



ESPAÑA

19 ES	11 NUMERO	228 121	Y
	21		
	22 FECHA DE PRESENTACION		

MODELO DE UTILIDAD

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	G07C

54 TITULO DE LA INVENCIÓN
" JUEGO RECREATIVO AUTOMÁTICO DE BINGO ELECTRONICO INDIVIDUAL DENOMINADO EDEN "

71 SOLICITANTE (S)
CARMEN ESPEJO SANTAMARIA

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Nuñez Borgado, 5, 4ªB, MADRID

72 INVENTOR (ES)
CARMEN ESPEJO SANTAMARIA

73 TITULAR (ES)
CARMEN ESPEJO SANTAMARIA

74 REPRESENTANTE

La maquina recreativa EDEN esta constituida por un cuerpo A y una cabeza B.

El cuerpo A, en forma de tronco de paralelepipedo, contiene un cristal de proteccion del campo de juego C, una bandeja recojedor de bola D , un carril recojedor de bola E, un asensor de bola F . Los elementos D, E, F son situados de bajo de toda la superficie del campo de juego C, a media altura en el cuerpo A. La fuente de alimentacion esta situada en la parte inferior del cuerpo A.

La cabeza B contiene un cristal frontal G decorado, un cuadro de luces H y un marco amovible I que suporta las tarjetas del circuito electronico, una puerta trasera cierra el conjunto B.

DESCRIPCION TECNICA.

El cuerpo A se caracteriza por presentar en su parte frontal un pulsador de tanteo J, un pulsador de bola extra K, un pulsador de puesta en marcha L y un lanzador de bola M.

En su parte superior, de bajo del cristal de proteccion, esta situado el tablero que constituye el campo de juego C.

El campo de juego C se caracteriza por presentar veinte y seis huecos dispuestos sobre seis paralelas horizontales que cubren una superficie triangular del campo C, lindado en su lado lateral derecho por el carril de lanzamiento de bola.

A cada hueco se le asigna un numero=. La numeracion de los huecos del campo C es correlativa de la izquierda a la derecha, empezando desde la parte superior del tablero, de uno a veinte y cinco, el hueco veinte y seis no interviene en la numeracion por el hecho de asegurar la devolucion de la bola en el carril de lanzamiento.

Cada hueco se caracteriza por presentar una corona en forma de embudo, el cual embudo se caracteriza por su angulo de pendiente Z.

Para el desarrollo correcto del juego, el ángulo de pendiente Z, corresponde al ángulo de inclinación del campo de juego C. De esta manera se asegura que a cada hueco, existe una generatriz de la corona en un plano horizontal. Una esfera situada sobre esta generatriz se encuentra en estado de equilibrio indiferente.

En la parte inferior del campo de juego C están situados dos bateadores, actuados por el jugador, por medio de pulsadores a su alcance, que permiten devolver la bola en la parte superior del campo de juego.

El cristal frontal G se caracteriza por presentar :

- en su parte superior, la denominación EDEN
- en su parte central, un rectángulo dividido en veinte y cinco partes iguales
- en su parte inferior, un tablero de tanteo 0 , lindado en sus lados laterales por cuadros de instrucciones, en su lado superior por un ribete con quince quince puntos luminosos y en su parte inferior por un indicador de bolas extras.

Las veinte y cinco divisiones del rectángulo central son numeradas de uno a veinte y cinco, en un orden aleatorio y prefijado. Un número del rectángulo central corresponde al hueco de misma numeración del campo de juego. Durante la partida, al introducirse la bola en el hueco número seis, por ejemplo, se enciende la división numerada seis del cristal frontal.

El tablero de tanteo 0 se caracteriza por presentar sesenta cuadros dispuestos en quince columnas, cada cuadro indicando la situación del premio en puntos, de la partida en curso.

En el espacio del cristal intermedio entre el rectángulo central y el ribete descrito, son situados los visualizadores electrónicos que señalan el estado de los contadores de puntos así como de bolas en juego.

FUNCIONAMIENTO :

El juego consiste en lograr encender tres, ò cuatro, ò cinco

divisiones correlativas del rectangulo central del cristal frontal.

A cada combinacion corresponde un tanteo que se totalizara en el contador de puntos.

70 En el caso de una maquina equipada de seleccionador de moneda, al introducir una moneda, el microruptor moneda manda un impulso que suma un punto en el contador de puntos.

El jugador puede introducir distintas monedas, cada una de ella totalizara un punto en el contador de puntos.

75 Al empujar el pulsador de puesta en marcha L, se enciende el piloto encima de la primera columna del cuadro de tanteo, el contador de puntos resta un punto, el contador de bolas señala las bolas en juego, el asensor de bola suministra una bola en el carril de lanzamiento. Por medio del lanzador M,
80 el jugador puede expulsar la bola hacia la parte superior del campo de juego C.

Por inercia y por la inclinacion de angulo Z del campo de juego, la bola se dirige hacia la parte inferior del tablero.

85 En su recorrido, la bola encuentra distintos obstaculos que desvian su trayectoria.

Al introducirse la bola en un hueco, se enciende el numero corespondiente sobre el cristal frontal. Al encenderse el numero, el contador de bola resta un punto, la bola vuelve al ascensor por medio de la bandeja y del carril recogedor de
90 bola, el ascensor suministra otra bola en el carril de lanzamiento.

Al introducirse la quinta bola en un hueco el contador de bola pasa a cero, hecho que bloquea el ascensor de bola.

95 Despues de la quinta bola, el jugador puede, si lo estima oportuno, jugarse de una a tres bolas extras.

A este efecto, en la parte inferior izquierda del cristal

frontal se enciende la indicacion bola extra, en este momento al empujar el pulsador bola extra K, el jugador dispara un mo-
noestable de periodo fijo, que por medio de un circuito elec-
100 tronico, se compara al periodo de ocilacion del ocilador ac-
tivado al encenderse la instruccion bola extra.

Al coincidir los dos impulsos, el comparador manda una impul-
sion al ascensor que suministra a su vez una bola suplementaria.
Al lograr una combinacion premiada, el jugador, por medio del
105 pulsador de tanteo J, suma el premio en el totalizador de pun-
tos. Al finalizar la totalizacion, se enciende la informacion
final de partida y la maquina esta lista para una nueva parti-
da.

Se puede jugar de uno a quince puntos en una partida, a este
110 efecto, se pulsa el boton L , antes de lanzar la primera bola
enjuego. Los premios de las combinaciones premiadas se multi-
plican por el numero de puntos jugados. El tanteo corespondi-
ente esta situado en la columna señalada por el punto lumino-
so del ribete superior del tablero de tanteo.

115 Al introducirse, durante la partida, la bola en un hueco pre-
viamente encendido, la maquina NO enregistra la bola y el as-
censor devuelve la bola en el carril de lanzamiento. Este dis-
positivo asegura el encendido de cinco numeros distintos den-
tro de los veinte y cinco dispuestos sobre el cristal frontal.
120 Para eliminar la influencia de campos magneticos sobre el rec-
corrido de la bola es imprescindible usar a este efecto, bolas
esfericas de material NO MAGNETICO.

-- REIVINDICACIONES --

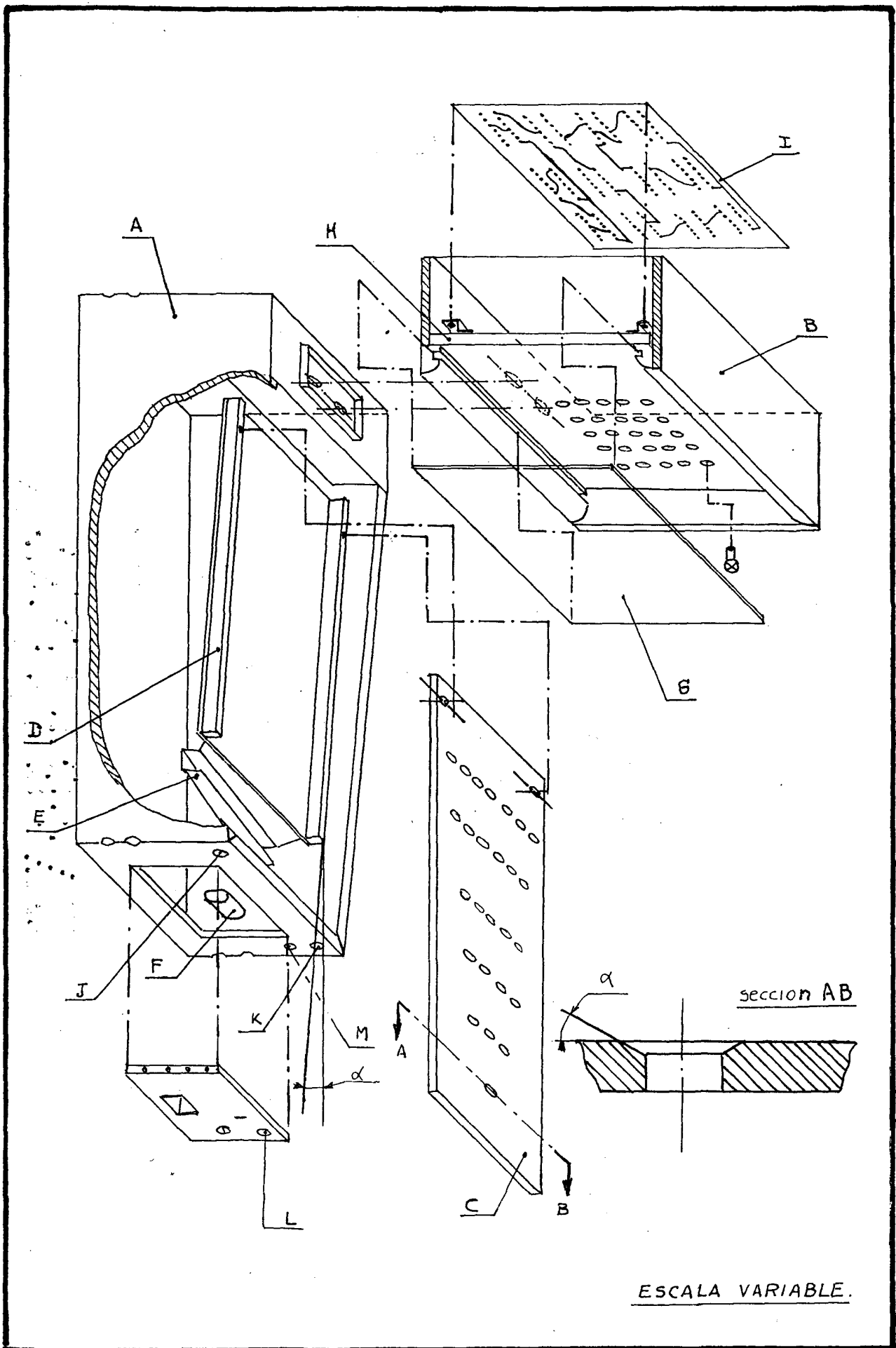
125 1º - Juego recreativo caracterizado por la situacion de veinte
y seis huecos dispuestos sobre seis paralelas horizonta-
les, equidistantes entre si.

130 2º - Juego recreativo, segun 1º, caracterizado por disponer
de siete huecos sobre la primera fila, seis huecos sobre
la segunda fila, cinco sobre la tercera, quatro sobre la
cuarta, tres sobre la quinta y un hueco sobre la sexta

-- REIVINDICACIONES--

- 125 1º- Juego recreativo automatico de bingo electronico individual
caracterizado por la situacion de veinte y seis huecos dis-
puestos sobre seis paralelas equidistantes entre si.
- 130 2º- JUEGO RECREATIVO, segun 1ª reivindicacion, caracterizado por
disponer de 7 huecos sobre la primera fila, 6 sobre la segun-
da, 5 sobre la tercera, 4 sobre la cuarta, 3 sobre la quinta
y un hueco sobre la sexta fila. Todos los huecos de una mis-
ma fila estan equidistantes entre si.
- 3º- Juego recreativo, segun 1ª y 2ª reivindicacion, caracterizado
por no permanecer la bola en ningun punto del campo de juego.
- 135 4º- Juego recreativo, segun reivindicaciones anteriores, caracte-
rizado por su cristal frontal, que presenta en su parte cen-
tral, una superficie rectangular dividida en 25 partes igua-
les.
- 5º- Juego recreativo, segun 4ª reivindicacion, caracterizado por
la disposicion de su tablero de tanteo.
- 140 6º- Juego recreativo, segun reivindicaciones anteriores, carac-
terizado por el uso de bolas esfericas amagneticas.
- 7º- Juego recreativo, segun 1ª y 2ª reivindicacion, caracteriza-
do por el angulo de pendiente de la corona de cada hueco,
identico al angulo de pendiente del campo de juego.
- 145 8º- JUEGO RECREATIVO AUTOMATICO DE BINGO INDIVIDUAL ELECTRONICO.

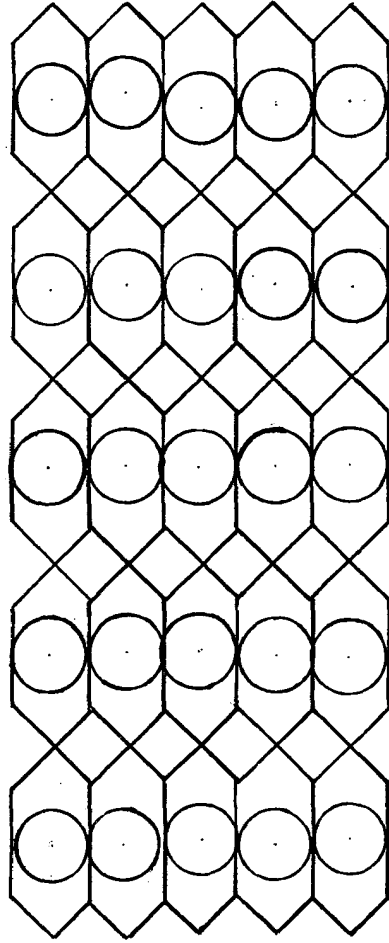
Carmen Espino



ESCALA VARIABLE.

ESPEJO. C.

BOLA



COIA		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
8	16	24	32	40																120
4	8	12	16	20																60
3	6	9	12	15																45
2	4	6	8	10																30
BOLA EXTRA		1° bola extra					2° bola extra					3° bola extra								

