

12 **EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG**

21 Anmeldenummer: **88120511.6**

51 Int. Cl.4: **G07F 17/34**

22 Anmeldetag: **08.12.88**

30 Priorität: **17.12.87 DE 3742746**

43 Veröffentlichungstag der Anmeldung:
21.06.89 Patentblatt 89/25

84 Benannte Vertragsstaaten:
AT BE CH DE ES FR GB GR IT LI LU NL SE

71 Anmelder: **Th. Bergmann GmbH & Co.**
Adlerstrasse 48-56
D-2084 Rellingen b. Hamburg(DE)

72 Erfinder: **Bergmann, Tjark**
Adlerstrasse 48-56
D-2084 Rellingen b.Hamburg(DE)

74 Vertreter: **Schmidt-Bogatzky, Jürgen, Dr. Ing.**
et al
Schlossmühlendamm 1
D-2100 Hamburg 90(DE)

54 **Geldspielgerät.**

57 Die Erfindung betrifft ein Geldspielgerät mit einer Spielsystemeinheit, einer Anzeigevorrichtung für Gewinn- und Spielsymbole, einer Gewinnplaneinheit für einen Gewinnplan nach Symbolkombinationen, einer Geldannahmeeinheit, einer Geldspeichereinheit und einer Geldausgabeeinheit. Die Geldannahmeeinheit kann unterschiedliche Geldscheine und Münzen mindestens zweier verschiedener Währungen annehmen. Die Geldspeichereinheit kann Schein- und Münzgeld mindestens zweier unterschiedlicher Währungen, nach Sorten getrennt, bevorraten. Die Geldausgabeeinheit kann Münzen mindestens zweier unterschiedlicher Währungen auszahlen. Die Spielsystemeinheit und die Gewinnplaneinheit sind nach einer der annahmemöglichen Währungen als Spielwährung ausgelegt. Angenommene Beträge in davon abweichender, aber annahmemöglicher Währung, werden mittels einer Währungswechseleinrichtung in die Spielwährung gewechselt und als Kredit auf der Spielwährungs-Kreditanzeige angezeigt.

EP 0 320 792 A2

Geldspielgerät

Die Erfindung betrifft ein Geldspielgerät mit einer Spielsystemeinheit, einer Anzeigevorrichtung für Gewinn- und Spielsymbole, einer Gewinnplaneinheit für einen Gewinnplan nach Symbolkombinationen, einer Geldannahmeeinheit, einer Geldspeichereinheit und einer Geldausgabereinheit.

Derartige Geldspielgeräte sind in den verschiedensten Ausführungsformen bekannt und werden z.B. in Spielcasinos, Automatenhallen und ähnlichen Aufstellorten aufgestellt. Im Regelfall werden derartige Geldspielgeräte mit Münzgeld betrieben. Dabei stellen besondere Münzprüfer in den Geldannahmeeinheiten sicher, daß nur Münzen einer bestimmten Währung zum Betrieb der Geldspielgeräte verwendet werden können. In dieser Betriebswährung werden dann auch die Gewinne ausgezahlt. Die Beschränkung auf eine Betriebswährung ist dann von Nachteil, wenn Geldspielgeräte an Orten aufgestellt sind, wo sie von Spielern unterschiedlicher Nationalität mit unterschiedlichen Heimatwährungen benutzt werden. An Orten mit internationalem Durchgangsverkehr, z.B. Flughäfen, Bahnhöfen, aber auch besonders auf Fähren und Kreuzfahrtschiffen müssen Spieler, die nun nicht gerade über das Münzgeld der jeweiligen Betriebswährung eines Geldspielgerätes verfügen, sich dieses Münzgeld erst beschaffen. Dies ist häufig so umständlich, daß der Spieler auf die Benutzung des betreffenden Geldspielgerätes ganz verzichtet, zumal ihm in Fremdwährung und in Münzform möglicherweise erwachsender Gewinn erneut vor Wechselschwierigkeiten stellt.

Die Aufgabe der Erfindung besteht darin, ein Geldspielgerät der eingangs genannten Art so auszubilden, daß ein Spieler für dessen Benutzung nicht auf Münzen einer bestimmten fremden Währung angewiesen ist.

Erfindungsgemäß erfolgt die Lösung der Aufgabe dadurch, daß durch die Geldannahmeeinheit unterschiedliche Geldscheine und Münzen mindestens zweier verschiedener Währungen annehmbar sind, daß durch die Geldspeichereinheit Schein- und Münzgeld mindestens zweier unterschiedlicher Währungen, nach Sorten getrennt, bevorratbar sind und daß durch die Geldausgabereinheit Münzen mindestens zweier unterschiedlicher Währungen auszahlabar sind.

Hierdurch vermag die Geldannahmeeinheit eines Geldspielgerätes Münz- und Scheingeld von mehreren, mindestens jedoch zwei unterschiedlichen Währungen anzunehmen. Desgleichen ist die Geldausgabereinheit eines solchen Geldspielgerätes in der Lage, mehrere, mindestens jedoch zwei unterschiedliche Münz-Währungssorten auszuzahlen.

Eine bevorzugte Ausführungsform eines erfindungsgemäßen Geldspielgeräts, insbesondere für die Aufstellung im internationalen Fährverkehr, ist dergestalt, daß zwei unterschiedliche Währungen angenommen und ebenso zwei unterschiedliche Währungen ausgezahlt werden können. In der Regel entsprechen hierbei die angenommenen Währungssorten den auszahlenden.

Weitere Merkmale der Erfindung werden in den abhängigen Ansprüchen beschrieben und nachstehend am Beispiel des in der Zeichnung schematisch dargestellten Geldspielgeräts näher erläutert. Dieses ist als Zwei-Währungs-Spielgerät ausgebildet.

Das Geldspielgerät 1 verfügt über eine Symbolanzeige der Spielsystemeinheit 2 sowie eine Gewinnplaneinheit 3. Auf der Gewinnplananzeige der Gewinnplaneinheit 3 ist für den Fall des Einlaufens bestimmter Gewinn-Symbolkombinationen der jeweils dabei erreichte Gewinn als unterschiedlich Vielfaches des Einsatzes dargestellt. Das Spielsystem beruht auf einer bestimmten Währung, der Spielwährung. Beim dargestellten Beispiel ist die Spielwährung als Währung A bezeichnet.

Die Geldannahmeeinheit 4 verfügt über eine Annahmeeinrichtung für Münzgeld unterschiedlicher Werte der Währung A und eine Annahmeeinrichtung für die Währung B. Außerdem können unterschiedliche Geldscheinwerte beider Währungsarten eingegeben werden. Die entsprechenden Prüfeinrichtungen für Münzen und Banknoten sind integraler Bestandteil der Geldannahmeeinheit 4.

Der Spieler hat also die Möglichkeit, Münz- und Scheingeld in Währung A oder Währung B einzugeben. Für den Fall, daß die Eingabe in Währung A vorgenommen wird, erscheint der eingegebene Betrag sofort auf der Spielwährungs-Kreditanzeige 8. Da die Währung A die Spielwährung ist, geschieht die Abbuchung des Spieleinsatzes direkt von der Spielwährungs-Kreditanzeige 8. Eventuell einlaufende Gewinne erscheinen auf einer digitalen Gewinnanzeige 9 ebenfalls in der Währung A und werden nach kurzem Zeitraum, der es dem Spieler ermöglicht, die Gewinnhöhe zur Kenntnis zu nehmen, automatisch dem auf der Spielwährungs-Kreditanzeige 8 angezeigten Kreditbetrag zugeschlagen.

Sofern der Spieler jedoch seine Einzahlung in Währung B vornimmt, erscheint der eingezahlte Betrag in der Währung B auf der digitalen Anzeige 75, die die Kreditanzeige in der Währung B verkörpern. Die Spielwährung ist jedoch Währung A. Deshalb hat der Spieler zunächst einen Wechselvorgang einzuleiten, in dem er durch Betätigen der

Wechseltaste 73 einen Rechenvorgang in der Rechneinheit 7 auslöst, wobei der an der digitalen Anzeige 72 eingestellte und erkennbare Wechselkurs der Währung B zur Währung A verrechnet wird und der entsprechende Kreditbetrag in Währung A auf der Spielwährungs-Kreditanzeige 8 erscheint. Spieleinsatz und -abfolge erfolgen in vorbeschriebener Weise. Bei Beendigung des Spieles wird der dem Spieler zustehende Restkreditbetrag ebenfalls auf der Spielwährungs-Kreditanzeige 8 in Währung A angezeigt. Der Spieler kann nunmehr entscheiden, ob er die Auszahlung dieses Kreditbetrages in der Währung A möchte, in dem er auf die Auszahl taste 80 drückt und dadurch eine Auszahlung über die Ausgabeinheit 6 direkt herbeiführt oder aber eine Auszahlung in der Währung B wünscht. In diesem Fall wird durch erneutes Betätigen der Wechseltaste 73 ein Wechselvorgang, jedoch nunmehr in umgekehrter Richtung -nämlich Währung A in Währung B- entsprechend der digitalen Anzeige 71 eingeleitet. Der somit gewechselte Betrag erscheint in Währung B auf der digitalen Anzeige 75, von wo er durch anschließendes Drücken der Auszahl taste 80 nunmehr in Währung B ebenfalls von der Geldausgabeinheit 6 ausgezahlt wird.

Die Geldannahmeeinheit 4 ist mit Bestandszählern 13 verbunden. Die Rechneinheit 7 steht mit einem Statistikmelder 14 in Verbindung, der so ausgebildet sein kann, daß eine Fernüberwachung des Geldspielgeräts 1 möglich ist.

Ein Geldspielgerät 1 der beschriebenen Art kann auch zusätzlich mit einer Währungswechsel einrichtung 17 versehen sein. Diese ist mit der Geldannahmeeinheit 4 verbunden. Bei Betätigung der Währungswechsel einrichtung 17 wird das Geldspielgerät 1 nicht in Betrieb genommen, sondern der Geldausgabeinheit 6 wird eine wechselkursabhängige Menge Geldes der Währung zugeführt, die an der Währungswechsel einrichtung 17 eingestellt wurde.

Ansprüche

1. Geldspielgerät mit einer Spielsystemeinheit, einer Anzeigevorrichtung für Gewinn- und Spielsymbole, einer Gewinnplaneinheit für einen Gewinnplan nach Symbolkombinationen, einer Geldannahmeeinheit (4), einer Geldspeichereinheit (5) und einer Geldausgabeinheit (6), dadurch gekennzeichnet, daß durch die Geldannahmeeinheit (4) unterschiedliche Geldscheine und Münzen mindestens zweier verschiedener Währungen annehmbar sind, daß durch die Geldspeichereinheit (5) Schein- und Münzgeld mindestens zweier unterschiedlicher Währungen, nach Sorten getrennt, bevorratbar ist

und daß durch die Geldausgabeinheit (6) Münzen mindestens zweier unterschiedlicher Währungen auszahlabar sind.

2. Geldspielgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die Spielsystemeinheit (2) und die Gewinnplaneinheit (3) nach einer der annahmemöglichen Währungen als Spielwährung ausgelegt sind und daß angenommene Beträge in davon abweichender, aber annahmemöglicher Währung mittels einer Währungswechsel einrichtung (17) in die Spielwährung wechselbar und als Kredit auf der Spielwährungs-Kreditanzeige (8) anzeigbar sind.

3. Geldspielgerät nach Anspruch 1 und 2, gekennzeichnet durch eine Rechneinheit (7) für die Berechnung unterschiedlicher Geldwechselvorgänge wie z.B. das Wechseln eines angenommenen Betrages in Annahmewährung in die Spielwährung oder das Wechseln der auf der Spielwährungs-Kreditanzeige (8) in Spielwährung angezeigten Kreditsumme zur Auszahlung in einer der möglichen Auszahlwährungen, wobei die den Berechnungen zugrundeliegenden Wechselkursparitäten mittels digitaler Anzeigen (71, 72) und die für jede Annahme- und Ausgabewährung jeweils angenommenen oder zur Auszahlung anstehenden Beträge in der jeweiligen Währung mittels digitaler Anzeigen (8, 75) für den Spieler anzeigbar sind.

4. Geldspielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß die Wechselkursparitäten anzeigenden digitalen Anzeigen (71, 72) entsprechend den Kursschwankungen manuell einstellbar und Eingaben für die Rechneinheit (7) sind.

5. Geldspielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß ein in einer Annahmewährung angenommener und auf der Digitalanzeige (75) angezeigter Betrag vom Spieler durch Betätigen einer Wechseltaste (73) in eine Spielwährung wechselbar ist, wobei dieser derart gewechselte Betrag auf der Spielwährungs-Kreditanzeige (8) abbildbar ist.

6. Geldspielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 5, dadurch gekennzeichnet, daß während des Spieles einlaufende Gewinne zur Kenntlichmachung für den Spieler auf der digitalen Gewinnanzeige (9) angezeigt und dann selbsttätig durch Umbuchen auf der Spielwährungs-Kreditanzeige (8) als Spielwährungs-Kredit zugeschlagen werden.

7. Geldspielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 6, dadurch gekennzeichnet, daß bei Beendigung des Spieles der auf der Spielwährungs-Kreditanzeige (8) in der Spielwährung angezeigte Betrag wahlweise durch Betätigen der Auszahl taste (80) in Spielwährung auszahlabar oder nach vorherigem Wechseln durch Betätigen der Wechseltaste (73) mit Anzeige des angewechselten Betrages auf

der digitalen Anzeige (75) und anschließender Betätigung der Auszahl Taste (80) in der gewählten Auszahlungswährung auszahlfähig ist.

8. Geldspielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 7, dadurch gekennzeichnet, daß die Rechneereinheit (7) einen Datenspeicher (74) zur Erfassung sämtlicher Ein-, Auszahl- sowie Wechselvorgänge aufweist. 5

9. Geldspielgerät nach den Ansprüchen 1 bis 8, dadurch gekennzeichnet, daß die Geldspeichereinheit (5) von der Rechneereinheit (7) bestandsmäßig überwacht wird und bei Überschreiten eines vorgegebenen Füllstandes eine Umlenkung angekommener Münzwerte in nach Währungen und Sorten getrennten Kassenbehältern (10) erfolgt. 10 15

10. Geldspielgerät nach Anspruch 9, dadurch gekennzeichnet, daß die Geldspeichereinheit (5) mit währungsspezifischen Bestandszählern (13) verbunden ist, die jeweils mit der Rechneereinheit (7) in Verbindung stehen. 20

11. Geldspielgerät nach Anspruch 10, dadurch gekennzeichnet, daß die Rechneereinheit (7) mit einem Statistikmelder (14) verbunden ist.

12. Geldspielgerät nach Anspruch 1 bis 11, dadurch gekennzeichnet, daß die Geldannahmereinheit (4) mit einer Währungswechseleinrichtung (17) verbunden ist, bei deren Betätigung der Geldausgabereinheit (6) eine wechselkursabhängige Menge Geldes einer Währung entnehmbar ist, die von der Währung des in die Geldannahmereinheit (4) eingeführten Geldes unterschiedlich ist. 25 30

35

40

45

50

55

4

