

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA

Registro de la Propiedad Industrial



ESPAÑA

244490

ES

Y

FECHA DE PRESENTACION

11 - 7 - 79

MODELO DE UTILIDAD

Josepado ES 11-7-79

30 PRIORIDADES:

31 NUMERO

32 FECHA

33 PAIS

47 FECHA DE PUBLICIDAD

61 CLASIFICACION INTERNACIONAL

G07F 17/32

64 TITULO DE LA INVENCIÓN

Aparato recreativo de habilidad

71 SOLICITANTE (S)

ROBERT KARL ZELLNER

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

Daganzo (Madrid), Carretera Cobeña No. 11

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE

MEMORIA DESCRIPTIVA - APARATO RECREATIVO DE HABILIDAD

El modelo se refiere a un aparato recreativo con el cual, para que el jugador gane, tiene que tratar de introducir una moneda en una de varias aperturas de premio mediante lanzamiento por empuje de un dedo con mas o menos fuerza. En caso contrario la moneda caera en una de varias aperturas de los depositos colectivos.

El modelo tiene la finalidad de limitar la posibilidad de perder porque si los depositos colectivos estan llenos, el jugador recupera su moneda si no logra premio. De esta manera, en caso de estar llenos los depositos colectivos, puede jugar las veces que quiere con la misma moneda sin riesgo de perderla.

En el dibujo se aprecia un ejemplo del modelo.

El aparato esta construido dentro de un armario, siendo visible la parte delantera a traves de una placa de cristal que permite seguir el recorrido de la moneda.

En la parte superior derecha se encuentra la ranura de entrada de la moneda (E) la cual cae por su peso pasando por un monedero automatico hasta punto D donde queda situada saliendo parcialmente al exterior para que el jugador la puede manipular mediante empuje hacia dentro. Debajo de la trayectoria de la moneda se encuentran once entradas 1 a 11 de los cuales por ejemplo las entradas 1 y 3 a 11 conducen a doce vias 12 a 23 cayendo la moneda en una de ellas. Las vias 12, 15, 17, 18, 20, 21 y 23 estan cerradas en la parte inferior mediante cierres 24 a 30 de tal manera que las monedas entrando en las vias se reunen dentro formando asi los depositos colectivos.

Cae la moneda en la entrada 1 o 3, bajara hasta la via 12, via premio, si cae en entrada 2, el jugador habra perdido su moneda.

Las vias 14, 16, 19 y 22 representan vias con premio.

Cae una moneda en entrada 4, bajara hasta via premio 14 y libera el cierre del deposito 15, construido de tal modo que al liberarse el cierre, da via libre a una moneda que bajara hasta cajetin 31 como pago de premio.

Cae la moneda en entrada 6, despues en via premio 16, mediante otra forma y funcionamiento de su cierre libera a dos monedas de via 17 hasta cajetin 31 como premio.

Cae la moneda en la entrada 8 y despues en via premio 19, se liberan una moneda de via 18 y dos de via 20 de sus respectivos cierres como premio.

40 Pero si la moneda cae en entrada 10 y despues en via 22 a traves
de sus respectivos cierres liberan dos monedas de via 21 y dos de
via 23 como premio. En este caso, si via 12 contiene monedas, tam-
bien se liberan todas estas por abrirse el cierre de dicha via por
el empuje de las monedas precedente de via 23 mediante una guia.
Si la moneda no cae en ninguna de las entradas 2, 4, 6, 8 ò 10,
45 caera en uno de los depositos colectivos.

Desde las entradas 4, 6, 8 y 10 se desviaran las monedas hacia
atras para volver a aparecer mas abajo en las vias 14, 16, 19 ò
22. Estas vias premio estan cerradas en su parte superior por unos
cierres 32 todos en una linea descendiente. Los depositos colectivos
50 15,17,18,20,21 y 23 quedarán abiertos. De esta manera las monedas
que caen encima de una via llena, rodara hacia la derecha hasta
encontrar un vacio en otra via siguiente. Si estuviera llena tam-
bien via 12, entonces las monedas se desviarán hasta via 13 y desde
ahi bajan al cajetin 31 para que el jugador la recupera para volver
55 a jugar con ella.

Las monedas que activan los cierres de las vias de premio caeran
hasta las aperturas 33, 34, 35, y 36 y desde ahi bajaran a una caja
como ganancia para el empresario.

Introduce el jugador una moneda en la ranura de entrada E, tiene que
60 esperar hasta que la moneda se situa delante del punto de lanzamiento
D y la lanza mediante el empuje de un dedo. Si la moneda se intro-
duce en una de las entradas 4, 6, 8 ò 10 el aparato automaticamente
libera una, dos, tres, cuatro ò en caso de que tambien de via 23
bajan monedas y se encuentran monedas en via 12, tambien estas se
65 liberan como premio.

En el caso de que los depositos colectivos estan llenos, al jugador
se le devuelve siempre como minimo su postura con excepcion de entra-
da 2, donde entrando la moneda ahi, la pierde. Este caso se da sola-
mente como gran torpeza por parte del jugador, en cierto modo como
70 castigo. Aparte de esta excepcion es imposible que el jugador, estan-
do llenos los depositos, pierde una moneda detras de otra hasta que
finalmente entra en una de las vias de premio y por eso se diferencia
de los demas aparatos recreativos.

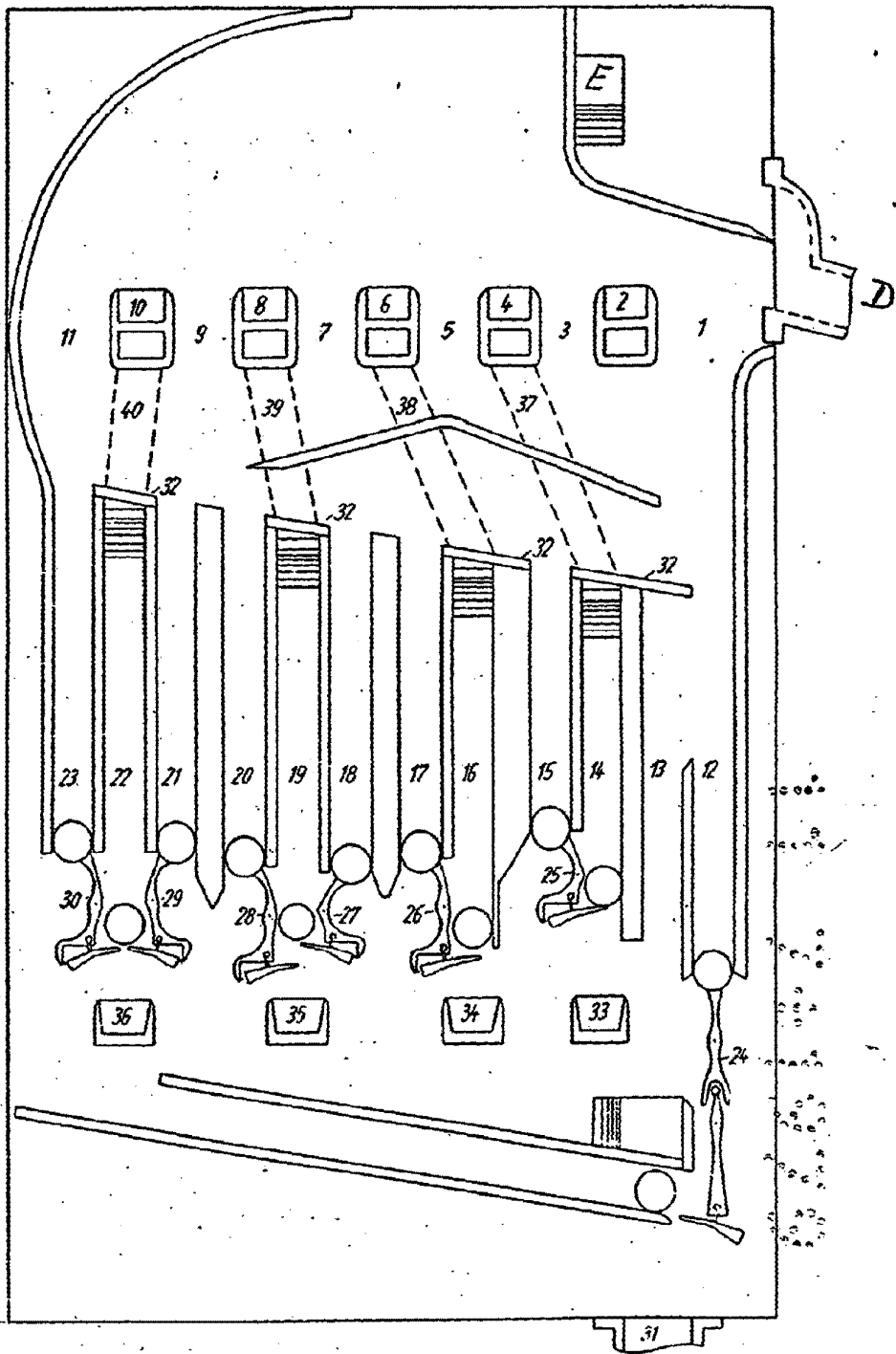
Por otro lado tampoco el empresario se perjudica porque participa en
75 cada ganancia, sobre todo con la moneda de postura en caso de ganar
el jugador.

Tellner

REIVINDICACIONES - APARATO RECREATIVO DE HABILIDAD

1. Aparato recreativo de habilidad caracterizado por más o menos entradas de monedas con varias posibilidades de premio.
2. Aparato recreativo de habilidad caracterizado por unos cierres en sus depositos colectivos, pudiendo liberar una o varias monedas.
3. Aparato recreativo de habilidad para monedas con la perspectiva de premio, caracterizado por su construccion posibilitando al jugador volver a jugar con su moneda sin perdida, hasta lograr premio.
4. Aparato recreativo de habilidad caracterizado por su construccion que limita la cantidad de monedas entradas de tal manera que una vez llegado a su limite devuelve la moneda de postura al jugador, si no gana, para volver a jugar con ella.
5. Aparato recreativo de habilidad caracterizado por un cierre 32, una via 13 y cajetin 31 a traves de los cuales se devuelve la postura al jugador, caso de estar llenos los depositos colectivos.
6. Aparato recreativo de habilidad caracterizado por varias aperturas (33 a 36) a traves de los cuales una parte de la ganancia, sobre todo la moneda de postura del jugador llega al empresario como su ganancia, en caso de ganar premio el jugador.
7. Aparato recreativo de habilidad, caracterizado por alternar vias de premio y depositos colectivos con dispositivos, posibilitando premio de una o varias monedas de uno o mas depositos colectivos.
8. Aparato recreativo de habilidad, caracterizado por una entrada (2) a traves del cual el jugador pierde su postura siempre, sirviendo de ganancia para el empresario.





314 x grande

Cellule

+