



(12) 发明专利

(10) 授权公告号 CN 107743410 B

(45) 授权公告日 2021.04.13

(21) 申请号 201680028818.1

(22) 申请日 2016.05.18

(65) 同一申请的已公布的文献号
申请公布号 CN 107743410 A

(43) 申请公布日 2018.02.27

(30) 优先权数据
UB2015A000749 2015.05.19 IT

(85) PCT国际申请进入国家阶段日
2017.11.17

(86) PCT国际申请的申请数据
PCT/IT2016/000128 2016.05.18

(87) PCT国际申请的公布数据
W02016/185501 EN 2016.11.24

(73) 专利权人 JJ游戏有限责任公司
地址 意大利坎皮奥内镇意大利街25/A

(72) 发明人 皮尔兰格洛·孔蒂
布鲁诺·托伊尼
克里斯汀·托伊尼

(74) 专利代理机构 中科专利商标代理有限责任
公司 11021
代理人 孙纪泉

(51) Int.Cl.
A63F 5/00 (2006.01)

(56) 对比文件
EP 1287861 A1,2003.03.05
AU 2007231816 B2,2013.03.14
GB 931058 A,1963.07.10
WO 2012029741 A1,2012.03.08
CN 104010705 A,2014.08.27
CN 1883735 A,2006.12.27

审查员 陈远丽

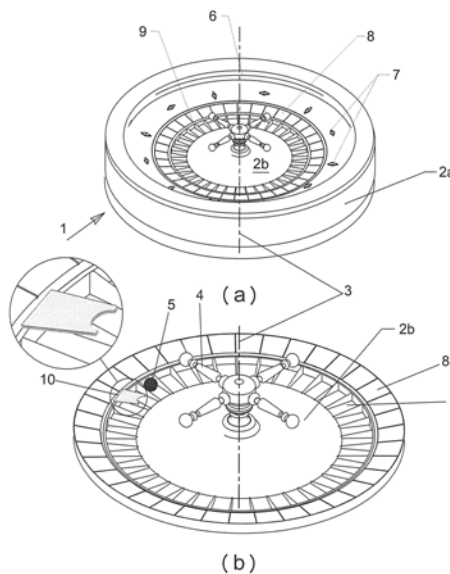
权利要求书2页 说明书5页 附图14页

(54) 发明名称

配备有用于自主管理有利事件的改型转轮的游戏装置

(57) 摘要

本发明公开了一种用于增加轮盘型游戏装置(1)所能获得的可能结果的数量的方法,这种增加是相对于所述游戏装置(1)的基本构造而言的,其中,真实或虚拟的滚珠(5)指示器在其朝向预设为容纳所述滚珠(5)的多个编号盒体(9)的真实或虚拟的路径的终点处占据所述盒体(9)中的一个盒体,由此确定结果,其特征在于,在所述盒体(9)内增加可辨识的至少一个其它位置,所述滚珠(5)能够在所述至少一个其它位置处终止其行程,所述至少一个其它位置的数量的增加是在不影响所述滚珠(5)的运动及其停留在所述盒体(9)中的一个盒体中的方式的情况下获得的,而不对该游戏的操作进行修改。



1. 一种用于增加轮盘型游戏装置(1)所能获得的可能结果的数量的方法,这种增加是相对于所述游戏装置(1)的基本构造而言的,其中,真实或虚拟的滚珠(5)指示器在其朝向预设为容纳所述滚珠(5)的多个编号盒体(9)的真实或虚拟的路径的终点处占据所述盒体(9)中的一个盒体,由此确定结果,其特征在于,在所述盒体(9)内增加可辨识的至少一个其它位置,所述滚珠(5)能够在所述至少一个其它位置处终止其行程,所述至少一个其它位置的数量的增加是在不影响所述滚珠(5)的运动及其停留在所述盒体(9)中的一个盒体中的方式的情况下获得的,而不对该游戏的操作进行修改。

2. 一种轮盘型游戏装置(1),其包括第一运动部件(2b),所述第一运动部件配备有适于接纳滚珠(5)的多个编号盒体(9),所述第一运动部件(2b)在第二固定部件(2a)内旋转,从而通过将所述滚珠(5)放置在所述第二固定部件(2a)的轨道(6)上并将其朝所述第一运动部件(2b)发射,使所述滚珠(5)在所述盒体(9)中的一个盒体中终止其行程,由此确定获胜的号码,其特征在于,所述游戏装置(1)具有适于确定所述滚珠(5)在所述盒体(9)内的至少一个其它停留位置的构件。

3. 根据权利要求2所述的游戏装置(1),其特征在於,适于确定所述滚珠(5)在所述盒体(9)内的至少一个其它停留位置的所述构件包括所述盒体(9)的适当造型(9a、9a'、9b、9b'、9c、9d、9e、9f、9g、9h、9i、9l)。

4. 根据权利要求2所述的游戏装置(1),其特征在於,适于确定所述滚珠(5)在所述盒体(9)内的至少一个其它停留位置的所述构件包括适于插入每个盒体(9)中的被适当地造型的插件(10a、10a'、10b、10b'、10c、10d、10e、10f、10g、10h、10i、10l)。

5. 根据权利要求4所述的游戏装置(1),其特征在於,所述插件(10a、10a')或所述盒体(9)的造型(9a、9a')具有朝着竖直轴线(3)定向的被截切段(11、11'),所述被截切段具有弯曲形状,所述弯曲形状具有包括在1mm和15mm之间的幅度(E)以及包括在5mm和上部的最大宽度(C)之间的宽度(F),使得所述滚珠(5)能够停留在所述盒体(9)内的两个不同位置,所述两个不同位置(i)在所述被截切段(11、11')外侧或者(ii)在所述被截切段(11、11')内侧。

6. 根据权利要求4所述的游戏装置(1),其特征在於,所述插件(10b、10b')或所述盒体(9)的造型(9b、9b')具有一个或更多个孔(12、12'),所述孔具有包括在0.1mm和3mm之间的深度、包括在5mm和15mm之间的直径以及包括在20mm和(A)-5mm之间的距基部的距离(G、G'),使得所述滚珠(5)能够停留在所述盒体(9)内的不同位置,所述不同位置(i)在所述孔(12、12')中的一个孔的外侧或者(ii)在所述孔(12、12')中的一个孔的内侧。

7. 根据权利要求4所述的游戏装置(1),其特征在於,所述插件(10c)或所述盒体(9)的造型(9c)具有方形被截切段(13),所述方形被截切段具有包括在1mm和15mm之间的幅度(H)以及包括在5mm和(C)之间的宽度(I),使得所述滚珠(5)能够停留在所述盒体(9)内的两个不同位置,所述两个不同位置(i)在所述方形被截切段(13)外侧或者(ii)在所述方形被截切段(13)内侧。

8. 根据权利要求4所述的游戏装置(1),其特征在於,所述插件(10d)或所述盒体(9)的造型(9d)具有凹部(14),所述凹部具有包括在5mm和15mm之间的直径以及包括在0.1mm和3mm之间的深度并且被宽度最大为10mm且凸起量在0.1mm和2mm之间的凸部(14')包围,使得所述滚珠(5)能够停留在所述盒体(9)内的两个不同位置,所述两个不同位置(i)在所述凹

部(14)外侧或者(ii)在所述凹部(14)内侧。

9. 根据权利要求4所述的游戏装置(1), 其特征在于, 所述插件(10e)或所述箱体(9)的造型(9e)具有上部的截短部(15), 所述截短部被以小于所述插件的厚度(D')的半径倒圆角, 所述截短部(15)使得长度(A')能够最大是比长度(A)小15mm, 并且所述上部的宽度(C')随之改变, 使得所述滚珠(5)能够停留在所述箱体(9)内的两个不同位置, 所述两个不同位置(i)在所述截短部(15)所留出的空余的空间外侧或者(ii)在所述截短部(15)所留出的空余的所述空间内侧。

10. 根据权利要求4所述的游戏装置(1), 其特征在于, 所述插件(10f)或所述箱体(9)的造型(9f)具有三角形被截切段(16), 所述三角形被截切段具有包括在 30° 和 150° 之间的开口角(I)以及包括在1mm和15mm之间的幅度(L), 使得所述滚珠(5)能够停留在所述箱体(9)内的两个不同位置, 所述两个不同位置(i)在所述三角形被截切段(16)外侧或者(ii)在所述三角形被截切段(16)内侧。

11. 根据权利要求4所述的游戏装置(1), 其特征在于, 所述插件(10g)或所述箱体(9)的造型(9g)具有凹部(17), 所述凹部具有包括在5mm和15mm之间的直径、包括在0.1mm和3mm之间的深度以及包括在20mm和(A)之间的距基部的距离(M), 所述插件(10g)或所述箱体(9)的表面适当地弯曲以确定型面(N), 使得所述滚珠(5)能够停留在所述箱体(9)内的两个不同位置, 所述两个不同位置(i)在所述凹部(17)外侧或者(ii)在所述凹部(17)内侧。

12. 根据权利要求4所述的游戏装置(1), 其特征在于, 所述插件(10h)或所述箱体(9)的造型(9h)具有凹段(18), 所述凹段具有包括在5mm和15mm之间的幅度(O)以及深度在0.1mm和3mm之间的曲率(P), 其余表面相对于所述凹段具有不同的厚度, 所述不同的厚度具有包括在0.1mm和4mm之间的变化量, 由此得到型面(Q), 使得所述滚珠(5)能够停留在所述箱体(9)内的两个不同位置, 所述两个不同位置(i)在所述凹段(18)外侧或者(ii)在所述凹段(18)内侧。

13. 根据权利要求4所述的游戏装置(1), 其特征在于, 所述插件(10i)或所述箱体(9)的造型(9i)具有插入其中的两个球体(20), 所述两个球体在距基部为15mm和(A)-5mm之间的距离(R)处水平放置并且以包括在3mm和10mm之间的相互距离(S)放置, 使得所述滚珠(5)能够停留在所述箱体(9)内的两个不同位置, 所述两个不同位置(i)在所述球体(20)和可旋转板(2b)的外边缘之间或者(ii)在所述球体(20)和所述可旋转板(2b)的内边缘之间。

14. 根据权利要求4所述的游戏装置(1), 其特征在于, 所述插件(10j)或所述箱体(9)的造型(9j)具有两个矩形凹刻部(21、21'), 所述矩形凹刻部具有包括在0.1mm和3mm之间的深度、包括在5mm和所述箱体(9)的宽度之间的宽度(T、T')、包括在2mm和10mm之间的幅度(U、U')并且被放置在距基部为20mm和(A)-5mm之间的距离(V、V')处, 使得所述滚珠能够停留在所述箱体(9)内的不同位置, 所述不同位置(i)在矩形凹刻部(21、21')外侧或者(ii)在所述矩形凹刻部(21、21')内侧。

配备有用于自主管理有利事件的改型转轮的游戏装置

技术领域

[0001] 本发明涉及游戏装置领域,并且涉及一种方法以及用于实施这种方法的装置,以便在不改变游戏本身的程序的情况下增加可能结果的数量。本发明特别适用于使用转轮(例如轮盘)的游戏。

背景技术

[0002] 使用转轮的主要游戏有三种,即法式轮盘、英式或欧式轮盘以及美式轮盘。

[0003] 法式轮盘具有号码0至36,其由于2至3名雇员所就坐的桌子的尺寸以及在号码零出现的情况下的程序而不同于另外两种游戏;在这种情况下,实际上,对简单几率的投注(红/黑、双/单、大/小)被囚禁至下一号码出现时,那时它们被重新释放或被庄家收走。

[0004] 虽然英式或欧式轮盘具有号码0至36,但具有较小的游戏桌,游戏仅由雇主单独一人管理;在号码零出现的情况下,对简单几率的投注立即被折半。

[0005] 美国轮盘的特征在于,除了号码0至36排列得完全不同之外,还具有与前两种轮盘不同的转轮,这种转轮具有被称为双零(00)的第三十八个箱体,该箱体设置在直径方向上与零位相对的位置:当号码零出现时,简单几率丧失。

[0006] 在上述三种游戏中,转轮包括呈凹形的固定部件,该固定部件配备有滚珠的发射路径,滚珠由于重力而沿螺旋形轨迹朝中心运动盘移动,该中心运动盘被分成37个或38个编号分区并配备有同样多的适于容纳滚珠的箱体,所述盘围绕垂直轴线旋转。

[0007] 多种因素影响滚珠的路径,其中包括:重力和离心力、菱形障碍物的存在、滚珠的发射者施加的不同速度、中心盘的旋转速度、游戏设备的磨损以及温度和湿度的改变。这些因素使得号码的出现是完全随机的。

[0008] 事件发生的几率是由有利事件的数量除以可能的情况数量给出的。在轮盘游戏中,它是由有利事件除以37种或38种可能的事件给出的。因此,得出滚珠停留在某一箱体中的几率为 $1/37$ 或 $1/38$ 。

[0009] 克服由于可能到达的箱体的有限数量而导致的局限性的问题也存在于虚拟游戏中,其中,指示器(例如显示在监视器上的滚珠)在朝向预设的多个区域的同样为虚拟的路径的终点处停留在这些区域中的一个区域上,由此确定游戏结果;同样在这种情况下,上述结果是完全随机的。

发明内容

[0010] 本发明的目的是克服由于所到达的箱体的有限数量而导致的局限性,并且已经通过使用分别根据权利要求1和2所述的方法以及用于实施这种方法的装置而得以实现。

[0011] 意图将所有随附的权利要求作为本说明书的组成部分。

[0012] 根据本发明的一种具体实施方式,其提供一种用于增加轮盘型游戏装置所能获得的可能结果的数量方法,这种增加是相对于所述游戏装置的基本构造而言的,其中,真实或虚拟的滚珠指示器在其朝向预设为容纳所述滚珠的多个编号区域或箱体的真实或虚拟

的路径的终点处占据所述区域或盒体中的一个区域或盒体,由此确定结果,其特征在于,在所述区域或盒体内增加可辨识的至少一个其它位置,所述滚珠能够在所述至少一个其它位置处终止其行程,所述至少一个其它位置的数量的增加是在不影响所述滚珠的运动及其停留在所述区域或盒体中的一个区域或盒体中的方式的情况下获得的,而不对该游戏的操作进行修改。

[0013] 在用于增加游戏装置所能获得的可能结果的数量的所述方法中,指示器(例如真实或虚拟的滚珠)在朝向预设为容纳所述指示器的多个区域或盒体的同样是真实或虚拟的路径的终点处占据这些区域或盒体中的一个区域,由此确定结果,其特征在于,在这些区域或盒体内增加明确的且可辨识的位置,所述指示器能够在所述位置处终止其行程,所述位置的数量的增加是在不影响所述指示器的运动以及停留在所述区域或盒体中的一个区域或盒体中的方式的情况下获得的,由此保留了该游戏的特征和原理。

[0014] 在实践中,当落入所述区域中的一个区域或盒体中并已确定获胜的号码的指示器在所述区域或盒体本身内找到它能停留的至少两个明确的且可辨识的点位时,发生概率的改变。指示器在这些进一步的落点中的一个落点处的停留可以增加或减少由于号码的出现而获得的优势或者形成独立的游戏情景。

[0015] 根据本发明的另一具体实施方式,其提供一种轮盘型游戏装置,其包括第一运动部件,所述第一运动部件配备有适于接纳滚珠的多个编号盒体,所述第一运动部件在第二固定部件内旋转,从而通过将所述滚珠放置在所述第二固定部件的轨道上并将其朝所述第一运动部件发射,使所述滚珠在所述编号盒体中的一个盒体中终止其行程,由此确定获胜的号码,其特征在于,所述游戏装置具有适于确定所述滚珠在所述编号盒体内的至少一个其它停留位置的构件。

[0016] 根据本发明的游戏装置包括第一运动部件,所述第一运动部件配备有适于接纳滚珠的多个编号区域或盒体,所述第一运动部件在第二固定部件内旋转,从而通过将所述滚珠放置在所述第二固定部件的轨道上并将其朝所述第一运动部件发射,使所述滚珠在这些编号盒体中的一个盒体中终止其行程,由此确定获胜的号码,其特征在于,所述游戏装置设置有适于确定所述滚珠在所述编号盒体内的至少一个其它停留位置的构件。

[0017] 根据优选的实施例,适于确定所述滚珠在所述编号盒体内的至少一个其它停留位置的这些构件包括所述盒体的适当造型。

[0018] 根据另一种优选的实施例,适于确定所述滚珠在所述编号盒体内的至少一个其它停留位置的所述构件包括适于插入每个编号盒体中的被适当地造型的插件。

[0019] 根据所要获得的结果,可以用具有不同特征的其它插件来代替盒体内的插件,或者修改盒体的表面。

[0020] 综合而言,本发明存在于将插件放置在现有的盒体中的方案中或者存在于对盒体进行造型的方案中,以便在盒体内获得滚珠所能停留的不同区域。

[0021] 当实施本发明时,引入了多种不同的结果,使得游戏更加多样化且有趣,却丝毫不改变其执行方式。如果通过使用插件而引入了变型,则可以通过提供适当的改造套装来非常容易地应用在现有装置上。

附图说明

[0022] 现在将根据作为非限制性实例的优选实施例并且参考附图来描述本发明,在附图中:

[0023] 图1(a、b)示出根据本发明的具有插件的轮盘的转轮;

[0024] 图2至图13示出插件以及造型盒体,以便在盒体内获得滚珠所能停留的不同区域;并且

[0025] 图14示出将插件引入其相关的盒体中的程序。

具体实施方式

[0026] 参考图1,附图标记(1)表示使用转轮的已知类型的游戏装置。根据优选的实施例,这种游戏装置(1)是包括转轮的轮盘,转轮包括呈凹形的固定的外部部件(2a)以及被分成多个编号分区的内部部件(2b),即围绕垂直轴线(3)旋转的盘。与轴线(3)相邻地通常存在4个臂部(4),这些臂部布置成十字形,用以检查中心盘的速度和旋转方向。如果使用不同的构件(未示出)向作为内部部件(2b)的中心盘施加运动,则无论是否改变其旋转方向,都可以省去这些臂部(4)。

[0027] 为沿着路径(轨道)(6)发射滚珠(5)制定了游戏规则,该路径是在沿着固定的外部部件(2a)的圆周布置的边缘内获得的。

[0028] 在发射后,由于重力作用,滚珠(5)趋向于遵循朝着旋转的作为内部部件(2b)的盘的螺旋形路径。为了增大游戏的随机性,沿着滚珠部件设置了障碍物,例如通常呈菱形的凸部(7)中的插件,这些障碍物适于干扰滚珠(5)的自然轨迹。

[0029] 图1b中放大示出的作为内部部件(2b)的盘被分成多个编号分区(8),与每一个编号分区相邻的是适于容纳滚珠(5)的盒体(9),滚珠在这里终止其行程。

[0030] 按照本发明的第一种优选的实施例,通过对盒体(9)本身的底部进行适当地造型以便在每个盒体(9)中设置滚珠(5)的至少两个停留点位,实现了增加滚珠(5)在盒体(9)内所能停留的位置的数量的目的。

[0031] 按照本发明的第二种优选的实施例,通过将适当的插件(10)放置在盒体(9)本身中并设置适于将这些插件(10)紧固在盒体(9)内的适当的接合元件,实现了增加滚珠(5)在盒体(9)内所能停留的位置的数量的目的。

[0032] 具体地说,插件(10)虽然能够具有不同的形状,但适于被插入盒体(9)中;为此,它们具有共同的特征,例如长度(A)、下部或基部的宽度(B)、上部或顶部的宽度(C)以及厚度(D)的最大值,这些特征被限定为存在于运动的作为内部部件(2b)的转轮中的盒体(9)的形状和尺寸的函数,以便能够被适当地放置于它们内部。

[0033] 图2至图13示出为了在盒体内获得滚珠所能停留的不同区域而成型的插件(10)和盒体(9)。

[0034] 下文提及的尺寸是与具有800mm的直径的标准型的作为外部部件和内部部件(2a、2b)的转轮以及具有包括在16mm和20mm之间的直径的滚珠(5)进行比较的;因此,(A)被包括在30mm和60mm之间,(B)被包括在20mm和40mm之间,(C)被包括在20mm和30mm之间,(D)被包括在0.1mm和5mm之间。

[0035] 图2a和图3a示出插件(10a、10a')以及盒体(9)的几种造型(9a、9a'),它们具有朝

垂直轴线(3)定向的被截切段(11、11'),该被截切段具有包括在1mm和15mm之间的幅度(E)以及包括在5mm和上部的最大宽度(C)之间的宽度(F),使得滚珠(5)能够停留在编号盒体(9)内的两个不同位置,这两个不同位置(i)在被截切段(11、11')外侧(图2b、图3b)或者(ii)在被截切段(11、11')内侧(图2c、图3c)。

[0036] 图4a和图5a示出插件(10b、10b')以及盒体(9)的几种造型(9b、9b'),它们具有一个或更多个孔(12、12'),该孔具有包括在0.1mm和3mm之间的深度、包括在5mm和15mm之间的直径以及包括在20mm和(A)-5mm之间的距基部的距离(G、G'),使得滚珠(5)能够停留在编号盒体(9)内的不同位置,这些不同位置(i)在孔(12、12')中的一个孔的外侧(图4b、图5b)或者(ii)在孔(12、12')中的一个孔的内侧(图4c、图5c)。

[0037] 图6a示出插件(10c)和盒体(9)的造型(9c),它们具有方形被截切段(13),该被截切段具有包括在1mm和15mm之间的幅度(H)以及包括在5mm和(C)之间的宽度(I)(图6a),使得滚珠(5)能够停留在编号盒体(9)内的两个不同位置,这两个不同位置(i)在被截切段(13)外侧(图6b)或者(ii)在被截切段(13)内侧(图6c)。

[0038] 图7a示出插件(10d)和盒体(9)的造型(9d),它们具有凹部(14),该凹部具有包括在5mm和15mm之间的直径、包括在0.1mm和3mm之间的深度并被宽度最大为10mm且凸起量在0.1mm和2mm之间的凸部(14')围绕,使得滚珠(5)能够停留在编号盒体(9)内的两个不同位置,这两个不同位置(i)在凹部(14)外侧(图7b)或者(ii)在凹部(14)内侧(图7c)。

[0039] 图8a示出插件(10e)和盒体(9)的造型(9e),它们在上部具有截短部(15),该截短部被以小于插件厚度(D')的半径倒圆角。截短部(15)使得长度(A')可以最大是比长度(A)小15mm,并且上部的宽度(C')随之改变。这样,滚珠(5)能够停留在编号盒体(9)内的两个不同位置,这两个不同位置(i)在该截短部留出的空余的空间外侧(图8b)或者(ii)在该截短部留出的空余的空间内侧(图8c)。

[0040] 图9a示出插件(10f)和盒体(9)的造型(9f),它们具有三角形被截切段(16),该被截切段具有包括在30°和150°之间的开口角(i)以及包括在1mm和15mm之间的幅度(L),使得滚珠(5)能够停留在编号盒体(9)内的两个不同位置,这两个不同位置(i)在三角形被截切段(16)外侧(图9b)或(ii)在三角形被截切段(16)内侧(图9c)。

[0041] 图10a示出插件(10g)和盒体(9)的造型(9g),它们具有凹部(17),该凹部具有包括在5mm和15mm之间的直径、包括在0.1mm和3mm之间的深度以及包括在20mm和(A)之间的距基部的距离(M),该插件(10g)或该盒体(9g)的表面适当地弯曲以确定型面(N),使得滚珠(5)能够停留在编号盒体(9)内的两个不同位置,这两个不同位置(i)在凹部(17)外侧(图10b)或者(ii)在凹部(17)内侧(图10c)。

[0042] 图11a示出插件(10h)和盒体(9)的造型(9h),它们具有凹段(18),该凹段具有包括在5mm和15mm之间的幅度(O)以及深度在0.1mm和3mm之间的曲率(P),其余表面相对于该凹段具有不同的厚度,这些不同的厚度具有包括在0.1mm和4mm之间的变化量,由此得到型面(Q),使得滚珠(5)能够停留在编号盒体(9)内的两个不同位置,这两个不同位置(i)在凹段(18)外侧(图11b)或(ii)在凹段(18)内侧(图11c)。

[0043] 图12a示出插件(10i)和盒体(9)的造型(9i),它们具有插入其中的两个球体(20),该球体被水平放置于包括在15mm和(A)-5mm之间的距离(R)处,并且以包括在3mm和10mm之间的相互距离(S)放置,使得滚珠(5)能够停留在编号盒体(9)内的两个不同位置,这两个不

同位置 (i) 在球体 (20) 和可旋转板 (2b) 的外边缘之间 (图12b) 或者 (ii) 在球体 (20) 和可旋转板 (2b) 的内边缘之间 (图12c)。

[0044] 图13a示出插件 (101) 和盒体 (9) 的造型 (91), 它们具有两个矩形凹刻部 (21、21'), 该凹刻部具有包括在0.1mm和3mm之间的深度、包括在5mm和盒体 (9) 的宽度之间的宽度 (T、T')、包括在2mm和10mm之间的幅度 (U、U') 并且被放置于包括在20mm和(A)-5mm之间的距基部的距离 (V、V') 处, 使得滚珠能够停留在编号盒体 (9) 内的不同位置, 这些不同位置 (i) 在沟槽外侧 (图13b) 或者 (ii) 在沟槽内侧 (图13c)。

[0045] 上述插件 (10) 可以由具有不同性质的单一材料或复合材料制成。

[0046] 通过改变用于插件 (10) 或者用于盒体 (9) 的尺寸 (高度、长度、宽度、厚度) 或材料, 影响增补件的频率。

[0047] 游戏环境的管理者可以自主地替换盒体 (9) 内的插件 (10), 如图14所示, 并由此发展出不同的游戏模式。

[0048] 上述插件 (10) 和盒体 (9) 的形状也可以使用在虚拟游戏中, 在每个盒体上通常虚拟地获得滚珠所能停留的不同区域, 而不改变游戏本身的程序。

[0049] 如以上说明所清楚地表现的, 使用本发明允许克服目前的轮盘的概率限制, 引入新的游戏情景, 而完全不改变其操作。根据提供了插件 (10) 的用途的实施例, 这同样能够容易地适用于现有轮盘。

[0050] 已经根据作为非限制性实例的两种实施例描述了本发明。技术人员可以设计出多种其它实施例, 这些实施例均落入随附的权利要求书的范围内。

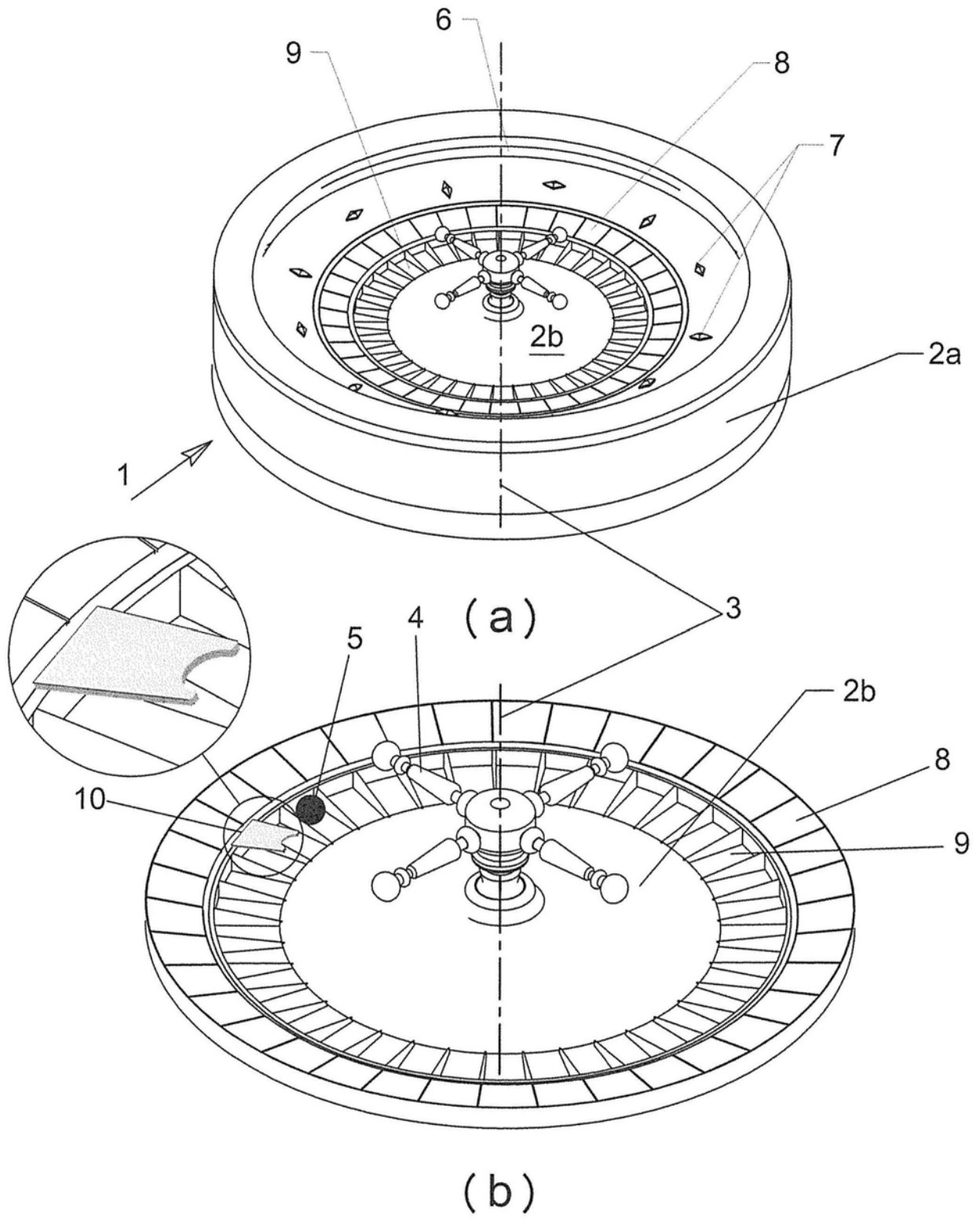


图1

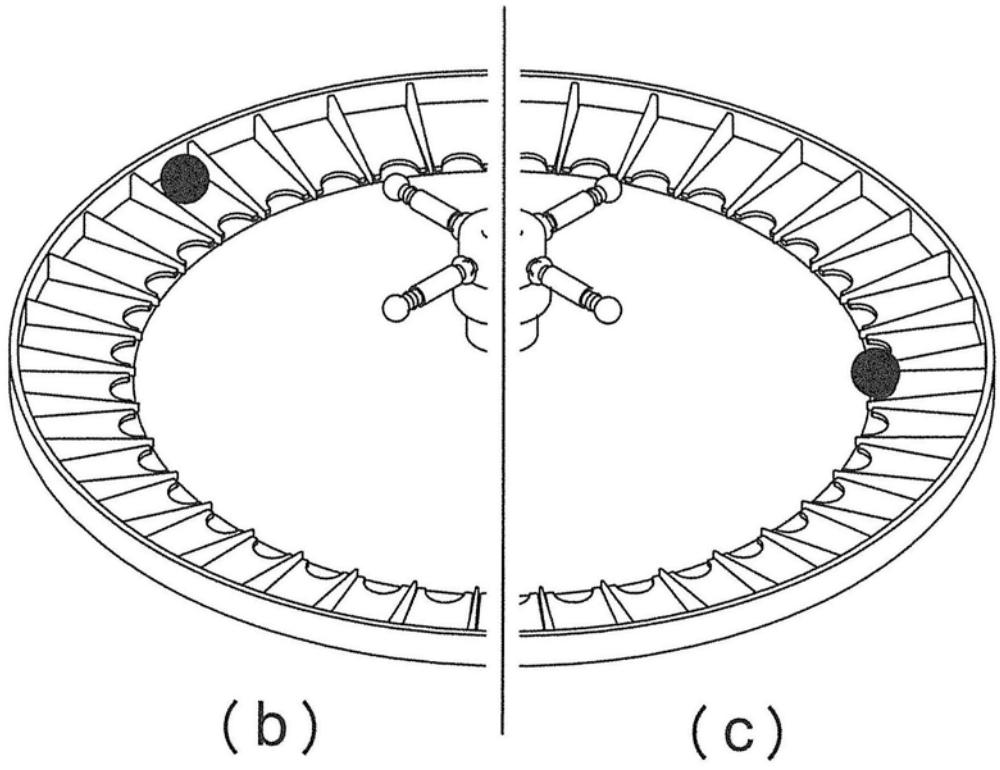
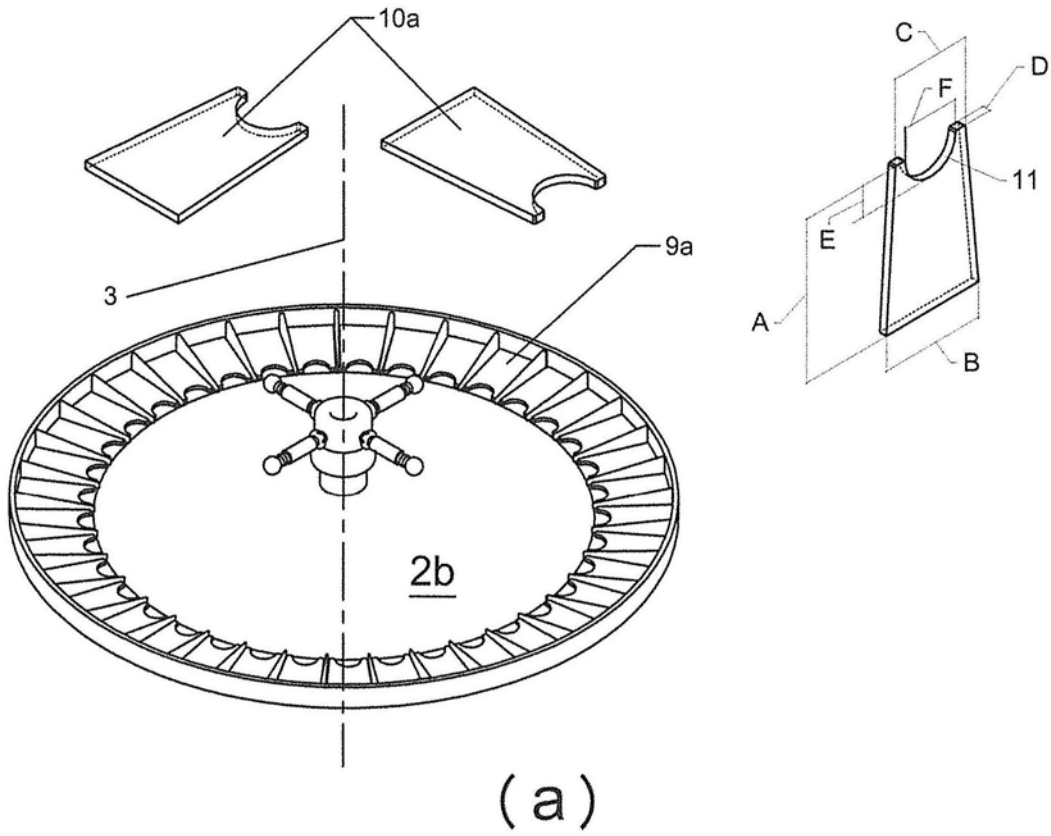


图2

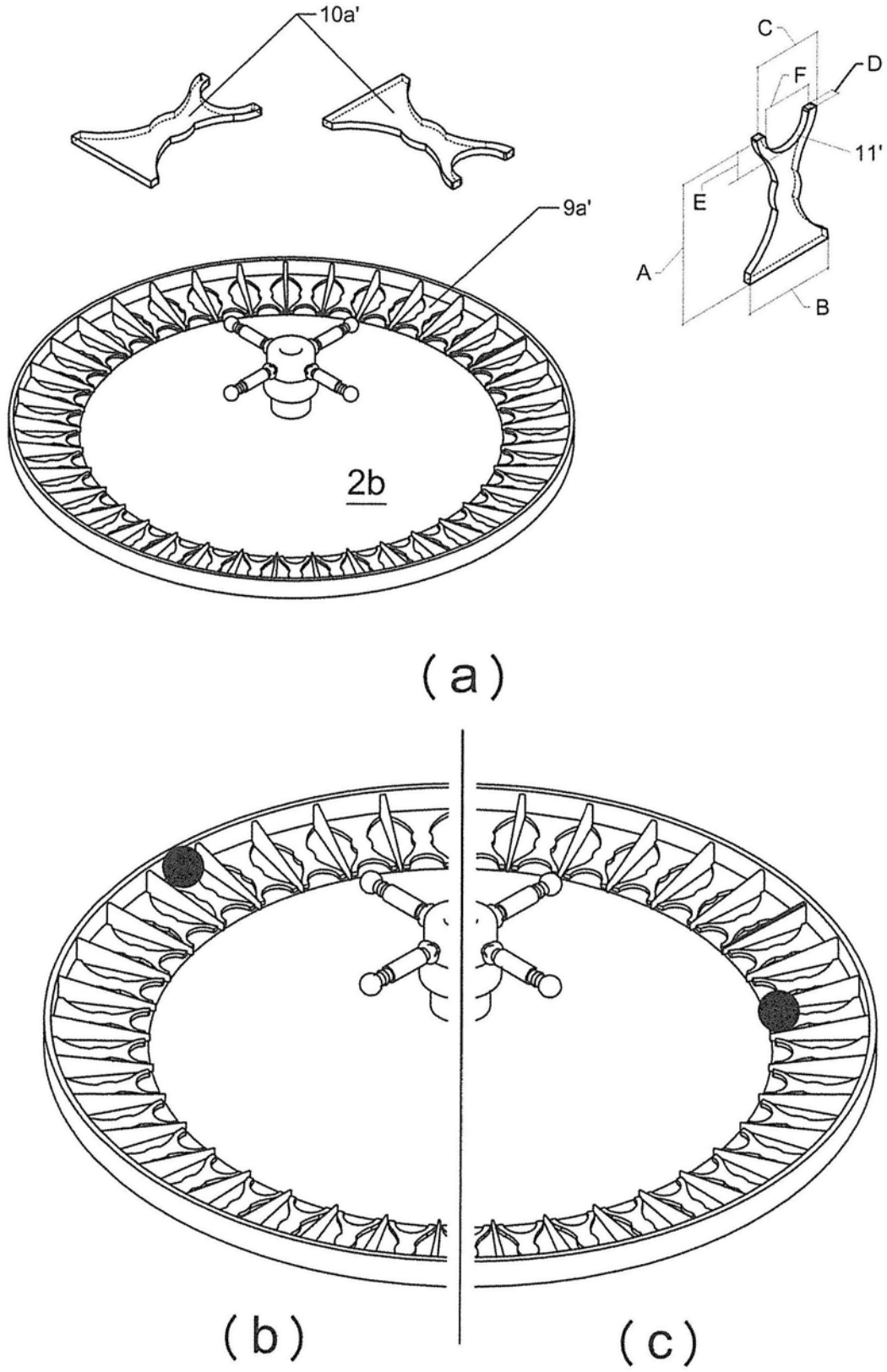


图3

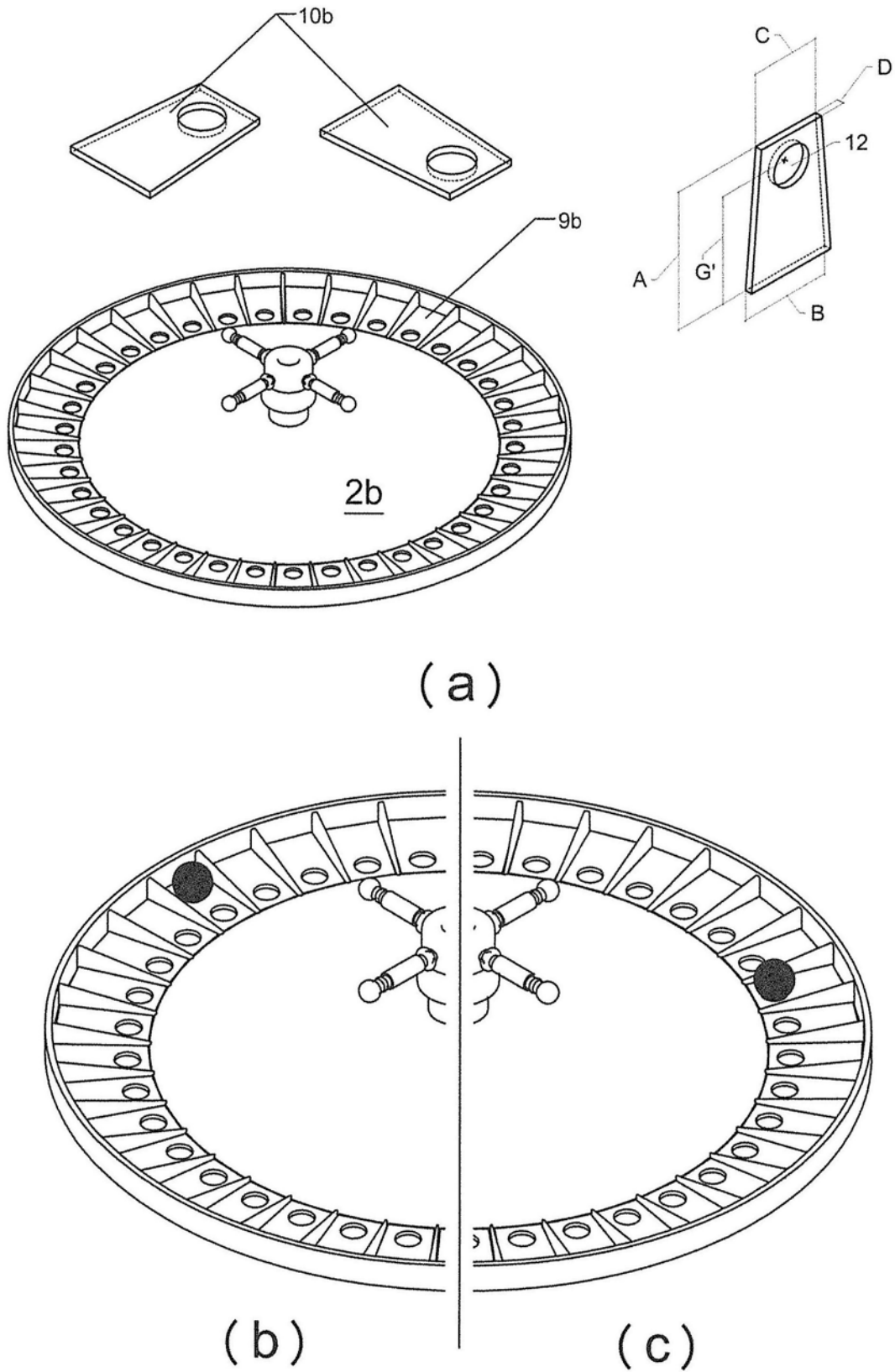


图4

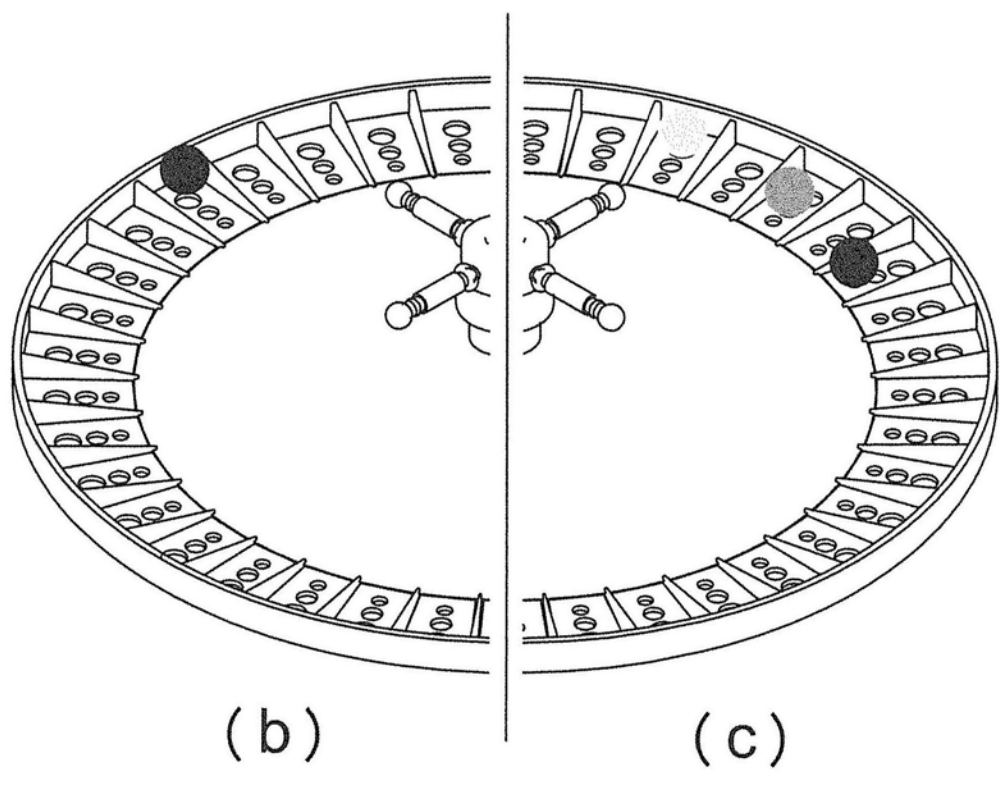
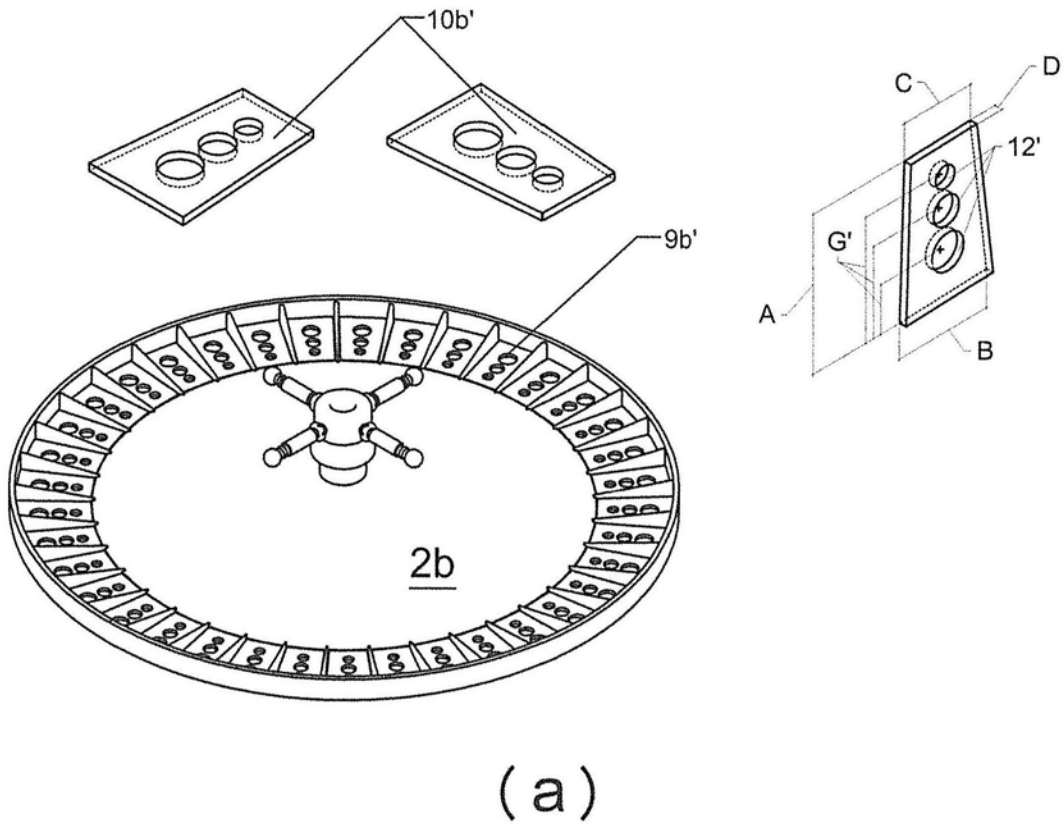


图5

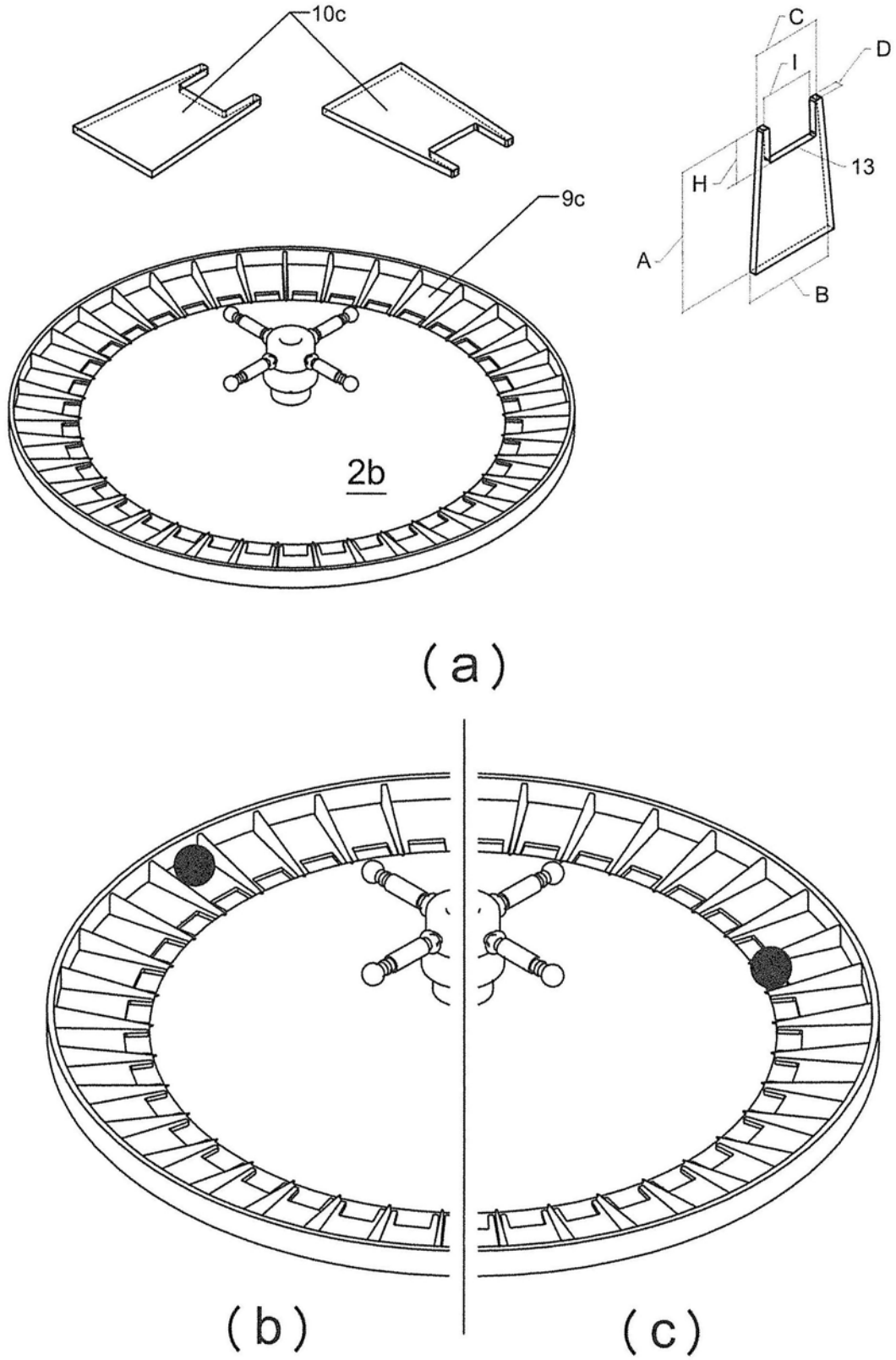


图6

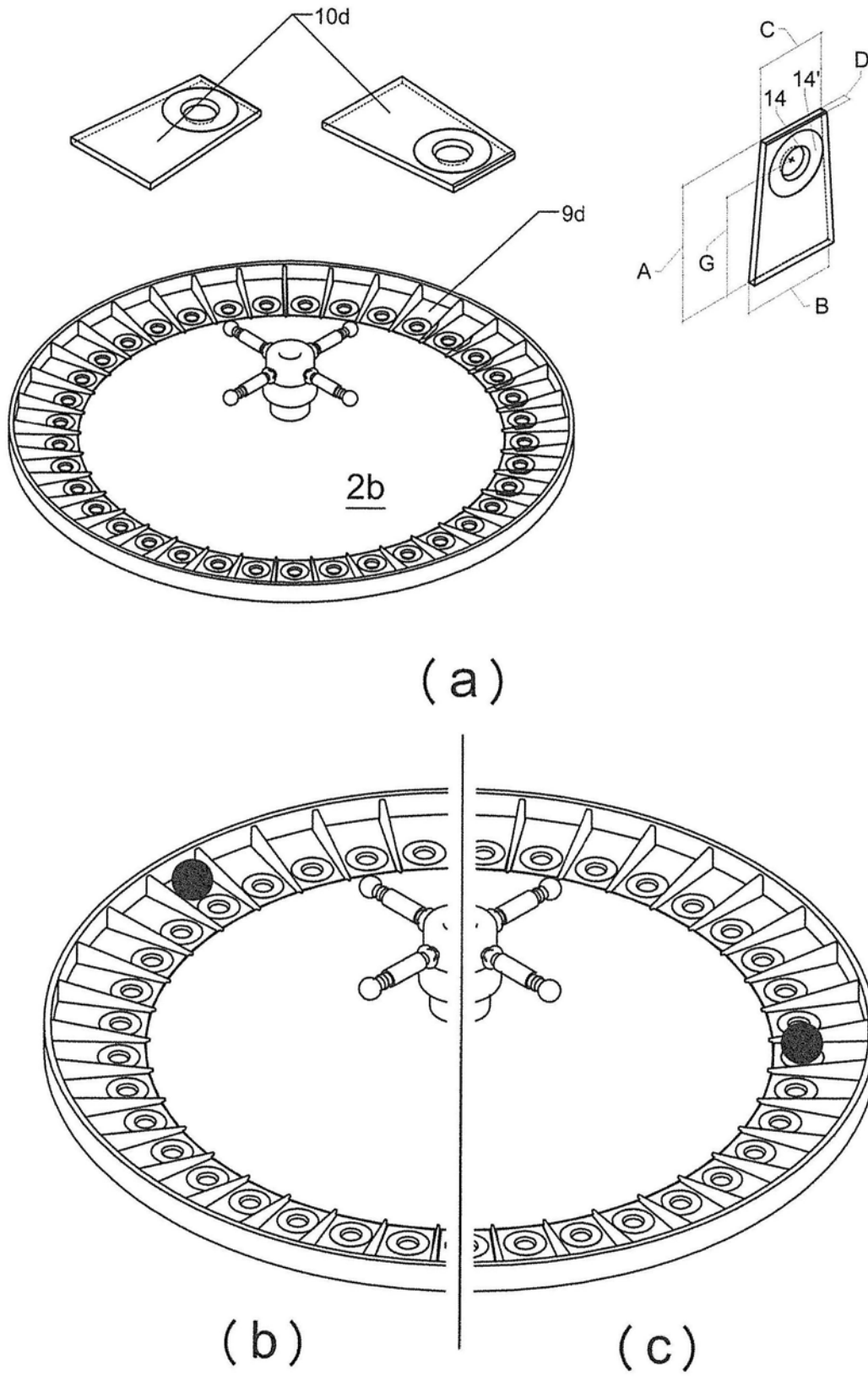
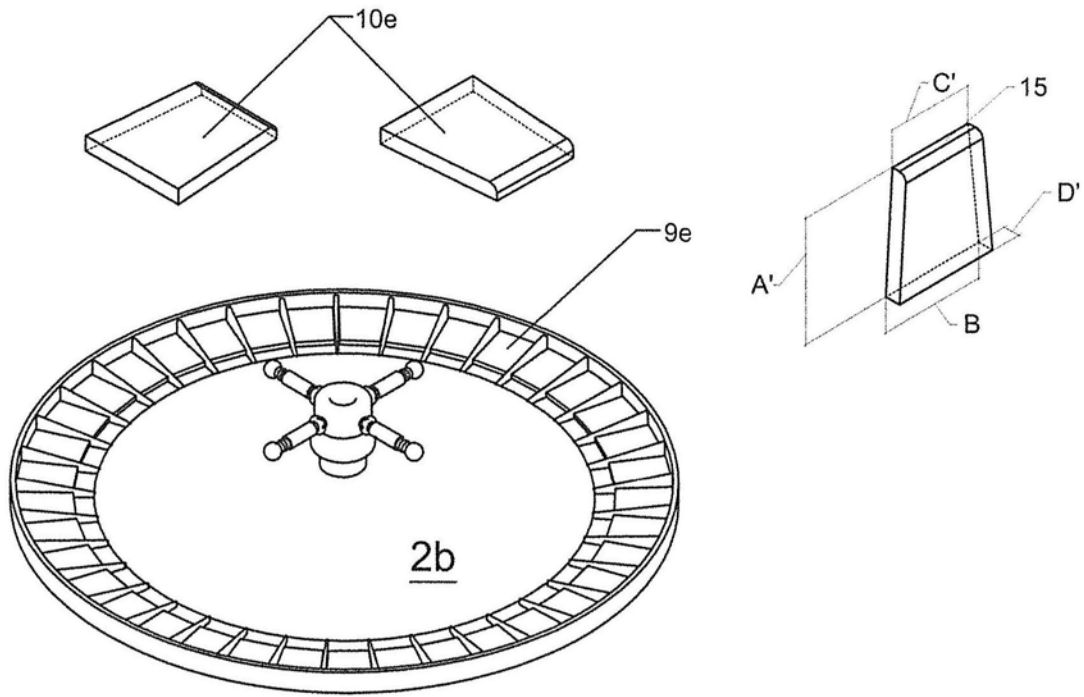


图7



(a)

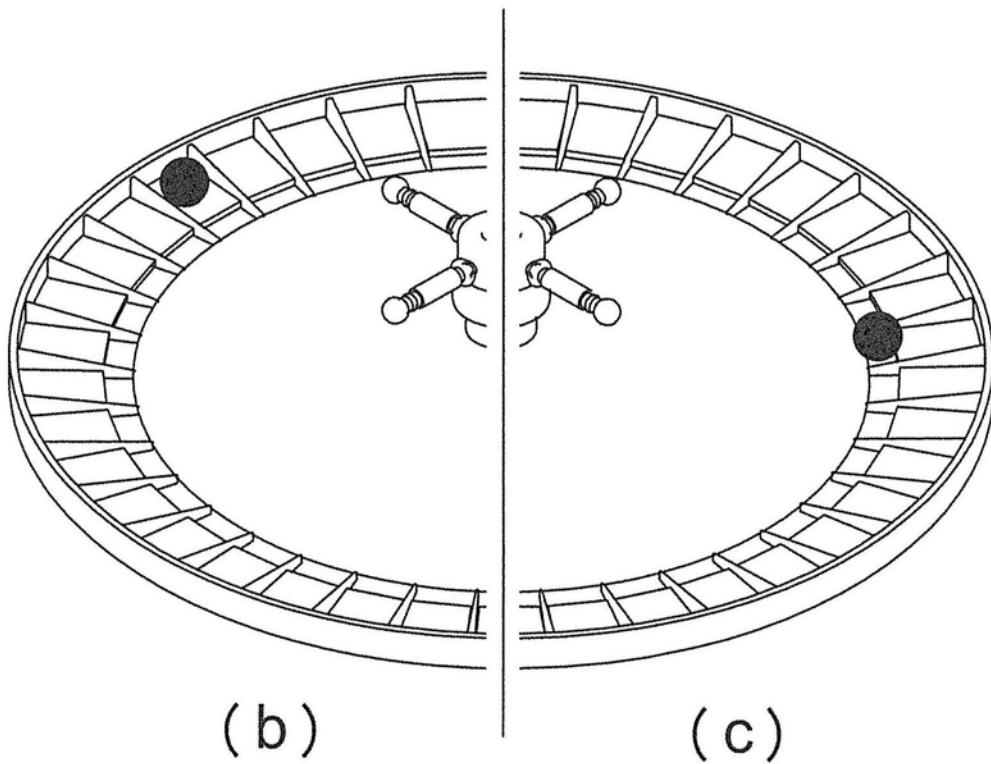


图8

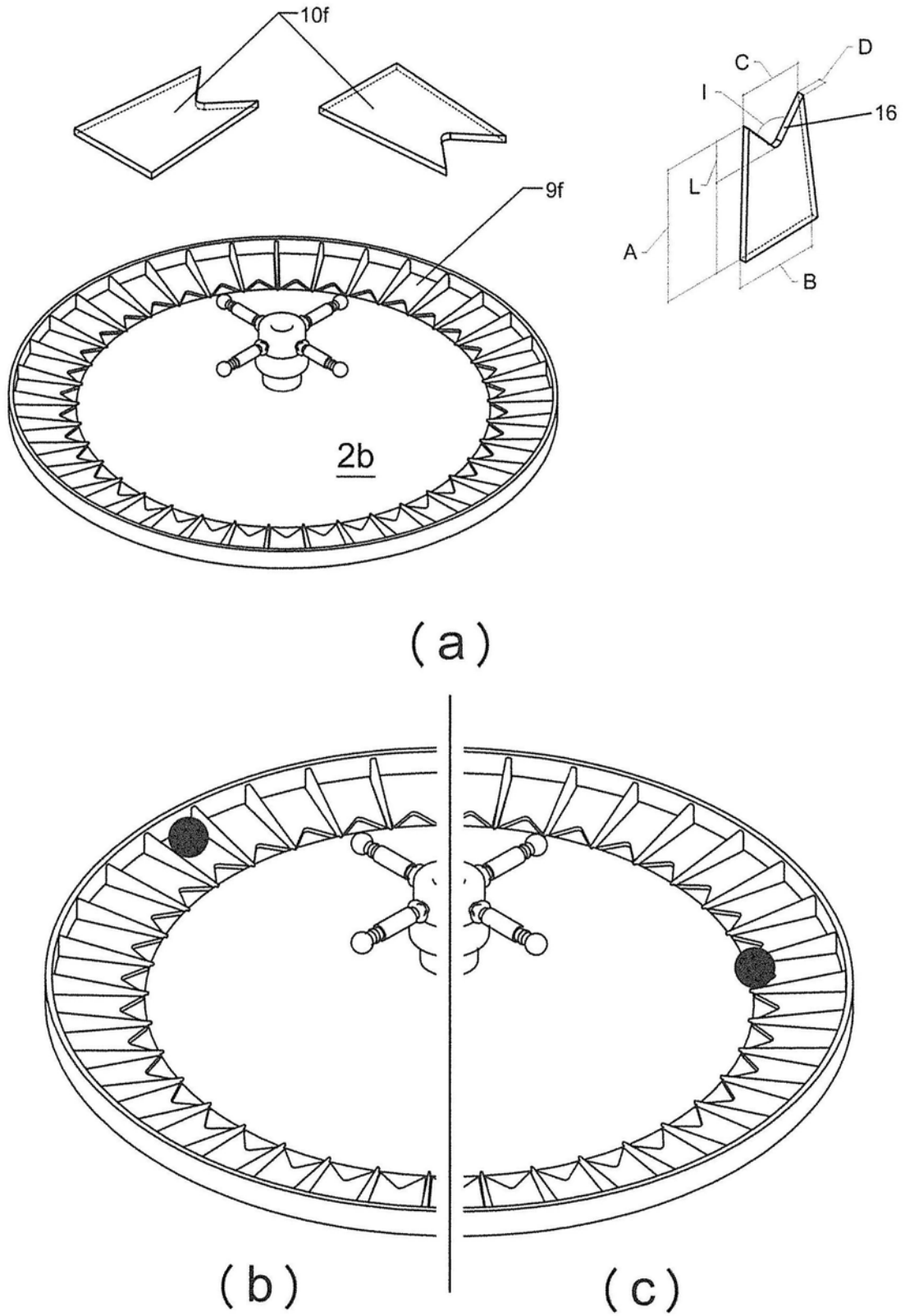


图9

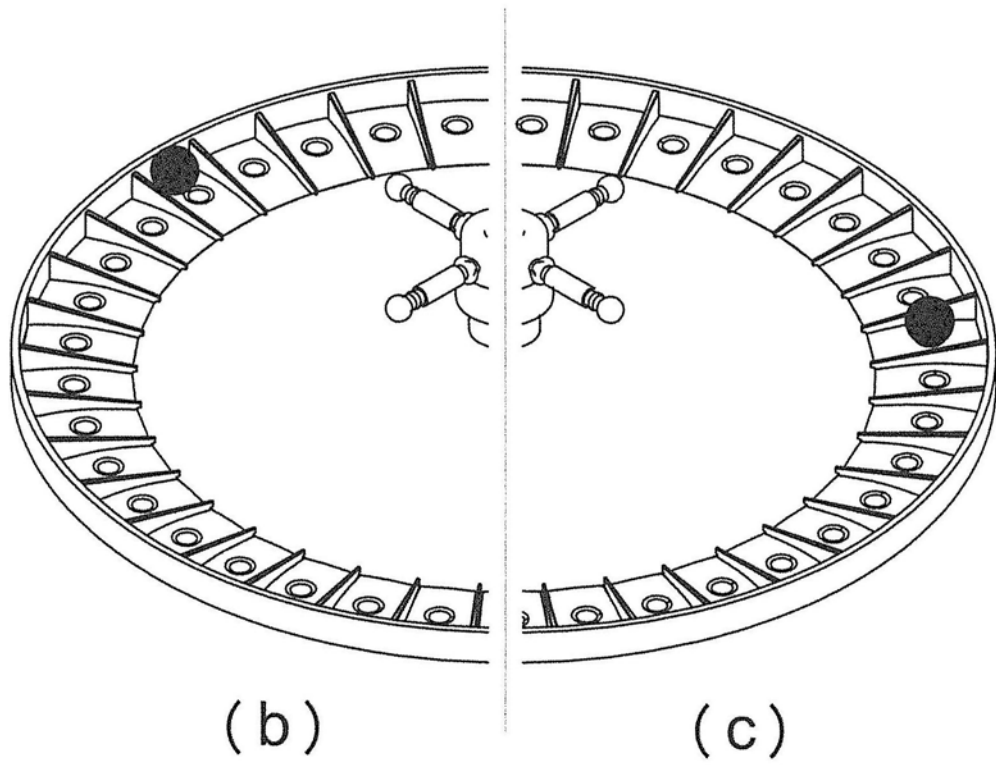
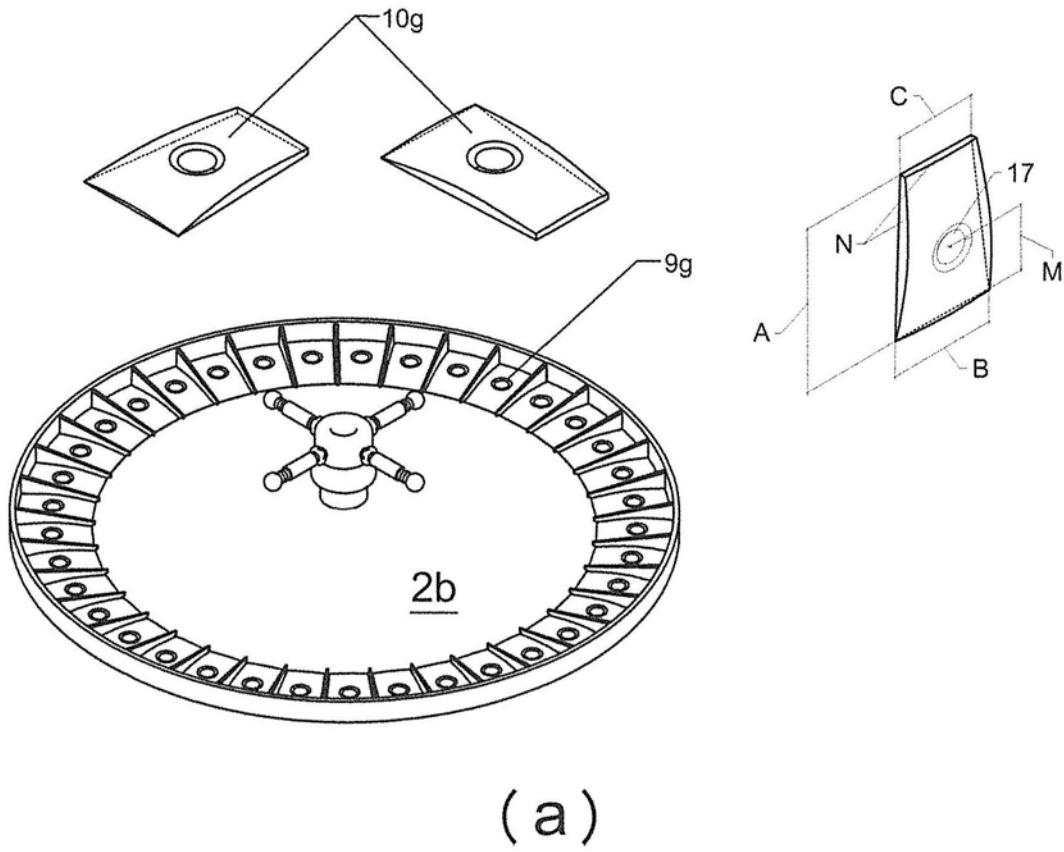


图10

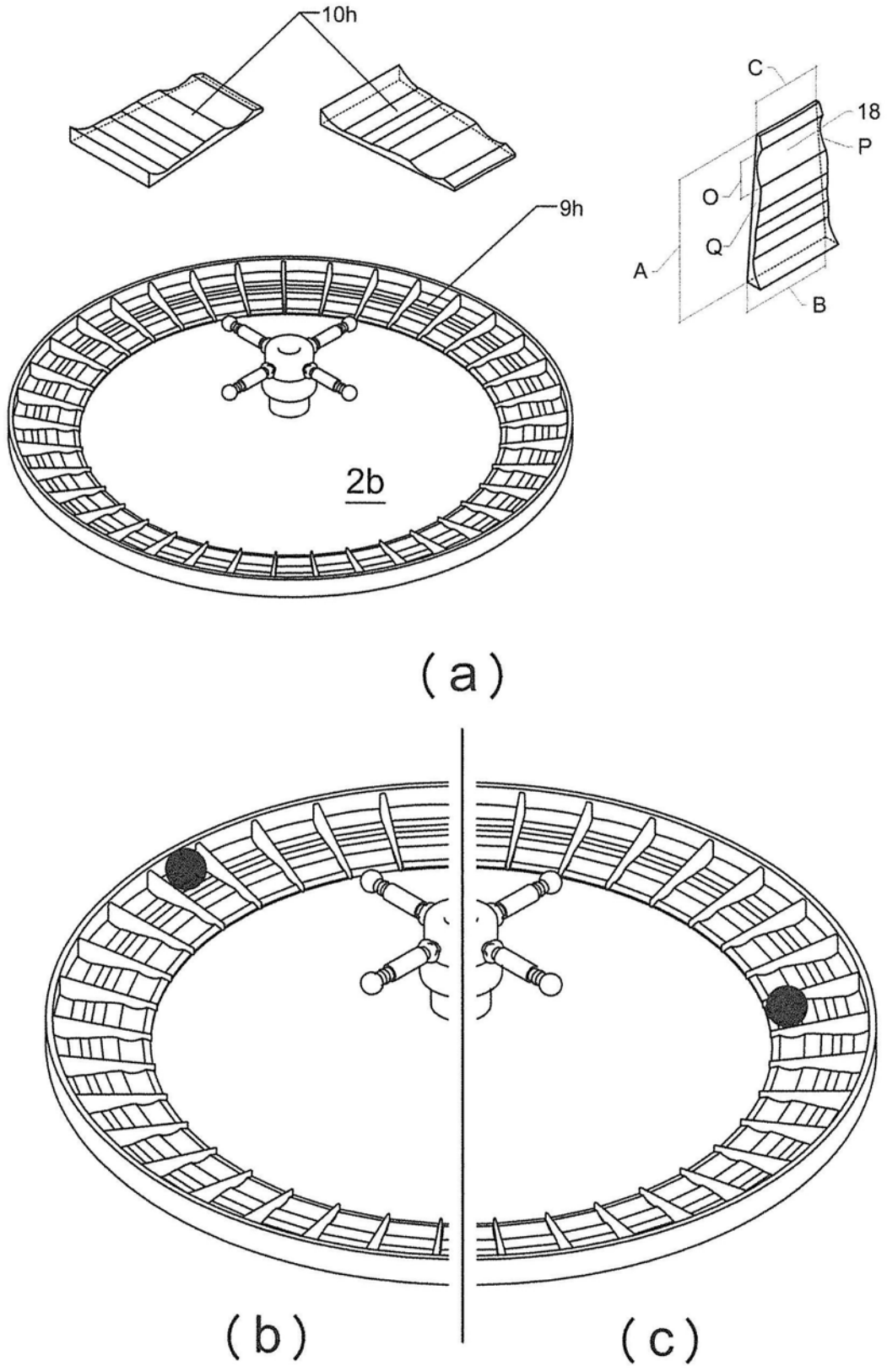


图11

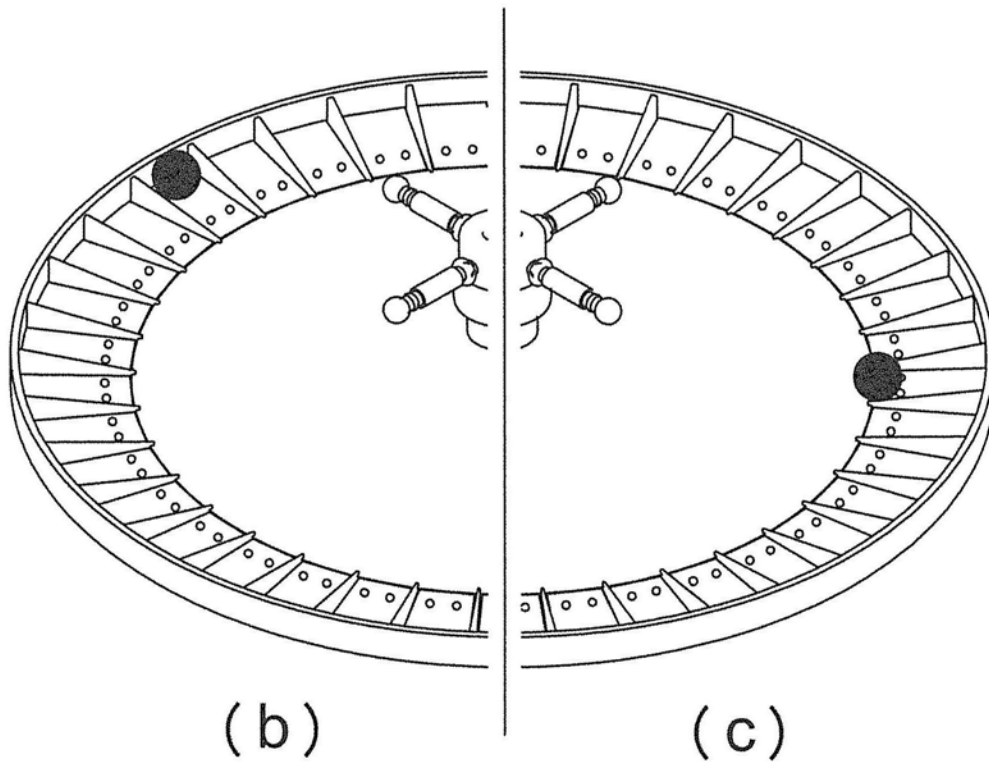
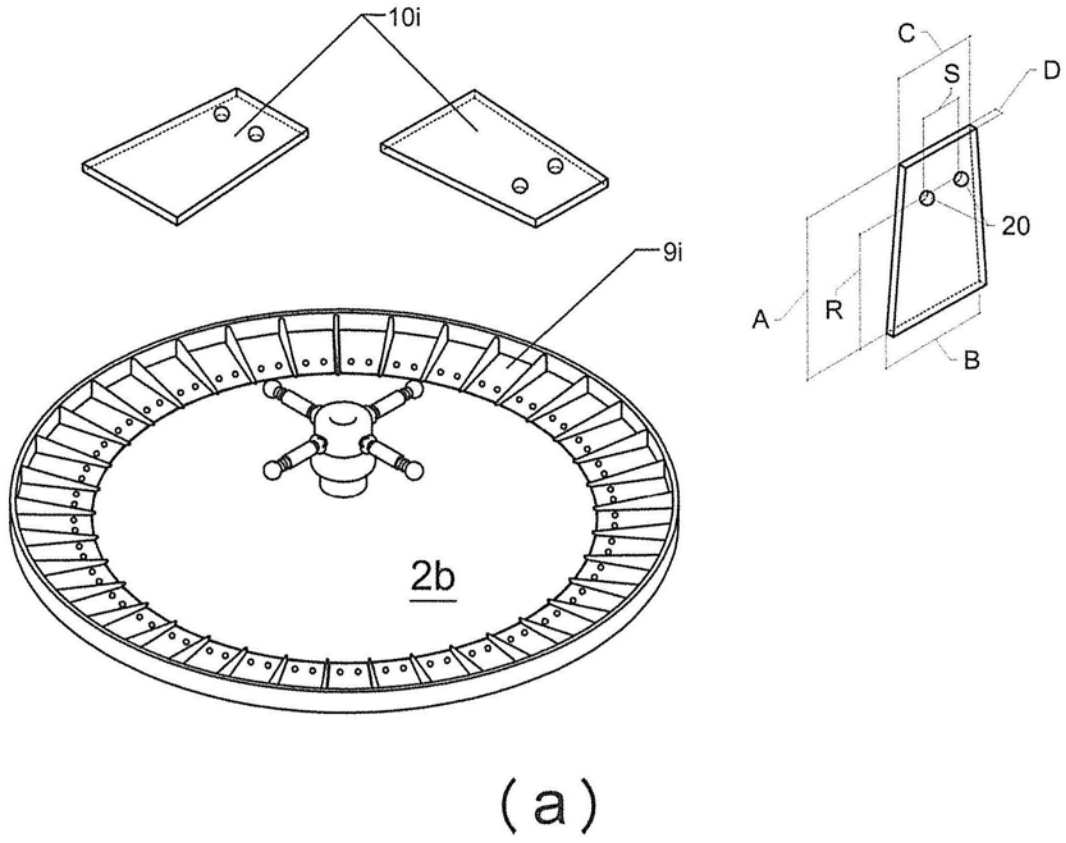


图12

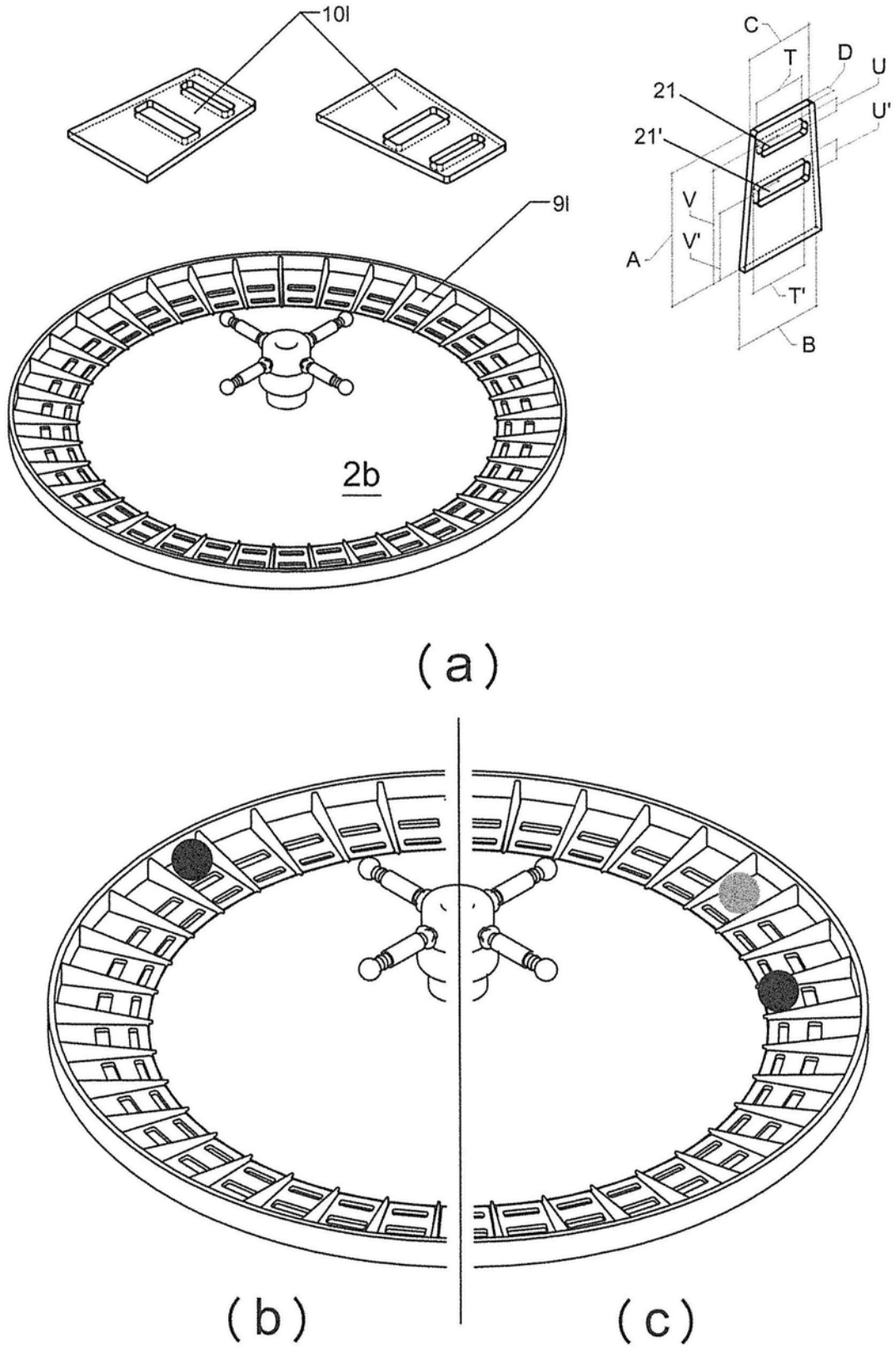


图13

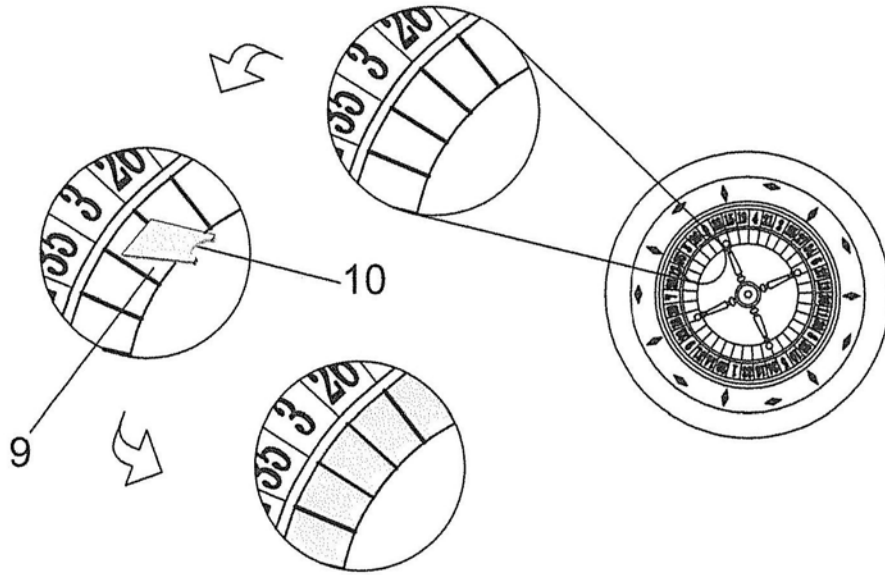


图14