



ESPAÑA

19 ES	11	NUMERO	20 Y
	21	226856	
	22	FECHA DE PRESENTACION	
		3-3-77	

MODELO DE UTILIDAD

30 PRIORIDADES:		
31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS
47 FECHA DE PUBLICIDAD		51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
54 TITULO DE LA INVENCIÓN "UN JUEGO ELECTRONICO DE SALON"		
71 SOLICITANTE (S) Dn. Santiago Laguna Llop		
DOMICILIO DEL SOLICITANTE Barcelona, calle Concordia, nº. 53		
72 INVENTOR (ES)		
73 TITULAR (ES) Dn. Santiago Laguna Llop		
74 REPRESENTANTE Dn. Fernando Peraire del Molino		

M O D E L O D E U T I L I D A D

por "UN JUEGO ELECTRONICO DE SALON", a favor de Don Santiago Laguna Llop, de nacionalidad española, residente en Barcelona, calle Concordia, nº 53: - - -

M E M O R I A D E S C R I P T I V A

El presente modelo de utilidad hace referencia a un juego electrónico de salón, cuyas características esenciales quedan descritas a continuación y que permite la actuación simultánea de uno o varios jugadores mientras dure la partida.

5

Consiste esencialmente en un pupitre doble, simétrico con respecto a un plano central y sobre el que queda situado un plafón luminoso.

El pupitre, con capacidad y espacio suficientes para el máximo de jugadores previstos, está equipado con los elementos, electrónicos en su mayoría, que permiten la colocación de las fichas o monedas que dan opción a participar en la partida del juego; pul-

10

sador de puesta en marcha y boca de salida de los premios obtenidos; todo ello dispuesto en el frontal del pupitre, mientras que en la mesa se encuentran un mínimo de combinaciones a escoger por el jugador, mediante un pulsador.

Sobre el plafón luminoso se encuentra el cuadro de los números comprendidos entre 1 y 100, que se van iluminando según la selección, siempre variable, del dispositivo electrónico.

Asimismo se encuentra el cuadro o los cuadros que retienen iluminados los números que ya han ido saliendo seleccionados por el dispositivo electrónico antes citado.

Una serie de asientos podrán disponerse ante el pupitre y a ambos lados, con el fin de dar mayor comodidad a los jugadores.

Con el fin de ilustrar convenientemente lo descrito en párrafos anteriores, se adjunta una hoja gráfica en la que a modo de ejemplo no limitativo, se ha dibujado una realización práctica del juego electrónico de salón objeto de este modelo de utilidad, preparado para cinco jugadores por cada costado.

En la Fig. 1, se dibuja una perspectiva del juego que se describe.

La Fig. 2, muestra un detalle en vista de costado del aparato.

Siguiendo los diseños, se observa que el juego electrónico de salón está formado por un pupitre -3-, sobre cuyas mesas -4-, colocadas simétricamente a ambos lados del plano central, se encuentran dispues-

tas una serie de casillas luminosas de las combinaciones fijas de números -5-, que son escogidas por el jugador mediante el pulsador correspondiente -6-, situado junto a cada una de ellas.

5 La mesa del pupitre, que está convenientemente inclinada para facilitar la visión de lo que sobre ella hay, se prolonga hacia arriba en un panel -7-, también accesible e idéntico desde ambos lados y donde se encuentra la ranura -8-, para la introducción
10 de la moneda y el botón de puesta en marcha -9-, de la máquina, para efectuar la partida. También está la boca -10-, de salida del premio obtenido por el jugador allí ubicado.

15 El pupitre queda rematado, en su parte superior, por un gran panel luminoso -11-, dividido en una amplia zona central -12-, donde se irán iluminando las casillas que, numeradas del 1 al 100, son seleccionadas por un dispositivo electrónico al efecto dispuesto en el interior del pupitre. Las otras zonas -13-,
20 del panel luminoso también poseen las casillas numeradas del 1 al 100, pero dispuestas para registrar luminosamente aquellas que ya han ido siendo seleccionadas por el dispositivo electrónico, es decir, que sirve de referencia luminosa.

25 Así dispuesto el conjunto, a medida que las casillas de la zona central -12-, se iluminan, también se iluminarán las casillas -5-, correspondientes. Cuando todas las casillas -5-, de una combinación, se han iluminado, es el instante en que termina la
30 partida, con la victoria del jugador que ha elegido

esta combinación, saliendo el premio correspondiente por la tronera -10- y deteniéndose el aparato.

Otros plafones de tipo ornamental -14-, serán colocados facultativamente según convenga, sin que
5 ello altere el conjunto de la invención.

Descrito suficientemente el objeto de la invención, es de hacer notar que al ser llevado a la práctica podrán variar las formas, dimensiones, proporción y disposición de los distintos elementos,
10 así como los materiales utilizados, sin que por ello se altere, ni modifique, la esencialidad del presente modelo de utilidad.

REIVINDICACIONES

- 1^a.- Un juego electrónico de salón, caracterizado por estar formado por un pupitre de doble mesa, simétricas con respecto al plano vertical central, sobre las cuales se encuentran dispuestas una serie de casillas luminosas que forman las combinaciones fijas de números a escoger por los jugadores, mediante la pulsación del botón correspondiente, situado junto a cada una de ellas.
- 5
- 2^a.- Un juego electrónico de salón, según la anterior reivindicación, caracterizado porque la mesa del pupitre, convenientemente inclinada para permitir una mejor visión de lo que sobre ella hay, se prolonga en un panel superior, accesible por ambos lados y sobre el que se dispone la ranura para introducir la moneda o ficha, el pulsador de puesta en marcha del juego y la ranura de salida del premio.
- 10
- 3^a.- Un juego electrónico de salón, según las precedentes reivindicaciones, caracterizado porque el pupitre queda rematado por un panel luminoso dividido en una zona central y sendas zonas laterales; en la primera se irán iluminando las casillas, numeradas de uno a cien, según sean seleccionadas alternativamente por un dispositivo electrónico al efecto dispuesto en el pupitre; en las otras zonas del panel se irán iluminando, permaneciendo así como referencia, las casillas que han ido siendo seleccionadas.
- 15
- 20
- 25
- 4^a.- Un juego electrónico de salón, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque
- 30

las casillas que se iluminan en el panel luminoso también se iluminan en las casillas correspondientes de las combinaciones de las mesas del pupitre, prosiguiendo el juego hasta el momento en que una
5 combinación ha iluminado todas sus casillas, siendo ésta la ganadora y deteniéndose el aparato.

5ª.- UN JUEGO ELECTRONICO DE SALON.

La presente memoria descriptiva consta de seis hojas escritas a máquina por una sola de sus caras y otra de dibujos que la ilustran.

Madrid, 3 de Marzo de 1977-

A large, stylized handwritten signature in black ink, enclosed within a large, irregular oval shape. The signature is cursive and difficult to decipher, but appears to be a personal name.

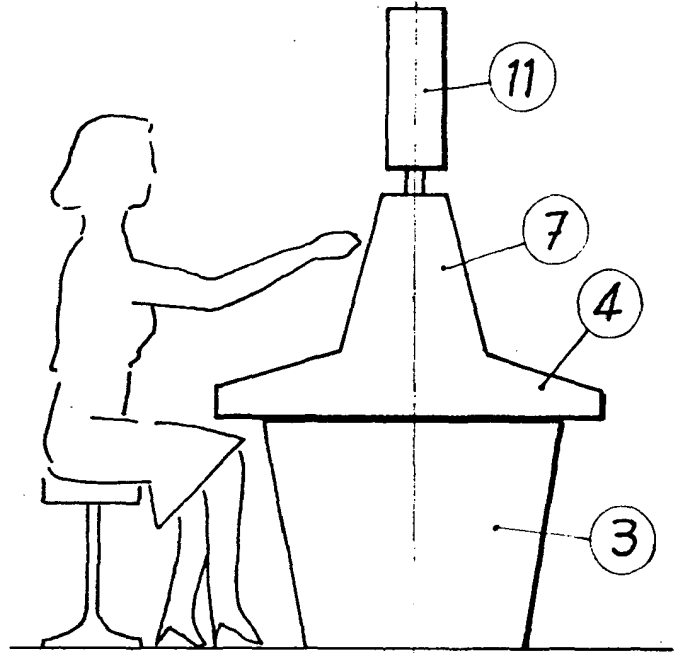


Fig. 2

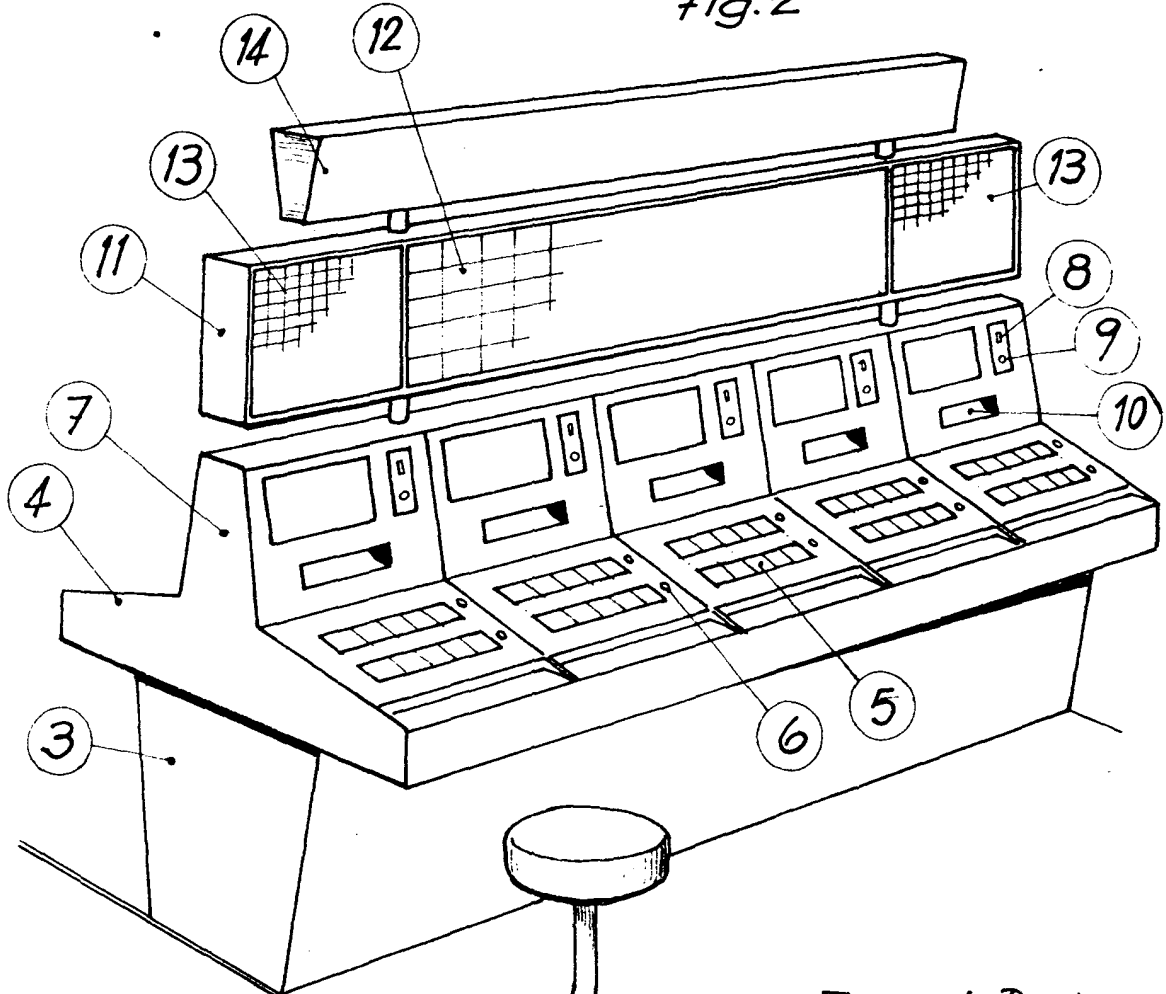


Fig. 1

pa. Fernando Penaire

Escala variable