

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 438 024**

51 Int. Cl.:

A63F 9/20

(2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **04.05.2007 E 07251873 (1)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **06.11.2013 EP 1852159**

54 Título: **Ruleta de dominó**

30 Prioridad:

04.05.2006 US 417735

45 Fecha de publicación y mención en BOPI de la traducción de la patente:

15.01.2014

73 Titular/es:

**WATERLEAF LTD. (100.0%)
TOP FLOOR 14 ATHOL STREET
DOUGLAS ISLE OF MAN IM1 1JA, GB**

72 Inventor/es:

HEBDEN, MICHAEL PATRICK

74 Agente/Representante:

DE ELZABURU MÁRQUEZ, Alberto

ES 2 438 024 T3

Aviso: En el plazo de nueve meses a contar desde la fecha de publicación en el Boletín europeo de patentes, de la mención de concesión de la patente europea, cualquier persona podrá oponerse ante la Oficina Europea de Patentes a la patente concedida. La oposición deberá formularse por escrito y estar motivada; sólo se considerará como formulada una vez que se haya realizado el pago de la tasa de oposición (art. 99.1 del Convenio sobre concesión de Patentes Europeas).

DESCRIPCIÓN

Ruleta de dominó

5 La presente invención se refiere a juegos de azar y más particularmente a juegos de dominó para apostar. Las realizaciones de los juegos de dominó para apostar descritas incluyen apostar en tipos de apuesta particulares de acuerdo con las probabilidades suministradas en una tabla de apuestas. Los juegos implican seleccionar una o más fichas y determinar si la(s) ficha(s) seleccionada/(s) está en la categoría del tipo de apuesta apostado.

Se cree que el dominó se ha originado en China en el siglo XII, sin embargo también hay teorías sobre orígenes Egipcios o de Arabia. El dominó aparece al principio del siglo XVIII en Italia, y se extiende al resto de Europa durante el resto del siglo, llegando a ser uno de los juegos más populares tanto en familia como en los bares.

10 Existen varios tipos de juegos de dominó, incluyendo los solitarios de un solo jugador y juegos de múltiples jugadores. Los juegos de dominó se juegan por diversión y por dinero. Generalmente, los juegos de dominó comienzan con las fichas de dominó esparcidas por una mesa y boca abajo. Las fichas de dominó se remueven manualmente para barajarlas, y se retira un número de fichas por cada jugador para formar una mano. El objeto de la mayoría de juegos de dominó consiste en ser el primero en deshacerse de todas las fichas de dominó en manos del jugador. Algunos juegos de dominó populares incluyen el Juego de robar, el Juego de bloque, El menda, Matador, El monte, El tren mejicano, La pata de gallina y el Cuarenta y dos.

Se describen aquí realizaciones de juegos de dominó en los que los jugadores pueden apostar a qué ficha de dominó o grupo de fichas de dominó será seleccionada.

20 FR 466,667 A describe una mesa de juego que comprende un primer área en la que hay una rueda de ruleta que tiene varias casillas dispuestas en un círculo que es concéntrico con la rueda, en donde cada posición lleva una representación de una ficha de dominó de un conjunto completo de fichas de dominó de forma que el conjunto completo esté representado alrededor de la rueda; en que la mesa de ruleta dispone de una bola, capaz de moverse alrededor de la rueda hasta que cae en una de las casillas para seleccionar la ficha de dominó representada por esa casilla; donde cada ficha de dominó en el conjunto comprende una cara dividida en dos mitades, donde cada mitad muestra un número en el rango del cero a un número máximo, siendo el número máximo por lo menos el seis; y el conjunto completo de fichas de dominó consiste en fichas de dominó que proporcionan cada posible combinación de un número en dicho rango mostrado en una mitad y un número en dicho rango mostrado en la otra mitad; donde la mesa de juego comprende además un segundo área en la que existe una tabla de apuestas que lleva representaciones de las fichas de dominó del conjunto, en las que se puede colocar una apuesta, donde las representaciones están dispuestas en filas y columnas; la tabla de apuestas lleva además regiones de apuesta que corresponden a grupos de fichas de dominó en las que se pueden poner apuestas, incluyendo una variedad de regiones de apuesta que corresponden a columnas de representaciones de fichas de dominó; y existe al menos un marcador de apuesta que puede ser situado (i) sobre una o más representaciones de fichas de dominó en la tabla de apuestas para indicar una puesta sobre la ficha o fichas de dominó o (ii) en una región de apuesta para indicar una apuesta sobre las fichas de dominó en el grupo de esa región.

35 La presente invención está caracterizada sobre esta disposición por que en la tabla de apuestas, las representaciones de las fichas de dominó en el juego están colocadas en una matriz triangular de filas y columnas, en que hay N+1 filas y N+1 columnas, donde N es igual a dicho número máximo; en la matriz triangular una primera fila presenta en orden numérico las N+1 fichas de dominó que muestran un número base, y cada fila sucesiva (a) contiene una ficha de dominó menos que la fila anterior y (b) presenta, en orden numérico, cada ficha de dominó restante que muestra un número base que es secuencialmente uno más o menos que la fila precedente; y en la matriz existe una pluralidad de diagonales, cada una de las cuales pasa a través de un grupo asociado diferente de representaciones de fichas de dominó dispuestas diagonalmente, en donde para cada ficha de dominó en ese grupo, la suma de los números mostrados en una mitad de la cara y el número mostrado en la otra mitad de la cara, es la misma que la suma en cada una de las otras fichas de dominó del grupo; existen probabilidades señaladas para dichas diagonales de la matriz; y existen las respectivas regiones de apuesta que corresponden a aquellas diagonales, en las que una apuesta puede hacerse utilizando el marcador de apuesta.

40 En un juego de dominó, se selecciona una ficha de dominó haciendo girar la rueda de la ruleta. La rueda de la ruleta puede ser una rueda real en una mesa de juego física o una rueda virtual en una mesa de juego virtual en una máquina de juegos electrónica.

Ahora se describirán algunas realizaciones preferidas solo a modo de ejemplo, con referencia a los dibujos que se adjuntan, en los que:

La figura 1 es una ilustración de una Tabla de Apuestas ejemplo con tipos de apuesta y líneas de pago para juegos de dominó de realizaciones de la invención;

55 La figura 2 es una ilustración de un ejemplo de rueda de una Ruleta de Dominó para utilizar en juegos de dominó de realizaciones de la invención;

La figura 3 es una ilustración de un bucle de apuestas que puede utilizarse en los juegos de las realizaciones de la invención;

La figura 4 es una ilustración de un ejemplo de mesa de juego para la Ruleta de Dominó;

La figura 5 muestra una ilustración de una red de ordenadores para jugar a la Ruleta de Dominó;

5 La figura 6 muestra un diagrama de flujo de un método de realizaciones de la invención; y

La figura 7 es una ilustración de un ejemplo de Tabla de Apuestas para juegos de dominó de realizaciones de la invención.

10 Se proporcionan juegos de dominó que se pueden jugar como juego de mesa para apostar, un juego de video, un juego combinado de mesa y video, o como un juego de práctica de apostar en un ordenador personal. Las realizaciones abarcan al menos dos categorías de juegos de dominó, a las que aquí nos referimos como "ruleta de dominó" y "dominó descubierto". Tal como se usa en el presente documento, los términos "ficha de dominó" y "fichas de dominós incluyen fichas de dominó convencionales para jugar las realizaciones de la presente invención. Las fichas de dominó son generalmente tablillas, pero pueden también ser proporcionadas en otras formas, como cartas o discos. Las fichas de dominó incluyen típicamente elementos de marcado (comúnmente referidos como "puntos" o "señales") y dos mitades definidas por una línea de separación. Los puntos pueden ser grabados en la cara de la ficha de dominó, o pintados o situados de otra forma en la cara de la ficha de dominó.

15 En una realización, los juegos de dominó proporcionados en este documento implican apuestas basadas en una tabla apuestas como la del ejemplo de la figura 1.

20 La figura 1 muestra una tabla de apuestas para un conjunto estándar de 28 fichas (es decir, un conjunto de fichas de dominó de seis doble). La tabla de apuestas muestra una matriz para apostar, que facilita las probabilidades de que una ficha de dominó sea seleccionada en los grupos concretos mostrados en las columnas (Apuestas de Columna), filas (Apuestas de Fila), y diagonales (Apuestas de Punto). Basándose en la tabla de apuestas mostrada en la figura 1, se pueden hacer varios tipos de apuesta incluyendo, pero no limitándose a apuestas de columna, apuestas de fila, apuestas de punto, apuestas de dobles, apuestas de pares e impares, apuestas de pieza, y apuestas de cara.

25 En algunas realizaciones, una tabla de apuestas puede además comprender un bucle de apuestas (ver figura 3), que puede ser similar a un bucle de apuestas en las mesas de una Ruleta Europea Oro. Un jugador puede colocar una apuesta en una ficha de dominó específica colocando una ficha u otro marcador tipo moneda sobre una ficha de dominó representada en el bucle de apuestas. La disposición real de las fichas de dominó en el bucle de apuestas puede variar y, por tanto, la disposición mostrada en la figura 3 es un ejemplo de disposición.

30 En otras realizaciones, la tabla de apuestas puede además (o como alternativa) comprender números que corresponden a los puntos en las fichas de dominó para colocar las Apuestas de Punto, como se describe más adelante. En otras realizaciones, la tabla de apuestas puede presentarse de otras formas como un menú de selección. La disposición particular de los marcadores de ficha de dominó en la tabla de apuestas de la figura 1 se denomina disposición en triángulo. Se pueden utilizar otras disposiciones dependiendo del tamaño y forma de la mesa, número de fichas de dominó utilizadas y otros factores.

35 Las "Apuestas de Columna" implican que un jugador apuesta a que la primera ficha de dominó (es decir, la ficha de dominó seleccionada utilizando los métodos aquí descritos) estará en la columna seleccionada. De acuerdo con la realización, el número de fichas de dominó en cada columna puede variar y así varían correspondientemente las probabilidades disponibles. Por ejemplo, la segunda columna comprende dos fichas de dominó, la 0/1 y la 1/1. Las verdaderas probabilidades de que la primera ficha de dominó esté en la segunda columna son 14:1. De manera que a un jugador que apuesta a segunda columna se le puede pagar de acuerdo con la línea de pago 13:1 si la primera ficha es la 0/1 ó la 1/1 dando a la casa una ventaja sistemática.

40 Las "Apuestas de Fila" abarcan un jugador que apuesta a que la primera ficha de dominó estará en la fila seleccionada. El número de fichas de dominó en cada columna puede variar y así varían correspondientemente las probabilidades disponibles. Por ejemplo, la sexta fila comprende dos fichas de dominó, la 5/5 y la 5/6. Las verdaderas probabilidades de que la primera ficha de dominó esté en la sexta fila son 14:1. De manera que a un jugador que apuesta a sexta fila se le puede pagar de acuerdo con la línea de pago 13:1 si la primera ficha de dominó es la 5/5 o la 5/6.

45 Las "Apuestas de Punto" implican que un jugador apuesta a que el número total de puntos en la primera ficha de dominó es igual a la apuesta seleccionada. Las apuestas a punto se realizan de acuerdo con las líneas diagonales en la matriz de apuestas. El número de fichas de dominó en cada diagonal varía y así varían correspondientemente las probabilidades disponibles. Por ejemplo, la primera diagonal comprende dos fichas de dominó, la 0/2 y la 1/1. Un jugador que apuesta a que la primera ficha de dominó tendrá un número total de puntos igual a dos estará apostando a la segunda diagonal. Las verdaderas probabilidades de que la primera ficha de dominó tenga un total de dos puntos son 14:1. De manera que a un jugador que apuesta a sexta fila se le puede pagar de acuerdo con la

línea de pago 13:1 si la primera ficha de dominó tiene un total de dos puntos (es decir, la ficha de dominó 0/2 ó la 1/1). Se aprecia que los números 0, 1, 11 y 12 solo tienen una única pieza en un juego de dominó estándar de doble seis, de manera que las probabilidades son las mismas que cuando apuesta directamente a esta pieza.

5 Las "Apuestas de Dobles" implican que un jugador apuesta a que la primera ficha de dominó será un doble (por ejemplo, 0/0, 1/1, 2/2, 3/3, 4/4, 5/5, o 6/6). Las verdaderas probabilidades de que la primera ficha de dominó sea un doble son 4:1. A un jugador que apuesta a dobles se le pagará 3:1 si la primera ficha de dominó es un doble.

10 Las "Apuestas de Par e Impar" son realizadas por un jugador que apuesta a que el número total de puntos en la primera ficha de dominó será una cantidad par o bien impar. En el conjunto de fichas de dominó estándar de doble seis, 16 del total de 28 fichas tienen un total par (incluyendo la 0/0) y 12 tienen un total impar. Por lo tanto, las verdaderas probabilidades de que la primera ficha de dominó tenga un número par de puntos son 4:7 con una propuesta de pago de 2:3, y las verdaderas probabilidades de que la primera ficha de dominó tenga un número impar de puntos son 3:7 con una propuesta de pago de 1:1. De manera que a un jugador que apuesta a pares se le pagará 3:2 si el número total de puntos en la primera ficha de dominó es un número par, y a un jugador que apuesta a impares se le pagará 1:1 si el número total de puntos en la primera ficha de dominó es un número impar. En una realización alternativa, la pieza 0/0 no está incluida como par ni como impar. Aún en otra realización, otras piezas pueden también considerarse como que no son pares ni impares – estas pueden incluir "0", "00", u otras fichas de dominó no estándar.

20 Las "Apuestas de Pieza" implican que un jugador apuesta a que la primera ficha de dominó será una ficha de dominó concreta. Por ejemplo, un jugador puede apostar a que la primera ficha de dominó será un 2/3. Las verdaderas probabilidades de que una ficha concreta sea seleccionada son 28:1 con una propuesta de pago de 26:1. De manera que, a un jugador que apuesta a la primera ficha de dominó se le puede pagar 26:1.

25 Las "Apuestas de Cara" implican que un jugador apuesta que la primera ficha de dominó comprenderá un número seleccionado de puntos en una mitad de su cara. Por ejemplo, un jugador puede apostar a que la primera ficha de dominó tendrá un cinco en al menos una mitad (es decir, 0/5, 1/5, 2/5, 3/5, 4/5, 5/5, ó 5/6). Las verdaderas probabilidades de que una primera ficha de dominó tenga un cinco en una mitad son 4:1 con una propuesta de pago de 3:1. De manera que, a un jugador que apuesta a la primera ficha de dominó se le puede pagar 3:1.

30 En una realización particular, la matriz de apuestas y las probabilidades pueden cambiarse, cambiando la apariencia de las fichas de dominó. Por ejemplo, añadir fichas de dominó que tienen hasta siete puntos en una de sus mitades (es decir, 0/7, 1/7, 2/7, 3/7, 4/7, 5/7, 6/7, y 7/7) a la matriz de apuestas hace que el número total de fichas de dominó sea 36, y las probabilidades cambiarán en consecuencia. Además pueden utilizarse múltiples conjuntos de fichas de dominó a la vez, y/o partes de conjuntos de fichas de dominó. En aun otra realización, fichas de dominó previamente seleccionadas son eliminadas del grupo de selección para la siguiente selección – alterando en consecuencia las probabilidades.

35 En otras realizaciones, se proporciona un bote progresivo, donde una parte de las ganancias brutas se añade a un bote que se paga sólo cuando se cumple un determinado criterio. Por ejemplo, una realización prevé el Dinamita doble progresivo, donde se paga un bote progresivo a un único jugador cuando siete primeras fichas de dominó consecutivas tienen dobles en orden desde 0/0 a 6/6 (es decir, 0/0, 1/1, 2/2, 3/3, 4/4, 5/5, y 6/6). Como alternativa, un Dinamita doble progresivo puede pagarse cuando las primeras fichas de dominó consecutivas tienen dobles en orden desde 0/0 a 5/5, 0/0 a 4/4, 0/0 a 3/3, 0/0 a 2/2, o 0/0 a 1/1. Debe entenderse que, en una realización más, la secuencia puede comenzar con cualquier doble, no solo el 0/0, y que el mayor doble no está limitado al 6/6, sino que puede ser cualquiera que sea el doble más alto que exista en el conjunto de fichas de dominó utilizado en el juego de dominó.

45 Aquí están comprendidos otros botes progresivos, incluyendo un Turno progresivo. Por ejemplo, un bote progresivo puede pagarse cuando primeras fichas de dominó consecutivas tienen puntos numéricamente consecutivos. Por ejemplo, un Turno progresivo se alcanza cuando las primeras fichas de dominó consecutivas con 0/6, 1/6, 2/6, 3/6, 4/6, 5/6, y 6/6. Un Turno progresivo no se limita a fichas de dominó que tengan un seis en una mitad, sino que puede conseguirse con cualquier serie de fichas (por ejemplo, 0/1 a 1/1, 0/2 a 2/2, 0/3 a 3/3, 0/4 a 4/4, ó 0/5 a 5/5, etc.). El mayor número en el Turno progresivo está únicamente limitado por el mayor doble en el conjunto de fichas de dominó que se está utilizando en el juego de dominó.

50 La tabla de apuestas descrita arriba puede ser utilizada para apostar en juegos de dominó, incluyendo la "ruleta de dominó" y el "dominó descubierto".

55 El término "ruleta de dominó" se refiere a un juego que utiliza una rueda estilo ruleta como se describe abajo. Como en un juego de ruleta estándar, una bola que rueda sobre una rueda giratoria puede utilizarse para "seleccionar" una ficha de dominó. Una ficha de dominó puede ser seleccionada de esta forma después de que al menos un jugador haya colocado una apuesta a qué ficha de dominó o grupo de fichas de dominó será seleccionado. La ruleta de dominó puede jugarse por un solo jugador o por múltiples jugadores. A la "Ruleta de Dominó" se le llama también aquí "modo trompo".

- La figura 8 proporciona otro ejemplo de una tabla de apuestas y muestra varios marcadores de apuesta o “fichas” que indican apuestas individuales. Por ejemplo el marcador de apuesta 802 indica una “apuesta triple” porque el marcador 802 cubre parcialmente tres fichas de dominó diferentes. En un ejemplo de realización, una apuesta triple puede ser realizada solo sobre el borde diagonal de la matriz de apuestas porque esa es la única parte de la matriz de apuestas donde una sola ficha puede cubrir tres fichas de dominó. La apuesta triple puede pagarse cuando cualquiera de las tres fichas de dominó parcialmente cubiertas es seleccionada. Aquí por ejemplo, la apuesta triple mostrada por el marcador de apuestas 802 se pagaría cuando la próxima ficha de dominó seleccionada fuera cualquiera de 1/1, 1/2, o 2/2.
- El marcador de apuesta 810 indica una “apuesta cuádruple” porque el marcador 810 cubre parcialmente cuatro fichas de dominó diferentes. En una realización ejemplo, se puede hacer una apuesta cuádruple en la intersección de cuatro fichas de dominó diferentes en la tabla de apuestas. La apuesta cuádruple se puede pagar cuando cualquiera de las cuatro fichas de dominó parcialmente cubiertas es seleccionada. Aquí, por ejemplo, la apuesta cuádruple mostrada por el marcador de apuesta 810 sería pagada cuando la próxima ficha de dominó seleccionada fuera cualquiera de 2/4, 2/5, 3/4, o 3/5.
- El marcador de apuesta 808 indica una “apuesta adyacente” porque el marcador 808 cubre parcialmente dos fichas de dominó adyacentes. En una realización ejemplo, una apuesta adyacente puede hacerse en la intersección de dos fichas de dominó adyacentes en la tabla de apuestas. La apuesta adyacente puede pagarse cuando cualquiera de las dos fichas de dominó parcialmente cubiertas es seleccionada. Aquí, por ejemplo, la apuesta adyacente mostrada por el marcador 808 se pagaría cuando la próxima ficha de dominó seleccionada fuera cualquiera de 1/3 o 1/4.
- El marcador de apuesta 804 indica una “apuesta de columna” porque el marcador 804 está situado dentro de la región de apuestas de columna. Aquí, la apuesta de columna mostrada por el marcador de apuesta 804 sería pagada cuando la próxima ficha de dominó seleccionada fuera cualquiera de las fichas de dominó mostradas en la columna de debajo del marcador – concretamente 0/4, 1/4, 2/4, 3/4, ó 4/4. De forma similar, las “apuestas de fila” permiten apuestas que serían pagadas cuando la próxima ficha de dominó seleccionada fuera cualquiera de las fichas de dominó mostradas en la fila adyacente a un marcador de apuesta de fila (no mostrado). Puede también proporcionarse una apuesta de columna (o fila) adyacente que permita a una única apuesta cubrir dos columnas (o filas) adyacentes.
- El marcador de apuesta 806 indica una “apuesta de cara” porque el marcador 806 está situado dentro de una región de apuestas a cara. Aquí, la apuesta a cara mostrada por el marcador de apuesta 806 sería pagada cuando la próxima ficha de dominó seleccionada incluyera un “5” en su cara (es decir, 0/5, 1/5, 2/5, 3/5, 4/5, 5/5, 6/5).
- Refiriéndonos ahora a la figura 2, se muestra un ejemplo de una rueda estilo ruleta que comprende fichas de dominó de un conjunto estándar de 28 fichas de dominó. Cualquier medio adecuado para presentar fichas de dominó o indicaciones de las caras de las fichas de dominó en la rueda pueden ser utilizadas para fabricar una rueda estilo ruleta. Por ejemplo, las fichas de dominó pueden ser piezas de dominó reales pegadas a la rueda. Como alternativa, reproducciones de las fichas de dominó se pueden imprimir sobre la rueda, o se pueden representar las fichas de dominó sobre la rueda (por ejemplo, imágenes, dibujos o pinturas de las fichas de dominó). La disposición de las fichas de dominó mostrada en la figura 2 incluye fichas de dominó que tienen pares de números del cero al seis. Por ejemplo, 6/6 representa una ficha de dominó donde cada mitad muestra seis puntos, 5/6 representa una ficha de dominó donde una mitad muestra cinco puntos y la otra mitad muestra seis puntos. Comúnmente nos referimos a las fichas de dominó mostradas en la figura 2 como un conjunto de fichas de dominó de seis doble. Cualquier conjunto de fichas de dominó, sin embargo, puede ser dispuesto en una rueda estilo ruleta para utilizar los métodos aquí descritos, incluyendo pero no limitado a cualquier conjunto con siete doble hasta dieciocho doble. Como alternativa, se puede emplear un conjunto estándar más fichas de dominó adicionales o un conjunto de fichas de dominó no estándar. Además, la disposición real de las fichas de dominó en la rueda estilo ruleta puede variar. De modo que, la figura 2 proporciona solo un ejemplo de disposición de un conjunto de fichas de dominó de seis doble. Fichas de dominó adicionales o indicadores como fichas de dominó no estándar pueden añadirse a la rueda de la ruleta. Estas pueden incluir “0” o “00”, por ejemplo.
- En la ruleta de dominó, un jugador coloca una apuesta haciendo un tipo de apuesta de acuerdo con las apuestas mostradas en la figura 1. La rueda de ruleta se hace girar en una dirección y una bola se lanza sobre la rueda en la dirección contraria. La bola cae en una ficha de dominó particular (es decir, la primera ficha de dominó) en la rueda de ruleta dominó, por ejemplo la rueda mostrada en la figura 2. Un jugador gana su apuesta cuando la bola cae en una ficha de dominó que coincide con una ficha de dominó del tipo de apuesta apostada del jugador. Por ejemplo, si el jugador apostó a que la primera ficha de dominó (es decir, la ficha de dominó descubierta) estaría en la segunda columna de la tabla de apuestas mostrada en la figura 1, y la primera ficha de dominó fue un 0/1, o un 1/1, entonces se pagaría al jugador de acuerdo con la línea de pago 13:1.
- En una realización, uno o más jugadores pueden jugar a la ruleta de dominó, en formatos de video electrónicos, en ordenadores personales, en una red de ordenadores global, o en vivo, en una mesa de juego de casino.
- En una mesa de juego de casino en vivo, a cada uno o más jugadores se les permite una oportunidad de colocar una apuesta para participar en el juego. Una apuesta se realiza apostando de acuerdo con la matriz de apuestas

mostrada en la figura 1. Por ejemplo, una apuesta se puede hacer colocando una ficha u otro marcador sobre una pieza, columna o fila como se muestra en la tabla de apuestas utilizada de ejemplo en la figura 1. Después de que se selecciona la primera ficha de dominó, las apuestas en la mesa se pueden retirar y/o pagar de acuerdo con las líneas de pago si cualquier jugador gana una apuesta, y el juego puede continuar colocando nuevas apuestas.

5 La figura 4 muestra un ejemplo de mesa para jugar a la Ruleta de Dominó. Como se muestra en la figura 4, la tabla comprende varias áreas para recibir apuestas, incluyendo la matriz de apuestas, la casilla de apuestas de dobles, la casilla de apuestas de impares, y casillas para las apuestas de cara. La mesa también comprende una rueda de ruleta de dominó.

10 Las realizaciones de los juegos de apuesta de fichas de dominó aquí descritas funcionan también en una máquina de juegos electrónica. Es bien conocida la utilización de máquinas de juego, controladas por procesadores, para desarrollar juegos de apuesta. La unidad de proceso es típicamente un microprocesador de ordenador. La máquina de juegos incorpora un medio de aceptación de apuestas de forma que un jugador puede colocar una o más apuestas. Una vez que una apuesta es aceptada, un jugador puede escoger una ruleta de dominó para seleccionar una primera ficha de dominó. Como alternativa, un jugador puede escoger una ruleta de dominó antes de colocar una apuesta. Como alternativa, la ruleta dominó puede estar predeterminada. Se puede colocar una apuesta utilizando una tabla de apuestas (como se muestra por ejemplo en la figura 1) que se visualiza en una unidad de visualización de la máquina de juegos como una pantalla CRT, pantalla de plasma, pantalla de video, etc.

20 Cuando se escoge la ruleta de dominó, un procesador de la máquina de juegos provoca el giro de una rueda virtual estilo ruleta de dominó y selecciona aleatoriamente una primera ficha de dominó. La rueda virtual estilo ruleta de dominó (como se muestra por ejemplo en la figura 2) se visualiza en una unidad de visualización de la máquina de juegos como una pantalla CRT, pantalla de plasma, pantalla de video, etc. La primera ficha de dominó se identifica, por ejemplo, mediante el giro de una bola virtual en el sentido contrario al de la rueda virtual, y que para en una ficha de dominó particular en la rueda. A continuación, la unidad de proceso provoca que la primera ficha de dominó sea comparada con la apuesta del jugador para determinar si procede un pago. Si el jugador gana la apuesta, se paga al jugador, por ejemplo, en créditos o monedas.

30 Si la ruleta dominó se implementa en una red de ordenadores, pueden participar jugadores de lugares geográficamente distintos. La figura 5 muestra una configuración 100 de juego en red sencilla, que puede acoger múltiples jugadores desde una pluralidad de lugares. La configuración 100 incluye los ordenadores 101 – 103, un servidor 104, y una red 105. Los ordenadores 101 – 103 están en comunicación unos con otros y con el servidor 104 por medio de la red 105. Cada uno de los ordenadores 1 – 3, por ejemplo, puede incluir un procesador que ejecuta el software del juego de dominó o permite a un jugador registrarse en una aplicación de juego de dominó que corre en un ordenador remoto, como el servidor 104. El servidor 104 puede incluir un procesador y software que proporciona una variedad de funciones que pueden incluir, establecer y mantener un juego, invitar a jugadores, seguir las apuestas, recibir pagos electrónicos y distribuir pagos electrónicos, por nombrar algunas. Otras configuraciones en red son posibles como una red punto a punto. Además, la red 105 puede ser una red de área local u otra red que permita a un jugador jugar el juego de dominó en remoto.

La solicitud PCT publicada WO 03/093921 A2 y la publicación de la solicitud de patente U.S. No. 2006/0079331 describen sistemas donde múltiples estaciones de juego distribuidas pueden enlazarse en una actividad de juego vía un servidor central de juego sobre una red informática como Internet.

40 La figura 6 es un diagrama de flujo que muestra un método 10 de apostar en al menos una ficha de dominó seleccionada entre un grupo de fichas. En el bloque 12, un participante apuesta un tipo de apuesta que indica el al menos una ficha de dominó. Después de la apuesta, se selecciona una ficha de dominó del grupo de fichas de dominó mostrado en el bloque 14. En el bloque 16, se realiza entonces una determinación sobre si la ficha de dominó está dentro del tipo de apuesta realizado. Este flujo de proceso puede servir como base lógica para desarrollar un sistema de juego aplicado por ordenador que funciona de acuerdo con las reglas de uno o más juegos de dominó.

Tal como se describen aquí, los juegos de dominó pueden utilizar piezas dominó, o cualquier otro medio de presentar las fichas de dominó, como cartas o discos.

50 A través de la descripción, se da un número de líneas de pago y pagos para varios apostantes potenciales. Debe de entenderse que estas líneas de pago y pagos propuestos son un simple ejemplo, y otros esquemas de líneas de pago y pagos se pueden configurar dependiendo de "margen de la casa" deseado y/o otros factores. Tal como se emplea en esta especificación y en la reivindicaciones adjuntas, las formas singulares "un," "una" y "el" incluyen referencias en plural salvo que el contenido dicte claramente lo contrario.

55 Ha de entenderse que aunque numerosas características de la presente invención han sido descritas en la descripción anterior, junto con una explicación de varias realizaciones posibles y modificaciones de las mismas, esta descripción es solo ilustrativa y se pueden hacer cambios dentro del alcance de la invención según está definida en las reivindicaciones.

REIVINDICACIONES

- 5 1. Una mesa de juego que comprende un primer área en la que existe una rueda de ruleta que tiene una variedad de posiciones dispuestas en un círculo que es concéntrico con la rueda, donde cada posición está dotada de una representación de una ficha de dominó de un conjunto completo de fichas de dominó de forma que el conjunto completo está representado alrededor de la rueda; donde la mesa de ruleta está dotada de una bola, capaz de moverse alrededor de la rueda hasta que cae en una de las posiciones para seleccionar la ficha representada por esa posición;
- 10 donde cada ficha de dominó en el conjunto de dichas de dominó comprende una cara dividida en dos mitades, presentando cada mitad un número en el rango de cero hasta un número máximo, siendo el número máximo al menos seis; y el conjunto completo de fichas de dominó consiste en fichas de dominó que proporcionan cada combinación posible de un número en dicho rango presentado en una mitad y un número en dicho rango presentado en la otra mitad;
- 15 en que la mesa de juego comprende además un segundo área en la cual existe una tabla de apuestas que lleva las representaciones de las fichas de dominó del conjunto, en la que se puede colocar una apuesta, estando las representaciones dispuestas en filas y columnas; donde la tabla de apuestas lleva también regiones de apuesta que corresponden a grupos de fichas de dominó en las que se pueden colocar apuestas, incluyendo una variedad de regiones de apuesta que corresponden a columnas de representaciones de fichas de dominó;
- 20 y hay al menos un marcador de apuesta que se puede posicionar (i) en una ó más representaciones en la tabla de apuestas para indicar una apuesta en la ficha de dominó o fichas de dominó o bien (ii) en una región de apuesta para indicar una apuesta en las fichas de dominó del grupo de esa región;
- caracterizada por que
- 25 en la mesa de juego, la representación de las fichas de dominó del conjunto están dispuestas en una matriz triangular de filas y columnas, existiendo N+1 filas y N+1 columnas donde N es igual a dicho número máximo; en la matriz triangular una primera fila presenta en orden numérico las N+1 fichas de dominó que presentan un número base, y cada fila sucesiva (a) contiene una ficha de dominó menos que la fila precedente y (b) presenta, en orden numérico, cada una de las restantes fichas de dominó que presentan un número base que es secuencialmente uno más o menos que la fila precedente;
- 30 y en la matriz existe una pluralidad de diagonales, cada una de las cuales pasa a través de un grupo asociado diferente de representaciones de fichas de dominó dispuestas diagonalmente, donde para cada ficha de dominó de ese grupo, la suma del número presentado en una mitad de la cara y el número presentado en la otra mitad de la cara es el mismo que la suma para cada una de las otras fichas del grupo;
- 35 existiendo probabilidades marcadas para dichas diagonales de la matriz, y existiendo respectivas regiones de apuesta correspondientes a aquellas diagonales, en las cuales se puede colocar una apuesta utilizando un marcador de apuesta.
2. Una mesa de juego como la reivindicada en la reivindicación 1, en que hay regiones de apuesta respectivas que corresponden a las filas de la matriz, donde se puede colocar una apuesta utilizando el marcador de apuestas
3. Una mesa de juego como la reivindicada en la reivindicación 1, donde la mesa es una mesa virtual representada en una unidad de visualización electrónica.
- 40 4. Una mesa de juego como la reivindicada en la reivindicación 3, donde un ordenador (101, 102, 103) con la unidad de visualización electrónica está conectado a un servidor (104) a través de una red (105).
5. Una mesa de juego como la reivindicada en la reivindicación 1, donde el número mostrado en cada mitad de una ficha de dominó está representado por el número de tantos correspondiente.
- 45 6. Una mesa de juego como la reivindicada en la reivindicación 1, donde un lado de la matriz triangular comprende fichas de dominó que tienen el mismo número mostrado en una mitad de la cara y en la otra mitad de la cara, y existe una región de apuesta en la cual se puede colocar una apuesta utilizando el marcador de apuesta para seleccionar cualquier ficha de dominó en ese lado del triángulo.
- 50 7. Una mesa de juego como la reivindicada en la reivindicación 1, donde cada una de dichas diagonales está provista con una indicación de la suma del número mostrado en una mitad de la cara y el número mostrado en la otra mitad de la cara para las fichas del grupo asociadas a esa diagonal.

TABLA DE APUESTAS

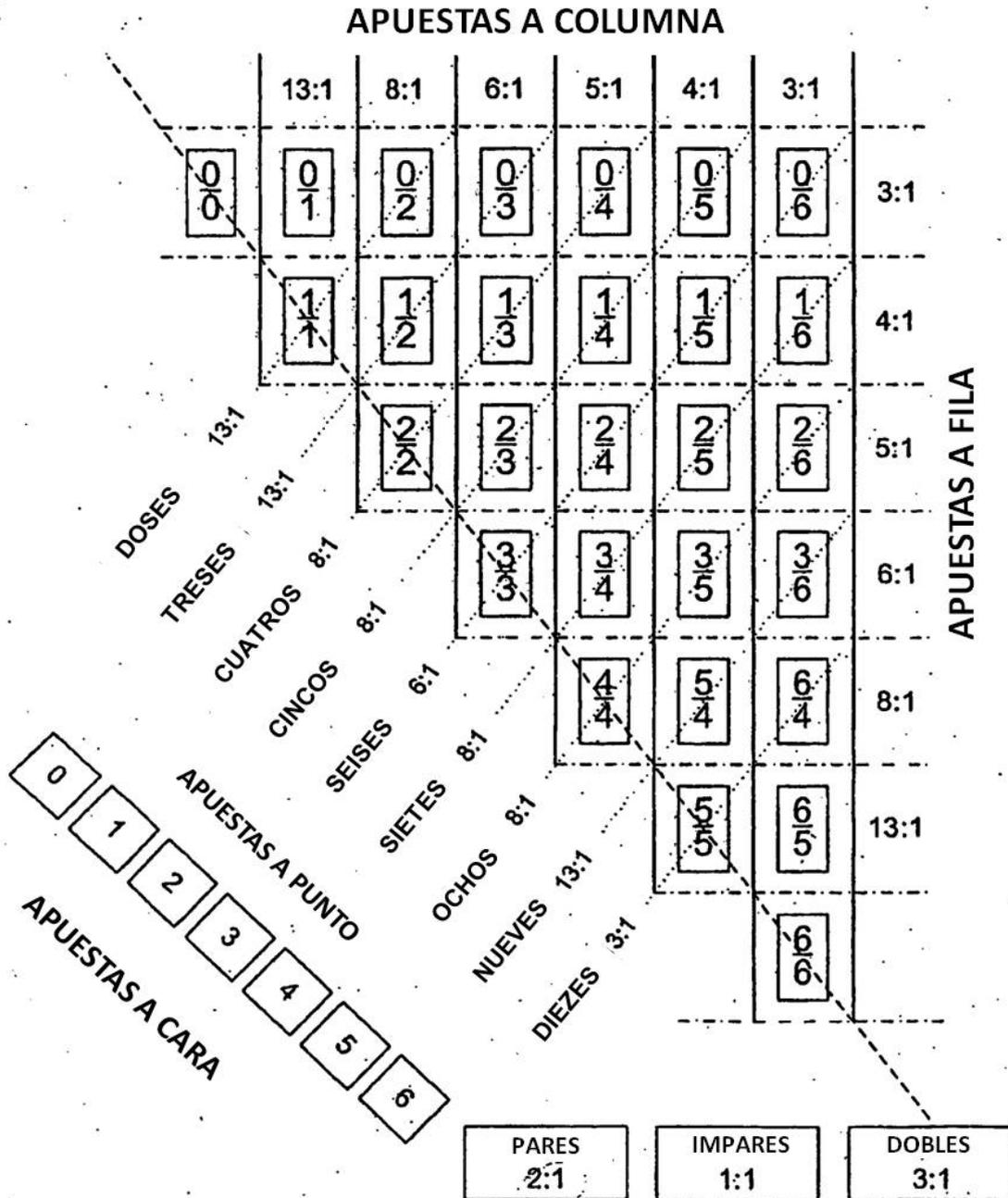
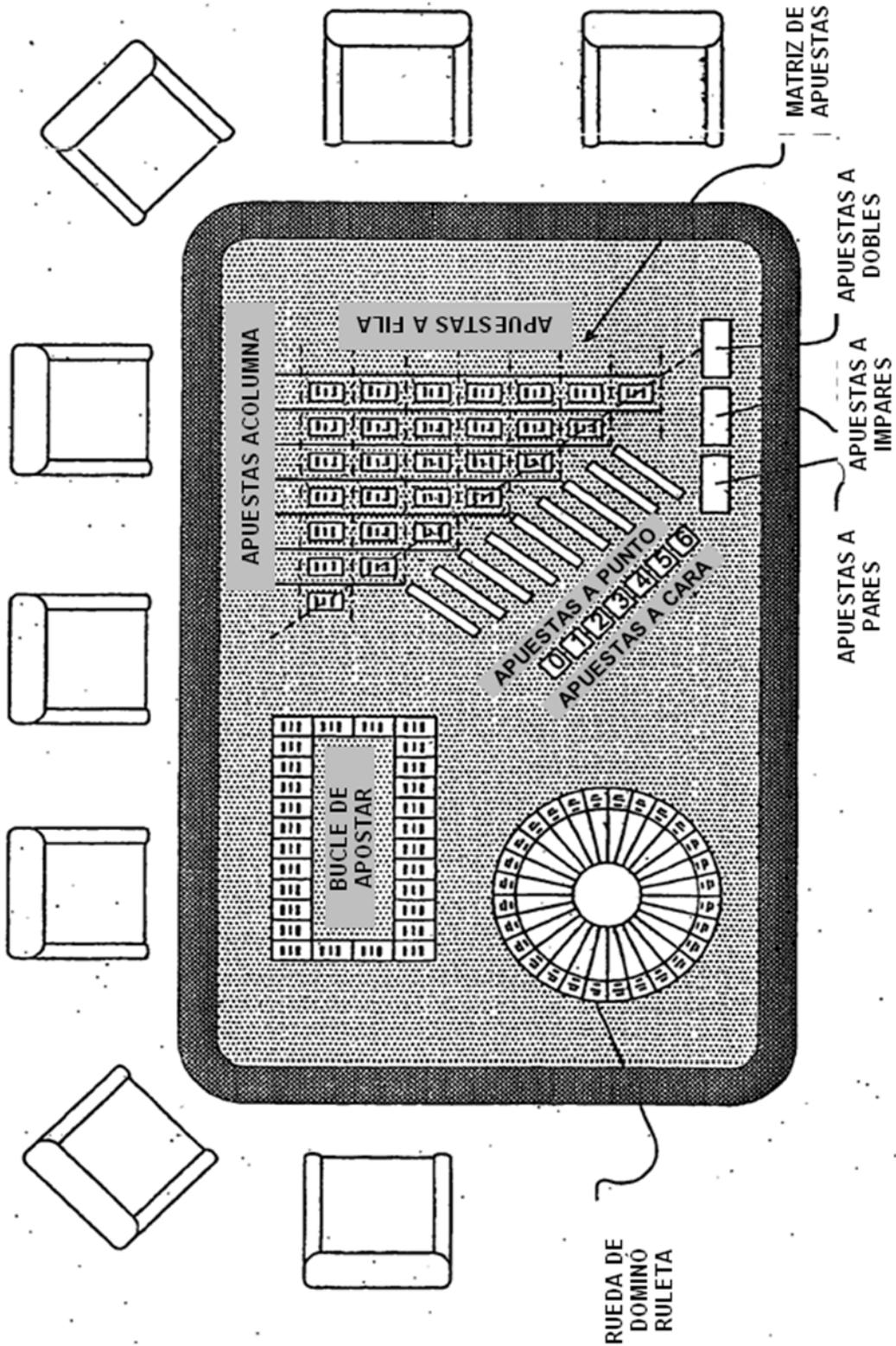


Fig. 1



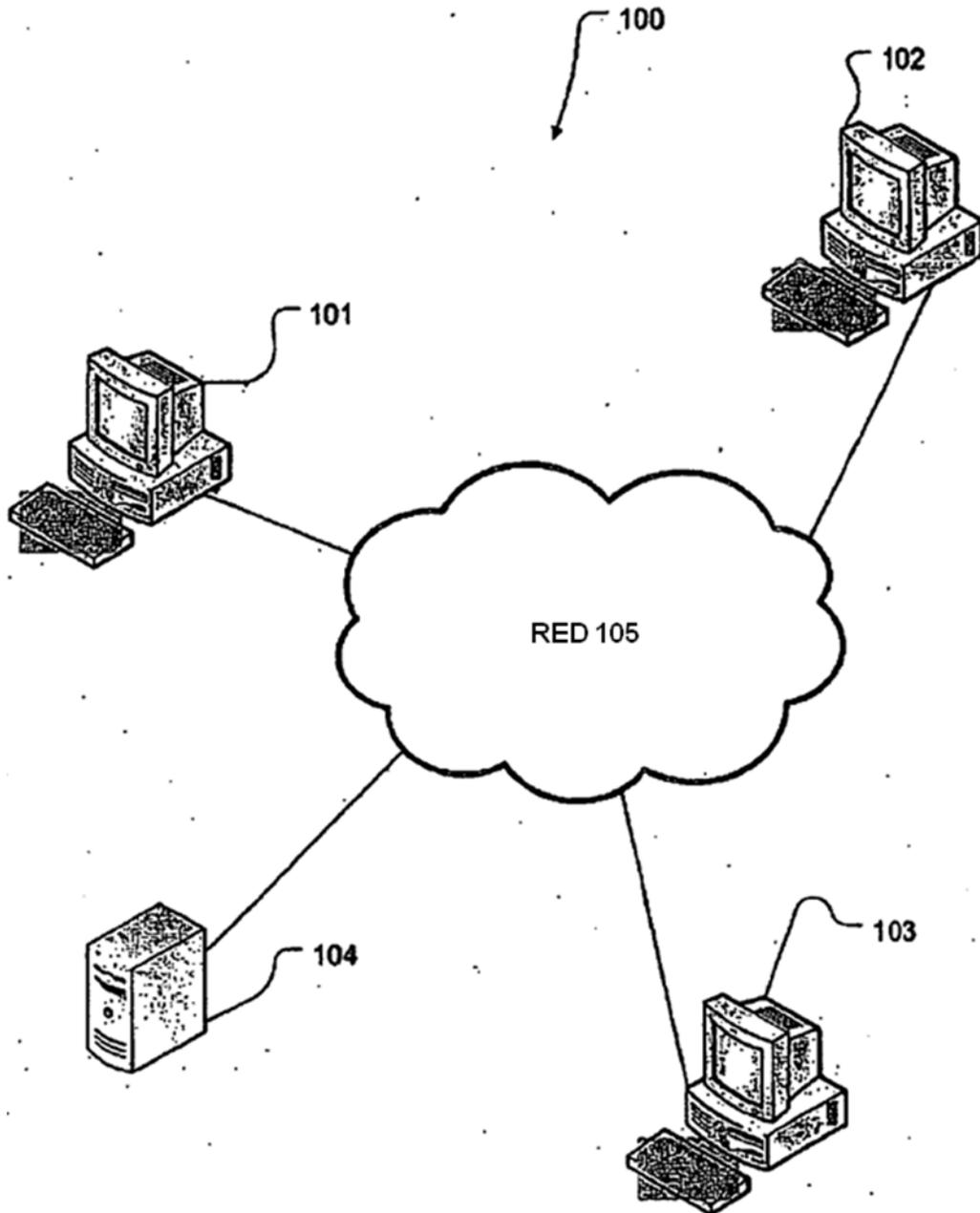


Fig. 5

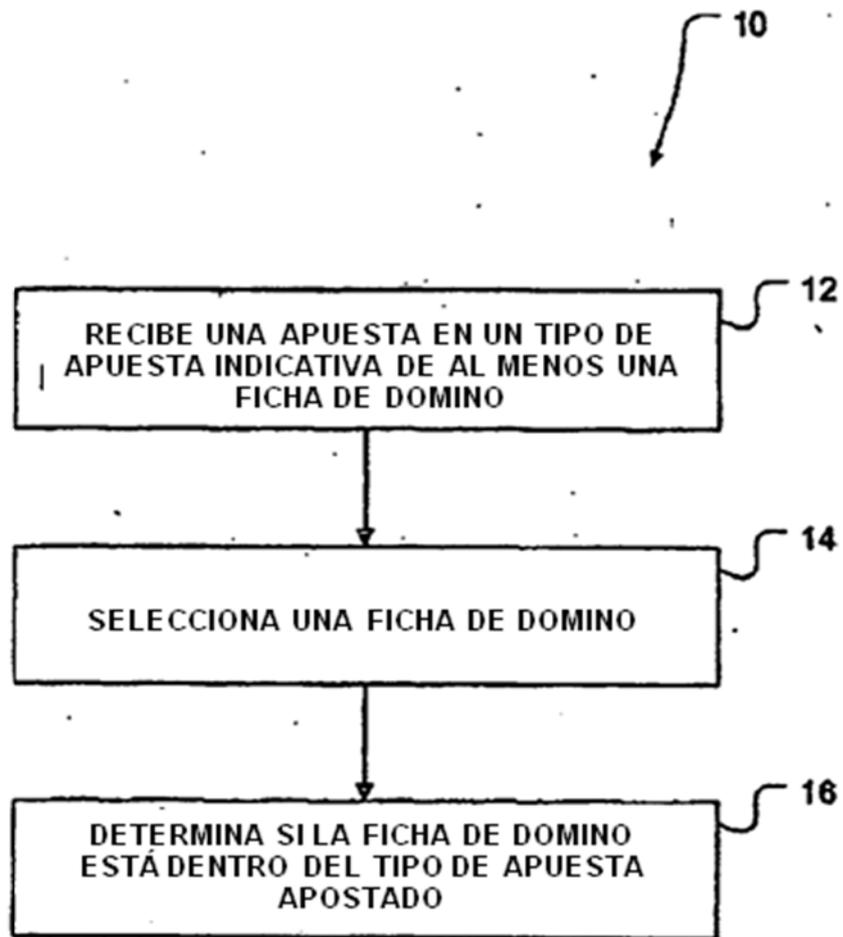


Fig. 6

