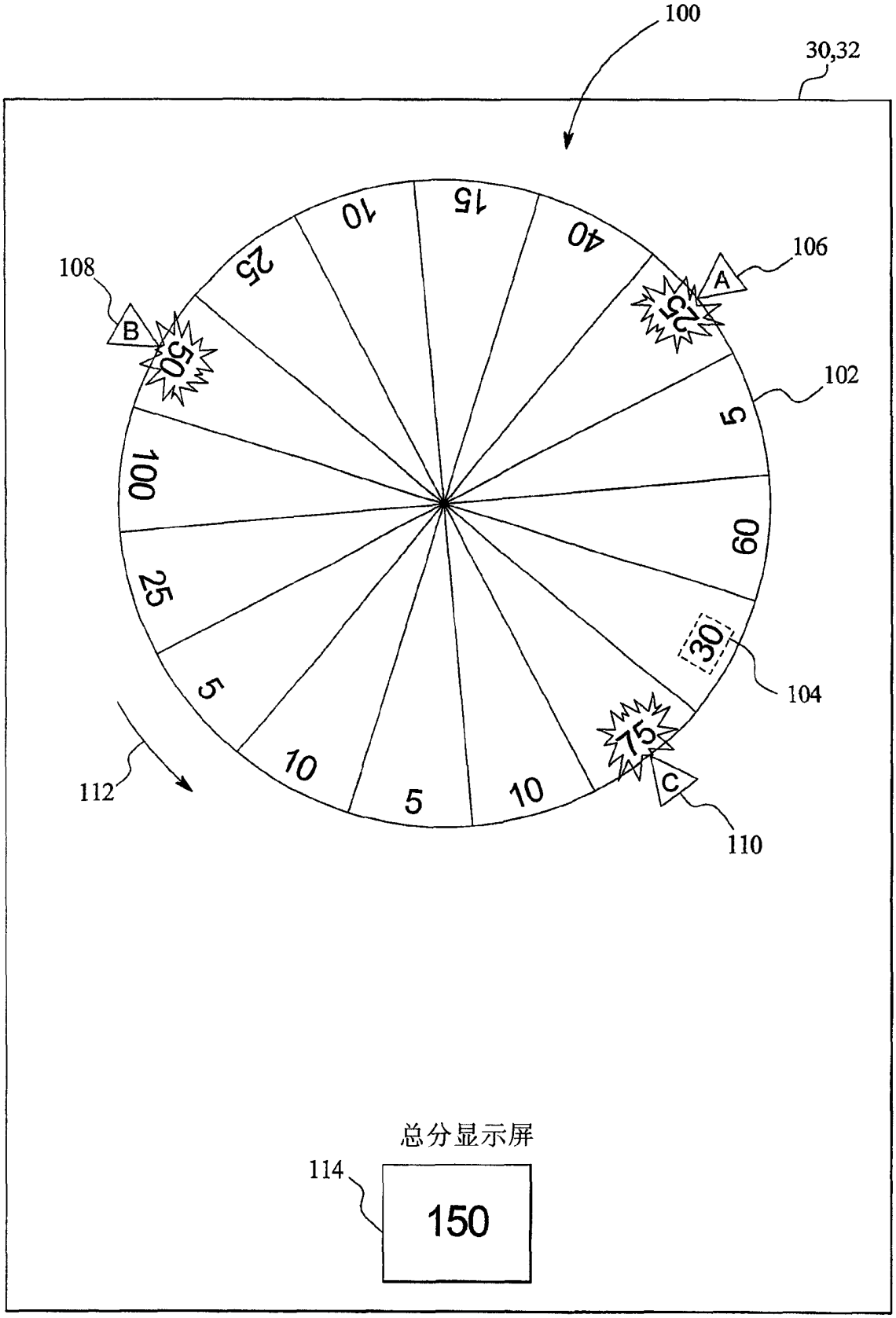

100
30,32
106
108
102
104
110
112
A
B
C
25
50
75
30
40
15
10
25
5
60
10
5
10
5
25
100
5
总分显示屏
114
150

图4

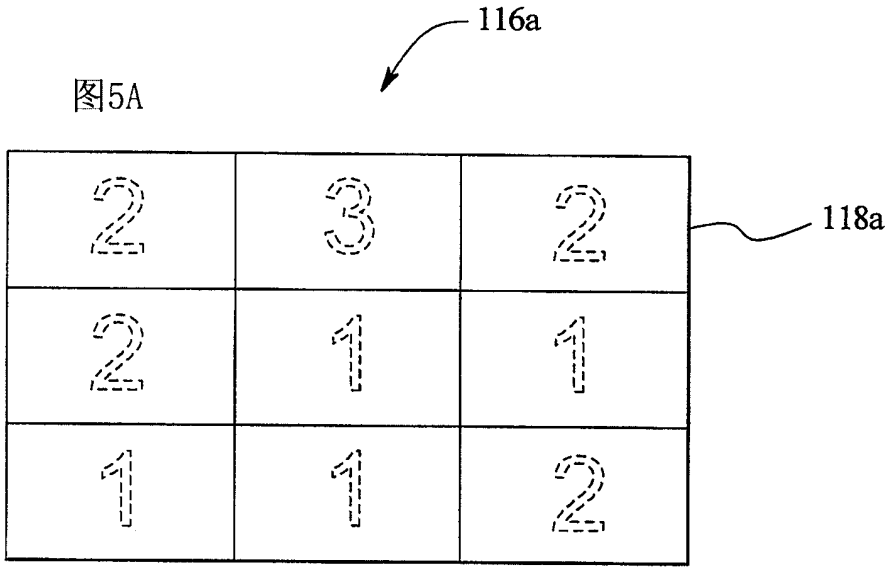


图5A

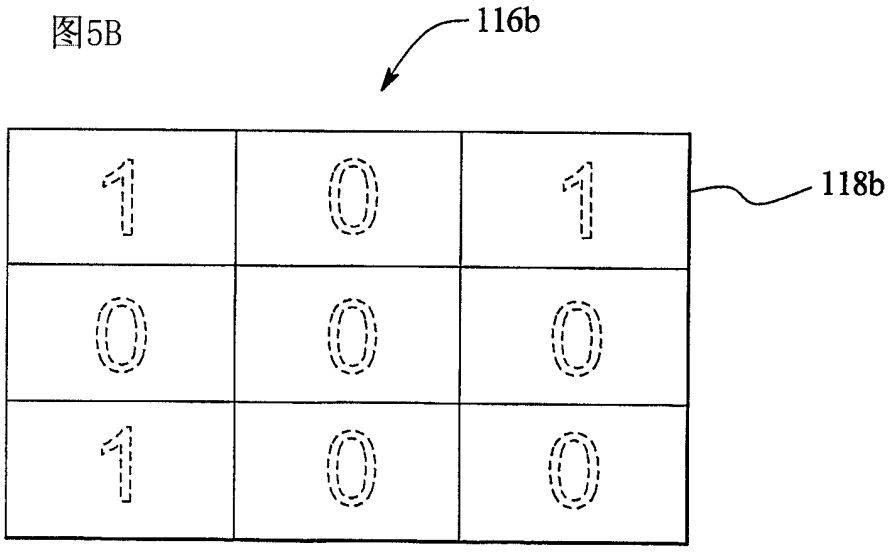


图5B

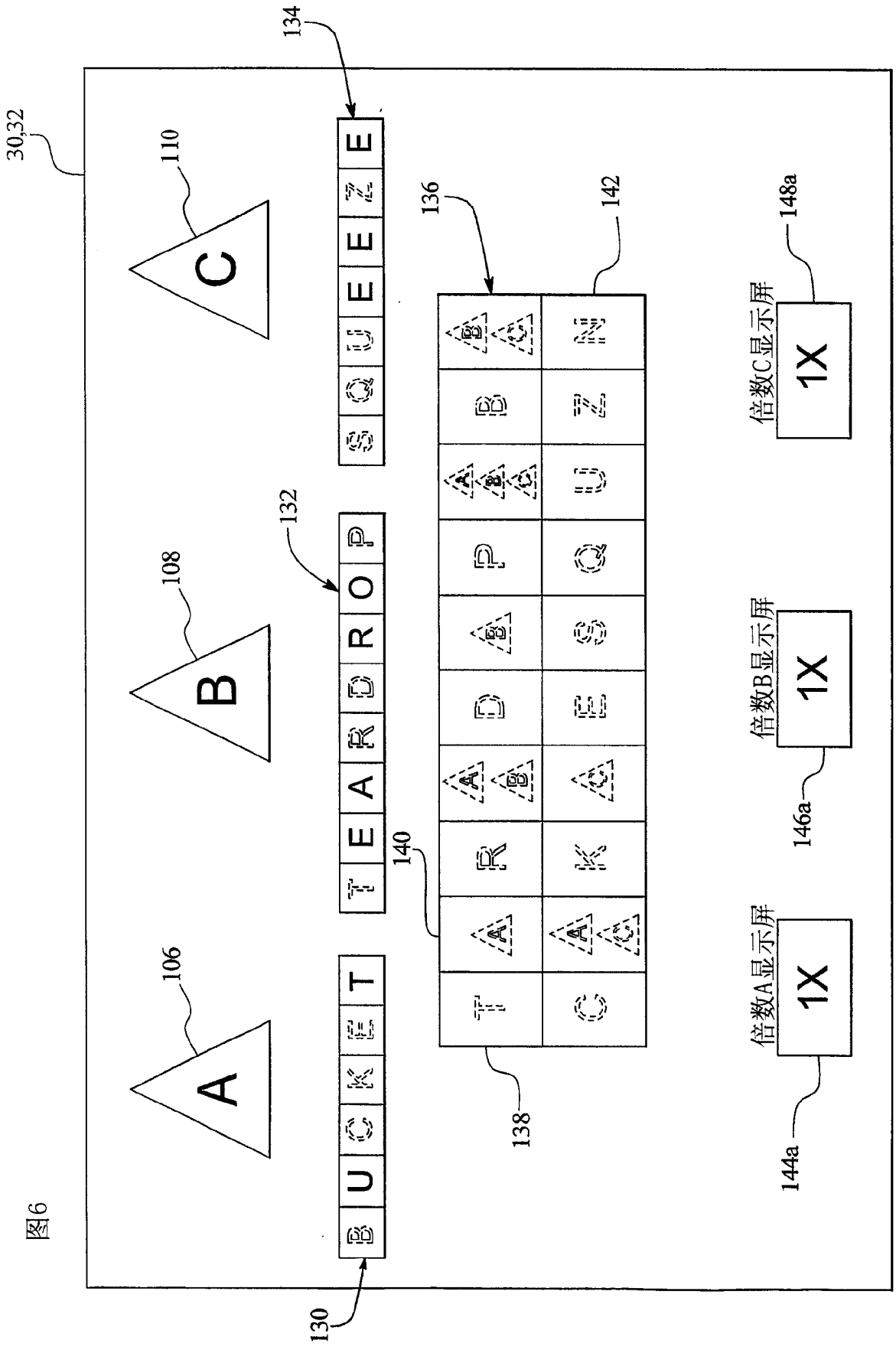

30,32
110
C
108
B
106
A
134
132
136
142
140
138
130
BUCKET
TEAKDROP
SOUEEZE
倍数C显示屏
148a
1X
倍数B显示屏
146a
1X
倍数A显示屏
144a
1X

图6

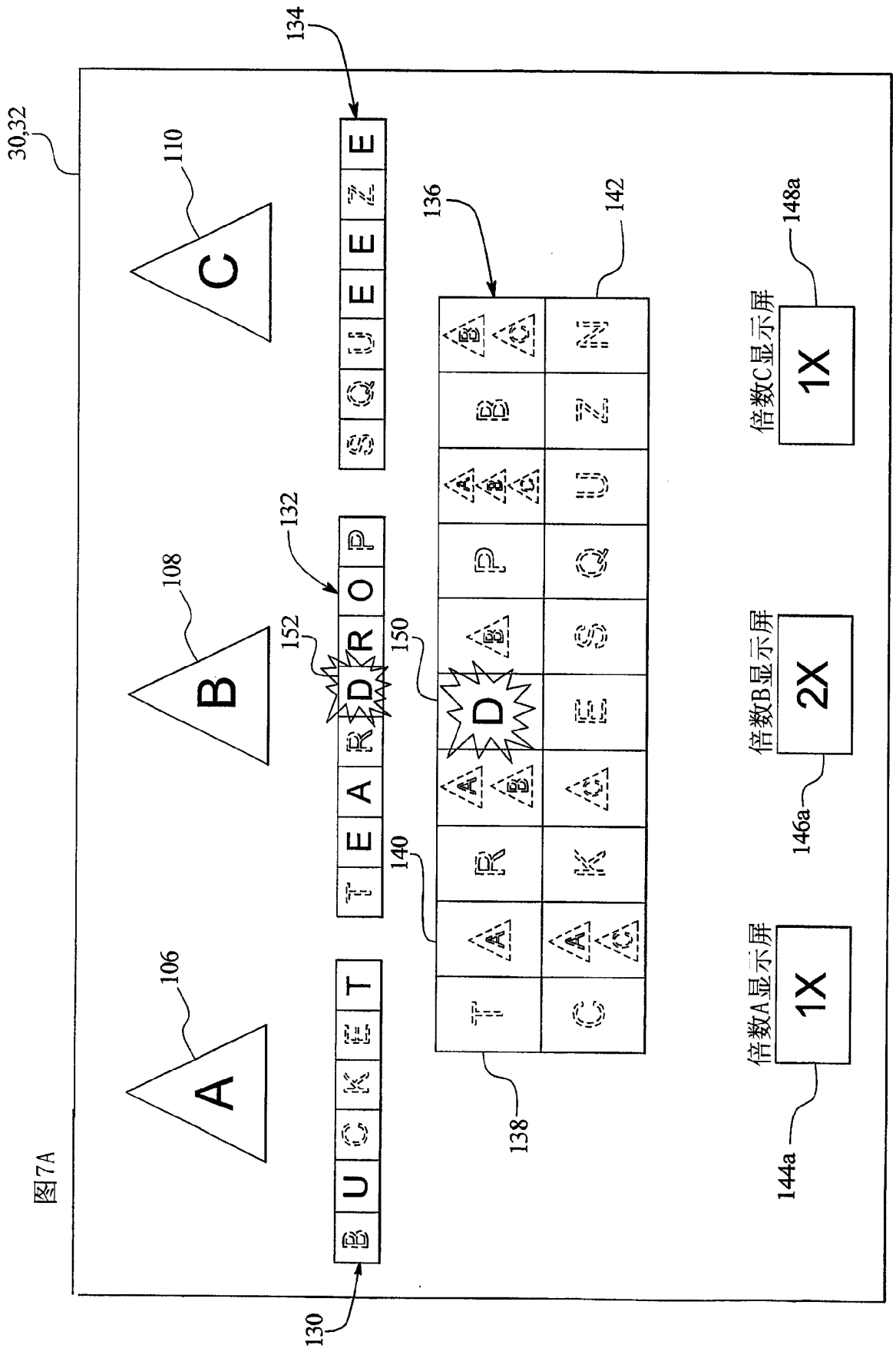

30,32
106
108
110
130
132
134
136
138
140
142
144a
146a
148a
150
152
倍数A显示屏
1X
倍数B显示屏
2X
倍数C显示屏
1X

图7A

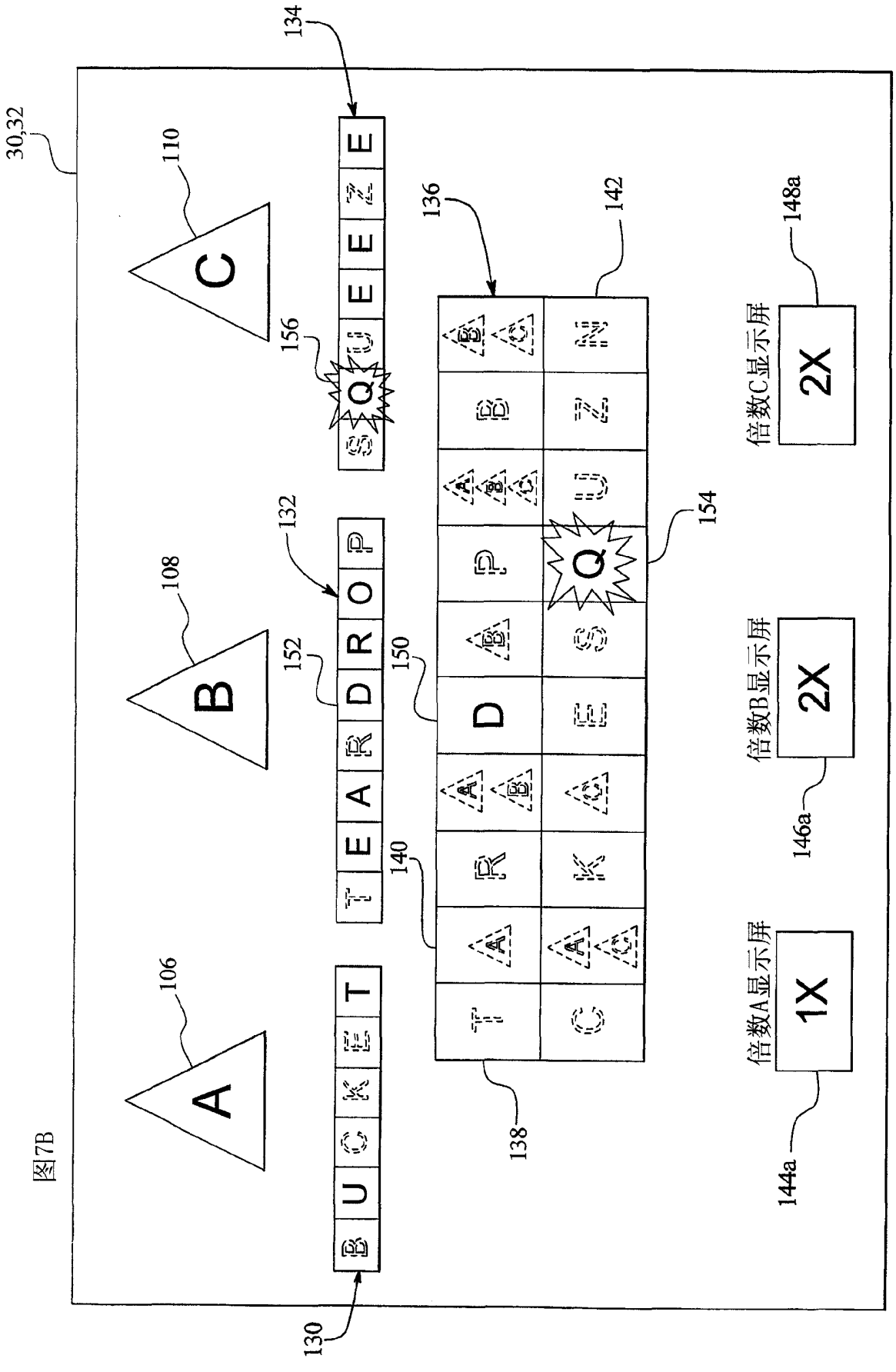

30,32
106
108
110
130
132
134
136
138
140
142
144a
146a
148a
150
152
154
156
倍数A显示屏
1X
倍数B显示屏
2X
倍数C显示屏
2X

图7B

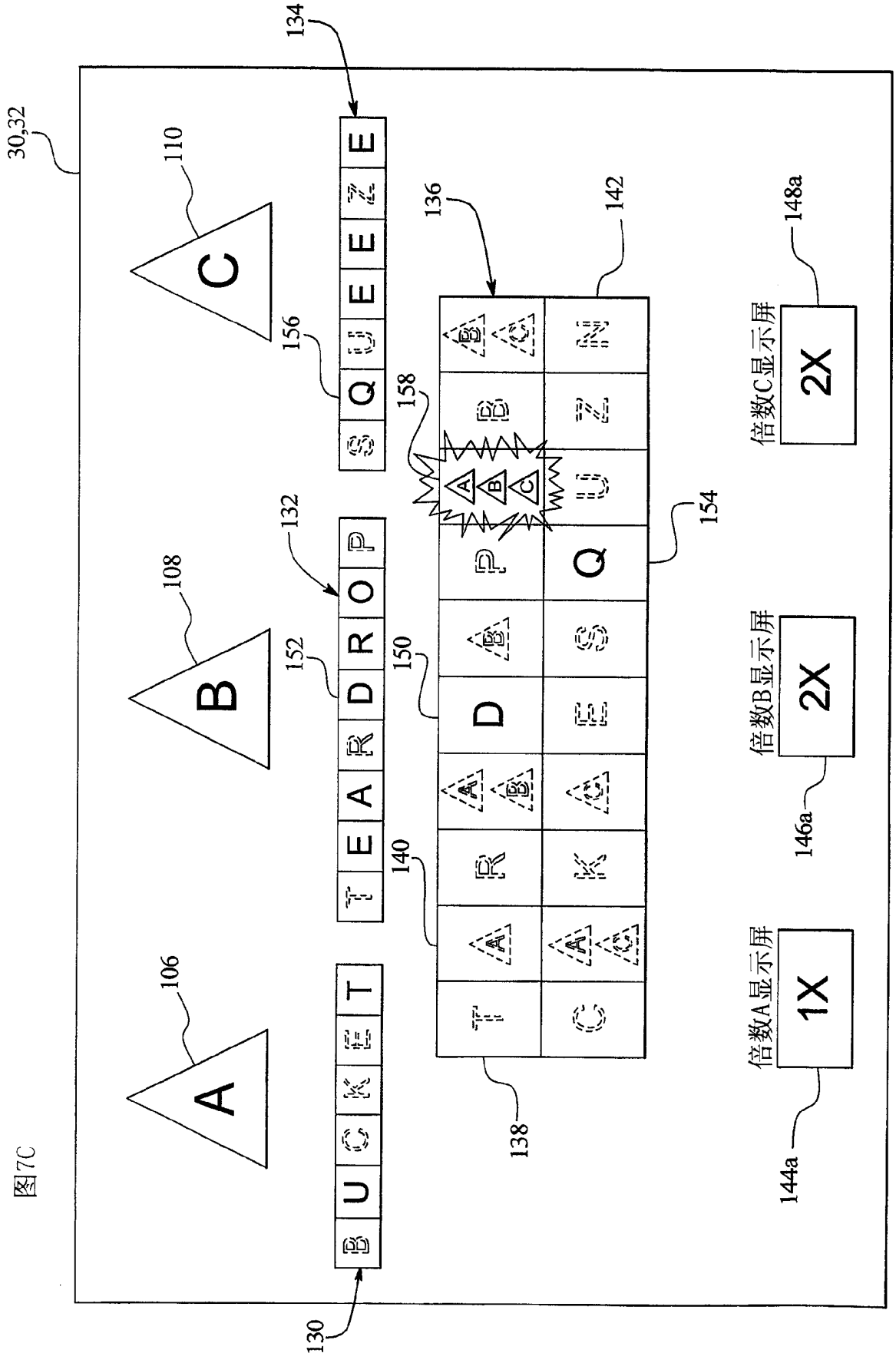
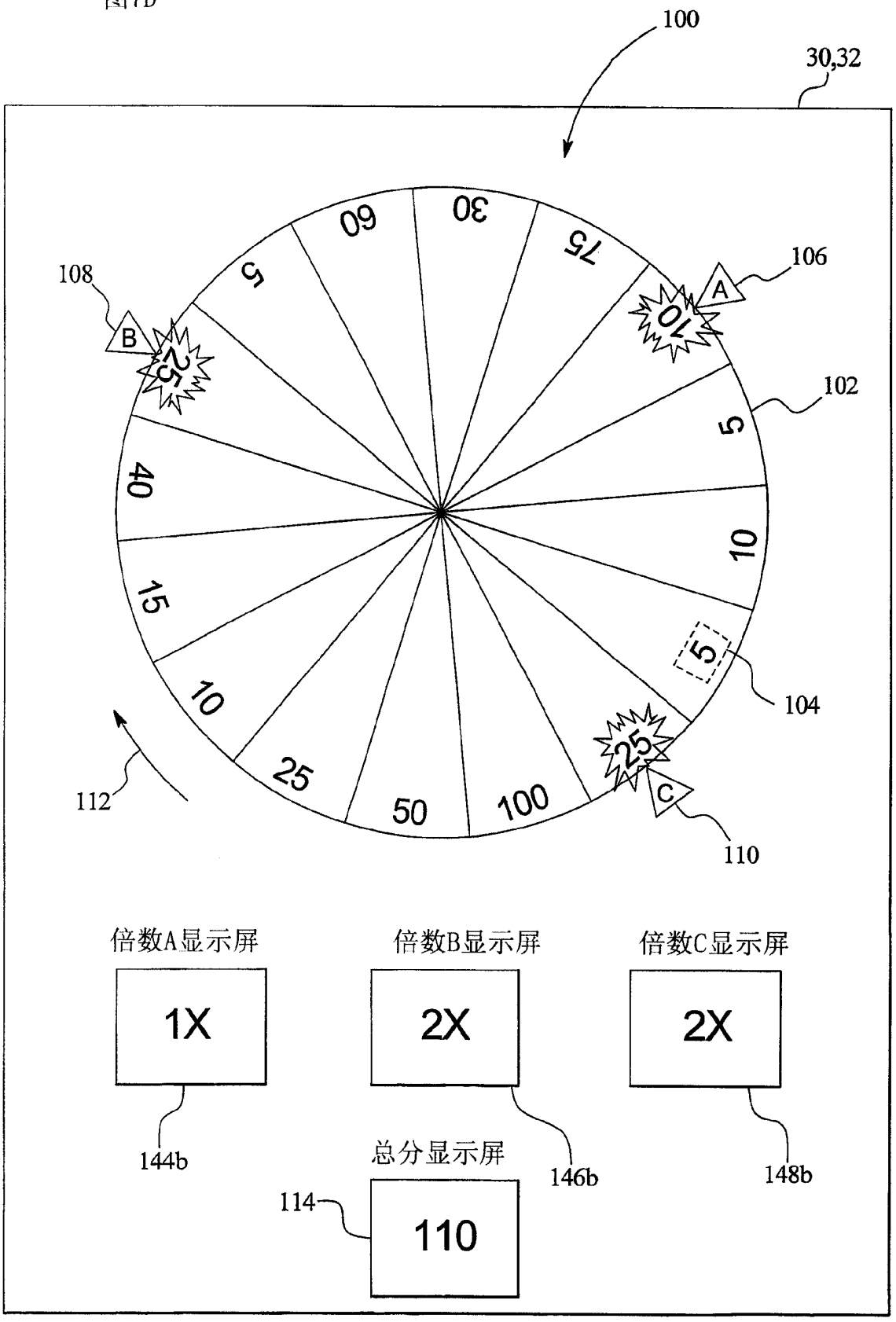

30,32
106
108
110
130
132
134
136
138
140
142
144a
146a
148a
150
152
154
156
158
倍数A显示屏
1X
倍数B显示屏
2X
倍数C显示屏
2X

图7C

图7D


100
30,32
106
108
102
104
112
110
A
B
C
倍数A显示屏
1X
144b
倍数B显示屏
2X
146b
倍数C显示屏
2X
148b
总分显示屏
114
110