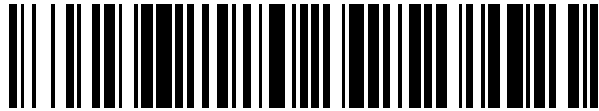


19



OFICINA ESPAÑOLA DE  
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 485 304**

51 Int. Cl.:

**G07F 17/32** (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **21.01.2009** **E 11008350 (8)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **18.06.2014** **EP 2410499**

54 Título: **Dispositivo de juego y/o entretenimiento**

30 Prioridad:

**21.01.2008 DE 202008000841 U**

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

**13.08.2014**

73 Titular/es:

**NOVOMATIC AG (100.0%)  
Wiener Strasse 158  
2352 Gumpoldskirchen, AT**

72 Inventor/es:

**GAWEL, MAREK**

74 Agente/Representante:

**CARVAJAL Y URQUIJO, Isabel**

**ES 2 485 304 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**

Dispositivo de juego y/o entretenimiento

5 La presente invención hace referencia a un dispositivo de juego y/o entretenimiento, con una mesa de juego con una pluralidad de puestos para jugadores, que presentan respectivamente una pantalla de visualización alojada de manera que se pueda ajustar en un panel de la mesa.

10 En el caso de las denominadas mesas de juegos múltiples que se utilizan, por ejemplo, para jugar póquer, eventualmente también para jugar ruleta, se conoce la provisión de pantallas de visualización en los respectivos puestos de jugadores, que se encuentran dispuestas sobre la sección de la mesa de juego correspondiente a un puesto de jugador. Esta clase de pantallas de visualización muestran al respectivo jugador la información correspondiente del juego. La información mencionada puede ser, por ejemplo, en el caso de una mesa de póquer, las cartas de juego asignadas a un jugador. Alternativamente, por ejemplo, en el caso de una mesa de ruleta, en la pantalla de visualización se puede mostrar un paño, sobre el cual el respectivo jugador puede posicionar sus apuestas, por ejemplo, en el caso de una conformación de la pantalla de visualización como un dispositivo de pantalla táctil.

15 Además se ha recomendado previamente el alojamiento de las pantallas de visualización dispuestas sobre la mesa de juego, de manera que se puedan ajustar, con el fin de que cada jugador pueda ajustar individualmente la posición de su pantalla de visualización, por ejemplo, para evitar reflejos en la pantalla de visualización, aunque también para evitar que los jugadores vecinos puedan ver la propia pantalla. En particular, las pantallas de visualización mencionadas se pueden inclinar alrededor de ejes transversales horizontales, para orientar dichas pantallas hacia el jugador que se sienta a la mesa de juego. En algunos casos, la característica mencionada perjudica la visualización clara de la mesa de juego.

20 La patente WO 2007/121577 A1 muestra, por ejemplo, una mesa de juegos múltiples con pantallas de visualización mencionadas que se pueden inclinar alrededor de ejes transversales horizontales.

25 Además, a partir de la patente US-A-5257164 se conoce el alojamiento pivotante de un terminal de pantalla táctil en una pieza de carcasa con forma de cubeta o de cápsula, en donde las conexiones eléctricas o bien, de datos se logran a través de un cable central que se conduce hacia una conexión en la parte posterior del terminal de pantalla táctil. La declaración de patente US-A-5623392 muestra una pantalla de visualización LCD que presenta una conexión lateral de líneas de datos. La declaración de patente US-A-6163451 muestra una pantalla de visualización que se puede ajustar mediante motor eléctrico, en la cual los cables electrónicos o bien, de datos se extienden hacia la pantalla de visualización en un orificio longitudinal con forma de ranura, del soporte de la pantalla de visualización, para permitir el ajuste. La declaración de patente US 2003/0202013 A1 muestra una videocámara con una pantalla plegable cuyo bastidor portante presenta cables eléctricos y de datos que parten de los laterales, como se muestra de una manera similar también en la declaración de patente DE 100 53 790 A1.

35 A partir de lo anteriormente mencionado, el objeto de la presente invención consiste en crear un dispositivo de juego y/o entretenimiento mejorado de la clase mencionada, que evite las desventajas del estado del arte y que perfeccione dicho dispositivo de manera ventajosa. En particular, se logra un mejor posicionamiento de la pantalla de visualización que se puede adaptar al respectivo grupo de jugadores que se encuentra en el dispositivo, que ofrece un confort elevado de control y que se puede adaptar al desarrollo del juego.

40 El objeto mencionado se resuelve, conforme a la presente invención, mediante un dispositivo de juego y/o entretenimiento de acuerdo con la reivindicación 1. Las ejecuciones preferidas de la presente invención son objeto de las reivindicaciones relacionadas.

45 El dispositivo de juego y/o entretenimiento presenta una mesa de juego con una pluralidad de puestos para jugadores, que presentan respectivamente una pantalla de visualización alojada de manera que se pueda ajustar en un panel de la mesa. Esta clase de mesas de juego se pueden utilizar particularmente como mesas de póquer, aunque también como mesas de ruleta. Conforme a la presente invención, la mesa de juego presenta una estructura modular y esta conformada por una pluralidad de componentes de panel de la mesa, en donde los componentes de panel de la mesa mencionados presentan respectivamente una pieza de panel, en la cual se encuentra alojada de manera móvil respectivamente una pantalla de visualización de la manera anteriormente mencionada, y que presenta piezas de conexión laterales para conectar piezas de conexión de la mesa y/o terminales. De esta manera, una mesa de juego se puede configurar individualmente de una manera simple, y se puede conformar con una pluralidad de diferentes puestos de jugadores.

50 En particular, se proporciona una disposición de las pantallas de visualización en la que las pantallas mencionadas se pueden retraer en el panel del dispositivo, de manera que se puedan retirar las pantallas de visualización no requeridas o las pantallas de visualización de jugadores que ya no se encuentran autorizados a jugar, con lo cual,

por una parte, se mejora la visualización clara del dispositivo de juego en su conjunto y, por otra parte, se crea también una indicación que informa si un respectivo puesto de jugador se encuentra en funcionamiento o no. De manera ventajosa la, al menos una, pantalla de visualización se puede ajustar entre una posición retraída en el panel de la mesa, esencialmente sin resaltes sobre el panel del dispositivo, y una posición de funcionamiento que sobresale del panel del dispositivo. La posición retraída se puede utilizar particularmente como una posición de reposo, en la que la respectiva pantalla de visualización no estorba, y en la que se puede lograr una superficie esencialmente plana del dispositivo, particularmente la superficie de la mesa. En la posición retraída mencionada, la pantalla de visualización se puede bajar eventualmente de manera completa por debajo del panel del dispositivo, y la cavidad correspondiente se puede cerrar con una cobertura. Sin embargo, en la posición retraída mencionada, preferentemente la pantalla de visualización baja esencialmente a nivel con la superficie del panel.

En este caso, la pantalla de visualización puede ser ajustable en principio de diferentes maneras. En particular, la pantalla de visualización se puede inclinar, al menos, alrededor de un eje transversal horizontal, de manera que se pueda elevar desde la posición retraída mencionada, en dirección hacia el jugador que se encuentra frente al dispositivo. Alternativa o adicionalmente, la pantalla de visualización también se puede rotar alrededor de un eje longitudinal preferentemente horizontal y/o alrededor de un eje vertical, hecho que se puede utilizar, por ejemplo, de manera que la pantalla de visualización se incline alejándose de un jugador vecino, para evitar que dicho jugador pueda ver la pantalla de visualización. Alternativa o adicionalmente, la pantalla de visualización mencionada se puede ajustar mediante un movimiento de traslación, en particular se puede desplazar hacia el exterior y hacia el interior, esencialmente de manera perpendicular en relación con la superficie del panel del dispositivo, con lo cual la pantalla de visualización se puede extraer del panel del dispositivo o bien, introducir en el panel mencionado, en conjunto eventualmente también sin inclinar. Para ofrecer la mayor cantidad de opciones de ajuste posibles, la pantalla de visualización puede estar alojada de manera que se pueda ajustar en una pluralidad de ejes.

En un perfeccionamiento simple de la presente invención, se puede prever esencialmente que la pantalla de visualización se pueda ajustar de forma manual. Para lograr un confort elevado de control y permitir un capacidad de ajuste simple, eventualmente también en el caso de pantallas de visualización de gran tamaño, en el perfeccionamiento de la presente invención, a la pantalla de visualización se asigna, sin embargo, al menos, un accionamiento de ajuste, preferentemente un motor eléctrico con un mecanismo de ajuste correspondiente, mediante el cual la pantalla de visualización se puede ajustar mediante energía externa. En particular, en este caso el accionamiento de ajuste se asigna, al menos, a los ejes de desplazamiento de la pantalla de visualización, que permiten un componente de desplazamiento vertical, de manera que, al menos, los movimientos de ajuste dificultados por el peso de la pantalla de visualización, se puedan realizar mediante motor. Sin embargo, de manera ventajosa, el accionamiento de ajuste puede estar conformado de manera que opere en una pluralidad de ejes en correspondencia, para poder accionar mediante motor los diferentes ejes de desplazamiento de la pantalla de visualización.

Para permitir un control particularmente simple del dispositivo de juego, con un confort elevado para su manipulación, de acuerdo con otro aspecto de la presente invención, se proporciona un dispositivo de ajuste previo para el ajuste previo automático de la, al menos una, pantalla de visualización, para una posición predeterminada de la pantalla de visualización, en relación con un respectivo jugador detectado por una unidad de identificación en el respectivo puesto de jugador. El dispositivo de ajuste previo mencionado proporciona diferentes posiciones previamente ajustadas de la pantalla de visualización a diferentes jugadores o bien, a diferentes grupos de jugadores. En cuanto la unidad de identificación identifica un jugador o bien, un grupo de jugadores, para el cual se encuentra predeterminada una posición determinada de la pantalla de visualización, el dispositivo de ajuste previo conduce la pantalla de visualización hacia la posición predeterminada mencionada de la pantalla de visualización.

De manera ventajosa, en este caso el dispositivo de ajuste previo comprende una función de memoria programable, mediante la cual un jugador puede configurar y almacenar su posición de pantalla de visualización preferida, para poder activar dicha posición la próxima vez que utilice el dispositivo de juego o bien, de entretenimiento. Para la configuración y el almacenamiento mencionados, el dispositivo de ajuste previo puede presentar una unidad de almacenamiento de posición, en la que se almacena una respectiva posición ajustada individualmente, vinculada con un código de identificación del jugador. Cuando el código de identificación del jugador correspondiente se suministra al dispositivo de ajuste previo, se activa y se ajusta la posición almacenada de la pantalla de visualización.

Para incrementar aún más el confort para el control, el dispositivo de ajuste previo puede presentar un almacenamiento automático de la respectiva posición de la pantalla de visualización ajustada por última vez, que ha ajustado el respectivo jugador en cierto modo la última vez, al abandonar el dispositivo de juego. Un control de memoria correspondiente almacena la posición de la pantalla de visualización ajustada por última vez, en la unidad de almacenamiento de posición anteriormente mencionada, cuando un respectivo jugador se da de baja, por ejemplo, mediante la finalización del juego.

La identificación del jugador se puede realizar esencialmente de diferentes maneras. Por ejemplo, se pueden proporcionar medios de entrada que pueden ser accionados por el jugador, como por ejemplo, un teclado, a través

del cual se puede ingresar un código individual. En un perfeccionamiento preferido de la presente invención, el dispositivo de identificación puede presentar un dispositivo de lectura de tarjetas chip. Por ejemplo, cuando un jugador introduce su tarjeta de crédito o un carnet de jugador en el dispositivo, se activa y se pone en marcha la posición de la pantalla de visualización almacenada para el respectivo jugador.

- 5 Alternativa o adicionalmente, la unidad de identificación puede presentar un dispositivo de lectura de datos biométricos, por ejemplo, en forma de un lector de huellas dactilares y/o un escáner ocular o bien, un lector de iris.

En un perfeccionamiento ventajoso de la presente invención, la capacidad de ajuste de la, al menos una, pantalla de visualización, se puede utilizar también para ajustar la posición de la pantalla de visualización automáticamente en relación con el desarrollo del juego, con lo cual, por una parte, se logra un incremento de estímulo en el juego y, por otra parte, también se puede lograr un control del juego y una indicación del estado del juego. Para las funciones mencionadas, en el perfeccionamiento de la presente invención, se puede proporcionar un dispositivo de control para el ajuste automático de la posición de la pantalla de visualización, en relación con el desarrollo del juego. Las secciones o sucesos especiales del juego, y situaciones particulares del juego, se pueden destacar mediante una variación de la posición de la pantalla de visualización, o un desplazamiento de la pantalla de visualización, de manera que la atención del jugador sea dirigida hacia el respectivo puesto del jugador.

En este caso, el control del desarrollo del juego para la posición de la pantalla de visualización, se puede conformar esencialmente de diferentes maneras. De manera ventajosa, se pueden proporcionar medios de visualización de juegos ganados para modificar la posición de la pantalla de visualización y/o para el desplazamiento cíclico de un lado a otro de la pantalla de visualización, cuando se gana un juego o cuando se alcanza una situación de juego decisiva, por ejemplo, justo antes de la entrega del naipe decisivo. Por ejemplo, si un jugador de póquer recibe su último naipe, el dispositivo de control puede hacer vibrar de un lado a otro y/o elevar y descender y/o inclinar de un lado a otro la pantalla de visualización, mediante la activación del accionamiento de ajuste o de una pluralidad de accionamientos de ajuste de una pantalla de visualización. También se puede variar la posición de la pantalla de visualización cuando se presentan otras situaciones del juego, por ejemplo, se puede elevar la pantalla de visualización cuando se gana un juego, para simbolizar de alguna manera un puesto destacado del vencedor en el podio.

En particular, también se pueden proporcionar medios de desactivación que operan en relación con un crédito existente del juego y/o las apuestas disponibles, que, por ejemplo, cuando se ha perdido completamente el crédito del juego, conducen la pantalla de visualización a su posición de reposo retraída y/o cuando se repone el crédito del juego, conducen la pantalla de visualización a su posición de funcionamiento que sobresale hacia el exterior del panel del dispositivo.

Alternativa o adicionalmente, además del control automático mencionado de la posición de la pantalla de visualización, el dispositivo de juego y/o entretenimiento también puede presentar un control manual del accionamiento de ajuste de la pantalla de visualización. Los medios de entrada previstos para el control independientemente de la posición del jugador, en el perfeccionamiento de la presente invención se puede prever que los medios de entrada presenten un pedal de pie y/o un pedal de rodilla para ajustar la posición de la pantalla de visualización. Alternativa o adicionalmente, también se puede proporcionar un pulsador manual y/o una palanca manual, preferentemente en forma de una palanca de juego (Joystick) para ajustar la posición de la pantalla de visualización. Además, los medios de entrada se pueden encontrar conectados físicamente con el dispositivo de juego, particularmente se pueden encontrar dispuestos en el panel del dispositivo, en el cual se encuentra alojada la pantalla de visualización. Alternativa o adicionalmente, también se pueden proporcionar medios de entrada que comunican sin contacto con el dispositivo de juego y/o entretenimiento, en forma de un control remoto, por ejemplo, en forma de un pedal de pie separado. Para las comunicaciones se pueden utilizar diferentes medios de transmisión, por ejemplo, una interfaz infrarroja y/o una interfaz de Bluetooth.

A continuación, se explica en detalle la presente invención de acuerdo con un ejemplo de ejecución preferido y sus dibujos correspondientes. En los dibujos se muestra:

Fig. 1: Una vista completa, esquemática y en perspectiva, de un dispositivo de juego y/o entretenimiento, en forma de una mesa de juegos múltiples con una pluralidad de puestos para jugadores, que presentan respectivamente una pantalla de visualización que se puede retraer en un panel de la mesa,

Fig. 2: Una vista en perspectiva de un componente de panel individual de la mesa, con una pantalla de visualización inclinada hacia el exterior de la pieza de panel,

Fig. 3: Una vista completa en perspectiva de la mesa de juegos múltiples de la figura 1, en donde las pantallas de visualización se muestran en su posición retraída en el panel de la mesa, y

Fig. 4: Una vista en perspectiva de un componente de panel individual de la mesa, similar a la figura 2, en donde la pantalla de visualización se muestra en su posición retraída en la pieza de panel.

5 La ejecución que se muestra en las figuras, de un dispositivo de juego y/o entretenimiento 1, se conforma como una mesa de juegos múltiples que presenta una mesa de juego 2, en donde una pluralidad de puestos de jugadores 18 se encuentran dispuestos en forma de corona alrededor de un área de juego central 5. El panel de la mesa 3 que rodea el área de juego central 5 en forma de corona, presenta en cada puesto de jugador 18, una pantalla de visualización 4 que se encuentra alojada en la respectiva pieza de panel, de manera que se pueda regular, como se explica a continuación. El panel de la mesa 3 se apoya sobre consolas para mesas de juego 19 dispuestas en forma de soportes, en las cuales se puede integrar una unidad de control de juego 20 correspondiente para el respectivo puesto de jugador 18, con medios de control correspondientes y un dispositivo de salida. Por ejemplo, en las consolas para mesas de juego 19 puede existir respectivamente un dispositivo de introducción y/o de salida de dinero para la concesión de crédito para un jugador, o un dispositivo de lectura de tarjetas correspondiente, como se conoce de por sí en las mesas de juego de esta clase. Las consolas para mesas de juego 19 conforman los pies de la mesa de juego 2.

15 Frente a cada pantalla de visualización 4, cada puesto de jugador 18 presenta un panel de control 21 que se puede encontrar integrado en el panel de la mesa 3, comparar la figura 1.

20 Las pantallas de visualización 4 se encuentran alojadas en el panel de la mesa 3, de manera que se puedan ajustar. Como muestra una comparación de las figuras 1 y 3, las pantallas de visualización 4 se pueden rotar particularmente alrededor de un eje transversal horizontal, de manera que las pantallas de visualización 4 se pueden elevar hacia el respectivo jugador que se sienta a la mesa de juego 2 o que se encuentra de pie. Mientras que la figura 1 muestra la posición elevada, en la figura 3 se muestra la posición de reposo descendida de las pantallas de visualización 4. En particular, las pantallas de visualización 4 se pueden conducir hacia una posición retraída en el panel de la mesa 3, en la que las pantallas de visualización 4 se encuentran retraídas en el panel mencionado, esencialmente a nivel con la superficie del panel de la mesa 3.

25 Además de la capacidad de ajuste alrededor del eje transversal horizontal 22, se puede prever eventualmente que las pantallas de visualización 4 se puedan inclinar o bien, rotar alrededor de un eje longitudinal horizontal 23 y/o alrededor de un eje vertical 24. Alternativa o adicionalmente, se puede proporcionar también un desplazamiento de las pantallas de visualización 4, a lo largo del eje vertical 24, mediante un movimiento de traslación.

30 Para el ajuste de las pantallas de visualización 4, a las pantallas mencionadas se asignan accionamientos de ajuste correspondientes, que se encuentran integrados de manera ventajosa, debajo de las pantallas de visualización 4 de manera horizontal en el panel de la mesa 3. De manera ventajosa, los accionamientos de ajuste mencionados pueden ser motores eléctricos que eventualmente, mediante medios de desviación o bien, engranajes, pueden realizar los movimientos deseados de la pantalla de visualización, alrededor de los respectivos ejes de desplazamiento.

35 Para accionar los accionamientos de ajuste, en el panel de la mesa 3 y/o en la respectiva pantalla de visualización 4, se proporcionan medios de entrada apropiados 25, por ejemplo, en forma de un pulsador manual o bien, una palanca manual 26, mediante la cual se puede controlar el respectivo accionamiento de ajuste.

40 Adicionalmente, los accionamientos de ajuste para el ajuste de la pantalla de visualización, se encuentran conectados con la unidad de control 20 anteriormente mencionada, la cual presenta, de manera ventajosa, un dispositivo de control para el control automático del ajuste de la pantalla de visualización, en relación con el desarrollo del juego y/o con las situaciones del juego que se presentan. El dispositivo de control mencionado puede comprender, por ejemplo, medios de control de juegos ganados, que inclinan hacia arriba y hacia abajo la pantalla de visualización 4 de un respectivo ganador del juego, para indicar el ganador mencionado, o que conducen la pantalla de visualización hacia arriba, para que resulte visible una inscripción de "ganador" que de lo contrario se encuentra oculta. Además, el dispositivo de control mencionado puede comprender medios de activación y/o de desactivación, que operan en relación con un crédito de juego que aún se encuentra a disposición para el respectivo puesto de jugador. En particular, los medios de desactivación pueden conducir la pantalla de visualización 4, automáticamente hacia la posición retraída que se muestra en la figura 3, cuando en el respectivo puesto de jugador se ha agotado el crédito de juego.

50 Además, la unidad de control 20 comprende, de manera ventajosa, un dispositivo de ajuste previo 12 que opera junto con una unidad de identificación 13, que en la forma de ejecución del dibujo, comprende un dispositivo de lectura de tarjetas chip 15 dispuesto en la consola de la mesa de juego 19, sin embargo, también puede comprender, por ejemplo, un dispositivo de lectura de huellas dactilares dispuesto en el panel de la mesa 3. En este caso, el dispositivo de ajuste previo 12 mencionado ajusta una posición predeterminada de la pantalla de visualización, para un respectivo jugador, en cuanto la unidad de identificación 13 haya identificado un jugador que juega en el respectivo puesto de jugador 18. El ajuste mencionado se puede realizar, por ejemplo, mediante el hecho de que el respectivo jugador introduce su carnet de juego o su tarjeta de crédito, en el dispositivo de lectura

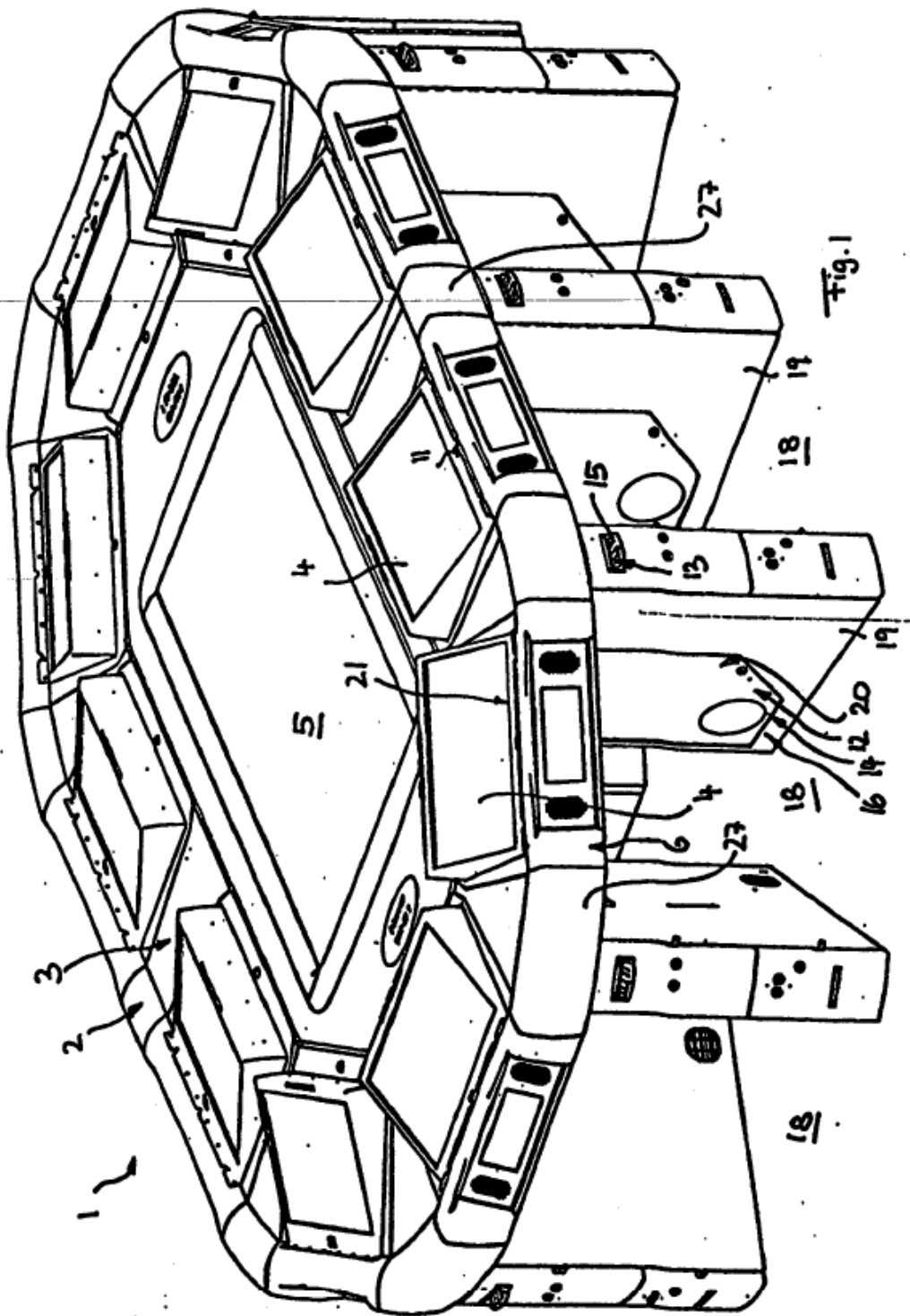
de tarjetas chip 15. El dispositivo de ajuste previo 12 mencionado comprende además una unidad de almacenamiento de posición 14, en la que se almacena la posición preferida de la pantalla de visualización para el respectivo jugador, es decir, junto con un código de identificación que, ante la introducción del código de identificación mencionado, permite la lectura y la puesta en marcha de la posición asignada de la pantalla de visualización. Por lo tanto, de manera ventajosa, cuando un jugador extrae su tarjeta nuevamente del dispositivo de lectura de tarjetas chip 15 y/o cuando se da de baja en el dispositivo, la posición de la pantalla de visualización ajustada por última vez, se almacena como la posición preferida de la pantalla de visualización que, por consiguiente, se activa automáticamente la próxima vez que el jugador se registre nuevamente en la mesa. De manera ventajosa, la posición de la pantalla de visualización se almacena de manera centralizada y/o es almacenada por otras unidades de control 20 de manera que se pueda consultar, de manera que también se puede ajustar en correspondencia la pantalla de visualización de otro puesto de jugador, la próxima vez que el jugador se sienta en dicho puesto de jugador en la mesa de juego 2.

Como muestran las figuras 1 y 2, la mesa de juego 2 se conforma de manera modular, y se puede ensamblar a partir de una pluralidad de componentes de panel 6. Como muestra la figura 2, un componente de panel de esta clase 6 presenta respectivamente una pantalla de visualización 4, que se puede retraer en el respectivo componente de panel 6 de la manera descrita, y se puede extraer del componente de panel mencionado. El componente de panel 6 comprende en los laterales, conexiones 17 mediante las cuales se pueden unir los diferentes componentes de panel 6 entre sí o bien, se pueden ensamblar con piezas de conexión 27, con las cuales reunidas se conforma en conjunto la mesa de juego 2.

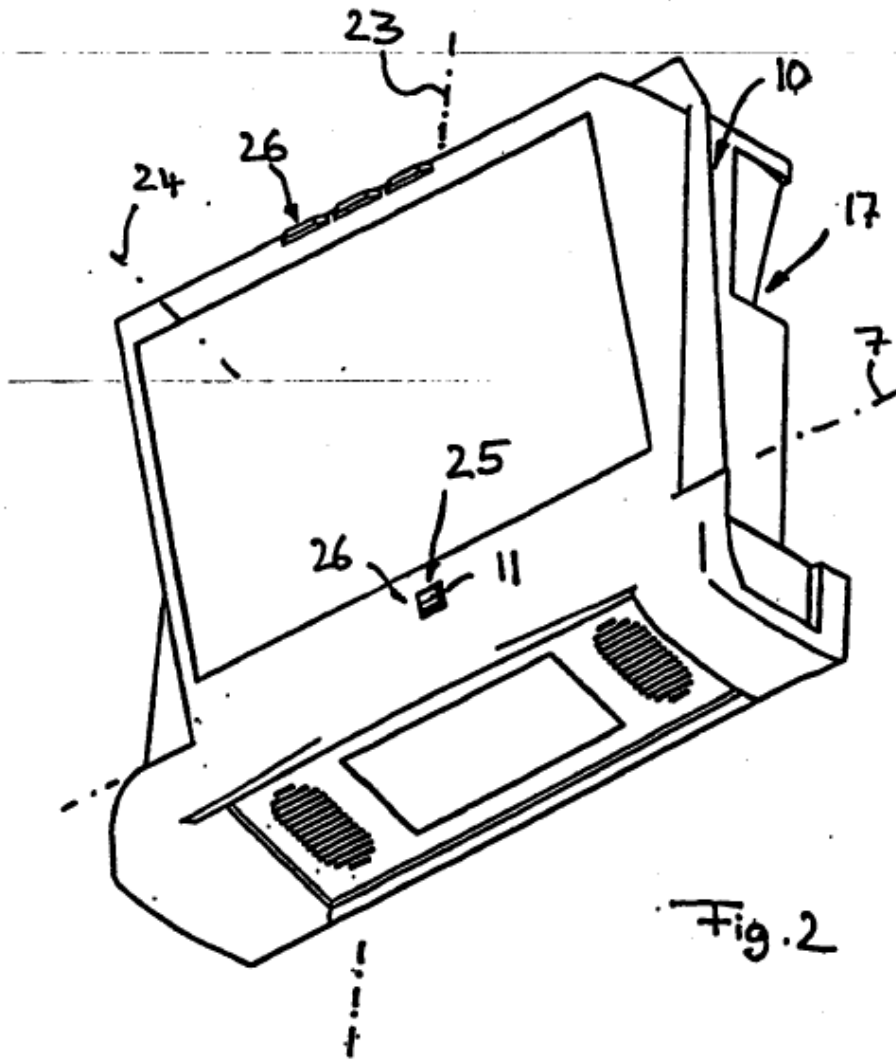
20

**REIVINDICACIONES**

- 5 1. Dispositivo de juego y/o entretenimiento, con una mesa de juego (2) con una pluralidad de puestos para jugadores, que presentan respectivamente una pantalla de visualización (4) alojada de manera que se pueda ajustar en un panel de la mesa (3), **caracterizado porque** la mesa de juego (2) presenta una estructura modular, y se puede ensamblar a partir de una pluralidad de componentes de panel de la mesa (6), de manera que la mesa de juego (2) se pueda configurar individualmente, y de manera que se pueda conformar con una pluralidad de diferentes puestos para jugadores, en donde los componentes de panel de la mesa (6) mencionados, presentan respectivamente una pieza de panel con forma de marco, en la cual se puede encastrar una pantalla de visualización (4), y que presenta conexiones laterales (17) mediante las cuales se unen los componentes de panel de la mesa entre sí, y se ensamblan con piezas de conexión de la mesa (27), con las cuales reunidas se conforma en conjunto la mesa de juego (2).
- 10
2. Dispositivo de juego y/o entretenimiento de acuerdo con la reivindicación precedente, en donde la pantalla de visualización (4) se puede ajustar entre una posición retraída en el panel de la mesa (3), esencialmente sin sobresaltes sobre el panel del dispositivo (3), y una posición de funcionamiento que sobresale del panel del dispositivo (3).
- 15
3. Dispositivo de juego y/o entretenimiento de acuerdo con una de las reivindicaciones precedentes, en donde la pantalla de visualización (4) se puede inclinar, al menos, alrededor de un eje transversal horizontal.
4. Dispositivo de juego y/o entretenimiento de acuerdo con una de las reivindicaciones precedentes, en donde la pantalla de visualización (4) se puede desplazar hacia el exterior y hacia el interior, mediante un movimiento de traslación, esencialmente de manera perpendicular en relación con la superficie del panel del dispositivo.
- 20
5. Dispositivo de juego y/o entretenimiento de acuerdo con una de las reivindicaciones precedentes, en donde a la pantalla de visualización (4) se asigna, al menos, un accionamiento de ajuste (10) para ajustar la pantalla de visualización (4).
6. Dispositivo de juego y/o entretenimiento de acuerdo con una de las reivindicaciones precedentes, en donde se proporciona un medio de entrada que puede ser accionado por un operador del dispositivo, para el ajuste de la posición de la pantalla de visualización.
- 25
7. Dispositivo de juego y/o entretenimiento de acuerdo con una de las reivindicaciones precedentes, en donde se proporciona un dispositivo de ajuste previo (12) para el ajuste previo automático de la pantalla de visualización (4), para una posición predeterminada de la pantalla de visualización, en relación con un respectivo jugador detectado por una unidad de identificación (13).
- 30
8. Dispositivo de juego y/o entretenimiento de acuerdo con una de las reivindicaciones precedentes, en donde el dispositivo de ajuste previo (12) presenta una unidad de almacenamiento de posición (14) para almacenar una posición de la pantalla de visualización ajustada individualmente para cada caso, como una posición predeterminada de la pantalla de visualización, que se asigna a un jugador determinado o a un grupo determinado de jugadores.
- 35
9. Dispositivo de juego y/o entretenimiento de acuerdo con una de ambas reivindicaciones precedentes, en donde la unidad de identificación (13) presenta un dispositivo de lectura de tarjeta chip (15).
10. Dispositivo de juego y/o entretenimiento de acuerdo con una de las reivindicaciones 7-9, en donde la unidad de identificación (13) presenta un dispositivo de lectura de datos biométricos.
11. Dispositivo de juego y/o entretenimiento de acuerdo con una de las reivindicaciones precedentes, en donde se proporciona un dispositivo de control (16) para el ajuste automático de la posición de la pantalla de visualización, en relación con el desarrollo del juego.
- 40
12. Dispositivo de juego y/o entretenimiento de acuerdo con la reivindicación precedente, en donde el dispositivo de control (16) presenta medios de visualización de juegos ganados para el ajuste de la posición de la pantalla de visualización y/o para el desplazamiento cíclico de un lado a otro, de la pantalla de visualización (4) cuando se gana un juego.
- 45
13. Dispositivo de juego y/o entretenimiento de acuerdo con una de las reivindicaciones precedentes, en donde la, al menos una, pantalla de visualización está conformada como una pantalla plana.







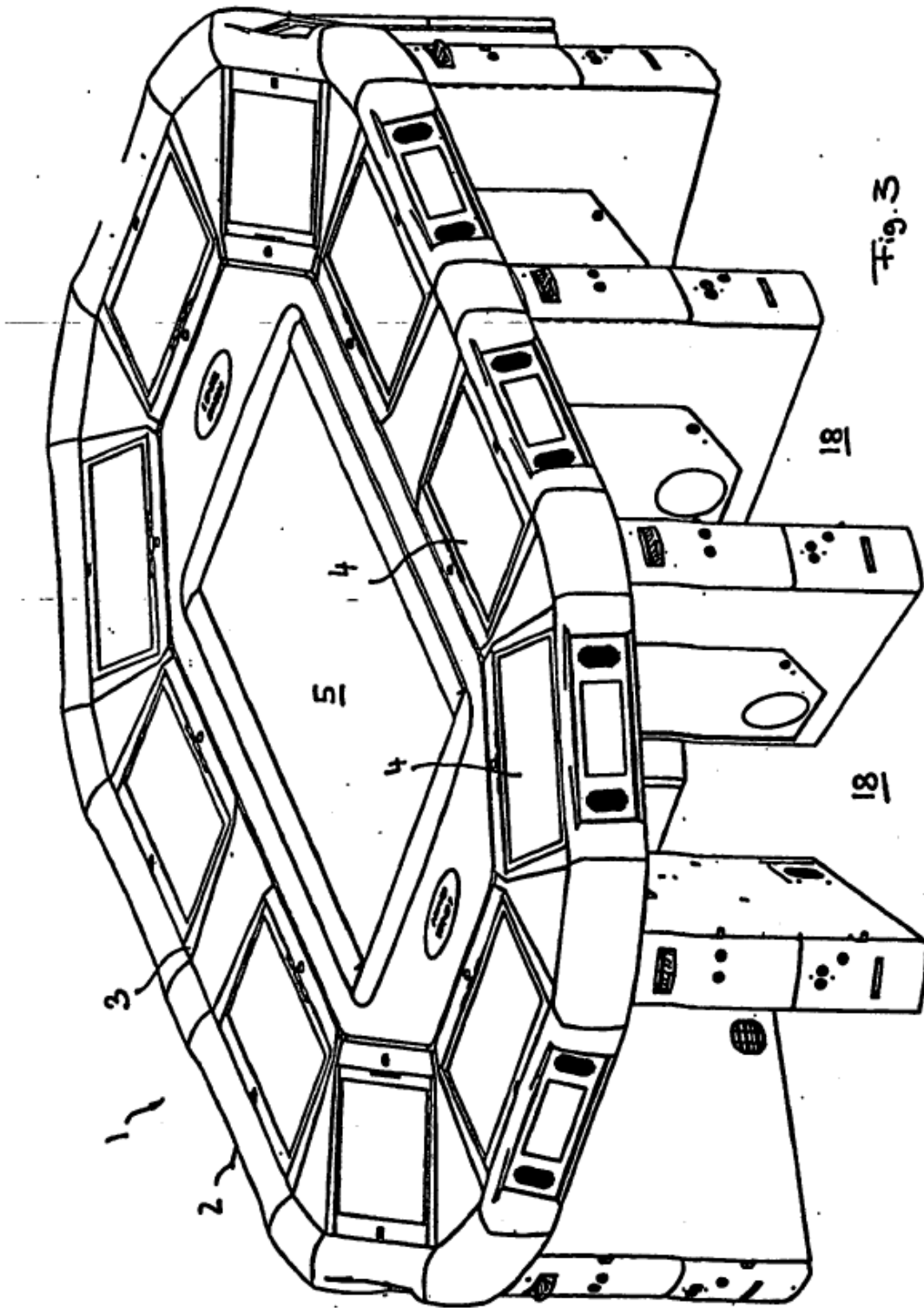


Fig. 3

