



(19)
Bundesrepublik Deutschland
Deutsches Patent- und Markenamt

(10) DE 602 03 236 T2 2006.02.02

(12)

Übersetzung der europäischen Patentschrift

(97) EP 1 310 927 B1

(51) Int Cl.⁸: G07F 17/38 (2006.01)

(21) Deutsches Aktenzeichen: 602 03 236.9

(96) Europäisches Aktenzeichen: 02 024 897.7

(96) Europäischer Anmeldetag: 08.11.2002

(97) Erstveröffentlichung durch das EPA: 14.05.2003

(97) Veröffentlichungstag
der Patenterteilung beim EPA: 16.03.2005

(47) Veröffentlichungstag im Patentblatt: 02.02.2006

(30) Unionspriorität:
2001345068 09.11.2001 JP

(84) Benannte Vertragsstaaten:
BE, DE, ES, FR, GB, IT

(73) Patentinhaber:
Namco, Ltd., Tokio/Tokyo, JP

(72) Erfinder:
Ohara, Toshiya, Tokyo, JP; Maeno, Kiyotaka, Tokyo, JP; Kaneko, Hideyuki, Tokyo, JP; Wada, Keizo, Tokyo, JP

(74) Vertreter:
KRAMER - BARSKE - SCHMIDTCHEN, 81245 München

(54) Bezeichnung: **Mit Wertmarken zu betätigende Spielmaschine**

Anmerkung: Innerhalb von neun Monaten nach der Bekanntmachung des Hinweises auf die Erteilung des europäischen Patents kann jedermann beim Europäischen Patentamt gegen das erteilte europäische Patent Einspruch einlegen. Der Einspruch ist schriftlich einzureichen und zu begründen. Er gilt erst als eingelebt, wenn die Einspruchsgebühr entrichtet worden ist (Art. 99 (1) Europäisches Patentübereinkommen).

Die Übersetzung ist gemäß Artikel II § 3 Abs. 1 IntPatÜG 1991 vom Patentinhaber eingereicht worden. Sie wurde vom Deutschen Patent- und Markenamt inhaltlich nicht geprüft.

Beschreibung

[0001] Die vorliegende Erfindung betrifft eine mit Token zu betreibende Spielmaschine.

[0002] Es ist eine Token-Schieber-Spielmaschine als eine von mit Token zu betreibenden Spielmaschinen bekannt.

[0003] Eine derartige Token-Schieber-Spielmaschine ist im Stand der Technik bekannt, zum Beispiel aus der japanischen Offenlegungsschrift 2001-29643.

[0004] Die Token-Schieber-Spielmaschine umfasst im Allgemeinen ein Gehäuse, ein Spielfeld auf das eine Anzahl von Token gelegt werden, einen Schieber, der sich vorwärts und rückwärts auf dem Spielfeld bewegt, und eine an der oberen Rückwand des Gehäuses angeordnete Wahltafel.

[0005] Bei dieser herkömmlichen Maschine ist ein Token-Eingang an der Oberseite des Gehäuses vorgesehen. Ein Token (Wertmünze, Spielmünze etc.), das durch den Token-Eingang eingeführt (eingeworfen) wird, läuft über die Wahltafel aufgrund seines eigenen Gewichts. Nachdem das Token über die Wahltafel ausgewählt worden ist, fällt es auf das Spielfeld. Das Token auf dem Spielfeld wird von dem Schieber auf den Spielfeldrand zu bewegt und fällt schließlich aufgrund seines eigenen Gewichts in eine an der Unterseite des Gehäuses vorgesehene Auszahlöffnung.

[0006] Das Spiel war bei einer derartigen Token-Schieber-Spielmaschine beschwerlich, da sich der Token-Eingang und die Auszahlöffnung an der Oberseite bzw. an der Unterseite des Gehäuses befinden. Bei einer derartigen Anordnung muss ein Spieler in die Hocke gehen, um Token aus der unteren Auszahlöffnung zu nehmen und dann aufzustehen oder sich strecken, um Token in den Eingang einzufüllen. Solche Tätigkeiten müssen während des Spiels wiederholt werden, wodurch das Spiel angehalten wird, und es macht dem Spieler zuviel Mühe, solche Bewegungen zu wiederholen.

[0007] Da sich der Spieler außerdem vergewissern muss, wo sich der Eingang befindet, ist er oder sie gezwungen, den Blick von der Wahltafel abzuwenden, wodurch das Spiel wieder angehalten wird.

[0008] Die U.S. 5,884,752 offenbart ein Hebesystem für ein Unterhaltungsgerät, bei dem Münzen durch ein Münzeintrittszielsystem eingegeben und auf ein Förderband geführt werden und, falls der Spieler einen Preis gewinnt, Münzen aus einem Auszahltrichter freigegeben werden und sich entlang einer sich nach unten neigenden Auszahlfläche bewegen, von der sie vom Spieler wieder aufgenommen werden können.

[0009] Die U.S. 4,487,414 offenbart eine Slotmaschine, bei der eine Einsatzmünze in eine Einföhreinrichtung eingeführt werden muss, die in dem oberen Bereich der Maschine angeordnet ist, was dazu führt, dass eine Ausgabevorrichtung eine Glücksspielmünze fallen lässt, und eine Einsatzmünze kann an einen Preistrog der Slotmaschine ausgezahlt werden, der im unteren Bereich der Maschine angeordnet ist.

[0010] Die WO 88/03299 A1 offenbart eine Slotmaschine mit zwei Umlaufpfaden für Spiel bzw. Einsatzmünzen, bei dem mit Hilfe des separaten Umlaufpfads für Einsatzmünzen eine in dem oberen Bereich der Maschine angeordnete Eingabevorrichtung für Einsatzmünzen mit einem in dem unteren Bereich der Maschine angeordneten Auszahlungsmittel für Einsatzmünzen verbunden ist.

[0011] Eine Aufgabe der vorliegenden Erfindung besteht darin eine Spielmaschine bereitzustellen, die es einem Spieler erlaubt, ohne beschwerliche Bewegungen Token fortlaufend einzuführen, so dass ein Spieler an dem Spiel ohne Stop des Spiels Freude haben kann.

[0012] Diese Aufgabe wird durch eine Maschine nach dem Anspruch 1 gelöst.

[0013] Weiterentwicklungen der Erfindung finden sich in den abhängigen Ansprüchen.

KURZE BESCHREIBUNG DER VERSCHIEDENEN ANSICHTEN DER ZEICHNUNGEN

[0014] [Fig. 1](#) ist eine perspektivische Vorderansicht einer mit Token zu betreibenden Spielmaschine gemäß einer Ausführungsform der vorliegenden Erfindung.

[0015] [Fig. 2](#) ist eine vergrößerte Draufsicht eines Betätigungsabschnitts aus [Fig. 1](#).

[0016] [Fig. 3](#) ist ein vertikaler Querschnitt der in [Fig. 1](#) gezeigten mit Token zu betreibenden Spielmaschine.

[0017] [Fig. 4](#) ist eine vergrößerte Schnittansicht, die den Token-Eingang und die Auszahlöffnung, die in [Fig. 3](#) gezeigt sind, darstellt.

DETAILLIERTE BESCHREIBUNG DER AUSFÜRUNGSFORM

[0018] Ausführungsformen der vorliegenden Erfindung werden nun unter Bezugnahme auf die Zeichnungen im Einzelnen beschrieben.

[0019] Es ist zu beachten, dass die unten beschriebenen Ausführungsformen in keiner Weise den Umfang der Erfindung einschränken, der durch die hierin

ausgelegten Ansprüche definiert wird. Ebenso sollten alle Elemente der unten beschriebenen Ausführungsformen nicht als wesentliche Erfordernisse der vorliegenden Erfindung angesehen werden.

[0020] Gemäß den Ausführungsformen der mit Token zu betreibenden Spielmaschine wird ein Spiel durch Einführen (Einwerfen) eines Token in einen Token-Eingang gespielt und basierend auf dem Spielergebnis wird ein Token ausgezahlt. Durch Bereitstellen eines Zugangs, auf dem ein Token gleitend von dem Token-Empfangsabschnitt zu dem Token-Eingang bewegt werden kann, kann ein Spieler ohne beschwerliche Bewegungen, wie in die Hocke gehen oder Strecken, an dem Spiel Freude haben. Außerdem können Token von dem Token-Empfangsabschnitt fortlaufend in den Token-Eingang eingeführt werden, so dass ein Spieler an dem Spiel ohne Stop des Spiels Freude haben kann.

[0021] Gemäß einer Ausführungsform der mit Token zu betreibenden Spielmaschine wird ein Spiel gespielt basierend auf der Position eines Token, das über eine Spieltafel läuft, und ein Token wird basierend auf dem Spielergebnis ausgezahlt. Durch Vorsehen eines Zugangs, auf dem ein Token gleitend von dem Token-Empfangsabschnitt zu dem Token-Eingang bewegt werden kann, kann ein Spieler ohne beschwerliche Bewegungen, wie in die Hocke gehen oder Strecken, an dem Spiel Freude haben. Außerdem können Token von dem Token-Aufnahmebereich fortlaufend in den Token-Eingang eingeführt werden, so dass ein Spieler an dem Spiel ohne Stop des Spiels Freude haben kann.

[0022] Gemäß einer Ausführungsform der mit Token zu betreibenden Spielmaschine, wird ein Token durch den Token-Eingang eingeführt, und ein Token fällt zur Auszahlung von dem Spielfeld herunter. Ein Spieler kann an dem Spiel Freude haben ohne beschwerliche Bewegungen, wie in die Hocke gehen oder Strecken. Außerdem können Token von dem Token-Aufnahmebereich fortlaufend in den Token Eingang eingeführt werden, so dass ein Spieler an dem Spiel ohne Stop des Spiels Freude haben kann.

[0023] Bei diesen Ausführungsformen kann die mit Token zu betreibende Spielmaschine weiter eine Zahlrutsche zum Senden eines von dem Spielfeld herunter gefallenen Token zu dem Token-Empfangsabschnitt aufweisen.

[0024] Bei dieser Konfiguration können von dem Spielfeld herunter gefallene Token aufgrund ihres eigenen Gewichts über die Zahlrutsche zu dem Token-Empfangsabschnitt gesandt werden.

[0025] Ein Betrugsverhinderungsmittel, das eine Unehrlichkeit durch einen Spieler verhindert, kann in der Zahlrutsche vorgesehen werden.

[0026] Bei dieser Konfiguration kann, da die Zahlrutsche das Betrugsverhinderungsmittel aufweist, keine Unehrlichkeit von Seiten des Spielers, wie übermäßig Token von dem Spielfeld durch Einführen seiner oder ihrer Hand oder irgendeines Werkzeugs durch die Zahlrutsche in das Spielfeld, falls der Token-Empfangsabschnitt nahe dem Spielfeld ist, fallen zu lassen, begangen werden.

[0027] In diesen Ausführungsformen kann die Zahlrutsche mit einer Token-Rücknahmerutsche verbunden sein und es kann ein Schaltmittel vorgesehen sein zum Schalten zwischen einem Pfad von der Zahlrutsche zu dem Token-Empfangsabschnitt und einem Pfad von der Zahlrutsche zu der Token-Rücknahmerutsche.

[0028] Bei dieser Konfiguration werden bei einem normalen Spielverlauf Token durch die Zahlrutsche in den Token-Empfangsabschnitt überführt. Falls ein Fehler in der mit Token zu betreibenden Spielmaschine auftritt oder falls die mit Token zu betreibende Spielmaschine ausgeschaltet wird, wird das Schaltmittel zum Öffnen der Token-Rücknahmerutsche beteiligt, so dass Token zu der Token-Rücknahmerutsche und nicht zu dem Token-Empfangsabschnitt geführt werden.

[0029] Die mit Token zu betreibende Spielmaschine kann weiter aufweisen:
ein Token-Detektionsmittel zum Detektieren des Einführens eines Token;
ein Liefermittel zum Liefern eines Token zu der Spieltafel oder dem Spielfeld, wenn das Token-Detektionsmittel das Einführen eines Token detektiert; und
eine Token-Eintrittsrutsche, durch die ein eingeführtes Token zu dem Liefermittel läuft.

[0030] Bei dieser Konfiguration kann ein in den Token-Eingang eingeführtes Token durch das Token-Detektionsmittel detektiert werden, falls der Token-Eingang an einer Stelle angeordnet ist, die tiefer liegt als das Spielfeld. Als Reaktion auf das Einführen eines Token kann ein neues Token von dem Token-Liefermittel zuverlässig dem Spielfeld zugeführt werden.

[0031] Gemäß diesen Ausführungsformen können der Token-Empfangsabschnitt und der Zugang einstückig in einem Betätigungsabschnitt in dem Gehäuse vorgesehen sein und der Token-Eingang kann angrenzend an ein Ende des Zugangs angeordnet sein.

[0032] Bei dieser Konfiguration sind der Token-Empfangsabschnitt und der Zugang horizontal in dem Betätigungsabschnitt derart angeordnet, dass Token leicht von dem Token-Empfangsabschnitt zu dem Token-Eingang bewegt werden können.

[0033] Gemäß diesen Ausführungsformen kann der

Token-Empfangsabschnitt eine schalenförmige Konfiguration haben und eine Oberfläche des Zugangs, auf welcher ein Token bewegt wird, kann auf demselben Niveau sein mit einer inneren Oberfläche des Token-Empfangsabschnitt.

[0034] Somit können Token leichter von dem Token-Empfangsabschnitt zu dem Token-Eingang bewegt werden.

[0035] Die [Fig. 1](#) bis [Fig. 4](#) zeigen eine mit Token zu betreibende Spielmaschine gemäß einer Ausführungsform der vorliegenden Erfindung.

[0036] Die mit Token zu betreibende Spielmaschine **10** ist für die Anwendung als ein Token-Schieber-Spiel ausgebildet. Wie in [Fig. 1](#) gezeigt ist, weist die Spielmaschine ein Gehäuse **12**, eine Spieltafel **14**, die an der oberen Rückwand des Gehäuses **12** angeordnet ist, ein Spielfeld **18**, auf dem Token platziert werden, und eine Schieberplatte **16**, die auf dem Spielfeld **18** angeordnet ist und sich unter der Spieltafel **14** vorwärts und rückwärts bewegt.

[0037] Außerdem ist ein Betätigungsabschnitt (Bedienabschnitt) **20** im wesentlichen in der Mitte der Vorderseite des Gehäuses **12** vorgesehen. Der Betätigungsabschnitt **20** weist Token-Eingänge **22** und einen Token-Empfangsabschnitt **25** zum Empfangen von Token **30** auf. Eine Auszahlöffnung **24**, über welche die Token **30** an den Token-Empfangsabschnitt **25** ausgezahlt werden, ist in der Mitte der Vorderseite des Gehäuses **12** gleich oberhalb des Betätigungsabschnitts **20** ausgebildet.

[0038] Die Spieltafel **14** weist eine Anzeigevorrichtung **26**, Durchgang-Detektionsabschnitte **28**, Steckstifte **32** zur Wechselwirkung mit der Bewegung der Token **30** in Richtung der Durchgang-Detektionsabschnitte **28** und Hebel **34** zum Ändern der Richtung der Token **30**, die von Ausgabeöffnungen **36** ausgegeben werden, welche sich oberhalb der beiden Seiten der Spieltafel **14** befinden.

[0039] Von der Ausgabeöffnung **36** abgegebene Token **30** werden durch die Hebel **34** umgelenkt und fallen herunter, während sie mit den Steckstiften **32** wechselwirken. Wenn die Token **30** die Durchgang-Detektionsabschnitte **28** durchlaufen, erfassen Sensoren (nicht gezeigt) innerhalb der jeweiligen Durchgang-Detektionsabschnitte **28** den Durchgang der Token **30**.

[0040] Ein Spiel, das auf der Anzeigevorrichtung **26** angezeigt wird, läuft auf der Basis der Positionen der Durchgang-Detektionsabschnitte **28**, die den Durchgang der Token **30** detektiert haben. Als Reaktion auf die Ergebnisse des Spiels werden aus einem Auszahltrichter **74** innerhalb des Gehäuses **12** Bonus-Token **30** auf das Spielfeld **18** ausgezahlt.

[0041] Die Token **30**, die über die Spieltafel **14** herunter gefallen sind und die Bonus-Token **30**, die an das Spielfeld **18** ausgezahlt worden sind, werden dann von der Schieberplatte **16** geschoben und zum Auszahlen über die Auszahlöffnung **24** in den Token-Empfangsabschnitt **25** bewegt.

[0042] Zu beachten ist, dass das Gehäuse **12** weiterhin an seiner Seite unterhalb des Bedienabschnitts **20** eine Token-Rückgabeöffnung **38** zum Zurückgeben von in den Token-Eingang eingeworfenen Token **30** aufweist.

[0043] Wie in [Fig. 2](#) gezeigt ist, ist der Token-Eingang **22** in jedem seitlichen Teil des Betätigungsabschnitts **20** vorgesehen, und der Token-Empfangsabschnitt ist zwischen diesen Token-Eingängen **22** vorgesehen, so dass zwei Spieler das Spiel zusammen spielen können, während sie sich den Token-Empfangsabschnitt **25** teilen.

[0044] Insbesondere sind zwei Token-Eingänge **22** und ein Token-Empfangsabschnitt **25** horizontal in dem Betätigungsabschnitt **20** angeordnet, und sie sind mittels Zugängen **40** miteinander verbunden, so dass die Token **30** gleitend über die Zugänge **40** von dem Token-Empfangsabschnitt **25** zu den jeweiligen Token-Eingängen **22** bewegen werden können.

[0045] Die Spieler können somit das Spiel ohne beschwerliche Bewegungen, wie in die Hocken gehen oder Ausstrecken ihrer Hände, genießen, da die Token-Eingänge **22** und der Token-Empfangsabschnitt **25** horizontal in dem Betätigungsabschnitt **20** angeordnet sind.

[0046] Durch Verbinden der Token-Eingänge **22** mit dem Token-Empfangsabschnitt **25** über die Zugänge **40** können Spieler außerdem die Token **30** von dem Token-Empfangsabschnitt **25** zu den Token-Eingängen **22** bewegen, während sie die Spieltafel **14** beobachten, ohne auf die Token **30** zu schauen. Dies verhindert, dass das Spiel gestoppt wird, was es ermöglicht, das Spiel fortlaufend zu spielen.

[0047] Die Spieler können die Token **30** bewegen, ohne den Blick von der Spieltafel **14** abzuwenden, da ein Teil des schalenförmigen Token-Empfangsabschnitt **25** an der Seite der Zugänge **40** auf demselben Niveau mit der Oberfläche der Zugänge **40** ist, um den Übergang der Token **30** zu erleichtern.

[0048] Der Betätigungsabschnitt **20** befindet sich an einer Stelle, die tiefer liegt als das Spielfeld **18**, so dass die von dem Spielfeld **18** herunter gefallenen Token **30** über die Auszahlöffnung **24** unter ihrem eigenen Gewicht ausgezahlt werden können.

[0049] Die von dem Spielfeld **18** herunter gefallenen Token **30** durchlaufen eine Zahlrutsche **42**, zum Aus-

zahlen aus der Auszahlöffnung **24**, wie es in den [Fig. 3](#) und [Fig. 4](#) gezeigt ist.

[0050] Die Zahlrutsche **42** weist ein Betrugsverhinderungsmittel **44** zum Verhindern von Unehrlichkeiten von Seiten der Spieler auf.

[0051] Durch das Betrugsverhinderungsmittel **44** hat die Zahlrutsche **42** eine zickzackförmige Konfiguration. Dies kann eine solche Unehrlichkeit verhindern, bei der ein Spieler unerlaubt Token **30** von dem Spielfeld **18** herunter fallen lässt, indem er eine Hand oder ein Werkzeug durch die Zahlrutsche **42** einführt.

[0052] Die Zahlrutsche **42** ist mit einer Token-Rücknahmerutsche **46** verbunden. Ein Schaltmittel **48** schaltet von der Zahlrutsche **42** zu der Token-Rücknahmerutsche **46** oder umgekehrt um.

[0053] Das Schaltmittel **48** weist eine Schaltplatte **50**, die zwischen der Zahlrutsche **42** und der Token-Rücknahmerutsche **46** bewegbar ist, und einen Solenoid **52** zum Betätigen der Schaltplatte **50** auf. Wenn die Schaltplatte **50** zum Schließen der Token-Rücknahmerutsche **46** und zum Öffnen der Zahlrutsche **42** betätigt wird, während das Spiel läuft, können die Token **30** in die Auszahlöffnung bewegt werden. Falls ein Fehler in der mit Token zu betreibenden Spielmaschine auftritt oder wenn an dem Gehäuse übermäßig gerüttelt wird oder wenn die mit Token zu betreibende Spielmaschine ausgeschaltet wird, wird die Schaltplatte **50** so betätigt, dass die Token-Rücknahmerutsche **46** geöffnet und die Zahlrutsche **42** geschlossen wird. Infolgedessen können die Token **30** in den Zahltrichter **74** innerhalb des Gehäuses **12** bewegt werden und werden nicht über die Auszahlöffnung **24** ausgezahlt.

[0054] Jeder der Token-Eingänge **22** ist mit einer Token-Eintrittsrutsche **56** verbunden, welche die Token **30** zu einem sich innerhalb des Gehäuses **12** befindenden Trichter **54** überführt. Die Token-Eintrittsrutsche **56** weist einen Durchgangssensor **58** als Mittel zum Erfassen der Token auf.

[0055] Wenn der Durchgangssensor **58** den Durchgang der Token **30** detektiert, wird eine vorbestimmte Anzahl an zusätzlichen Token **30** von dem Trichter **54** an eine Token-Zufuhrschiene **76** geliefert. Die Token **30** werden an die Ausgabeöffnungen **36** gesandt, aus denen sie über die Spieltafel **14** herunter fallen.

[0056] Falls die Token-Eingänge **22** nahe des Spielfeldes **18** angeordnet sind, werden daher die in die Token-Eingänge **22** eingeführten Token **30** von den Durchgangssensoren **58** zuverlässig detektiert, und es können zusätzliche Token von dem Trichter **54** an die Spieltafel **14** basierend auf der Anzahl der eingeschossenen Token **30** geliefert werden.

[0057] Die Token-Eintrittsrutsche **56** weist auch einen Auswurfschlitz **60** für unregelmäßig geformte Token auf. Wird ein Token mit unregelmäßiger Form (z.B. Token von kleiner Größe) **78** in einen der Token-Eingänge **22** eingeworfen, wird der unregelmäßig geformte Token **78** durch diesen Auswurfschlitz **60** für unregelmäßig geformte Token ausgeworfen.

[0058] Die Token-Eintrittsrutsche **56** ist auch verbunden mit einer Rückgaberutsche **62** zum Zurückgeben der Token **30** zu der Token-Rückgabeöffnung **38**, die in dem unteren Teil des Gehäuses **12** vorgesehen ist. Ein anderes Schaltmittel **64** ist zum Schalten zwischen der Rückgaberutsche **62** und der Token-Eintrittsrutsche **56** vorgesehen.

[0059] Das Schaltmittel **64** weist eine Schaltplatte **66** zum Schalten von der Token-Eintrittsrutsche **56** zu der Rückgaberutsche **62** oder umgekehrt und einen Solenoid **68** zum Betätigen der Schaltplatte **66** auf, wenn die Schaltplatte **66** zum Öffnen der Token-Eintrittsrutsche **56** und zum Schließen der Rückgaberutsche **62** während des Spielablaufes betätigt wird, können die Token **30**, die in die jeweiligen Token-Eingänge **22** eingeführt wurden, in den Trichter **54** bewegt werden. Falls ein Fehler in der mit Token zu betreibenden Spielmaschine **10** auftritt oder wenn die mit Token zu betreibende Spielmaschine **10** ausgeschaltet wird, wird die Schaltplatte **66** zum Schließen der Token-Eintrittsrutsche **56** und zum Öffnen der Rückgaberutsche **62** betätigt, wodurch die Token **30** an die Token-Rückgabeöffnung **38** zurückgeführt werden.

[0060] Die Token-Eintrittsrutsche **56** weist weiterhin einen Verriegelungsstift **72**, der durch einen Solenoid **70** betätigbar ist, auf. Der Verriegelungsstift **72** kann durch den Solenoid **70** betätigt werden, so dass kein Token **30** in die Token-Eingänge **22** eingeführt wird, wenn das Spiel nicht ausgeführt wird.

[0061] Die vorliegende Erfindung ist nicht auf die oben beschriebenen Ausführungsformen beschränkt, und verschiedene Modifikationen sind innerhalb des Umfangs der Erfindung möglich.

[0062] Obgleich die dargestellten Ausführungsformen bezüglich einer mit Token zu betreibenden Schieber-Spielmaschine beschrieben worden sind, kann die vorliegende Erfindung auf alle anderen mit Token zu betreibenden Spielmaschinen angewendet werden, bei denen Token basierend auf dem Ergebnis des Spiels auf einer Spieltafel ausgezahlt werden.

[0063] Das Betrugsverhinderungsmittel ist nicht beschränkt auf die Zickzack-Form der Zahlrutsche, sondern es kann durch die sich in der Zahlrutsche befindende Schaltplatte ersetzt werden. Alternativ kann das Betrugsverhinderungsmittel weggelassen werden, falls ausreichend Abstand zwischen jeder der

Auszahlöffnungen und dem Spielfeld sichergestellt werden kann.

[0064] Obgleich die Ausführungsformen bezüglich Token, die aufgrund ihres eigenen Gewichts von dem Spielfeld herunterfallen und durch die Auszahlöffnung ausgezahlt werden, beschrieben worden ist, kann die Anzahl der Token, die von dem Spielfeld herunterfallen, gezählt werden so dass basierend auf der Anzahl von heruntergefallenen Token zusätzliche Token von der mit Token zu betreibenden Spielmaschine ausgezahlt werden.

[0065] Der Durchgangssensor kann durch jeden anderen von verschiedenen Formen ersetzt werden, wie etwa einen Grenzschalter.

Patentansprüche

1. Spielmaschine, die mit Token zu betreiben ist und ein Spielfeld (18), und einen Betätigungsabschnitt (20) aufweist, und die angepasst ist zum Ermöglichen des Spielens eines Spieles durch Einführen eines Tokens in einen Token-Eingang und zum Auszahlen eines Token basierend auf dem Spielergebnis, **dadurch gekennzeichnet**, dass der Betätigungsabschnitt (20) zwei Token-Eingänge (22), und einen Token-Empfangsabschnitt (25) zum Empfangen ausgezahlter Token aufweist, wobei die Token-Eingänge (22) und der Token-Empfangsabschnitt (25) horizontal in dem Betätigungsabschnitt (20) angeordnet sind und die Token-Eingänge (22) mit dem Token-Empfangsabschnitt (25) durch Zugänge (40) derart verbunden sind, dass die Token (30) gleitend über den entsprechenden Zugang von dem Token-Empfangsabschnitt zu dem Token-Eingang bewegt werden können und fortlaufend von dem Token-Empfangsabschnitt in den Token-Eingang eingeführt werden können.

2. Spielmaschine, die mit Token zu betreiben ist, nach Anspruch 1, bei der sich das Spielfeld (18) über dem Betätigungsabschnitt (20) befindet.

3. Spielmaschine, die mit Token zu betreiben ist, nach Anspruch 1 oder 2, die weiter einen Schieber (16) zum Bewegen von Token (30) auf dem Spielfeld (18) aufweist.

4. Spielmaschine, die mit Token zu betreiben ist, nach einem der Ansprüche 1 bis 3, die weiter eine Zahlrutsche (42) zum Senden eines Tokens (30), der von dem Spielfeld (18) gefallen ist, zu dem Token-Empfangsabschnitt (25) aufweist.

5. Spielmaschine, die mit Token zu betreiben ist, nach Anspruch 4, bei der ein Betugsverhinderungsmittel zum Verhindern eines Betugs durch einen

Spieler dadurch vorgesehen ist, dass die Zahlrutsche eine Zick-Zack-Konfiguration aufweist.

6. Spielmaschine, die mit Token zu betreiben ist, nach Anspruch 4 oder 5, bei der die Zahlrutsche (42) mit einer Token-Rücknahmerutsche (46) verbunden ist, und bei der ein Schaltmittel (48) vorgesehen ist zum Schalten zwischen einem Pfad von der Zahlrutsche (42) zu dem Token-Empfangsabschnitt (25) und einem Pfad von der Zahlrutsche (42) zu der Token-Rücknahmerutsche (46).

7. Spielmaschine, die mit Token zu betreiben ist, nach einem der Ansprüche 1 bis 6, die weiter ein Token-Detektionsmittel (58) zum Detektieren des Einführens eines Tokens, ein Liefermittel (36, 54, 76) zum Liefern eines Tokens an das Spielfeld, wenn das Token-Detektionsmittel das Einführen eines Tokens detektiert, und eine Token-Eintrittsrutsche (56), durch welche ein eingeführter Token zu dem Liefermittel passiert, aufweist.

8. Spielmaschine, die mit Token zu betreiben ist, nach einem der Ansprüche 1 bis 7, bei der der Token-Empfangsabschnitt (25) und die Zugänge (40) integral in dem Betätigungsabschnitt vorgesehen sind.

9. Spielmaschine, die mit Token zu betreiben ist, nach einem der Ansprüche 1 bis 8, bei der die Tokeneingänge benachbart zu einem Ende der entsprechenden Zugänge (40) angeordnet sind.

10. Spielmaschine, die mit Token zu betreiben ist, nach einem der Ansprüche 1 bis 9, bei der der Token-Empfangsabschnitt eine schalenförmige Konfiguration aufweist, und bei der eine Oberfläche der Zugänge (40), auf der ein Token gleitend zu bewegen ist, sich auf demselben Niveau mit einer inneren Oberfläche des Token-Empfangsabschnitts (25) befindet.

Es folgen 4 Blatt Zeichnungen

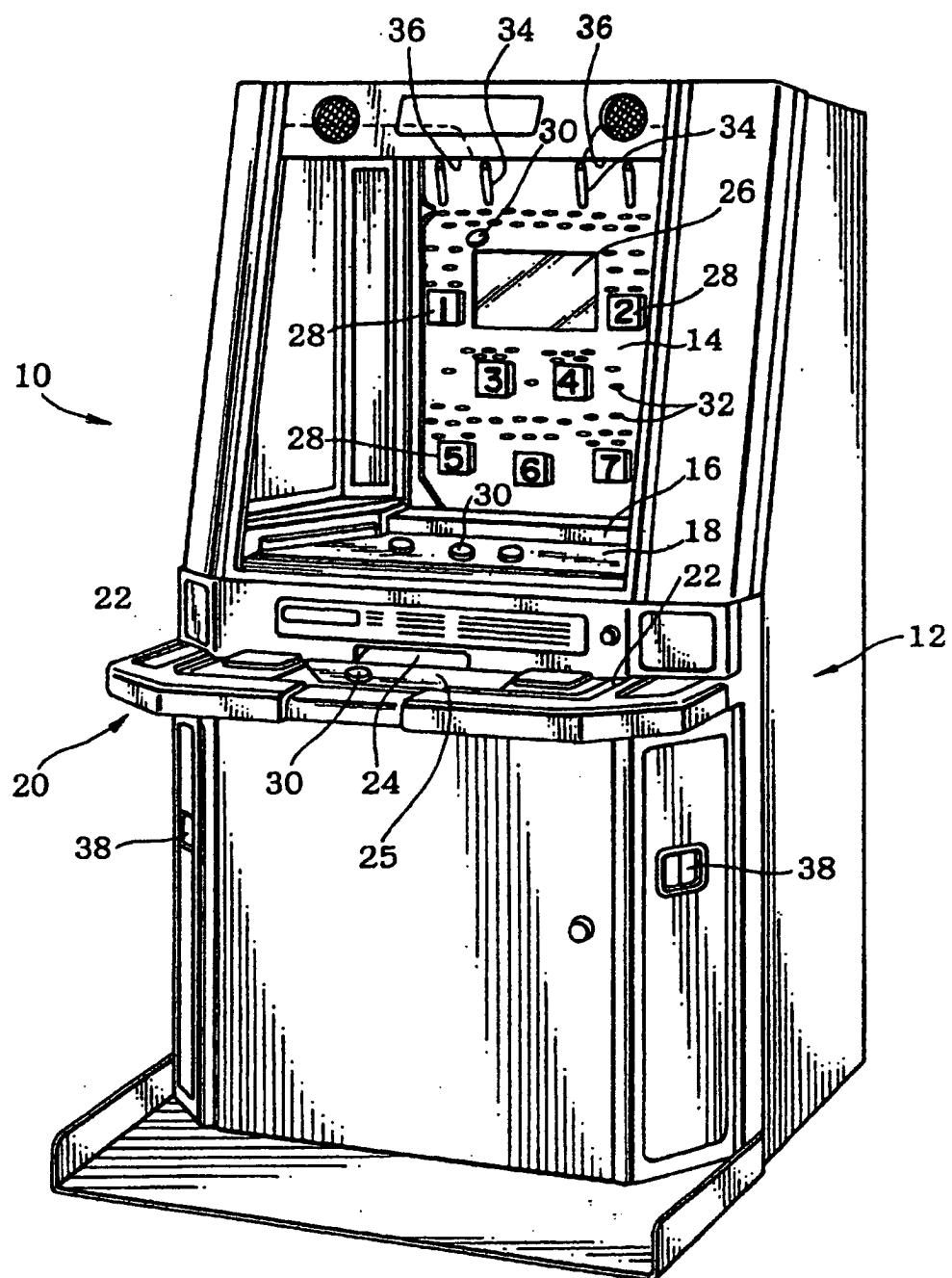
FIG. 1

FIG. 2

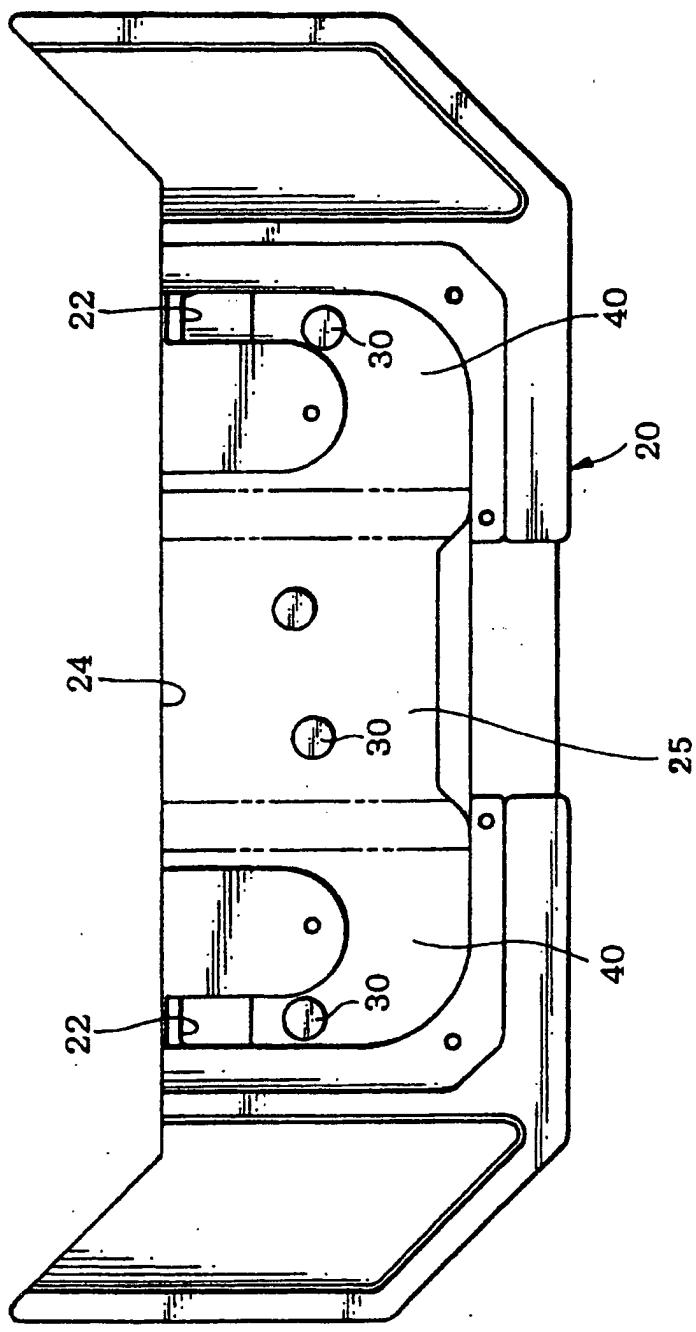


FIG. 3

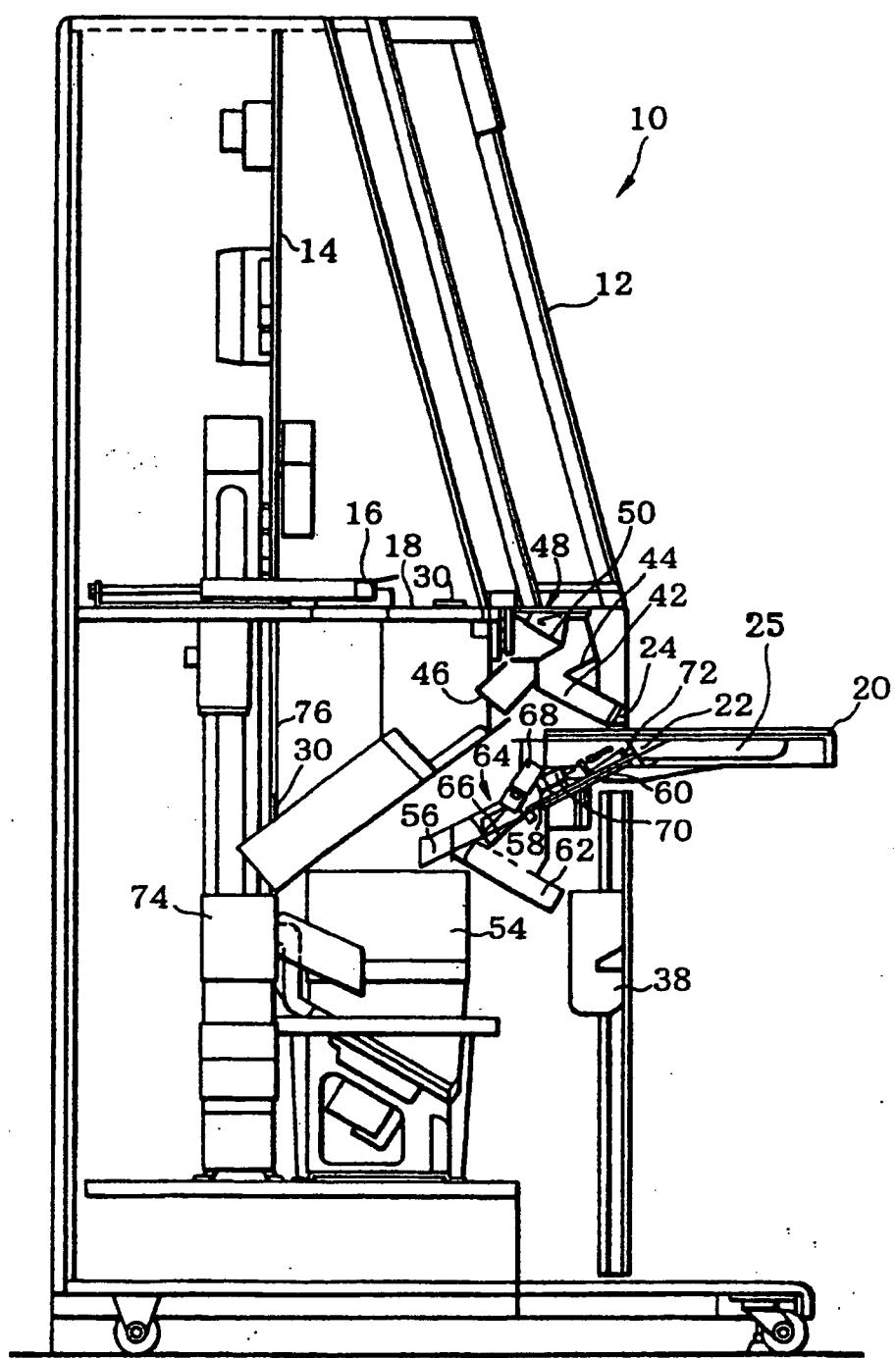


FIG. 4

