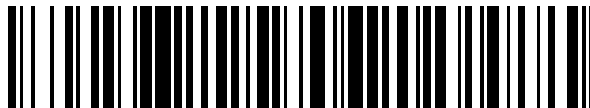


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 757 852**

51 Int. Cl.:

G07C 15/00 (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

86 Fecha de presentación y número de la solicitud internacional: **18.05.2010 PCT/EP2010/003034**

87 Fecha y número de publicación internacional: **25.11.2010 WO10133340**

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **18.05.2010 E 10721710 (1)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **02.10.2019 EP 2433269**

54 Título: **Máquina de juegos electrónicos**

30 Prioridad:
18.05.2009 DE 202009007113 U

45 Fecha de publicación y mención en BOPI de la traducción de la patente:
30.04.2020

73 Titular/es:
**NOVOMATIC AG (100.0%)
Wiener Strasse 158
2352 Gumpoldskirchen, AT**

72 Inventor/es:
PRESCH, RYSZARD

74 Agente/Representante:
SÁEZ MAESO, Ana

ES 2 757 852 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

Máquina de juegos electrónicos

[001] La presente invención se refiere a una máquina de juegos electrónicos, en particular una máquina de juego o juegos de lotería, que tiene un servidor de juegos para controlar el juego, al cual al menos un aparato de juego puede conectarse, en donde el servidor de juego tiene cuando menos un bloque de boletos de juego, de preferencia un bloque de boletos de juegos electrónicos, incluyendo una pluralidad de boletos de juegos electrónicos de preferencia que cada uno se caracterizan individualmente por una combinación de número ganador, en donde el aparato de juego como mínimo puede conectarse a un almacén de crédito asociado con el cual puede cargarse por un aparato de alimentación y que incluye un aparato de compra de boletos para adquirir un boleto de juego mientras que reduce el crédito almacenado en el almacenamiento de crédito.

[002] Se conocen las máquinas de juegos de lotería en diversas formas, también en modalidades electrónicas. Los aparatos de juegos de lotería se ilustran, por ejemplo en los documentos DE 295 16 968 U1 o US 5,119,295. EP 0 639 998 también muestra un aparato de juegos similar. El documento WO 01/48712 muestra un aparato de juego de lotería en el que se usa una máquina de juego para un playout. Las ganancias de la lotería se acreditan a la tarjeta de crédito de un acreedor atribuida al usuario. El documento US 2003/0162588 muestra un dispositivo de juego, que tiene medidor de crédito y ganancia. El documento US 2006/0223618 muestra un sistema de juego de lotería en el que se puede validar un boleto de juego para diferentes jugadas. Además, el documento US Pat. 6.024.640 A se muestra en el sistema de lotería fuera de línea que genera resultados de juegos asociados con la compra de boletos y tiendas.

[003] En el caso de la DE 295 16 968 U1 citada, la máquina de juego de lotería, sin embargo está limitada a leer en un boleto de juego completado por escrito por un digitalizador o escáner, para pagar una apuesta en la forma de efectivo o sin efectivo con dinero de plástico por un aparato de alimentación de dinero y por el contrario surtir cuando menos cantidades ganadoras más pequeñas. El incentivo por jugar y el valor de entretenimiento del aparato, sin embargo son muy limitados. Por otra parte, la gestión de datos, la determinación de los boletos ganadores de lotería y la exhibición y surtido de las ganancias se complican ya que como una regla para este propósito los datos leídos por el explorador deben ser transformados, los números o símbolos ganadores deben ser verificados por separado y asociados con los boletos o jugadores y el pago puede ser opcionalmente realizado por un prolongado retraso de tiempo.

[004] Por lo tanto el objeto subyacente de la presente invención es proporcionar una máquina de juegos mejorada del tipo citado, que evita las desventajas de la técnica previa y además desarrolla la técnica previa en una forma ventajosa. Un sorteo de ganancias de lotería deberá de preferencia lograrse que sea simple de procesar desde un aspecto de datos técnicos y que tenga alta seguridad contra abuso mientras que logra un alto incentivo para jugar y un alto valor de entretenimiento.

[005] Este objeto se logra de acuerdo con la invención por una máquina de juego electrónico de acuerdo con la reivindicación 1. Modalidades preferidas de la invención son la material de las reivindicaciones dependientes.

[006] Por lo tanto se propone alimentar un dispositivo de juegos dispuesto en el aparato de juegos de diferentes almacenamientos de crédito y almacenamiento de ganancias y al hacerlo opcionalmente utilizar los mismos datos de solo un boleto de juego como la base sobre una pluralidad de rondas de juego - dependiendo del curso del juego. Por una parte, se logran almacenamiento de datos simplificado mejorado así como transferencia de datos con un alto incentivo de juegos sin embargo, en donde el aparato de juegos en el cual el sorteo de las ganancias puede llevarse a cabo en forma ventajosa indirecta o directa conectado con un servidor de juego central en donde los números o símbolos ganadores asociados con el boleto de juego que se va a adquirir son almacenados. Por otra parte, el desarrollo de la apuesta ya utilizada por un jugador y sus ganancias obtenidas se exhibe más claramente para el jugador. De acuerdo con la invención, la máquina de juegos como mínimo tiene un dispositivo de juegos que puede accionarse dependiendo del curso de un juego mientras que se utiliza como la base de datos del mismo boleto de juegos en una pluralidad de rondas de juego del almacenamiento de crédito y después del almacenamiento de ganancias. Si se logran ganancias en el primer juego, que pueden empezarse por y/o después de adquirir un boleto de juego, de nuevo puede reiniciarse una ronda de juego al apostar estas ganancias o una porción de las mismas - en particular sin reducir el crédito en el almacén de crédito - mientras que se utilizan como la base de los datos del mismo boleto de juegos, con lo que la gestión de datos se simplifica sin que esto tenga que lograrse por pérdidas en el incentivo para jugar. Si de nuevo las ganancias se logran en este aspecto o las ganancias iniciales no son utilizadas, adicionales rondas de juegos pueden iniciarse opcionalmente del almacén de ganancias, con el boleto de juego inicialmente adquirido o los símbolos que son capaces de utilizarse más. Ganadores asociados Si en contraste, se obtiene una pérdida en la primera ronda de juego o si las ganancias iniciales se pierden en rondas posteriores, puede adquirirse un boleto de juego adicional mientras que se reduce el almacén de crédito y sus nuevos símbolos ganadores se utilizan como base para el juego futuro.

[007] El dispositivo de juego, que puede ser accionado después y/o por la compra de un boleto de juego que tiene el servidor de juegos y que puede ser conectado a un almacén de ganancias para almacenar las ganancias así como

a un aparato de exhibición para exhibir las ganancias, se diseña ventajosamente de manera tal que solo puede ser accionado de nuevo en base al mismo boleto de juego al lograr una ganancia.

5 [008] En este aspecto, el dispositivo de juego se conecta ventajosamente a un generador de símbolo ganador para
 10 asignar una combinación de símbolo ganador, con un aparato de control de ganancias que se proporciona para la
 comparación automática de la combinación de símbolo ganador asignado con la combinación de símbolo ganador del
 boleto de juego adquirido y disminuir, incrementar, enclavar y/o liberar las ganancias almacenadas en el almacén de
 15 ganancias por el primer dispositivo de juego dependiendo de la comparación de los símbolos ganadores. Si el
 dispositivo de juego es accionado después o por la compra de un boleto ganador, el dispositivo de juego escribe
 cualesquiera ganancias logradas en el almacén de juegos citado. Sin embargo, si el crédito liberado del almacén de
 20 crédito para la compra del boleto de juego y de esta manera activado por el juego se pierde por completo o
 parcialmente por el dispositivo de juego, no se almacenan naturalmente ganancias o solo ganancias reducidas en el
 almacén de ganancias nombrado, de manera tal que una ronda adicional de juego utilizando el boleto de juego
 adquirido se bloquea o solo se hace posible con una menor apuesta. Sin embargo, si las ganancias se almacenan y/o
 25 generan en el almacén de ganancias nombrado mediante el dispositivo de juego, el dispositivo de juego de nuevo se
 activa para el boleto de juego ya usado de manera tal que el dispositivo de juego nombrado pueda ser de nuevo puesto
 en interacción con el generador de símbolos ganadores para generar una combinación de símbolos ganadores con
 referencia a la cual el dispositivo de control de ganancias aumenta, disminuye, bloquea, elimina y/o activa el valor de
 ganancias almacenado en el almacén de ganancias. En forma alterna, para simplificar la transferencia de datos, una
 pluralidad de combinaciones de símbolos ganadores puede también ya ser alimentada ventajosamente por el
 30 generador de símbolos ganadores en el primer juego y después son utilizables para adicionales rondas de juegos
 activadas opcionalmente en base al mismo boleto de juego, para determinar el resultado del juego en los juegos
 futuros activados del almacén de ganancias.

25 [009] En este aspecto, en un desarrollo ventajoso adicional de la invención, el dispositivo de juego del aparato de
 juego puede diseñarse en forma diferente, en particular ser controlado en formas diferentes, teniendo diferentes
 elementos de control y/o siendo capaz de tener un aparato de exhibición diferente. El dispositivo de juego puede en
 particular ser diseñado como una unidad de tragaperras que puede ser controlada por un generador aleatorio y/o por
 30 un aparato de control operable manualmente, en particular de manera tal que la parada de los carretes giratorios se
 efectúa automáticamente en una forma controlada aleatoria y/o puede ser activado solamente o en forma adicional
 por accionamiento manual de un freno o semejante. El dispositivo de juego, en un desarrollo adicional de la invención
 también puede ser diseñado como una unidad de juego de lotería, en particular como una unidad de juego de boletos,
 que de preferencia se acciona por un aparato de alimentación manual, en forma opcional alterna o adicional también
 es capaz de poner en movimiento automáticamente, en particular dependiendo de la anotación del almacén de
 35 ganancias del primer dispositivo de juego.

[0010] En un desarrollo adicional de la invención, el dispositivo de juego también puede tener una pluralidad de
 diferentes unidades de juego diseñadas que pueden ser operadas en diferentes rondas de juego y/o conectadas ya
 40 sea solo al almacén de crédito o solo al almacén de ganancias tal que diferentes unidades de juego puedan utilizarse
 para jugar diferentes rondas de juego.

[0011] El generador de símbolos ganadores y el aparato de control de ganancias proporcionarse en una forma
 descentralizada, en el propio aparato de juegos, que se reconoce hace manipulaciones más fáciles directamente en
 el aparato de juego, pero por otra parte, por así decirlo, evita un gran manipulación central para una pluralidad de
 45 aparatos de juego, en particular cuando un jugador que hace intentos de manipulación no sabe en que aparato de
 juego están ubicados estos componentes y/o cuando cada aparato de juego tiene su propio generador de símbolos
 ganadores y/o su propio aparato de control de ganancias.

[0012] La comunicación entre el aparato de juegos y el servidor de juegos citado previamente en donde se retienen
 50 los boletos de juego, en general pueden ser de diferentes diseños. De acuerdo con una modalidad ventajosa de la
 invención, el aparato de juego como mínimo puede conectarse directamente al servidor de juego central, de
 preferencia por una conexión de datos remota de manera tal que el servidor de juego puede retenerse en cualquier
 ubicación deseada, independientemente de la ubicación de instalación del aparato de juego.

[0013] En un desarrollo adicional preferido de la invención, el aparato de juego como mínimo también solo puede
 conectarse indirectamente al servidor de juego central y/o puede comprar un boleto de juego retenido y/o generado
 por el servidor de juego central y puede leerse en la combinación de símbolo ganador asociada con él. Un servidor de
 grupo al cual se conecta el aparato de juegos, de preferencia por una red local o una línea de red local, en particular
 puede intercalarse entre el aparato de juego como mínimo y el servidor de juego citado. El propio servidor de grupo
 60 citado puede a su vez conectarse al servidor de juego central mediante una línea de datos remota, opcionalmente
 también en combinación con adicionales servidores de grupo por una red global o una línea de red. En un desarrollo
 adicional de la invención, el servidor de grupo puede instalarse en un casino o en un sitio de juegos en el que una
 pluralidad de aparatos de juegos se conecta al servidor de grupo citado. El servidor de grupo a su vez entonces se
 comunica con el servidor de juego central que por ejemplo es retenido por el fabricante del aparato de juego en una
 65 ubicación separada del casino.

[0014] Si un servidor de juego maestro y un servidor de grupo que es su esclavo están presentes, las estructuras de memoria en los diferentes servidores pueden ser ventajosamente de diferentes diseños. La estructura de memoria en la que los boletos de juego y las combinaciones de símbolos ganadores asociados con ellas se almacenan en particular tiene diferentes características.

[0015] En un desarrollo adicional de la invención, el servidor de juego puede retener, en uno o más almacenes de boletos de lotería, una pluralidad de series de boletos de juego que cada uno incluye una pluralidad de bloques de boletos de juego, de preferencia bloques de boletos de juego electrónicos, que a su vez incluyen una pluralidad respectiva de diferentes boletos de juego, de preferencia boletos de juego electrónico, con los cuales se asocia una combinación de símbolos ganadores respectiva.

[0016] Cuando se emplea un servidor de grupo intermedio, un distribuidor de bloques de boletos de juego se proporciona ventajosamente, que selecciona un bloque de boletos de juego respectivo de las series de juegos que se almacenan en el servidor de juegos maestro y los asocia con un servidor de grupo local, de manera tal que solo un bloque de boletos de juego se retiene en este servidor de grupo local de cada una de las series de boletos de juego del servidor de juegos maestro y el aparato de juegos conectado con los servidores de grupo local puede entonces descargar sus boletos de juego de estos. En un desarrollo adicional de la invención, una pluralidad de bloques de boletos de juego puede ser retenida electrónicamente en el servidor de grupo local, que sin embargo, se origina de diferentes series de boletos de juego, retenidos en el servidor de juegos maestro.

[0017] El número requerido de combinaciones de números ganadores retenidas puede reducirse, mientras que aún asegura una operación de juego suficientemente prolongada e intensa en un casino por dicha estructura del almacén de boletos de juego en diferentes servidores y por la asociación de los bloques de boletos de juego de diferentes series con un servidor local. Además, la determinación si está presente una ganancia o no, puede simplificarse en tiempo ya que puede ser reducido el número de combinaciones de símbolos ganadores a comparar.

[0018] La configuración de las rondas de juegos previamente descritas que pueden activarse por una apuesta desde el almacén de ganancias, puede en general diferir respecto al accionamiento y control de procedimiento. De acuerdo con una modalidad ventajosa de la invención, después de lograr una ganancia, el dispositivo de juego solo puede permitir una ronda de juego adicional o en forma alterna, también una pluralidad de rondas de juego con la cual adicionales ganancias correlacionadas con la combinación de símbolo ganador de un boleto de juego ya adquirido pueden sortearse. En un desarrollo adicional de la invención, el dispositivo de juego tiene como propósito un medio de control de ronda e juego para controlar el número de rondas de juego que pueden activarse por una ganancia del primer dispositivo de juego, con los medios para el control de ronda de juego citados, que ventajosamente son capaces de funcionar dependiendo de diferentes señales de alimentación. El número de rondas de juego en particular puede controlarse dependiendo del número de boletos de juego adquiridos y/o dependiendo del crédito retenido en el almacén de crédito y/o dependiendo de las ganancias almacenadas en el almacén de ganancias. Los medios de control de juego citados pueden tomar en cuenta en forma simultánea y ventajosa al menos dos de los parámetros nombrados y determinar automáticamente el número de rondas de juego posibles en dependencia.

[0019] En un desarrollo adicional de la invención, el aparato de juego además tiene en forma alterna o adicional de los medios para control de ronda de juego citados, medios para control de apuestas, para controlar las ganancias del primer dispositivo de juego en apuesta para un juego del segundo dispositivo de juego. Estos medios para control de apuestas de preferencia tienen un botón de alimentación manual que permite una determinación manual de la cantidad de la apuesta. En forma alterna o adicional, los medios para control de alimentación también pueden tener un módulo para control de apuestas que puede ser controlado por los medios para control de ronda de juego previamente citados a fin de incrementar automáticamente la apuesta dependiendo del número de rondas de juego determinadas para el mismo boleto de juego, en particular tal que una porción cada vez mayor de las ganancias de juego del dispositivo de juego almacenada en los almacenes de ganancias se apuestan en adicionales rondas de juego.

[0020] La invención se explicará con más detalle a continuación con referencia a una modalidad preferida y dibujos asociados. Se ilustran en los dibujos:

Figura 1: una representación esquemática de una máquina de juego electrónica que tiene una pluralidad de aparatos de juego, un servidor de grupo local y un servidor de juego central con rango superior.

Figura 2: una representación esquemática de la máquina de juego electrónica similar a la Figura 1 en un diseño de acuerdo con la cual una pluralidad de servidores de grupo local se conectan a un servidor de juego central, a su vez con una pluralidad de aparatos de juego conectados a cada servidor de grupo local; y

Figura 3: una vista seccional de un aparato de juego de las Figuras precedentes que muestra el aparato de exhibición del primer dispositivo de juego y el aparato de exhibición del segundo dispositivo de juego.

[0021] En la modalidad ilustrada en la Figura 1, la máquina de juego 1 incluye un servidor de juego central 2, que tiene una base de datos central 3 o dispositivo de almacén en el que una pluralidad de series de boletos de juego 1, 2 ... n se almacenan de los cuales cada uno incluye una pluralidad de bloques de boletos de juego a, b ... n. Cada uno

de estos bloques de boletos de juego a, b ... n incluye una pluralidad de boletos de juego electrónico aa, bb, cc ... nn. Una combinación de símbolos ganadores que se retiene y/o genera en el servidor de juego citado 2 se asocia con cada uno de estos boletos de juego electrónico aa, bb, cc ..., nn. En este aspecto, al menos dentro de un bloque de boletos de juego a, b, c ... n, todos los boletos de juego recolectados aa, bb, ce nn pueden proporcionarse ventajosamente con una combinación de símbolos ganadores individuales, sin embargo esto no es un requerimiento absoluto.

[0022] Una pluralidad de servidores de grupo local 4 puede conectarse al servidor de juego 2, de preferencia por una línea de datos remota y/o un canal de transferencia de datos remoto y/o la línea de red de una red global. Como muestra la Figura 1, solo un servidor de grupo local sencillo 4 también puede conectarse al servidor de juegos 2, mientras que de acuerdo con la Figura 2, una pluralidad de estos servidores de grupo local 4, se conectan al servidor de juegos 2.

[0023] El servidor de grupo local 4 en este aspecto incluye un almacén de datos local cuyos contenidos pueden cambiarse por comunicación con el servidor de juego maestro 2. Un juego de bloques de boletos de juego en particular puede asociarse con el servidor de grupo local 4 por un distribuidor de boletos de juego que se aloja ventajosamente en el servidor de juegos central 2, con tres bloques de boletos de juego diferentes a, b, c que se originan de diferentes series de boletos de juego retenidas en el servidor de juegos maestro 2 asociado con el servidor de grupo local 4 en la modalidad de acuerdo con la Figura 1. Como muestra la Figura 1, los bloques de boletos de juego formados electrónicamente a, b y c en el servidor de grupo local 4, cada uno se proporciona con una pluralidad de boletos de juego aa, bb, cc ... nn.

[0024] Una pluralidad de aparatos de juegos 5 diseñados como aparatos autónomos, se conectan mediante líneas de red local al servidor de grupo local 4 por ejemplo en un casino o en un sitio de juegos, de manera tal que cada aparato de juegos 5 puede comprar boletos de juego del almacén de boletos de juego aa, bb, ce nn, almacenados en el servidor de grupo 4.

[0025] Una máquina de juego 5 para este propósito de acuerdo con la modalidad ilustrada, un almacén de crédito 6 que puede cargarse, por ejemplo al insertar monedas o billetes en forma alterna por la alimentación de dinero plástico o también fichas o boletos ganadores o boletos de crédito. Si el almacén de crédito 6 se llena lo suficiente, puede comprarse un boleto de juego del servidor de grupo 4 en el aparato de juego respectivo 5 mediante un botón de compra 7, con su combinación de símbolo ganador que se descarga ventajosamente y se coloca en memoria intermedia en un módulo de almacenamiento del aparato de juego 5.

[0026] Un dispositivo de juego 8 del aparato de juego 5 se coloca en movimiento al comprar un boleto de juego o también por accionamiento subsecuente de un botón de arranque, el dispositivo de juego se diseña como una unidad de tragaperras 9 en la modalidad ilustrada. Como muestra la Figura 3, la unidad de tragaperras 6 incluye un dispositivo de tragaperras 10 que se divide en la modalidad mostrada en una pluralidad de hileras y columnas y puede diseñarse en la forma de carretes mecánicos, pero de preferencia también en la forma de un exhibidor para la presentación electrónica de los carretes de juego.

[0027] Los carretes de juego que se ilustran en la unidad de exhibición de carrete 10 pueden detenerse o su procedimiento de parada puede ser influenciado por un generador aleatorio y/o por un botón de parada accionado manualmente.

[0028] Si las ganancias se realizan al accionar la unidad de tragaperras 9, se escriben en un almacén de ganancias 11 dependiendo de cuál ronda de juego adicional como mínimo puede activarse sin comprar un nuevo boleto de juego por un controlador conectado a los dispositivos de juego 8, en particular al apostar al menos una porción de las ganancias del almacén de ganancias 11. En la modalidad ilustrada, en este aspecto, la combinación de símbolo(s) ganador(es) o el número de boleto de juegos exhibe en un campo de símbolo ganador 15 y el estado del almacén de crédito 6 se muestra en el campo de crédito 12. El número de rondas extra jugadas y/o accionables del almacén de ganancias se exhiben en un campo de ronda de juego 13, con las ganancias que son susceptibles a exhibir en un campo de ganancias 20 y la apuesta en un campo de apuestas 21.

[0029] En la modalidad ilustrada, el dispositivo de juego 8 se acciona por un aparato de accionamiento manual 17 que por ejemplo, puede formarse como una pantalla táctil o sensible al tacto, por ejemplo tal que las rondas de juego exhibidas se tocan por un dedo para empezar una ronda de juego.

[0030] Si el dispositivo de juegos 8 se acciona, un generador de símbolo ganador 18 se controla para generar una combinación de símbolos ganadores. En la Figura 2, el generador de símbolos ganadores 18 se acomoda o se aloja en el servidor de juegos maestro 2, que también se puede disponer sin embargo, según la invención, el generador de símbolos ganadores 18 está alojado en el aparato de juegos 5.

[0031] La combinación de símbolos ganadores generada por el generador de símbolos ganadores 18 se leen por el aparato de juegos 5 y compara por un dispositivo de control de ganancias 19 con la combinación de símbolos de ganancia asociada con el boleto de juego adquirido. Si el número de lotería del boleto de juego adquirido se sortea, el

almacén de ganancias 11 o sus contenidos se incrementan o multiplican de conformidad. Sin embargo, si se sortea un "blanco", el exhibidor de ronda de juego 16 se disminuye y las ganancias retenidas en el almacén de ganancias 11 se disminuyen o eliminan. Se entiende que el exhibidor de ronda de juego también se disminuye de conformidad en el caso de una ganancia.

- 5 [0032] Después de lograr una ganancia, o una porción de la misma, puede consumirse del almacén de ganancias 11 por diversas oportunidades extra, con lo que de nuevo pueden obtenerse ganancias. Esto puede realizarse en una o más rondas de juego adicionales, que se llevan a cabo en base al boleto de juego ya adquirido.
- 10 [0033] Si el número activado de rondas de juego se disminuye a cero o es jugado, un nuevo boleto de juego debe comprarse para poder jugar de nuevo.

REIVINDICACIONES

1. Dispositivo de juego electrónico, en particular dispositivo dispensador de lotería que tiene un servidor de juego (2) para controlar el juego que tiene al menos un bloque de boletos de juego (a, b, c ... n), preferiblemente electrónico, que comprende una pluralidad de boletos de juego (aa, bb, cc ... nn) preferiblemente electrónicos, cada uno de los cuales está asociado a una combinación de símbolos ganadores, que además tiene al menos un aparato de juego (5) con el que el servidor de juego (2) se puede conectar directa o indirectamente, y tiene la memoria de premios (11) y la memoria de crédito (6) asociada al aparato de juego, donde el aparato de juego (5) tiene un dispositivo de entrada a través del cual se puede cargar la memoria de crédito (6), un dispositivo de compra de boletos de juego (7) para comprar un boleto de juego con una combinación de símbolos ganadores con una reducción del crédito almacenado en la memoria de crédito (6) así como un dispositivo de sorteos (8) que está conectado con un generador de símbolos ganadores (18) proporcionado en el aparato de juego (5) para generar una combinación de símbolos ganadores, con un dispositivo de control de premios (19) proporcionado también en el aparato de juego (5) para comparar la combinación de símbolos ganadores generada por el generador de símbolos ganadores (18) con la combinación de símbolos ganadores del boleto de juego y de la memoria de premios (11) para memorizar un premio determinado en función de la coincidencia, donde el aparato de juego (5) está diseñado para

- reducir la memoria de crédito (6) al comprar un boleto de juego,
- permitir el accionamiento repetido del dispositivo de sorteos (8) en una segunda ronda de juego con el mismo boleto, si se ha obtenido un premio en una primera ronda de juego con dicho boleto,
- generar una primera combinación de símbolos ganadores mediante el generador de símbolos ganadores (18) en la primera ronda de juego y suministrarla al dispositivo de sorteos (8), y compararla con la combinación de símbolos ganadores del boleto de juego mediante el dispositivo de control de premios (19), y aumentar la memoria de premios (11) al conseguir un premio; y
- generar una segunda combinación de símbolos ganadores mediante el generador de símbolos ganadores (18) en una segunda ronda de juego al disminuir la memoria de premios (11) y suministrarla al dispositivo de sorteos (8), y compararla con la combinación de símbolos ganadores de dicho boleto de juego mediante el dispositivo de control de premios (19), y aumentar la memoria de premios (11) al conseguir un premio,

de manera que el dispositivo de sorteos (8) pueda ser accionado solo una vez basándose en los datos del mismo boleto de juego con crédito de la memoria de crédito (6) y los datos del mismo boleto puedan usarse más veces solo con la reducción de la memoria de premios (11).

2. Dispositivo de juego según la reivindicación anterior donde el dispositivo de sorteos (8) está diseñado como una unidad de juego de rodillos (9) que puede controlarse mediante un generador aleatorio y/o un dispositivo de control accionable manualmente.

3. Dispositivo de juego según una de las reivindicaciones anteriores donde el dispositivo de sorteos (8) tiene varias unidades de juego diseñadas de manera diferente que son accionables en diferentes rondas de juego y/o pueden conectarse solo a la memoria de crédito (6) o solo a la memoria de premios (11), de modo que para hacer diferentes rondas de juego se pueden utilizar diferentes unidades de juego.

4. Dispositivo de juego según una de las reivindicaciones anteriores donde el al menos un aparato de juego (5) está conectado directamente al servidor de juego (2), preferiblemente a través de una línea de transmisión de datos.

5. Dispositivo de juego según cualquiera de las reivindicaciones 1 a 3 donde el al menos un aparato de juego (5) está conectado indirectamente al servidor de juego (2) con interposición de un servidor de grupo local (4).

6. Dispositivo de juego según la reivindicación anterior donde el al menos un aparato de juego (5) está conectado por una línea de red local al servidor de grupo (4) que está conectado al servidor de juego (2) a través de una línea de transmisión de datos y/o la línea de red de una red global.

7. Dispositivo de juego según una de las reivindicaciones anteriores donde el servidor de juego (2) tiene, en una o más memorias de series de boletos de juego, una pluralidad de series de boletos de juego, cada una de las cuales tiene una pluralidad de bloques de boletos de juego (a, b, c ... n), preferiblemente electrónicos, cada uno de los cuales comprende una pluralidad de boletos de juego (aa, bb, cc ... nn) preferiblemente electrónicos.

8. Dispositivo de juego según la reivindicación anterior junto con la reivindicación 5 o 6 donde se proporciona un distribuidor de boletos de juego para asignar boletos de juego desde el servidor de juego (2) a uno o más servidores de grupo (4), de modo que en un servidor de grupo (4) de cada serie de boletos de juego solo se memoriza y/o se tiene a disposición un bloque de boletos de juego (a, b, c ... n) que comprende una pluralidad de boletos de juego (aa, bb, cc ... nn).

9. Dispositivo de juego según una de las reivindicaciones anteriores donde el al menos un aparato de juego (5) tiene dispositivos de visualización separados (10; 14, 15, 16) para el crédito memorizado en la memoria de crédito (8) y para el premio memorizado en la memoria de premios (11).

5 10. Dispositivo de juego según una de las reivindicaciones anteriores donde el dispositivo de sorteos (8) tiene un medio de control de apuestas para controlar el premio fijado para un juego de la segunda ronda o cada ronda adicional, donde preferiblemente dicho medio de control de apuestas tiene una tecla de entrada manual y/o un módulo de control de apuestas que puede ser dirigido por un medio de control de la ronda de juego para el aumento automático de la apuesta en función del número de rondas de juego activadas que pueden suministrarse desde la memoria de premios (11).

Fig. 1

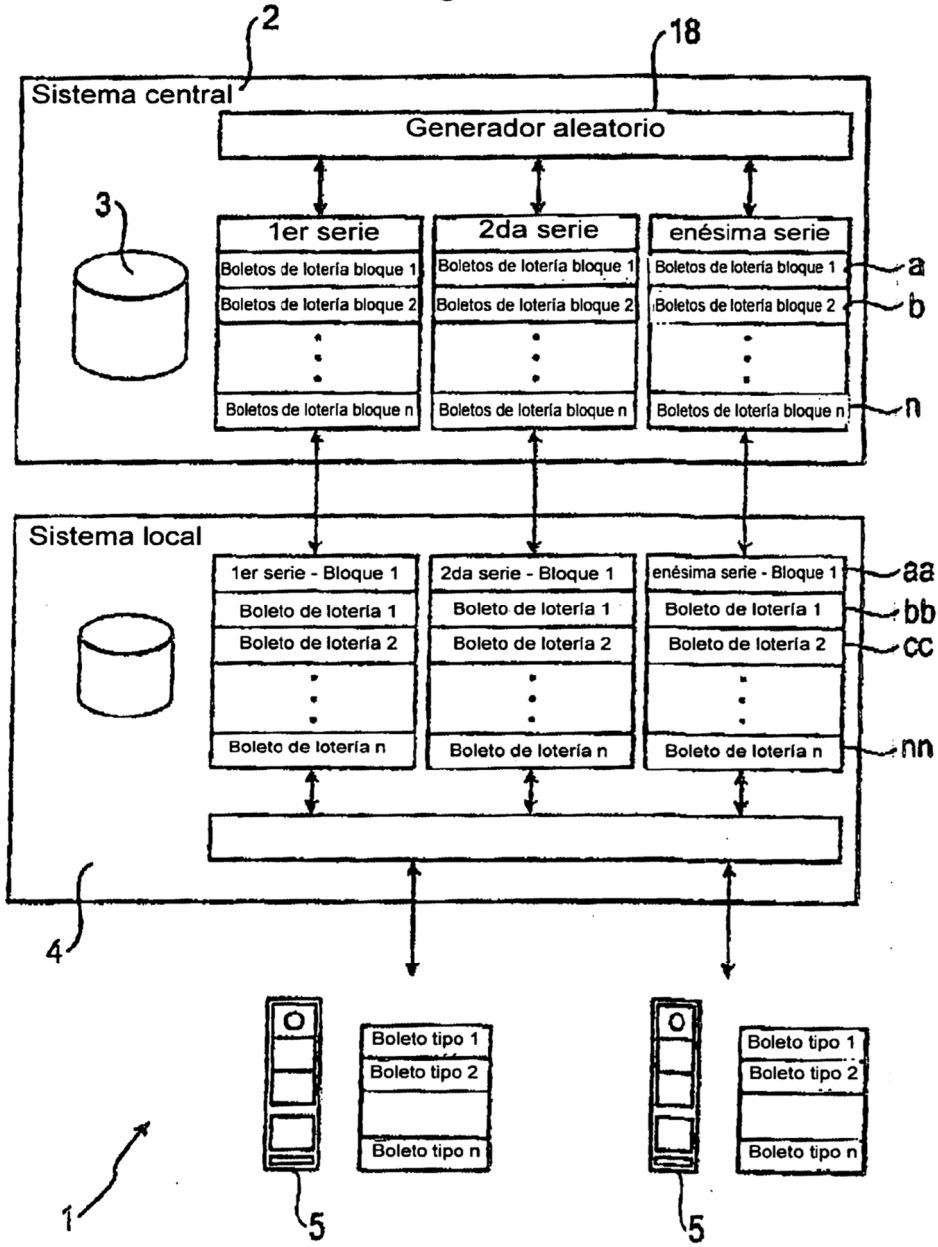


Fig. 2

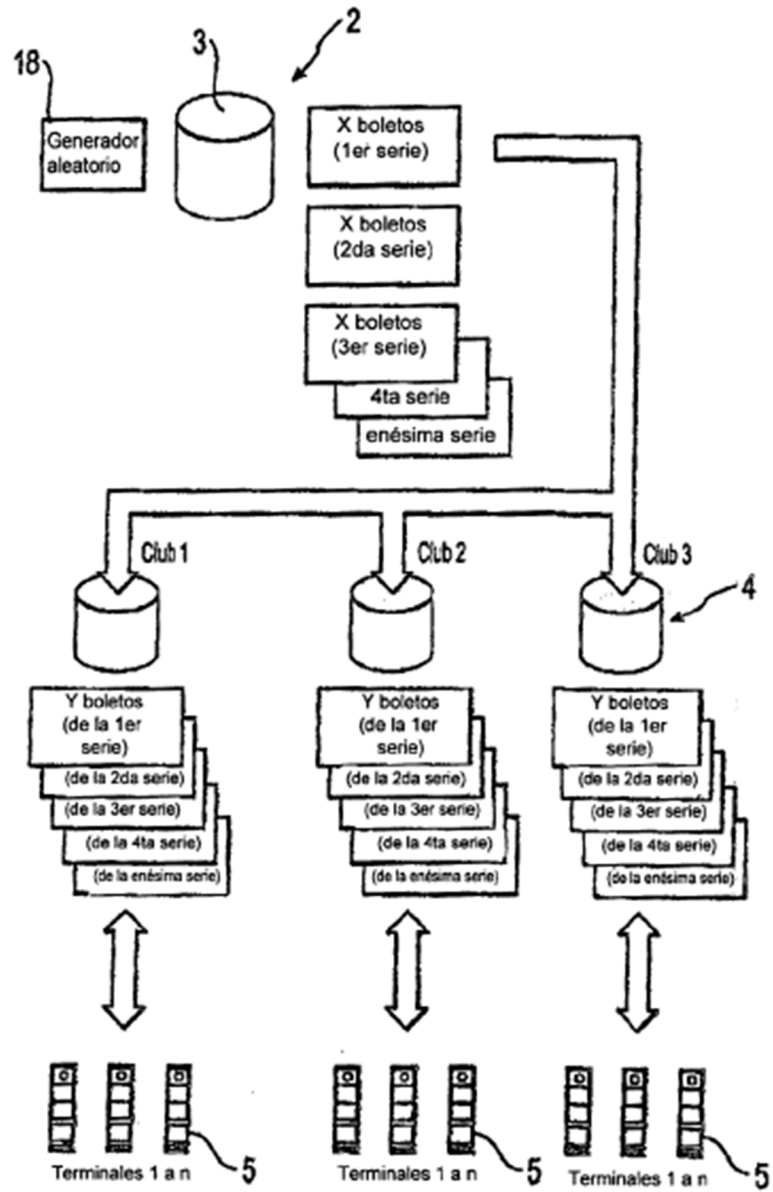


Fig. 3

