



ESPAÑA

ES	11	NUMERO	Y
	21	249.129	
	22	FECHA DE PRESENTACION	
		5-3-1980	

MODELO DE UTILIDAD 1 ENE. 1981

30	PRIORIDADES:	32	FECHA	33	PAIS
	31	NUMERO	MICROFILMADO		
			MICROFILMADO		
47	FECHA DE PUBLICIDAD		51	CLASIFICACION INTERNACIONAL	
			G 0 7 F 1 7 1 3 4		
54	TITULO DE LA INVENCIÓN				
	"MAQUINA DE HABILIDAD".				
71	SOLICITANTE (ES)				
	D. JORGE GERMAN HOFMANN BUTTNER.				
	DOMICILIO DEL SOLICITANTE				
	Playa Corinto s/n - PUERTO DE SAGUNTO (Valencia).-				
72	INVENTOR (ES)				
73	TITULAR (ES)				
74	REPRESENTANTE				
	DON JOSE LOPEZ CORTES.-				



M E M O R I A D E S C R I P T I V A
= = = = =

El invento hace referencia a una máquina de habilidad accionada por medio de monedas, la cual pone a la vista la posibilidad de obtener un premio, con portadores de símbolos del juego configurados, al menos en parte, de modo diferente entre sí y con libertad de movimiento en, por lo menos, un espacio visible de la zona de juego, sobre los cuales hay inscritos símbolos, según cuya posición final, dentro de un límite de percepción provisto de elementos de reconocimiento, pueden ser concedidos premios.

Ya se conoce una máquina de juego semejante descrita en la memoria de la patente Alemana 1.574.184, cuya zona visible de juego está colocada verticalmente o caída, y en la cual hay previsto un espacio de reconocimiento provisto de órganos de reconocimiento para el reconocimiento de los portadores de distintivos del juego caídos en él, y con los órganos de reconocimiento está comunicado un dispositivo de pago y/o indicación de resultado, el cual, en dependencia de la configuración de cada uno de los portadores de símbolos del juego, los cuales son reconocidos en cada caso por un órgano de reconocimiento, es mandado de modo variable o diferente.

En una forma de realización de una máquina de



juego semejante, un número de diferentes cuerpos del juego, que se mueven libremente, serán llevados por medio de un mecanismo de transporte que se encuentra en permanente movimiento de giro, a la parte superior del perpendicular campo de juego, cubierto con un cristal, cuya anchura de luz está acoplada al libre movimiento de los portadores de distintivos del juego, Dentro de la demarcación de la zona de juego, los portadores de distintivos de juego ruedan o resbalan hacia abajo, con libertad de movimientos a través de dispositivos de desviación, con lo cual tiene lugar una mezcla de aquellos antes de que los mismos sean de nuevo captados por el mecanismo de transporte. Por medio de dispositivos de mando, se conseguirá que, al tener lugar la finalización del juego, se encuentran tres portadores de distintivos del juego dentro del espacio de conocimiento.

En otra forma de realización de la anteriormente mencionada máquina de juego, la zona de juego está delimitada por medio de una pizarra de juego colocada de modo vertical y de un tambor plano construido de material transparente, que tiene movimiento giratorio. Por medio de pitones de arrastre colocados en el tambor plano, durante un continuo movimiento giratorio, dos portadores de distintivos del juego, en cada caso, de entre un número de ellos diferenciados entre sí, que tienen libertad de movi-



miento, serán llevados a la parte superior de la zona de juego, desde donde los mismos, a través de dispositivos de desviación, rulando y resbalando, llegan de nuevo abajo, con lo cual, a través de los dispositivos de desviación será conseguida una mezcla de ellos. Por medio de dispositivos de mando será conseguido, el que, al tener lugar la finalización del juego, se encuentre en el espacio de reconocimiento un determinado número de portadores de distintivos del juego.

En las dos anteriormente citadas formas de accionamiento de los libremente movibles portadores de distintivos del juego, tiene lugar una determinada conducción forzada de los mismos, dentro de la demarcación de la zona de juego, al tener lugar el transporte de los cuerpos, desde la demarcación inferior a la superior, en un caso a través del especial mecanismo de transporte, y en el otro caso por medio de los pitones de arrastre del tambor.

Por medio de esto se produce, en juegos consecutivos, una cierta regularidad en el orden de caída de los portadores de distintivos del juego en el espacio de reconocimiento, la cual no es deseable, ya que le ofrece al jugador la posibilidad de, bajo ciertos condicionamientos, preveer el resultado del juego en cierta medida.

Otra desventaja más consiste en que estos mecanismos de accionamiento están compuestos de piezas movibles, lo cual, de una parte condiciona un costo de cons-

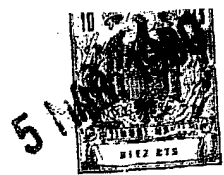


trucción relativamente alto y, de otra, una alta predisposición a las averías.

Al invento le está encomendado el cometido básico de configurar una máquina de juego de la especie descrita anteriormente, del modo más sencillo posible en su construcción, desde el punto de vista del accionamiento de los portadores de distintivos del juego y configurar el orden de caída de los portadores de símbolos del juego dentro del espacio de reconocimiento, con tal irregularidad que no se produzca absolutamente ninguna regularidad en dicho orden de caída.

Este cometido será resuelto, según el invento, por medio de que los portadores de distintivos del juego sean mezclables dentro de la zona de juego, por medio de aire.

Con el fin de poder llevar a cabo una construcción lo más sencilla posible, en lo que a la mezcla de los portadores de distintivos del juego se refiere, en una más amplia concepción del invento, la zona de juego configura en forma de globo desemboca con su garganta en el espacio de reconocimiento, en cuya parte inferior hay prevista una tobera para la entrada de aire. Esta tobera, cuando los portadores de distintivos del juego están en estado de reposo, sirve al mismo tiempo como lecho de recogida de los portadores de distintivos del juego. La tobera



5
10
está convenientemente comunicada con un compresor a través de una válvula magnética de distribución y esta está comunicada con un interruptor regulador para la conexión y desconexión, así como para el control de la intensidad de la corriente de aire. Según un preferente perfeccionamiento del objeto del invento, el interruptor regulador está comunicado con un microprocesador que realiza todo el mando de la máquina de juego, para el ajuste de la intensidad de la corriente de aire, con lo cual, la intensidad de la corriente de aire es controlable por medio del microprocesador, en dependencia del azar en cada juego.

15
Con el fin de garantizar una perfecta reconocibilidad de los libremente movibles portadores de símbolos del juego, es ventajoso el conseguir la diferenciación de los portadores de símbolos del juego por medio de miembros -LC, montados en ellos.

20
25
Las ventajas conseguidas con el invento consisten, de una parte, principalmente en la sencilla forma de accionamiento de los libremente movibles portadores de símbolos del juego, la cual tiene lugar sin piezas movibles y, en consecuencia, es menos propensa a las averías, y de otra parte, en la completamente irregular mezcla de los portadores de símbolos del juego dentro de la zona de juego y, según esto, en el orden de caída, no sujeto a ninguna regularidad, de los portadores de símbolos del juego en el es-



5 pacio de reconocimiento, dado que los portadores de símbolos del juego no están sometidos a ninguna conducción forzada mecánica, al tener juego no están sometidos a ninguna conducción forzada mecánica, al tener lugar su transporte a la zona de juego.

La máquina de juego, según el invento, será descrita de un modo más preciso en la siguiente descripción, con la orientación de un ejemplo de realización, el cual está representado en el plano.

10 Se muestra:

Figura 1: Una vista en perspectiva de una máquina de juego con tres zonas de juego, según un ejemplo de realización del invento.

15 Figura 2: Un cuadro de conexiones de las tuberías para el aire, subordinadas a las zonas de juego según la figura 1.

Figura 3: Una vista de detalle de un espacio de reconocimiento para los portadores de los distintivos del juego, perteneciente a una zona de juego.

20 La máquina de juego 1 posee, sobre la parte delantera 2, detrás de una placa de cristal 3, tres zonas de juego 4, 5, 6 configuradas en forma de globo. Cada zona de juego 4, 5, 6 está delimitada por medio de un marco 7 situado detrás de la placa de cristal 3 y de una pizarra de juego 8 colocada en él, al mismo tiempo que la anchura de luz de las zonas de juego está acoplada al libre movimiento de los portadores de distintivos del juego 9. Los

25



portadores de distintivos del juego 9 que, al menos en parte, están señalizados por medio de números y símbolos de modo diferente entre si, se encuentran en estado de reposo en espacios de reconocimiento 11, 12, 13, que convergen en la garganta 10 de las zonas de juego. Cada espacio de reconocimiento toma cuatro portadores de distintivos del juego 9, de modo superpuesto, que serán retenidos en su posición (para la entrada de aire) por las toberas 14, 15, 16 que se encuentran instaladas en la parte inferior de los espacios de reconocimiento.

Al tener lugar la afluencia de aire a través de estas toberas 14, 15, 16, en las zonas de juego 4, 5, 6, los portadores de distintivos del juego 9 serán, sin embargo, levantados por las toberas y mezclados unos con otros en las zonas de juego, de una forma completamente irregular. Esta mezcla de los portadores de símbolos del juego 9 será todavía ayudada por medio de los dispositivos de desviación 17, ubicados en cada una de las zonas de juego, los cuales pueden, en caso dado, ser variados en su posición, bien por medio del sistema de mando central de la máquina de juego 1, o a mano por el jugador, por medio de un órgano de accionamiento colocado en la parte externa de la máquina. Tras la desconexión de la afluencia de aire, los portadores de los distintivos del juego 9 caen en cada uno de los espacios de reconocimiento 11, 12, 13, en un orden absolutamente irregular y determinan entonces, por medio de órganos de reconocimiento a ellos asignados, los cuales están comu-



nicados con una unidad de valoración y dispositivo de pago en sí conocidos, según un plan de premios determinado, si debe de darse un premio o no. Un eventual pago de premio tiene lugar a través de las bandejas 18, para el pago de monedas colocadas en la parte delantera 2 de la máquina de juego 1. En el espacio superior de la parte delantera 2, de la máquina de juego 1, se encuentran, por otro lado, las ranuras de introducción de monedas 19.

Cada moneda 14, 15, 16 está comunicada con un compresor 26, a través de una correspondiente línea 20, 21, 22, con válvula magnética de regulación intercalada. Desde cada válvula magnética de regulación 23, 24, 25 una correspondiente línea 27, 28, 29 conduce a un correspondiente interruptor regulador 30, 31, 32. Estos interruptores reguladores serán mandados por un microprocesador que realiza toda la función de mando de toda la máquina de juego, para la conexión y desconexión, así como para el control de la intensidad del flujo de aire a través de las toberas 14, 15, 16. La función de arranque y/o parada, de los interruptores reguladores, para las afluencias de aire, puede también ser llevada a cabo por medio de las correspondientes teclas de empuje 33, 34, 35, colocadas en la parte delantera 2 de la máquina de juego 1. Por otra parte, y con el fin de aumentar la irregularidad de la mezcla de los portadores de los distintivos del juego 9, en cada una de las zonas de juego y con ello su diferenciación en el orden de caída en los espacios de reconocimiento, la intensidad

5

10

15

20

25



de cada uno de los flujos de aire puede ser controlada por medio del microprocesador, en dependencia del azar en cada uno de los juegos.

5 La diferenciación de los libremente movibles portadores de símbolos del juego 9 se consiguen por medio de miembros-LC, 36 montados en ellos. Con este fin, a cada espacio de reconocimiento 11, 12, 13 le están subordinados para los cuatro portadores de símbolos del juego 9 que se encuentran dentro de él, tres generadores 37 que actúan como órganos de reconocimiento superpuestos con la separación de los portadores de los símbolos del juego, Cada generador 37 genera un campo eléctrico, el cual será emitido por la bobina 38 del generador y captado por el miembro-LC 36, dentro del portador del símbolo del juego 9. Cuando 15 la frecuencia del generador coincide con la frecuencia de resonancia del miembro-LC, la intensidad del generador varia. Esta variación de la intensidad del generador, que será constatada por medio del voltímetro 39 y transmitida al microprocesador 40 que lleva a cabo el mando de toda 20 la máquina de juego, sirve para reconocer el portador de símbolos del juego.



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

= = = = =

5

1.- Máquina de habilidad accionada por medio de monedas, la cual pone a la vista la posibilidad de obtener un premio, con portadores de símbolos del juego configurados, al menos en parte, de modo diferente entre sí y con: libertad de movimiento, en por lo menos un espacio visible de la zona de juego, sobre los cuales hay inscritos símbolos según cuya posición final dentro de un límite de percepción provisto de elementos de reconocimiento pueden ser concedidos premios, que se caracteriza porque los portadores de símbolos (9) son remolinables dentro del espacio de juego (4,5,6) por medio de aire.

10

15

2.- Máquina de habilidad, según la reivindicación 1, que se caracteriza porque el espacio de juego (4,5,6) concebido en forma de globo, converge con su garganta (10) en el límite de percepción (11,12,13), sobre cuya parte inferior hay prevista una boquilla (14,15,16) para la entrada de aire.

20

3.- Máquina de habilidad según, las reivindicaciones 1 y 2, que se caracteriza porque la boquilla (14,15,16) está conectada a un compresor (26) por medio de una válvula de distribución magnética (23,24,25).

25

4.- Máquina de habilidad, según las reivindicaciones de la 1 a la 3, que se caracteriza porque la válvula de distribución magnética (23,24,25) está comunicada con un interruptor-regulador (30,31,32,), tanto para la conexión como para la desconexión y también para el control de la intensidad de la corriente de aire.



5

5.- Máquina de habilidad, según la reivindicación 4, que se caracteriza porque al interruptor-regulador (30,31,32) le está asignada una tecla o botón de empuje (33,34,35), sobre la parte delantera (2) de la máquina de juego (1), para las funciones de puesta en marcha y/o parada.

10

6.- Máquina de habilidad, según la reivindicación 4, que se caracteriza porque el interruptor-regulador (30,31,32) está conectado con una microcomputadora de procesos (40), que realiza toda la función de mando de la máquina de juego (1), para la regulación de la intensidad de la corriente del aire.

15

7.- Máquina de habilidad, según la reivindicación 6, que se caracteriza porque la intensidad de la corriente de aire es dirigible por medio de la microcomputadora de procesos (40).

20

8.- Máquina de habilidad, según las reivindicaciones de la 1 a la 7, que se caracteriza porque dentro de la delimitación del espacio de juego (4,5,6) hay ubicados dispositivos de desviación (17).

25

9.- Máquina de habilidad, según la reivindicación 8, que se caracteriza porque los dispositivos de desviación (17) son regulables.

10.- Máquina de habilidad, según las reivindicaciones de la 1 a la 9, que se caracteriza porque la



diversidad de los portadores de símbolos (9) se obtiene por medio de articulaciones-LC (36), instaladas en ellos.

11.-"MAQUINA DE HABILIDAD".

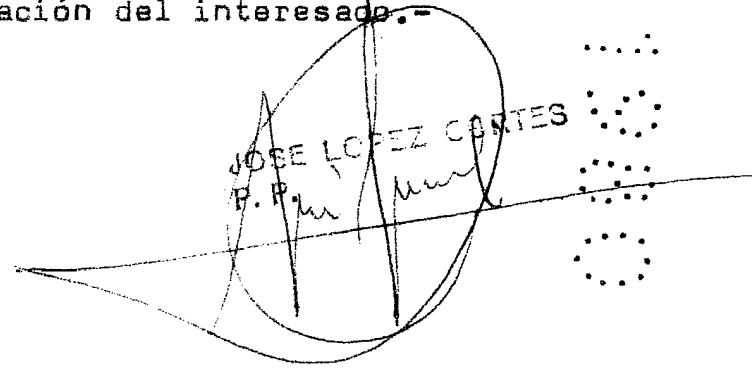
De conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente memoria descriptiva y gráficamente representado en los adjuntos planos para su mejor comprensión.

Esta memoria consta de TRECE hojas escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio.

Madrid, 5 MAR. 1980

Por autorización del interesado.-

JOSE LOPEZ CORTES
F. P.



5

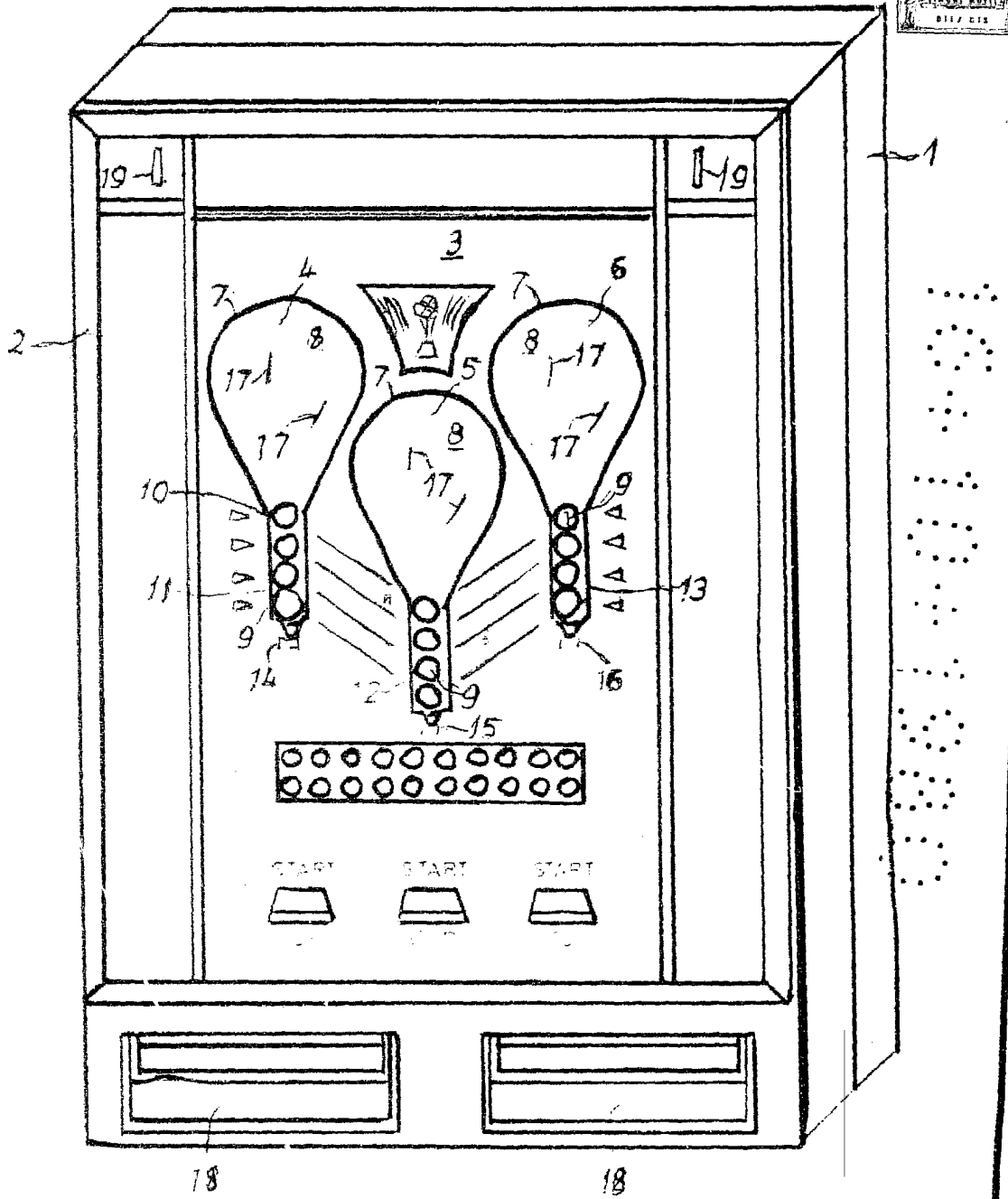


Fig. 1

ESCALA VARIABLE.

5 MAR. 1980

JOSE LOPEZ CORTES

[Handwritten signature]

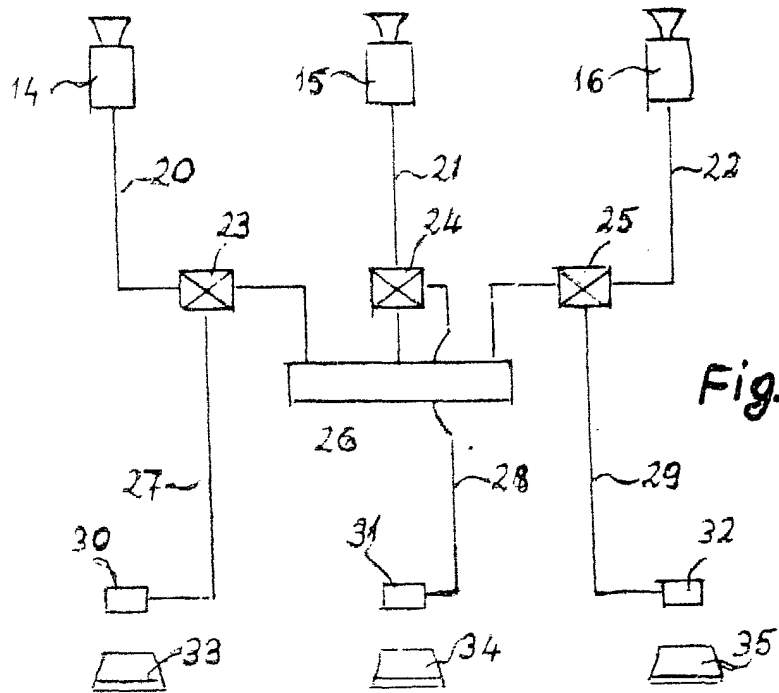


Fig. 2

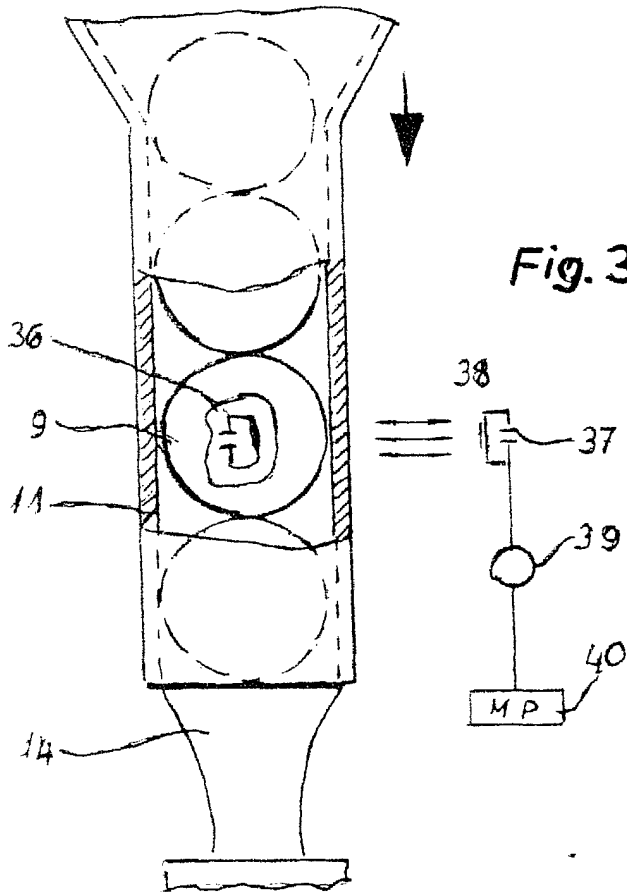


Fig. 3

5 MAR. 1930

ESCALA VARIABLE.

[Handwritten signature and scribbles]