

207477

EX. N.º	G 0 7 F

## MEMORIA DESCRIPTIVA

correspondiente a la solicitud de concesión de un.....

### MODELO DE UTILIDAD

---

SOLICITANTE: D. CLAUDIO PIERRE GIRANDIER, de  
nacionalidad francesa.

RESIDENCIA: Capitán Haya, 39 -MADRID-

ENUNCIADO: "APARATO AUTOMATICO DE  
JUEGO CON MONEDAS"

Prioridad: Patente ..... n.º ..... del .....

1  
5  
La presente memoria descriptiva tiene como fin la declaración del objeto sobre el que ha de recaer el privilegio de explotación industrial y comercial, exclusivo en el territorio nacional, de un Modelo de Utilidad, de acuerdo con la vigente Legislación, que, como el enunciado indica se trata de "APARATO AUTOMATICO DE JUEGO CON MONEDAS".

10  
El objeto de la presente invención es una máquina de juego de las llamadas automáticas, que actúan a base de monedas que se van metiendo, la cual ha sido perfeccionada funcionalmente para dar mayor motivo de satisfacción a los usuarios que en ella jueguen.

El desenvolvimiento exterior de juego es del modo siguiente:

15  
El precio de un juego es de una cantidad prefijada con anterioridad en la constitución de la máquina.

Las monedas de diversos tipos que se introducen en no importa qué orden, son contabilizadas por un contador.

20  
A partir de la posición del contador correspondiente al precio de un juego, se hace la jugada.

25  
Unos rodillos se ponen en marcha unos detrás de otros y se paran siguiendo un orden; izquierda, derecha, centro, después de cierto número de segundos. El rodillo de izquierda puede volver a ponerse en marcha; los rodillos de derecha y centro pueden pararse mientras que las señales correspondientes están encendidas.

30  
Después de la parada de los rodillos efectúa el aparato el cálculo de la ganancia. De forma que si la suma de los tres rodillos son coincidentes, esta suma

1 es registrada en el contador.

5 Si el jugador desea que la suma así acumulada le sea pagada, puede accionar entonces en el botón de reembolsos durante el transcurso del juego. Si se hace esto, la suma es devuelta por la máquina, pero ningún juego más puede ser registrado. Sin embargo el pago se efectúa al mismo tiempo que la contabilidad en el contador; primero contabiliza el rodillo de las decenas y simultáneamente, con cinco impulsiones, sale una moneda de una clase. En fin, el rodillo de las unidades contabiliza las monedas pequeñas y las paga.

10 Para que la cantidad total del contador no se sobrepase, a partir de una cierta cantidad se cierra la posibilidad de introducir monedas de una clase, y a partir de otra cierta cantidad mayor no se puede introducir ninguna moneda más de ninguna clase y el reembolso es automáticamente efectuado por la máquina.

15 Si en las ventanillas aparecen tres caballeros, se obtiene una serie de diez superjuegos, y si son tres escudos, se obtiene una serie de cinco superjuegos. Los juegos están marcados en una zona luminosa, dándose una ganancia de una cifra determinada cuando se alcanza el número de juegos máximos, en este caso veinte.

20 Si durante estos juegos aparece en la zona cuadrículada del rodillo central solo una cifra determinada, todas las ganancias se elevan hasta esa cifra.

25 Unas ciertas zonas (3, 8 y 15) del marcador del superjuego, se colorean de rojo.

30 Si el caballero aparece en el rodillo del centro cuando una de estas zonas está encendida, se gana

1 una cierta cantidad y además nuevos superjuegos son agregados en el marcador.

5 Otras zonas (5 y 6) del marcador de - superjuego, están señaladas en color naranja. Si en el rodillo del centro aparece el caballero cuando una de las zonas citadas está encendida, se gana una cierta cantidad, y además son agregados cinco nuevos superjuegos en el marcador de éste.

10 Al mismo tiempo que una de las zonas (1), se alumbran las zonas señalizadas (bonos de la izquierda). Si el caballero aparece en el rodillo del centro cuando se da aquel caso, se gana una cierta cantidad y son agregados veinte superjuegos.

15 La zona marcada, (bonos de la derecha) se enciende al mismo tiempo que la zona (10) del marcador de juego. Si el caballero aparece al mismo tiempo en el rodillo del centro, se agregan 10 superjuegos.

Este proceso puede repetirse indefinidamente.

20 Si el caballero aparece en la ventanilla del centro al mismo tiempo que durante el superjuego (10), está encendido el contador especial del centro, (super-bonos), registra cincuenta juegos.

25 La contabilidad de estos 50 juegos comienza cuando la zona o marcador de juegos 1 a 20, se ha agotado. Durante las jugadas correspondientes a los juegos de esta zona central, (super bonos), las ganancias, en una determinada cantidad, son pagadas directamente.

30 Si en la ventanilla del centro aparece un escudo, éste se va indicando en la escala de 1 a 9 que

1 hay en la izquierda de la máquina. Al décimo escudo se gana una cierta cantidad.

5 Para comprender mejor la naturaleza del presente invento, en el plano adjunto hacemos una representación esquemática de su utilización, no siendo en absoluto limitativa y susceptible por ello de las modificaciones accesorias que no alteren las características esenciales.

10 La figura 1 es una vista del frontis de la máquina, donde se aprecia la constitución de ésta, de cara al usuario.

La figura 2 es una vista de esta parte de la máquina, pero desprovista ya de la placa y elementos que la cierran, apreciándose entonces los diversos elementos componentes y unidades que forman la máquina.

15 Entre otras se aprecian las siguientes particularidades:

- 1.- Recepción de las monedas fraccionarias.
- 2.- Motor de reembolso.
- 20 3.- Contador de introducción.
- 4.- Embrague
- 5.- Motor de cinco impulsiones.
- 6.- Interruptor de alumbrado.
- 7.- Relé de conmutación de reembolso.
- 25 8.- Relé de reembolso.
- 9.- Contacto de pago.
- 10.- Contador de introducción más.
- 11.- Contador de introducción menos.
- 15.- Relé de una moneda.
- 30 16.- Relé de una moneda superior.

1

17.- Preparado para recibir.

18.- Bloqueo de la introducción de monedas fraccionarias.

5

19.- Rodillo de izquierda.

20.- Contacto de leva.

21.- Contacto de tecla.

23.- Zona especial alumbrable.

24.- Contador de zona (23).

10

26.- Contacto de nivel.

27.- Imán de freno.

28.- Relé de conmutación de pago.

29.- Imán de freno.

30.- Imán de freno.

15

31.- Imán de freno.

32.- Contacto de impulsión.

33.- Contacto de dado.

34.- Imán de dado.

36.- Distribuidor de carreras.

37.- Marca de los juegos de serie.

20

38.- Leva de impulsión.

39.- Escala de las bornas de alumbrado.

40.- Fusible de alumbrado.

41.- Leva de dado.

42.- Imán de pago.

25

43.- Relé de períodos suplementarios.

45.- Contador de períodos.

46.- Contador de períodos menos.

47.- Contador de períodos más.

30

49.- Contacto de dado.

50.- Rectificador.

1 51.- Transformador.

52.- Relé de periodos.

53.- Relé de seguridad.

54.- Motor de arrastre.

5

56.- Fusible.

58.- Contador de periodos.

59.- Campana.

Las partes más importantes de la máquina son:

10

a).- Introducción de monedas.

El contador (3) es un mecanismo de contador a rodillo a tres posiciones.

El elemento (10) es un imán de adición.

15

El elemento (12) es un imán de sustracción.

El elemento (4) es el acoplamiento que acciona el rodillo de las decenas.

20

En esta parte de introducción de monedas hay una serie de microinterruptores con las funciones siguientes:

El microinterruptor (12) para el reembolso en la posición de cero del contador.

25

El microinterruptor (9) manda la posibilidad de reembolsar en la posición del contador, indicando una cantidad menor a la que cuesta el juego, en relación con el elemento (14) de manera que puedan reembolsarse las cantidades que indique el contador que sean menores a lo que vale el juego.

30

El microinterruptor (13) conecta el motor de arrastre (54), a partir de la posición del contador corres-

1 pendiente a lo que vale un juego.

El micro-interruptor (14) conecta el relé de conmutación de reembolso (7) a partir de la posición del contador correspondiente a una cierta cantidad.

5 El microinterruptor (22) conecta el reembolso a partir de la posición del contador correspondiente a la máxima cifra que puede marcar.

-.Introducción de la moneda fraccionaria mínima.-

10 La moneda fraccionaria mínima, cae sobre el contacto de moneda correspondiente, quien emite una impulsión en el elemento (10) conectando así la unidad siguiente en el rodillo de las unidades del contador.

-.Introducción de otra moneda (que equivaldría a cinco veces la moneda anterior).

15 La moneda de esta clase cae sobre el contacto de moneda correspondiente, quien emite una impulsión al motor de cinco impulsiones (5). Este último se pone en marcha y hace turnar dos levas en las que se encuentran los contactos (35 y 44). Al ponerse en marcha el motor de cinco impulsiones (5), el contacto (44) se cierra durante la mitad de una vuelta de una leva, de manera que el motor de cinco impulsiones (5) turna durante un tiempo igual. Durante esta media duración, el contacto (35) es cerrado cinco veces por la  
20 segunda leva y emite cinco impulsiones al elemento (10).

25 -.Introducción de otra moneda (que equivaldría a la unidad.-

30 Las monedas de esta clase caen sobre el contacto correspondiente, que al mismo tiempo provoca una impulsión en el embrague (4) y en el relé de las monedas unita-

1 rias (15). Este relé (15) pone en marcha el elemento (10) de esta manera el rodillo de las decenas del contador contabiliza una cifra.

5 .-Introducción de otra moneda (que equivaldría a dos unidades.-

Las monedas de esta clase caen sobre el dispositivo de control de monedas situado en el panel trasero, y sucesivamente sobre dos contactos de monedas que están conectados en paralelo sobre el contacto de la moneda unitaria, de manera que el contador de decenas marca dos cifras suplementarias.

10 .-Introducción de monedas de otra clase (que equivaldría a cinco unidades.-

15 Las monedas de este tipo caen sobre el contacto de moneda correspondiente en el panel trasero, y dan una impulsión por medio del microrruptor (25) en el relé correspondiente (16). De esta manera el motor de cinco impulsiones (5) se pone en marcha y da estas cinco impulsiones por medio del relé (16) del contacto (35), en el relé de las unidades (15) y en el embrague (4); el rodillo de las decenas cuenta cinco cifras más; el micro interruptor (25) interrumpe la corriente en el contacto de esta moneda si se acumulan más de una cierta cantidad en el contador impidiendo la contabilidad de vacío con bloqueos en el interruptor.

25 .-Bloqueo de introducción de moneda.-

30 Las monedas no son aceptadas nada más que si el imán de bloqueo correspondiente esta bajo tensión. Durante las dos impulsiones de pago de un juego y durante la contabilidad de las ganancias, el bloqueo de las monedas es efectuado. Una vez pulsado el botón de reembolso la corriente

1 que va a los dispositivos de bloqueo de las monedas se corta;  
para las monedas de unidad y de media unidad no recibe la co-  
rriente nada más que cuando el contacto de nivel en el tubo  
de las monedas pequeñas está cerrado; el imán de las monedas  
5 de dos unidades puede funcionar igualmente aunque el contador  
indique menos de una unidad; el imán de bloqueo de las monedas  
mayores (equivalentes a cinco unidades) funciona igualmente.

10 A parte del imán de bloqueo de las mo-  
nedas fraccionarias mínimas, se han colocado en paralelo unas  
luces que indican la disponibilidad de recepción.

15 El contacto del botón de retorno está  
alimentado por medio de componentes adecuados. Al pulsarlo el  
motor de reembolso se pone en marcha y acciona por impulsión  
un contacto de ese motor de reembolso, quien transmite la impul-  
sión al imán de contabilidad o recuento, y en otros casos, por  
20 medio de un contacto del relé de conmutación de reembolso (7)  
al embrague o acoplamiento (4). Un contacto del motor de reem-  
bolso pone fin de recorrido de este motor y transmite al mismo  
tiempo la corriente de parada en el relé de reembolso (8) y en  
el relé de conmutación de reembolso (7), de manera que la lon-  
gitud total de impulsión está siempre conectada. En cada reco-  
rrido del elemento (11) un contacto del contador se cierra y  
el imán de pago (42) se conecta por medio de un contacto del  
25 relé de conmutación de reembolso (7), de manera que a cada im-  
pulsión sale una moneda fraccionaria de las pequeñas. Para el  
pago de sumas en monedas unitarias un contacto del relé de  
conmutación de reembolso (7) se abre pero el acoplamiento o em-  
brague (4) funciona y transmite la corriente desde el elemento  
30 (11) por medio de un contacto del elemento (4) a los imanes de  
pago (42), de manera que a cada impulsión sale una moneda de

1 una unidad. Los contactos accionados por los imanes de sustracción impiden el recuento de vacío en caso de fallar el contador.

5 Bien entendido que las variaciones en esta unidad deberán producirse para adaptar el aparato a las monedas de cada tiempo y lugar.

Funcionamiento de la parte mecánica.-

10 El motor (54) arrastra al árbol principal por medio de un engranaje que comunica el movimiento a través de los piñones y del embrague, cuando los imanes de frenado (30) están alimentados. El engranaje acciona igualmente el rodillo de conexión con los discos de levas (60), desde el uno hasta el veintiseis.

15 El movimiento del motor (54) introducido por el contacto (13) es tomado por unos discos de leva (60) y después de una rotación del rodillo de conexión se interrumpe de nuevo. Mientras tanto uno de estos discos de leva (60) corta el circuito de motor (54). Pero antes otro de estos discos ha transmitido la corriente del motor (54) a los contactos de monedas, de manera que cuando los contactos de las monedas están en posición libre el motor (54) continúa a dar vueltas, pero se para si ha quedado alguna moneda. No puede continuar a funcionar si no se saca antes la moneda.

Cuerpo rotativo.

25 Una vez el motor (54) en marcha, los imanes frenos (30) mandados por los contactos correspondientes funcionan sucesivamente y liberan la rotación de los rodillos (19).

30 Después de un cierto número de segundos el imán (27) cae y para el rodillo de la izquierda de modo que es liberado por un pulsador un tiempo por medio de otro contac-

1 to. El recorrido de la nueva puesta en marcha es mandado por otro contacto.

5 El imán freno (31) cae después de otro número de segundos y el imán freno (29) cae después, parando el rodillo correspondiente. Se puede hacer caer los imanes con un segundo de avance aproximadamente apoyando en el botón combinado. Se abren así los contactos (21).

10 Los elementos cortan la corriente por medio de un contacto del imán de freno (27) hacia este imán o por medio de otros contactos de los imanes de freno (29 y 33) hacia este último. El espacio de tiempo para la puesta en marcha y la parada está indicado en una señal luminosa marcada por algunos de los elementos denominados (60).

15 Si la corriente en dirección de los frenos magnéticos es cortada por los contactos de mando de parada, estos se mantienen todavía hasta que el contacto de dado correspondiente se abra.

Dispositivo de dado.-

20 Para obtener combinaciones buenas o malas según la suerte se ha incorporado un dispositivo de dado.

Hacen parte de este dispositivo marcado especialmente en el dibujo de conjunto los siguientes elementos:

25 El contacto en la leva del contactor de motor.

Los contactos situados en los lados del contactor del motor en las levas de combinación (33 y 49).

30 El contacto de mantenimiento automático en los imanes frenos (30).

1 El contacto de la leva (20) es cerrado por las  
ruedecitas excentradas y manda el imán del dado (34) quien  
determina la leva de dado por medio de un brazo, esta leva  
abre al dar una vuelta los contactos correspondientes (83y49)

5 Los imanes frenos (80) no pueden caer  
mientras los contactos no se hayan abierto y la corriente de  
mantenimiento ha sido cortada por medio de contactos de estos  
imanes.

El relé de seguridad (53).

10 Para tener una garantía contra las  
incidencias en el aparato si se saca el enchufe de alimenta-  
ción a la red, se ha incorporado un relé de seguridad (53).  
Unos contactos de este relé están conectados por medio de uno  
de los elementos del grupo (60) solamente cuando empieza el  
15 juego; si el juego se interrumpe quitando el enchufe de la  
pared el relé de seguridad cae y no podrá funcionar hasta el  
próximo juego.

Todos los imanes y relés conectados  
son puestos por el relé de seguridad a un potencia a cero.  
20 Un contacto de este relé conecta durante el juego los imanes  
de bloqueo de las monedas, de manera que si durante el juego  
es desconectado ninguna introducción de monedas sea posible.

Otro contacto del relé asegura al  
mismo tiempo que el otro el mantenimiento de este relé, otro  
25 contacto más de este relé conecta la corriente en la leva de  
impulsión (38).

UN último contacto conecta el alum-  
brado que además puede ser conectado en marcha continua por  
el interruptor de alumbrado (6) conectado en la parte supe-  
30 rior de la caja.

Calculo de las ganancias.

Después de la parada de los rodillos (19) se efectúa el cálculo de las ganancias, una serie de contactos es mecánicamente comprimida sobre los discos de contacto de las ganancias colocadas encima de los rodillos. Los contactos correspondientes a las sumas indicadas se cierran por medio de pequeños resaltes en forma de puntos que se encuentran en los discos. Si la misma suma aparece en las ventanillas tres veces, las impulsiones son emitidas por la leva de impulsión mediante los tres contactos de la barra basculante al contacto de la leva correspondiente. Unas levas del grupo (60) cierran el contacto tanto tiempo como el número de impulsiones corresponde a la suma indicada. Las impulsiones son llevadas al imán de adición (10). Para las ganancias de una cierta cantidad, una impulsión es dada por medio de una de las levas del grupo (60) sobre el relé (15), y otras diez impulsiones por medio de otra de aquellas levas sobre el elemento (10).

En el circuito de corriente de las levas de impulsión (38) se encuentra un contacto, y los contactos de reposo de los imanes frenos (27, 29 y 31) que impiden el recuento si a consecuencia de un fallo un rodillo continua dando vueltas.

Antes de conectar los contactos de levas del grupo (60) estos cierran el conductor de la campana (59) en el contacto de teclas (21), de manera que con una ganancia, antes que suene la campana un contacto hace puente entre los contactos de impulsión (32).

Super-series "juegos en periodos".

Si en las ventanillas de los rodillos (61) aparecen tres grafismos iguales (caballero, caballero,

1 caballero), los contactos de teclas (21) envían las inclusiones sobre una de las levas del grupo (60), cuyo recorrido de leva cierra el contacto durante las impulsiones. El imán de pago (37) lleva la marca del super-juego a la posición (11).  
5 Estamos refiriéndonos al marcador (62) que existe en la parte inferior del frontis). Inmediatamente después otra leva conecta al imán de pago (46) por medio de otro contacto un espacio hacia atrás dejando señalizado el diez en el marcador (62).

10 Si salen en las ventanillas (61) los tres grafismos coincidiendo (escudo, escudo, escudo) se cuentan seis super-juegos en el marcador (62) por medio de los contactos a teclas (21).

15 Fuera de la posición 0 del contador de periodos, un contacto conecta el relé de periodos. Por medio del contacto de la leva que tiene seis ángulos, es sumada, mientras que se desarrollan los super-juegos en una zona cuadrículada del rodillo del centro, únicamente una cierta cifra. La ganancia indicada ha aumentado a esa cifra por medio de unos contactos que han sido conmutados. Un elemento conecta  
20 el contacto del intermitente.

#### Juego "Super-complementario"

25 Al encenderse unas ciertas partes del marcador (62) que están marcadas en rojo, el relé de periodos suplementarios (52) es solicitado. Si el caballero del rodillo del centro (19) coincide con una zona roja encendida de este marcador (62) se agregan dos super-juegos.

30 Con el encendido de otras dos zonas (marcadas en azul) del marcador (62) el relé de periodos complementarios es solicitado.

Si el caballero del rodillo central

1 coincide con una de estas zonas encendidas la indicación de super-juego pasa en la escala (62) hasta (20). El relé de períodos complementarios es mantenido por medio de unos contactos.

5 Con el encendido de otras zonas marcadas en color naranja de la escala (62) los relés de períodos suplementarios (43) son solicitados. Si el caballero del rodillo del centro coincide con una zona encendida de color naranja se agregan cinco super-juegos por medio de contactos del dispositivo.

10 "Super-Bonos"

15 Después del recuento de la posición (17) de la escala (62), uno de los interruptores (45) se cierra. Si el caballero aparece en el rodillo del centro (19) el contador (24) recibe las impulsiones hasta que llegue a cincuenta. De esta manera se alcanza una serie suplementaria de cincuenta juegos. Bien entendido que este contador está en-

20 marcado ante una ventana (63) que muestra su escala. Cuando el contador de períodos está en posición 0 sus contactos están cerrados, de manera que ahora el relé conmutador de pago puede solicitarse; de esta manera transmite la impulsión de pago cortando el circuito de pagos de ganancias, y conecta las impulsiones en el imán de pago para una cierta cantidad.

25 Un contacto conecta el relé de períodos (52) durante este juego y otro conecta la señal luminosa de la zona correspondiente indicada con el número (73).

"Escala"

30 Si en la ventana del centro (61) aparece un grafismo (escudo) un interruptor conecta dos medios escalones de la escala (64) por medio de unos contactos.

1 Cuando se llega al décimo escalón otros contactos conectan  
el relé (52). Por medio del contactor de seis ángulos unos  
contactos producen dos impulsiones sobre el relé (15), hacien-  
do una adición de una cifra en el contador (3). Los contactos  
5 accionan la campana haciendo que produzca una señal de aviso.

Descrita suficientemente la naturale-  
za del presente invento así como su realización industrial,  
sólo cabe añadir que en su conjunto y partes constitutivas,  
es posible introducir cambios de forma, materia y disposición  
10 en cuanto tales alteraciones no supongan variación sustancial  
del mismo.

El solicitante, al amparo de los  
Convenios Internacionales sobre Propiedad Industrial, se re-  
serva el derecho de extender esta demanda a los países extran-  
15 jeros, si fuera posible, reivindicando la misma prioridad de  
la presente solicitud.

#### N O T A

El Modelo de Utilidad que se soli-  
cita como nuevo en España, por veinte años, de acuerdo con la  
20 vigente Legislación, deberá recaer sobre "APARATO AUTOMATICO  
DE JUEGO CON MONEDAS", en todo de acuerdo con las siguientes:

#### R E I V I N D I C A C I O N E S

1.- Aparato automático de juego con  
monedas, caracterizado porque consta; de unos medios de intro-  
25 ducción de diversas monedas en conjunción con una unidad con-  
tadora que señala las cantidades totales de dinero, llevando  
incorporados medios eléctricos de control que emiten una señal  
eléctrica al mismo tiempo que descuentan del contador una cier-  
ta cantidad, equivalente al valor de cada jugada; de un motor  
30 de arrastre conectado en conjunción con medios eléctricos y

1 mecánicos de control poniéndose en marca al recibir la señal  
citada y parándose mandado por esos medios de control; de una  
unidad de tres rodillos marcados con indicaciones gráficas  
y/o numéricas, que están montados tras ventanas que enmarcan  
5 sendas zonas de los rodillos, teniendo establecida relación  
mecánica con el motor y con los medios de control girando al  
girar este y parándose dejando enmarcadas tras las ventanas  
respectivas zonas con indicaciones; y medios eléctrico-mecáni-  
cos de control que actúan tras la parada de los rodillos en  
10 función de su posición angular, de modo que actúan si la posi-  
ción angular de estos es tal que las señalizaciones enmarca-  
das en las ventanas cumplen unos condicionantes, pudiendo ha-  
cerlo bien sobre la unidad de conteo para que sume una canti-  
dad correspondiente a la cifra que marca, o bien sobre unos  
15 marcadores anotando jugadas supletorias de premio; y una uni-  
dad mecánica-eléctrica de reembolso, que posee medios de fun-  
cionamiento mecánico o manual, pudiendo hacer en cualquier  
momento la devolución de la cantidad que señala el contador;  
todo ello de modo que un jugador va participando en sucesivas  
20 jugadas, yendo descontándose a cada jugada una cifra del con-  
tador, y pudiendo sumarse otra si por la situación de parada  
de los rodillos le correspondiese, finalizando el juego bien  
al quedar puesto a "0" el contador o bien antes actuando el  
botón de reembolso para que sea devuelta al jugador la canti-  
25 dad de dinero que marca el contador.

2.- Aparato automático de juego con  
monedas, en todo de acuerdo con la anterior reivindicación,  
caracterizado porque los rodillos llevan una distribución de  
indicaciones numéricas señalando cantidades, y además llevan  
30 también otro tipo de indicaciones, grafismos; y los medios

1 eléctricos mecánicos de control que actúan después de cada  
parada de los rodillos en cada jugada, están constituidos y  
programados de modo que si a través de las ventanas aparecen  
zonas de los rodillos con cifras que cumplen una condición  
5 de cierta coincidencia entre sí, operan haciendo que en la  
unidad contadora se sume una cantidad determinada por esas  
cifras; pero existen además unos marcadores numéricos indepen-  
dientes con los que esos medios de control tienen establecida  
relación, señalando en los marcadores correspondientes núme-  
10 ros de juegos premiados si las zonas de los rodillos enmarca-  
das tras las ventanas muestran grafismos cumpliendo cierta  
condición de coincidencia, de modo que el contador tiene es-  
tablecida una relación eléctrica-mecánica con la unidad con-  
tadora, haciendo que en esta se añada cierta cantidad cuando  
15 el número de juegos de premio haya alcanzado una cota prees-  
tablecida.

3.- Aparato automático de juego con  
monedas, en todo de acuerdo con las anteriores reivindicacio-  
nes, caracterizado porque, ciertos números del marcador de  
20 juegos están especialmente señalizados y tienen establecida  
con los medios de control de los rodillos una relación espe-  
cialmente programada, de modo que si la aparición de ciertos  
grafismos de los rodillos en las ventanas coincide con la  
que recae en uno de estos números la indicación de juegos  
25 premiados, aquellos medios de control hacen una especial ope-  
ración de premio, acrecentando la cantidad del contador en  
una cierta cifra y añadiendo mas juegos premiados.

4.- Aparato automático de juego con  
monedas, en todo de acuerdo con las anteriores reivindicacio-  
30 nes, caracterizado porque existe además otra unidad marcado-

1 ra de juegos que tiene establecida una relación con los me-  
dios de control de los rodillos y con los medios de control  
de marcador de juegos, de modo que aquél marcador señala un  
5 número de juegos especiales premiados si cuando aparece cier-  
to grafismo en uno de los rodillos, se da la coincidencia de  
que en el marcador de juegos está indicado un prefijado núme-  
ro de juegos; aquella unidad marcadora supletoria tiene liga-  
zón con medios de control de los juegos premiados según una  
10 programación hecha de modo que cuando se han agotado los jue-  
gos premiados en el otro marcador, siguen dándose juegos su-  
pletorios que van descontándose del marcador especial; y esta  
unidad marcadora tiene establecida una relación con los me-  
dios de devolución de dinero, de modo que si ciertas cantida-  
des de dinero se premian en estas jugadas, las monedas corres-  
15 pondientes salen sin mas de la máquina en vez de ser anota-  
das en el contador acrecentando la cifra que marca.

5.- Aparato automático de juego con  
monedas, en todo de acuerdo con las anteriores reivindicacio-  
nes, caracterizado porque los medios de control de los rodi-  
llos incluyen unos elementos que van anotando en otro marca-  
20 dor las veces que cierto grafismo aparece enmarcado en suce-  
sivas jugadas, teniendo establecida relación programada con  
los medios de conteo de ganancias, de modo que cuando se al-  
canza un cierto número de apariciones de ese grafismo los me-  
25 dios de conteo de ganancias dan una cantidad en forma de pre-  
mio.

6.- "APARATO AUTOMATICO DE JUEGO CON  
MONEDAS".

30 Según queda sustancialmente descri-  
to en la presente memoria descriptiva que consta de veintiuna

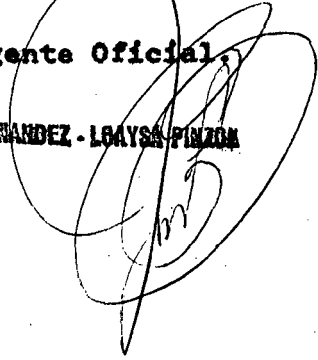
1  
hojas mecanografiadas por una sola cara acompañada de sus correspondientes dibujos.

14 NOV. 1974

Madrid,

El Agente Oficial,

5  
MISSEL FERRANDEZ - LOAYSA PINZON  
P. P.



10

15

20

25

30

Fig.1

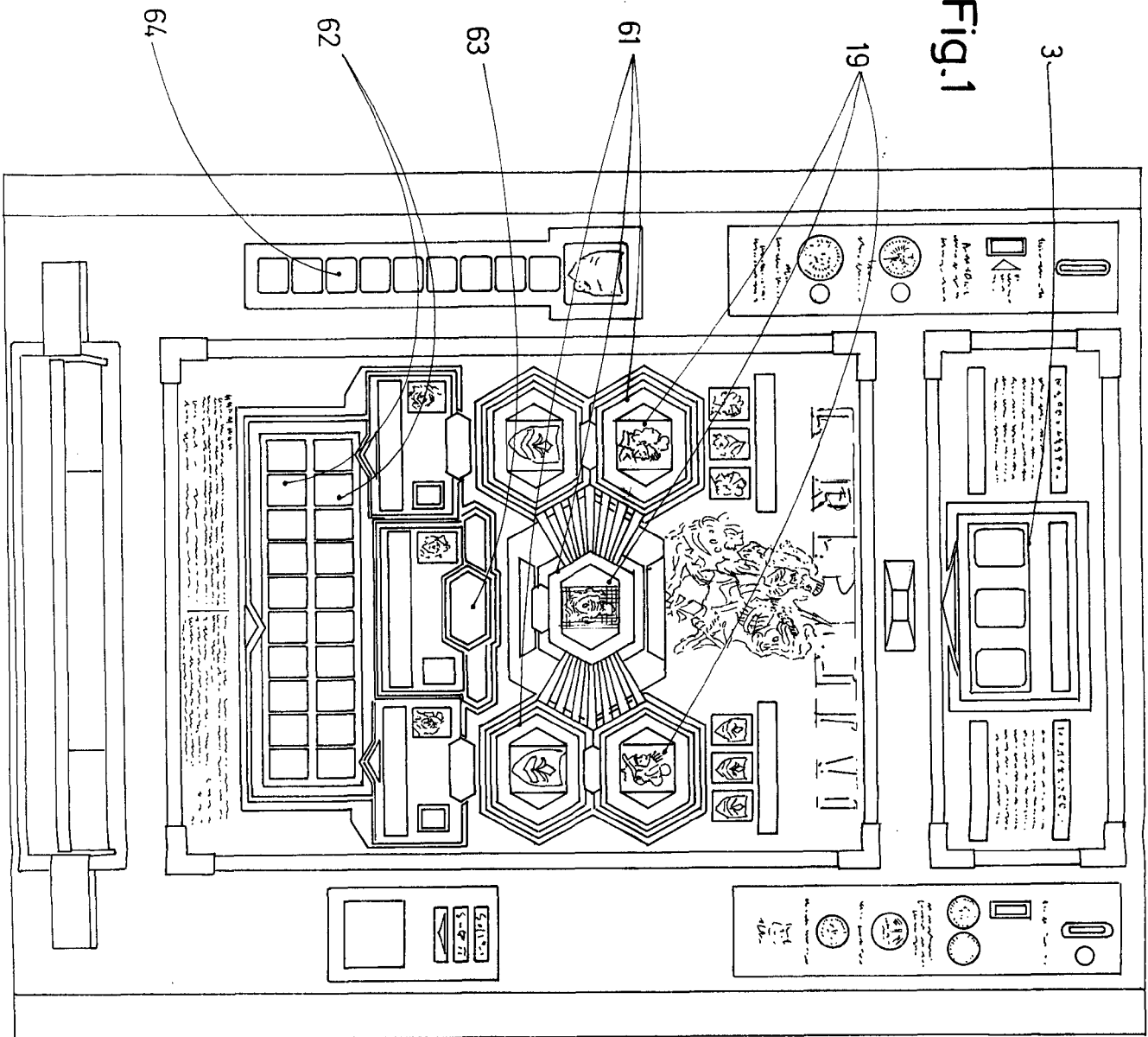


Fig. 2

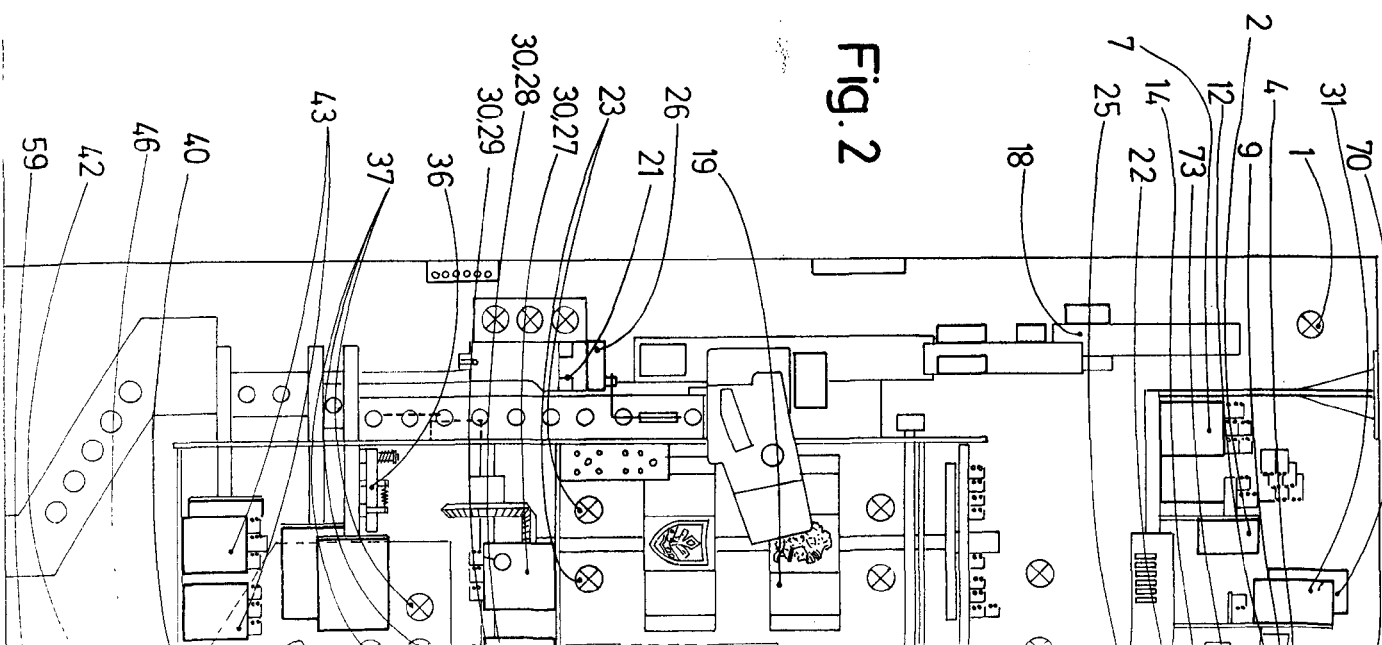
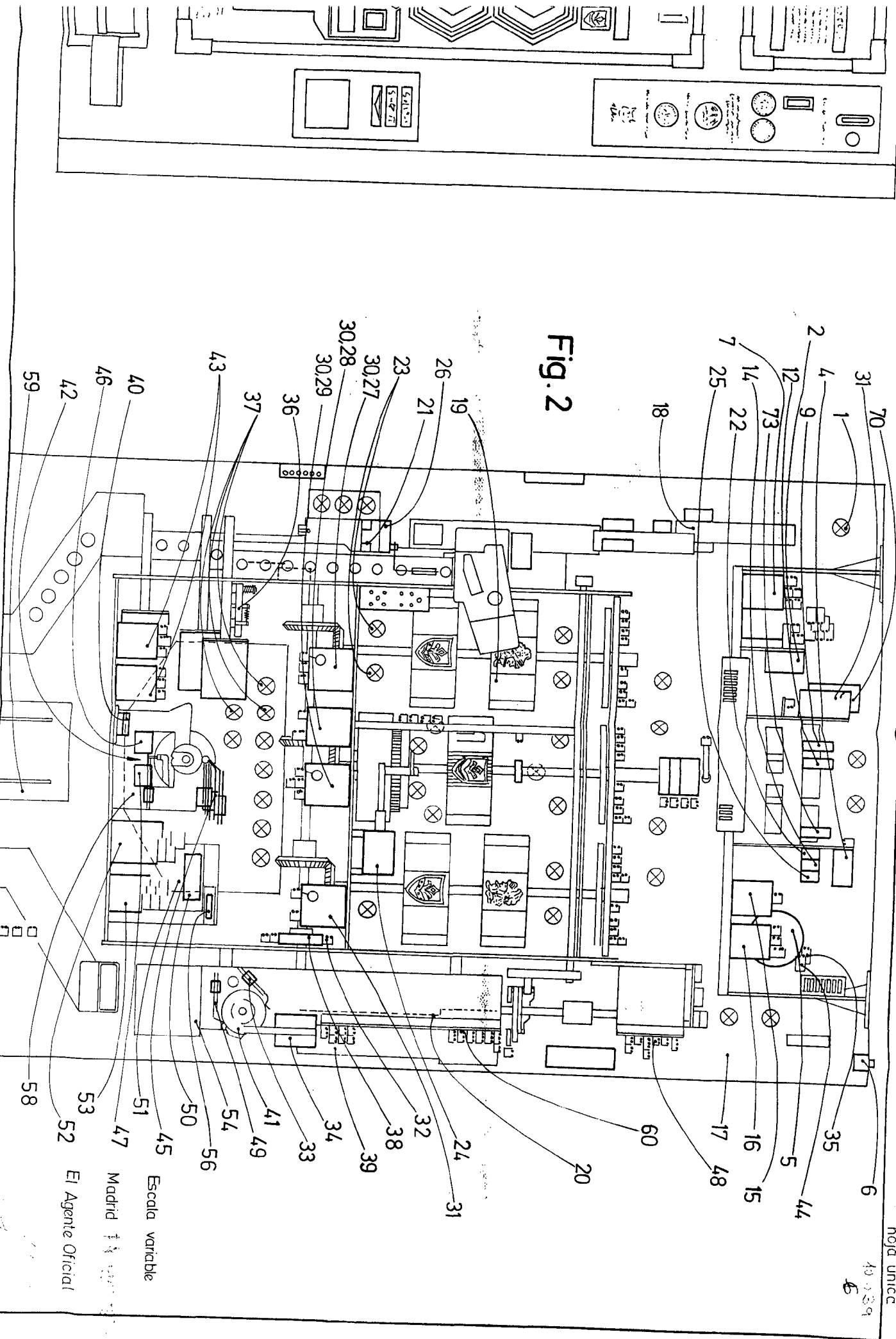


Fig. 2



Escala variable  
 Madrid  
 El Agente Oficial