

(19)

OFICINA ESPAÑOLA DE  
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA

(11) Número de publicación: **2 733 774**

(21) Número de solicitud: 201830527

(51) Int. Cl.:

**G07F 17/32**

(2006.01)

(12)

SOLICITUD DE PATENTE

A1

(22) Fecha de presentación:

**01.06.2018**

(43) Fecha de publicación de la solicitud:

**02.12.2019**

(71) Solicitantes:

**ZITRO IP S.ÀR.L. (100.0%)  
17, Boulevard Royal  
Luxembourg LU**

(72) Inventor/es:

**ORTIZ DE VIVEIROS, Johnny**

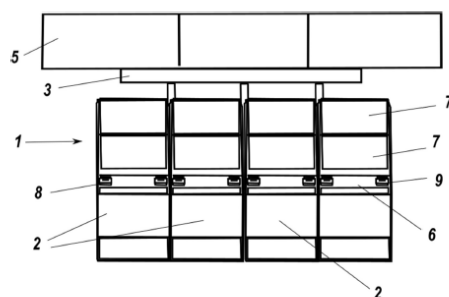
(74) Agente/Representante:

**CANELA GIMÉNEZ, María Teresa**

(54) Título: **DISPOSITIVO DE JUEGO QUE CONTIENE UN CONJUNTO MAQUINAS ELECTRONICAS DE BINGO QUE ACCEDEN A UNA PLURALIDAD DE ACUMULADOS PROGRESIVOS INDEPENDIENTES DE LOS PREMIOS QUE SE OBTIENEN DEL JUEGO PRINCIPAL DE BINGO DE CADA MAQUINA**

(57) Resumen:

Dispositivo de juego que contiene varias máquinas de juego de Bingo, del tipo de máquinas de juego que son electrónicas y disponen de pantallas de visualización que pueden ser táctiles, teclados, botones u otros controles operables por el usuario, CPU, memorias, módulo de comunicaciones, etc.; dichas máquinas presentando un juego de bingo y ofreciendo según las elecciones de los usuarios, o automáticamente, una pluralidad de premios; en que existe un servidor de premios acumulados progresivos que dispone de una tarjeta electrónica controladora de una pluralidad de dichos premios, dicha pluralidad de acumulados progresivos que se obtiene de un juego de selección que es distinto y cuyo importe y probabilidad es independiente respecto del juego principal de cada una de dichas máquinas de bingo; dicho dispositivo pudiendo disponer de una pantalla común de gran tamaño que informa de dichos premios acumulados progresivos.

**Fig. 1**

## DESCRIPCIÓN

DISPOSITIVO DE JUEGO QUE CONTIENE UN CONJUNTO MAQUINAS ELECTRONICAS DE BINGO QUE ACCEDEN A UNA PLURALIDAD DE ACUMULADOS PROGRESIVOS INDEPENDIENTES DE LOS PREMIOS QUE SE OBTIENEN DEL JUEGO PRINCIPAL DE BINGO DE CADA MAQUINA

5

### CAMPO DE LA INVENCION

Dispositivo que contiene un conjunto de máquinas de juego de bingo, con la particularidad de que dispone de premios acumulados progresivos vinculados a un segundo juego de azar en cada máquina individual de juego y cuyas probabilidades de obtención son independientes del juego principal de bingo de las mismas, ofreciendo retribuciones a los jugadores que son más altas y son independientes de las obtenidos del juego principal de cada máquina, siendo de probabilidad más asequible y elevada en relación a los acumulados progresivos convencionales; el dispositivo dispone de un dispositivo de visualización común, de un servidor de acumulados con una tarjeta electrónica controladora dedicada a la gestión de dichos acumulados progresivos y de los eventos que se derivan de los mismos.

15

### ANTECEDENTES

Son conocidas las máquinas electrónicas para el juego de Bingo con premio. Por ejemplo, la patente PCT WO 94/25127 desarrollaba una máquina accionada con monedas que permitía jugar al Bingo. La patente US2002/0177478 presenta también otra disposición de máquina electrónica para el juego de Bingo. La patente WO2007/036806 describe, por su parte, un dispositivo electrónico para el juego de Bingo.

25

También son conocidos los premios acumulados o JackPots progresivos que se nutren con pequeñas aportaciones de cada jugador y que en su versión más atractiva combinan diferentes máquinas de juego en un bote común para ofrecer con una misma apuesta individual el acceso a premios acumulados mayores.

30

Habitualmente, en la técnica conocida, por ejemplo, en las máquinas electrónicas del juego de bingo, se consigue el premio acumulado o JackPot si se obtiene un Bingo (se han completado todos los números de un cartón suministrado electrónicamente por la máquina y mostrado en pantalla) con un número reducido de extracciones. En  
5 un Bingo de 60 bolas y de cartones de 15 números (5x3) es habitual que el acumulado requiera obtener el bingo en la extracción de las primeras 30 bolas. En otro caso, el acumulado queda sin entregar y su importe se acumula para las siguientes partidas. Cuando una máquina obtiene un JackPot el acumulado se vacía hasta un valor mínimo y la progresión incremental acumulada de las aportaciones  
10 de cada apuesta se reanuda. Si no se ha obtenido un JackPot el juego continúa hasta extraer todas las bolas definidas por el juego u obtener un Bingo.

La patente US2012165092 describe un método para realizar un juego principal y un JackPot progresivo en red, en el que los jugadores pueden optar a los premios si  
15 obtienen determinados patrones cumpliendo determinadas condiciones y/o, para el premio JackPot, por apostar una cantidad mínima. Los gráficos relativos a dicho premio acumulado progresivo se muestran para estos jugadores habilitados para obtenerlo.

20 Los premios acumulados son un gran incentivo para los jugadores. El volumen o cuantía del mismo, alcanzando en ocasiones sumas millonarias, contribuye a aumentar las expectativas de los jugadores que por una modesta cantidad optan a una ganancia de otra forma imposible. Por ejemplo, se conocen disposiciones de máquinas de juego vinculadas por una red global o una red extensa, como Internet,  
25 que comparten un mismo acumulado, normalmente asociado a una condición de muy baja probabilidad y que permite que tarde en otorgarse y dicho premio alcance un valor elevado.

La patente WO2007049115 describe un sistema para una partida de bingo con  
30 máquinas situadas en lugares distantes y conectadas por Internet. El sistema incluye

un JackPot acumulado en el que participan todas las máquinas conectadas a dicho sistema.

5 Sin embargo, y a pesar de las ventajas de los premios acumulados que han generalizado su uso en todas las máquinas de juego, subsisten inconvenientes derivados principalmente de la frustración de los jugadores que lo ven un premio al que es imposible acceder por su improbabilidad, de forma que muchos jugadores se decantan por máquinas con premios menores pero que sí son accesibles y reales. La gestión, por otra parte, de dichos premios acumulados distribuidos en una red  
10 extensa es muy complicada y requiere, entre otras condiciones, una difícil compatibilidad entre las máquinas, control de probabilidades y gestión precisa de los premios acumulados, por lo que en la práctica se asocian únicamente a eventos que no son nada habituales en las máquinas de juego cara a facilitar su gestión.

15 Una máquina de juego, como por ejemplo una máquina electrónica de Bingo lleva incorporada mucha tecnología para hacerla atractiva a los jugadores y permitir el desarrollo de las apuestas cada vez más complejas y sofisticadas en su cálculo: planificación, diseño, presentación, estructura de los elementos que la componen, medios electrónicos e informáticos, música, imágenes, programación, etc. Para los  
20 creadores de dichas máquinas que son costosas de fabricar y para las salas y casinos compradores que las adquieren es fundamental que cada máquina tenga aceptación entre los jugadores, lo que implica la rentabilidad o no de la misma.

Es por tanto uno de los principales objetivos de la presente invención incorporar  
25 medios que hagan una máquina de juego según la presente invención más atractiva ofreciendo premios acumulados novedosos y que incentiven al jugador enfrentado a una probabilidad reducida pero accesible cara a obtenerlos.

Otro de los objetivos de la presente invención es proporcionar una máquina de juego  
30 con premios en que estén presentes premios acumulados progresivos desvinculados

o ajenos a la obtención de un Bingo o de la condición para la obtención de un JackPot Progresivo conocido y en cambio permitan iguales o mayores ganancias mediante la participación en un segundo juego, siendo este segundo juego independiente del primero que ofrece una pluralidad de premios acumulados de probabilidad y cuantía graduada.

Es otro de los objetivos de la presente invención un dispositivo de juego que agrupe un conjunto de máquinas de bingo formando una única entidad para que dichos novedosos premios acumulados se nutran de las aportaciones de cada una de las máquinas y estos acumulados progresivos sean comunes y compartidos a las mismas y de gestión controlada por el mismo dispositivo de juego o entidad.

Es también otro de los objetivos de la presente invención, el reciclaje de máquinas de juego que han perdido rentabilidad por su obsolescencia ante los usuarios, adaptándolas para un nuevo uso como parte de un conjunto moderno y atractivo; adaptación que puede realizarse de forma económica y funcional.

También otro de los objetivos de la presente invención es la escalabilidad de un dispositivo de juego con premios acumulados progresivos propios con la posibilidad de utilizar una pluralidad de máquinas de juego e incluso conectar varios dispositivos de juego o entidades entre sí.

Finalmente, es uno de los principales objetivos de la presente invención proporcionar un dispositivo que permita otorgar una pluralidad de premios acumulados progresivos, del conjunto de máquinas que agrupa o agrupaciones de entidades de máquinas. Y que pueda fabricarse y venderse como una unidad, y que los usuarios puedan utilizarla como una unidad con varias máquinas formando una entidad de máquinas, facilitando de esta forma unos premios acumulados asequibles y atractivos para los jugadores.

Estas y otras ventajas de la presente invención serán más evidentes con la descripción que sigue a continuación.

#### BREVE DESCRIPCIÓN DE LA INVENCION

- 5 La presente invención desarrolla un dispositivo que contiene un conjunto máquinas de juego de bingo con premio y que dispone los medios de articular, organizar, presentar y gestionar unos premios acumulados progresivos de dicho conjunto de máquinas de juego. Estos acumulados progresivos se entregan en un segundo juego, distinto del principal que permite un escalonamiento de las retribuciones y una
- 10 probabilidad de recibir un premio de importe más elevado en comparación con los premios del juego principal de la máquina.

- El dispositivo dispone de un servidor de acumulados progresivos que contiene una tarjeta electrónica de control, disponiendo de sus propios medios para el cómputo
- 15 y almacenamiento, así como de medios de comunicación con cada una de las máquinas o entidades.

- Dispone el dispositivo, también, de una pantalla de gran tamaño que es común a todas las máquinas, formada con una o de la unión de varias de ellas, y que
- 20 principalmente informa de los eventos relacionados con los premios acumulados progresivos, al tiempo que sirve como un elemento de reclamo hacia el dispositivo de la invención. El mismo servidor de premios acumulados progresivos dispone de la interfaz y controladores apropiados para acceder a dicha pantalla.

- 25 Adicionalmente, gracias a las comunicaciones del servidor con cada una de las máquinas de juego que participan o están conectadas al servidor, tanto a título individual, como entidad, el mencionado servidor puede trasladar eventos asociados con los premios acumulados progresivos que se trasladan a las máquinas individuales o entidades y que éstas gestionan.

30

Las máquinas individuales son máquinas de juego electrónicas que disponen, a su vez, de varias pantallas para visualización del juego y dispositivos de E/S para interacción con el usuario y comunicación de la máquina; por ejemplo, teclado o botones de pulsación, pantallas táctiles, e interfaces o puertos, serie o ethernet, para la conexión de los accesorios conocidos en este tipo de máquinas: medios de cobro/pago, lectores de tarjetas, sistema de gestión del casino, etc.

De este modo se han conseguido los objetivos propuestos por la invención proporcionando un dispositivo de juego que dispone de varias máquinas de juego y que permite la consecución de una pluralidad de premios acumulados progresivos propios de dicho dispositivo y comunes al conjunto de máquinas o entidades, premios que tienen una gestión, premio y probabilidad independiente respecto del juego principal de cada una de las máquinas, permitiendo su graduación para hacer más atractivo el juego en cada una de dichas máquinas y otorgar premios acumulados más probables que los grandes acumulados conocidos, pero de probabilidad muy baja, otorgados en progresivos de sala o que agrupan a varias salas o casinos.

El resultado, además, permite ofertar a los casinos y salas de juego un conjunto unificado de máquinas de juego o entidades, que por sí mismas gestionan unos premios acumulados progresivos de dicho conjunto de máquinas de juego o entidades, disponiendo de elementos comunes para su gestión y de una pantalla, de gran tamaño, normalmente vinculando todas las máquinas del dispositivo que hace muy atractivo el dispositivo según la invención.

25

#### BREVE EXPLICACION DE LOS DIBUJOS

Para una mejor comprensión de la invención se acompaña a la presente memoria descriptiva con tres hojas de dibujos, aportados únicamente a título ilustrativo y no limitativo de la invención.

30

La figura 1 es una representación en perspectiva de una realización preferente de la presente invención, presentando un grupo de cuatro máquinas de juego, un servidor de acumulados y una pantalla superior común de visualización.

- 5 La figura 2 representa esquemáticamente los elementos básicos que forman el dispositivo de juego y las partes del servidor de acumulados de dicho dispositivo.

La figura 3 es una representación en perspectiva de un ejemplo de una máquina de juego aislada, dentro de las diferentes máquinas susceptibles de ser integradas en  
10 un dispositivo dentro de la presente invención.

La figura 4 es una representación frontal de las ornamentaciones posibles de las pantallas en un juego de selección que permite la obtención de los premios acumulados progresivos comunes accesibles para cada máquina de juego.

15

#### EXPLICACION DETALLADA DE LA INVENCION

Consiste la presente invención en un dispositivo de juego 1 que contiene un conjunto de máquinas de juego 2 electrónicas con premio, independientes, en que cada una de dichas máquinas 2 desarrolla un juego principal con apuestas y permite la  
20 obtención de un conjunto de premios en función del azar, asociados a una probabilidad de obtención de los mismos y de cuantía o importe variado.

Cada máquina de juego individual 2 está compuesta por un mueble con una pantalla 7, cuando menos, en la que se muestran las ornamentaciones y representaciones  
25 propios del juego principal utilizado por el usuario. Aproximadamente en la parte media 6 de este mueble están dispuestos un conjunto de controles, normalmente botones, para la interacción del jugador con la máquina. Esta zona alberga también el módulo o dispositivo de introducción de la tarjeta de sala 8, un mecanismo de aceptación de monedas y/o fichas o incluso puede disponer de un mecanismo de  
30 aceptación de billetes y/o tickets 9, en las realizaciones respectivas.



- Habitualmente, la parte superior del mueble alberga una segunda pantalla 7' con ornamentaciones propias del juego. Utilizada en la realización preferente de la invención y como se muestra en la figura 4, incluyendo informaciones con imágenes
- 5 relativas a los importes de los premios acumulados progresivos a obtener en el dispositivo de juego 1. Adicionalmente, cada máquina individual 2 puede contener dispositivos de aceptación de billetes, tickets y/o tarjetas de sala para obtener crédito de juego a canjear por dinero cuando así lo decide el jugador. La pantalla o pantallas 7 y 7' de las máquinas individuales 2 pueden ser de cualquier tipo, si bien
- 10 en el estadio de la técnica actual, la mayoría de las realizaciones efectuadas se construyen con pantallas LED u otras dentro del estado de la técnica. Dichas pantallas, cuando es el caso, pueden ser táctiles para facilitar la interacción del usuario con el juego y simplificar el uso de la máquina.
- 15 De acuerdo a la técnica conocida, cada máquina individual 2 dispone de un controlador de juego que incluye una CPU, un microprocesador o un microcontrolador o un dispositivo lógico programable adecuado. Disponen de memoria para datos fijos no volátiles y también memoria volátil, buses de comunicación que relacionan su CPU con la memoria, un dispositivo controlador de
- 20 E/S que comunican los elementos utilizados para la interacción del jugador con la CPU y el conjunto de dispositivos de la máquina. Por ejemplo, puede tener unidades de almacenamiento masivo de datos, discos duros mecánicos, unidades FLASH, memorias externas tipo USB, etc., que albergan el conjunto de instrucciones y programas de control de la máquina, tanto a nivel interno para habilitar el
- 25 funcionamiento de módulos y sistemas de la máquina, como el acceso a puertos de comunicación, los protocolos de comunicaciones, el funcionamiento de las pantallas 7 y 7', como los datos y lógica de los juegos que implementa la máquina 2.

Las máquinas 2 pueden también incorporar medidores, no mostrados en los

30 gráficos, para contabilizar operaciones, respondiendo a regulaciones legales o

sencillamente a medios de vigilancia y control por parte de los fabricantes y los propios casinos. Queda sobreentendido que cualquier módulo o dispositivo añadido a la máquina, como un módulo específico de comunicaciones o un billeteero, incorporan, de acuerdo a la técnica conocida, sus propios medios de control, memorias, etc., necesarias para su funcionamiento, adaptándose como periféricos a la máquina huésped según las distintas formas de implementación. Pueden precisar también programas de gestión de dichos periféricos que deben cargarse en la máquina de juego 2.

10 Cada una de las máquinas 2 dispone de los medios, programas o módulos que gestionan íntegramente los juegos que le son propios, incluyendo los módulos de los programas, los módulos que integran los algoritmos internos para el desarrollo del juego, los módulos que integran el GNA o Generador de Números Aleatorios,, los módulos para la visualización del juego mediante las pantallas 7 y 7', los módulos  
15 que gestionan las comunicaciones con los periféricos, los módulos de control de las unidades de almacenamiento masivo y las memorias.

Es mediante el GNA o generador de números aleatorios y los módulos de los programas de juego que incorporan las máquinas 2, los que gestionan  
20 completamente los juegos que le son propios y se desarrollan en la misma. Los números aleatorios generados por el GNA determinan las bolas extraídas en un juego de bingo, extracción de las cuales conforman en los cartones los patrones a los que se asocia un premio de un importe específico, estando la obtención de los premios específicos de máquina ligados a las extracciones efectuadas en cada  
25 partida. Como se explica más adelante, el dispositivo de juego 1 de la invención, por su parte, dispone de un controlador de juego 3 asociado a una pluralidad de premios progresivos acumulados que son adicionados a los premios propios de cada una de las máquinas.

Existen muchas variedades de juegos de Bingo que pueden constituir el juego principal de la máquina. En una descripción sucinta, en un juego de Bingo el usuario adquiere un número de cartones que se representan en pantalla que son matrices de números, de entre los posibles y en sorteo existentes en un bombo de sorteo, en  
5 similitud al bingo clásico.

Existen diferentes tipos de bingo, bingo 60, bingo 75, bingo 90, por ejemplo, con 60, 75 o 90 bolas a extraer, y diferentes tipos de cartones: 5x3, 5x5, etc., según el tipo de máquina. El jugador decide la apuesta a realizar por cartón disponible y los  
10 cartones que adquiere, mediante el teclado, y modifica si lo desea los números representados en los cartones hasta adquirir unos cartones acordes a su gusto.

Cuando la máquina inicia el sorteo, se van extrayendo las bolas y estas son mostradas en la pantalla 7 mediante representaciones gráficas; simultáneamente y  
15 sin acción por parte del jugador, se van marcando en los propios cartones las extracciones efectuadas y dirimiendo si hay premio o no para cada cartón en juego en función de las combinaciones o patrones obtenidos en cada uno de los cartones en que se ha realizado una apuesta. Es habitual extraer un conjunto inicial de bolas de forma rápida y permitir al usuario o jugador valorar su situación, permitiendo en  
20 algunos casos y en función de las reglas internas del juego algunas apuestas adicionales, hasta completar las extracciones de bolas que especifican las reglas propias del juego. Por ejemplo, la bola extra permite la extracción de una bola adicional y así facilitar la obtención de los diversos premios posibles en el juego.

Dentro de la gran variedad de posibles premios, los premios típicos son la línea y el bingo que otorga el premio directo de mayor importe cuando se ha completado un cartón. Se conocen, además, diferentes procedimientos de premio y de juego cara a  
25 aumentar el aliciente del juego de bingo en esta tipología de máquinas. Por ejemplo, son conocidos los procedimientos de bola extra, bola comodín, acumulado, las  
30 matrices especiales de premio. Estas matrices representan unas figuras

determinadas en uno o varios cartones con las bolas obtenidas de la extracción, figuras llamativas por su forma y en el que es un dato decisivo su probabilidad de obtención. Estas matrices de premio suelen representarse en la pantalla 7 principal y durante el transcurso de las extracciones, para informar a los jugadores y  
 5 aumentan de forma considerable los premios directos a que puede optar un jugador. La patente MX2009010539, de la presente peticionaria, desarrolla este tipo de premios de bola comodín o patrones.

En la presente invención, por ejemplo, cuando las máquinas 2, tras extraer un  
 10 número de bolas predeterminado hacen una parada, muestran al usuario las figuras o patrones obtenidos en cada uno de los cartones en los que se ha realizado una apuesta y los premios directos correspondientes asociados a las figuras o patrones establecidos por las reglas específicas de cada juego, así como las que tiene a su alcance o están próximas de ser conseguidas, mostrando, remarcando o iluminando  
 15 con un destello u otra forma análoga sobre las posiciones del cartón que faltan por rellenarse para la consecución de una figura o un patrón. Esta información es de utilidad para el jugador que puede decidirse, por ejemplo, a acceder a la compra una o varias bolas extras para disponer de la oportunidad de completar una de estas figuras o patrones dentro de uno de los cartones y obtener el premio  
 20 correspondiente o asociado a la figura o patrón.

Es conocido también la existencia de premios acumulados. Los acumulados se desarrollan en una máquina de juego 2 y se nutren con parte de las apuestas de los jugadores de esa máquina y se entregan al cumplirse una condición, normalmente  
 25 de probabilidad reducida. Por norma general se obtienen al obtener un bingo en las primeras 30 bolas extraídas para un bingo 60 con cartones 5x3. El premio de ese acumulado representa la suma de un bingo y la ganancia del bote del acumulado y, en consecuencia, es mayor al de un bingo normal, lo que da un atractivo al juego en la máquina.

30

Naturalmente, pueden construirse JackPots o acumulados progresivos en los que participen más de una máquina, estando conectadas por una red local, o con más de una sala o Casino beneficiándose de la comunicación de red extensa, Internet, que permite conectar eventos de juego en máquinas en principio distantes. Se pueden  
5 acumular de esta forma premios millonarios, sobretodo porque sus condiciones de acceso que suelen ser múltiples son bastante improbables.

Este tipo de premios acumulados progresivos de gestión en red extensa presentan diferentes problemas técnicos para su gestión y requieren, en líneas generales, una  
10 probabilidad reducida de obtención para permitir el hecho mismo de la acumulación de un premio importante. El jugador se siente atraído por el volumen muy elevado del premio, pero también descorazonado ante la práctica imposibilidad de obtenerlo.

15 En los objetivos principales de la presente invención está facilitar una disposición sencilla, económica y efectiva de realizar unos premios acumulados progresivos atractivos a los jugadores, que permitan su organización y graduación en probabilidad y premio, afectando a un número reducido o de ubicación muy localizada, de máquinas de juego 2 o entidades.

20 La presente invención, por tanto, desarrolla un dispositivo de juego 1 que comprende varias máquinas de juego individuales 2, incorporando los medios materiales y los procedimientos adecuados para proporcionar premios acumulados progresivos para dicho dispositivo 1 y las máquinas de juego 2 que lo componen. La  
25 estructura de los premios y de la naturaleza constructiva del presente dispositivo permite realizar una habilitación de dichos premios completa que viene integrada en el propio dispositivo 1, sin necesidad de conexión exterior alguna para su gestión, simplificando la instalación y utilización en una sala de juego o Casino.

Las probabilidades intrínsecas de dicho dispositivo 1 están calculadas para que el jugador obtenga un volumen de ganancias atractivo, en el ámbito de lo estadísticamente posible.

- 5 En las máquinas de juego 2 del presente dispositivo se han establecido, con independencia del juego principal de cada máquina, un juego de selección que se origina cuando se producen unas condiciones que en probabilidad son más elevadas que por ejemplo las condiciones de un acumulado progresivo tradicional. Este tipo de condiciones están en relación a cada ejemplo de realización. Típicamente es  
10 necesario, por ejemplo, en el juego de bingo, obtener una figura o patrón especial en un cartón con los aciertos de las bolas extraídas, como puede ser una H, un cuadrado o cualquier otra figura o patrón seleccionado por su probabilidad de consecución. La invención prevé también que dicho juego de selección se desencadene por puro azar, en un sorteo que puede involucrar a todas las máquinas  
15 2 del dispositivo 1; otras condiciones pueden estar asociadas a una combinación de factores en cuanto a resultados de figuras o patrones y un sorteo aleatorio interno del dispositivo 1 que selecciona una o varias máquinas de juego 2 del mismo para acceder a dicho juego de selección.
- 20 Es de resaltar, a diferencia de la técnica conocida, que la condición para acceder al juego de selección y la oportunidad de obtener los acumulados progresivos que controla el servidor de acumulados progresivos 3, dependen en el juego principal de cada máquina de juego 2 de una condición específica, como es obtener una figura determinada en una cartón, ser el ganador de un sorteo, etc., condición específica  
25 que es distinta de la obtención de un Bingo o de la obtención de un Bingo en un número reducido de extracciones de bolas que en la técnica conocida permiten optar al JackPot. El concepto es distinto y el desencadenante del acceso al juego de selección es independiente de las condiciones existentes en los premios del juego principal de cada máquina de juego 2.

30

El juego de selección consiste en una parrilla 18 de figuras 19 las cuales están ocultas y que son descubiertas tras ser seleccionadas progresivamente. El número de selecciones disponibles esta predeterminado por los algoritmos contenidos en los módulos o programas de juego, por ejemplo 3, o pueden estar subordinadas a unas condiciones o reglas específicas. Cada selección la cual descubre una figura decrementa en una unidad el número restante de selecciones disponibles a realizar en la parrilla 18, las figuras 19 destapadas pueden consistir en una variedad de símbolos o importes de premio. En dependencia de la figura destapada de la parrilla 18, el juego de selección puede incrementar el número de selecciones disponibles.

10 El juego de selección finaliza al realizar todas las selecciones posibles, haber seleccionado todas las figuras 19 de la parrilla 18, o tras la consecución de un premio progresivo acumulado.

La figura 4 muestra una de las ornamentaciones posibles de la pantalla de un juego de selección de esta naturaleza. El método de obtención de premios de este juego de selección se basa en obtener unas figuras determinadas que pueden:

- Representar un importe correspondiente a un premio directo
- Representar una figura o símbolo que otorga un premio acumulado progresivo directo.
- 20 - representar una figura o símbolo que aumentan la probabilidad de la consecución de premio acumulado progresivo de elevado importe, o mayores ganancias.
- Representar una figura o símbolo mediante el cual se otorga uno de los premios acumulados progresivos de elevado importe.

25 Es mediante las anteriores representaciones obtenidas tras seleccionar en la parrilla 18 de figuras 19 mostradas en las pantallas 7 y 7', que permiten acceder a mayores ganancias y a los diferentes premios acumulados progresivos del dispositivo 1.

El juego de selección y de obtención de premios directos y premios acumulados progresivos permite obtener premios que son superiores a los premios de cada máquina individual 2. La acumulación dentro de una misma partida de distintos premios, del juego principal y los diferentes premios que pueden obtenerse en este juego de selección entendiéndose los premios directos como los premios acumulados progresivos, hacen muy atractivo para los jugadores este tipo de construcción pues ofrece ganancias elevadas para apuestas modestas, dentro de lo que se considera por parte de un jugador, una probabilidad razonable de obtener premio. Cada vez que el jugador realiza una selección, las pantallas 7 y 7' de cada máquina 2 e incluso la pantalla principal 5 del dispositivo 1, reaccionan avisando de la proximidad de un evento premiado o del mismo premio directo, si este se produce. Adaptación de las pantallas 7, 7' y 5 que se produce con cada selección del jugador.

Como se muestra en la figura 4, el servidor de acumulados 2 típicamente controla, en esta realización preferente, un acumulado mayor o JackPot principal 15 y otro menor 16. El ejemplo incluye dos premios especiales adicionales 17 y 17'. Todos estos premios pueden ser obtenidos por azar, individualmente, o en su caso juntos. De forma que la esperanza de ganancia es en esta construcción del dispositivo de juego 1, importante.

El jugador escoge en la parrilla de selección 18 cualquier posición o figura de su gusto 19, acción que es correspondida por el dispositivo 1 y por la máquina de juego respectiva 2 con acciones multimedia y avisos de premio a la vista o en su caso con las rutinas de notificación de premios directos o la correspondiente información de la cercanía de un premio acumulado progresivo.

Para que este tipo de métodos de juego y premio sean posibles, el dispositivo 1 según la presente invención dispone de un servidor de acumulados 3 mediante cuando menos una tarjeta electrónica 4 con comunicación con su propio interface visual o pantalla 5 del dispositivo y con cada máquina 2 que compone el conjunto.



Este servidor de acumulados de dicho dispositivo recibe también, las acciones de los usuarios en el juego o juegos de selección. En cierto sentido, es como si existiera una máquina de juego de unos premios acumulados progresivos albergado en el dispositivo 1 y que utiliza para desarrollarlo las máquinas de juego 2 que forman parte del dispositivo.

El jugador visualiza todos los eventos en su máquina individual, pero el control y gestión de los acumulados y los resultados de los juegos de selección se desarrollan en el dispositivo 1 en su tarjeta controladora 4 de premios. Gracias a la permanente comunicación entre dicha tarjeta electrónica 4 controladora de premios acumulados y dichas máquinas de juego 2, el proceso es prácticamente instantáneo y la consecuencia es que dichas máquinas individuales que forman parte del dispositivo de juego, según la invención, disponen de acumulados propios y de un método independiente de obtenerlos, en una pluralidad de premios de dificultad y cuantía graduada.

Más en detalle, la tarjeta electrónica controladora 4 que forma el servidor de acumulados 3 del dispositivo 1 consta, como se ilustra en la figura 2, de una CPU 10, memorias y medios de almacenamiento 13, acceso a puertos de comunicación e interfaces 11 electrónicos para acceder a cada máquina individual de juego 2 que a su vez disponen de la interfaz electrónica adecuada para permitir la recepción de las notificaciones de dicha tarjeta controladora 4 e integrar la información pertinente en sus pantallas 7 y 7' y secuencias de juego, al mismo tiempo que dicha comunicación es bidireccional y permite en tiempo real actualizar los registros de premios existentes en dicho servidor de acumulados.

Esta tarjeta electrónica 4 dispone de medios de cómputo y de proceso para llevar el control de las porciones acumuladas con cada apuesta efectuada y destinados a los premios acumulados del dispositivo 1. Su tarjeta de comunicación informa, de forma

continua y en tiempo real, a cada máquina de los premios acumulados progresivos y sus importes para que se visualicen, por ejemplo, en las pantallas superiores o segunda pantalla de los mismos.

- 5 Esta tarjeta electrónica 4 dispone también de interfaz 11 para acceder a una pantalla de gran tamaño 5, una única pantalla o la unión de varias de ellas, que en una realización típica engloba y preside en su parte superior al conjunto de máquinas 2 de las que se compone el dispositivo, incluyendo altavoces y el acceso, como hemos dicho, a los dispositivos multimedia de cada máquina individual, por medio de la  
10 comunicación con la misma, para realizar los eventos de aviso, premio y entrega de premios.

- El controlador de juego 3 incorpora conexión a una red local, normalmente de tipo TCP/IP, y eventualmente tienen capacidad, si así se desea, de conectarse a una red  
15 extensa como Internet. La conexión local, principalmente es a efectos de control contable y de gestión de los casinos y se realiza mediante dicha interfaz electrónica 11 que sirve de pasarela con un protocolo específico, por ejemplo TCP/IP, para comunicarse con la administración del Casino y permitir el registro de las operaciones efectuadas en la máquina y servir diferentes requerimiento legales y de  
20 información de las salas de juego.

- De este modo, mediante la presente construcción se consigue un dispositivo de juego que incorpora varias máquinas de juego de Bingo individuales en un formato completo, autosuficiente y organizado para permitir no únicamente los juegos  
25 habituales de cada una de dichas máquinas, sino también una pluralidad de premios acumulados progresivos propios que se desencadenan por condiciones preestablecidas por el propio fabricante del dispositivo y controladas por eventos y un juego adicional propio configurado también por el mismo fabricante del dispositivo.

30

El resultado es un producto original y novedoso de gran atractivo para los jugadores y para las mismas salas de juego y casinos que al adquirir esta máquina satisfacen el acceso a premios interesantes para un público más exigente que gusta de jugar, pero como usuarios con experiencia buscan productos novedosos y también interesantes,  
5 con expectativas razonables de obtener premio.

Adicionalmente, otro de los logros que se obtienen con la presente invención es el reciclado de los equipos que el mercado ha dejado obsoletos integrándose con las modificaciones necesarias, en un conjunto más atractivo. Todo ello con un coste  
10 reducido porque su volumen principal recae fundamentalmente en los medios incorporados al servidor de acumulados y a las comunicaciones entre cada máquina y dicho servidor que es común a todas ellas.

Además, la presente invención, esto es, el dispositivo 1 puede extenderse  
15 conectando entre sí varios dispositivos 1 presentes en una misma Sala o Casino. En este caso de realización, un dispositivo de juego 1 y su tarjeta electrónica 4 actúan como servidor de acumulados 3 del conjunto de dispositivos 1 conectado. Los servidores de juego 3 de los dispositivos conectados podrían actuar únicamente a nivel de comunicación, como pasarelas, entre las distintas tarjetas electrónicas 4.  
20 Esta construcción es similar a disponer un dispositivo 1 con un número de máquinas de juego 2 equivalente al total de máquinas de juego 2 del conjunto de dispositivos conectados.

Naturalmente, son posibles y están contempladas dentro de la presente invención  
25 otras arquitecturas similares. Como por ejemplo repartiendo las tareas entre los distintos servidores de juego 3 del conjunto de dispositivos 1 conectado entre sí, y estableciendo una comunicación permanente de mensajes que permita el traspaso de la información necesaria. Incluso, extendiendo la conectividad en una red extensa, como Internet, y obviando el problema de los lapsos temporales de la  
30 comunicación en una red extensa, el dispositivo 1 según la presente invención puede

conectar también por medio de su interfaz 11 con cualquier otro dispositivo 1  
situado remotamente.

Se sobreentiende que en el presente caso pueden ser variables cuantos detalles de  
5 acabado y forma no modifiquen ni alteren la esencia de la invención.

## REIVINDICACIONES

- 1.- DISPOSITIVO DE JUEGO QUE CONTIENE VARIAS MÁQUINAS DE JUEGO DE BINGO, del tipo de máquinas de juego de Bingo (2) que son electrónicas y disponen de pantallas de visualización (7 y 7') que pueden ser táctiles, teclados, botones y/u otros controles operables por el usuario; CPU con medios de cómputo, memorias y discos de almacenamiento de datos y programas, módulos de comunicaciones entre los elementos de dicha máquina; medios de aceptación del crédito en forma de monedas, fichas, billetes y/o tickets (9) y/o tarjetas de sala (8) o cualquier medio que valide al jugador y su crédito de juego disponible para dicha máquina (2) y sala de juego, y de entrega de los premios en forma de monedas, crédito o ingresando a una cuenta del jugador; dichas máquinas presentando un juego de azar y ofreciendo según las elecciones de los usuarios, o automáticamente, una pluralidad de premios, CARACTERIZADO porque comprende:
- un servidor de premios acumulados progresivos (3),
  - una tarjeta electrónica (4) controladora de dichos premios acumulados progresivos en dicho servidor (3),
  - interfaces (11) en dicho servidor de premios acumulados (3) entre dicha tarjeta electrónica (4) de control y cada una de dichas máquinas de juego (2),
  - dicha pluralidad de premios acumulados progresivos puede conseguirse en un juego de selección que es distinto y cuyo importe y probabilidad es independiente respecto del juego principal de cada una de dichas máquinas de juego (2);
  - siendo la cuantía de dichos premios acumulados mayores que los equivalentes premios directos que pueden obtenerse en una máquina individual (2).

- 2.- DISPOSITIVO DE JUEGO, según la reivindicación 1, CARACTERIZADO porque dicha tarjeta electrónica (4) de dicho servidor de acumulados (3), consta de una CPU (10), dispone de memoria y medios de almacenamiento (13) de programas y datos, así como dispone de un GNA o generador de números aleatorios (12), dicho conjunto

permitiendo la realización autónoma y gestión en dicho dispositivo (1) de una pluralidad de premios acumulados con una pluralidad de máquinas de juego (2) conectadas a dicho servidor de acumulados (3) y a dicha tarjeta electrónica (4).

- 5      3.- DISPOSITIVO DE JUEGO, según la reivindicación anterior, CARACTERIZADO porque dichos interfaces (11) de dicha tarjeta electrónica (4) enlazan las partes de dicho dispositivo (1), CPU (10), memoria y almacenamiento (13), GNA o generador de números aleatorios (12), pantalla (5), las máquinas de juego (2) y a medios externos, como un Gestor de Sala o Casino (14).

10

4.- DISPOSITIVO DE JUEGO, según la reivindicación anterior, CARACTERIZADO porque dispone de una pantalla de visualización (5) común, preferentemente de gran tamaño, ofreciendo dicha pantalla (5) información, cuando menos, de los premios acumulados progresivos comunes a dicho dispositivo (1).

15

5.- DISPOSITIVO DE JUEGO, según la reivindicación anterior, CARACTERIZADO porque permite la interconexión funcional de una pluralidad de dispositivos de juego (1) por medio de sus interfaces (11), en que un servidor de acumulados (3) y su tarjeta electrónica (4) gestionan los acumulados para el conjunto de máquinas de juego (2) de todos los dispositivos (1) enlazados.

20

6.- DISPOSITIVO DE JUEGO, según la reivindicación anterior, CARACTERIZADO porque dicha interconexión de dispositivos (1) se realiza por medio de una conexión de protocolo TCP/IP.

25

7.- DISPOSITIVO DE JUEGO, según una cualquiera de las reivindicaciones anteriores, CARACTERIZADO porque dicho juego de selección permite al usuario accionar en un número determinado de intentos, las distintas posiciones (19) de una parrilla de selección (18) con figuras ocultas, derivándose una posibilidad de premio en función del puro azar asociado a cada elección, o a la obtención de una combinación de

30

figuras específicas descubiertas, optando dichas combinaciones a la consecución de un premio directo y a la pluralidad de acumulados que sortea dicho servidor de acumulados (3).

5 8.- DISPOSITIVO DE JUEGO, según la reivindicación anterior, CARACTERIZADO porque los diferentes premios obtenidos en dicho juego de selección son acumulables entre sí y con los eventualmente obtenidos en el juego principal de dichas máquinas de juego (2).

10 9.- DISPOSITIVO DE JUEGO, según la reivindicación anterior, CARACTERIZADO porque el número de intentos en dicho juego de selección puede ampliarse en respuesta a eventos de dicho juego de selección o por eventos definidos en dichas máquinas (2).

15 10.- DISPOSITIVO DE JUEGO, según la reivindicación anterior, CARACTERIZADO porque por medio de dichos interfaces (11) se actualiza información, de forma continua y en tiempo real, relativa a los premios acumulados que organiza dicho dispositivo (1) entre dicha tarjeta electrónica (4) y dichas máquinas de juego (2).

20 11.- DISPOSITIVO DE JUEGO, según la reivindicación anterior, CARACTERIZADO porque dichos interfaces (11) permiten que dicha tarjeta electrónica (4) pueda mostrar información en dicha pantalla común (5), así como comunicarse con dichas máquinas de juego (2) para mostrar información en dichas pantallas (7 y 7') y utilizar sus altavoces ante eventos relacionados con la proximidad u obtención de los  
25 premios acumulados progresivos.

12.- MAQUINA DE JUEGO DE BINGO, del tipo de máquinas de juego (2) con premio que son electrónicas y disponen de pantallas de visualización (7 y 7') que pueden ser táctiles, teclados, botones y/u otros controles operables por el usuario; CPU con  
30 medios de cómputo, memorias y discos de almacenamiento (13) de datos y

programas, módulos de comunicaciones entre los elementos de dicha máquina; medios de aceptación del crédito en forma de monedas, fichas, billetes y tickets (9) y/o tarjetas de sala (8) o cualquier medio que valide al jugador y su crédito de juego disponible para dicha máquina y sala de juego, y de entrega de los premios en forma de billetes, tickets, crédito o ingresando a una cuenta del jugador; dichas máquinas presentando un juego de azar y ofreciendo según las elecciones de los usuarios, o automáticamente, una pluralidad de premios, CARACTERIZADA porque dispone de un segundo juego, distinto del principal de la máquina, dicho juego permitiendo una pluralidad de selecciones del jugador en una parrilla (18) de elecciones posibles, de acuerdo a lo que se le presenta en una de las pantallas (7) de dicha máquina, y en la que cada elección descubre una imagen (19) y/o evento que representa:

- un premio directo
- una figura dentro de un conjunto de figuras, dichas figuras relacionadas con la obtención de diferentes acumulados (15, 16, 17 o 17') cuando se cumplen determinadas condiciones de dichas figuras (19) relativas a cada premio
- presentándose la oportunidad de realizar inicialmente un número predeterminado de dichas selecciones
- pudiéndose incrementar el número de selecciones en función de las características o reglas de la imagen elegida como selección de una de las figuras (19) elegidas o seleccionadas.
- en que se suman los premios obtenidos de dichas selecciones efectuadas, tanto los premios directos como los distintos premios acumulados, al saldo o premio obtenido por el jugador

13.- MAQUINA DE JUEGO DE BINGO, según la reivindicación anterior, CARACTERIZADA porque dichos premios acumulados progresivos son administrados por un servidor de acumulados (3) dentro de un dispositivo de juego (1) al que pertenece dicha máquina (2) y que recibe las porciones acumuladas de un conjunto de máquinas de juego (2) que forman parte de dicho dispositivo de juego (1).

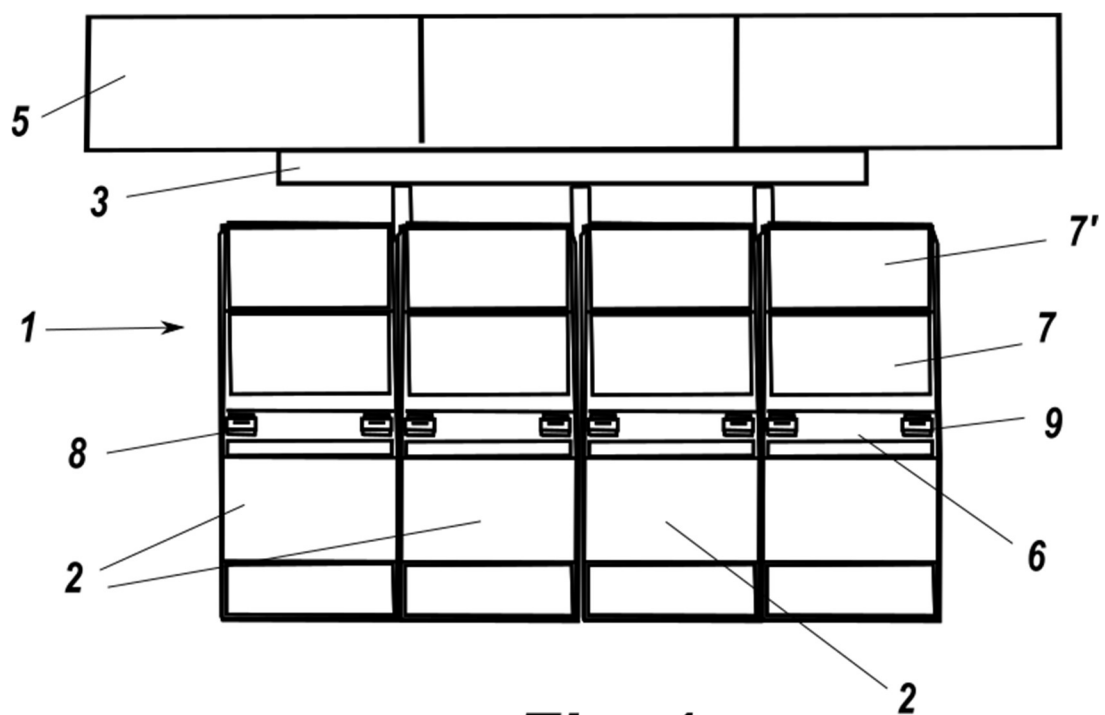


14.- MAQUINA DE JUEGO DE BINGO, según la reivindicación anterior, CARACTERIZADA porque dispone de comunicación tanto entre los elementos de dicha máquina como con otras máquinas próximas o remotas vía una red extensa de comunicaciones con protocolo TCP/IP, tal como Internet.

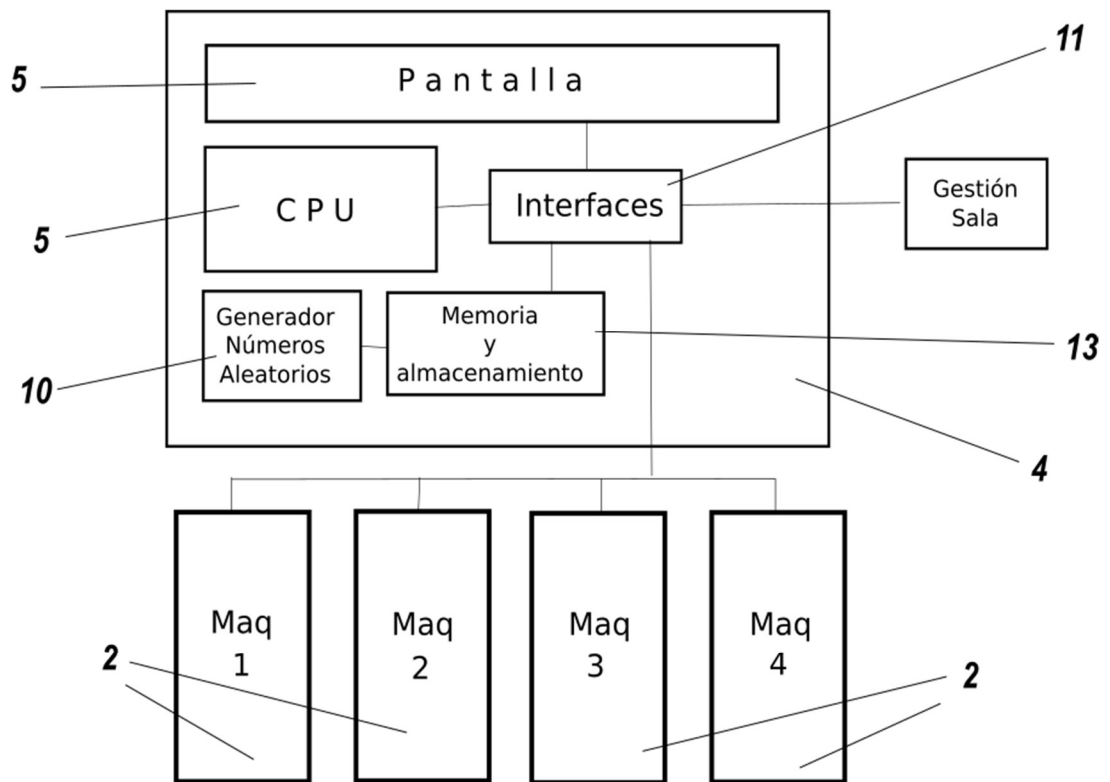
5

15.- MAQUINA DE JUEGO DE BINGO, según la reivindicación anterior, CARACTERIZADA porque dispone de un servidor de acumulados progresivos (3) que por medio de una tarjeta electrónica (4) permite enlazar una pluralidad de otras máquinas de juego (2), para organizar una pluralidad de acumulados propios e  
10 independientes del juego principal de cada una de dichas máquinas (2).

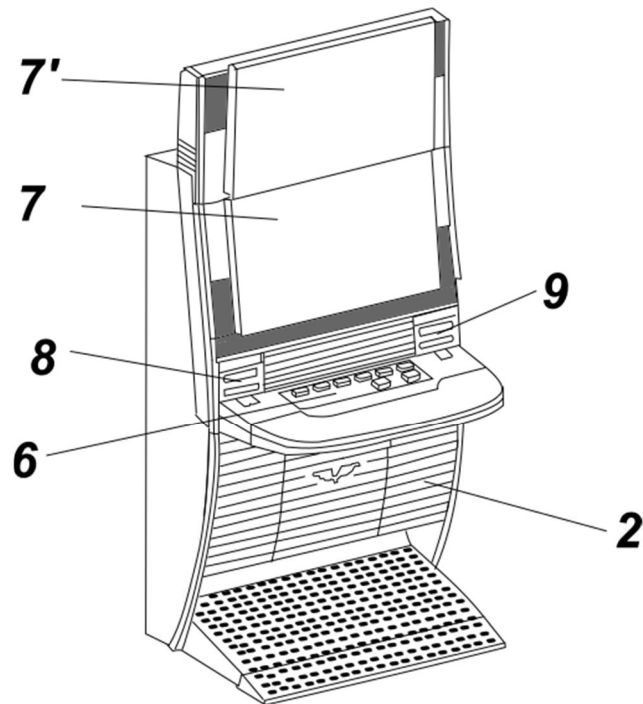
16.- MAQUINA DE JUEGO DE BINGO, según la reivindicación anterior, CARACTERIZADA porque dicha tarjeta electrónica (4) dispone de los medios de cómputo adecuados y de generación de números aleatorios para determinar una  
15 pluralidad de premios acumulados progresivos.



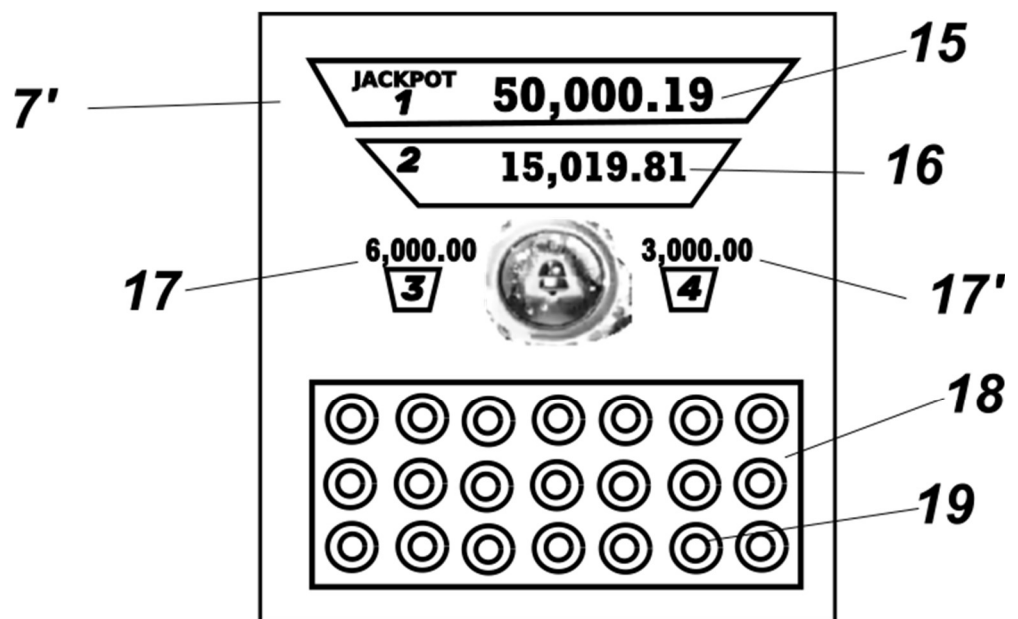
**Fig. 1**



**Fig. 2**



**Fig. 3**



**Fig. 4**



- ②① N.º solicitud: 201830527  
②② Fecha de presentación de la solicitud: 01.06.2018  
③② Fecha de prioridad:

INFORME SOBRE EL ESTADO DE LA TÉCNICA

⑤① Int. Cl.: **G07F17/32** (2006.01)

DOCUMENTOS RELEVANTES

| Categoría | ⑤⑥ Documentos citados                                                                                                                                                                                                                                                                                | Reivindicaciones afectadas |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|
| X         | US 2013079113 A1 (NICELY MARK C et al.) 28/03/2013, párrafos [0028 - 0029]; párrafo [0031]; párrafos [0037 - 0040]; párrafos [0043 - 0044]; párrafos [0052 - 0069]; párrafos [0074 - 0076]; párrafo [0079]; párrafos [0087 - 0090]; párrafo [0092]; párrafo [0094]; párrafo [0168]; figuras 2A - 2B. | 1-16                       |

Categoría de los documentos citados

X: de particular relevancia

Y: de particular relevancia combinado con otro/s de la misma categoría

A: refleja el estado de la técnica

O: referido a divulgación no escrita

P: publicado entre la fecha de prioridad y la de presentación de la solicitud

E: documento anterior, pero publicado después de la fecha de presentación de la solicitud

El presente informe ha sido realizado

☒ para todas las reivindicaciones

☐ para las reivindicaciones nº:

Fecha de realización del informe  
31.01.2019

Examinador  
M. L. Alvarez Moreno

Página  
1/2

Documentación mínima buscada (sistema de clasificación seguido de los símbolos de clasificación)

G07F

Bases de datos electrónicas consultadas durante la búsqueda (nombre de la base de datos y, si es posible, términos de búsqueda utilizados)

INVENES, EPODOC, WPI