ROYAUME DE BELGIQUE

MINISTERE DES AFFAIRES ECONOMIQUES

BREVET D'INVENTION

NUMERO DE PUBLICATION : 1010895B6

NUMERO DE DEPOT : 09800873

Classif. Internat. : A63F

Date de délivrance le : 03 Août 1999

Le Ministre des Affaires Economiques,

Vu la loi du 28 Mars 1984 sur les brevets d'invention, notamment l'article 22;

Vu l' arrêté royal du 2 Décembre 1986 relatif à la demande, à la délivrance et au maintien en vigueur des brevets d'invention, notamment l'article 28;

Vu le procès verbal dressé le 03 Décembre 1998 à 14H00 à l 'Office de la Propriété Industrielle

ARRETE :

ARTICLE 1.- Il est délivré à : COINMASTER GAMING LIMITED
321 Penarth road, CARDIFF CF1 7TT(ROYAUME-UNI)

représenté(e)(s) par : ADYNS Gilbert, OFFICE KIRKPATRICK S.A., Avenue Wolfers 32 - B 1310 LA HULPE.

un brevet d' invention d' une durée de 6 ans, sous réserve du paiement des taxes annuelles, pour : DISPOSITIF DE JEU.

ARTICLE 2.- Ce brevet est délivré sans examen préalable de la brevetabilité de l'invention, sans garantie du mérite de l'invention ou de l'exactitude de la description de celle-ci et aux risques et périls du(des) demandeurs(s).

Bruxelles, le 03 Août 1999
PAR DELEGATION SPECIALE :

P. LAURENT
CONSEILLER ADJOINT

Dispositif de jeu.

La présente invention concerne un dispositif de jeu ou de loisir.

Il existe de nombreux types de dispositifs de jeu ou de loisir permettant de participer à un jeu de hasard, dans lequel le ou les joueurs parient sur le résultat obtenu par un dispositif de sélection aléatoire actionné au cours du jeu. Comme dispositif de ce type, on peut citer le dispositif à roulette, qui comprend une roulette (formant le dispositif de sélection aléatoire) et une pluralité d'écrans d'affichage vidéo susceptibles d'être utilisés par un nombre correspondant de joueurs. Au début de chaque partie, chaque écran affiche la grille ou l'agencement habituel(le) qui porte les différents numéros, etc., sur lesquels le joueur peut choisir de parier : l'écran d'affichage vidéo est un écran à effleurement qui permet au joueur de sélectionner la mise qu'il souhaite effectuer et le numéro ou la combinaison de numéros, etc., sur lesquels il souhaite placer cette mise. Une fois que tous les joueurs ont pris leurs paris, on fait tourner automatiquement la roulette, puis la bille de la roulette est lancée automatiquement (par un dispositif d'éjection actionné par un solénoïde) de manière à se déplacer sur la périphérie de la roulette dans le sens opposé au sens dans lequel la roulette tourne; la bille se loge alors dans l'une des alvéoles numérotées de la roulette, le numéro affecté à cette alvéole étant le numéro gagnant de la partie. Si l'un quelconque des joueurs a pris un pari gagnant, ce joueur est crédité de la valeur gagnante concernée et cette valeur gagnante s'affiche sur son écran d'affichage vidéo.

Le montant ou la valeur que l'on peut gagner dans n'importe quelle partie, pour une mise donnée, est relativement limité(e). Par exemple, dans le cas d'une roulette ayant des alvéoles numérotées de 1 à 36 et des alvéoles numérotées de 0 à 00, les rapports maximaux sont de 36 à 1 (ce qui se produit lorsque le joueur place sa mise sur n'importe quel numéro individuel). Les rapports d'un jeu sont de la même manière limités dans de nombreux autres types de dispositifs de jeu ou de loisir.

La Demanderesse a conçu à présent un dispositif de jeu ou de loisir qui donne au(x) joueur(s) la possibilité de jouer avec des rapports sensiblement plus importants.

La présente invention vise un dispositif de jeu ou de loisir qui comprend un moyen de commande automatique agencé, dans certains ou tous les jeux du dispositif, de manière à actionner deux moyens de sélection aléatoire ou à actionner un seul moyen de sélection aléatoire deux fois à la suite, pour permettre à un joueur de prendre un pari de valeur sélectionnée sur les résultats susceptibles d'être sélectionnés par lesdits moyens de sélection, le moyen de commande étant agencé de manière à offrir au joueur une prime, dans l'un quelconque desdits jeux du dispositif, dans le cas où les résultats gagnants apparaissent sur les deux moyens de sélection aléatoire ou au cours des deux actionnements de l'unique moyen de sélection aléatoire.

Le dispositif requiert en conséquence que des résultats gagnants apparaissent sur deux moyens de sélection aléatoire, qui fonctionnent indépendamment l'un de l'autre, ou que des résultats gagnants

apparaissent lors des deux actionnements successifs indépendants d'un seul moyen de sélection aléatoire.

Il est à noter que le dispositif peut permettre à un joueur de jouer avec des rapports sensiblement plus élevés en comparaison d'un dispositif qui offre au joueur une prime en réponse à un résultat gagnant obtenu sur un seul moyen de sélection aléatoire.

De préférence, le dispositif offre au joueur ladite prime dans le cas où le même résultat est sélectionné par les deux moyens de sélection aléatoire du dispositif ou par l'unique moyen de sélection aléatoire au cours de ses deux actionnements successifs.

De préférence, le dispositif présente un mode de jeu normal dans lequel un joueur est à même de prendre un pari sur le résultat d'un des moyens de sélection aléatoire ou sur le résultat d'un actionnement du moyen de sélection aléatoire unique, et un mode de jeu secondaire dans lequel le joueur parie sur les résultats combinés des deux moyens de sélection aléatoire ou des deux actionnements du moyen de sélection aléatoire unique; de préférence dans le mode de jeu secondaire, le dispositif peut avoir des rapports sensiblement plus élevés que dans le mode de jeu normal.

De préférence, le dispositif est agencé de telle sorte que le joueur puisse choisir d'actionner le dispositif en mode de jeu normal ou en mode de jeu secondaire.

De préférence, le mode de jeu secondaire n'est disponible que sur des jeux sélectionnés. De préférence, le moyen de commande permet d'actionner le mode de jeu secondaire sur base aléatoire.

De préférence, les rapports selon lesquels le dispositif peut fonctionner (du moins en mode de jeu

secondaire) sont variables : de préférence, ces rapports sont sélectionnés sur base aléatoire.

Le dispositif selon la présente invention peut se présenter sous la forme d'un dispositif à roulette, dans lequel le ou chaque moyen de sélection aléatoire comprend une roulette. Ce dispositif comprend de préférence une pluralité d'écrans d'affichage vidéo pour les joueurs respectifs, chaque écran d'affichage étant agencé pour qu'un joueur puisse sélectionner la ou les alvéoles de la roulette sur lesquelles il souhaite prendre un pari. Le joueur peut donc parier sur une alvéole sélectionnée d'une roulette secondaire : les différentes alvéoles sont typiquement identifiées par différents numéros, mais elles peuvent également être identifiées par différents symboles ou différentes couleurs. Une fois que l'on a fait tourner la roulette secondaire et que celle-ci a donné un résultat, on fait tourner la roulette principale : si l'on obtient le même résultat sur les deux roulettes et si un joueur quelconque a pris un pari sur ce résultat, sa prime est alors déterminée selon des rapports relativement élevés, par exemple 1000:1 ou plus.

La roulette principale peut comprendre une roulette mécanique : en option, elle peut comprendre une roulette virtuelle générée par le système de commande du dispositif et affichée sur les écrans d'affichage visuel des joueurs respectifs. De préférence, la roulette secondaire comprend une roulette virtuelle générée par le système de commande et affichée sur les écrans d'affichage visuel des joueurs respectifs.

Une forme de réalisation de l'invention sera à présent décrite à titre d'exemple uniquement en se référant aux dessins ci-annexés, dans lesquels :

la Fig. 1 représente un affichage apparaissant sur l'écran d'affichage vidéo de chaque joueur au cours d'un jeu normal joué sur une forme de réalisation de dispositif à roulette selon la présente invention, et

la Fig. 2 représente un affichage apparaissant sur l'écran d'affichage vidéo de chaque joueur au cours d'une supercagnotte jouée sur le dispositif à roulette.

La forme de réalisation du dispositif à roulette décrite comprend une roulette principale de type mécanique présentant 38 alvéoles agencées l'une après l'autre sur sa circonférence; deux alvéoles diamétralement opposées sont colorées en vert et portent des numéros de 0 à 00, respectivement; les alvéoles restantes sont colorées en alternance en rouge et en noir et portent, de manière irrégulière, les chiffres 1 à 36. Le dispositif comprend par ailleurs un système de commande électronique auquel la roulette principale est couplée; une pluralité d'écrans d'affichage vidéo pour un nombre correspondant de joueurs est également couplée au système de commande électronique.

La Fig. 1 représente l'affichage qui apparaît sur chaque écran au début de chaque jeu. L'écran affiche donc une grille ou un agencement classique 10 portant la totalité des différents numéros (correspondant à différentes alvéoles de la roulette principale) sur lesquels le joueur peut choisir de parier. L'écran affiche également en 12 différentes valeurs que le joueur peut choisir de miser à chaque partie; dans l'exemple représenté, la mise peut être constituée de 1, 5, 10, 25, 50 ou 100 unités de valeur ou de n'importe quelle combinaison ou multiples de celles-ci. L'écran affiche également en 14 la valeur ou le total des unités couramment créditées au joueur; si le joueur est

gagnant, la valeur gagnante sera affichée en 16; la valeur gagnante précédente du joueur est affichée en 18.

L'écran d'affichage comprend un écran à effleurement. Pour prendre un pari, le joueur effleure l'écran en 12 pour sélectionner la valeur de mise, puis le joueur effleure la grille 10 à un emplacement sélectionné en fonction du numéro (ou de la combinaison de numéros, par exemple des nombres pairs, impairs, noirs ou rouges) sur lesquels il souhaite parier.

Ensuite, on fait tourner automatiquement la roulette principale et la bille de la roulette est automatiquement lancée. La bille se loge alors dans l'une des alvéoles de la roulette; si un joueur quelconque a parié sur le numéro affecté à cette alvéole, son gain sera affiché en 16.

Le mode d'affichage normal précité du dispositif est le même que dans un dispositif à roulette automatique classique. Cependant, le dispositif de l'invention permet aux joueurs de jouer pour des rapports sensiblement plus importants; ces jeux sont dénommés "supercagnotte" dans la forme de réalisation décrite du dispositif. Chaque joueur peut choisir de jouer le jeu selon les règles du mode de jeu normal, comme décrit ci-dessus; cependant, il peut également choisir de jouer la supercagnotte en effleurant l'écran d'affichage en 20, en réponse à quoi l'écran d'affichage passe à l'affichage représenté dans la Fig. 2.

L'affichage représenté dans la Fig. 2 comprend une grille 22 constituée des numéros des alvéoles (1 à 36 + 0 à 00) d'une roulette. L'affichage comprend également en 24 les différentes valeurs sur lesquelles le joueur peut miser dans la supercagnotte. Le joueur choisit la valeur qu'il souhaite miser, puis choisit un

numéro sur lequel il souhaite parier en effleurant l'écran dans les emplacements appropriés; le numéro sélectionné sur la grille 22 sera alors mis en évidence. Les rapports du jeu sont affichés en 28, dans ce cas 2000 à 1.

Pour la supercagnotte, le système de commande du dispositif fait tourner une roulette auxiliaire; celle-ci se présente sous la forme d'une roulette virtuelle et est affichée en 30 sur chaque écran; lorsque la bille de la roulette virtuelle 30 vient se nicher dans l'une des alvéoles de cette roulette, le numéro affecté à cette alvéole (le numéro gagnant) est affiché en 26. Le joueur effleure alors l'écran 31 pour que l'écran retourne à l'affichage correspondant au jeu principal, comme montré dans la Fig. 1; le numéro gagnant de la supercagnotte est à présent affiché en 32. Le dispositif fait alors tourner la roulette principale et le numéro gagnant apparaissant au cours de cette rotation est affiché en 34; si ce numéro gagnant est le même que le numéro gagnant de la supercagnotte (23 dans l'exemple représenté) et si l'un quelconque des joueurs a parié sur ce nombre dans la supercagnotte, la valeur de son gain sera calculée en tenant compte des rapports supérieurs de la supercagnotte.

Au lieu de comprendre une roulette mécanique pour le jeu principal, le dispositif peut générer une roulette virtuelle qui est affichée sur l'écran d'affichage vidéo de chaque joueur au cours de sa rotation, au lieu des affichages représentés dans les Fig. 1 ou 2.

La supercagnotte peut être disponible sur chaque partie du jeu principal; en option, la supercagnotte peut être disponible sur seulement

certains jeux sélectionnés qui peuvent être déterminés par le système de commande du dispositif sur base aléatoire. Les rapports de la supercagnotte peuvent être déterminés par le système de commande sur base aléatoire.

Bien que la description précitée se rapporte à un dispositif de jeu ou de loisir sous la forme d'un dispositif à roulette, l'invention peut s'appliquer à des dispositifs d'autres types, par exemple des dispositifs à dés dans lesquels un ou plusieurs joueurs parient sur le lancement d'un dé; conformément à la présente invention, un tel dispositif serait agencé pour lancer deux dés indépendamment, le joueur recevant une prime avec des rapports relativement élevés dans le cas où les deux dés donnent le résultat sur lequel il a parié; typiquement, les dés sont des dés virtuels générés par le système de commande du dispositif.

REVENDICATIONS.

1.- Dispositif de jeu ou de loisir qui comprend un moyen de commande automatique agencé, dans certains ou dans tous les jeux du dispositif, pour actionner deux moyens de sélection aléatoire ou pour actionner un seul moyen de sélection aléatoire à deux reprises à la suite, et pour permettre à un joueur de prendre un pari d'une valeur sélectionnée sur les résultats susceptibles d'être sélectionnés par lesdits moyens de sélection, le moyen de commande étant à même d'offrir à un joueur une prime, dans l'un quelconque desdits jeux du dispositif, dans le cas où les résultats gagnants apparaissent sur les deux moyens de sélection aléatoire ou lors des deux actionnements du moyen de sélection aléatoire unique.

2.- Dispositif de jeu ou de loisir selon la revendication 1, dans lequel ledit moyen de commande est agencé pour offrir au joueur ladite prime dans le cas où le même résultat est sélectionné par les deux moyens de sélection aléatoire ou lors des deux actionnements du moyen de sélection aléatoire unique.

3.- Dispositif de jeu ou de loisir selon la revendication 1 ou 2, qui a un mode de jeu normal dans lequel un joueur est à même de prendre un pari sur le résultat d'un seul moyen de sélection aléatoire ou sur le résultat d'un seul actionnement du moyen de sélection aléatoire unique, et un mode de jeu secondaire dans lequel le joueur est à même de prendre un pari sur les résultats combinés des deux moyens de sélection aléatoire ou des deux actionnements du moyen de sélection aléatoire unique, le dispositif étant joué

avec des rapports sensiblement plus élevés dans le mode de jeu secondaire que dans le mode de jeu normal.

4.- Dispositif de jeu ou de loisir selon la revendication 3, agencé de telle sorte qu'un joueur puisse choisir d'actionner le dispositif dans ledit mode de jeu normal ou dans ledit mode de jeu secondaire.

5.- Dispositif de jeu ou de loisir selon la revendication 3 ou 4, dans lequel ledit mode de jeu secondaire n'est disponible que sur des jeux sélectionnés du dispositif.

6.- Dispositif de jeu ou de loisir selon la revendication 5, dans lequel ledit moyen de commande permet d'actionner ledit mode de jeu secondaire sur base aléatoire.

7.- Dispositif de jeu ou de loisir selon l'une quelconque des revendications précédentes, dans lequel les rapports de mise du dispositif permettant d'obtenir ladite prime sont variables.

8.- Dispositif de jeu ou de loisir selon la revendication 7, dans lequel ledit moyen de commande sélectionne lesdits rapports de mise variables sur base aléatoire.

9.- Dispositif de jeu ou de loisir selon l'une quelconque des revendications précédentes sous la forme d'un dispositif à roulette dans lequel le ou chaque dit moyen de sélection aléatoire comprend une roulette.

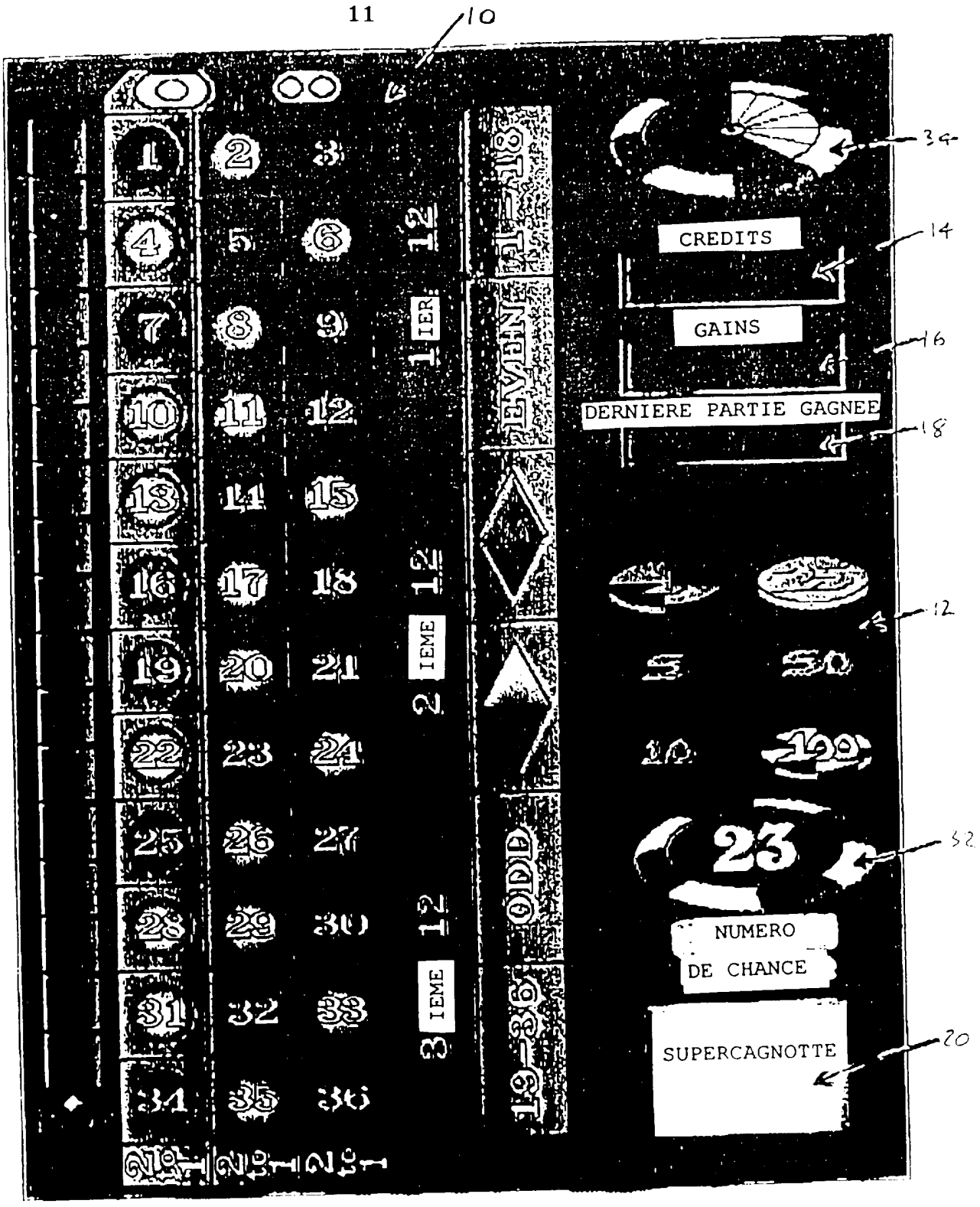

11
10
CREDITS
GAINS
DERNIERE PARTIE GAGNEE
NUMERO
DE CHANCE
SUPERCAGNOTTE
1 IER 12
2 IEME 12
3 IEME 12
1-18
19-36
PAIR
IMPAIR
ROUGE
NOIR
34
14
16
18
12
52
20

Figure 1

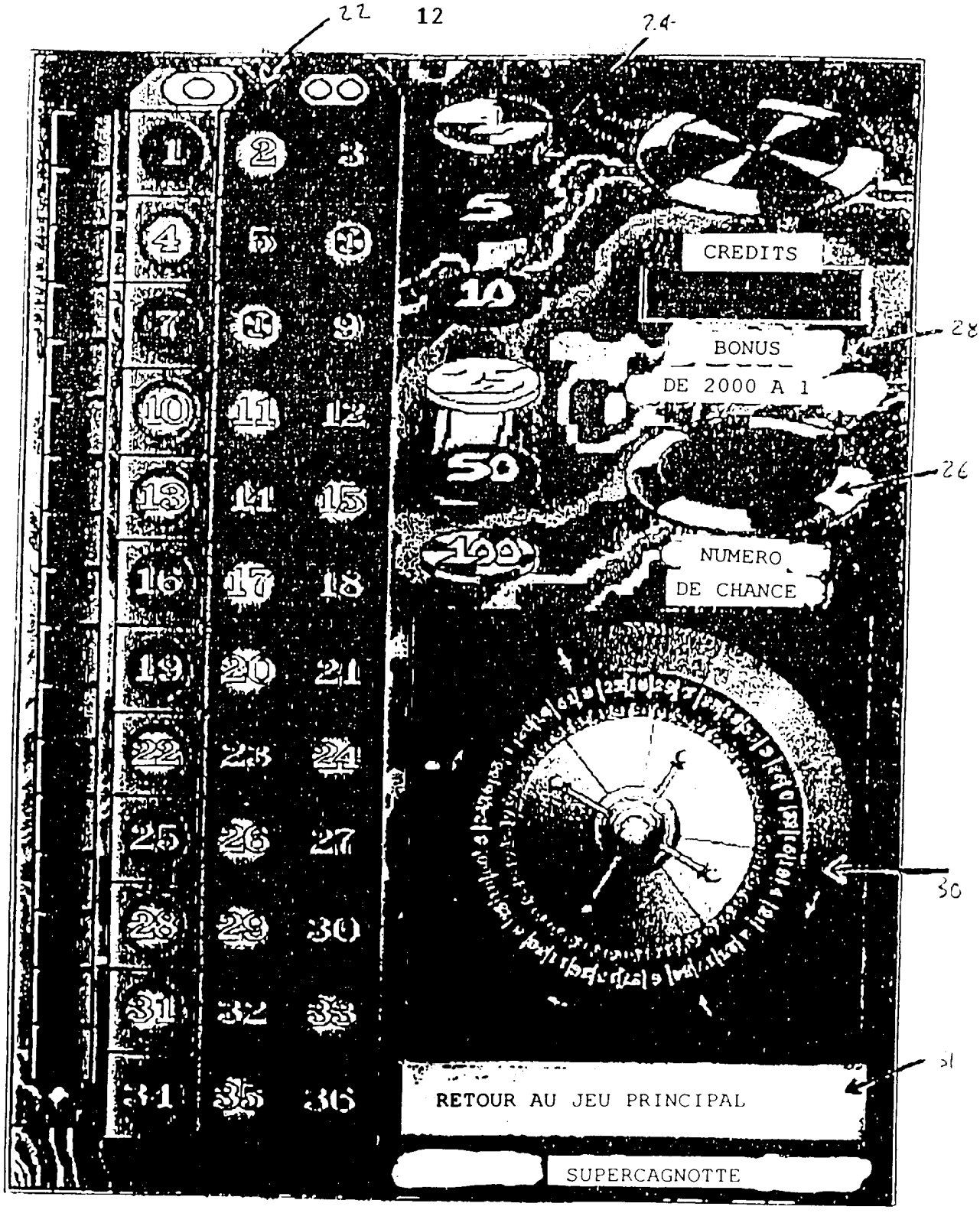

22
12
24
CREDITS
BONUS
DE 2000 A 1
28
26
NUMERO
DE CHANCE
30
31
RETOUR AU JEU PRINCIPAL
SUPERCAGNOTTE

Figure 2