



ESPAÑA

19 ES	1°	NUMERO	246.447	10 Y
	21	FECHA DE PRESENTACION	26-X-79	
	22			

16.6.80

Concedido el Registro de acuerdo con los datos que figuran en la presente descripción y según el contenido de la Memoria adjunta.

MODELO DE UTILIDAD

30 PRIORIDADES:	31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS
-----------------	-----------	----------	---------

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	G07F 17/32

54 TITULO DE LA INVENCIÓN
MAQUINA DE ENTRETENIMIENTO

71 SOLICITANTE (S)
JULIANO INTERNACIONAL, S.A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Panamá, 4 - PANAMA

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE
MARIA REGLA RUIZ-GRANADOS FERNANDEZ

El presente registro de modelo de utilidad se refiere, tal como indica su enunciado, a una máquina de entretenimiento, de acuerdo con la descripción que de la misma se publica, 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:

- 1. selector de posición
- 2. multiplicador de jugada.

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 siguientes elementos:

- (1) Cabina o carcasa exterior.
- (2) Ranura para la introducción de las monedas que se van a poner en juego.
- (3) Pulsador de devolución de monedas.
- (4) Ranura de expulsión de monedas defectuosas.
- (5) Tablero luminoso con las figuras de los números, estrellas y campanas que de forma aleatoria pueden quedar encendidos al final del juego.
- (6) Cuadro multiplicador del resultado obtenido.
- (7) Indicador de la sección efectuada de números, estrellas o campanas sobre los que se quiere jugar.


30

- (8) Pulsadores de selección de los números, estrellas o campanas sobre los que se quiere jugar.
- (9) Pulsador de comienzo de juego. 
- (10) Pulsador de cobro de premio. 
- (11) Pulsador de selección del color rojo. 
- (12) Pulsador de selección del color azul. 
- (13) Bandeja de recogida de premio. 

35

Los principales elementos internos se pueden observar en las figuras 2 (posterior del frente) y figura 3 (fondo):

40

- (14) Monedero de aceptación de monedas 
- (15) Placas de circuitos lógicos.
- (16) Cuadro indicador de luces.
- (17) Cinta conectora.
- (18) Placa de circuitos de enlace.
- (19) Llaves de apertura del armario.
- (20) Mampa de caída de monedas.
- (21) Tolve desviadora del exceso de monedas.
- (22) Tolve de almacenamiento de monedas de premio.
- (23) Mecanismo pagador de monedas
- (24) Tubo de descarga de monedas a la bandeja.
- (25) Transformador de alimentación de los circuitos internos de la máquina.

45

50

El juego consiste en seleccionar uno o varios números del tablero (5) mediante los pulsadores (8). También se pueden seleccionar la figura "campana" y la figura "estrella".

55

Los números seleccionados aparecen en el indicador (7). Este indicador tiene 4 puntos por cada figura o número seleccionado, ya que se puede jugar de 1 a 4 monedas por cada uno de ellos, encendiéndose un punto de este indicador, por cada moneda introducida, siempre después de apretar el pulsador

60

(8) correspondiente. Cuando se decide no introducir más monedas se aprieta el botón (9) de comienzo de juego que pone en marcha el mecanismo aleatorio de la máquina, encendiéndose alternativamente número, estrella y campana del tablero (5) hasta pararse en una figura o número determinado, en función del cual y de las figuras y números seleccionados en el indicador de selección (7), el mecanismo (23) pagador de monedas envía a la bandeja (13) las que correspondan.

65

Como aliciente adicional de juego se tiene que simultáneamente al encendido de figuras y números del tablero (5) se efectúa un encendido de los números del cuadro multiplicador (6) del resultado de forma que el premio que corresponde puede quedar multiplicado por el número que haya quedado encendido al final del juego en el cuadro (6).

70

Selector de figura

75

Es una nueva modalidad que da a este tipo de juego el aliciente de poder seleccionar una o varias figuras del tablero lo que permite realizar múltiples combinaciones a gusto del jugador y también en función de jugadas anteriores.

Multiplicador de premio

Es otra modalidad que da al juego el aliciente de recibir su premio multiplicado por el número correspondiente.

80 que salga en el cuadro (6). Como es lógico, dado el mayor número de figuras, estrellas y campanas la máquina sólo multiplica por números inferiores en caso de que la figura salga en el tablero (5) sea estrella o campana, siendo los números multiplicadores superiores sólo válidos en los casos en que salga un número en el tablero (5).

85 Este tablero multiplicador tiene un aliciente más y es que algunas veces puede quedar encendido un "plano", en vez de un número multiplicador, caso en el que la máquina da un premio substancial con independencia de los números o figuras seleccionados.

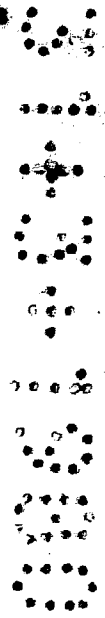
Modalidad doble o nada

Otra posibilidad de la máquina es la de poderse jugar a doble o nada en caso de haber obtenido un premio. Para ello basta apretar uno de los dos botones (11) ó (12) que corresponde a rojo y azul respectivamente; el mecanismo aleatorio de la máquina se pone de nuevo en funcionamiento hasta pararse en un número o figura. Como todo número o figura está en fondo de color rojo o azul se podrá doblar o perder el premio anteriormente obtenido. Por supuesto se puede renunciar a esta opción, y hacer directamente efectivo el premio obtenido, simplemente apretando el botón (10).

Describe suficientemente la naturaleza del presente modelo de utilidad, se hace constar expresamente que cualquier modificación de detalle que pudiera introducirse, se considg

será incluida dentro del mismo, siempre que no altere sustancialmente sus características fundamentales.

Por último, se declaran de novedad las siguientes



REIVINDICACIONES

110 1ª).- MAQUINA DE ENTRETENIMIENTO, caracterizada esencialmente por comprender una cabina exterior con ranura para introducción de monedas, pulsador de devolución de monedas, ranura de expulsión de monedas defectuosas, tablero luminoso con figuras de números, estrellas y campanas que de forma aleatoria pueden encenderse al final del juego, cuadro multiplicador del resultado obtenido, indicador de la selección efectuada, pulsadores de selección, pulsador de comienzo del juego, pulsador de cobro de premios, pulsadores de selección de colores y bandeja de recogida de premios, en tanto que interiormente comprende un monedero de aceptación de monedas, placas de circuitos lógicos, cuadro indicador de luces, cinta conectora, placa de circuitos de enlace, llaves de apertura del armarío, rampa de caída de monedas, tolva desviadora del exceso de monedas, tolva de almacenamiento de monedas de premio, mecanismo pagador de monedas, tubo de descarga de monedas a la bandeja y transformador de alimentación de los circuitos internos.

115

120

125

130 2ª).- MAQUINA DE ENTRETENIMIENTO, caracterizada por el hecho de que el mecanismo selector permite elegir una o varias figuras del tablero, lo que posibilita la realización de múltiples combinaciones, en tanto que el multiplicador de premio da al jugador el aliciente de recibir el premio multiplicado por el número que salga en el cuadro, estando prevista también la existencia de dos botones que permiten jugar a do-

ble o nada el premio obtenido, según el color de fondo de la figura.

135

3^a).- MAQUINA DE ENTRETENIMIENTO.

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

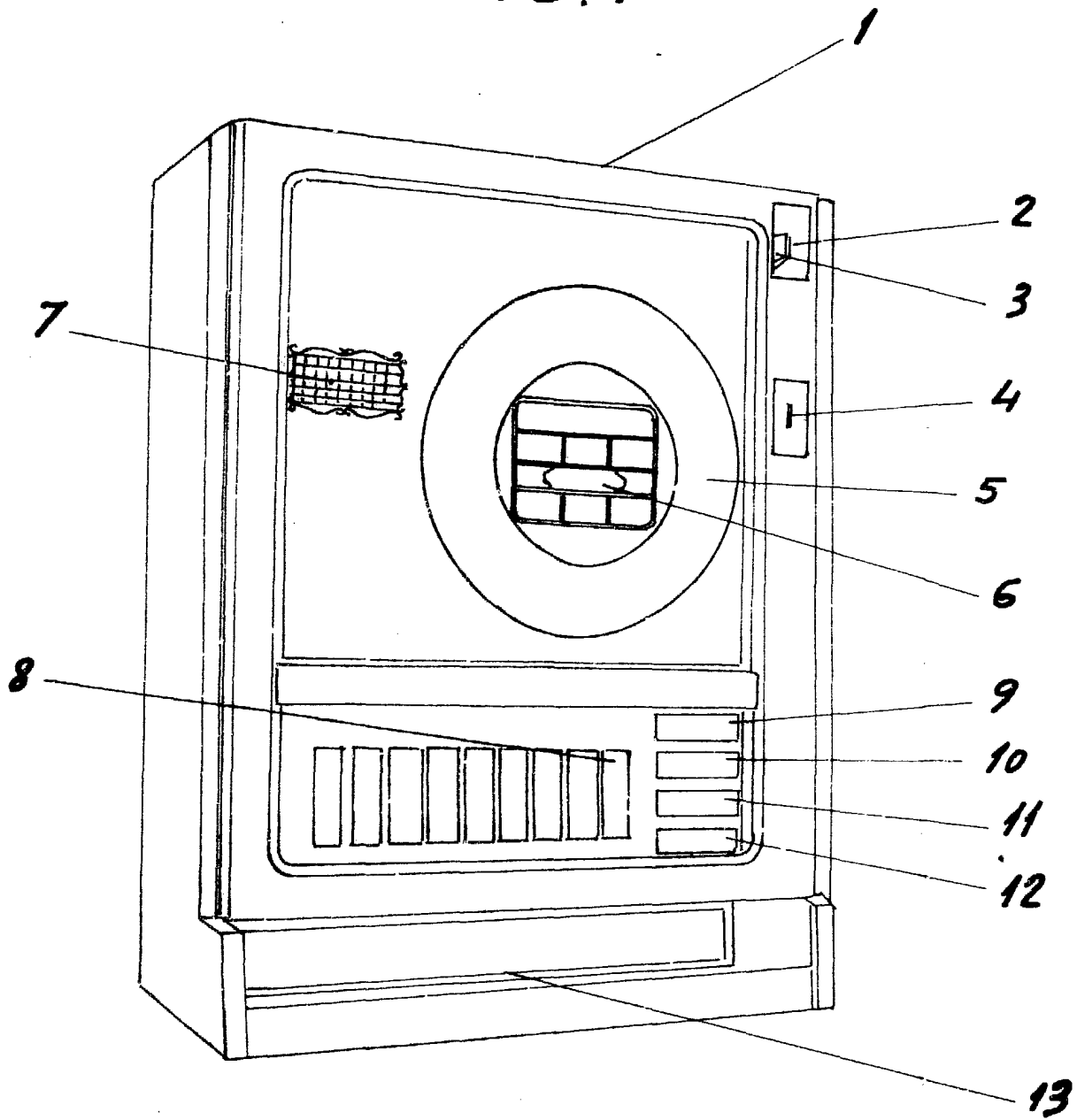
140

Madrid, 31 de Marzo 1.900

Maria Regla Ruiz-Granados
Por Poder

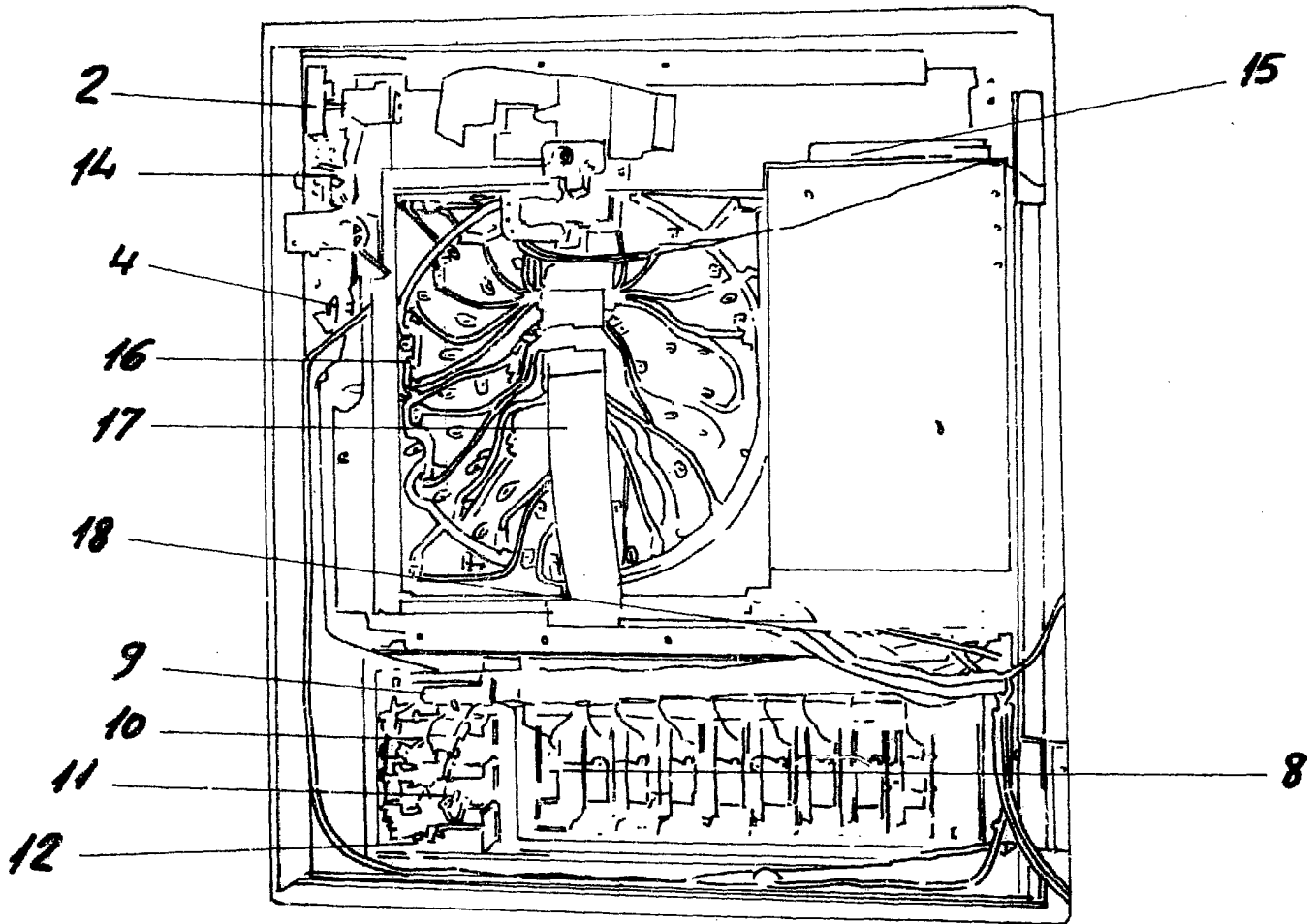
Maria Regla Ruiz-Granados

FIG. 1



1
12

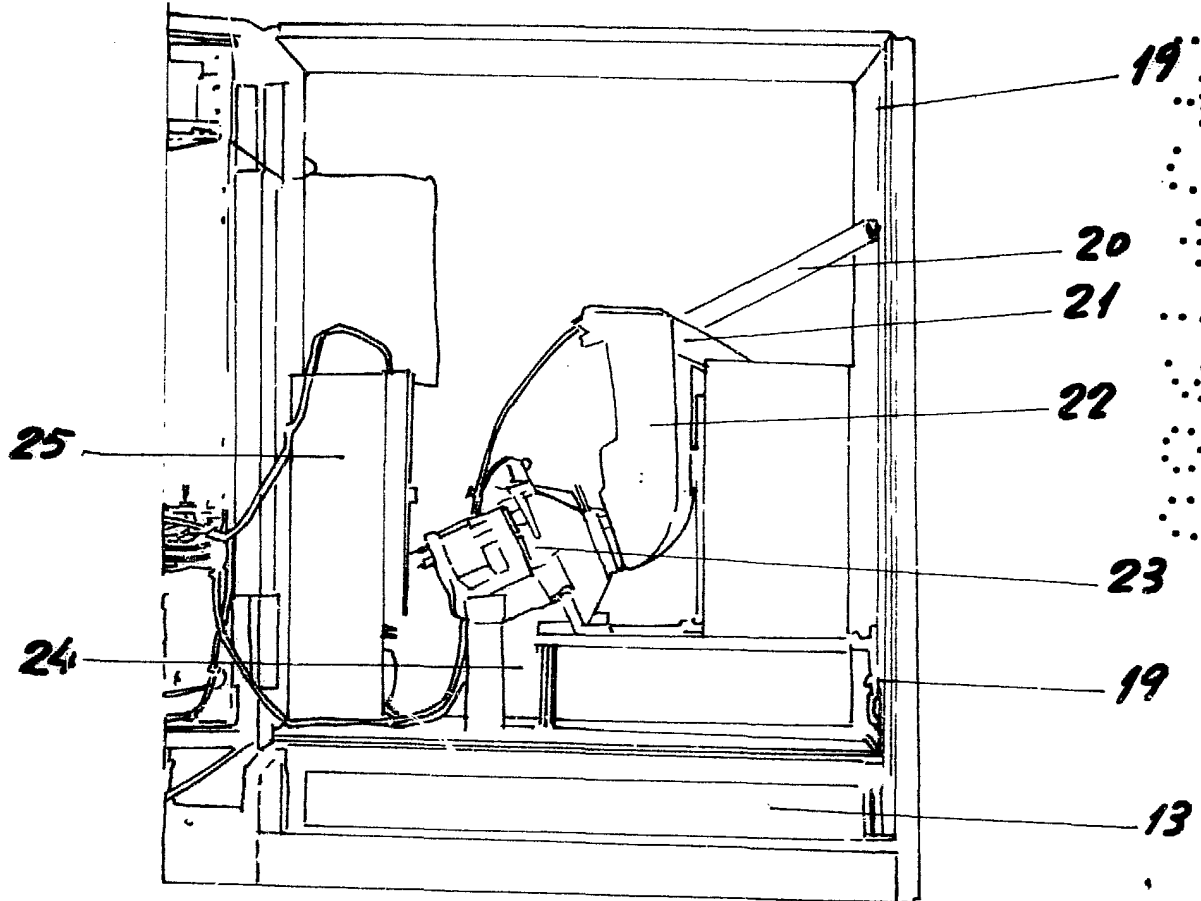
FIG. 2



Escaleta variable
Madrid

María Regla Ruiz-Grenades
Por Poder

FIG. 3



Escala variable
Madrid:

María Regla Ruiz-Granados
Por Poder