



CSA125911

Organization y
Digitalización CSA Ltda



Industria y Comercio
SUPERINTENDENCIA

R. O. J.
Minis

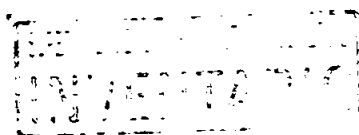
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO



No. 10-118969-00000-0000

Fecha: 2010-09-27 13:36:32 Dep. 2020 DIR.NUEVASCR
Tra. 2 PATENTES Eva: 1 REGDEPOSITO
Act. 411 PRESENTACION Folios: 91

Delegatura de Propiedad Industrial
División de Nuevas Creaciones



SOLICITUD DE

PATENTE DE INVENCION

10-118969

21. EXPEDIENTE No. _____

54. TITULO: UN METODO DE INCENTIVO DE JUEGO PARA UNA
MAQUINA DE JUEGOS DE AZAR

52. CLASIFICACION INTERNACIONAL:

71. SOLICITANTE: TIEN-SHU HSU

DOMICILIO: 5F-8, No. 210, Gungye 38 Rd., Shituen Chiu,
Taichiu, TAIWAN, R.O.C.

74. APODERADO: Dra. MARGARITA CASTELLANOS A.

22. BOGOTA, D.C., 27 SET. 2010

**Industria y Comercio**

SUPERINTENDENCIA

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO



No. 10-118969-00000-0000

Fecha: 2010-09-27 13:36:32 Dep. 2020 DIR.NUEVASC
Tra. 2 PATENTES Eva: 1 REGDEPOSITO
Act. 411 PRESENTACION Folios: 91

FORMULARIO UNICO DE SOLICITUD DE PATENTE

①

SOLICITUD DE:

☒ Patente de Invención.☐ Patente de Modelo de Utilidad.

②

SOLICITANTE
71

Nombre: TIEN-SHU HSU

Dirección: 5F-8, No. 210, Gungye 38 Rd.
Shituen Chiu, Taichiu
TAIWAN, R.O.C.Nacionalidad o Domicilio: Taichiu
TAIWAN, R.O.C.

Lugar de Constitución: TAIWAN, R.O.C.

Teléfono: Fax:

E-mail:

IDENTIFICACIÓN

C.C. ☐ NIT ☐C.E. ☐ Otro ☐

Cual

Número

③

REPRESENTANTE
O APODERADO
74

Nombre: MARGARITA CASTELLANOS A.

Dirección: CALLE 94A No. 7A-09

Teléfono: 7560770 Fax: 7550158

E-mail: info@castellanosyco.com

IDENTIFICACIÓN

C.C. ☒ NIT ☐C.E. ☐ Otro ☐

Cual

Número 39.779.654 TP 70.819

④

INVENTOR (ES)
72TIEN-SHU HSU
5F-8, No. 210, Gungye 38 Rd.
Shituen Chiu, Taichiu
TAIWAN, R.O.C.

⑤

TITULO (54)

UN METODO DE INCENTIVO DE JUEGO PARA UNA MAQUINA DE JUEGOS DE AZAR

⑥

Clasificación Internacional (51)

⑦

Prioridad

(33) Pais de Origen

(32) Fecha

(31) Número de Solicitud

SI ☒ NO ☐

TW

22/01/2010

099101700

⑧

Para publicar a partir de la fecha de la presente solicitud a los:

6 meses ☐12 meses ☐18 meses ☒Otro ☐

⑨

Comprobante de pago No.

10-79,830 y 10-79,831

Fecha

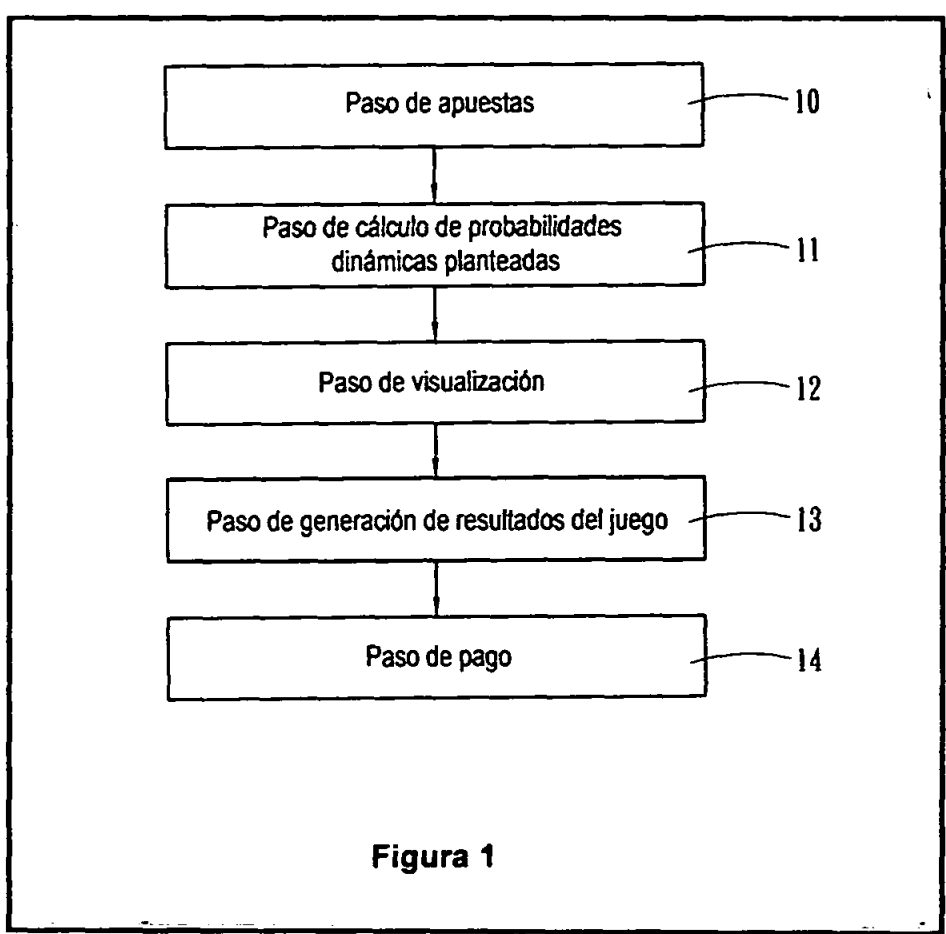
Septiembre 24 de 2010

Instrucciones para el diligenciamiento del presente formulario, ver reverso de esta página

10 ANEXOS

- ☒ Comprobante de pago de la tasa de presentación de la solicitud
- ☐ Comprobante de pago de la tasa por concepto de excedente de reivindicaciones
- ☒ Comprobante de pago por reivindicación de prioridad
- ☒ Documento que acredita la existencia y representación legal cuando el solicitante sea persona jurídica
- ☒ Poderes, si fuere el caso
- ☒ Certificado de la fecha de presentación de la solicitud de prioridad expedida por la autoridad correspondiente y una copia certificada de la primera solicitud, si se reivindica prioridad
- ☒ Traducción simple de la primera solicitud, si se reivindica prioridad
- ☐ Documento de cesion del inventor al solicitante o a su causante
- ☒ Resumen
- ☒ Descripción de la invención
- ☒ Una o más reivindicaciones
- ☒ Dibujos y/o planos necesarios
- ☐ De ser el caso, copia del contrato de acceso
- ☐ De ser el caso, documento que acredite la licencia o autorización de uso de conocimientos tradicionales de las comunidades indígenas
- ☐ De ser el caso, certificado de depósito del material biológico
- ☒ Artes finales 12 x 12 cm, 2 ejemplares
- ☐ De ser el caso, información sobre otras solicitudes de patente o títulos obtenidos en el extranjero por el mismo titular o su causante, relacionadas parcial o totalmente con la invención de esta solicitud.
- ☒ Otros Tarjeta de Propietario, y Extracto para la Publicación

11 FIGURA CARACTERISTICA:



12 Solicito la concesión de la patente:

NOMBRE: MARGARITA CASTELLANOS ABONDANO

27 SET. 2010

FIRMA: Margarita Castellanos
C.C. 39779.654 Usaquén - T.P.A. 70.819 C.S.J.

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

NIT : 800174029-2

RECIBO OFICIAL DE CAJA : 10 - 79,830
FECHA : SEPTIEMBRE 24 DE 2010

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO



No. 10-118969- -00000-0000

Fecha: 2010-09-27 13:36:32 Dep. 2020 DIR.NUEVASCR
Tra. 2 PATENTES Eva: 1 REGDEPOSITO
Act. 411 PRESENTACION Folios: 91

***** CONSIGNACION *****

DEPOSITANTE	TIPO PAGO	BANCO	CUENTA	Nº. PAGO	FECHA PGO	Vr. PAGO
ALVARO CASTELLANDS	CONSIGNACION	BANCO DE BOGOTA	062754387	383915490	24/09/2010	5,574,900.00

***** CONCEPTO *****

CANT. RENTISTICO	CONCEPTO	TOTAL CONCEPTO
1 50005-01-01 SOLICITUDES	1 TRAMITES DE SOL. DE PATENTE DE IN	554,030.00
	TOTAL :	\$ 554,000.00

SON: QUINIENTOS CINCUENTA Y CUATRO MIL PESOS

RESPONSABLE :

RECIBO DE CAJA APLICADO AL EXPEDIENTE No. _____

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

NIT : 800174089-2

RECIBO OFICIAL DE CAJA : 10 - 79,831
 FECHA : SEPTIEMBRE 24 DE 2010

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO



No. 10-118969- -00000-0000

Fecha: 2010-09-27 13:36:32 Dep. 2020 DIR.NUEVASCR
 Tra. 2 PATENTES Eve: 1 REGDEPOSITO
 Act. 411 PRESENTACION Folios: 91

==== CONSIGNACION ====

DEPOSITANTE	TIPO PASO	BANCO	CUENTA	No. PASO	FECHA PASO	Vr. PASO
ALVARO CASTELLANOS	CONSIGNACION	BANCO DE BOGOTA	062754387	383915490	24/09/2010	5,574,900.00

==== CONCEPTO ====

CANT.	RENTISTICO	CONCEPTO	TOTAL CONCEPTO
1	50005-01-01	SOLICITUDES	
		93 INVOCACION DE UNA PRIORIDAD EN SI	155,000.00
		TOTAL :	\$ 155,000.00

SON: CIENTO CINCUENTA Y CINCO MIL PESOS

RESPONSABLE :

RECIBO DE CAJA APLICADO AL EXPEDIENTE No. _____

COLOMBIA

PODER

El (los)
TIEN-SHU HSU

Domiciliados en
5F-8, No. 210, Gungye 38 Rd., Shitueh
Chiu, Taichiu, Taiwan, R.O.C.
Nombran por el presente a XIMENA CASTELLANOS A. y/o
MARGARITA CASTELLANOS A. abogadas con oficinas en la
Calle 94A No. 7A-09, Bogotá-Colombia para

y para obtener la protección de mi (nuestra) propiedad
Industrial y con este fin autorizamos a dichos apoderados para
que nos representen ante cualesquiera autoridades o personas
de los órdenes administrativo, contencioso -administrativo y
judicial en todo lo relacionado con los siguientes actos y
gestiones:

- a) Obtención de patentes de invención, modelos y dibujos
industriales; registro de marcas de fabrica, de servicio,
colectivas o defensivas y de denominaciones de origen,
depósito de nombres y enseñas comerciales; su
renovación, prórroga, inscripción de traspaso y cambio de
nombre o domicilio, cancelación voluntaria y el registro de
licencias de uso de esos derechos;
- b) Para la obtención de registros sanitarios;
- c) Acciones de oposición, observación, cancelación, nulidad,
medidas cautelares y en general los juicios civiles, penales,
administrativos o contencioso - administrativos que
promovamos o se nos promuevan.

Pudiendo en todos los actos y gestiones arriba mencionados
sustituir éste mandato, transigir, desistir, recibir, cancelar,
renunciar, aceptar notificaciones y nombrar apoderados
judiciales y extrajudiciales.

Finalmente, este poder ratifica la validez de todos los actos y
solicitudes que, a nombre de la poderdante hubieren realizado
los apoderados en relación con las facultades anteriormente
enumeradas, antes de la suscripción del presente poder

Dado y firmado hoy 7 de Julio de 2010
en Taiwan, R.O.C.

por TIEN-SHU HSU

(El notario debe suscribir el documento en la pagina siguiente)

(Se requiere legalización consular o mediante apostilla)

POWER OF ATTORNEY

I (we) the undersigned Tien-Shu HSU

Of 5F-8, No.210, Gungye 38 Rd., Shituen Chiu, Taichiu,
Taiwan, R.O.C.

hereby grant(s) Power of Attorney to XIMENA
CASTELLANOS A. and for MARGARITA CASTELLANOS a.
attorneys residing at Calle 94A No. 7A-09, Bogotá- Colombia,
to

and to obtain the protection of my (our Industrial Property, for
which purpose we authorize the said attorneys to represent us
before any authorities, or persons, specially those,
administrative, contentious and judicial, in all matters
concerning the following:

- a) Obtainment of patents, models and designs, registration of
trademarks, service, collective and defensive marks, and of
designations of origin; the deposit of trade names and
ensigns; its renewal, extension, recordal of assignments,
change of name or domicile, voluntary cancellation, and the
registration of licenses of use of the above rights;
- b) For the obtainment of Sanitary registrations;
- c) Actions of opposition, cancellation, nullity, infringement,
granting of licenses; and in general the civil, criminal and
administrative suits related to those rights; actions and
suits instituted by us or against us;

In all the above matters they may substitute this power of
attorney, compromise, desist, cancel, receive, renounce,
accept notifications and appoint attorneys in fact, in or out of
court.

Finally, this power of attorney ratifies the validity of all acts
and applications made by the representatives in the name of
the signatory of this power of attorney, with regard to the
faculties above given, before the execution of the present
power of attorney.

Given and signed this July 7, 2010
in Taiwan, R.O.C.

by Hsu Tien Shu / Tien-Shu HSU

(Notary shall execute on the other side)

(Consular legalization or apostille is required)

CASTELLANOS & CO
ABOGADOS COLOMBIA
Calle 94A No. 7A-09- P.O.Box 6349 - Bogotá, Colombia
Tels.: (571) 610 74 20 / - Fax (571) 610 07 06 - e-mail info@castellanosco.com

Como Notario Verificador del Censo de
Bogotá, hago constar que esta copia
coincide con original que se ha presentado
Bogotá D.C., Colombia.
6 SET 2010
GUSTAVO SAMPER RODRIGUEZ
NOTARIO VERIFICADOR



REPUBLICA DE PANAMA
MINISTERIO DE RELACIONES EXTERIORES



Departamento Consular y
Legalizaciones

**CERTIFICADO DE
AUTENTICACIÓN**

Recibo Oficial No. 613905

Arancel No. 60

Derecho B/. 10.00

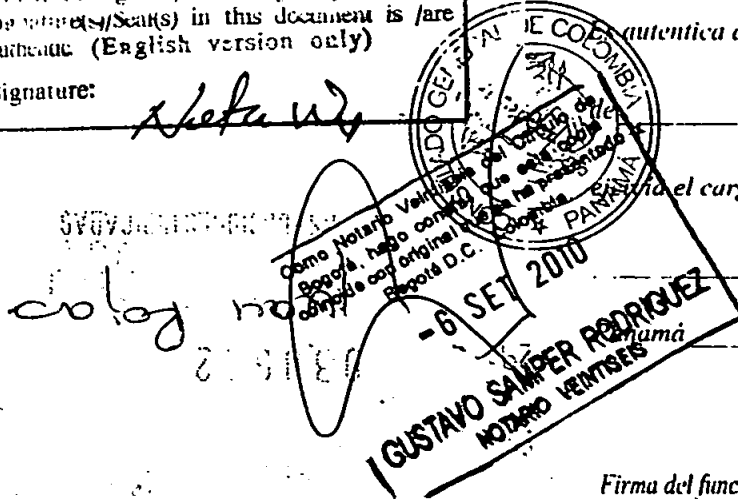
No. **573482**

AMP-08



The attorney appears and declares that
the signature of subscriber is genuine.

Case No. **0944** Date: **JUL 07 2010**
Notary Public: **Nota Wu (吳宜勳)**
Attested at the Wu & Pao's Notary Office,
Taichung District Court Taiwan (37-2, 1846,
Chien Cheng Rd, Taichung City), that the
signature(s)/Seal(s) in this document is /are
authentic (English version only)
Signature: *[Signature]*



El Suscrito MAYTE YEN
NOMBRE DEL FUNCIONARIO CONSULAR
FIRMA AUTORIZADA, EMBAJADA DE PANAMA EN TAIPEI,
TAIWAN, R.O.C.
TITULO Y LUGAR DE ACREDITACIÓN

CERTIFICA:

que la firma que aparece en el documento adjunto que
dice: TSAO, YU-FEN

es auténtica y corresponde a la que acostumbra usar en los
documentos que autoriza en calidad de OFFICER OF BUREAU
OF CONSULAR AFFAIRS, MINISTRY OF FOREIGN AFFAIRS,
REP. OF CHINA

Dado en la Ciudad de TAIPEI el día 20
del mes de JULIO del año 2010

[Signature]
MAYTE YEN
Firma Autorizada
FIRMA DEL FUNCIONARIO CONSULAR DE PANAMA
Taipei Tai



El infrascrito funcionario de legalización del Ministerio de
Relaciones Exteriores debidamente autorizado para este acto

CERTIFICA:

Que la firma que antecede y que dice:

MAYTE YEN

autentica del funcionario que el día 20
JULIO 2010
año

FIRMA AUTORIZADA, EMBAJADA DE
PANAMA EN TAIWAN, REP. DE CHINA

18 de AGOSTO 2010
329599 año 216- RC

Autenticación N°

Firma del funcionario *[Signature]*

[Signature]
Dorinda del Carmen Cortizo de Zanetti
SUBJEFA DE AUTENTICACIÓN
Y LEGALIZACIÓN

MINISTERIO DE RELACIONES EXTERIORES

Este Ministerio no asume responsabilidad en cuanto al contenido del
documento

EL CONSULADO GENERAL DE COLOMBIA
BOGOTÁ

Donde DORINDA DEL CARMEN COBITO DE ZAMISTU

Se declara SUBJETA DE AUTENTICIDAD Y LEGALIZACIONES
MINISTERIO DEL INTERIORES

Por lo tanto, el Consulado General de Colombia en la ciudad de Bogotá, D.C., a los 23 días del mes de AGOSTO del año 2010, ha expedido la presente.

152 25

Juan Carlos Rojas Arango
(Firma y Sello Consular)
Viceconsul

CONSULADO GENERAL DE COLOMBIA
PANAMA

中華民國文件證明專用
REPUBLIC OF CHINA(TAIWAN)

No. 0990018483-003
中華民國外交部
茲證明本文件係經台中地院民庭合設人簽章屬實

簽發日期：中華民國 99 年 7 月 16 日
MINISTRY OF FOREIGN AFFAIRS,
REPUBLIC OF CHINA
This is to certify that the
Signature/Seal of Notary Public, Taichung
District Court is authentic

Date of Issue: JUL-16-2010
For the Minister and by authorization
Tsao, Yu-fen
Officer
Bureau of Consular Affairs
Attest: The Ministry of Foreign Affairs assumes no
responsibility for the contents of document.

費用Fee: 驗證費NT\$400-
E134187

Como Notario Verificador del Circuito de
Bogotá, hago constar que esta copia
coincide con original que se ha presentado
Bogotá D.C. Colombia.

6 SET 2010

GUSTAVO SAMPER RODRIGUEZ
NOTARIO

TRADUCCION OFICIAL No. 287-10, DE UN DOCUMENTO ESCRITO EN INGLÉS, SELLADO CON EL SELLO DEL SUSCRITO TRADUCTOR OFICIAL, HOY SEPTIEMBRE 2 DE 2010, EN LA CIUDAD DE BOGOTÁ D.C., REPUBLICA DE COLOMBIA.

DOCUMENTO DE PODER ESCRITO EN INGLÉS Y ESPAÑOL
SELLO DE NOTARIO TIEN SHU HSU

SE ENCUENTRA SELLO DE MINISTERIO RELACIONES EXTERIORES DE PANAMA NUMERO 573482
EMBAJADA DE PANAMA EN TAIWAM 216D

REPUBLICA DE CHINA (TAIWAN)

No 0990018483-003

MINISTERIO DE RELACIONES EXTERIORES

REPUBLICA DE CHINA CERTIFICA QUE LA FIRMA DEL NOTARIO ES AUTENTICA

FECHA JULIO 16, 2010

SELLO DE MINISTERIO DE RELACIONES EXTERIOES BAJO EL NUMERO 030692 DE FECHA AGOSTO 31 DE 2010.

Copio Notario Veintiseis del Oficio de Bogotá. Falso constar que esta copia coincide con original que se ha presentado Bogotá D.C. Colombia.
- 6 SET 2010
GUSTAVO SAMPER RODRIGUEZ
NOTARIO VEINTISEIS

Sergio Eleuterio Lugo de Mendoza
Traductor e Interpretes Oficial
Resol. No. 2839 Minjusticia 1991

NO SE ASUME
RESPONSABILIDAD
DEL TEXTO

031262

Serajolaterre

CUYA FIRMA APARECE EN EL
DOCUMENTO DESEMPEÑA
AS FUNCIONES INDICADAS

MINISTERIO DE
RELACIONES EXTERIORES

2010 SET 4: 51

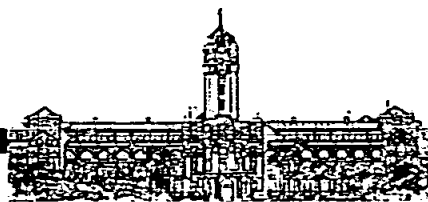
JEFE DE LEGALIZACIONES
BOGOTA D.C.

Como Notario Veintiseis del Circuito de
Bogotá, hago constar que esta copia
corresponde con original que se le presentase
Bogotá D.C., Colombia.

6 SET 2010
GUSTAVO SAMPER RODRIGUEZ
NOTARIO VEINTISEIS

PROCESO DE LEGALIZACION

0937392563 3/3



中華民國經濟部智慧財產局

INTELLECTUAL PROPERTY OFFICE
MINISTRY OF ECONOMIC AFFAIRS
REPUBLIC OF CHINA

茲證明所附文件，係本局存檔中原申請案的副本，正確無訛，
其申請資料如下：

This is to certify that annexed is a true copy from the records of this
office of the application as originally filed which is identified hereunder：

申請日：西元 2010 年 01 月 22 日
Application Date Jan 22, 2010

申請案號：099101700
Application No.

申請人：續天曙
Applicant(s)

發明人 / 創作人：續天曙
Inventor(s)

局 長
Director General

王美花

西元 2010 年 06 月 03 日
Jun 3, 2010

發明專利說明書

(本說明書格式、順序，請勿任意更動，※記號部分請勿填寫)

※ 申請案號：

※ 申請日：

※IPC 分類：

一、發明名稱：(中文/英文)

一種博弈遊戲的獎勵方法

二、中文發明摘要：

本發明為一種博弈遊戲的獎勵方法，用於增加一博弈遊戲的賠率，其藉由一計算動態加碼賠率步驟對不同的遊戲結果各自產生一動態加碼賠率，並於該博弈遊戲供押注且標示有賠付賠率的一押注台面上，對不同的遊戲結果另外標示該動態加碼賠率，以在該博弈遊戲產生遊戲結果時，對壓中遊戲結果的押注依據該動態加碼賠率或是賠付賠率來賠付押注，據此其可增加該博弈遊戲的期望期，讓玩家可由該博弈遊戲額外獲得獎勵，以增加玩家玩博弈遊戲的意願，而提高博弈遊戲的使用率。

三、英文發明摘要：

四、指定代表圖：

(一)本案指定代表圖為：圖（ 1 ）。

(二)本代表圖之元件符號簡單說明：

10：押注步驟

11：計算動態加碼賠率步驟

12：顯示步驟

13：遊戲結果產生步驟

14：賠付步驟

五、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：

六、發明說明：

【發明所屬之技術領域】

本發明係有關博弈遊戲，尤其關於一種增加博弈遊戲吸引力的方法。

【先前技術】

骰寶、輪盤、百家樂為博弈遊戲常見的種類，其皆提供一押注台面供玩家對不同的遊戲結果進行押注，且該押注台面依據遊戲結果出現的機率而讓不同的遊戲結果標示不同的賠率，當遊戲開出玩家押注的遊戲結果時，即依據賠率與玩家的押注金額賠付給玩家，其中賠率的大小為依據遊戲結果出現的機率而定，以同時投擲三個骰子的骰寶為例，同時出現三個”1”為 $1/216$ ，而其賠率一般為 1 賠 190，換算其玩家回收率約為 88.4%，亦即在樣品數夠大時，投入”100 單位”約可回收”88 單位”。若以輪盤為例，此處以”三零輪盤”為例說明，數字”1”出現的機率為 $1/39$ ，而其賠率一般為 1 賠 36，換算其玩家回收率約為 94.8%。若以百家樂為例，出現對子的機率為 7.47%，而其賠率為 1 賠 11，換算其玩家回收率約為 89.6%。

如上所述的博弈遊戲，由於玩家回收率偏低，玩家會感受到遊戲明顯的不公，因此無法有效吸引玩家進行遊戲，導致台面的使用率偏低，無法發揮出最大的效益。

【發明內容】

爰是，本發明的目的在於揭露一種博弈遊戲的獎勵方法。

基於上述目的，本發明為一種博弈遊戲的獎勵方法，該博弈遊戲具有一押注台面與複數遊戲結果，且該押注台面對該博

弈遊戲不同的遊戲結果，分別標注一賠付賠率，其步驟包含一押注步驟、一計算動態加碼賠率步驟、一顯示步驟、一遊戲結果產生步驟與一賠付步驟。

其中該押注步驟為讓玩家於該押注台面對該遊戲結果進行押注，該計算動態加碼賠率步驟為對該不同的遊戲結果各自產生一動態加碼賠率，該顯示步驟為在該押注步驟結束後，於該押注台面上，對該不同的遊戲結果顯示該動態加碼賠率，該遊戲結果產生步驟為讓該博弈遊戲產生該複數遊戲結果的任一，該賠付步驟為對押中該遊戲結果的押注，依據該賠付賠率與該動態加碼賠率的任一來賠付押注。

據此，本發明藉由上述步驟，該複數的遊戲結果的部分，其該賠付賠率可被該動態加碼賠率取代，亦即玩家有機會在押注獲勝時，可獲得該動態加碼賠率的賠付，因而可增加期望值，又時時出現的動態加碼賠率，可有效吸引玩家進行押注，其可提高台面的使用效率，以發揮出最大的效益。

【實施方式】

茲有關本發明的詳細內容及技術說明，現以實施例來作進一步說明，但應瞭解的是，該等實施例僅為例示說明之用，而不應被解釋為本發明實施之限制。

請參閱「圖 1」所示，本發明為一種博弈遊戲的獎勵方法，該博弈遊戲具有一押注台面 20 與複數遊戲結果 40(如「圖 3」所示)，且該押注台面 20 對該博弈遊戲不同的遊戲結果 40，分別標注一賠付賠率 30，其步驟包含一押注步驟 10、一計算動態加碼賠率步驟 11、一顯示步驟 12、一遊戲結果產生步驟

13 與一賠付步驟 14。其中該押注步驟 10 為讓玩家於該押注台面 20 對該遊戲結果 40 進行押注，其可藉由於該押注台面 20 上置放至少一籌碼 50 而達成，又可定義產生該遊戲結果 40 的機率為一遊戲機率，則玩家回收率為該遊戲機率與該賠付賠率 30(玩家押對注的拿回倍數)的乘積，該賠付賠率 30 的值為給定值，且必須控制該賠付賠率 30 的值讓該玩家回收率不大於 100%，該玩家回收率與 100%之間的差距即為提供場地者(莊家)應得的利益。

此外依據遊戲規則的不同，賠付賠率 30 分為包含返還玩家的押注與不包含返還玩家的押注兩種，其中上述的玩家回收率為賠付賠率 30 包含返還玩家的押注，亦即該賠付賠率 30 等於玩家押對注的拿回倍數。而另一種情況，若賠付賠率 30 不包含返還玩家的押注，則玩家押對注的拿回倍數，除該賠付賠率 30 的倍數之外，更包含玩家押注的那一倍，因而玩家回收率應修正為該賠付賠率 30 加上押注的一倍後(即玩家押對注的實際拿回倍數)與該遊戲機率的乘積。

而為了提昇賠率，該計算動態加碼賠率步驟 11 為對該不同的遊戲結果 40 各自產生一動態加碼賠率 60(包含返還玩家的押注)，該動態加碼賠率 60 為選自複數加碼賠率的任一，且該複數加碼賠率各自具有一出現機率，且定義該複數加碼賠率與對應的出現機率的乘積的累加和為一累加平均賠率，則該加碼玩家回收率為該累加平均賠率與該遊戲機率的乘積；而該計算動態加碼賠率步驟 11 包含，先給定一目標值，再調整該複數加碼賠率與對應的出現機率，讓該加碼玩家回收率接近該目

標值，又該複數加碼賠率的值與數量可以為預先給定，其僅透過調整對應的出現機率，使該加碼玩家回收率接近該目標值。

同樣的，若賠付賠率 30 不包含返還玩家的押注，則該加碼玩家回收率應加以修正為該累加平均賠率加上押注的一倍後（即玩家押對注的實際拿回倍數）與該遊戲機率的乘積。

另該顯示步驟 12 為在該押注步驟 10 結束後，於該押注台面 20 上，對該不同的遊戲結果 40 顯示該動態加碼賠率 60，該遊戲結果產生步驟 13 為讓該博弈遊戲產生該複數遊戲結果 40 的任一，又該賠付步驟 14 為對壓中該遊戲結果 40 的押注，依據該賠付賠率 30 與該動態加碼賠率 60 的任一來賠付押注。

請參閱「圖 2」與「圖 3」所示，其為本發明的實施例一，其中若該博弈遊戲為骰寶，則其具三骰子(圖未示)與一骰盅(圖未示)，其同樣具有該押注步驟 10、該計算動態加碼賠率步驟 11、該顯示步驟 12、該遊戲結果產生步驟 13 與該賠付步驟 14，且其為先進行一打骰步驟 15，讓該骰盅罩覆該三骰子搖動後停止，再進行該押注步驟 10，並該遊戲結果產生步驟 13 為進行一開骰步驟 131，打開該骰盅，即可得知遊戲結果 40，在得知遊戲結果 40 之後，即可針對押注在該遊戲結果 40 上的籌碼 50，進行賠付。

而該賠付步驟 14 可以包含一中獎判斷步驟 141、一賠付種類判斷步驟 142、一原始賠付步驟 143 與一加碼賠付步驟 144，該中獎判斷步驟 141 判斷是否需進行該賠付種類判斷步驟 142，該賠付種類判斷步驟 142 判斷是否進行該動態加碼賠率 60 的賠付，並據以進行該原始賠付步驟 143 與該加碼賠付

步驟 144 的任一。

而關於該計算動態加碼賠率步驟 11，於本實施例，若以“一豹子”（三個一）為例，出現“一豹子”的機率為 $1/216$ ，而其給定的賠付賠率 30 為 1 賠 190（賠付賠率 30 不包含返還玩家的押注），並給定目標值為 95%（店家利益為 5%），並給定該複數加碼賠率（不包含返還玩家的押注）為 1 賠 190（與賠付賠率 30 同）、1 賠 230、1 賠 260 與 1 賠 300，而其對應的出現機率經調整後分別為 80%、7%、7%與 6%，據此加碼玩家回收率為累加平均賠率加上押注的一倍後（玩家押對注的實際拿回倍數）與該遊戲機率的乘積；而該累加平均賠率為該複數加碼賠率與對應的出現機率的乘積的累加和，其可以下列式子表示：

$$E = [1 + \sum_{i=1}^n (APay_i \times AProb_i)] \times Prob$$

其中 E 為加碼玩家回收率，1 為押注的一倍， $APay_i$ 為複數加碼賠率， $AProb_i$ 為複數加碼賠率對應的出現機率。

而其數學運算如下：

$$(1 + 190 \times 80\% + 230 \times 7\% + 260 \times 7\% + 300 \times 6\%) \times 1/216 = 95.04\%$$

，該加碼玩家回收率相當的接近該目標值 95%，即可滿足需求。

又該顯示步驟 12 即為在該押注步驟 10 結束後，於該押注台面 20 上，對該不同的遊戲結果 40 顯示該動態加碼賠率 60，亦即該“一豹子”上，其會有 80%的機會顯示為 1 賠 190（賠付賠率 30），7%顯示為 1 賠 230，7%顯示為 1 賠 260，6%顯示為 1 賠 300。

請參閱「圖 4」與「圖 5」所示，為本發明的第二實施例，其中該博弈遊戲可以為輪盤遊戲並具一輪盤(圖未示)與一彩球(圖未示)，其同樣具有該押注步驟 10、該計算動態加碼賠率步驟 11、該顯示步驟 12、該遊戲結果產生步驟 13 與該賠付步驟 14，且其在進行該押注步驟 10 之前，先進行一輪盤轉動步驟 16，該輪盤轉動步驟 16 為讓該彩球於該輪盤上轉動，同時讓玩家使用該籌碼 50 於該押注台面 20 上押注，並在該計算動態加碼賠率步驟 11 產生該動態加碼賠率 60 之後，進行一停止押注步驟 17，該停止押注步驟 17 為於該彩球低於一定速度之後，結束該押注步驟 10，接著才進行該顯示步驟 12 顯示該動態加碼賠率 60，又該遊戲結果產生步驟 13 為進行一顯示彩球靜止位置步驟 132，該顯示彩球靜止位置步驟 132 為靜待該彩球停止產生該遊戲結果 40 並加以顯示。

而在本實施例中，若以”單一數字”為例，押中”單一數字”的機率為 $1/39$ ，而其給定的賠付賠率 30 為 1 賠 36，並給定目標值為 96%(店家利益為 4%)，並給定該複數加碼賠率(不包含返還玩家的押注)為 1 賠 36(與賠付賠率 30 同)、1 賠 42、1 賠 48 與 1 賠 54，而其對應的出現機率經調整後分別為 96%、2%、1%與 1%，據此加碼玩家回收率，數學運算如下：

$$(1+36*96\%+42*2\%+48*1\%+54*1\%)*1/39=95.95\%,$$

該加碼玩家回收率相當的接近該目標值 96%，即可滿足需求。

請參閱「圖 6」與「圖 7」所示，為本發明的第三實施例，其中若博弈遊戲為百家樂，其為透過撲克牌(圖未示)進行遊

戲，其同樣具有該押注步驟 10、該計算動態加碼賠率步驟 11、該顯示步驟 12、該遊戲結果產生步驟 13 與該賠付步驟 14 等步驟，同樣的該押注步驟 10 為讓玩家使用籌碼 50 於標示有該賠付賠率 30 的該押注台面 20 上押注，該計算動態加碼賠率步驟 11 用於產生動態加碼賠率 60，並藉該顯示步驟 12 顯示出來，該遊戲結果產生步驟 13 用於產生該遊戲結果 40 並藉該賠付步驟 14 加以賠付。

而於百家樂中，若以押中”對子”為例，押中”對子”的機率為 7.47%，而其給定的賠付賠率 30 為 1 賠 11，並給定目標值為 95%(店家利益為 5%)，給定該複數加碼賠率(不包含返還玩家的押注)為 1 賠 11(與賠付賠率 30 同)、1 賠 14、1 賠 18 與 1 賠 22，而其對應的出現機率經調整後分別為 89%、4%、4%與 3%，據此加碼玩家回收率的數學運算如下：

$$(1+11*89\%+14*4\%+18*4\%+22*3\%)*7.47\%=95.09\%,$$

該加碼玩家回收率相當的接近該目標值 95%，即可滿足需求。

如上所述，本發明透過計算動態加碼賠率步驟 11，可讓該動態加碼賠率 60 取代該賠付賠率 30，亦即玩家有機會在押注獲勝時，可獲得該動態加碼賠率 60 的賠付，因而可增加期望值，而時時出現的動態加碼賠率 60，可有效吸引玩家進行押注，其可提高押注台面 20 的使用效率，以發揮出最大的效益。

惟上述僅為本發明之較佳實施例而已，並非用來限定本發明實施之範圍。即凡依本發明申請專利範圍所做的均等變化與

修飾，皆為本發明專利範圍所涵蓋。

【圖式簡單說明】

圖 1，為本發明步驟流程圖。

圖 2，為本發明第一實施例的流程圖。

圖 3，為本發明第一實施例的增加賠率示意圖。

圖 4，為本發明第二實施例的流程圖。

圖 5，為本發明第二實施例的增加賠率示意圖。

圖 6，為本發明第三實施例的流程圖。

圖 7，為本發明第三實施例的增加賠率示意圖。

【主要元件符號說明】

10：押注步驟

11：計算動態加碼賠率步驟

12：顯示步驟

13：遊戲結果產生步驟

131：開骰步驟

132：顯示彩球靜止位置步驟

14：賠付步驟

141：中獎判斷步驟

142：賠付種類判斷步驟

143：原始賠付步驟

144：加碼賠付步驟

15：打骰步驟

16：輪盤轉動步驟

17：停止押注步驟

20：押注台面

30：賠付賠率

40：遊戲結果

50：籌碼

60：動態加碼賠率

七、申請專利範圍：

1. 一種博弈遊戲的獎勵方法，該博弈遊戲具有一押注台面與複數遊戲結果，且該押注台面對該博弈遊戲不同的遊戲結果，分別標注一賠付賠率，其步驟包含：

一押注步驟，該押注步驟為讓玩家於該押注台面對該遊戲結果進行押注；

一計算動態加碼賠率步驟，該計算動態加碼賠率步驟為對該不同的遊戲結果各自產生一動態加碼賠率；

一顯示步驟，該顯示步驟為在該押注步驟結束後，於該押注台面上，對該不同的遊戲結果顯示該動態加碼賠率；

一遊戲結果產生步驟，該遊戲結果產生步驟為讓該博弈遊戲產生該複數遊戲結果的任一；

一賠付步驟，該賠付步驟為對壓中該遊戲結果的押注，依據該賠付賠率與該動態加碼賠率的任一來賠付押注。

2. 如申請專利範圍第 1 項所述之一種博弈遊戲的獎勵方法，其中該博弈遊戲為骰寶並具三骰子與一骰盅，且為先進行一打骰步驟，讓該骰盅罩覆該三骰子搖動後停止，再進行該押注步驟，並該遊戲結果產生步驟為進行一開骰步驟，該開骰步驟為打開該骰盅。

3. 如申請專利範圍第 1 項所述之一種博弈遊戲的獎勵方法，其中該博弈遊戲為輪盤遊戲並具一輪盤與一彩球，且在進行該押注步驟之前，先進行一輪盤轉動步驟，該輪盤轉動步驟為讓該彩球於該輪盤上轉動，並在該計算動態加碼賠率步驟之後，進行一停止押注步驟，該停止押注步驟為於該彩球低於一定速度之

後，結束該押注步驟，又該遊戲結果產生步驟為進行一顯示彩球靜止位置步驟，該顯示彩球靜止位置步驟為靜待該彩球停止並加以顯示。

4. 如申請專利範圍第 1 項所述之一種博弈遊戲的獎勵方法，其中該博弈遊戲為百家樂。

5. 如申請專利範圍第 1 項所述之一種博弈遊戲的獎勵方法，其中定義產生該遊戲結果的機率為一遊戲機率，則該遊戲機率與該賠付賠率的乘積為一玩家回收率，該賠付賠率的值為給定值，且控制該賠付賠率的值讓該玩家回收率不大於 100%。

6. 如申請專利範圍第 5 項所述之一種博弈遊戲的獎勵方法，其中該動態加碼賠率為選自複數加碼賠率的任一，且該複數加碼賠率各自具有一出現機率，且定義該複數加碼賠率與對應的出現機率的乘積的累加和為一累加平均賠率；則該累加平均賠率與該遊戲機率的乘積為一加碼玩家回收率，而該計算動態加碼賠率步驟包含先給定一目標值，再調整該複數加碼賠率與對應的出現機率，讓該加碼玩家回收率接近該目標值。

7. 如申請專利範圍第 6 項所述之一種博弈遊戲的獎勵方法，其中該複數加碼賠率的值與數量為預先給定。

8. 如申請專利範圍第 6 項所述之一種博弈遊戲的獎勵方法，其中該加碼玩家回收率為該累加平均賠率加上押注的一倍後與該遊戲機率的乘積。

9. 如申請專利範圍第 5 項所述之一種博弈遊戲的獎勵方法，其中該玩家回收率為該賠付賠率加上押注的一倍後與該遊戲機率的乘積。

10. 如申請專利範圍第 1 項所述之一種博弈遊戲的獎勵方法，其中該賠付步驟包含一中獎判斷步驟、一賠付種類判斷步驟、一原始賠付步驟與一加碼賠付步驟，該中獎判斷步驟判斷是否需進行該賠付種類判斷步驟，該賠付種類判斷步驟判斷是否進行該動態加碼賠率的賠付，並據以進行該原始賠付步驟與該加碼賠付步驟的任一。

八、圖式：

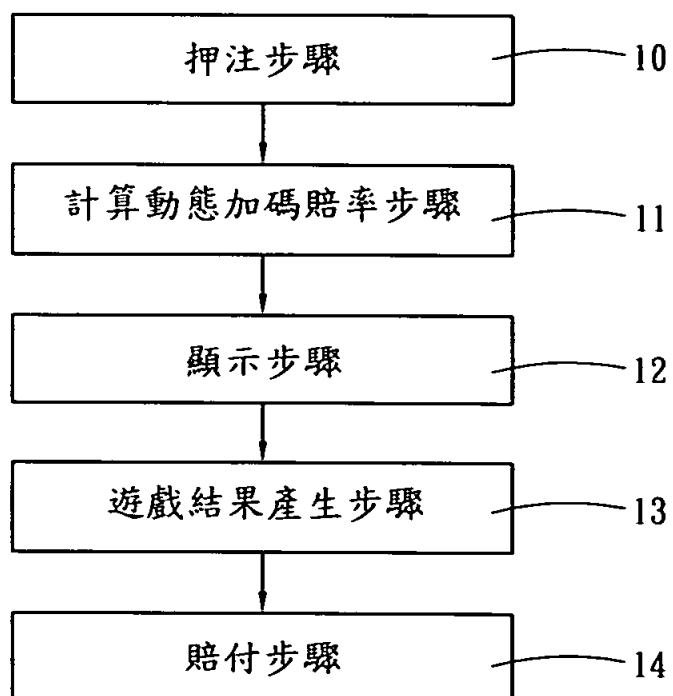


圖 1

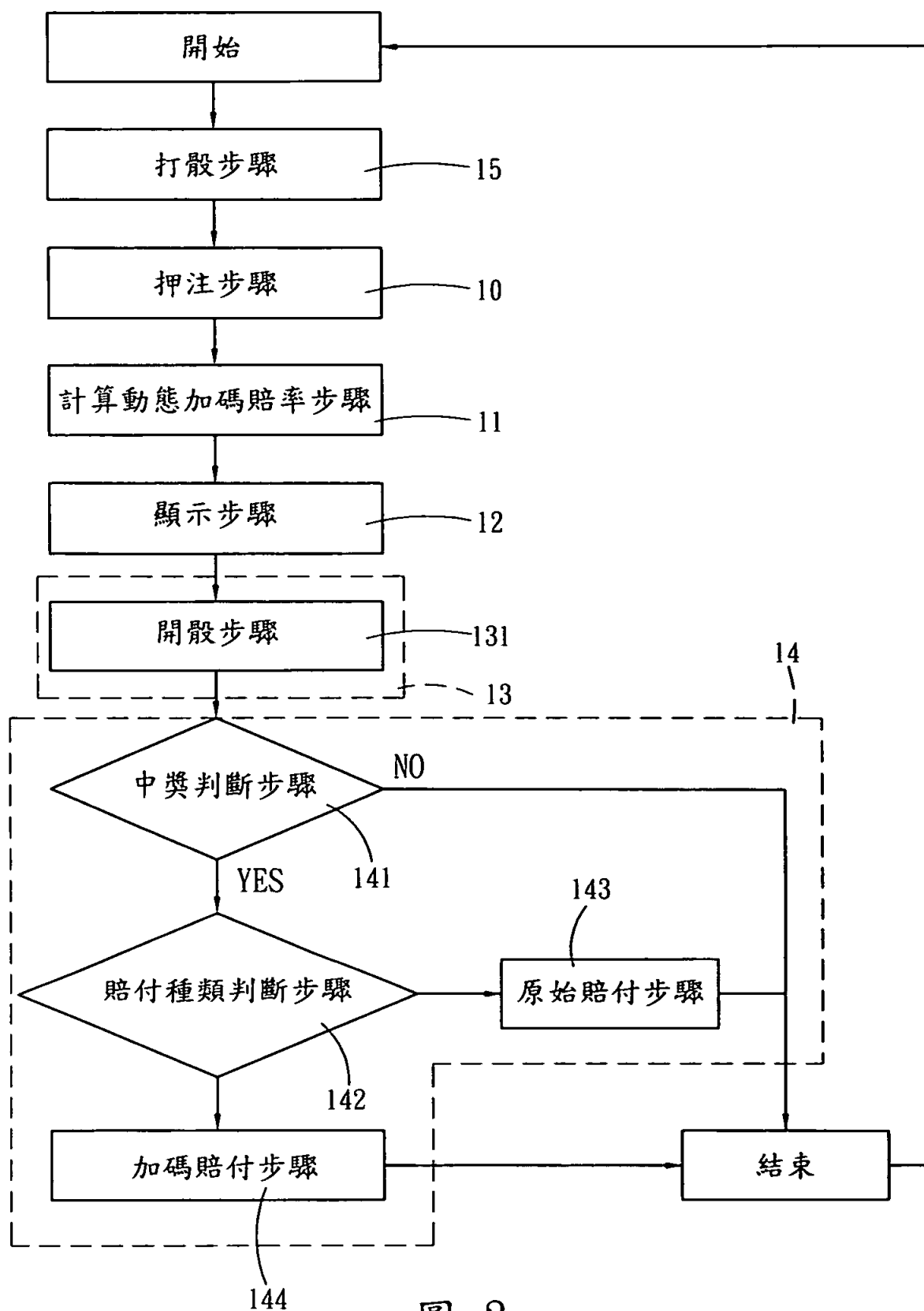


圖 2

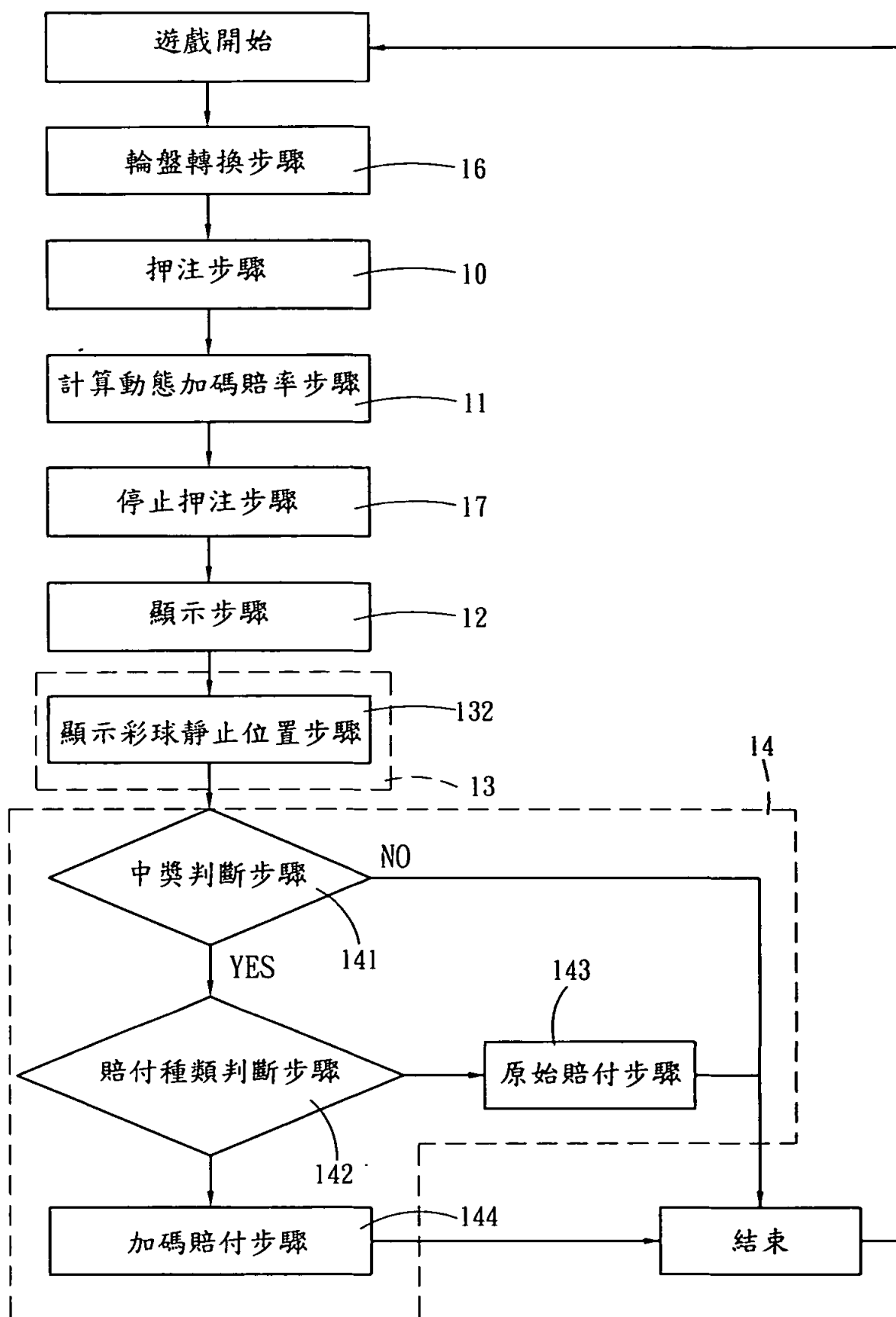


圖 4

場次		4876		1 分 =		0.25		機號		3		服務	
ENGLISH 中文													
000 00 0 3 2 1 6 5 4 9 8 7 12 11 10 15 14 13 18 17 16 21 20 19 24 23 22 27 26 25 30 29 28 33 32 31 36 35 34 2比1 2比1 2比1													
第一組 12				第二組 12				第三組 12					
1 至 18		雙		◇		◇		單		19 至 36			
AL-46% 48-2% 黑-52%													
請押注													
10 50 100 1,000				1 2				1/2 2x 3x 4x					
總分		1190		總投注		260		得分		0		投注時間	

圖 5

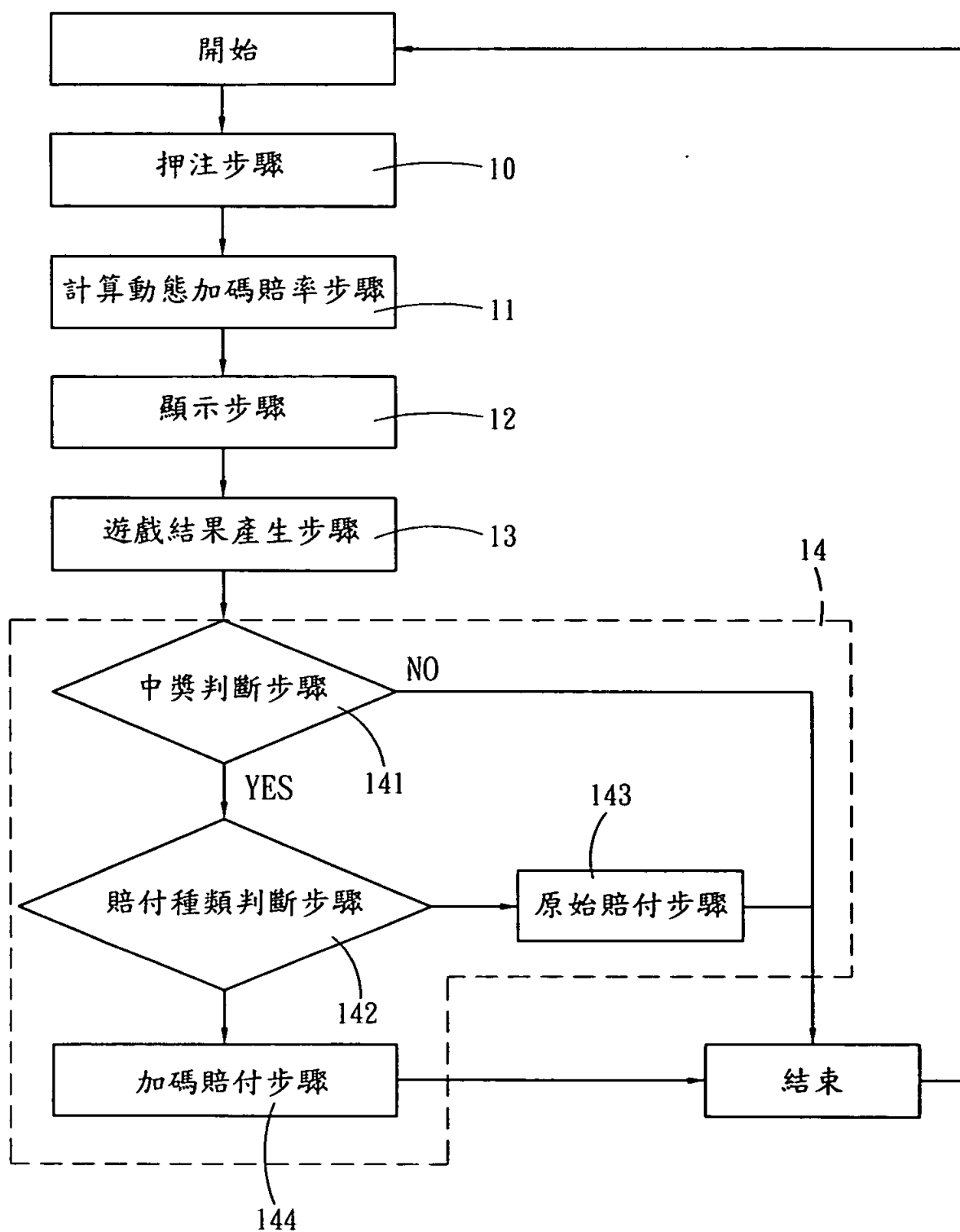


圖 6

MINISTERIO DE ASUNTOS ECONÓMICOS DE LA REPÚBLICA DE CHINA

OFICINA DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Este documento se expide para certificar que el adjunto es copia fiel de la Solicitud registrada que se radicó originalmente según se identifica a continuación:

Fecha de Solicitud: Enero 22, 2010

Solicitud No.: 099101700

Solicitante(s): Tien-Shu HSU

Inventor(s): Tien-Shu HSU

Director General

Junio 03, 2010

ESPECIFICACIÓN DE LA PATENTE DE INVENCION

(Por favor no modificar el formato ni la secuencia de la especificación. Por favor no escriba en los espacios marcados como □.)

※ NÚMERO DE LA SOLICITUD:

※ FECHA DE RADICACIÓN: □ CLASIFICACIÓN IPC:

1. EL TITULO DE LA INVENCION: (Chino/ Inglés)

UN MÉTODO DE INCENTIVOS PARA UN JUEGO DE AZAR

2. RESUMEN EN CHINO:

Un método de incentivos para un juego de azar que tiene como objetivo aumentar las probabilidades de apostar en el juego. El método incluye un paso de cálculo de probabilidades dinámicas planteadas para generar probabilidades dinámicas planteadas de acuerdo con los diferentes resultados del juego.

El juego de azar también tiene un juego de mesa de apuestas marcadas con probabilidades de pago para hacer las apuestas en el juego de azar. Los diferentes resultados del juego se marcan con las probabilidades dinámicas planteadas. Para los jugadores que ganan la apuesta con base en los resultados generados en el juego, el pago se hace de acuerdo con las probabilidades dinámicas planteadas o las probabilidades de pago. Así, el juego de azar proporciona una mayor expectativa que permite a los

jugadores conseguir premios adicionales en el juego de azar. Por lo tanto el atractivo de jugar el juego de azar es mayor para los jugadores y se incrementa la utilización de la mesa de apuestas.

3. RESUMEN INGLES:

4. DIBUJOS INDICADOS:

(1) El dibujo indicado de la invención es: Fig. 1

(2) Descripción sencilla del dibujo indicado:

- 10 paso de apuestas
- 11 paso de cálculo de probabilidades dinámicas planteadas
- 12 paso de visualización
- 13 paso de generación del resultado del juego
- 14 paso de pago

**5. SI HAY CUALQUIER FÓRMULA QUÍMICA DE LA INVENCION, POR FAVOR
DIVULGAR LA FÓRMULA QUÍMICA MÁS SIGNIFICATIVA QUE MUESTRE LAS
CARACTERÍSTICAS DE LA INVENCION:**

6. DESCRIPCIÓN DE LA INVENCION:

CAMPO DE LA INVENCION

La presente invención se refiere a un juego de azar y particularmente a un método para aumentar el atractivo de los juegos de azar.

ANTECEDENTES DE LA INVENCION.

Los juegos de dados, ruleta y bacará comúnmente se ven como juegos de azar que proporcionan una mesa de apuestas que permite que los jugadores hagan sus apuestas sobre diferentes resultados del juego. Dependiendo de la oportunidad que aparezca de los resultados del juego sobre la mesa de apuestas se marcan las diferentes probabilidades. Cuando un resultado del juego coincide con una apuesta del jugador se hace el pago al jugador por las probabilidades de la cantidad apostada. El tamaño de las probabilidades depende de la oportunidad que aparezca el resultado del juego. Tomando como ejemplo el lanzamiento de tres dados en el juego de dados, la probabilidad de que aparezca tres "1" es $1/216$, la probabilidad es generalmente 1 a 190, la relación de retorno convertido del jugador es d cerca de 88.4%, es decir cuando el número de la muestra es suficientemente

grande, las apuestas de 100 unidades pueden obtener alrededor de 88 unidades. En el caso de la ruleta, tomando por ejemplo con "ruleta tres ceros", la oportunidad de que aparezca "1" es $1/39$, la probabilidad es generalmente 1 a 36, la relación de retorno convertido del jugador es de cerca de 94.8%. Tomando como ejemplo el bacará, la oportunidad de que aparezca un par es 7.47 % y la probabilidad es 1 a 11, luego la relación de retorno del jugador es de cerca de 89.6%.

Los juegos de azar mencionados anteriormente generalmente producen una tasa de retorno más baja para los jugadores. Los jugadores a menudo se sienten explotados injustamente. Así, el atractivo de estos juegos para los jugadores es bajo y la utilización de la mesa también se reduce. Esto hace difícil maximizar los beneficios del negocio.

RESUMEN DE LA INVENCION

Por lo tanto el objetivo principal de la presente invención es proporcionar un método de incentivos para un juego de azar. El juego de azar incluye una mesa de apuestas y una pluralidad de resultados del juego. La mesa de apuestas se marca con probabilidades de pago de acuerdo con los diferentes resultados del juego respectivamente. El método incluye: el paso

de apuesta, paso de cálculo de probabilidades dinámicas planteadas, el paso de visualización, el paso de generación de resultado del juego y el paso de pago.

El paso de apuestas tiene como objetivo permitir que los jugadores hagan sus apuestas sobre el resultado del juego en la mesa de apuestas. El paso de cálculo de probabilidades dinámicas planteadas genera probabilidades dinámicas planteadas de acuerdo con cada uno de los resultados del juego respectivamente. El paso de visualización, muestra las probabilidades dinámicas planteadas de los resultados del juego sobre la mesa de apuestas después que se ha finalizado el paso de apuestas. El paso de generación del resultado del juego tiene por objeto generar uno de los resultados del juego del juego de azar. El paso de pago tiene por objeto el pago de las apuestas en juego para ganar en el juego de azar de acuerdo con las probabilidades de pago o las probabilidades dinámicas planteadas.

Por medio del método anterior, las probabilidades de pago del resultado del juego se pueden sustituir por las probabilidades dinámicas planteadas, a saber los jugadores tienen la oportunidad de obtener un pago por las probabilidades dinámicas planteadas sobre lo ganado, y por lo tanto el valor esperado del juego de azar se aumenta. Con la expectativa de las

probabilidades dinámicas planteadas, es más atractivo para los jugadores participar en el juego. Por lo tanto se aumenta la utilización de la mesa de apuestas y se puede lograr un beneficio máximo.

Lo anterior, así como los objetivos adicionales, características y ventajas de la presente invención serán más claros a partir de la siguiente descripción detallada, que procede con referencia a las implementaciones y dibujos que las acompañan. Las implementaciones solamente tienen propósitos ilustrativos y no limitan la presente invención.

DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LA IMPLEMENTACIÓN PREFERIDA

Con referencia la FIG. 1, la presente invención proporciona un método de incentivos para un juego de azar. El juego de azar incluye una mesa de apuestas 20 y una pluralidad de resultados de juego 40 (que también se relacionan en la FIG. 3) marcados respectivamente con probabilidades de pago 30. El método comprende los procedimientos de: paso de apuesta 10, paso de cálculo de probabilidades dinámicas planteadas 11, paso de visualización 12, paso de generación de resultado del juego 13 y paso de pago 14.

El paso de apuesta 10 tiene por objeto que los jugadores hagan sus apuestas sobre los resultados del juego 40 en la mesa de apuestas 20. Esto se puede lograr mediante la colocación de al menos un chip 50 sobre la mesa de apuestas 20. La probabilidad de generar los resultados del juego 40 se define como una probabilidad de juego. El producto de la multiplicación de la probabilidad de juego y las probabilidades de pago 30 es una relación de retorno del jugador (un múltiplo de la apuesta recuperada por el jugador para ganar en el juego de azar). Las probabilidades de pago 30 se establecen en un valor dado. Y las probabilidades de pago 30 se deben controlar en un valor dado para hacer que la relación de retorno del jugador no sea mayor del 100%. La diferencia entre la relación de retorno del jugador y el 100% es el beneficio del propietario (banquero).

Dependiendo de las diferentes reglas del juego, las probabilidades de pago 30 incluyen dos tipos, i.e. retornar la apuesta hecha por el jugador y no retornar la apuesta hecha por el jugador. La relación de retorno del jugador, mencionada anteriormente, es la probabilidad de pago 30 con retorno de la apuesta hecha por el jugador, es decir la probabilidad de pago 30 sería igual al múltiplo de la apuesta recuperada por el jugador para que gane en el juego de azar. De otro lado, si la probabilidad de pago 30 no se hace con retorno de la apuesta hecha por el jugador, el múltiplo de la apuesta

recuperada por el jugador para ganar en el juego de azar, junto con la probabilidad de pago 30, también incluye el doble de la apuesta hecha por el jugador. Por lo tanto, la relación de retorno del jugador se debe modificar como un producto de la multiplicación de las probabilidades de pago 30 más el doble de la apuesta (a saber tomando un múltiplo real de lo ganado por el jugador en el juego de azar) y la probabilidad de juego.

Con el propósito de incrementar las probabilidades, el paso de cálculo de probabilidades planteadas 11 genera probabilidades dinámicas planteadas 60 (con retorno de la apuesta hecha por el jugador) para cada uno de los diferentes resultados de juego 40. Las probabilidades dinámicas planteadas 60 se seleccionan de una de las probabilidades planteadas, y las probabilidades planteadas tienen, respectivamente, una probabilidad de aparecer. Una probabilidad acumulada promedio se puede definir por una acumulación de la suma de los productos de multiplicación de las probabilidades planteadas y la probabilidad que aparece respectivamente. También se puede definir una relación de retorno planteada del jugador por el producto de la multiplicación de las probabilidades promedio acumuladas y la probabilidad del juego. El paso de cálculo de probabilidades dinámicas planteadas 11 incluye, primero, establecer un valor de referencia; luego, ajustar las probabilidades planteadas y la probabilidad correspondiente que

aparece, para hacer que la relación de retorno del jugador se aproxime al valor de referencia; preestablecer el valor y el numero de probabilidades planteadas; con solo ajustar la correspondiente relación de retorno del jugador a la probabilidad que aparece se puede hacer la aproximación al valor de referencia.

Similarmente, si las probabilidades de pago 30, no incluyen la apuesta del jugador, la relación de retorno planteada del jugador se debe corregir para que sea el producto de la multiplicación de las probabilidades promedio acumuladas más el doble de la apuesta y la probabilidad de juego.

El paso de visualización 12 tiene como propósito mostrar las probabilidades dinámicas planteadas 60 de los diferentes resultados del juego 40 sobre la mesa de apuestas 20 después que finaliza la etapa de apuestas 10. El paso de generación del resultado del juego 13 tiene como propósito generar cualquiera de los resultados del juego 40 en el juego de azar. El paso de pago 14 tiene como objetivo pagar las apuestas a los ganadores del juego en el juego de azar, de acuerdo con las probabilidades de pago 30 o las probabilidades dinámicas planteadas 60.

Las FIGS. 2 y 3 hacen referencia a una primera implementación de la

presente invención adoptada para un juego de dados. El juego incluye tres dados (no se muestran en los dibujos) y una copa para los dados (tampoco se muestra en los dibujos). Esta también incluye los pasos discutidos previamente, es decir el paso de apuesta 10, el paso de cálculo de probabilidades dinámicas planteadas 11, el paso de visualización 12, paso de generación del resultado del juego 13 y el paso de pago 14. Primero, se ejecuta una etapa de agitación de los dados 15, los tres dados se agitan dentro de la copa para dados hasta una condición inmóvil; luego, se procede al paso de apuesta 10; después del paso de generación de resultado del juego 13 procede un paso que muestra los dados 131 abriendo la copa para dados para generar el resultado del juego 40. Con base en el resultado del juego 40, se pueden pagar las apuestas de acuerdo con los chips 50 apostados al resultado del juego 40.

El paso de pago 14 puede incluir un paso que juzga la ganancia 141, un paso que juzga el pago 142, un paso de pago original 143 y un paso de pago planteado 144. El paso que juzga la ganancia 142 determina si se procede al paso que juzga el pago 144. El paso que juzga el pago 142 determina si se procede al pago de las probabilidades de pago dinámicas planteadas 60, y se procede con base bien sea en el paso de pago original 143 o en el paso de pago planteado 144.

En consideración con el paso de probabilidades dinámicas planteadas 11, en esta implementación, por ejemplo, la oportunidad de que aparezcan los tres dados que muestran el mismo indicio (tres 1s) es $1/216$, y dadas las probabilidades de pago 30 en 1 a 190 (las probabilidades de pago 30 no incluyen el retorno de la apuesta del jugador), dado el valor de referencia en 95% (el beneficio de la casa es 5%), y dadas la probabilidades planteadas (sin retorno de la apuesta del jugador) en 1 a 190 (lo mismo que las probabilidades de pago 30), 1 a 230, 1 a 260, y 1 a 300, las probabilidades correspondientes de que aparezcan después del ajuste son 80%, 7%, 7% y 6% respectivamente. Con base en esto, la relación de retorno planteada del jugador es el producto de la multiplicación de las probabilidades promedio acumuladas más el doble de la apuesta (tomando realmente un múltiplo de lo ganado por el jugador en el juego de azar) y la probabilidad de juego. Las probabilidades promedio acumuladas son la suma acumulada del producto de la multiplicación de las probabilidades planteadas y la correspondiente probabilidad de que aparezcan, y se puede representar por la ecuación siguiente:

$$E = [1 + \sum_{i=1}^n (APago^i \times AProb^i)] \times Prob$$

Donde E es la relación de retorno planteada del jugador, 1 es el múltiplo de la apuesta, $APago_i$ son las probabilidades planteadas, $AProb_i$ son las

probabilidades de que aparezcan, correspondientes a las probabilidades planteadas.

El cálculo matemático es como sigue:

$$(1+190*80\%+230*7\%+260*7\%+300*6\%)*1/216=95.04\%$$

La relación de retorno planteada al jugador se aproxima al valor de referencia de 95%, así puede reunir los requerimientos.

Después del paso de apuesta 10, el paso de visualización 12 muestra las probabilidades dinámicas planteadas 60 sobre la mesa de apuestas 20 de acuerdo con los diferentes resultados del juego 40, a saber, para tres dados que muestran los mismos indicios (tres 1s) es 80% de oportunidad para mostrar 1 a 190 (las probabilidades de pago 30), 7% de oportunidad para mostrar 1 a 230, 7% de oportunidad para mostrar 1 a s 260, y 6% de oportunidad para mostrar 1 a 300.

Las FIGS. 4 y 5 hacen referencia a una segunda implementación de la invención adoptada al juego de ruleta. El juego de ruleta incluye una rueda de ruleta (no se muestra en los dibujos) y una bola (tampoco se muestra en los dibujos). Este también incluye las etapas discutidas previamente, a saber, el paso de apuesta 10, el paso de cálculo de probabilidades dinámicas planteadas 11, el paso de visualización 12, el paso de generación de resultado del juego 13 y el paso de pago 14. Antes de la ejecución del paso de apuesta 10, primero,

procede un paso de giro de la rueda de la ruleta 16 para permitir que la bola ruede sobre la rueda de la ruleta y los jugadores hagan sus apuestas sobre la mesa de apuestas 20 con los chips 50; en el paso de probabilidades dinámicas planteadas 11 se generan las probabilidades dinámicas planteadas 60, y procede un paso de detención de las apuestas 17 el cual termina el paso de apuestas 10 cuando la bola está rodando más lentamente que una velocidad seleccionada; luego procede el paso de visualización 12 para mostrar las probabilidades dinámicas planteadas 60; luego continúa el paso de generación del resultado del juego 13 y un paso que muestra una localización estática de la bola 132 la cual espera la bola hasta que se encuentra en una condición estática para generar y mostrar el resultado del juego 40.

En esta implementación, se toma un "número único" como ejemplo, la oportunidad de que el "número único" gane la apuesta es 1/39, Y dadas las probabilidades de pago 30 en 1 a 36, dado el valor de referencia en 96% (el beneficio de la casa es 4%), y dadas las probabilidades planteadas (sin retorno de la apuesta del jugador) en 1 a 36 (lo mismo que las probabilidades de pago 30), 1 a 42, 1 a 48 y 1 a 54, las probabilidades correspondientes de que aparezcan después del ajuste son 96%, 2%, 1% y 1% respectivamente. Con base en esto, el cálculo matemático es como sigue:

$$(1+36*96\%+42*2\%+48*1\%+54*1\%)*1/39=95.95\% ,$$

La relación de retorno planteada del jugador se aproxima al valor de referencia de 96%, por lo tanto puede reunir los requerimientos.

Las FIGS. 6 y 7 hacen referencia a una tercera implementación de la invención adoptada para un juego de bacará. Este es un juego que utiliza pókeres (no se muestran en los dibujos). Este también incluye las etapas discutidas previamente, a saber, el paso de apuesta 10, el paso de cálculo de probabilidades dinámicas planteadas 11, el paso de visualización 12, paso de generación de resultado del juego 13 y el paso de pago 14. Similarmente en el paso de apuesta 10, los jugadores hacen sus apuestas sobre la mesa de apuestas 20 con los chips 50 en las probabilidades de pago marcadas 30. El paso de probabilidades dinámicas planteadas 11 genera las probabilidades dinámicas planteadas 60 mostradas en el paso de visualización; luego el paso de generación de resultado del juego 13 genera el resultado del juego 40, y se hace el pago a través del paso de pago 14.

En el juego de bacará, se toma la puesta un "par" como ejemplo. La oportunidad de ganar la apuesta de "par" es 7.47%, dadas las probabilidades de pago 30 en 1 a 11, dado el valor de referencia en 95% (el beneficio de la casa es 5%), y dadas las probabilidades planteadas (sin retorno de la apuesta del jugador) en 1 a 11 (lo mismo que las probabilidades de pago 30), 1 a 14, 1 a 18 y 1 a 22, y las probabilidades correspondientes de que aparezcan después del ajuste son

89%, 4%, 4% y 3% respectivamente. Con base en esto, el cálculo matemático de la relación de retorno planteada del jugador es como sigue:

$$(1+11*89\%+14*4\%+18*4\%+22*3\%)*7.47\%=95.09\%$$

La relación de retorno planteada del jugador se aproxima al valor de referencia de 95%, y puede reunir los requerimientos.

Como conclusión, la presente invención, a través del paso de probabilidades dinámicas planteadas 11, permite las probabilidades dinámicas planteadas 60 para sustituir las probabilidades de pago 30, es decir los jugadores tienen oportunidad de ganar la apuesta y obtener el pago de la apuesta dinámica planteada 60, por lo tanto tiene un mayor valor esperado. La aparición frecuente de las probabilidades dinámicas planteadas 60 puede motivar a los jugadores a hacer las apuestas y aumentar la utilización de la mesa de apuestas 20 para generar beneficios máximos.

BREVE DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS

La FIG. 1 es un diagrama de flujo del proceso de la presente invención.

La FIG. 2 es un diagrama de flujo de una primera implementación de la presente invención.

La FIG. 3 es una vista esquemática de las probabilidades planteadas de la

primera implementación de la presente invención.

La FIG. 4 es un diagrama de flujo de una segunda implementación de la presente invención.

La FIG. 5 es una vista esquemática de las probabilidades planteadas de la segunda implementación de la presente invención.

La FIG. 6 es un diagrama de flujo de una tercera implementación de la presente invención.

La FIG. 7 es una vista esquemática de las probabilidades planteadas de la tercera implementación de la presente invención.

DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LOS NUMERALES DE LOS DIBUJOS

- 10 Paso de apuestas
- 11 Paso de cálculo de probabilidades dinámicas planteadas
- 12 Paso de visualización
- 13 Paso de generación del resultado del juego
- 131 Paso que muestra los dados
- 132 paso que muestra una localización estática de la bola
- 14 Paso de pago
- 141 Paso que juzga la ganancia
- 142 Paso que juzga el pago

143	Paso de pago original
144	Paso de pago planteado
15	Paso de agitación de los dados
16	Paso de giro de la rueda de la ruleta
17	Paso de detención de las apuestas
20	Mesa de apuestas
30	Probabilidades de pago
40	Resultado del juego
50	Chip
60	Probabilidades dinámicas planteadas

7. REIVINDICACIONES

1. Un método de incentivos para un juego de azar, el juego de azar incluye una mesa de juego y una pluralidad de resultados de juego, la mesa de juego proporciona una marca de probabilidades de pago de acuerdo con los diferentes resultados del juego, el método comprende los pasos de:

Paso de apuesta: permite a los jugadores hacer sus apuestas sobre los resultados del juego en la mesa de apuestas;

Paso de cálculo de las probabilidades dinámicas planteadas: genera las probabilidades dinámicas planteadas de acuerdo con cada uno de los

resultados del juego respectivamente;

Páso de visualización: muestra las probabilidades dinámicas planteadas de los resultados del juego sobre la mesa de apuestas después que termina la etapa de apuestas;

Paso de generación del resultado del juego: genera uno de los resultados de juego del juego de azar; y

Paso de pago: pago de las apuestas para las apuestas ganadas en el juego de azar de acuerdo con las probabilidades de pago o las probabilidades dinámicas planteadas.

2. El método de incentivos para el juego de azar de la reivindicación 1, en donde el juego de azar es un juego de dados que incluye tres dados y una copa para dados, y procede primero con un paso de agitación de los dados, los tres dados se cubren en la copa de dados, se agitan y se mantienen en una condición inmóvil; luego procede el paso de apuestas, el paso de generación del resultado del juego incluye un paso que muestra los dados abriendo la copa para los dados.

3. El método de incentivos para el juego de azar de la reivindicación 1, en donde el juego de azar es un juego de ruleta que incluye una rueda de ruleta y una bola, y también incluye un paso de giro de la rueda de ruleta antes de proceder

con el paso de apuesta para permitir que la bola ruede sobre la rueda de la ruleta y un paso para detener las apuestas después del paso de cálculo de probabilidades dinámicas planteadas; el paso de detención de las apuestas procede para terminar el paso de apuestas cuando la bola rueda más lentamente que a una velocidad seleccionada; el paso de generación del resultado del juego incluye un paso que muestra una localización estática de la bola que es para esperar que la bola llegue a una condición estática y mostrarla.

4. El método de incentivos para el juego de azar de la reivindicación 1, en donde el juego de azar es un juego de bacará

5. El método de incentivos para el juego de azar de la reivindicación 1, en donde los resultados del juego se generan por medio de una probabilidad de acuerdo con una probabilidad de juego, el producto de la multiplicación de la probabilidad de juego y las probabilidades de pago y las probabilidades que consideran la relación de retorno del jugador, las probabilidades de pago se fijan en un valor dado y controlado en un valor dado para hacer que la relación de retorno del jugador no sea mayor del 100%.

6. El método de incentivos para el juego de azar de la reivindicación 5, en donde las probabilidades dinámicas planteadas se seleccionan de una

más probabilidades planteadas que tienen respectivamente una probabilidad de aparecer, una suma acumulada de los productos de la multiplicación de las probabilidades planteadas y las correspondientes probabilidades de aparición de éstas que se definen como una probabilidad promedio acumulada, el producto de la multiplicación de las probabilidades promedio acumuladas y la probabilidad del juego que se trata como una relación de retorno planteada al jugador; el paso de cálculo de probabilidades dinámicas planteadas incluye establecer un valor de referencia, que ajusta las probabilidades planteadas y las correspondientes probabilidades de que aparezcan para hacer que la relación de retorno planteada al jugador se aproxime al valor de referencia.

7. El método de incentivos para el juego de azar de la reivindicación 6, en donde las probabilidades planteadas incluyen un valor y un número establecido de antemano.

8. El método de incentivos para el juego de azar de la reivindicación 6, en donde la relación de retorno planteada al jugador es el producto de la multiplicación de las probabilidades promedio acumuladas más el doble de la apuesta y la probabilidad del juego.

9. El método de incentivos para el juego de azar de la reivindicación 5, en donde la relación de retorno del jugador es el producto de la multiplicación de las probabilidades de pago más el doble de la apuesta y la probabilidad del juego.

10. El método de incentivos para el juego de azar de la reivindicación 1, en donde el paso de pago incluye un paso que juzga el premio, un paso que juzga el pago, un paso de pago original y un paso de pago planteado; el paso que juzga el premio determina si procede el paso que juzga el pago; el paso que juzga el tipo de pago determina si procede el pago de las probabilidades dinámicas planteadas y con base en el que proceden bien sea el paso de pago original o el paso del pago planteado.

8.Figura:

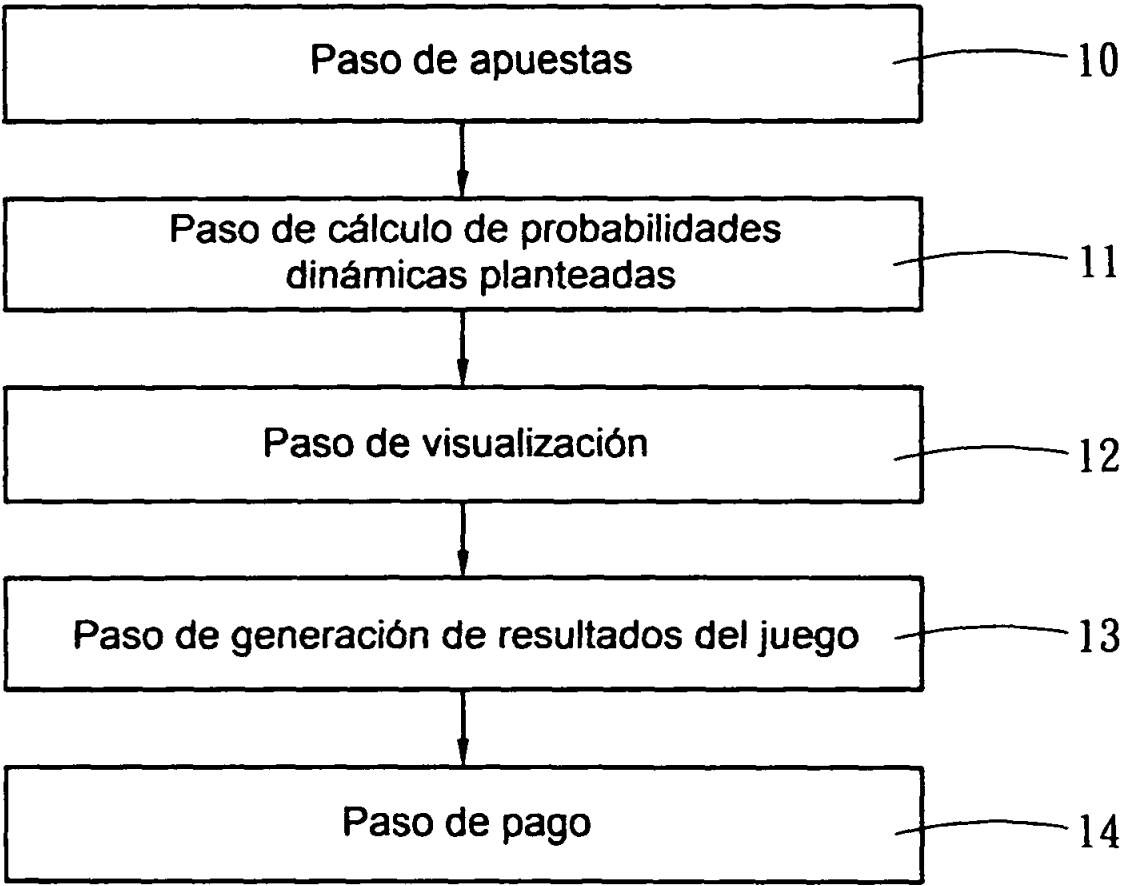


Figura 1

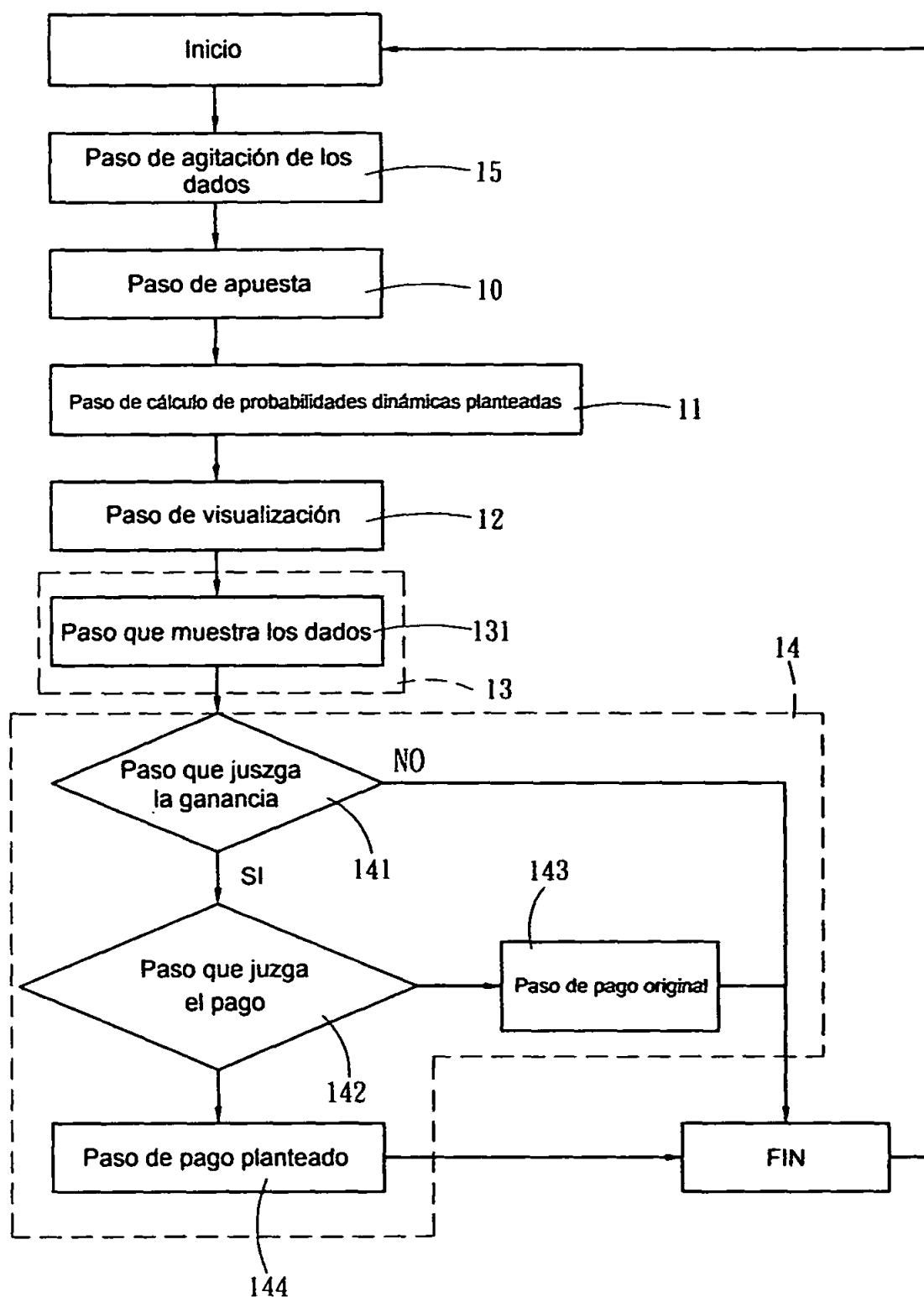


Figura 2

[illegible]

FIGURA 3

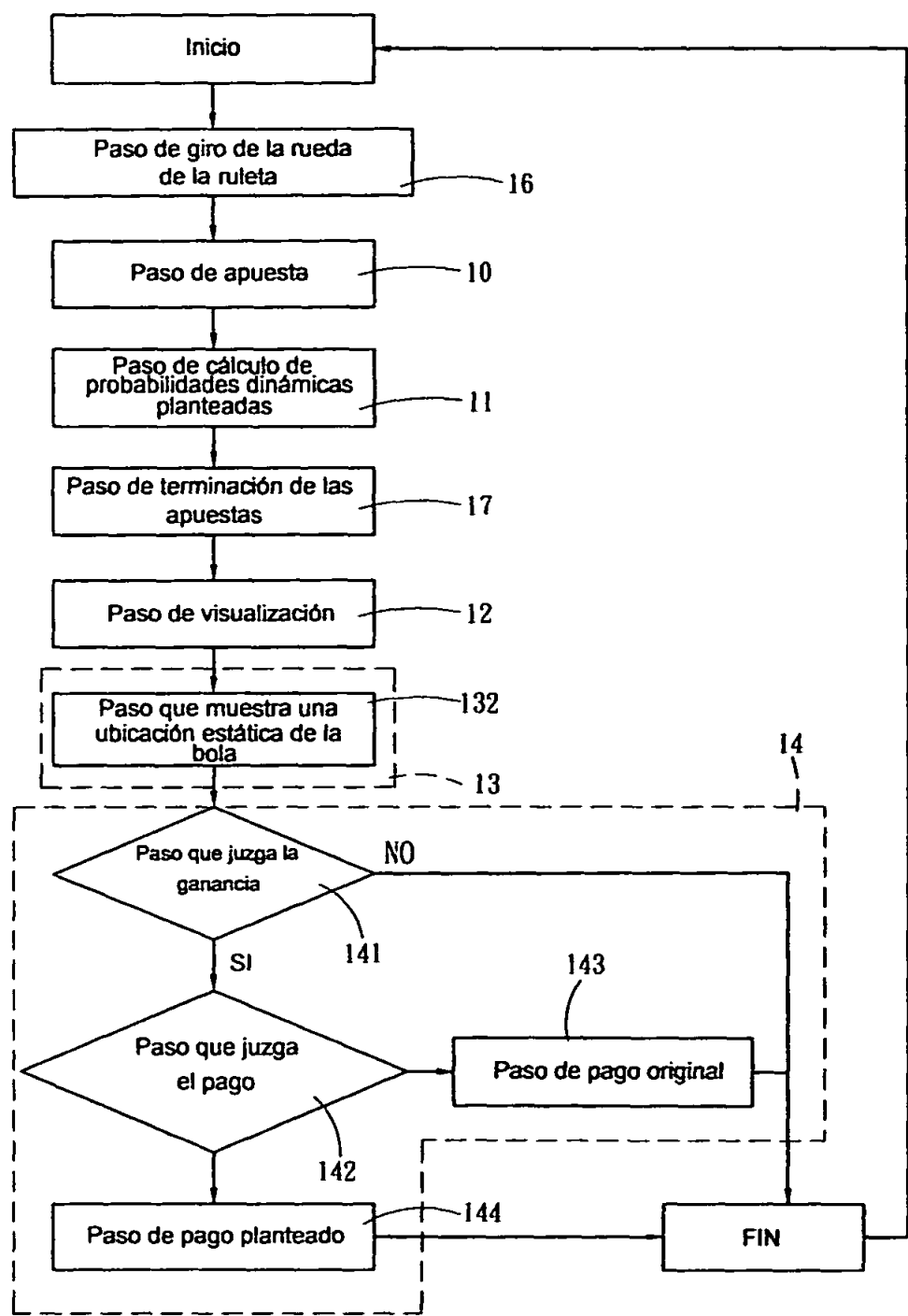


Figura 4

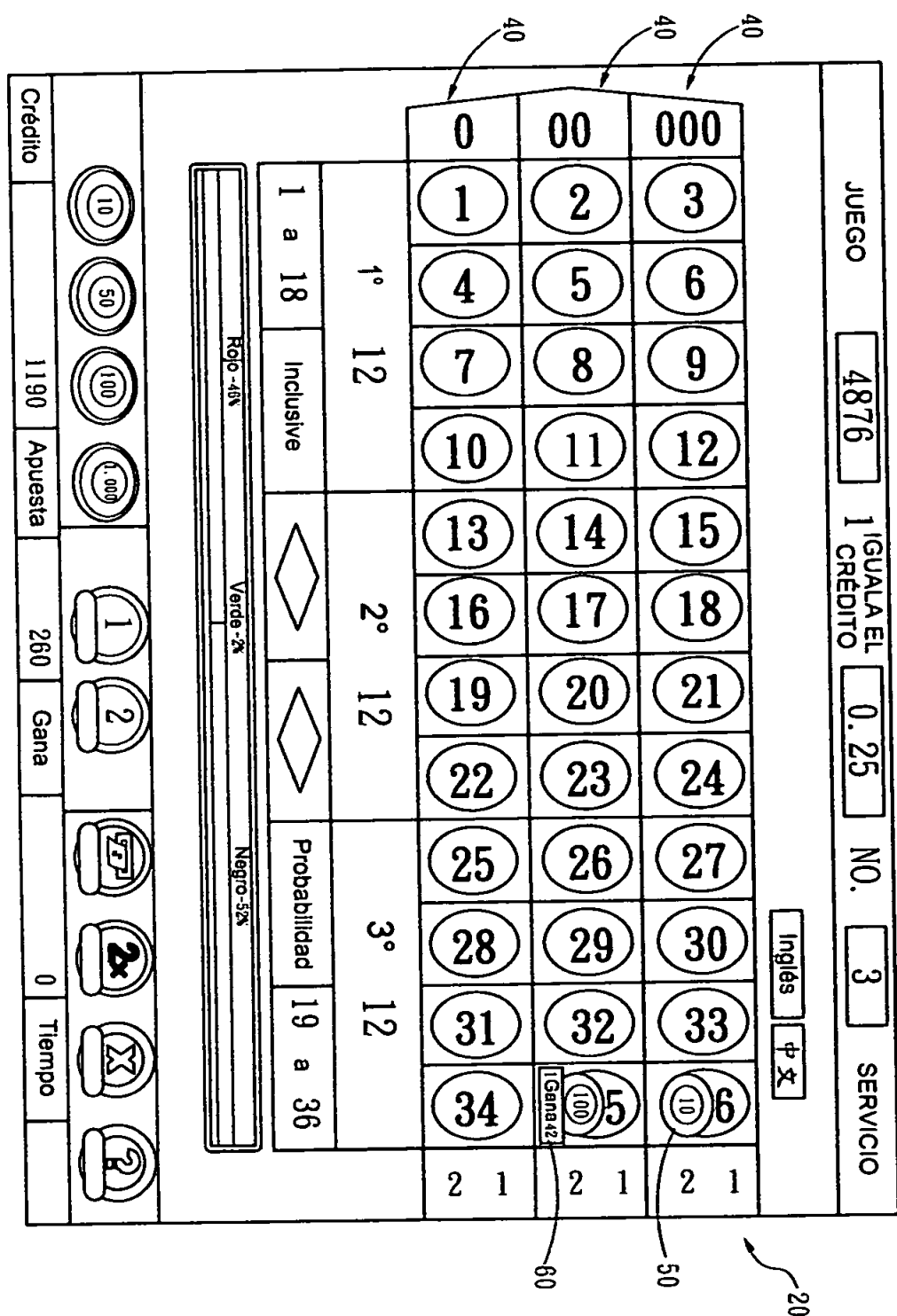


FIGURA 5

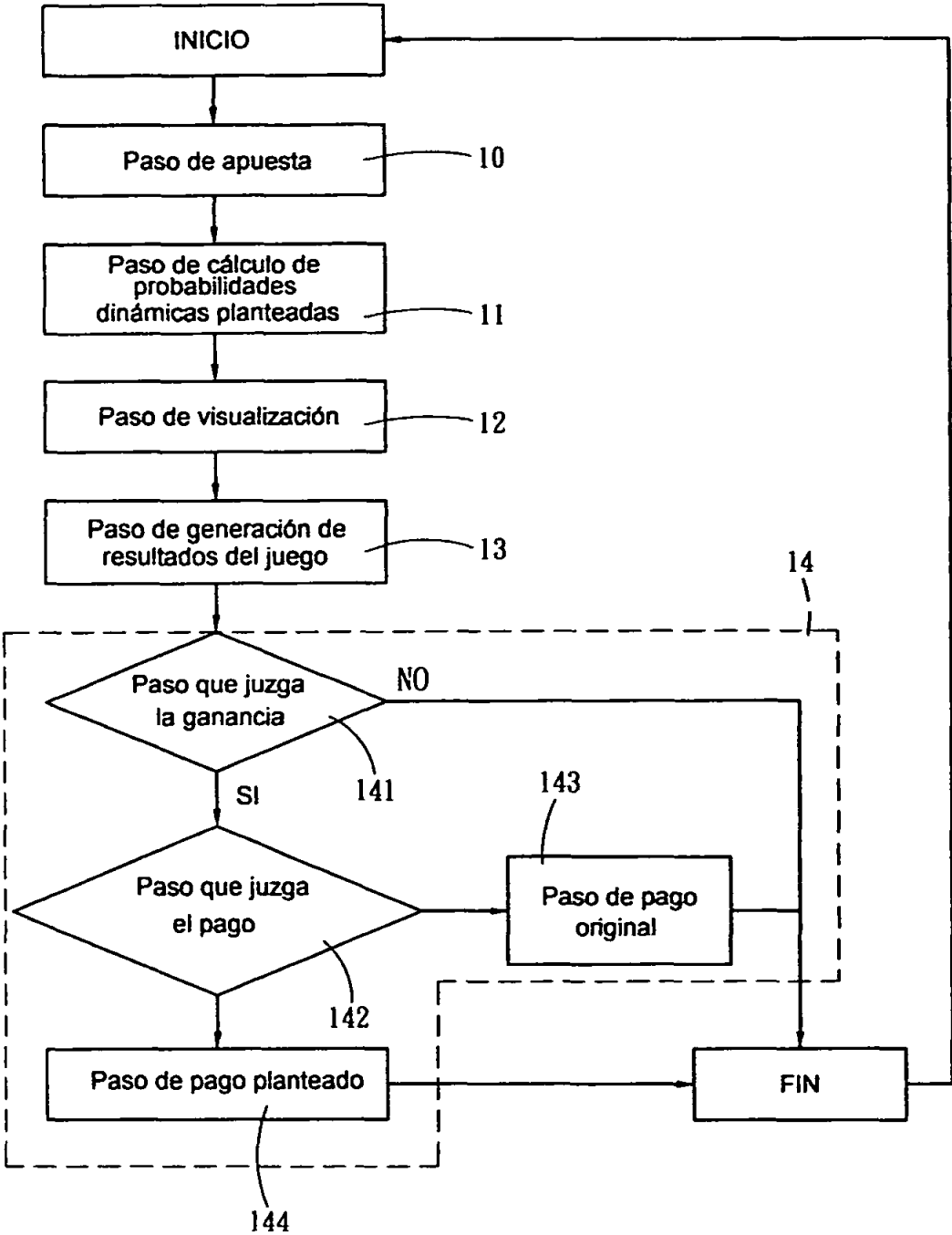


Figura 6

Diagram illustrating a craps table layout (20) with various betting areas and player positions.

The table is divided into sections for the **JUGADOR** (Player) and **BANQUERO** (Banker).

Player Area (JUGADOR):

- PAREJA (Pair):** Labeled with a chip value of 1000 and a "1 GANA 1" (1 Wins 1) outcome.
- JUGADOR (Player):** Labeled with a "1 GANA 1" (1 Wins 1) outcome.
- EMPATA (Tie):** Labeled with a "1 GANA 8" (1 Wins 8) outcome.
- BANQUERO (Banker):** Labeled with a "1 GANA 1" (1 Wins 1) outcome.

Banker Area (BANQUERO):

- PAREJA (Pair):** Labeled with a "1 GANA 1" (1 Wins 1) outcome.

Game Area (JUEGO):

- CRÉDITO (Credit):** 25000.00
- APUESTA (Bet):** 0.00
- GANA (Win):** 0.00
- TIEMPO (Time):** 0

Gameplay Options (JUEGO):

- 100
- 500
- 1,000
- 5,000
- A
- B
- H
- 7
- 11
- Σ
- 2

Additional labels and numbers include 40, 50, 60, and 30, indicating specific areas or distances on the table.

MEMORIA DESCRIPTIVA
DE LA
PATENTE DE INVENCION

SOBRE:

**"UN METODO DE INCENTIVO DE JUEGO PARA UNA
MAQUINA DE JUEGOS DE AZAR"**

PRIORIDAD: TW 099101700 PRESENTADA: 22/01/2010

SOLICITADA POR: TIEN-SHU HSU

**CON DOMICILIO EN: 5F-8, No. 210, Gungye 38 Rd., Shituen Chiu,
Taichiu, TAIWAN, R.O.C.**

APODERADA: DRA. MARGARITA CASTELLANOS A.

Bogotá, D.C. _____

UN MÉTODO DE INCENTIVO DE JUEGO PARA UNA MÁQUINA DE JUEGOS DE AZAR

CAMPO DE LA INVENCION

5

La presente invención se refiere a una máquina de juego de azar y particularmente a un método para aumentar el atractivo de los juegos de azar en la máquina de juegos de azar.

10 **ANTECEDENTES DE LA INVENCION.**

Los juegos de dados, ruleta y bacará comúnmente se ven como juegos de azar en una máquina de juegos de azar que proporciona una mesa de apuestas que permite que los jugadores hagan sus apuestas sobre diferentes resultados del juego. Dependiendo de la oportunidad que aparezca de los resultados del juego sobre la mesa de apuestas se marcan las diferentes probabilidades. Cuando un resultado del juego coincide con una apuesta del jugador se hace el pago al jugador por las probabilidades de la cantidad apostada. El tamaño de las probabilidades depende de la oportunidad que aparezca el resultado del juego. Tomando como ejemplo el lanzamiento de tres dados en el juego de dados, la probabilidad de que

15

20

aparezca tres "1" es $1/216$, la probabilidad es generalmente 1 a 190, la relación de retorno convertido del jugador es de cerca de 88.4%, es decir cuando el número de la muestra es suficientemente grande, las apuestas de 100 unidades pueden obtener alrededor de 88 unidades. En el caso de la ruleta, tomando por ejemplo con "ruleta tres ceros", la oportunidad de que aparezca "1" es $1/39$, la probabilidad es generalmente 1 a 36, la relación de retorno convertido del jugador es de cerca de 94.8%. Tomando como ejemplo el bacará, la oportunidad de que aparezca un par es 7.47 % y la probabilidad es 1 a 11, luego la relación de retorno del jugador es de cerca de 89.6%.

La máquina de juegos de azar mencionada anteriormente generalmente produce una tasa de retorno más baja para los jugadores. Los jugadores a menudo se sienten explotados injustamente. Así, el atractivo de estos juegos para los jugadores es bajo y la utilización de la mesa también se reduce. Esto hace difícil maximizar los beneficios del negocio.

RESUMEN DE LA INVENCION

Por lo tanto, el objetivo principal de la presente invención es proporcionar un método de incentivo de juego para una máquina de juegos

de azar para una máquina de juegos de azar. La máquina de juego de azar incluye una mesa de apuestas y una pluralidad de resultados del juego. La mesa de apuestas se marca con probabilidades de pago de acuerdo con los diferentes resultados del juego respectivamente. Los pasos realizados por la máquina de juego de azar incluyen: el paso de apuesta, paso de cálculo de probabilidades dinámicas planteadas, el paso de visualización, el paso de generación de resultado del juego y el paso de pago.

El paso de apuestas tiene como objetivo permitir que los jugadores hagan sus apuestas sobre el resultado del juego en la mesa de apuestas. El paso de cálculo de probabilidades dinámicas planteadas genera probabilidades dinámicas planteadas de acuerdo con cada uno de los resultados del juego respectivamente. El paso de visualización, muestra las probabilidades dinámicas planteadas de los resultados del juego sobre la mesa de apuestas después que se ha finalizado el paso de apuestas. El paso de generación del resultado del juego tiene por objeto generar uno de los resultados del juego del juego de azar. El paso de pago tiene por objeto el pago de las apuestas en juego para ganar en el juego de azar de acuerdo con las probabilidades de pago o las probabilidades dinámicas planteadas.

Por medio del método anterior, las probabilidades de pago del resultado del juego se pueden sustituir por las probabilidades dinámicas planteadas, a saber los jugadores tienen la oportunidad de obtener un pago por las probabilidades dinámicas planteadas sobre lo ganado, y por lo tanto el valor esperado del juego de azar se aumenta. Con la expectativa de las probabilidades dinámicas planteadas, es más atractivo para los jugadores participar en el juego. Por lo tanto se aumenta la utilización de la mesa de apuestas y se puede lograr un beneficio máximo.

Lo anterior, así como los objetivos adicionales, características y ventajas de la presente invención serán más claros a partir de la siguiente descripción detallada, que procede con referencia a las implementaciones y dibujos que las acompañan. Las implementaciones solamente tienen propósitos ilustrativos y no limitan la presente invención.

15

DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LAS MODALIDADES PREFERIDAS

Con referencia la FIG. 1, la presente invención proporciona un método de incentivo de juego para una máquina de juegos de azar. El juego de azar incluye una mesa de apuestas 20 y una pluralidad de resultados de juego 40 (que también se relacionan en la FIG. 3) marcados

respectivamente con probabilidades de pago 30. Los pasos realizados por la máquina de juegos de azar comprenden: paso de apuesta 10, paso de cálculo de probabilidades dinámicas planteadas 11, paso de visualización 12, paso de generación de resultado del juego 13 y paso de pago 14.

5

El paso de apuesta 10 tiene por objeto que los jugadores hagan sus apuestas sobre los resultados del juego 40 en la mesa de apuestas 20. Esto se puede lograr mediante la colocación de al menos un chip 50 sobre la mesa de apuestas 20. La probabilidad de generar los resultados del juego 40 se define como una probabilidad de juego. El producto de la multiplicación de la probabilidad de juego y las probabilidades de pago 30 es una relación de retorno del jugador (un múltiplo de la apuesta recuperada por el jugador para ganar en el juego de azar). Las probabilidades de pago 30 se establecen en un valor dado. Y las probabilidades de pago 30 se deben controlar en un valor dado para hacer que la relación de retorno del jugador no sea mayor del 100%. La diferencia entre la relación de retorno del jugador y el 100% es el beneficio del propietario (banquero).

20 Dependiendo de las diferentes reglas del juego, las probabilidades de

que se establecen las probabilidades de pago 30 se establecen en un valor dado para hacer que la relación de retorno del jugador no sea mayor del 100%.

no retornar la apuesta hecha por el jugador. La relación de retorno del jugador, mencionada anteriormente, es la probabilidad de pago 30 con retorno de la apuesta hecha por el jugador, es decir la probabilidad de pago 30 sería igual al múltiplo de la apuesta recuperada por el jugador para que gane en el juego de azar. De otro lado, si la probabilidad de pago 30 no se hace con retorno de la apuesta hecha por el jugador, el múltiplo de la apuesta recuperada por el jugador para ganar en el juego de azar, junto con la probabilidad de pago 30, también incluye el doble de la apuesta hecha por el jugador. Por lo tanto, la relación de retorno del jugador se debe modificar como un producto de la multiplicación de las probabilidades de pago 30 más el doble de la apuesta (a saber tomando un múltiplo real de lo ganado por el jugador en el juego de azar) y la probabilidad de juego.

Con el propósito de incrementar las probabilidades, el paso de cálculo de probabilidades planteadas 11 genera probabilidades dinámicas planteadas 60 (con retorno de la apuesta hecha por el jugador) para cada uno de los diferentes resultados de juego 40. Las probabilidades dinámicas planteadas 60 se seleccionan de una de las probabilidades planteadas, y las probabilidades planteadas tienen, respectivamente, una probabilidad de aparecer. Una probabilidad acumulada promedio se puede definir por una acumulación de la suma de los productos d multiplicación de las

probabilidades planteadas y la probabilidad que aparece respectivamente.

También se puede definir una relación de retorno planteada del jugador por el producto de la multiplicación de las probabilidades promedio acumuladas y la probabilidad del juego. El paso de cálculo de probabilidades dinámicas

5 planteadas 11 incluye, primero, establecer un valor de referencia; luego, ajustar las probabilidades planteadas y la probabilidad correspondiente que aparece, para hacer que la relación de retorno del jugador se aproxime al valor de referencia; preestablecer el valor y el numero de probabilidades planteadas; con solo ajustar la correspondiente relación de retorno del

10 jugador a la probabilidad que aparece se puede hacer la aproximación al valor de referencia.

Similarmente, si las probabilidades de pago 30, no incluyen la apuesta del jugador, la relación de retorno planteada del jugador s debe

15 corregir para que sea el producto de la multiplicación de las probabilidades promedio acumuladas más el doble de la apuesta y la probabilidad de juego.

El paso de visualización 12 tiene como propósito mostrar las

20 probabilidades dinámicas planteadas 60 de los diferentes resultados del juego 40 sobre la mesa de apuestas 20 después que finaliza la etapa de

apuestas 10. El paso de generación del resultado del juego 13 tiene como propósito generar cualquiera de los resultados del juego 40 en el juego de azar. El paso de pago 14 tiene como objetivo pagar las apuestas a los ganadores del juego en el juego de azar, de acuerdo con las probabilidades de pago 30 o las probabilidades dinámicas planteadas 60.

Las FIGS. 2 y 3 hacen referencia a una primera implementación de la presente invención adoptada para una máquina juego de dados, en donde los pasos mostrados en las figuras 2 comienzan con el paso A y terminan con el paso B para un ciclo. La máquina de juegos incluye tres dados (no se muestran en los dibujos) y una copa para los dados (tampoco se muestra en los dibujos). Esta también incluye los pasos ejecutados por la máquina de juegos de azar, es decir el paso de apuesta 10, el paso de cálculo de probabilidades dinámicas planteadas 11, el paso de visualización 12, paso de generación del resultado del juego 13 y el paso de pago 14. Primero, se ejecuta una etapa de agitación de los dados 15, los tres dados se agitan dentro de la copa para dados hasta una condición inmóvil; luego, se procede al paso de apuesta 10; después del paso de generación de resultado del juego 13 procede un paso que muestra los dados 131 abriendo la copa para dados para generar el resultado del juego 40. Con base en el resultado del juego 40, se pueden pagar las apuestas de

acuerdo con los chips 50 apostados al resultado del juego 40.

El paso de pago 14 puede incluir un paso que juzga la ganancia 141, un paso que juzga el pago 142, un paso de pago original 143 y un paso de pago planteado 144. El paso que juzga la ganancia 142 determina si se procede al paso que juzga el pago 144. El paso que juzga el pago 142 determina si se procede al pago de las probabilidades de pago dinámicas planteadas 60, y se procede con base bien sea en el paso de pago original 143 o en el paso de pago planteado 144.

10

En consideración con el paso de probabilidades dinámicas planteadas 11, en esta implementación, por ejemplo, la oportunidad de que aparezcan los tres dados que muestran el mismo indicio (tres 1s) es $1/216$, y dadas las probabilidades de pago 30 en 1 a 190 (las probabilidades de pago 30 no incluyen el retorno de la apuesta del jugador), dado el valor de referencia en 95% (el beneficio de la casa es 5%), y dadas las probabilidades planteadas (sin retorno de la apuesta del jugador) en 1 a 190 (lo mismo que las probabilidades de pago 30), 1 a 230, 1 a 260, y 1 a 300, las probabilidades correspondientes de que aparezcan después del ajuste son 80%, 7%, 7% y 6% respectivamente. Con base en esto, la relación de retorno planteada del jugador es el producto de la multiplicación

20

de las probabilidades promedio acumuladas más el doble de la apuesta (tomando realmente un múltiplo de lo ganado por el jugador en el juego de azar) y la probabilidad de juego. Las probabilidades promedio acumuladas son la suma acumulada del producto de la multiplicación de las probabilidades planteadas y la correspondiente probabilidad de que aparezcan, y se puede representar por la ecuación siguiente:

$$E = [1 + \sum_{i=1}^n (APago^i \times AProb^i)] \times Prob$$

Donde E es la relación de retorno planteada del jugador, 1 es el múltiplo de la apuesta, APago_i son las probabilidades planteadas, AProb_i son las probabilidades de que aparezcan, correspondientes a las probabilidades planteadas.

El cálculo matemático es como sigue:

$$(1+190*80\%+230*7\%+260*7\%+300*6\%)*1/216=95.04\%$$

La relación de retorno planteada al jugador se aproxima al valor de referencia de 95%, así puede reunir los requerimientos.

Después del paso de apuesta 10, el paso de visualización 12 muestra las probabilidades dinámicas planteadas 60 sobre la mesa de apuestas 20 de acuerdo

con los diferentes resultados del juego 40, a saber, para tres dados que muestran los mismos indicios (tres 1s) es 80% de oportunidad para mostrar 1 a 190 (las probabilidades de pago 30), 7% de oportunidad para mostrar 1 a 230, 7% de oportunidad para mostrar 1 a s 260, y 6% de oportunidad para mostrar 1 a 300.

5

Las FGS 4 y 5 hacen referencia a una segunda implementación de la invención adoptada para una máquina de juego de ruleta, en donde los pasos mostrados por las figuras 4 comienzan con el paso C y terminan con el paso D en un ciclo. La máquina para juego de ruleta incluye una rueda de ruleta (no se muestra en los dibujos) y una bola (tampoco se muestra en los dibujos). Ésta también incluye los pasos ejecutados por la máquina de juegos de azar, a saber, el paso de apuesta 10, el paso de cálculo de probabilidades dinámicas planteadas 11, el paso de visualización 12, el paso de generación de resultado del juego 13 y el paso de pago 14. Antes de la ejecución del paso de apuesta 10, primero, procede un paso de giro de la rueda de la ruleta 16 para permitir que la bola ruede sobre la rueda de la ruleta y los jugadores hagan sus apuestas sobre la mesa de apuestas 20 con los chips 50; en el paso de probabilidades dinámicas planteadas 11 se generan las probabilidades dinámicas planteadas 60, y procede un paso de detención de las apuestas 17 el cual termina el paso de apuestas 10 cuando la bola está rodando más lentamente que una velocidad seleccionada; luego procede el paso de

visualización 12 para mostrar las probabilidades dinámicas planteadas 60; luego continúa el paso de generación del resultado del juego 13 y un paso que muestra una localización estática de la bola 132 la cual espera la bola hasta que se encuentra en una condición estática para generar y mostrar el resultado del

5 juego 40.

En esta implementación, se toma un "número único" como ejemplo, la oportunidad de que el "número único" gane la apuesta es 1/39, Y dadas las probabilidades de pago 30 en 1 a 36, dado el valor de referencia en 96% (el

10 beneficio de la casa es 4%), y dadas las probabilidades planteadas (sin retorno de la apuesta del jugador) en 1 a 36 (lo mismo que las probabilidades de pago 30), 1 a 42, 1 a 48 y 1 a 54, las probabilidades correspondientes de que aparezcan después del ajuste son 96%, 2%, 1% y 1% respectivamente. Con base en esto, el cálculo matemático es como sigue:

15
$$(1+36*96\%+42*2\%+48*1\%+54*1\%)*1/39=95.95\%$$
 ,

La relación de retorno planteada del jugador se aproxima al valor de referencia de 96%, por lo tanto puede reunir los requerimientos.

20 Las FIGS. 6 y 7 hacen referencia a una tercera implementación de la invención adoptada para una máquina de juego de bacará, en donde la los pasos

mostrados en las figuras 6 comienzan con la etapa E y terminan con la etapa F para un ciclo. Este es un juego que utiliza pokers (no se muestran en los dibujos). Este también incluye las etapas ejecutadas por la máquina de juegos de azar, a saber, el paso de apuesta 10, el paso de cálculo de probabilidades dinámicas planteadas 11, el paso de visualización 12, paso de generación de resultado del juego 13 y el paso de pago 14. Similarmente en el paso de apuesta 10, los jugadores hacen sus apuestas sobre la mesa de apuestas 20 con los chips 50 en las probabilidades de pago marcadas 30. El paso de probabilidades dinámicas planteadas 11 genera las probabilidades dinámicas planteadas 60 mostradas en el paso de visualización; luego el paso de generación de resultado del juego 13 genera el resultado del juego 40, y se hace el pago a través del paso de pago 14.

En el juego de bacará, se toma la puesta un "par" como ejemplo. La oportunidad de ganar la apuesta de "par" es 7.47%, dadas las probabilidades de pago 30 en 1 a 11, dado el valor de referencia en 95% (el beneficio de la casa es 5%), y dadas las probabilidades planteadas (sin retorno de la apuesta del jugador) en 1 a 11 (lo mismo que las probabilidades de pago 30), 1 a 14, 1 a 18 y 1 a 22, y las probabilidades correspondientes de que aparezcan después del ajuste son 89%, 4%, 4% y 3% respectivamente. Con base en esto, el cálculo matemático de la relación de retorno planteada del jugador es como sigue:

$$(1+11*89\%+14*4\%+18*4\%+22*3\%)*7.47\%=95.09\%$$

La relación de retorno planteada del jugador se aproxima al valor de referencia de 95%, y puede reunir los requerimientos.

5

Como conclusión, la presente invención, a través del paso de probabilidades dinámicas planteadas 11, permite las probabilidades dinámicas planteadas 60 para sustituir las probabilidades de pago 30, es decir los jugadores tienen oportunidad de ganar la apuesta y obtener el pago de la apuesta dinámica planteada 60, por lo tanto tiene un mayor valor esperado. La aparición frecuente de las probabilidades dinámicas planteadas 60 puede motivar a los jugadores a hacer las apuestas y aumentar la utilización de la mesa de apuestas 20 para generar beneficios máximos.

15 BREVE DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS

La FIG. 1 es un diagrama de flujo del proceso de la presente invención.

La FIG. 2 es un diagrama de flujo de una primera implementación de la presente invención.

20 La FIG. 3 es una vista esquemática de las probabilidades planteadas de la primera implementación de la presente invención.

La FIG. 4 es un diagrama de flujo de una segunda implementación de la presente invención.

La FIG. 5 es una vista esquemática de las probabilidades planteadas de la segunda implementación de la presente invención.

5 La FIG. 6 es un diagrama de flujo de una tercera implementación de la presente invención.

La FIG. 7 es una vista esquemática de las probabilidades planteadas de la tercera implementación de la presente invención.

10 **DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LOS NUMERALES DE LOS DIBUJOS**

- | | |
|--------|--|
| 10 | Paso de apuestas |
| 11 | Paso de cálculo de probabilidades dinámicas planteadas |
| 12 | Paso de visualización |
| 15 13 | Paso de generación del resultado del juego |
| 131 | Paso que muestra los dados |
| 132 | Paso que muestra una localización estática de la bola |
| 14 | Paso de pago |
| 141 | Paso que juzga la ganancia |
| 20 142 | Paso que juzga el pago |
| 143 | Paso de pago original |

144	Paso de pago planteado	
15	Paso de agitación de los dados	
16	Paso de giro de la rueda de la ruleta	
17	Paso de detención de las apuestas	
5	20	Mesa de apuestas
30	Probabilidades de pago	
40	Resultado del juego	
50	Chip	
60	Probabilidades dinámicas planteadas	

10

15

20

REIVINDICACIONES

1. Un método de incentivo de juego para una máquina de juegos de azar, la máquina de juegos de azar incluye una mesa de juego y una pluralidad de
5 resultados de juego, la mesa de juego proporciona una marca de probabilidades de pago de acuerdo con los diferentes resultados del juego, los pasos ejecutados por la máquina de juegos de azar comprenden los pasos de:

Paso de apuesta: permite a los jugadores hacer sus apuestas sobre
10 los resultados del juego en la mesa de apuestas;

Paso de cálculo de las probabilidades dinámicas planteadas: genera las probabilidades dinámicas planteadas de acuerdo con cada uno de los resultados del juego respectivamente;

Paso de visualización: muestra las probabilidades dinámicas
15 planteadas de los resultados del juego sobre la mesa de apuestas después que termina la etapa de apuestas;

Paso de generación del resultado del juego: genera uno de los resultados de juego del juego de azar; y

Paso de pago: pago de las apuestas para las apuestas ganadas en el
20 juego de azar de acuerdo con las probabilidades de pago o las probabilidades dinámicas planteadas.

2. El método de incentivos de juego de azar para una máquina de juegos de azar de la reivindicación 1, en donde la máquina de juego de azar es una máquina de juego de dados que incluye tres dados y una copa para dados, y procede primero con un paso de agitación de los dados, los tres dados se cubren en la copa de dados, se agitan y se mantienen en una condición inmóvil; luego procede el paso de apuestas, el paso de generación del resultado del juego incluye un paso que muestra los dados abriendo la copa para los dados.
3. El método de incentivos de juego de azar para la máquina de juegos de azar de la reivindicación 1, en donde la máquina de juego de azar es una máquina de juego de ruleta que incluye una rueda de ruleta y una bola, y también incluye un paso de giro de la rueda de ruleta antes de proceder con el paso de apuesta para permitir que la bola ruede sobre la rueda de la ruleta y un paso para detener las apuestas después del paso de cálculo de probabilidades dinámicas planteadas; el paso de detención de las apuestas procede para terminar el paso de apuestas cuando la bola rueda más lentamente que a una velocidad seleccionada; el paso de generación del resultado del juego incluye un paso que muestra una localización estática de la bola que es para esperar que la bola llegue a una condición estática y mostrarla.

4. El método de incentivos de juego de azar para la máquina de juegos de azar de la reivindicación 1, en donde la máquina de juego de azar es un juego de bacará.
- 5 5. El método de incentivos de juego de azar para la máquina de juegos de azar de la reivindicación 1, en donde los resultados del juego se generan por medio de una probabilidad de acuerdo con una probabilidad de juego, el producto de la multiplicación de la probabilidad de juego y las probabilidades de pago y las probabilidades que consideran la relación de
10 retorno del jugador, las probabilidades de pago se fijan en un valor dado y controlado en un valor dado para hacer que la relación de retorno del jugador no sea mayor del 100%.
6. El método de incentivos de juego de azar para la máquina de juegos
15 de azar de la reivindicación 5, en donde las probabilidades dinámicas planteadas se seleccionan de una o más probabilidades planteadas que tienen respectivamente una probabilidad de aparecer, una suma acumulada de los productos de la multiplicación de las probabilidades planteadas y las correspondientes probabilidades de aparición de éstas que se definen como
20 una probabilidad promedio acumulada, el producto de la multiplicación de las probabilidades promedio acumuladas y la probabilidad del juego que se

trata como una relación de retorno planteada al jugador; el paso de cálculo de probabilidades dinámicas planteadas incluye establecer un valor de referencia, que ajusta las probabilidades planteadas y las correspondientes probabilidades de que aparezcan para hacer que la relación de retorno planteada al jugador se aproxime al valor de referencia.

7. El método de incentivos de juego de azar para la máquina de juegos de azar de la reivindicación 6, en donde las probabilidades planteadas incluyen un valor y un número establecido de antemano.

10

8. El método de incentivos de juego de azar para la máquina de juegos de azar de la reivindicación 6, en donde la relación de retorno planteada al jugador es el producto de la multiplicación de las probabilidades promedio acumuladas más el doble de la apuesta y la probabilidad del juego.

15

9. El método de incentivos de juego de azar para la máquina de juegos de azar de la reivindicación 5, en donde la relación de retorno del jugador es el producto de la multiplicación de las probabilidades de pago más el doble de la apuesta y la probabilidad del juego.

20

10. El método de incentivos de juego de azar para la máquina de juegos de

azar de la reivindicación 1, en donde el paso de pago incluye un paso que juzga el premio, un paso que juzga el pago, un paso de pago original y un paso de pago planteado; el paso que juzga el premio determina si procede el paso que juzga el pago; el paso que juzga el tipo de pago determina si

5 procede el pago de las probabilidades dinámicas planteadas y con base en el que proceden bien sea el paso de pago original o el paso del pago planteado.

RESUMEN

Un método de incentivos de juego de azar para una máquina de juegos de azar que tiene como objetivo aumentar las probabilidades de apostar en la máquina de juegos de azar. La máquina de juegos de azar genera probabilidades dinámicas planteadas por medio del cálculo de probabilidades dinámicas planteadas con los diferentes resultados del juego.

La máquina para juegos de azar también tiene un juego de mesa de apuestas marcadas con probabilidades de pago para hacer las apuestas en el juego de azar. Los diferentes resultados del juego se marcan con las probabilidades dinámicas planteadas. Para los jugadores que ganan la apuesta con base en los resultados generados en el juego, el pago se hace de acuerdo con las probabilidades dinámicas planteadas o las probabilidades de pago. Así, la máquina de juegos de azar proporciona una mayor expectativa que permite a los jugadores conseguir premios adicionales en el juego de azar. Por lo tanto el atractivo de jugar el juego de azar es mayor para los jugadores y se incrementa la utilización de la mesa de apuestas.

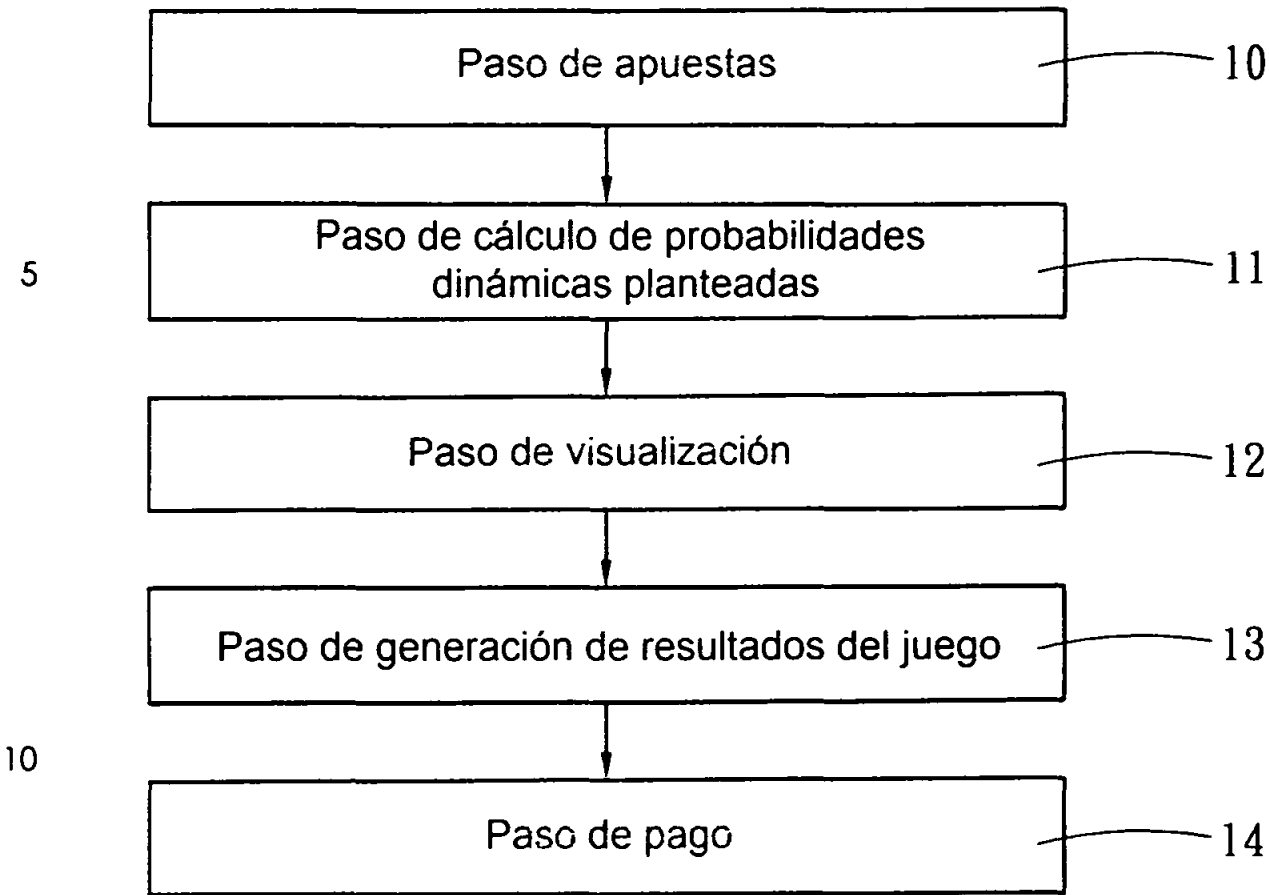


Figura 1

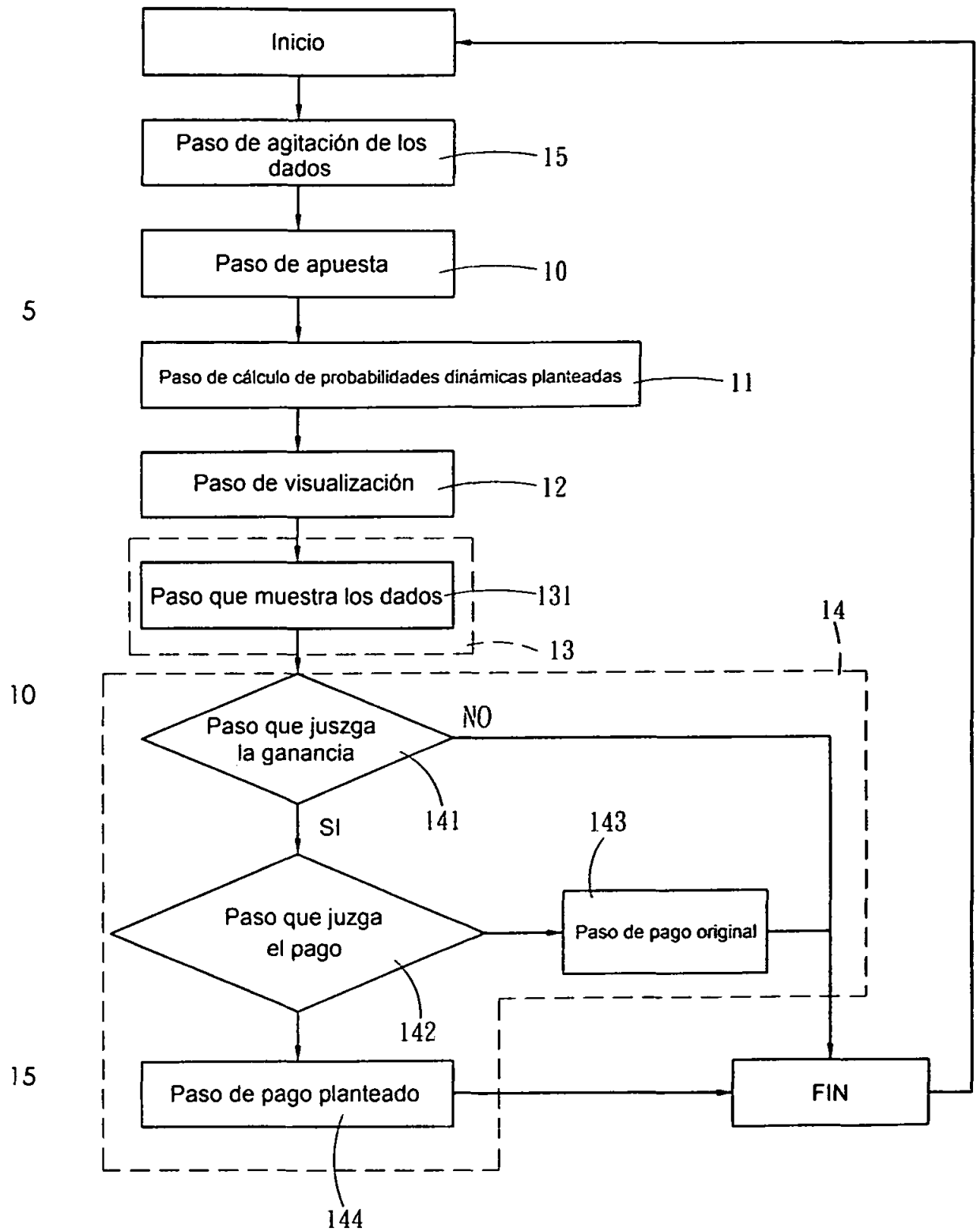
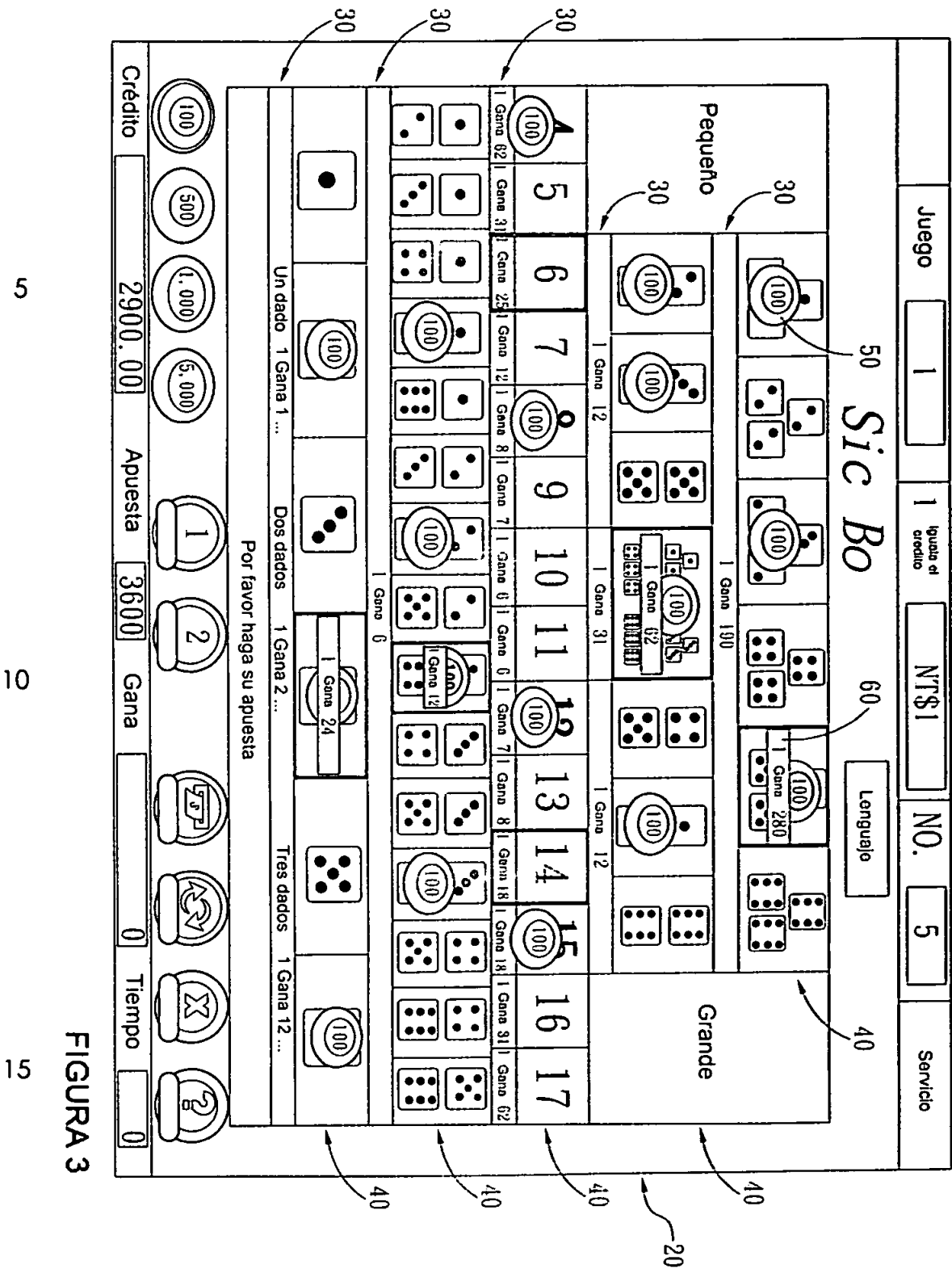


Figura 2



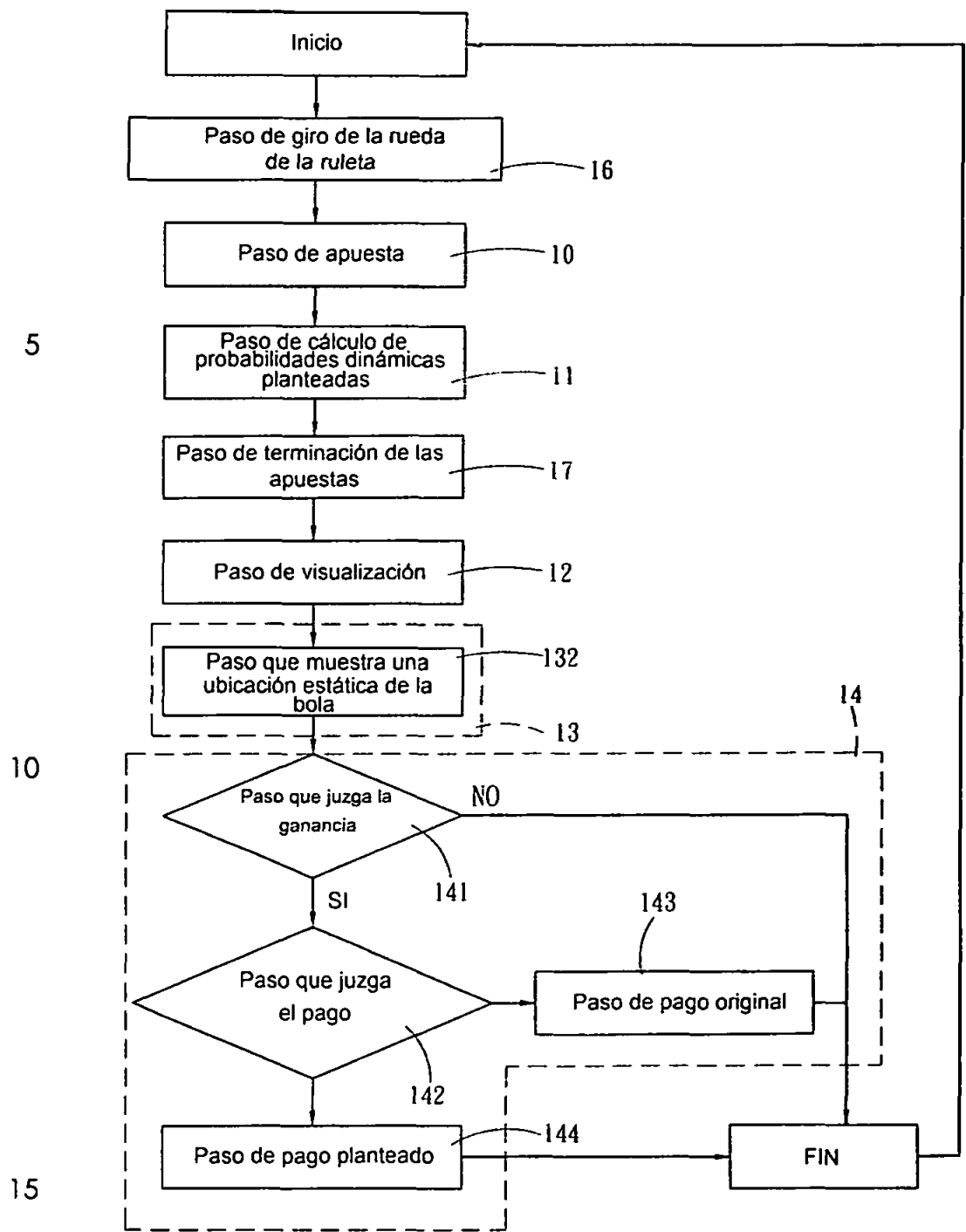
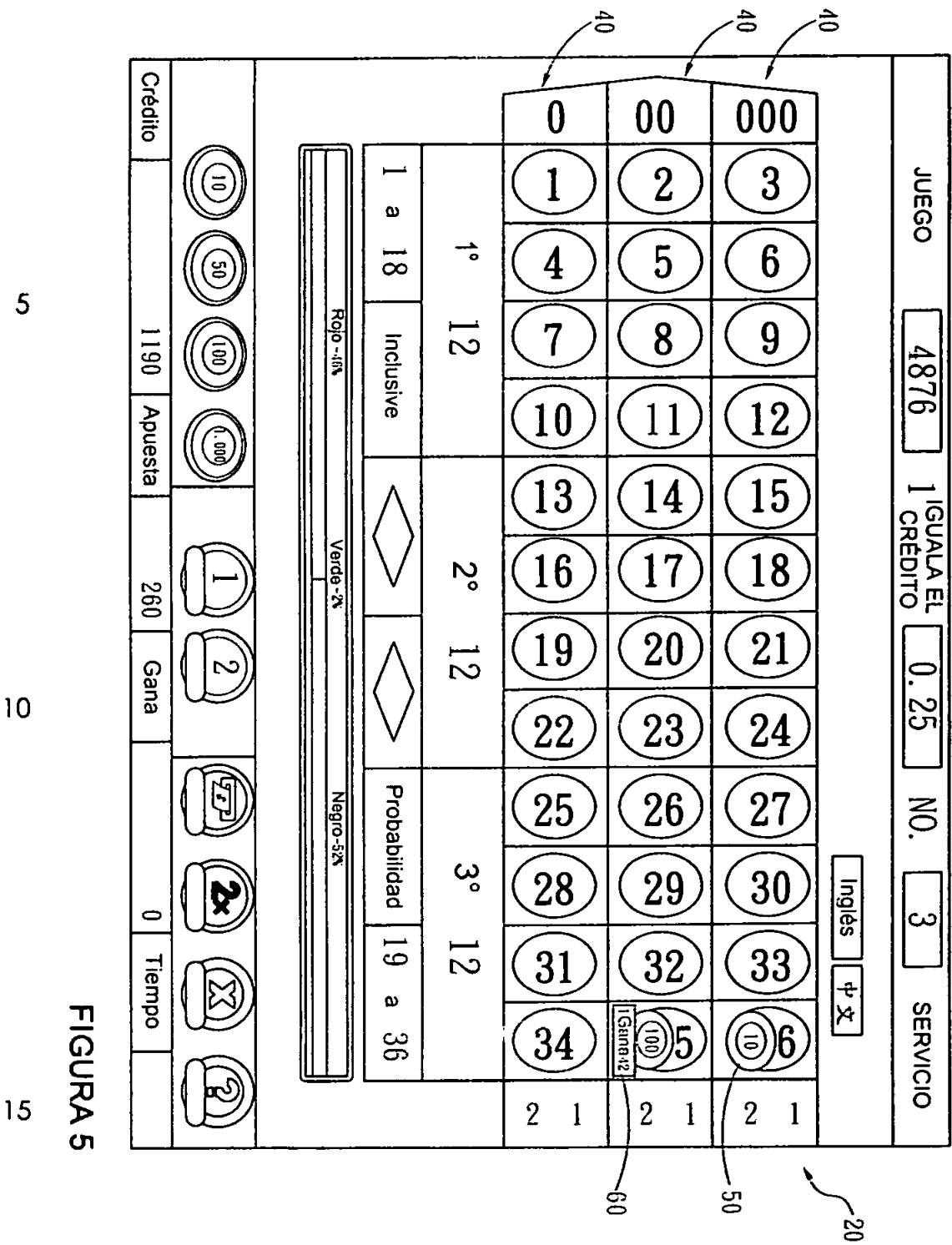


Figura 4



5

10

15

20

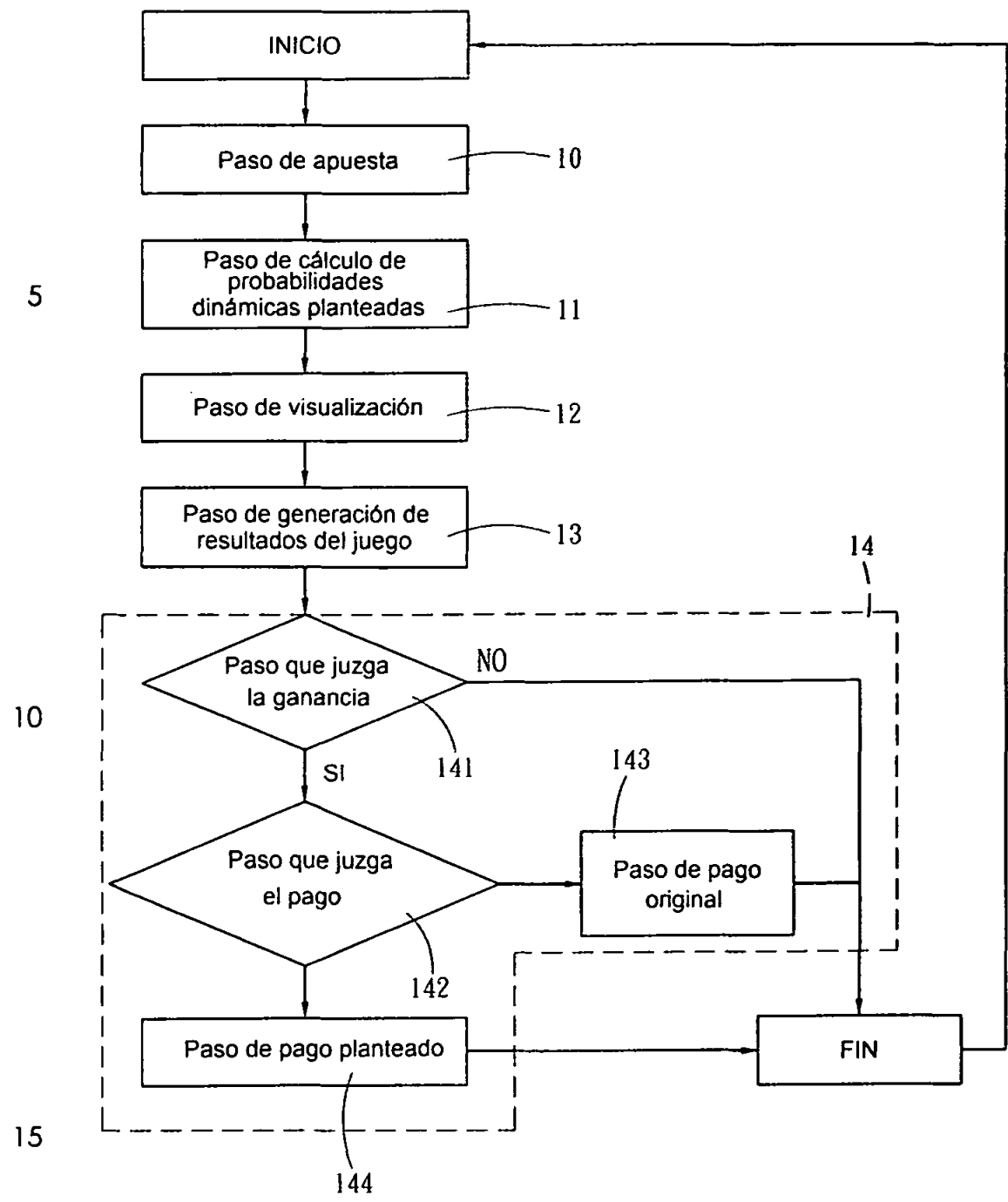
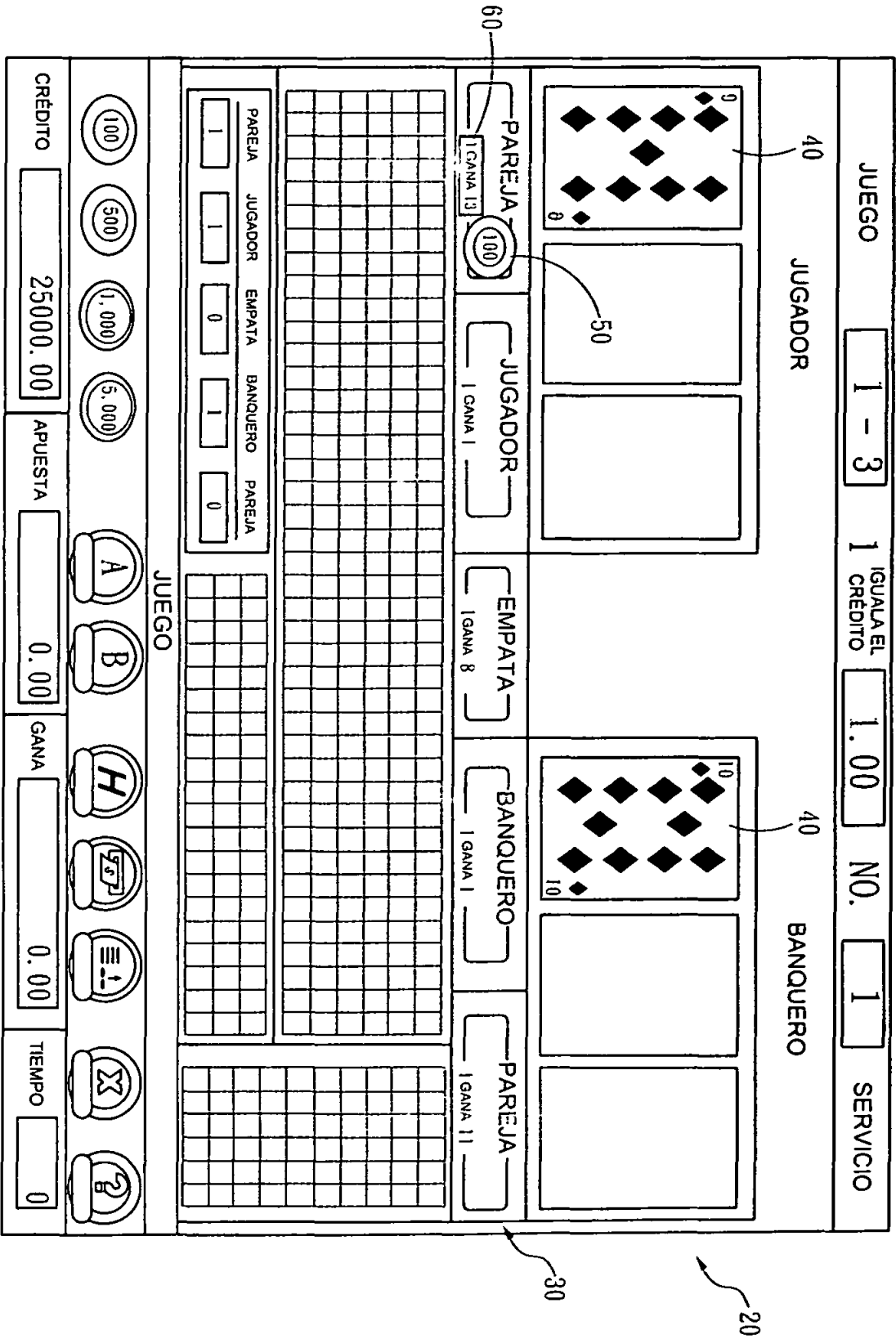


Figura 6



5

2

FIGURA 7

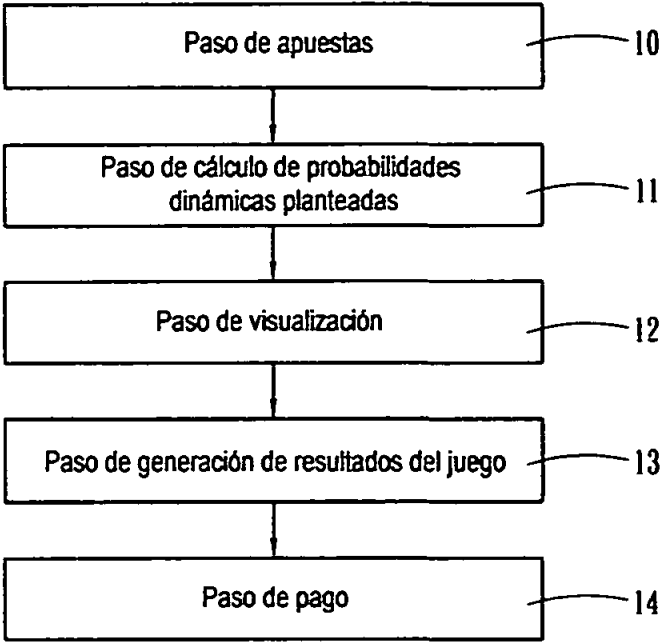


Figura 1

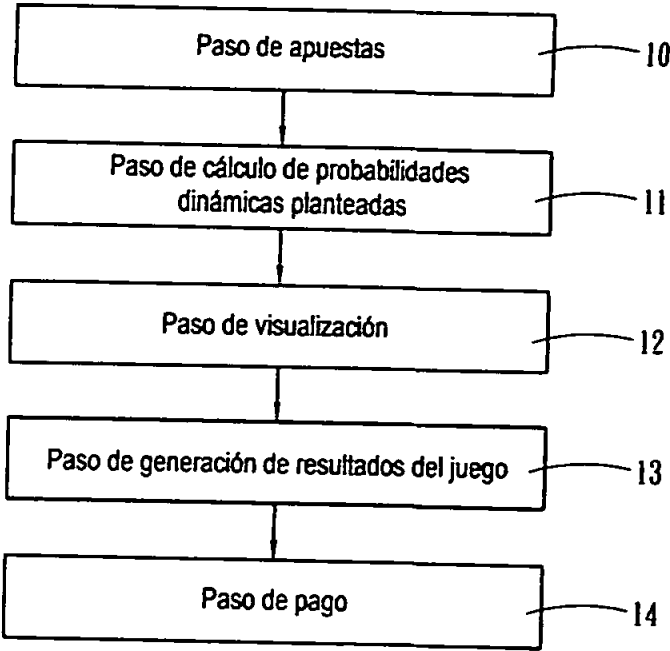


Figura 1

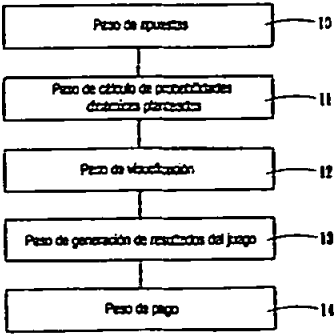


Figura 1



Industria y Comercio
SUPERINTENDENCIA

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO
DIVISION DE NUEVAS CREACIONES
TARJETA ARCHIVO PROPIETARIOS

PATENTE DE INVENCION X PCT MODELO DE UTILIDAD DISEÑO INDUSTRIAL

(21) N° de solicitud: (22) Fecha de solicitud:

(51) Clasificación Internacional :

(71) Solicitante(s) TIEN-SHU HSU

(72) Inventor(es) TIEN-SHU HSU

(74) Apoderado: DRA. MARGARITA CASTELLANOS ABONDANO

(30) Prioridad	(31) N° Prioridad	(32)	Fecha	(33)	País
	099101700		22/01/2010		TW

(85) Fecha inicio fase nacional:

(86) Datos relativos a la presentación de la solicitud PCT
Fecha de presentación de la solicitud: Fecha (dd/mm/aa)
N° de solicitud PCT/

(87) Publicación internacional
Fecha: Fecha (dd/mm/aa)
N° publicación: WO

Título: UN METODO DE INCENTIVO DE JUEGO PARA UNA MAQUINA DE JUEGOS DE AZAR

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO



No. 10-118969- -00000-0000

Fecha: 2010-09-27 13:36:32 Dep. 2020 DIR.NUEVASCR
 Tra. 2 PATENTES Eva: 1 REGDEPOSITO
 Act. 411 PRESENTACION Folios: 91

ADMISION



PATENTE DE INVENCION ☒ MODELO DE UTILIDAD ☐ Art. 33 Decisión 486/00

- ☒ Indicación que se solicita una patente
☒ Datos de identificación del solicitante o de la persona que presenta la solicitud
☒ Descripción de la invención
☒ Dibujos de ser estos pertinentes
☒ Comprobante de pago de las tasas establecidas (de ser el caso formato de descuento)

Completa

☒

Incompleta

☐

PATENTE DE INVENCION PCT ☐ MODELO DE UTILIDAD PCT ☐ Art. 33 Decisión 486/00
 Circular Única

- ☐ Indicación que se solicita una PCT
☐ Datos de identificación del solicitante o de la persona que presenta la solicitud
☐ Copia de la solicitud en español, tal como fue presentada inicialmente (capítulo descriptivo, reivindicatorio, resumen)
☐ Dibujos de ser estos pertinentes
☐ Comprobante de pago de las tasas establecidas (de ser el caso formato de descuento)

Completa

☐

Incompleta

☐

DISEÑO INDUSTRIAL ☐ (Art. 119 Decisión 486/00)

- ☐ Indicación que se solicita diseño industrial
☐ Datos de identificación del solicitante o de la persona que presenta la solicitud
☐ Representación gráfica y fotográfica del Diseño Industrial o muestra del material que incorpora el diseño
☐ Comprobante de pago de las tasas establecidas

Completa

☐

Incompleta

☐

ESQUEMA DE TRAZADO ☐ (Art. 92 Decisión 486/00)

- ☐ Indicación que se solicita un esquema de trazado
☐ Datos de identificación del solicitante o de la persona que presenta la solicitud
☐ Representación gráfica de un esquema de trazado
☐ Comprobante de pago de las tasas establecidas

Completa

☐

Incompleta

☐



2020

Bogotá D.C.,

Doctor(a)

MARGARITA CASTELLANOS ABONDANO

Apoderado(a) y/o Representante de

TIEN-SHU HSU

REFERENCIA	Radicación No. 10 118969
	Trámite 2
	Evento 1
	Actuación 416
	Oficio No. 11363
	Folios 1

Teniendo en cuenta que la solicitud de privilegio de patente que se tramita bajo el expediente indicado en la referencia, reúne los requisitos de forma establecidos en los artículos 26 y 27 de la Decisión 486 de la Comisión de la Comunidad Andina, y en las demás disposiciones vigentes sobre la materia, se envía el extracto de la solicitud a la Oficina de Comunicaciones para efecto de su publicación en la Gaceta de Propiedad Industrial.

De acuerdo con lo previsto por el artículo 40 de la Decisión 486/00, la publicación en este caso se hará a partir del día 27 del mes de marzo de 2012.

Cúmplase

Dado en Bogotá DC,

18 OCT. 2010.

ALIX CARMENZA CESPEDES DE VERGEL
Directora de Nuevas Creaciones (c)

adpall