



Industria y Comercio
SUPERINTENDENCIA

PCT

SOLICITUD

PATENTE DE INVENCION

03-21536

21. EXPEDIENTE N°

54. TÍTULO DISPOSITIVO DE JUEGO Y METODO.

51. CLASIFICACIÓN INTERNACIONAL A 63F 9/28

71. SOLICITANTE CASINO DATA SYSTEMS

DOMICILIO LAS VEGAS, NEVADA, ESTADOS UNIDOS DE AMERICA

74. APODERADO JIMENA ESCOBAR URIBE

22. BOGOTÁ, D. C. MARZO 13, 2003

202099

Industria y Comercio

SUPERINTENDENCIA 3 021536 00



SUPERINDUSTRIA Y COMERCIO
Radicación: 03021536 00000000
Fecha (ARO): 2003-03-13 15:31:36
Trámite: 011 PCT-PATENT 379 FASE NACT 411 PRESENTAC.
Dependencia: 2020 DIVISION DE NUEVAS CREACIONES
Folios: 30

FORMULARIO ÚNICO DE SOLICITUD DE PATENTE
PCT
ENTRADA EN FASE NACIONAL

1

SOLICITUD DE:



Patente de Invención



Patente de Modelo de Utilidad



Capítulo I.



Capítulo II.

2

SOLICITANTE
(71)

Nombre: Casino Data Systems

Dirección: 3300 Birtcher Drive

Nacionalidad o Domicilio: Las Vegas,
Nevada 89118, Estados Unidos de
América.

Lugar de Constitución: Nevada, Estados
Unidos

Teléfono:

Fax:

E-mail

IDENTIFICACIÓN

C.C. ☐

NIT ☐

C.E. ☐

Otro ☐

Número

3

REPRESENTANTE
O APODERADO
(74)

Nombre: JIMENA ESCOBAR URIBE

Dirección: Cra. 11A No. 94-76 (Of. 305)

Teléfono: 6 162051/61 Fax: 6 161889

E-mail: escobaru@elsitio.net.co

IDENTIFICACIÓN

C.C. ☒

NIT ☐

C.E. ☐

Otro ☐

Número 39.779.452 T.P.68.228

4

INVENTOR (ES)
(72)

Nombre: Steven A. Weiss

Dirección: 3300 Birtcher Drive

Nacionalidad o domicilio: Las Vegas, Nevada 89118, Estados Unidos

5

PCT (86)

Solicitud Internacional No. PCT/US01/28498 Fecha Septiembre 12, 2001

Publicación Internacional No. WO 02/22220 A1 Fecha Marzo 21, 2002

6

TÍTULO (54) DISPOSITIVO DE JUEGO Y MÉTODO.

7

Clasificación Internacional (51) A 63 F 9/24

8

Prioridad

SI



NO



(33) País de Origen

Estados Unidos de América

(32) Fecha

Septiembre 13, 2000

(31) Número de Solicitud

09/660.993

9

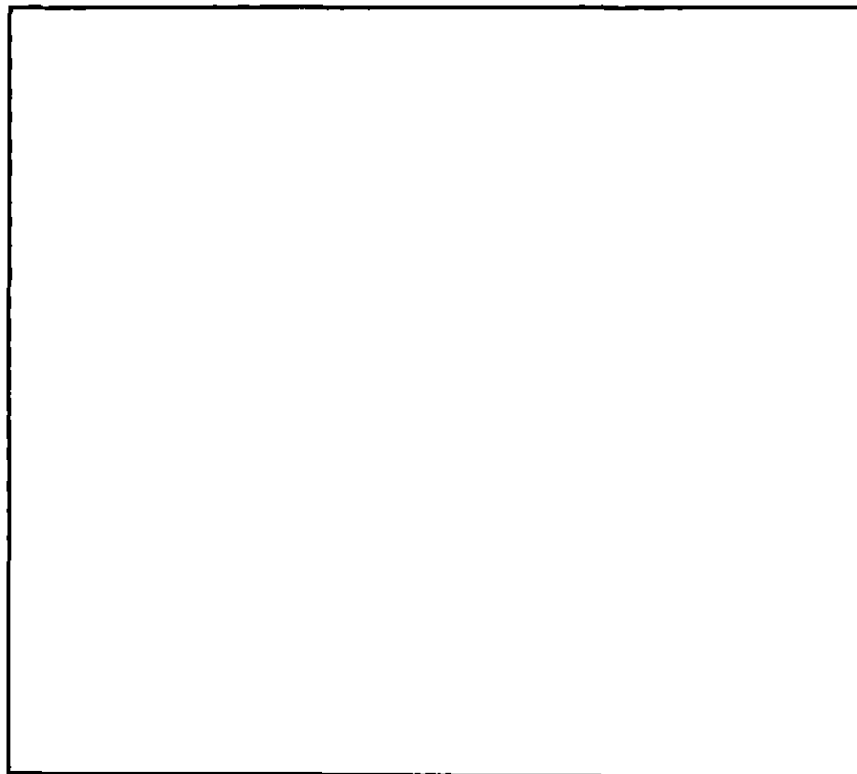
C mprobante de pago No. 03 - 12,151

Fecha

17 de febrero de 2003

- ☐ Comprobante de pago de la tasa de presentación de la solicitud
- ☐ Documento que acredite la existencia y representación legal cuando el solicitante sea persona jurídica o.
- ☐ Poderes si fuere el caso
- ☐ Documento de cesión del inventor al solicitante o a su causante
- ☐ Declaraciones
- ☐ Copia de la solicitud internacional. (Resumen, descripción, reivindicaciones, dibujos)
- ☐ Traducción de la solicitud internacional al castellano. (Resumen, descripción, reivindicaciones, dibujos)
- ☐ Copia del examen preliminar internacional efectuado por la Autoridad Internacional de Examen Preliminar (IPEA).
- ☐ Traducción del examen preliminar internacional efectuado por la IPEA
- ☐ De ser el caso copia de 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
- ☐ Arte final 12 X 12 .
- ☐ 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.
- ☐ De ser el caso, modificaciones efectuadas a la solicitud internacional
- ☐ Otros

11 FIGURA CARACTERÍSTICA



12 Solicito la concesión de la patente

NOMBRE: JIMENA ESCOBAR URIBE

FIRMA: 

C.C. 39.779.452 de Usaquén T.P. 68.228

2544/PCT

2544



2

Industria y Comercio

SUPERINTENDENCIA

SUPERINDUSTRIA Y COMERCIO

Radicación : 03021536 00000000

Folios: 30

Fecha (AMB): 2003-03-13 16:31:36

Trámite : 011 OCT-PATENT 379 FASE INCI 411 PRESENTA

Dependencia: 2020 DIVISION DE NUEVAS CREACIONES

NIT : 800176089-2

RECIBO OFICIAL DE CAJA : 03 - 12,151
FECHA : FEBRERO 17 DE 2003

***** CONSIGNACION *****

DEPOSITANTE	TIPO PAGO	BANCO	CUENTA	No. PAGO	FECHA PGO	Vr. PAGO
ESCOBAR URIBE ASOCIADOS	CONSIGNACION	BANCO POPULAR	050-00110-6	9930495	14/02/2003	5,740,000.00

***** CONCEPTO *****

CANT. HISTORICO	CONCEPTO	TOTAL CONCEPTO
1 50005-01-01 SOLICITUDES	1 TRAMITES DE SOL. DE PATENTE DE IN	400,000.00
	TOTAL :	\$ 400,000.00

SON: CUATROCIENTOS MIL PESOS

RESPONSABLE :

RECIBO DE CAJA APLICADO AL EXPEDIENTE No. _____

Carrera 13 No. 27-00 Pisos 5, 7 y 10
Conmutador 382 0840
Fax 350 5220
E-mail: info@sic.gov.co
www.sic.gov.co
Bogotá, D.C., Colombia

Solicito expresamente a nombre de la sociedad **CASINO DATA SYSTEMS.**, sociedad constituida de conformidad con las leyes del estado de Nevada, Estados Unidos de América, domiciliada en 3300 Birtcher Drive, Las Vegas, Nevada 89118, Estados Unidos de América, el otorgamiento de Patente para la invención titulada "**DISPOSITIVO DE JUEGO Y MÉTODO**".

Clase: A 63


JIMENA ESCOBAR-URIBE
C.C. 39.779.452 de Usaquen
T.P . 68.228

(19) World Intellectual Property Organization
International Bureau



INTERNATIONAL PATENT COOPERATION TREATY

(43) International Publication Date
21 March 2002 (21.03.2002)

(10) International Publication Number
WO 02/22220 A1

PCT

(51) International Patent Classification: A63F 9/24, 13/00

(74) Agent: KRETEN, Bernhard; Suite 345, 77 Cadillac Drive, Sacramento, CA 95825 (US).

(21) International Application Number: PCT/US01/28498

(22) International Filing Date:
12 September 2001 (12.09.2001)

(25) Filing Language: English

(26) Publication Language: English

(30) Priority Data:
09/660,993 13 September 2000 (13.09.2000) US

(71) Applicant: CASINO DATA SYSTEMS (US/US); 3300 Bitcher Drive, Las Vegas, NV 89118 (US).

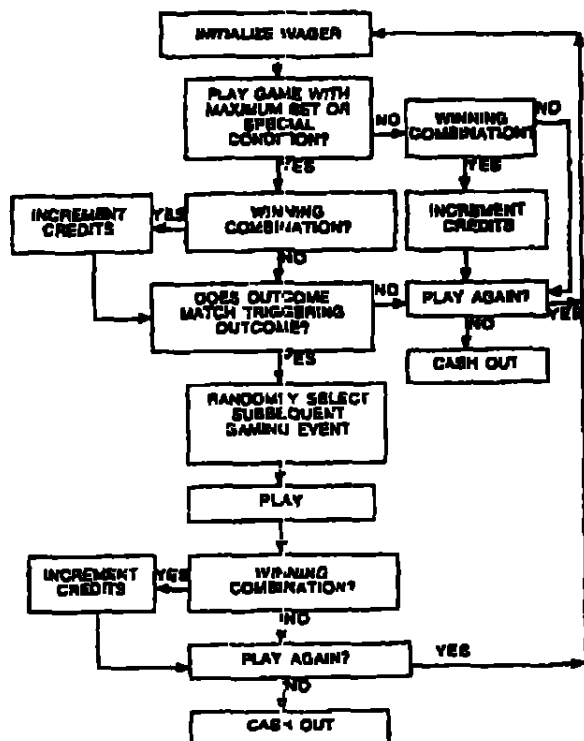
(72) Inventor: WEISS, Steven, A.; 3300 Bitcher Drive, Las Vegas, NV 89118 (US).

(81) Designated States (national): AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, ES, FI, GB, GR, GM, GU, HK, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MY, NZ, NO, NZ, PH, PL, PT, RO, RU, SD, SE, SG, SI, SK, SL, TJ, TM, TR, TT, TZ, UA, UG, UZ, VN, YU, ZA, ZW.

(84) Designated States (regional): ARIPO patent (GH, GM, KE, LS, MW, MZ, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZW), Eurasian patent (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), European patent (AT, BE, CH, CY, DE, DK, ES, FI, FR, GB, GR, IE, IT, LI, MC, NL, PT, SE, TR), OAPI patent (BF, BJ, CR, CI, CL, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MX, NE, SN, TD, TG).

[Continued on next page]

(54) Title: GAMING DEVICE AND METHOD



(57) Abstract: A method and apparatus (10) for a gaming device in which a player is awarded outright for a winning combination and may be eligible to engage in plural subsequent gaming propositions if a preset combination of symbols (28, 41) or other criteria is achieved.

WO 02/22220 A1

PATENT COOPERATION TREATY

From the INTERNATIONAL SEARCHING AUTHORITY

To:
BERNHARD KRETEN
77 CADILLAC DRIVE
SUITE 245
SACRAMENTO, CA 95825

PCT

NOTIFICATION OF TRANSMITTAL OF
THE INTERNATIONAL SEARCH REPORT
OR THE DECLARATION

(PCT Rule 44.1)

Date of Mailing
(day/month/year) 19 NOV 2001

Applicant's or agent's file reference
31091-PCT

FOR FURTHER ACTION See paragraphs 1 and 4 below

International application No.
PCT/US01/28498

International filing date
(day/month/year)
12 September 2001 (12.09.2001)

Applicant
CASINO DATA SYSTEMS

1. ☒ The applicant is hereby notified that the international search report has been established and is transmitted herewith.
Filing of amendments and statement under Article 19:
The applicant is notified, if he so wishes, to amend the claims of the international application (see Rule 46):
- When? The time limit for filing such amendments is normally 2 months from the date of transmittal of the international search report; however, for more details, see the notes on the accompanying sheet.
- Where? Directly to the International Bureau of WIPO
34, chemin des Colombettes
1211 Geneva 20, Switzerland
Facsimile No.: (41-22) 740.14.35
- For more detailed instructions, see the notes on the accompanying sheet.
2. ☐ The applicant is hereby notified that no international search report will be established and that the declaration under Article 17(2)(a) to that effect is transmitted herewith.
3. ☐ With regard to the protest against payment of (an) additional fee(s) under Rule 40.2, the applicant is notified that:
- ☐ the protest together with the decision thereon has been transmitted to the International Bureau together with the applicant's request to forward the texts of both the protest and the decision thereon to the designated Offices.
- ☐ no decision has been made yet on the protest; the applicant will be notified as soon as a decision is made.
4. Further action(s): The applicant is reminded of the following:
- Shortly after 18 months from the priority date, the international application will be published by the International Bureau.
If the applicant wishes to avoid or postpone publication, a notice of withdrawal of the international application, or of the priority claim, must reach the International Bureau as provided in rules 90 bis 1 and 90 bis 3, respectively, before the completion of the technical preparations for international publication.
- Within 19 months from the priority date, a demand for international preliminary examination must be filed if the applicant wishes to postpone the entry into the national phase until 30 months from the priority date (in some Offices even later).
- Within 30 months from the priority date, the applicant must perform the prescribed acts for entry into the national phase before all designated Offices which have not been elected in the demand or in a later election within 19 months from the priority date or could not be elected because they are not bound by Chapter II.

Name and mailing address of the ISA/US
Commissioner of Patents and Trademarks
Box PCT
Washington, D.C. 20231
Facsimile No. (703)305-3230

Authorized officer

Valencia Maria-Wallace

Telephone No. 703-305-1118

Shelia Velez
Paralegal Specialist
Technology Center 3700

Form PCT/ISA/220 (July 1998)

PATENT COOPERATION TREATY

PCT

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

(PCT Article 18 and Rules 43 and 44)

Applicant's or agent's file reference 31091-PCT	FOR FURTHER ACTION	see Notification of Transmittal of International Search Report (Form PCT/ISA/220) as well as, where applicable, item 5 below.
International application No. PCT/US01/28498	International filing date (day/month/year) 12 September 2001 (12.09.2001)	(Earliest) Priority Date (day/month/year) 13 September 2000 (13.09.2000)
Applicant CASINO DATA SYSTEMS		

This international search report has been prepared by this International Searching Authority and is transmitted to the applicant according to Article 18. A copy is being transmitted to the International Bureau.

This international search report consists of a total of 2 sheets.

☒ It is also accompanied by a copy of each prior art document cited in this report.

1. Basis of the Report

a. With regard to the language, the international search was carried out on the basis of the international application in the language in which it was filed, unless otherwise indicated under this item.

☐ the international search was carried out on the basis of a translation of the international application furnished to this Authority (Rule 23.1(b)).

b. With regard to any nucleotide and/or amino acid sequence disclosed in the international application, the international search was carried out on the basis of the sequence listing:

☐ contained in the international application in written form.

☐ filed together with the international application in computer readable form.

☐ furnished subsequently to this Authority in written form.

☐ furnished subsequently to this Authority in computer readable form.

☐ the statement that the subsequently furnished written sequence listing does not go beyond the disclosure in the international application as filed has been furnished.

☐ the statement that the information recorded in computer readable form is identical to the written sequence listing has been furnished.

2. ☐ Certain claims were found unsearchable (See Box 2).

3. ☐ Unity of invention is lacking (See Box 3).

4. With regard to the title.

☒ the text is approved as submitted by the applicant.

☐ the text has been established by this Authority to read as follows:

5. With regard to the abstract.

☒ the text is approved as submitted by the applicant.

☐ the text has been established, according to Rule 38.2(b), by this Authority as it appears in Box III. The applicant may, within one month from the date of mailing of this international search report, submit comments to this Authority.

6. The figure of the drawings to be published with the abstract is Figure No. 1

☒ as suggested by the applicant.

☐ None of the figures

☐ because the applicant failed to suggest a figure.

☐ because this figure better characterizes the invention.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/US01/28498

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

IPC(7) : A63F 9/24, 13/00

US CL : 463/16, 20

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

U.S. : 463/16, 17, 18, 19, 20

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category *	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	US 4,693,053 A (VAZQUEZ, JR. et al.) 22 September 1987 (22.09.1987), full text and drawings.	1-4
X	US 5,976,016 A (MOODY et al.) 02 November 1999 (02.11.1999), full text and drawings.	5 and 6
Y, P	US 6,120,378 A (MOODY et al.) 19 September 2000 (19.09.2000), full text and drawings.	1-4

☐ Further documents are listed in the continuation of Box C.☐ See parent family names.

* Special categories of cited documents:

"A" documents defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent published on or after the international filing date

"L" documents which may throw doubt on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another claim or other special reason (as specified)

"O" documents referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" documents published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T"

later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application for cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X"

document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y"

document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is considered in the art or some other such documents, each contribution being viewed as a person skilled in the art

"A"

document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

18 October 2001 (18.10.2001)

Date of mailing of the international search report

19 NOV 2001

Name and mailing address of the ISA/US

Commissioner of Patents and Trademarks

Box PCT

Washington, D.C. 20531

Facsimile No. (703)305-3230

Authorized officer

Valencia Martin-Wallace

Telephone No. 703-308-1111

Paralegal Specialist

Technology Center 3700

Form PCT/ISA/210 (second sheet) (July 1978)

DISPOSITIVO DE JUEGO Y MÉTODO

Campo técnico

La siguiente invención se relaciona en general con equipo de instrumentos y metodologías en dispositivos de juego. Más específicamente, la presente invención está dirigida a un dispositivo de juego que tiene un resultado de triunfo en donde el jugador gana directamente y un resultado secundario el cual permite al jugador participar en un evento de juego subsiguiente seleccionado al azar.

5

Técnica antecedente

Tradicionalmente, las máquinas de juego proporcionan a un jugador una posición de juego por sesión de juego. Un jugador inserta créditos y es elegible para desarrollar un juego en ese dispositivo particular. Finalmente, el jugador pierde interés en tal juego particular y deja de jugar.

10

En la técnica anterior existen dispositivos que permiten a un jugador comprometerse en una segunda proposición de juego durante la misma sesión de juego, pero estas también están limitadas. Un dispositivo particular de juego de este tipo ofrece el mismo grupo de dos proposiciones de juego, y en consecuencia sufre del mismo problema como los dispositivos tradicionales de juego.

15

Exposición de la Invención

20

5 Además, esta invención motiva la proposición subsiguiente de juego para ser seleccionada entre un número de proposiciones. Un jugador puede comprometerse en muchas sesiones en un solo dispositivo de jugar y experimenta varias proposiciones de juego, muy diferentes.

La aplicabilidad industrial de esta invención será demostrada a través de la discusión de las siguientes finalidades de la invención.

Una finalidad adicional de la presente invención consiste en proveer un dispositivo según se caracterizó anteriormente, el cual provee proposiciones de juego que son intuitivas de entender y fáciles de llevar a cabo.

comprende, en combinación: un muestra, un procesador acoplado operativamente con dicha muestra, incluyendo dicho procesador primeros medios de salida al azar que operan sobre dicha muestra, originando una de un número de consecuencias, disparando al menos una de dichas
5 consecuencias uno de una pluralidad de segundos medios de dicha salida al azar.

Visto desde un segundo punto de ventaja, una finalidad de la presente invención consiste en proveer en un segundo método para jugar, las etapas
10 que incluyen: seleccionar un resultado que disparará un evento subsiguiente de juego, haciendo una apuesta para capacitar un dispositivo de juego, evocando medios de cambio para disparar un resultado, determinar si el resultado hace juego con el resultado de disparo, e iniciar un evento de juego seleccionado al azar si el resultado hace juego con el resultado de
15 disparo.

Observado desde un tercer punto de ventaja, una finalidad de la presente invención consiste en proveer un dispositivo para jugar, que comprende, en combinación: medios de apostar para capacitar dicho
20 dispositivo, medios para demostrar un número de resultados, medios para incrementar un premio debido en presencia de un resultado ganador, y medios para disparar un evento subsiguiente de juego, seleccionado entre un número de tales eventos de juego.

Estas y otras finalidades se harán evidentes al considerar la siguiente especificación detallada al tomarla en conexión con las figuras de los dibujos adjuntos.

5

Breve descripción de los dibujos

La Figura 1 es un diagrama de flujo de la metodología de acuerdo con la presente invención.

La Figura 2 es una representación del aparato asociado con la misma.

10

La Figura 3 es una representación de la pantalla de exhibición mostrada en la Figura 2, que representa una matriz $R \times C$ que tiene N líneas de carga.

15

La Figura 4 es una representación de una pantalla de exhibición mostrada en la Figura 2, que representa un juego de apareamiento.

La Figura 5 es una representación de una pantalla de exhibición mostrada en la Figura 2, que representa un juego de alineación de símbolos.

20

Mejor modo(s) de poner en práctica la invención

Considerando los dibujos, en donde numerales de referencia similares denotan partes similares a través de todas las diferentes Figuras de los

En su esencia, el aparato 10 incluye un alojamiento 16 el cual sostiene un puesto de representación visual 2, de preferencia un monitor de video, junto con el mismo. Alternativamente, el dispositivo puede utilizar un sistema mecánico de carretes. La representación visual 2, puede incluir una

5 ventan 8 para mensajes especiales o para incrementar contaduría de créditos acumulados por el jugador. El dispositivo incluye también un LED u otro dispositivo de lectura 4 para alertar el jugador y puede proveer un léxico similar tal como la ventana 8 o en lugar del mismo, al jugador estimulado. El dispositivo incluye una admisión 6 para la recepción de monedas, dinero en

10 efectivo o similar dentro del mismo hacia la sonda dispuesta en la iniciación del juego. Un número de botones 12 para hacer decisiones están localizados sobre la cara del aparato 10, de preferencia debajo de la representación visual 2 y una manija de tirar 14 puede ser utilizada para iniciar el juego como una alternativa para suplementar los botones 12 de hacer decisiones.

15 Un depósito 18 alimentador de monedas u otros métodos de pago, por ejemplo, impresores de tiquetas, pueden ser incluidos para efectuar una producción o un rendimiento de una adjudicación debida al jugador. El aparato 10 puede tener una porción superior 32 con un dispositivo de representación visual en el mismo que tiene un motivo correlativo con el

20 juego que a de jugarse y puede incluir un cuadro de pago. Un número de alto parlantes 34 puede ser incluido en el dispositivo para interacción auditiva con el jugador. El aparato incluye también un procesador P que coordina todas las funciones y un generador de números aleatorios G

Más específicamente, y con el numeral de referencia 3, mayores detalles con respecto a la disposición de video 2, pueden ser explorados. El puesto de representación visual 2 caracteriza un número de símbolos 20 dispuestos en una matriz 21 en filas y columnas (RXC). Líneas de retribución 5 22 corresponden a áreas sobre la matriz en la cual pueden estar localizadas combinaciones ganadoras. La modalidad preferida caracteriza una matriz de 3-por-5 ya sea con 9 o 15 líneas de retribución.

Haciendo referencia a la Figura 1, la gráfica de flujo asociada con los 10 aparatos de las figuras 2 y 3 puede ser explorada. Inicialmente, el jugador desarrolla el juego con un máximo de apuestas o menos. De preferencia, pero opcionalmente, una apuesta máxima u otra condición especial hace posible las características de la invención. Supóngase que una apuesta máxima es requerida. Si el jugador juega menos que una apuesta máxima, 15 el resultado es determinado por los símbolos representados visualmente de acuerdo con la representación en la Figura 3. Si el jugador opta por jugar con una apuesta máxima, entonces después de que el resultado inicial es exhibido, el jugador es retribuido inmediatamente si el resultado inicial corresponde a un valor sobre un cuadro de pago asociado. Si el resultado 20 inicial iguala un resultado de disparo preestablecido, un segundo juego de preferencia seleccionado al azar es iniciado, y el jugador tiene oportunidades adicionales de ganar. Un ejemplo de una condición especial que dispara el segundo juego es la aparición de un símbolo especial sobre el juego inicial.

número al azar de giros para igualar el símbolo seleccionado. Para este juego, la representación visual 2 está formada por símbolos exhibidos en una matriz (RxC) de filas y columnas. Al principio, la matriz no contiene símbolos. Cada posición en la matriz es llenada entonces con un símbolo
5 seleccionado al azar. Cualquier símbolo que iguale el símbolo seleccionado es luego congelado en posición, y las posiciones restantes son "obligadas a girar de nuevo" o llenadas de nuevo con símbolos seleccionados al azar. Nuevamente, las posiciones de cualesquier símbolos que se contraponen son congeladas y las posiciones son hechas girar nuevamente hasta que el
10 jugador ha utilizado todos los giros asignados. Al jugador se asignan créditos por cada símbolo que se contrapone.

Otros de los juegos seleccionados al azar pueden ser una relación espacial y juego semejante análogo en el cual la representación visual 2 está
15 formada por símbolos exhibidos en una matriz (RXC) de fila y columna, de preferencia una matriz de 3 x 3. Un símbolo seleccionado al azar aparece encima de la matriz, y el jugador indica la columna en la cual se ha de poner tal símbolo. El símbolo seleccionado al azar aparece encima de la matriz, y el jugador indica la columna en la cual se ha de colocar tal símbolo. El
20 símbolo seleccionado cae hacia debajo de la columna indicada hasta la posición más baja disponible (es decir, columna). Si el jugador pone en fila tres símbolos en una columna, ya sea verticalmente, horizontalmente, o diagonalmente, estos tres símbolos desaparecen y todos los símbolos se

utilizados. Por ejemplo, un solo símbolo puede incrementar créditos directamente o un solo símbolo puede ser un "comodín", "carta silvestre", o "símbolo universal" el cual adquiere un valor más beneficioso para el jugador. El jugador continua jugando en esta manera hasta que la matriz completa haya sido llenada sin lograr la combinación deseada. El jugador recibe entonces créditos para cada grupo de tres símbolos.

En la modalidad preferida, uno de los juegos seleccionados al azar es un juego enparejante, mostrado en la Figura 4, en el cual se da a un jugador un símbolo designado, seleccionado 25 y un número al azar de giros 26 para igualar el símbolo seleccionado. Para este juego, la presentación dos está formada por símbolos mostrados en la matriz 27 en una fila y en una columna (RXC). A la iniciación la matriz 27 no contiene símbolos. Cada matriz es llenada entonces con un símbolo 20 seleccionado al azar. Cualquier símbolo que se iguale al símbolo seleccionado es entonces congelado en posición, y las posiciones restantes son "hechas girar de nuevo", o llenadas de nuevo con símbolos 28 seleccionados al azar. Nuevamente, las posiciones de cualesquier símbolos casantes son congeladas y las posiciones son de nuevo hechas girar nuevamente hasta que el jugador a utilizado todos los giros asignados. Al jugador se asignan créditos por cada símbolo casante.

Otro de los juegos seleccionados al azar puede ser un juego de

una hilera y una columna, de preferencia una matriz cuarenta de 3X3. Un símbolo 41 seleccionado al azar aparece encima de la matriz, y el jugador indica la columna 42 en la cual colocar el símbolo. Si el símbolo seleccionado cae hacia debajo de la columna indicada hasta la posición 5 más baja posible. Si el jugador alinea tres símbolos en una hilera, ya sea verticalmente, horizontalmente, o diagonalmente, estos tres símbolos desaparecen y todos los símbolos restantes caen hacia abajo hasta la posición más baja disponible. Alternativamente, combinaciones ganadoras distintas a los tres símbolos en una fila, columna o diagonal pueden ser 10 utilizadas. El jugador continua jugando en esta manera hasta que la matriz total 40 ha sido llenada con símbolos sin lograr la combinación deseada. Al jugador entonces se le concede créditos por cada grupo logrado de tres símbolos.

15 Además, habiendo así descrito la invención, debe ser evidente que numerosas modificaciones y adaptaciones estructurales pueden ser recurridas sin separarse del alcance y significado justo de la presente invención según se expuso anteriormente y es definida adelante mediante las reivindicaciones.

Reivindicaciones

Reivindicación 1- Un dispositivo de juego, que comprende, en combinación:

- 5 una representación o exhibición, y
- un procesador acoplado operativamente a dicha representación, incluyendo dicho procesador un primer medio de salida al azar que aparece en dicha representación, originando en uno de un número de resultados, al menos uno de dichos resultados provocando uno de una pluralidad de
- 10 dichos segundos medios de salida al azar.

Reivindicación 2 – El dispositivo de la reivindicación 1 en el cual uno de dichos segundos medios al azar comprende, en combinación:

- medios para exhibir un primer símbolo,
- 15 medios para asignar una primera posición para dicho primer símbolo,
- medios para exhibir símbolos subsiguientes,
- medios para asignar una posición subsiguiente para dichos símbolos subsiguientes, y
- un conjunto de reglas para determinar cuando una pluralidad de
- 20 símbolos orientados en una serie da como resultado un pago.

Reivindicación 3 – El dispositivo de la reivindicación 2 en donde otro de dichos segundos medios al azar comprende, en combinación:

medios para determinar si dichos símbolos subsiguientes hacen juego con dicho primer símbolo,

medios al azar para asignar una pluralidad de oportunidades para hacer juego con dicho primer símbolo, y

- 5 medios para incrementar un premio debido cada momento en que dicho símbolos subsiguientes hacen juego con dicho primer símbolo.

Reivindicación 4 – el dispositivo de la reivindicación 1 en donde uno de dichos segundos medios al azar comprende, en combinación:

- 10 medios para exhibir un primer símbolo,
medios para exhibir símbolos subsiguientes,
medios para determinar si dichos símbolos subsiguientes hacen juego con dicho primer símbolo,
medios al azar para asignar una pluralidad de oportunidades para
15 hacer juego con dicho primer símbolo, y
medios para incrementar un premio debido cada vez que dichos símbolos subsiguientes hacen juego con dicho primer símbolo.

Reivindicación 5 – Un método para jugar, las etapas incluyen:

- 20 seleccionar un resultado que provocará un evento subsiguiente de juego,
hacer una apuesta para habilitar un dispositivo de juego,
evocar medios de cambio para provocar un resultado,

iniciar un evento de juego seleccionado al azar si el resultado hace juego con el resultado provocado.

Reivindicación 6 – Un dispositivo para jugar que comprende, en
5 combinación:

medios de apostar para habilitar dicho dispositivo,

medios para exhibir un número de resultados,

medios para incrementar un premio debido en presencia de un
resultado ganador, y

10 medios para provocar un evento de juego subsiguiente, seleccionado
al azar entre una pluralidad de tales eventos de juego.

15

20

REIVINDICACIONES MODIFICADAS

[Recibido por la Autoridad Internacional el 21 de enero de 2002 (21.01.02);

las reivindicaciones originales 1-6 fueron canceladas, nuevas

reivindicaciones 7 -10 fueron adicionadas (3 páginas)]

5

Reivindicación 7 – Un dispositivo de juego, que comprende, en combinación:

un receptor de apuestas;

un procesador que es habilitado al recibir una apuesta en dicho receptor;

10 un visualizador;

un generador aleatorio interpuesto entre dicho procesador y dicho visualizador para colocar símbolos sobre dicho visualizador;

un comparador que premia ciertas orientaciones de símbolos sobre dicho visualizador;

15 en donde dicha orientación del visualizador comprende una matriz de fila y columna para recibir símbolos en las intersecciones de dichas filas y columnas;

un símbolo seleccionado de dispositivo adyacente a dicha matriz y para ser apareado por símbolos exhibidos en dicha matriz, y medios para
20 sustituir símbolos exhibidos que no hacen juego con dicho símbolo seleccionado con nuevos símbolos provenientes de dicho generador aleatorio, que incluye un contador que disminuye desde un número inicial designado al azar por dicho dispositivo el cual controla cuantos giros se

por medio del cual dicho comparador determina un premio después de un último giro basado en una agregación de símbolos que hacen juego.

Reivindicación 8 – Un dispositivo de juego, que comprende en
5 combinación:

un receptor de apuestas;

un procesador que se habilita al recibir una apuesta en dicho receptor;

un visualizador;

10 un generador aleatorio interpuesto entre dicho procesador y dicho visualizador para colocar símbolos en dicho visualizador;

un comparador que premia ciertas orientaciones de símbolos sobre dicho visualizador;

15 en donde dicha orientación del visualizador comprende una matriz de fila y columna para recibir símbolos en intersecciones de dichas filas y columnas;

un símbolo generado al azar y localizado fuera de dicha matriz; y

medios para permitir a un jugador localizar dicho símbolo en una columna de dicha matriz en donde sobre dicho símbolo desciende hasta la fila más baja desocupada en dicha columna, y símbolos subsiguientes
20 similarmente generados son localizados hasta que exista una serie de símbolos que hacen juego linealmente, después de lo cual ellos desaparecen y son otorgados créditos hasta que dicha matriz sea llenada con símbolos que no hacen juego.

Reivindicación 9 – Un método de juego, las etapas incluyen:

- recibir una apuesta;**
- exhibir una matriz no poblada para ser poblada por símbolos;**
- exhibir un símbolo objetivo seleccionado fuera de la matriz;**
- 5 poblar la matriz con símbolos;**
- retener símbolos de matriz que hacen juego con el símbolo objetivo seleccionado;**
- sustituir símbolos de matriz que no hacen juego con nuevos símbolos;**
- repetir la etapa de sustitución un número de veces según sea**
- 10 señalado por un indicador, y**
- acceder a un último premio como función de los aciertos obtenidos.**

Reivindicación 10 – Un método de juego, las etapas incluyen:

- recibir una apuesta;**
- 15 exhibir una matriz no poblada que ha de ser poblada con símbolos;**
- exhibir un símbolo fuera de la matriz;**
- recibir instrucción de un jugador en cuanto localizar el símbolo en una columna de la matriz;**
- colocar el símbolo en una fila más baja desocupada de la columna;**
- 20 exhibir símbolos adicionales fuera de la matriz y desplegar cada símbolo adicional en una columna designada por el jugador en una fila más baja desocupada de la columna;**
- retirar una serie de símbolos que emparejan desde la disposición de**

conferir premio al jugador con base en las series retiradas de
símbolos apareados.

· 5

10

15

20

· ·

RESUMEN

Método y aparato (10) para un dispositivo de juego en el cual a un jugador se premia al momento por obtener una combinación ganadora y puede ser elegible para entablarse en un número subsiguiente de proposiciones de juego si se logra una combinación previamente establecida de símbolos (28,41) u otros criterios.

10

15

20

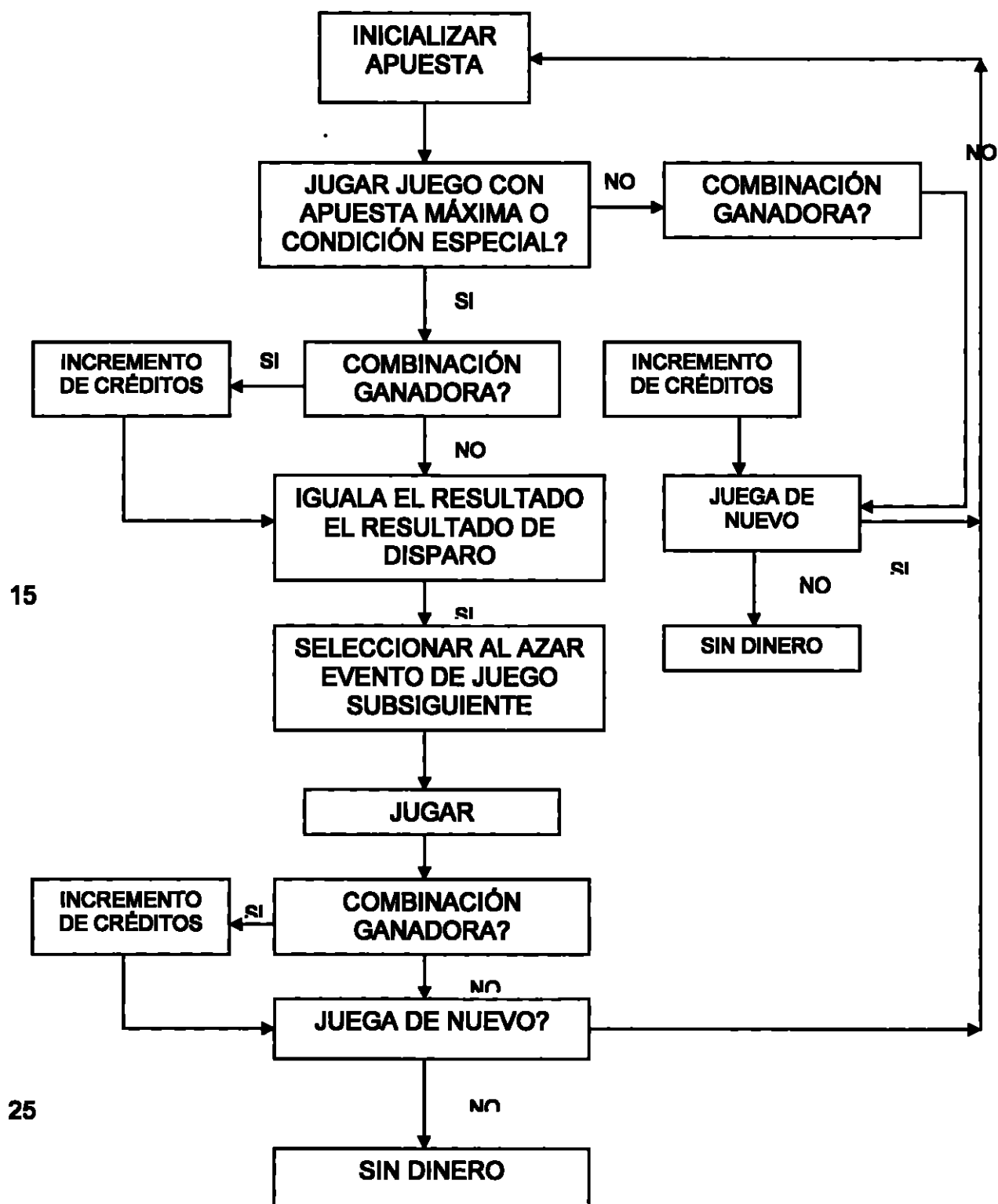


Figura 1

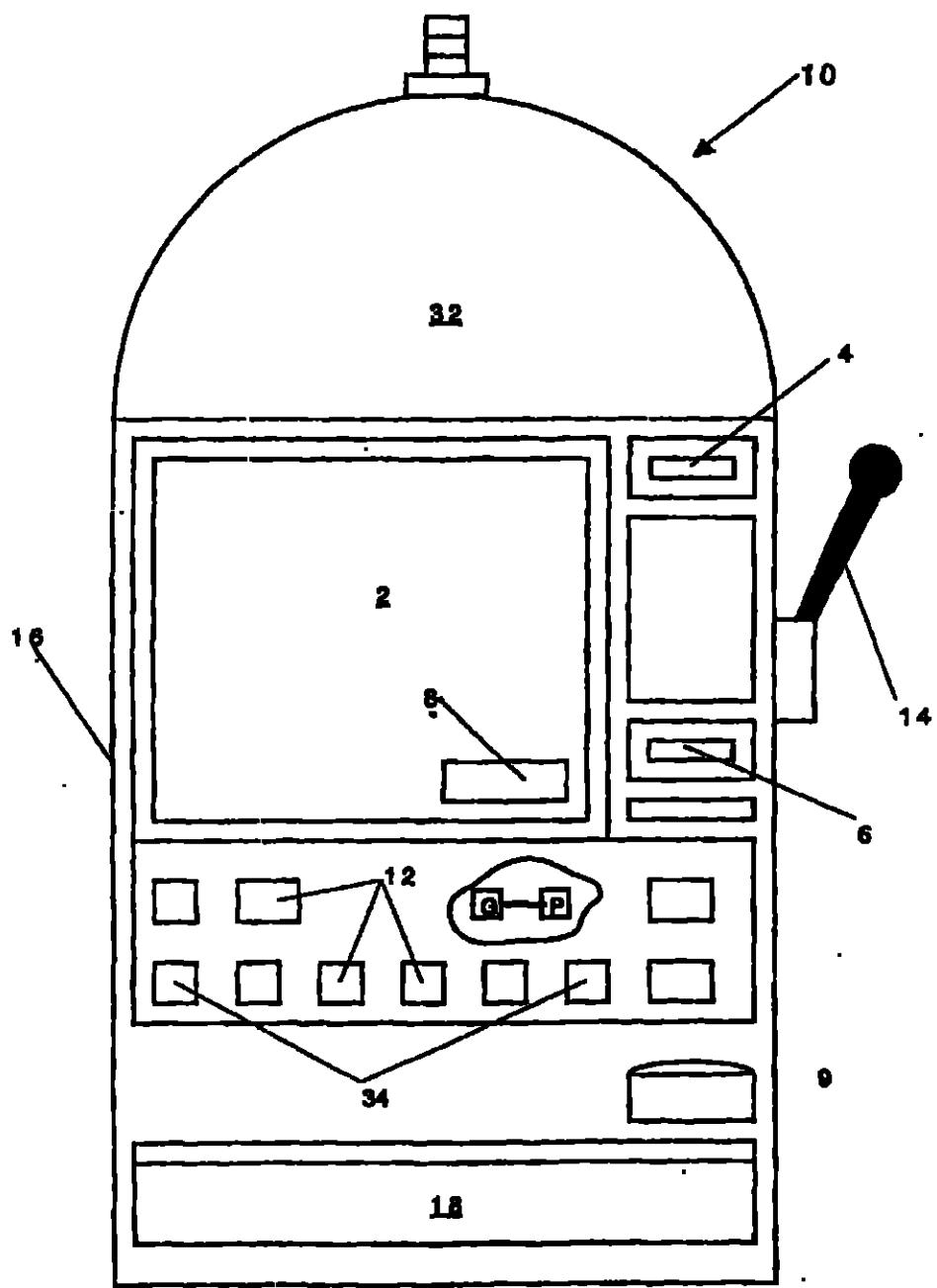


Figure 2

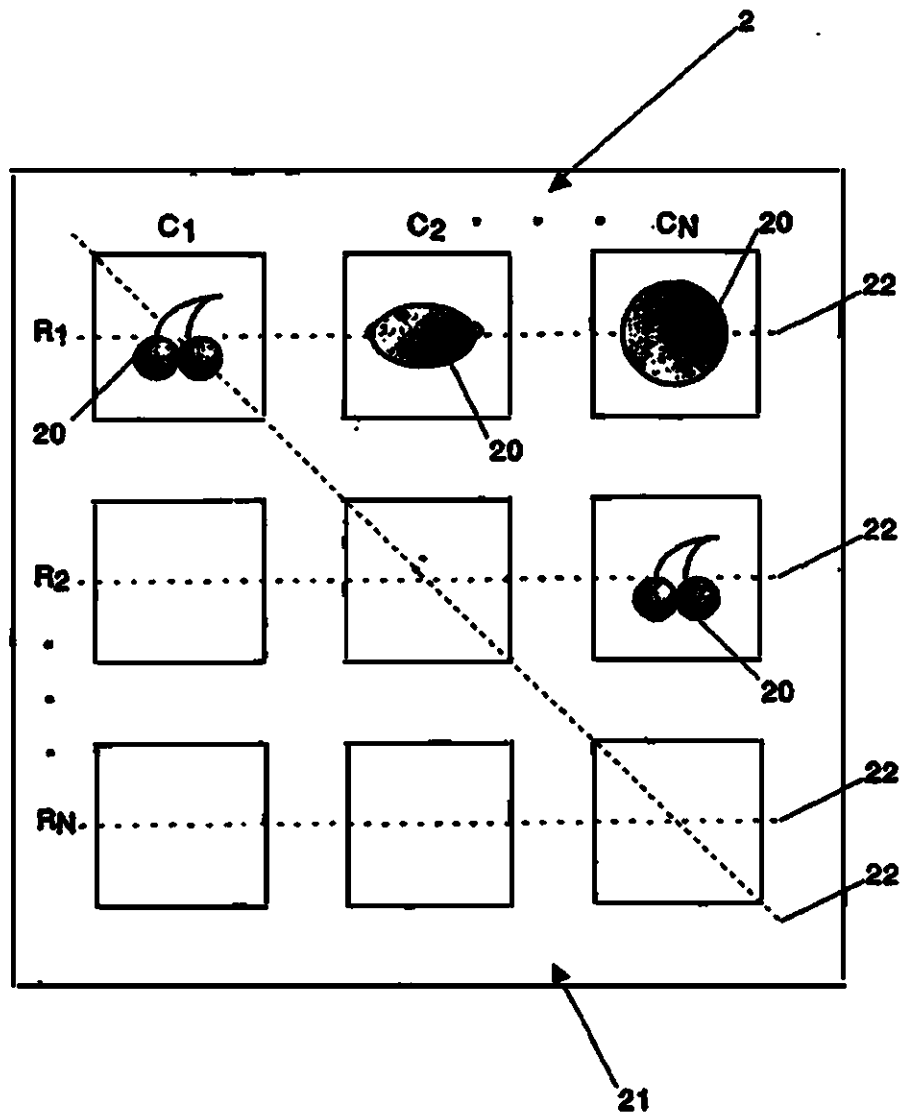


Figure 3

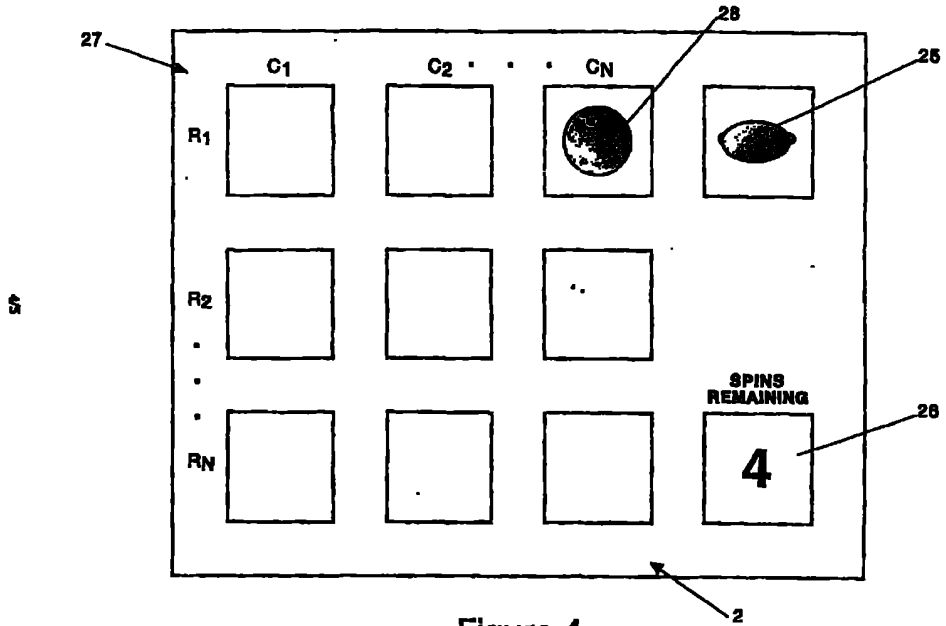


Figure 4

29

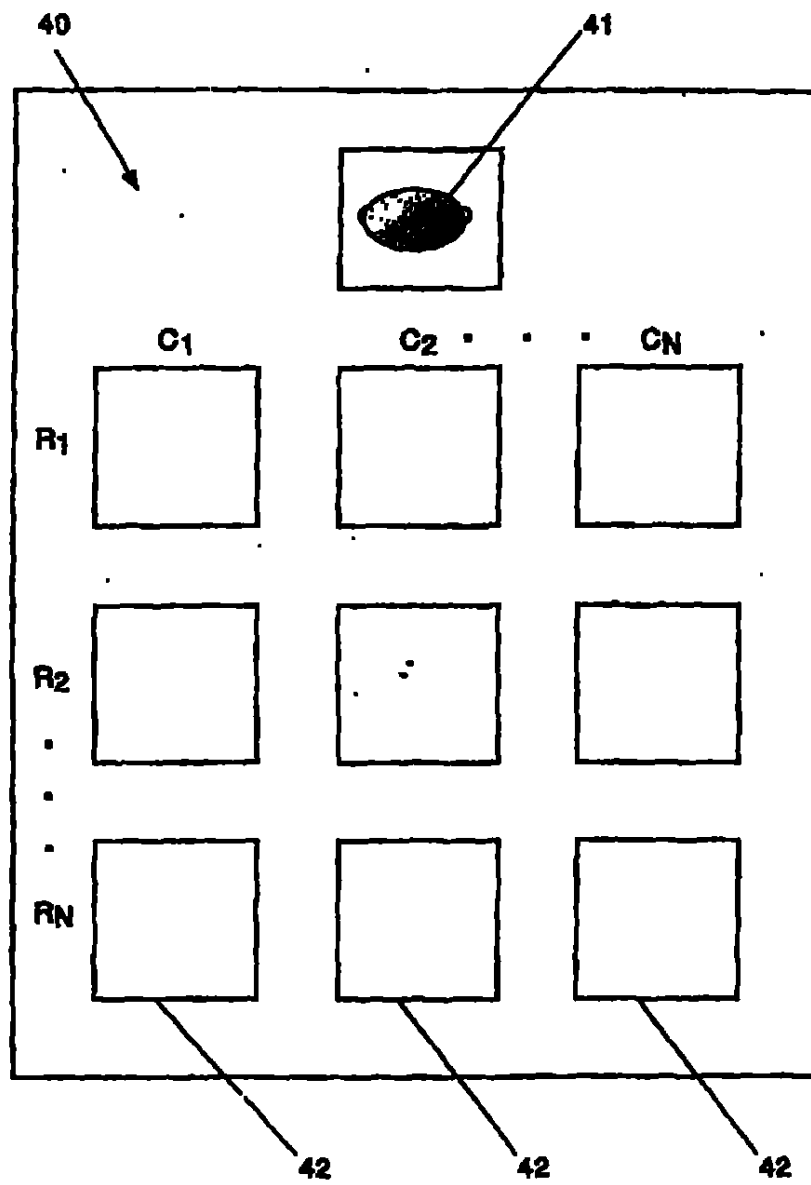


Figure 5

REQUISITOS NECESARIOS PARA PRESENTACION Y AGILIZACION DEL TRAMITE

	USUARIO	RADICADOR
PATENTE DE INVENCION	()	()
MODELO DE UTILIDAD	()	()
- Indicación de que se solicita la concesión de una patente.	()	()
- Datos de identificación del solicitante o de la persona que se presenta la solicitud.	()	()
- Descripción de la invención.	()	()
- Dibujos de ser estos pertinentes.	()	()
- Comprobante de Pago de las tasas establecidas.	()	()
COMPLETA ()	INCOMPLETA ()	()
DISEÑO INDUSTRIAL ()		
- Indicación de que se solicita el registro de 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 ()		
- Indicación de que solicita el registro de un Esquema de trazado.	()	()
- Datos de identificación del solicitante o de la persona que presenta La solicitud.	()	()
- Representación gráfica del esquema de trazado.	()	()
- Comprobante de pago de las tasas establecidas.	()	()
COMPLETA ()	INCOMPLETA ()	()

Firma Responsable:

Fecha: