

BAD ORIGINAL

(19) ES

(11)
(21)

NUMERO

237.653

(10) Y

(22)

FECHA DE PRESENTACION

10 - 4 - 79



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

(30) PRIORIDADES:	(32) FECHA	(33) PAIS
(31) NUMERO		

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63P

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
" MAQUINA DE ENTRETENIMIENTOS "

(71) SOLICITANTE (S)
HISPANO PANAMEÑA DE ENTRETENIMIENTOS, S.A. (HISPADEN)

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Almagro, 11 - MADRID

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE
MARIA REGLA RUIZ-GRANADOS FERNANDEZ

BAD ORIGINAL

5 El presente registro de Modelo de Utilidad se refiere tal como su enunciado indica, a una máquina de entretenimiento, de acuerdo con la descripción que de la misma se registra, que ha de entenderse en su más amplio sentido y no limitativamente.

La presente memoria tiene por objeto describir un nuevo modelo de máquina de entretenimiento, de tipo similar al utilizado en Salones Recreativos y Bares, detallando la novedad y utilidad de los siguientes elementos introducidos:

- 10
- 1) Juego de naipes programado para jugar al "poker".
 - 2) Pantalla de televisión y circuitos electrónicos programadores del juego.

La máquina de entretenimiento tiene sus mecanismos alojados en el interior de una cabina que tiene la forma característica que muestra la figura 1. En ella se puede apreciar los

15 siguientes elementos:

- 1) Cabina o carcasa exterior.
- 2) Botones pulsadores de juego.
- 3) Ranura para la introducción de las monedas necesarias para hacer funcionar la máquina.
- 20 4) Pulsador de devolución de monedas.
- 5) Bandeja de recogida de moneda.
- 6) Cristal protector de la pantalla de televisión en la que aparecen las caras presentadas en el juego.
- 25 7) Llave y portezuela de acceso a los mecanismos del interior.

Los principales componentes internos son según se desprende de la figura 2:

- 8) Pantalla de televisión.
- 30 9) Paneles electrónicos (comúnmente llamados tarjetas) en los que se encuentran los circuitos impresos transistores, resistencias, condensadores y demás elementos de los circuitos electrónicos que permiten el funcionamiento programado de la máquina.
- 35 10) Cajas de relés y elementos eléctricos que completan el funcionamiento automático de la máquina.
- 11) Recipiente de monedas.
- 12) Motor para la salida de monedas.

El juego programado es el juego de naipes conocido con el nombre de "poker", jugando de forma programada con ayuda de una pantalla de televisión (6). Las cinco cartas que recibe el jugador aparecen en la pantalla una vez introducidas en (3) las monedas que se desea poner en juego. El jugador selecciona mediante pulsadores (2) las cartas más apropiadas a la combinación que quiere obtener y la máquina sustituye las restantes cartas, de forma análoga a como se realiza en la práctica con los descartes. La nueva combinación de naipes obtenida puede ser acreedora de premio y en este caso los correspondientes partidos ganados se contabilizan en un contador que aparece en la pantalla (6) o bien la máquina entrega en 50 (5) su valor en monedas si está provisto del mecanismo de pago que se observa en (11) y (12).

BAD ORIGINAL

La máquina comprende una pantalla de televisión en la que aparecen en blanco y negro y en colores las imágenes que los naipes y contadores de monedas jugadas y ganadas y demás indicaciones del juego, todas ellas controladas por las tarjetas de circuitos impresos (9), que programan la secuencia automática del juego, así como la aleatoriedad de la baraja de naipes. Además las tarjetas (9) junto con los demás elementos eléctricos que aparecen en (10) también controlan el automatismo restante de la máquina, incluso la entrega de monedas si lleva los dispositivos (11) y (12) de pago automático.

Descrita suficientemente la naturaleza del presente modelo, se hace constar expresamente que cualquier modificación de detalle que pudiera introducirse, se considerará incluida dentro del mismo, en tanto no altere o modifique sustancialmente sus características fundamentales.

Por último, se declaran de novedad en España las siguientes

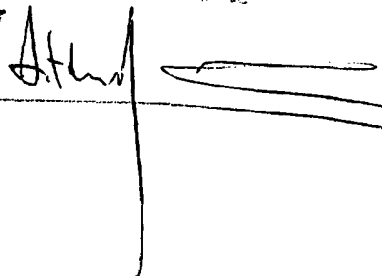
REIVINDICACIONES

1º).- MAQUINA DE ENTRETENIMIENTO, caracterizada esencialmente por comprender, exteriormente, una carcasa con botones pulsadores de juego, una ranura para la introducción de monedas, un pulsador de devolución de monedas, una bandeja de recogida de monedas, un cristal protegido de una pantalla de televisión en la que aparecen las cartas presentes en el juego, y una llave y portezuela de acceso a los mecanismos del interior, en tanto que, interiormente, comprende la pantalla de televisión, paneles o tarjetas electrónicas en los que se encuentran los circuitos impresos y los elementos de los circuitos electrónicos que permiten el funcionamiento programado de la máquina, cajas de relés, un recipiente de monedas y un motor para la salida de monedas.

2º).- MAQUINA DE ENTRETENIMIENTO.

Todo ello, tal y como queda expuesto en la presente memoria descriptiva, que consta de cinco hojas, foliadas y mecanografiadas por una de sus caras y a dos espacios y hojas de planos adjuntas.

Madrid, 10 de Abril 1.979

María Regla Ruiz-Serrano
Por Poder

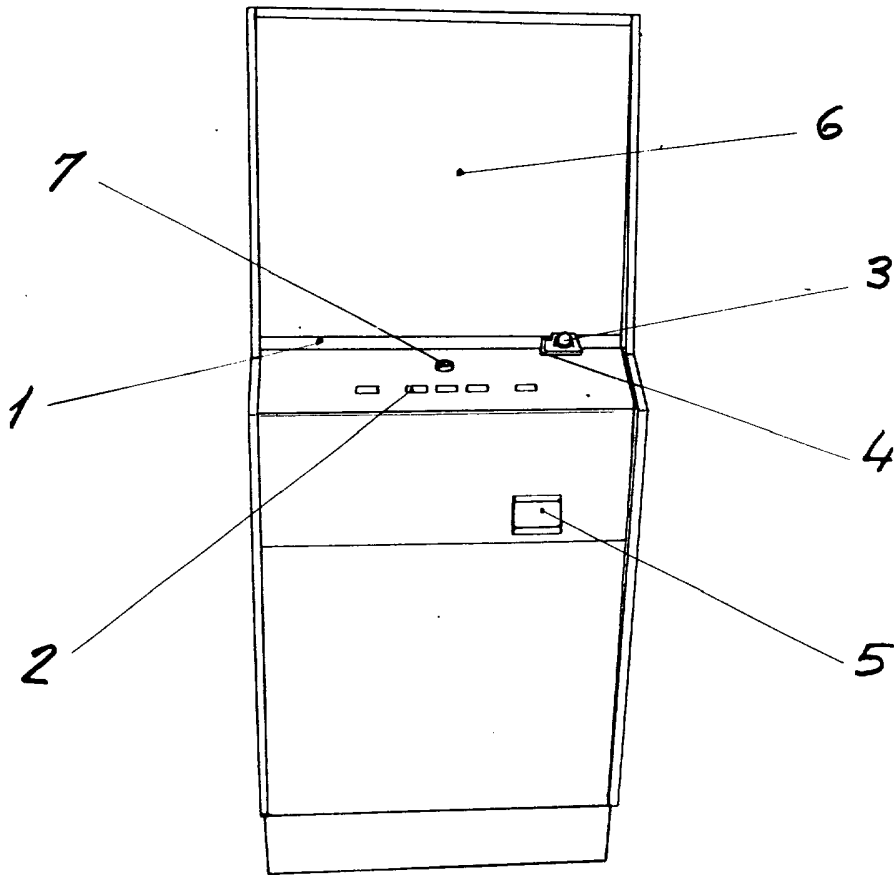
75

80

85

90

FIG. 1

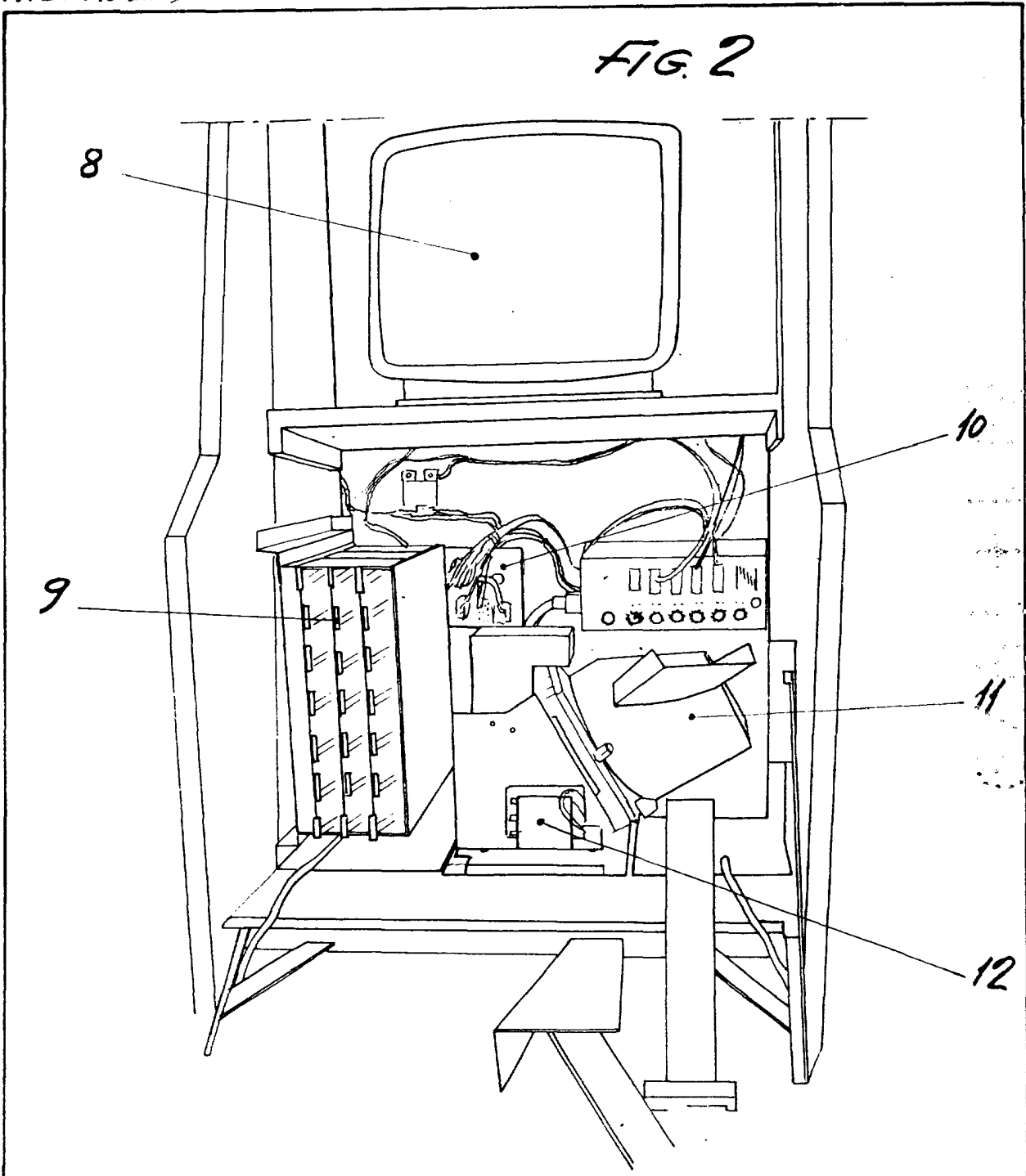


Escala variable
Madrid:

Maria Regla Ruiz-Granados
Por Poder

[Handwritten signature]

FIG. 2



Escala variable
Madrid:

Alarín Regla Ruiz-Granados
Por Poder