

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載
 【部門区分】第 1 部門第 2 区分
 【発行日】令和 3 年 4 月 15 日 (2021.4.15)

【公開番号】特開 2019-180813 (P2019-180813A)
 【公開日】令和 1 年 10 月 24 日 (2019.10.24)
 【年通号数】公開・登録公報 2019-043
 【出願番号】特願 2018-75163 (P2018-75163)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 X
 A 6 3 F 5/04 5 1 7

【手続補正書】
 【提出日】令和 3 年 2 月 26 日 (2021.2.26)
 【手続補正 1】
 【補正対象書類名】特許請求の範囲
 【補正対象項目名】全文
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【特許請求の範囲】
 【請求項 1】

カードユニットから入力される遊技価値を持コイン数として記憶する枠制御基板と、遊技の進行を制御する主制御基板と、を備え、前記枠制御基板と前記主制御基板とを双方向通信可能に接続し、前記主制御基板に始動レバー（スイッチ）と回胴停止ボタン（スイッチ）とを接続し、前記枠制御基板にベットスイッチを接続した回胴式遊技機であって、

前記枠制御基板には、前記ベットスイッチの操作に応じてベット数を前記持コイン数から減算し、前記主制御基板から受信する入賞に応じたコイン数を前記持コイン数に加算する持コイン数加減算手段と、

前記主制御基板には、前記ベットスイッチの操作に関するデータを前記枠制御基板から受信すると前記始動レバーの操作を可能とし、始動レバーの操作に起因して抽選を行う抽選手段と、該抽選手段による抽選結果を前記枠制御基板に送信する抽選結果送信手段と、

前記枠制御基板は、接続された専用スイッチの操作量に従って記憶する前記持コイン数を前記カードユニットに移動させる移動手段と、
を備えたことを特徴とする回胴式遊技機。

【請求項 2】

カードユニットから入力される遊技価値を持コイン数として記憶する枠制御基板と、遊技の進行を制御する主制御基板と、を備え、前記枠制御基板と前記主制御基板とを双方向通信可能に接続し、前記主制御基板に始動レバー（スイッチ）と回胴停止ボタン（スイッチ）とベットスイッチとを接続した回胴式遊技機であって、

前記枠制御基板には、前記主制御基板から受信する前記ベットスイッチの操作に応じたベット数を前記持コイン数から減算し、前記主制御基板から受信する入賞に応じたコイン数を前記持コイン数に加算する持コイン数加減算手段と、

前記主制御基板には、前記ベットスイッチが操作されると前記始動レバーの操作を可能とし、始動レバーの操作に起因して抽選を行う抽選手段と、該抽選手段による抽選結果を前記枠制御基板に送信する抽選結果送信手段と、

前記枠制御基板は、接続された専用スイッチの操作量に従って記憶する前記持コイン数

を前記カードユニットに移動させる移動手段と、
を備えたことを特徴とする回胴式遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

前記課題に鑑みてなされた請求項1に記載の回胴式遊技機は、

カードユニットから入力される遊技価値を持コイン数として記憶する枠制御基板と、遊技の進行を制御する主制御基板と、を備え、前記枠制御基板と前記主制御基板とを双方向通信可能に接続し、前記主制御基板に始動レバー（スイッチ）と回胴停止ボタン（スイッチ）とを接続し、前記枠制御基板にベットスイッチを接続した回胴式遊技機であって、

前記枠制御基板には、前記ベットスイッチの操作に応じてベット数を前記持コイン数から減算し、前記主制御基板から受信する入賞に応じたコイン数を前記持コイン数に加算する持コイン数加減算手段と、

前記主制御基板には、前記ベットスイッチの操作に関するデータを前記枠制御基板から受信すると前記始動レバーの操作を可能とし、始動レバーの操作に起因して抽選を行う抽選手段と、該抽選手段による抽選結果を前記枠制御基板に送信する抽選結果送信手段と、前記枠制御基板は、接続された専用スイッチの操作量に従って記憶する前記持コイン数を

前記カードユニットに移動させる移動手段と、を備えたことを特徴とする。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

請求項2に記載の回胴式遊技機は、

カードユニットから入力される遊技価値を持コイン数として記憶する枠制御基板と、遊技の進行を制御する主制御基板と、を備え、前記枠制御基板と前記主制御基板とを双方向通信可能に接続し、前記主制御基板に始動レバー（スイッチ）と回胴停止ボタン（スイッチ）とベットスイッチとを接続した回胴式遊技機であって、

前記枠制御基板には、前記主制御基板から受信する前記ベットスイッチの操作に応じたベット数を前記持コイン数から減算し、前記主制御基板から受信する入賞に応じたコイン数を前記持コイン数に加算する持コイン数加減算手段と、

前記主制御基板には、前記ベットスイッチが操作されると前記始動レバーの操作を可能とし、始動レバーの操作に起因して抽選を行う抽選手段と、該抽選手段による抽選結果を

前記枠制御基板に送信する抽選結果送信手段と、前記枠制御基板は、接続された専用スイッチの操作量に従って記憶する前記持コイン数を前記カードユニットに移動させる移動手段と、を備えたことを特徴とする。

【手続補正 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0024

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0027

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0028

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 9

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 0

【補正方法】削除

【補正の内容】