

ESPAÑA

10	ES	11	NUMERO	12	Y
		21			
		22	FECHA DE PRESENTACION		
			- 5 MAYO 1977		

MODELO DE UTILIDAD

30	PRIORIDADES:	32	FECHA	33	PAIS
	31	NUMERO			

47	FECHA DE PUBLICIDAD	51	CLASIFICACION INTERNACIONAL
----	---------------------	----	-----------------------------

54	TITULO DE LA INVENCIÓN
PANTALLA PARA MESAS DE JUEGO RECREATIVAS ELECTROMECHANICAS	

71	SOLICITANTE (S)
ANTONIO INACIO SIMOES	

DOMICILIO DEL SOLICITANTE	
C/ CRUZ VERDE 18 - MADRID	

72	INVENTOR (ES)
El solicitante	

73	TITULAR (ES)
El solicitante	

74	REPRESENTANTE
PALOMA RODRIGUEZ de RIVAS y VILLEGAS	

Es un hecho el que las máquinas de juegos recreativos, principalmente electrónicos, alcanzan cada día mayor número de usuarios, por lo que es natural la búsqueda de una mayor originalidad en los diseños de los paneles, obteniendo así un mayor gancho o atracción sobre los jugadores.

El que nos ocupa es uno de estos casos en el que la máquina presenta una pantalla totalmente original en la que en su parte central superior aparece un gráfico conformado nueve casillas formando series de tres en tres, incluyéndose en cada una de ellas un dígito, grafismo, símbolo o guarismo.

Bajo todo esto quedan tres ruedas giratorias que en su periferia frontal presenta un determinado número de divisiones en las que quedan grabados los mismos guarismos, graficos e símbolos representados en las casillas, y que paradas estas ruedas después de su girar incontrolado, quedaran indefectiblemente enfrentadas una de cada una de las divisiones frente a las ventanillas, determinando así una posibilidad de puntuación de acuerdo con las tablas de valores de coincidencias previamente establecidas, y que quedan reflejadas, cada una de las posibilidades premiadas, en la parte inferior de la pantalla, mientras que en la superior apareciera la puntuación acumulada u obtenida en cada partida automáticamente, presentando además la oportunidad de lograr un mayor número de puntos por la especial característica de la máquina,

de ofrecer de forma absolutamente insospechada para el jugador, pero no así para el montador, que en cualquier momento puede variar esta posibilidad, posiciones ya fijas encendidas facilitando probabilidades de coincidencia y por tanto mayor puntuación.

Para la mejor comprensión del objeto descrito, adjunto a la presente solicitud se acompaña una hoja de dibujos, en la que a simple título de ejemplo, no limitativo, se representa una forma preferente de realización, susceptible de aquellas variaciones de detalle que no supongan alteración fundamental.

En dichos dibujos su única figura representa una vista en alzado de conjunto de la pantalla, habiendo sido referenciadas sus partes, enumerándose seguidamente los valores señalados, así como la relación que guardan entre sí y su conjunto.

La pantalla -1- presenta frontalmente un diagrama -2- en el que se detalla una serie de casillas -3- situadas en series de tres formando un cuadrángulo, en el que en dichas casillas se pueden grabar o no los símbolos más dispares, los mismos desde luego que quedan reflejados o grabados en las periferias -4- de sendas ruedas que giraran libremente por impulsos electrónicos, para en su parada poder o no conformar una de las posibilidades reflejadas en el grabado -2-, y que en cuanto al valor obtenido en puntuación queda

previamente fijado en las tablas -5-. En la parte superior aparece el contador -7- de puntuaciones, así como la ranura -6- para introducción del elemento o ficha que produce el impulso.

65

La forma, los materiales y las dimensiones podrán ser variables, y en general cuanto sea accesorio y secundario siempre que no altere, cambie o modifique la esencialidad del fin a que ha sido creado.

70

Por último, se declaran de novedad en todo el Territorio Nacional las siguientes particularidades características sobre las cuales ha de recaer la CONCESION del privilegio de MODELO DE UTILIDAD que se solicita, conforme y al amparo del vigente Estatuto que rige sobre la Propiedad Industrial.

75

.....

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

=====

- 80 PRIMERA.- Por " PANTALLA PARA MESAS DE JUEGO RE-  
CREATIVAS ELECTROMECHANICAS", caracterizada por e  
constituirse sobre una superficie en la que se  
representa un diagrama formado por una serie de  
nueve casillas situadas en perfecta alineación de  
85 tres en tres, y en las que en la superficie que  
enmarcan se graban simbolos, guarismos, grafismos,  
o digitos, asi como que se establecen dentro de  
las posibilidades unas determinadas coincidencias  
en las alineaciones con valores previamente esta-  
90 blecidos para cada una de ellas, siendo estos va-  
lores reseñados en tablas situadas en la parte in-  
ferior del panel, situadas bajo un recuadro en el  
que aparecen tres ruedas que en su periferia fron-  
tal cada una de ellas lleva insertos los mismos  
95 simbolos que quedan reflejados en las casillas, y  
que indefectiblemente despues del giro incontrola-  
do de las tres ruedas, por los impulsos producidos  
automáticamente, estas se detendran en una posi-  
ción de las multiples posibles, y que, en el caso  
100 de ser coincidente con alguna de las señaladas re-  
cibirán un numero determinado de puntos que auto-  
maticamente subiran al marcador previsto en la par-  
te superior del panel, pudiendo determinar en un  
momento posibilidades extras.
- 105 SEGUNDA.- Por "PANTALLA PARA MESAS DE JUEGO RECREA-  
TIVAS ELECTROMECHANICAS" .

=====

110

Todo ello, tal y como se describe en el cuerpo de la Memoria precedente, que consta de seis hojas ~~se~~ánografiadas a dos espacios por una sola de sus caras, a la que se acompaña otra de dibujos para la mejor comprensión del objeto descrito.

115

Madrid, cinco de Mayo de mil novecientos setenta y siete

P.A. del Sr. INACIO SIMOES

PALOMA RODRIGUEZ DE RIVAS.

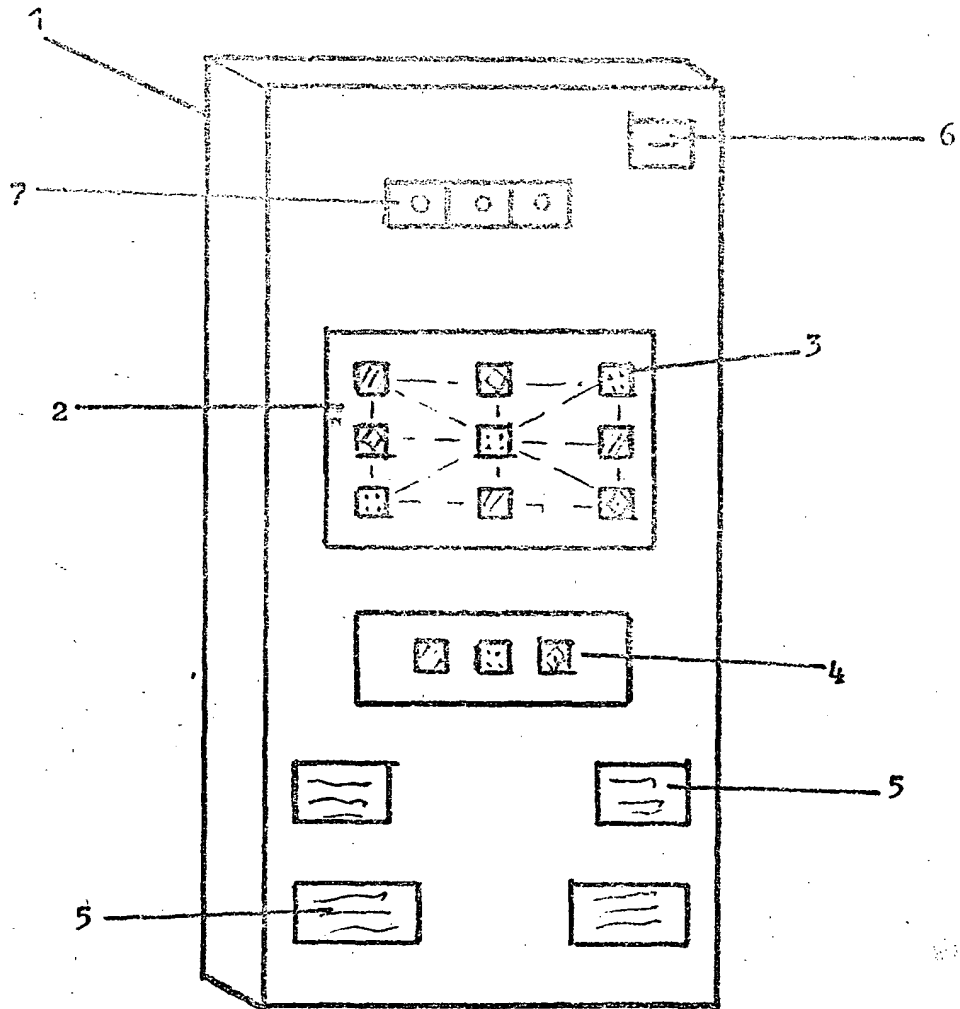
P.P.



118.-

CR/Jr.  
EEEEEE

BAD ORIGINAL



Madrid, 5 Mayo de 1977

P.A.

P. RODRIGUEZ DE RIVAS

P.P.

ESCALA VARIABLE