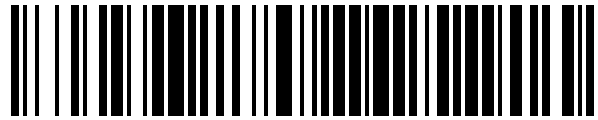


19



OFICINA ESPAÑOLA DE  
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 188 534**

21 Número de solicitud: 201730817

51 Int. Cl.:

**G07F 5/00** (2006.01)

**G07F 17/34** (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

**07.07.2017**

43 Fecha de publicación de la solicitud:

**25.07.2017**

71 Solicitantes:

**RECREATIVOS FRANCO, S.A. (100.0%)**

**Plaza Cronos, N.º 4**

**28037 Madrid ES**

72 Inventor/es:

**FRANCO MUÑOZ, Jesús**

74 Agente/Representante:

**SÁNCHEZ-QUIÑONES GONZÁLEZ, Enrique**

54 Título: **Máquina recreativa de juegos de azar con premios**

**ES 1 188 534 U**

**MÁQUINA RECREATIVA DE JUEGOS DE AZAR CON PREMIOS**

**DESCRIPCIÓN**

5

**OBJETO DE LA INVENCION**

La presente invención se refiere a una máquina recreativa de juegos de azar con premios, del tipo de las que incorporan un bombo con un dado que permite llevar a cabo sorteos de forma física, es decir, evitando interfaces digitales en dicho sorteo que pudieran generar suspicacias por parte de los jugadores sobre sospechas de manipulación intencionada de los resultados en los momentos cruciales del juego.

El objeto de la invención es proporcionar una máquina recreativa que permita ofrecer una mayor gama de juegos basados en sorteos físicos sin complicar excesivamente la estructura de dicha máquina.

**ANTECEDENTES DE LA INVENCION**

20

Son conocidas máquinas recreativas con premios en las que participa un bombo físico o dispositivo auto-volteador, en cuyo seno juega un dado, de manera que la máquina incorpora medios de detección de la cara del dado resultante en el sorteo, en orden a poder premiar al jugador debidamente en caso de que corresponda.

25

Este tipo de elementos de sorteo tienen gran aceptación dentro de los jugadores, por cuanto que, permiten asegurar que el sorteo se realice de forma limpia y visible para el jugador, en contra de lo que pudiera suceder cuando el mismo se realiza mediante un software, dada la imposibilidad por parte del usuario de saber si dicho software realmente lleva a cabo un sorteo totalmente aleatorio o bien está condicionado, por lo que la desconfianza por parte de los jugadores de que dicho software esté manipulado es algo bastante frecuente, sobretodo cuando se trata de acceder a grandes premios.

El problema de este tipo de mecanismos de sorteo es que presentan una volumetría importante, y se limitan a un único tipo de sorteo/juego.

35

## DESCRIPCIÓN DE LA INVENCION

5 La máquina recreativa de juegos de azar que se preconiza resuelve de forma plenamente satisfactoria la problemática anteriormente expuesta, en base a una solución sencilla pero eficaz, permitiendo duplicar el tipo de juegos con sorteo físico ofrecidos por la máquina a partir de dicho bombo, sin complicar excesivamente la estructura de la máquina.

10 Para ello, y partiendo de la estructuración convencional de este tipo de máquinas, en las que participa una serie de rodillos en los que transcurre el juego principal o inicial de la máquina, y contando con el citado bombo o dispositivo auto-volteador de un dado, mecanismo dotado de medios para la detección de la cara resultante en el volteado del dado, la máquina de la invención centra sus características en el hecho de incorporar dos interfaces de juego  
15 bombo dos medios de señalización distintos para cada una de sus caras.

De forma más concreta, se ha previsto que la máquina incorpore una primera interfaz destinada a jugar con los valores numéricos de las caras del dado, es decir, a apostar, a partir de una jugada o número obtenido, si el siguiente número a obtener será mayor o  
20 menor que éste, y una segunda interfaz en la que participan tres rodillos los cuales son susceptibles de ser cubiertos/descubiertos por respectivas cortinillas, ocultando o descubriendo premios de diferentes cuantías, de manera que el jugador podrá descubrir una, dos o las tres cortinillas en función de resultado obtenido en el dado del bombo, para lo cual se ha previsto que las caras de dicho dado incorporen fondos de configuraciones  
25 distintas dos a dos, es decir que para las seis caras del dado se definan tres tipos de fondos distintos, sobre los que va dispuesta la clásica numeración, ya sea mediante el uso de tonalidades distintas, inclusión de sectores de diferentes colores o por cualquier otro tipo de distribución, asignándose para ello a cada fondo un valor comprendido entre 1 y 3, que permitirán al jugador el descubrimiento selectivo durante el juego de una, dos o las tres  
30 cortinillas, tras las que se esconderán premios de distintos valores en la correspondiente interfaz de juego de la máquina.

Se consigue de esta manera una máquina con un mayor número de juegos en los que la aleatoriedad del sorteo es indiscutible, al no estar asociada a un software que pudiera  
35 manipular el resultado en función de los intereses de la propia máquina, todo ello con una

estructura relativamente sencilla, al no precisar de varios bombos para los distintos juegos de azar que ofrece la misma.

## 5 DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS

Para complementar la descripción que seguidamente se va a realizar y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, de acuerdo con un ejemplo preferente de realización práctica del mismo, se acompaña como parte integrante de dicha descripción, un juego de planos en donde con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

La figura 1.- Muestra una vista en alzado frontal de una máquina recreativa de juegos de azar con premios realizada de acuerdo con el objeto de la presente invención.

La figura 2.- Muestra una vista esquemática de las seis caras del dado que participa en el dispositivo volteador de la máquina, pudiéndose ver las dos formas de señalización distintas previstas para cada una de las caras del dado.

## 20 REALIZACIÓN PREFERENTE DE LA INVENCION

A la vista de las figuras reseñadas, puede observarse como la máquina recreativa de la invención parte de la estructuración convencional de este tipo de máquinas en las que participa una carcasa a modo de columna (1), con una serie de rodillos principales (2) de juego (3) incluyendo una botonera (3) para el control de los diferentes juegos que ofrece la máquina, el clásico monedero (4), billetero (5), cajón (6) de recogida de los premios, así como un dispositivo volteador de un bombo (7), en cuyo seno juega un dado (8), contando dicho dispositivo con medios identificadores de la cara resultante del dado (8) cuando éste accede al clásico cestillo (9) en que se remata inferiormente dicho bombo (7) en situación de reposo.

Pues bien, a partir de esta estructuración, se ha previsto que la máquina incorpore una interfaz de juego "mayor/menor" (10), que se basa en los resultados numéricos (11, 11', 11'',

11<sup>iii</sup>, 11<sup>iv</sup>, 11<sup>v</sup>) obtenidos en las caras del dado (8), obtenidos a partir de una videocámara o por cualquier otro tipo de lector digital convencional, de manera que, a partir del valor de una primera tirada, el jugador deberá apostar si la siguiente jugada obtendrá un valor mayor o menor que el número obtenido (que obviamente irá de uno a seis), accediendo a premios de mayor cuantía en caso de acertar, perdiéndolo todo o bajando al nivel de premios obtenido en la jugada anterior, o bien plantarse y obtener el premio acumulado hasta el momento.

Por su parte, y tal y como se puede observar en la figura 2, las caras de los dados presentarán un segundo medio de señalización, que en el ejemplo de realización elegido vendrá dado por sectores (12, 12', 12'') determinantes de superficies de diferentes colores, de manera que sobre el fondo o cara del dado se defina un sector (12) que ocupa la totalidad de dicho fondo, dos sectores (12 y 12') que ocupan respectivamente la mitad de dicho fondo, o bien tres sectores (12, 12' y 12'') que dividen la superficie de dicho fondo, repitiéndose esta configuración en cada dos de las caras del dado, en orden a que solo puedan existir tres posibilidades distintas con las mismas probabilidades, indistintamente de cuál de las seis caras del dado finalmente resulte del sorteo.

La máquina incorporará una última interfaz de juego a base de tres rodillos (13), los cuales son susceptibles de quedar cubiertos mediante cortinillas (14), de manera que en función del resultado correspondiente al segundo tipo de señalización previsto para las caras del dado (8), el usuario podrá descubrir selectivamente una, dos o las tres cortinillas (14) para acceder selectivamente a los premios situados bajo las mismas, todo ello a través del correspondiente software de programación.

En cuanto al dado utilizado, éste estará perfectamente equilibrado, de manera que todas sus caras tienen igual probabilidad de aparición al voltearse dentro del bombo.

Solo resta señalar por último que aunque en el ejemplo de realización de la figura 2 se han previsto dos medios de señalización concretos, la invención podría desarrollarse con otros medios de señalización completamente distintos que ello, ya sea utilizando números arábigos, romanos, fondos de distintos colores, estampados, etc, sin que ello afecte a la esencia de la invención.

**REIVINDICACIONES**

1<sup>a</sup>.- Máquina recreativa de juegos de azar con premios, del tipo de las constituidas a partir de una carcasa a modo de columna (1), con una serie de rodillos principales (2) de juego  
5 (3), que incluyen una botonera (3) para el control de los diferentes juegos que ofrece la máquina, medios de cobro (4-5), así como de recogida de los premios (6); contando con un dispositivo volteador de un bombo (7), en cuyo seno juega un dado (8), y disponiendo de medios identificadores de la cara resultante del dado (8) cuando éste accede al correspondiente cestillo (9) en que se remata inferiormente dicho bombo (7) en situación de  
10 reposo, caracterizada porque el dado (8) cuenta con dos medios de señalización distintos para cada cara del mismo, habiéndose previsto que la máquina incorpore una interfaz de juego “mayor/menor” (10), en función de los resultados (11, 11', 11'', 11''', 11<sup>iv</sup>, 11<sup>v</sup>, 11<sup>vi</sup>) correspondientes a uno de los tipos de señalización de las caras del dado (8), detectables dos por los medios de identificación asociados al mecanismo volteador, y una segunda  
15 interfaz de juego a base de tres rodillos (13), dotados de medios para su cubrición temporal y selectiva mediante cortinillas (14), incorporando un software de programación para apertura selectiva por parte del jugador de una, dos o tres de dichas cortinillas (14) asociadas a los rodillos (13) en función de los resultados (12, 12', 12'') detectables dos por los medios de identificación asociados al mecanismo volteador y correspondientes al  
20 segundo tipo de señalización de las caras del dado (8).

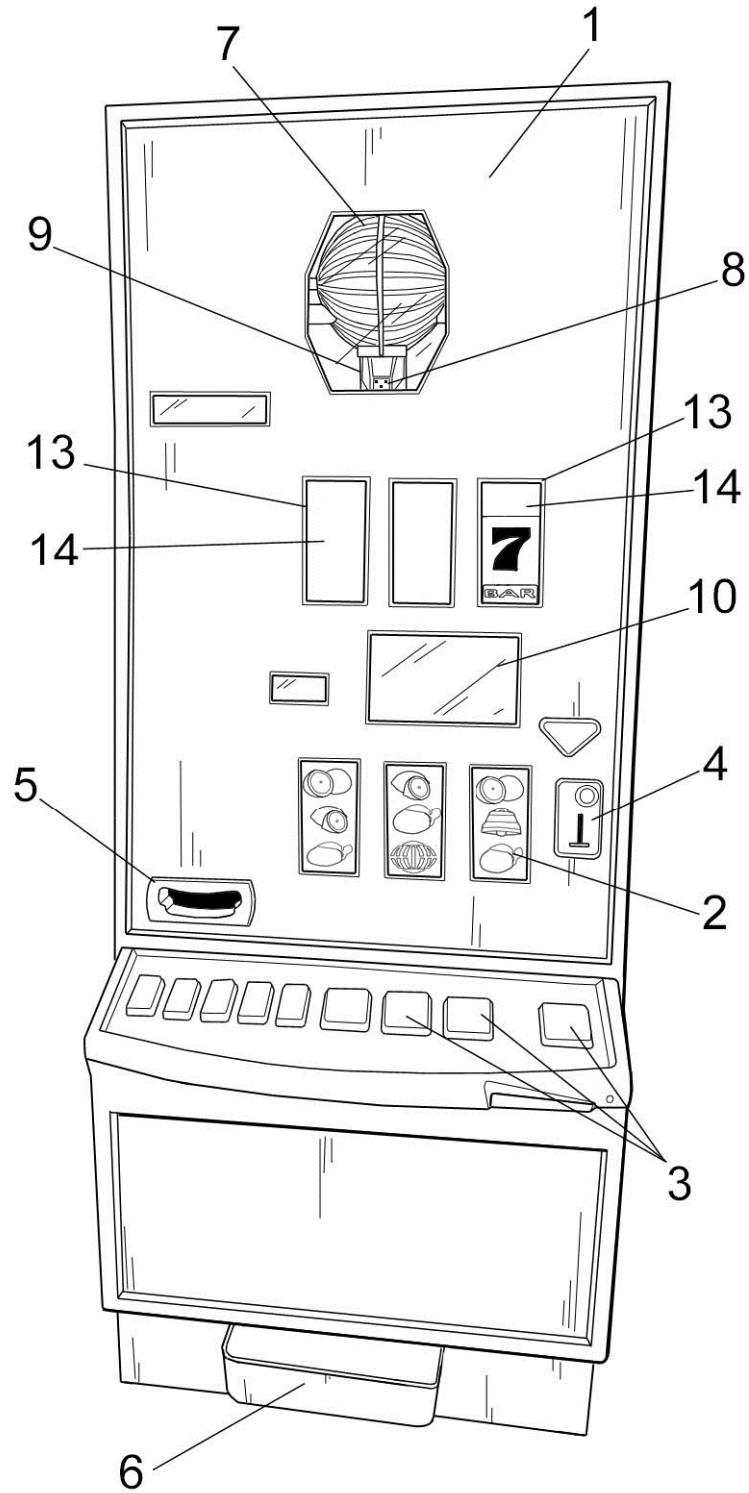


FIG. 1

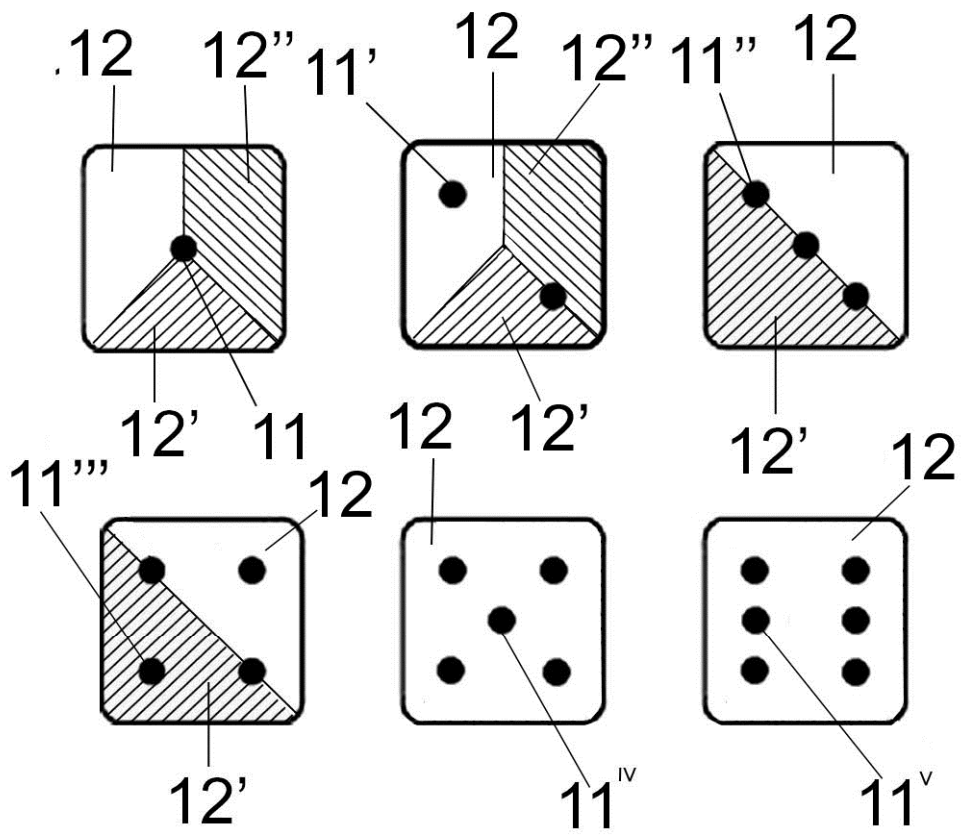


FIG. 2