



ESPAÑA

PROCEDE DE LA PATENTE
DE INTRODUCCION 458.479

10 ES	11 NUMERO 243953	12 Y
	12 FECHA DE PRESENTACION 4 mayo 1.977	

MODELO DE UTILIDAD Concedido el Registro de acuerdo con los datos ... en la presencia de ... y según el contenido de la memoria adjunta.

30 PRIORIDADES:		32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO			
47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL A63F 3108		
54 TITULO DE LA INVENCIÓN APARATO PARA PRACTICAR UN JUEGO DE AZAR.			
71 SOLICITANTE (S) DAVID GUY DE KELLER.			
DOMICILIO DEL SOLICITANTE 38 Heath Hurst Road - London NW3 - GRAN BRETAÑA.			
72 INVENTOR (ES)			
73 TITULAR (ES)			
74 REPRESENTANTE DON BERNARDO UNGRIA GOIBURU.			

El invento se refiere a un aparato para practicar un juego de azar.

5 El presente invento proporciona un aparato para practicar un juego de azar, que incluye una superficie de juego y una rueda de ruleta la cual, durante su funcionamiento, tiene las mismas posibilidades de elegir cualquier resultado entre un número posible de resultados, estando la superficie marcada con una primera zona constituida por lo menos por dos y preferentemente seis a doce columnas que incluyen cada una por lo menos uno y preferentemente de tres a cinco emplazamientos destinados a recibir las fichas, desplazándose las fichas a lo largo de estas columnas de un emplazamiento a otro de acuerdo con los resultados elegidos por la rueda de ruleta, y una segunda zona que incluye por lo menos dos emplazamientos para elegir otras fichas con el objeto de indicar el resultado o los resultados que corresponden a una operación individual de la rueda de ruleta.

10

15

Preferentemente, la segunda zona está marcada bajo la forma de una reja dividida hasta en 16 x 16 casillas, por ejemplo 13 x 13 casillas de forma cuadrada, o bien con forma de U o herradura incluyendo 39 casillas. Las casillas extremas a lo largo de un costado o de dos costados adyacentes de la reja pueden marcarse con señales que representan los resultados para los cuales es posible ajustar con relación a los competidores.

20

25

Cuando se practica el juego de azar utilizando el aparato de acuerdo con el invento, cada jugador apuesta por el resultado que, en su opinión, será elegido en primer lugar por la rueda de ruleta, después de una o varias operaciones de la misma, un número de veces igual al número de casillas en cada columna de dicha primera zona. Después de ca-

30

da operación de la rueda de ruleta, se desplaza una ficha que corresponde al resultado elegido una casilla a lo largo de su columna respectiva. El ganador es el jugador cuya ficha ha penetrado la primera en la casilla de extremidad de una columna y este jugador cobra el "pozo" constituido por las apuestas totales de los jugadores. Cuando la rueda de ruleta debe ser accionada un cierto número de veces antes de que se declare el ganador, cada jugador, o una persona o varias personas no implicadas en el juego principal utilizando la primera zona, pueden emplear la segunda zona para apostar sobre el resultado elegido a cada operación individual de la rueda de ruleta. En otras palabras, mientras se desarrolla el juego principal, es posible practicar un cierto número de juegos individuales e independientes utilizando la misma rueda de ruleta.

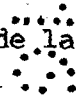
La ruleta es del tipo de rotor y cubeta cóncava provista de casillas periféricas para recibir la bola. Las casillas están marcadas cada una con una señal (aunque omitiendo el "cero"), y se utilizan en la primera zona unas fichas marcadas con señales correspondientes. La segunda zona está marcada con unas señales correspondientes de modo que por cada operación de la ruleta el resultado o los resultados apostados por el jugador o los jugadores estén indicados claramente.

En un modo de realización preferido del presente invento, se proporciona una mesa de juego provista de una superficie marcada de la manera descrita más arriba y que soporta una ruleta, preferentemente dispuesta entre dichas primera y segunda zonas.

Se describirá ahora a título de ejemplo una me-

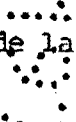
sa de juego preferida de acuerdo con el invento, haciendo referencia a los dibujos esquemáticos que la acompañan y en los cuales:

5 La figura 1 es una vista en planta de la mesa de juego;



La figura 2 es otra vista en planta de la mesa de juego que representa la ruleta más detalladamente pero en la cual se han omitido los signos del Zodiaco para mayor claridad;

10 La figura 3 es una vista en alzado de la mesa de juego de la figura 2; y



La figura 4 es una sección tomada a lo largo de la línea IV-IV de la figura 2.



15 Haciendo referencia a los dibujos, la mesa de juego es una mesa 1 provista de cuatro patas y dotada de una superficie de juego plana 1a que soporta una ruleta 2 empotrada en ella. La superficie 1a está marcada en los lados opuestos de la ruleta 2 con una primera zona 3 constituida por doce columnas 4 que se extienden en el sentido longitudinal de la mesa 1, estando cada columna 4 constituida por tres "cuadrados" individuales 5, y una segunda zona 6 marcada bajo la forma de una reja de 13 x 13 cuadrados individuales 7.

20 Doce cuadrados extremos 8 de dos lados adyacentes de la reja están marcados cada uno (salvo el cuadrado de esquina 8a) con un signo del Zodiaco de la manera ilustrada en la figura 1, mientras que los cuadrados extremos opuestos 9 de los otros dos lados de la reja no están marcados. Se observará que si se coloca una ficha en cualquiera de estos cuadrados extremos no marcados 9, o en variante, en los cuadrados dispuestos en la diagonal 10 de la reja, la ficha es-

25

30

tará alineada con un solo signo del Zodiaco y por tanto indicará este signo, mientras que si se coloca la ficha en cualquier otro cuadrado, se alineará con dos signos del Zodiaco y por tanto los indicará.

5 La ruleta 2 incluye doce casillas 11 marcadas cada una con un signo del Zodiaco diferente, según se representa en la figura 1, y doce fichas especiales, no representadas, que están destinadas a ser empleadas en la zona 3 como se describirá más adelante, están marcadas cada una con un signo del Zodiaco diferente.

10 Para practicar el juego (que ha sido llamado "Aquarius") los jugadores que pueden ser hasta en número de doce, toman cada uno una ficha marcada con el signo del Zodiaco de su elección y la sitúa detrás de la línea de base 12 de una columna 4 de la primera zona 3 y se hace funcionar la ruleta 2. Según el resultado obtenido en la ruleta, es decir según la casilla 11 donde la bola se para finalmente, un jugador adelanta su ficha marcada una casilla a lo largo de su columna 4 por cada rotación de la ruleta. El jugador que es el primer en colocar su ficha en el cuadrado de extremidad 20 13 de su columna 4 gana la partida y cobra todo el dinero del "pozo". En este modo de realización particular se observará que el número mínimo de veces en que debe hacerse girar la ruleta 2 para que un jugador pueda ganar es de tres, mientras que el número máximo de veces es de 25.

25 Mientras se espera el resultado final del juego, los mismos jugadores, o jugadores diferentes, pueden cada uno apostar por cada resultado individual elegido por la ruleta 2, situando una ficha no marcada en la segunda zona 6 30 contra el signo o los signos del Zodiaco que elige. Si apues

ta por dos signos la banca pagará ganancias de 5-1 mientras que si apuesta por un signo la banca pagará ganancias de 11-1 y por tanto existe iguales posibilidades de ganar por cada participante en el juego. Generalmente, solamente un jugador puede apostar en un signo determinado del Zodiaco pero si más de un jugador lo hace, las ganancias se distribuirán proporcionalmente.

Se observará que los jugadores que toman parte en el juego más largo utilizando la primer zona 3 no necesitan ser los mismos que forman parte de cada juego individual utilizando la segunda zona 6, y las dos zonas 3, 4, 6 están por tanto separadas suficientemente y la ruleta 2 está dispuesta entre ellas. Está claro que el número de columnas 4 y el número de cuadrados 5 en cada columna de la primera zona 6 puede ser alterado, lo mismo que el número de cuadrados 7 en la segunda zona 6. Igualmente es posible cambiar el número de resultados posibles. Por ejemplo, la ruleta 2 tendrá por lo menos dos casillas y preferentemente de dos a quince casillas pero incluso puede tener un número de casillas superior en caso de que sea necesario permitir la participación de un mayor número de jugadores.

Además, la superficie de juego 1a puede estar constituida por un mantel en el cual están marcadas las primera y segunda zonas y que puede ser enrollado cuando no se utiliza. El presente invento incluye un conjunto de elementos constituidos por la superficie de juego y una ruleta, por ejemplo embalados en una caja de presentación. Evidentemente, en lugar de los signos del Zodiaco pueden utilizarse otras señales en el aparato de juego según el invento.

En resumen, el Modelo de Utilidad

que se solicita deberá recaer en las siguientes:

REIVINDICACIONES

5 1.) Aparato para practicar un juego de azar que incluye una superficie de juego y una ruleta la cual, durante su funcionamiento, tiene las mismas posibilidades de elegir cualquier resultado entre un cierto número de resultados posibles, estando la superficie marcada con una primera zona constituida por lo menos por dos columnas de casillas, incluyendo cada columna por lo menos una casilla para recibir unas 10 fichas, pudiendo dichas fichas ser desplazadas a lo largo de estas columnas de casilla en casilla de acuerdo con el resultado determinado por la ruleta, y una segunda zona que incluye por lo menos dos casillas destinadas a recibir otras fichas para indicar el resultado de la apuesta que corresponde a una operación individual de la ruleta. 15

2.) Aparato según la reivindicación 1, caracterizado porque dicha zona está constituida por 6 a doce columnas de casillas.

20 3.) Aparato según la reivindicación 1 ó 2 caracterizado porque cada una de dichas columnas incluye de 3 a 5 casillas.

4.) Aparato según una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 3, caracterizado porque dicha zona está constituida por una reja de hasta 16 x 16 casillas.

25 5.) Aparato según la reivindicación 4, caracterizado porque dicha reja está constituida por 13 x 13 casillas.

30 6.) Aparato según la reivindicación 4 ó 5, caracterizado porque las casillas de extremidad a lo largo de un costado o de dos costados adyacentes de la reja están mar

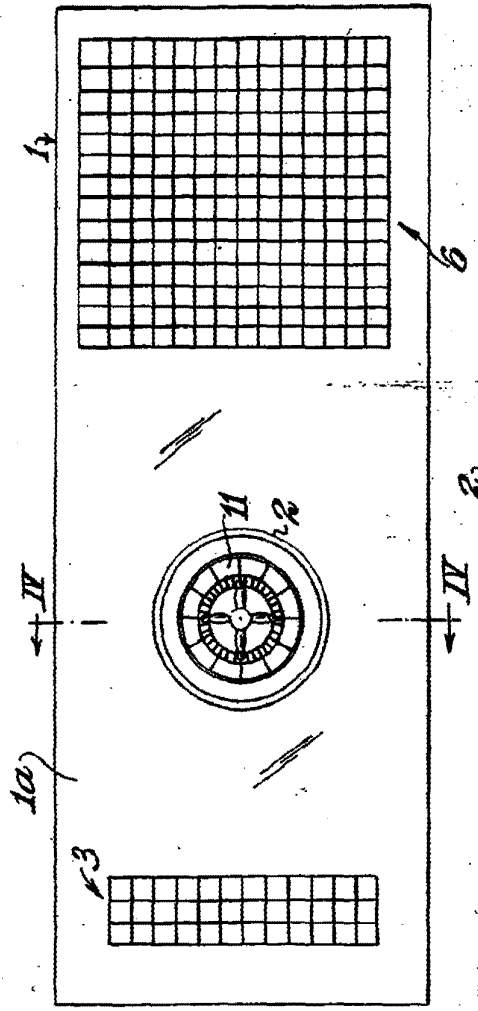


Fig. 2.

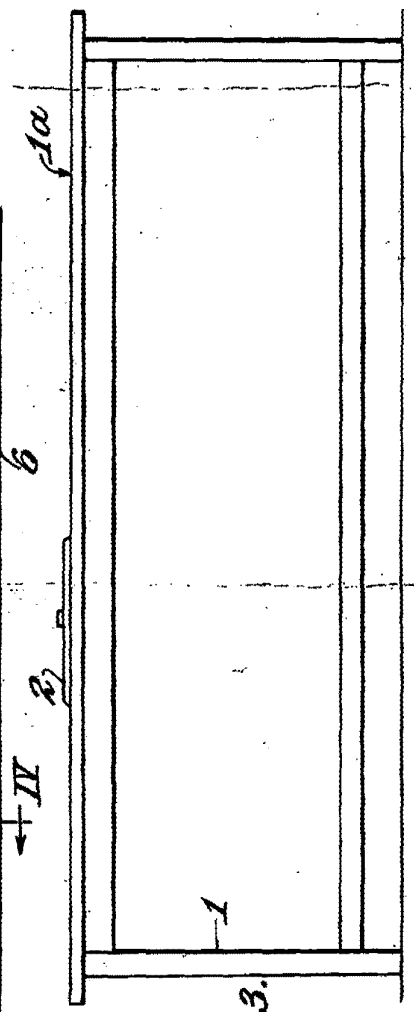


Fig. 3.

ESCALA VARIABLE
Madrid, 4 Mayo de 1977
BERNABO JIMÉNEZ
P. 18.