ROYAUME DE BELGIQUE

MINISTERE DES AFFAIRES ECONOMIQUES

BREVET D'INVENTION

N° 892.334

Classif. Internat.: A 63 F

Mis en lecture le: 01-07-1982

Le Ministre des Affaires Economiques,

Vu la loi du 24 mai 1854 sur les brevets d'invention ;

Vu le procès-verbal dressé le 2 mars *19* 82 *à* 14 *h.* 35

au Service de la Propriété industrielle;

ARRÊTE :

Article 1. — *Il est délivré à* Mr. James EGAN et la Sté dite : CORK AMUSEMENT CENTRE LIMITED,

resp. : Unit 4A, Pouladuff Industrial Estate, Cork
et : Unit 4a, Pouladuff Industrial Estate, Cork (République d'Irlande)

repr. par le Cabinet Bede à Bruxelles,

un brevet d'invention pour: Perfectionnements à des appareils de jeu ou d'amusement ,

T.39.D

Article 2. — *Ce brevet lui est délivré sans examen préalable, à ses risques et périls, sans garantie soit de la réalité, de la nouveauté ou du mérite de l'invention, soit de l'exactitude de la description, et sans préjudice du droit des tiers.*

Au présent arrêté demeurera joint un des doubles de la spécification de l'invention (mémoire descriptif et éventuellement dessins) signés par l'intéressé et déposés à l'appui de sa demande de brevet.

Bruxelles, le 31 mars *19* 82

PAR DÉLÉGATION SPÉCIALE:

Le Directeur

L. SALPETEUR

892394

FPL/678

Monsieur James EGAN

à Cork

(République d'Irlandé)

et

La Société dite; Cork Amusement Centre Limited

à Cork

(République d'Irlande)

-:-:-:-:-:-:-:-:-:-:-:-:-:-:-:-:-:-:-

"Perfectionnement à des appareils de jeu ou d'amusement"

9

La présente invention concerne un appareil de jeu, tel que, par exemple, une machine à sous à symboles représentant des fruits.

Une machine à sous à symboles représentant des fruits comporte une série de roues pouvant tourner qui portent chacune un choix de symboles répartis à la périphérie. Les roues tournent pendant le jeu et, à la fin de celui-ci, la combinaison de symboles exposée par des parties préalablement déterminées des faces périphériques des roues, dans une zone d'évaluation (laquelle est par exemple apparente par une fenêtre que présente l'appareil), détermine, selon des règles également déterminées au préalable, si le joueur a, ou non, gagné un prix caisse et, dans le cas où il est gagnant, la valeur du prix.

Bien que les appareils de ce genre aient traditionnellement été munis de roues mécaniques, on a proposé des machines à sous vidéo à symboles représentant des fruits dans lesquelles des roues simulées, c'est-à-dire des éléments remplaçant les roues, sont exposées sur un tube cathodique. Dans la présente description et dans les revendications qui seront formulées à la suite de cette description, le terme "roue" est utilisé pour désigner de tels éléments de remplacement.

Il se présente des cas où il serait désirable d'accorder à un joueur ayant un jeu gagnant un prix caisse supérieur à une valeur caisse déterminée au préalable, mais de ne payer réellement qu'un prix qui ne dépasse pas la valeur caisse préalablement déterminée, par exemple pour la raison que cette valeur caisse préalablement déterminée représente le paiement caisse maximum légalement admis.

L'un des buts de la présente invention est de procurer un appareil de jeu qui puisse accorder à un joueur, pour un jeu gagnant, un prix caisse qui soit supérieur à une valeur caisse déterminée au préalable, tout en limitant le prix payé pour ce jeu à une valeur qui ne dépasse pas la valeur caisse préalablement déterminée.

Pour que ce but puisse être atteint, il est proposé,

suivant la présente invention, un appareil de jeu par lequel un prix supérieur à une valeur caisse déterminée au préalable puisse être accordé à un joueur pour un jeu gagnant, cet appareil étant caractérisé en ce que le prix caisse qui est accordé au joueur à la fin de chaque jeu gagnant est divisé par la valeur caisse déterminée au préalable, en ce que le quotient de la division est mémorisé pour le paiement d'un prix ou de plusieurs prix pour un jeu ou pour des jeux subséquents et en ce que le reste de la division est payé comme prix pour le jeu en question.

Suivant une forme de réalisation de la présente invention, la valeur caisse déterminée au préalable précitée n'est pas supérieure à un prix caisse maximum admis et elle est de préférence égale à ce prix caisse maximum admis.

De préférence, les prix mémorisés sont utilisés au paiement de prix pour des jeux perdants subséquemment joués dans l'appareil. Le prix payé pour un tel jeu perdant est avantageusement égal à la valeur caisse limite déterminée au préalable.

Dans le cas de la forme de réalisation la plus simple de la machine à sous à symboles représentant des fruits, un seul symbole de chaque roue est exposé dans la zone d'évaluation (par exemple une fenêtre) de l'appareil et l'unique rangée de symboles obtenue dans la zone d'évaluation est évaluée à la fin d'un jeu, afin qu'il soit déterminé s'il se présente une combinaison gagnante de symboles.

Dans le cas d'appareils plus compliqués, plusieurs symboles de chaque roue sont exposés dans la zone d'évaluation et chacune des différentes combinaisons de symboles, qui se présentent par exemple en rangée ou suivant des diagonales dans la zone d'évaluation, est évaluée à la fin d'un jeu, afin qu'il soit déterminé s'il se présente une combinaison gagnante de symboles. Souvent, les symboles que portent les roues sont disposés de telle façon qu'une seule combinaison gagnante de symboles puisse se présenter à la fois dans la zone d'évaluation, ou l'appareil est agencé de telle sorte qu'il ne soit payé que le prix de la valeur la plus élevée s'il peut apparaître plus d'une combinaison gagnante dans la zone

d'évaluation à la fin d'un jeu.

Toutefois, dans le cas de certains appareils de ce genre actuellement connus, il est permis au joueur d'opter pour une mise sur une ou plusieurs de différentes combinaisons de symboles au cours du même jeu, ceci allant de pair avec la possibilité qu'il se présente plus d'une combinaison gagnante à la fin du jeu. Si plus d'une série de combinaisons choisies par le joueur devient une combinaison gagnante à la fin du jeu, l'appreil paie un prix égal à l'ensemble des prix en rapport avec les combinaisons gagnantes individuelles.

Il existe par exemple un appareil de jeu qui est muni de cinq roues et d'une zone d'évaluation dans laquelle trois rangées de symboles des roues sont exposées à la fin du jeu, la rangée centrale étant considérée comme la ligne de paiement. Cet appareil donne la possiblitié au joueur de miser, à son choix, sur neuf combinaisons distinctes de symboles de roues, combinaisons que le joueur choisit cumulativement en introduisant des pièces de monnaie successives dans l'appareil avant qu'un jeu soit joué. Ainsi, une première pièce de monnaie peut choisir la combinaison de symboles de la ligne de paiement des trois premières roues, la deuxième pièce de monnaie peut choisir la combinaison de symboles de la ligne de paiement de la deuxième à la quatrième roue et la troisième pièce de monnaie peut choisir la combinaison de symboles de la ligne de paiement de la troisième à la cinquième roue. Les trois pièces de monnaie suivantes choisissent ensuite à leur tour les mêmes combinaisons de roues, mais pour la rangée de symboles qui se trouve au-dessus de la ligne de paiement, et les trois dernières pièces de monnaie choisissent les trois mêmes combinaisons de roues, mais pour les symboles de la rangée qui se trouve en dessous de la ligne de paiement.

Chacune des combinaisons de symboles choisies est évaluée à la fin du jeu et, si plusieurs des combinaisons de symboles choisies par le joueur se présentent comme combinaisons gagnantes, le prix caisse payé au joueur est la somme totale des prix individuels payables pour les combinaisons de symboles gagnantes

individuelles.

Un autre but de la présente invention est de procurer un appareil de jeu dans lequel des prix caisse individuels gagnés pour les mises gagnantes au cours du même jeu soient totalisés, le prix payé pour chaque jeu ne dépassant pas une valeur caisse déterminée au préalable.

Afin que ce but puisse être atteint, il est proposé, suivant la présente invention, un appareil de jeu permettant à un joueur de miser au cours du même jeu sur une série de chances, ceci allant de pair avec la possibilité qu'il soit accordé au joueur un prix caisse pour plus de l'une des chances, l'appareil étant caractérisé en ce que les prix accordés pour les opérations gagnantes individuelles sont totalisés à la fin d'un jeu, en ce que le prix caisse total est divisé par une valeur caisse déterminée au préalable, en ce que le quotient de la division est mémorisé pour le paiement de prix pour des jeux subséquents et en ce que le reste de la division est payé comme prix pour le jeu en question.

Dans le cas particulier d'une machine à sous à symboles représentant des fruits, il est procuré, suivant la présente invention, une machine permettant à un joueur de miser au cours du même jeu sur une série de combinaisons de symboles différentes, ceci allant de pair avec la possibilité qu'il soit accordé au joueur un prix caisse pour plus d'une combinaison de symboles, la machine étant caractérisée en ce que les prix accordés pour les combinaisons de symboles gagnantes individuelles sont totalisés à la fin d'un jeu, en ce que le prix caisse total est divisé par une valeur caisse déterminée au préalable, en ce que le quotient de la division est mémorisé dans une mémoire de prix pour le paiement de prix pour des jeux subséquents et en ce que le reste de la division est payé comme prix pour le jeu en question.

Afin de faire mieux comprendre la présente invention, on en décrira ci-après de façon plus amplement détaillée, à simple titre d'exemple, une forme de réalisation qui est illustrée par le dessin annexé à ce mémoire, dessin dont l'unique figure représente de façon schématique les parties importantes d'une machine à sous à

symboles représentant des fruits faisant l'objet de l'invention.

La machine à sous mécanique à symboles représentant des fruits prise à titre d'exemple qui fait l'objet de la présente invention et qui est représentée dans le dessin est munie de cinq roues pouvant tourner 1 à 5, qui portent chacune un choix de symboles répartis à la périphérie. Après que l'on a fait tourner les roues pour jouer un jeu, les roues s'arrêtent et trois symboles que présente chacune des roues arrêtées apparaissent dans une zone d'évaluation qui est définie par une fenêtre 6, munie d'un indicateur de ligne de paiement 7. Les symboles centraux 8 exposés sur les roues et se trouvant sur la ligne de paiement 7 constituent une rangé de symboles de la ligne de paiement, les symboles 9 qui se trouvent au-dessus de la ligne de paiement constituent une rangée supérieure de symboles et les symboles 10 qui sont exposés en dessous de la ligne de paiement constituent une rangée inférieure de symboles.

Chacune des roues 1 à 5 est reliée à un évaluateur de gain électrique 11 qui est conçu pour déterminer si chacune d'un certain nombre de combinaisons de symboles choisies pour le jeu en question par un sélecteur de combinaisons de roues 12 est une combinaison gagnante et pour transmettre les valeurs de prix caisse individuelles de toutes combinaisons gagnantes à un dispositif totalisateur électrique 13. Les valeurs des prix individuels accordés au joueur sont totalisées par le dispositif totalisateur 13 et la somme totale est transmise à un dispositif diviseur et soustracteur électrique 14, qui est conçu pour diviser la somme totale par une valeur caisse limite déterminée au prélable et pour transmettre le quotient à une mémoire de prix électrique 15, dans laquelle chaque unité du quotient représente un prix unitaire ayant la valeur caisse limite préalablement déterminée. Le dispositif diviseur et soustracteur soustrait également la valeur caisse du quotient envoyé à la mémoire de la somme totale et il donne ordre à un dispositif de paiement 16 de payer le reste caisse obtenu comme prix pour le jeu en question. La mémoire 15 est munie d'un dispositif d'exposition visible destiné à indiquer au joueur le nombre de prix

unitaires qu'elle contient.

Le joueur actionne le sélecteur de combinaison de roues 12 en introduisant dans l'appareil un nombre voulu de pièces de monnaie au début du jeu, pour choisir cumulativement des combinaisons de symboles qui devront être évaluées par l'évaluateur de gain 11 à la fin du jeu. Dans le cas de l'exemple considéré, la première pièce de monnaie introduite par un joueur choisit la combinaison de symboles exposée sur la ligne de paiement par les trois premières roues, la deuxième pièce de monnaie choisit la combinaison de symboles exposée sur la ligne de paiement par la deuxième à la quatrième roue et la troisième pièce de monnaie choisit la combinaison de symboles exposée sur la ligne de paiement par la troisième à la cinquième roue. Les trois pièces de monnaie suivantes choisissent des combinaisons de symboles correspondants exposées par les roues dans la rangée supérieure et les trois dernières pièces de monnaie choisissent des combinaisons de symboles correspondantes pour la rangée inférieure.

L'évaluateur de gain présente une sortie perte 17 qui est reliée à la mémoire 15 pour indiquer à celle-ci qu'aucune des combinaisons choisies n'est une combinaison gagnante dans le jeu qui vient d'être joué, c'est-à-dire qu'il a été joué un jeu perdant. La mémoire 15 elle-même présente une sortie vers le dispositif de paiement 16 pour donner ordre à celui-ci de payer un prix si un jeu perdant a été joué et si la mémoire contient un prix mémorisé.

Pour faire fonctionner la machine à sous à symboles représentant des fruits qui vient d'être décrite, un joueur choisit tout d'abord les combinaisons gagnantes sur lesquelles il désire miser pendant le jeu qu'il va jouer, en introduisant un nombre correspondant de pièces de monnaie dans la machine, nombre allant jusqu'à un maximum de neuf pièces qui choisit toutes les combinaisons disponibles dans la machine qui a été décrite. Le joueur commence alors à faire tourner les roues, de la manière habituelle, en pressant un bouton de démarrage. A la fin du jeu, l'évaluateur de gain 11 évalue les combinaisons de symboles qui ont été choisies par le joueur pour constater s'il y a des combinaisons gagnantes. Dans

le cas où des combinaisons gagnantes sont évaluées, l'évaluateur de gain envoie un dispositif totalisateur 13 la valeur des prix individuels et le dispositif totalisateur additionne les prix individuels pour en former un prix total, dont la valeur est communiquée au dispositif diviseur et soustracteur pour la division par la valeur caisse limite déterminée au préalable. Le quotient résultant de la division est envoyé à la mémoire comme prix mémorisé pour un futur ou de futurs jeux perdants et le dispositif de paiement reçoit ordre de payer le reste comme prix pour le jeu en cours.

Dans le cas d'un jeu perdant, l'évaluateur de gain informe la mémoire 15 du jeu perdant sur la ligne 17 et si la mémoire contient des prix mémorisés, elle donne ordre au dispositif de paiement 16 de payer un prix spécial égal au prix unitaire, c'est-à-dire égal à la valeur caisse limite déterminée au préalable. En même temps, un prix unitaire est déduit de la valeur mémorisée dans la mémoire 15.

La valeur caisse limite déterminée au préalable peut par exemple être de 50 livres, auquel cas des unités de 50 livres résultant d'un jeu gagnant sont mémorisées dans la mémoire 15 et le prix caisse payé pour un jeu gagnant est toujours inférieur à 50 livres. Le prix spécial payé pour un jeu perdant sur les prix accumulés dans la mémoire 15 est de 50 livres.

Bien que l'évaluateur de gain, le dispositif totalisateur, le dispositif diviseur et soustracteur et la mémoire de prix aient été représentés, pour la simplicité de l'explication, sous la forme de dispositifs distincts dans le dessin annexé à ce mémoire, il convient de faire remarquer que les fonctions de ces dispositifs peuvent être assurées par un microprocesseur convenablement programmé.

REVENDICATIONS

1. Appareil de jeu par lequel un prix supérieur à une valeur caisse déterminée au préalable peut être accordé à un joueur pour un jeu gagnant, caractérisé en ce que le prix caisse qui est accordé au joueur à la fin de chaque jeu gagnant est divisé par la valeur caisse déterminée au préalable, en ce que le quotient de la division est mémorisé pour le paiement d'un prix ou de plusieurs prix pour un jeu ou pour des jeux subséquents et en ce que le reste de la division est payé comme prix pour le jeu en question.

2. Appareil de jeu suivant la revendication 1, caractérisé en ce que la valeur caisse déterminée au préalable précitée n'est pas supérieure à un prix caisse maximum admis.

3. Appareil de jeu suivant la revendication 2, caractérisé en ce que la valeur caisse déterminée au préalable précitée est égale au prix caisse maximum admis.

4. Appareil de jeu suivant l'une quelconque des revendications 1 à 3, caractérisé en ce que les prix mémorisés sont utilisés au paiement de prix pour des jeux perdants subséquemment joués dans l'appareil.

5. Appareil de jeu suivant la revendication 4, caractérisé en ce que le prix payé pour un jeu perdant est égal à la valeur caisse limite déterminée au préalable.

6. Machine à sous à symboles représentant des fruits suivant l'une quelconque des revendications précédentes.

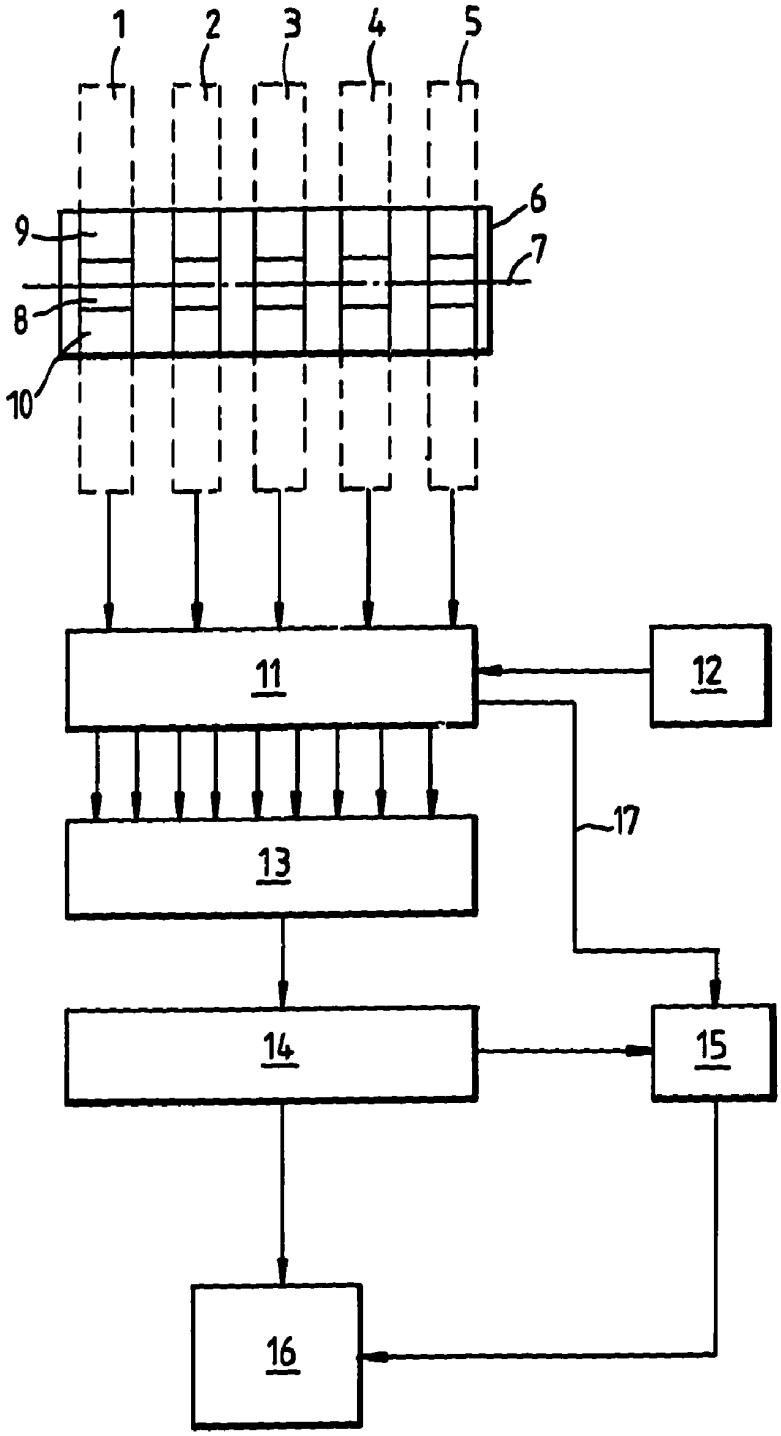
7. Appareil de jeu permettant à un joueur de miser au cours du même jeu sur une série de chances, ceci allant de pair avec la possibilité qu'il soit accordé au joueur un prix caisse pour plus de l'une des chances, caractérisé en ce que les prix accordés pour les opérations gagnantes individuelles sont totalisées à la fin d'un jeu, en ce que le prix caisse total est divisé par une valeur caisse déterminée au préalable, en ce que le quotient de la division est mémorisé pour le paiement de prix pour des jeux subséquents et en ce que le reste de la division est payé comme prix pour le jeu en question.

8. Machine à sous à symboles représentant des fruits

permettant à un joueur de miser au cours du même jeu sur une série de combinaisons de symboles différentes, ceci allant de pair avec la possibilité qu'il soit accordé au joueur un prix caisse pour plus d'une combinaison de symboles, caractérisée en ce que les prix accordés pour les combinaisons de symboles gagnantes individuelles sont totalisés à la fin d'un jeu, en ce que le prix caisse total est divisé par une valeur caisse déterminée au préalable, en ce que le quotient de la division est mémorisé dans une mémoire de prix pour le paiement de prix pour des jeux subséquents et en ce que le reste de la division est payé comme prix pour le jeu en question.

Bruxelles, le 2 mars 1982
P.Pon. James Egan & Cork Amusement Centre Ltd
P.Pon. CABINET BEDE,R. van Schoonbeek

James Egan & Cork Amusement Centre Limited



Bruxelles, le 2 mars 1982
P.Pon. James EGAN & Cork Amusement Centre Limited
P.Pon. CABINET BEDE,R. van Schoonbeek