



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 068 281**

21 Número de solicitud: U 200800864

51 Int. Cl.:
G07F 17/32 (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación: **25.04.2008**

71 Solicitante/s: **MERKUR GAMING GmbH**
Borsigstrasse 26
D-32312 Lübbecke, DE

43 Fecha de publicación de la solicitud: **01.10.2008**

72 Inventor/es: **Hernán Martín, Félix**

74 Agente: **Carpintero López, Francisco**

54 Título: **Máquina recreativa.**

ES 1 068 281 U

DESCRIPCIÓN

Máquina recreativa.

5 **Objeto de la invención**

El objeto del presente modelo de utilidad es presentar una nueva máquina recreativa que permita la posibilidad de elegir entre una pluralidad de juegos.

10 **Antecedentes de la invención**

Son conocidas distintas máquinas recreativas de distinto tipo que permiten un determinado tipo de juego que denominaremos principal y otro tipo de juego que denominaremos secundario, siempre con el objetivo final de intercambiar los resultados obtenidos en dichos juegos por dinero en efectivo.

15 No obstante, en todos los casos conocidos, el juego secundario en las máquinas recreativas es único. Del mismo modo, el juego primario y secundario es alternativo y opcional, siendo además deseable no solo que hubiese más opciones de juego donde elegir, sino que además se pudiera simultanear entre los distintos juegos.

20 **Breve descripción de la invención**

La máquina recreativa objeto de la presente invención se presenta para paliar o eliminar los problemas y carencias arriba mencionados.

25 Dicha máquina recreativa comprende la posibilidad de uso de un primer juego tradicional de máquinas recreativas en el cual se introducen monedas en la máquina que se transforman en créditos y se acumulan y visualizan en un marcador, hasta el máximo permitido por ley, tras lo cual si se continua introduciendo monedas, las mismas se acumulan en un marcador de monedas, que no son directamente jugables por el jugador, ya que antes deben ser transformadas en créditos. Este primer tipo de juego dispone de un rodillo en el que aparecen tres indicaciones como son EUROS, BONOS y NADA. En este primer juego, la máquina gira el tambor, obteniendo una de las tres opciones mencionadas, 30 donde la máquina proporciona una ganancia que, si salen “euros” se acumulan en la pantalla de banco, si salen “bonos” se acumulan en el marcador de bonos y si sale “nada” no se obtiene ningún premio.

La máquina recreativa objeto del presente modelo de utilidad permite el uso simultáneo del primer tipo de juego descrito junto con un sorteo adicional de “bonos” mediante juegos visuales secundarios, en los cuales solamente se 35 obtienen “bonos”. En la pantalla de apuesta bonos, el jugador elige si la apuesta económica es mínima o máxima y una cantidad de bonos si se encuentran acumulados en la pantalla de banco de bonos, donde dicha apuesta establecerá la cantidad de bonos a conseguir en el sorteo adicional de bonos.

40 En ambos juegos, lo que se obtiene en “euros” se acumula en la pantalla de banco, o si es en “bonos” se acumulan en la pantalla de banco de bonos.

La máquina recreativa objeto del presente modelo de utilidad, aleatoriamente o de forma definida por el jugador, traspasa a un marcador el número de bonos que se desea jugar que son descontados del banco de bonos. Este tercer 45 tipo de juego implementado en la máquina recreativa, permite volver a jugar con el primer juego, de tal forma que permite sacar el juego en “euros”, en “bonos” o “nada”, y aleatoriamente calcula una combinación ganadora que se traduce en un premio que se refleja en un marcador de premios.

La primera novedad que tiene el presente modelo de utilidad es la posibilidad de elegir entre múltiples juegos secundarios, no como ocurre en la actualidad donde el juego secundario es único.

50 La segunda novedad que posee el presente modelo de utilidad es que cuando se accede al segundo modo de juego se juega simultáneamente con el primer y segundo juego de sorteo adicional de “bonos”, ya que gira el tambor o la pantalla del primero para definir si la ganancia es en euros, en bonos o nada, y el segundo juego visual en el cual se podrá obtener una cantidad de “bonos” según la apuesta de bonos realizada.

55 **Breve descripción de los dibujos**

A continuación se pasa a describir de manera muy breve una serie de dibujos que ayudan a comprender mejor la invención y que se relacionan expresamente con una realización de dicha invención que se presenta como un ejemplo 60 no limitativo de ésta.

Figura 1.- Vista esquematizada de los componentes integrantes de la máquina recreativa objeto del presente modelo de utilidad.

65 **Realización preferente de la invención**

Tal y como se puede observar en la figura 1 la máquina recreativa objeto del presente modelo de utilidad comprende, al menos:

- i. un rodillo o tambor (3) comprendiendo a su vez, un indicativo de “bonos” (31), un indicativo de “euros” (32) y un indicativo de “nada” (33);
- 5 ii. una pluralidad de marcadores, comprendiendo dichos marcadores al menos, un primer marcador de créditos (4), un segundo marcador de monedas (5), un tercer marcador de banco (6), un cuarto marcador de premio (7), un quinto marcador de juego secundario (8), un sexto marcador de apuesta de bonos (9) y un séptimo marcador de banco de bonos (10); y
- 10 iii. una pluralidad de pulsadores, comprendiendo dichos pulsadores al menos, un primer pulsador de juego (11), un segundo pulsador de juego secundario (12), un tercer pulsador de apuesta de bonos (13) y un cuarto pulsador de jugada de bonos (14).

Donde el primer juego, las monedas introducidas en la máquina recreativa se transforman en créditos y se acumulan en el primer marcador de créditos (4) hasta un máximo de créditos. El exceso de monedas se acumula en el
15 segundo marcador de monedas (5) a la espera de ser transformadas en créditos, ya que las monedas no son jugables directamente.

En el primer juego, se gira el tambor (3) hasta que se visualiza una de los tres indicativos que comprende, y donde la máquina recreativa internamente juega proporcionando un resultado en función del indicativo que se ha visualizado: si
20 se obtiene el indicativo “euros” (31) este valor se acumula en el tercer marcador de banco (6), si se obtiene el indicativo “bonos” se acumulan en el séptimo marcador de bonos (10) y si sale el indicativo “nada” no se proporciona ningún premio.

El segundo juego permite la realización simultánea del primer juego descrito más un sorteo adicional de bonos
25 gracias a una pluralidad de juegos secundarios. En el sexto marcador de apuesta de bonos (9) el jugador elige la apuesta económica y una cantidad de bonos acumulados en el séptimo marcador de bonos (10) y donde en función de dicha apuesta se establecerá la cantidad de bonos a conseguir.

En un tercer juego la máquina recreativa, de forma aleatoria o seleccionada por el jugador mediante el segundo
30 pulsador de juego secundario (12), se traspa al marcador de juego secundario (8) y donde el número de bonos que se desea jugar son descontados del marcador de banco de bonos (10). El tercer juego vuelve a jugar con el primer juego y aleatoriamente calcula una combinación ganadora que se traduce en un premio mostrado en el marcador de premios (7).

REIVINDICACIONES

1. Máquina recreativa **caracterizada** porque comprende, al menos:

- i. un rodillo o tambor (3) comprendiendo a su vez un indicativo (31), un indicativo (32) y un indicativo (33);
- ii. una pluralidad de marcadores, comprendiendo dichos marcadores al menos, un primer marcador (4), un segundo marcador (5), un tercer marcador (6), un cuarto marcador (7), un quinto marcador (8), un sexto marcador (9) y un séptimo marcador (10); y
- iii. una pluralidad de pulsadores, comprendiendo dichos pulsadores al menos, un primer pulsador (11), un segundo pulsador (12), un tercer pulsador (13) y un cuarto pulsador (14);

que permiten simultanear un juego primario y una pluralidad de juegos secundarios.

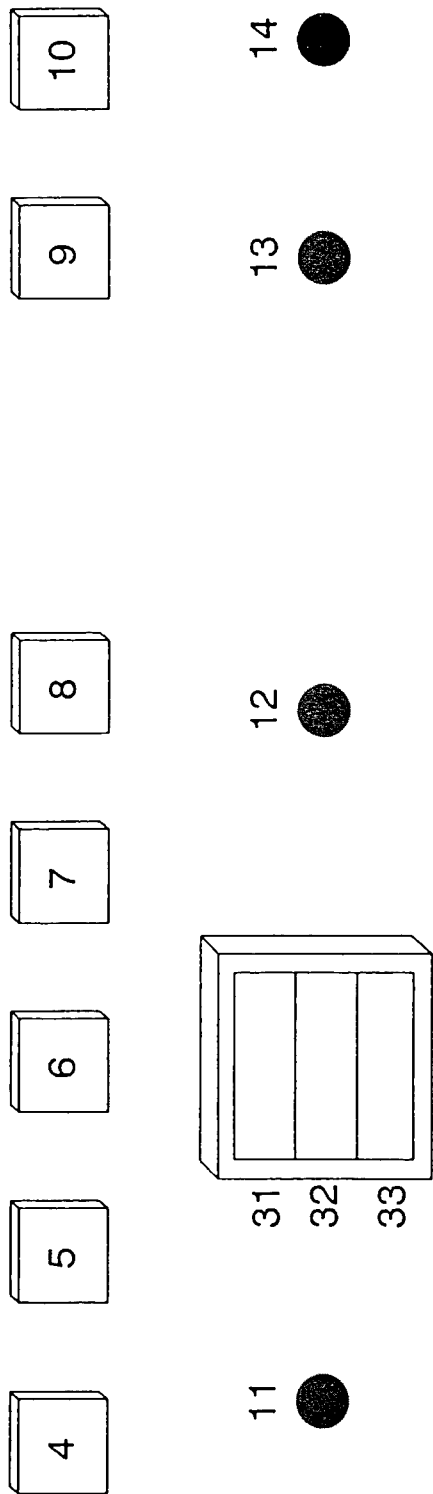


FIG. 1