



ESPAÑA

19 ES	11	NUMERO	249528	10 Y
	21			
	22	FECHA DE PRESENTACION	30 NOV. 1978	

MODELO DE UTILIDAD

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		
Ser. 808.954	22 de junio de 1.977	Norteamerica.

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63 F 3/00

54 TITULO DE LA INVENCIÓN	
Juegos de sobremesa.	

71 SOLICITANTE (S)	
JOSEPH GOOTT, de nacionalidad norteamericana.	

DOMICILIO DEL SOLICITANTE	
P.O.Box 1363, Great Falls, Montana 49403, EE.UU. de A.	

72 INVENTOR (ES)	
JOSEPH GOOTT.	

73 TITULAR (ES)	

74 REPRESENTANTE	
D. Jose Miguel Gómez-Acebo y Pombo.	

La presente invención describe un juego de sobremesa del tipo de poker-Keno con el que pueden jugar una o más personas. El juego comprende un "ganso" de tipo Keno que contiene 52 bolas cada una de las cuales lleva la representación de una carta de una baraja tradicional. Después que las bolas se han mezclado o barajado en el "Ganso" para tener la seguridad de que se han revuelto, se impulsa un cierto número de bolas, correspondiente al número de cartas de una mano de poker (v.g., cinco cartas), en "orejas de conejo" en orden consecutivo. Los resultados del procedimiento anterior aparecen representados por lo menos en un tablero de juego. Antes de iniciarse el juego, cada jugador utiliza una ficha intentando adivinar, por ejemplo, si una o más de las cartas tiene un valor de "9" o superior, siendo los ases el valor más elevado, y siendo un valor de "2" a "7" el más bajo. Cada jugador puede utilizar también la ficha para adivinar si la mano contiene combinaciones de poker tradicional como cinco naipes del mismo palo, una escalera, un full o similar.

5.

10.

15.

La presente invención se refiere a un juego que utiliza una combinación de novedad de un juego del tipo keno y una forma de juego descrita en la patente Estadounidense Nº 3.998.462, concedida el 21 de Diciembre de 1.976, que se juega básicamente según probabilidades y, de un modo más particular, se refiere a un juego de azar que utiliza los elementos del Keno y el Poker y que puede ser jugado por uno o más jugadores o, si son más de un jugador, varios jugadores al mismo tiempo.

20.

25.

El juego del presente invento puede ser empleado por personas que tengan un conocimiento detallado del poker pero, al mismo tiempo, puede ser divertido y fácilmente comprensible para aquellas personas a quienes les gusta el keno así como aquellas que están solamente familiarizadas con el poker de una forma vaga

30.

o que no conocen el juego del poker. Aún aquellas personas que no estén familiarizadas con los juegos de poker o keno pueden jugar con el juego del presente invento de una forma inteligente porque las posibilidades de averiguación con éxito están impresas en el tablero del juego así como sobre las fichas dadas a cada jugador por cada juego. Además, los jugadores pueden juegos completamente al azar, si así lo desea en virtud a la disposición de la cara del juego y a la forma en que se práctica.

Los objetos anteriores se han conseguido según el presente invento utilizando un aparato de tipo keno y un tablero de juego. Según se sabe en el juego de keno, se eligen al azar 20 números ganadores de un bombo de plástico transparente o jaula metálica llamada "ganso" que contiene 80 bolas que se numeran de 1 a 80. Todas las bolas se mezclan por una corriente de aire y se impelen 20 bolas al tiempo al interior de dos "orejas de conejo". Dichas máquinas son de tipo normal y las fabrica, por ejemplo, Tripp Plastics, en Reno, Nevada. Existen otras variaciones de este dispositivo, pero el dispositivo citado sirve de ilustración del tipo de aparato que se utiliza en general. Después de haberse impulsado las 20 bolas al interior de las "orejas de conejo", los resultados se representan sobre uno o más tableros de keno que se pueden situar en lugares donde los números elegidos aparecen representados de una forma prominente sobre los tableros.

Con el presente invento, en lugar de habilitarse los números del 1 a 80 sobre bolas keno el "ganso", se presentan 52 bolas en el "ganso" y cada bola lleva una representación de una de las 52 cartas de una baraja tradicional utilizada en el juego de poker. O sea, cada bola contiene la representación de un palo (v.g., corazones) así como un número de la carta (v.g., 2, 3, 4 etc o sota, reina o rey). Al comienzo de un juego, el jugador impul-

sa al azar cinco bolas del "ganso", donde las 52 bolas se han mezclado o barajado al interior de las "orejas de conejo" en el orden 1 a 5 para representar a cualquier jugador que coloca normalmente cinco cartas boca abajo de una baraja al jugar una mano de poker. Antes de impulsar las cinco bolas que representan las cartas de una mano de poker en el interior de las "orejas de conejo", cada participante en el juego puede tratar de adivinar con fichas si cada carta es una carta alta (v.g., 9, 10, sota, reina, rey, as) o una carta baja (v.g., 2, 3, 4, 5, 6 o 7). Si, por ejemplo, se impulsan cinco bolas al interior de las orejas de conejo, cada participante tendrá la oportunidad de adivinar si una o más de las "cinco cartas" es una carta alta o una carta baja. Lógicamente, no se exige que los participantes hagan conjeturas con este fin, aunque evidentemente se espera que cada participante que tenga una ficha juegue en algún aspecto del juego durante cada "mano" que presenta la persona que impulsa las bolas al interior de las "orejas de conejo" desde el "ganso".

Además, antes de que se impulsen las cinco bolas al interior de las "orejas de conejo" para representar el número de cartas en una mano de poker, cada participante del juego tendrá oportunidad de decidir, por ejemplo, indicando sobre su ficha si todas las cartas en dicha mano son rojas o negras o si todas las cartas en la mano son figuras (v.g., jotas, reinas y/o reyes). Además, los participantes tienen igualmente opción de tratar de adivinar, basandose en las probabilidades impresas sobre el tablero del juego, si la mano constituirá todas cartas altas (v.g., 9, 10, sota, reina, rey, as), un par de seises o una mano mejor, un par de sietes o una mano mejor (v.g., siete o más baja sin parejas), todas cartas bajas (v.g., 2, 3, 4, 5, 6 o 7), dos parejas, trio de reyes, color escalera y/o full.

Antes de comenzar cada juego, los participantes pueden marcar también sobre sus fichas su conjetura para jugar "manos exactas". Los jugadores reciben información de las ventajas del que da las cartas contras las probabilidades de que un jugador tenga éxito basandose en la información sobre el tablero. Según una modalidad preferible del presente invento, la carta más alta en dicha mano exacta puede ser un "8" y el resto de cartas debe ser más bajo o desemparejado. Una "rueda", v.g., cinco cartas del mismo palo de 5, 4, 3, 2, 1 es considerada por el que da las cartas merecedora de las máximas ventajas para jugar "manos exactas".

Estos y otros objetos y características del presente invento resultarán evidentes por la descripción que sigue, tomando como referencia el dibujo adjunto que representa, a título de ilustración solamente, una modalidad actualmente preferible del presente invento y, de un modo más particular:

Las figuras 1 ilustra el nuevo dispositivo sobre la superficie del tablero en el cual aparecen los resultados del juego eléctricamente de una forma normal y cuyo dispositivo aparece también impreso sobre fichas utilizadas por los participantes.

La figura 2 es una vista esquemática que ilustra un dispositivo tradicional para impulsar las bolas y que constituye, de hecho, un reparto de cartas junto con el tablero y las fichas utilizadas por los participantes para indicar sus conjeturas; y

La figura 3 ilustra una de las bolas que representa el 2 de picas.

Refiriendonos ahora al dibujo y en particular a la figura 1, el número 10 indica de un modo general un tablero de juego que funciona eléctricamente de una forma normal y que puede ser de tamaño suficiente, v.g., un metro de altura por aproximadamen

te 1,20 m de anchura, para que se vea en una gran habitación. El tablero, indicado también por el número 10 en la figura 2, está provisto de marcas para presenta eléctricamente los resultados de las bolas impulsadas por un "ganso" de tipo keno ilustrado esquemáticamente e indicado de un modo general por el número 40 en la figura 2. Sobre la superficie del tablero 10, existen cinco grandes número "1" a "5" para indicar cada una de las cinco cartas de una mano de poker tradicional que se impulsan al interior de las "orejas de conejo" 41 del ganso del tipo keno 40 durante el juego. El "ganso" 42 contiene 52 bolas 43 que representan las 13 cartas de cada palo (corazones, diamantes, picas y tréboles) utilizadas tradicionalmente en el juego de poker. Un cuadro de mandos permite que el operador antes de comenzar el juego mezcla de una forma casual o "baraje" las bolas en el ganso e impulse o "reparta" cinco bolas en el interior de las "orejas de conejo" 41.

En un lado de aproximadamente la línea central de la superficie del tablero 10 hay previstas dos filas de cajetines 11 y 17, alineandose el cajetín en cada fila bajo cada número grande. Una fila 11 de cinco cajetines (cuyos cajetines están indicados solamente para fines descriptivos por los números 12 a 16) se encuentra adyacente a la palabra "HI". De un modo similar, la otra fila 17 de cinco cajetines (cuyos cajetines están indicados solamente para fines descriptivos por los número 18 a 22) alineados con cada número de gran tamaño y con los cajetines "HI" está adyacente a la palabra "LO". La forma y la secuencia en que los jugadores utilizan estos cajetines se describirá más adelante. No obstante, se podrá ver que los jugadores tienen una probabilidad por cada carta repartida de calcular la probabilidad de si la carta es carta alta (v.g., 9, 10, sota, reina, rey

o as), o una carta baja (v.g., 2, 3, 4, 5, 6 o 7). En cualquier caso, las ventajas dadas para adivinar si dicha carta es "HI" (alta o "LO" (baja) se puede indicar también en cada una de las cajas 12 a 16 y 18 a 23 como 1 por 1.

- 5. En el otro lado de la línea central imaginaria del tablero de juego 10 hay prevista una fila 23 de cajetines (indicadas solamente con fines descriptivos con los números 24 al 29) donde los jugadores pueden tratar de adivinar la probabilidad de las cartas 1 a 5 repartidas en una mano sean todas palos rojos y/o cartas altas (9, al as) y/o todas las cartas figuras (sotas, reinas, reyes) un par de seises o mejor, un siete o mejor (ninguna carta superior al 7 y sin parejas) y/o dos parejas. De nuevo, las ventajas sobre la corrección de cualquiera de dichas conjeturas se puede indicar en cada uno de los cajetines apropiados y puede variar de acuerdo con la probabilidad matemática de conseguir dicha mano. Igualmente, hay prevista también una fila
- 10. de 30 cajetines (indicadas solamente a título de descripción por los Nº 31 a 36) con un espacio para que cada jugador trate de conjeturar si la mano de cartas repartida por la máquina de tipo
- 15. keno contiene cartas todas ellas negras y/o cartas bajas (2, a 7) y/o 3 de una clase y/o 5 cartas del mismo palo y/o una escalera y/o full, cuyos términos son perfectamente conocidos en el juego de poker y que se utilizan en la presente memoria en el mismo sentido. En la modalidad ilustrativa de la figura 1, el ta
- 20. blero del juego muestra claramente que los jugadores han recibido evidentemente aviso de que solamente las dos filas 11 y 17 de los cajetines indican que "los ases son altos y 8 es una carta de full en alto-bajo solamente"
- 25.

En la parte inferior del tablero de juego (o, alternativamente en otra forma o modalidad, dispuesta en el centro del

tablero del juego entre filas 17 y 23) un cajetin 37 mayor que la fila de cajetines descrita anteriormente se utiliza para "manos exactas". En este cajetín están contenidas las instrucciones y las ventajas para las cartas de una mano que constituye "ma-

5.

nos exactas". Por ejemplo, para una mano exacta un as se puede considerar un "1". Según una modalidad actualmente preferible del juego, antes de comenzar el juego, un jugador que desee tra-

10.

tar de adivinar el valor de una "mano exacta" en el cajetín 37, debe especificar sobre su ficha si, en el caso de que la mano sea "una mano exacta" la mano será cualquiera de los 8 o inferior o cualquier 7-6 o inferior o cualquier 7-5 inferior, y así sucesivamente. Según se comprenderá fácilmente las ventajas para conjeturar correctamente cualquier 8 o inferior, será menor que una conjetura correcta para cualquier 7-6 o inferior y así

15.

sucesivamente. Un jugador que adivine que las cartas "repartidas" en la mano cuando aparecen en el tablero 10 al final del juego comprometa un 5, 4, 3, 2 y un as (conocido también como "rueda"), lo hace tomando como base las ventajas presentadas que son las máximas ventajas en vistas de las probabilidades contra la mano repartida.

20.

A título de ilustración solamente, el tablero de juego 10 puede tener una altura de aproximadamente 1 metro por aproximadamente 1,20 m de anchura y el cajetin en cada fila de cajetines puede tener 75 x 75 mm. No obstante, se comprenderá fácilmente que estas dimensiones pueden variar sin desviarse del presente invento. El tablero contiene también en el margen de la derecha una parte 38 que se puede iluminar cuando se ha "cerrado" el juego, v.g., no está en juego. El margen de la izquierda 39 del tablero, por otro lado, contiene un dispositivo normal para iluminar en secuencia el número particular del juego jugado para fi-

25.

30.

- nes de control. Cada persona que participe en este juego recibirá una ficha 45, según se ilustra en la figura 2, que lleva básicamente el mismo modelo que aparece sobre la superficie del tablero del juego 10 descrito anteriormente. Para dichos fines
5. de control, la ficha se puede marcar anterior o ulteriormente con el número de juego que debe corresponder a los resultados del número de juego que aparece en el tablero. De igual modo, aún cuando no es un factor absolutamente crítico, el modelo básico de las filas de cajetines sobre la superficie del tablero
10. del juego 10 se puede producir sobre un panel de tablero 46 del "ganso" del tipo keno, de modo que a medida que las bolas que representan las cartas se impulsan en el interior de las "orejetas de conejo" el operador de la máquina pueda pulsar el botón apropiado para el cajetín en el panel 46 que se conecta eléctricamente de una forma normal o se alimenta electrónicamente por
15. un cordón de tipo telefónico al tablero del juego 10 utilizando, por ejemplo, una proyección de pantalla para representar las cinco cartas elegidas y lámparas para iluminar los cajetines apropiados en el tablero del juego.
20. Antes del juego, cada participante marca una o más fichas con las conjeturas que desee. Es necesario que el jugador marque solamente un cajetín o tantos cajetines como desee, aún cuando las conjeturas sean inconsistentes a excepción del cajetín 37 para "manos exactas" donde el jugador debe especificar
25. el valor de la mano o inferior. Una vez que se han recogido las fichas, el operador de la máquina activa la máquina para barajar o mezclar las bolas y después impulsa cinco de estas bolas al interior de las orejas de conejo correspondientes a los números 1 a 5 en el tablero del juego. Según se impulsa cada una de las
30. cinco bolas, o como variante, después que se han impulsado las

cinco bolas, las cartas aparecen representadas en el cajetin 47 por debajo de cada uno de los números 1 a 5 en el orden en que las bolas fueron impulsadas al interior de las "orejas de conejo".

5. Dependiendo de la mano "repartida", el operador de la máquina, por medio del panel 46, activa e ilumina una o más de los cajetines apropiados en las filas 11, 17, 23, 30 y 37. Cualquiera jugador que haya acertado correctamente sobre la ficha o fichas con respecto a uno o más de los cajetines apropiados se considera el ganador y recibe un número de fichas u otras piezas representativas en consonancia con las ventajas particulares del juego.

10. A pesar de que se ha ilustrado y descrito una modalidad del invento, es evidente que el mismo puede experimentar numerosos cambios y modificaciones sin desviarse del alcance del invento. Por ejemplo, las ventajas particulares ilustradas en el dibujo, se pueden variar. Por lo tanto, no deseo quedar limitado a los detalles ilustrados y descritos en la presente Memoria, sino que pretendo abarcar todas las modificaciones que estén comprendidas por el alcance de las reivindicaciones adjuntas.

15. Descrita suficientemente la naturaleza del invento, así como la manera de realizarlo en la práctica, debe hacerse constar que las disposiciones anteriormente indicadas son susceptibles de modificaciones de detalle en cuanto no alteren su principio fundamental.

20.

REIVINDICACIONES

5. 1.- Juego de sobremesa, caracterizado porque comprende cada juego por lo menos de un tablero que tienen medios asociados con su superficie para indicar una pluralidad de posiciones correspondientes a combinaciones y valores como los de un juego de cartas; y medios asociados con el tablero para elegir un número de bolas correspondiente el número de cartas repartidas en una mano del juego entre un grupo de bolas que representan cada una de las cartas en una baraja tradicional de naipes utilizadas en el juego.

15. 2.- Juego según la reivindicación 1, caracterizado porque los medios que indican las posiciones comprenden posiciones en las cuales aparecen representaciones de cartas correspondientes a las bolas elegidas sobre la superficie de dicho tablero por lo menos.

20. 3.- Juego según la reivindicación 2, caracterizado porque los medios que indican las posiciones comprenden una primera serie de áreas definidas dispuestas en una fila alineadas con cada representación de carta y correspondiente a una representación de carta, determinada.

25. 4.- Juego según la reivindicación 3, caracterizado porque los medios que indican la posición comprenden una segunda serie de áreas definidas dispuestas en una fila alineada con cada representación de carta y correspondiente a otra representación de carta determinada.

30. 5.- Juego según la reivindicación 4, caracterizado porque los medios que indican las posiciones comprenden una tercera serie de áreas definidas que entran en acción selectivamente para notificar a cada jugador el valor de las cartas.

6.- Juego según la reivindicación 5, caracterizado porque los medios que indican las posiciones comprenden una cuarta serie de áreas definidas que entran en acción de una forma selectiva para notificar a cada jugador el valor de las cartas.

5.

7.- Juego según las reivindicaciones 1 a 6, caracterizado porque se dota a cada juego de por lo menos un tablero de juego que tiene medios asociados y entra en acción de una forma selectiva para indicar una pluralidad de posiciones correspondientes a combinaciones de las cartas y valores en la mano del juego;

10.

medios de fichas de juego que llevan asociados consigo los medios que indican las posiciones de modo que un jugador pueda hacer sus conjeturas respecto a combinaciones particulares y/o valores particulares en la mano de cada juego; y medios asociados con dicho tablero por lo menos para elegir el número de bolas

15.

correspondientes al número de cartas repartidas en la mano del juego de un grupo de bolas que representan cada una de las cartas en una baraja utilizada en el juego y para activar de una forma selectiva posiciones apropiadas en dicho tablero de por lo menos correspondientes a las combinaciones y los valores de las cartas en la mano del juego.

20.

8.- Juego de sobremesa, tal y como queda sustancialmente descrito en la presente Memoria y en los dibujos adjuntos.

Esta Memoria consta de doce hojas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid,

JOSEPH GOETT.

30 NOV. 1879

J. M. GOMEZ ACEBO Y POMELO  
c. p. Firmado: J. Suarez Diaz

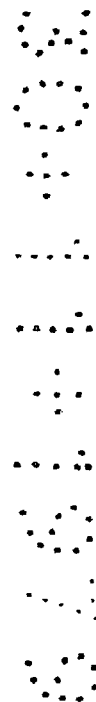
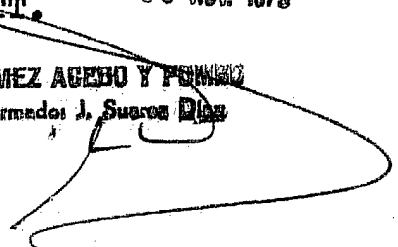


FIG. 1.

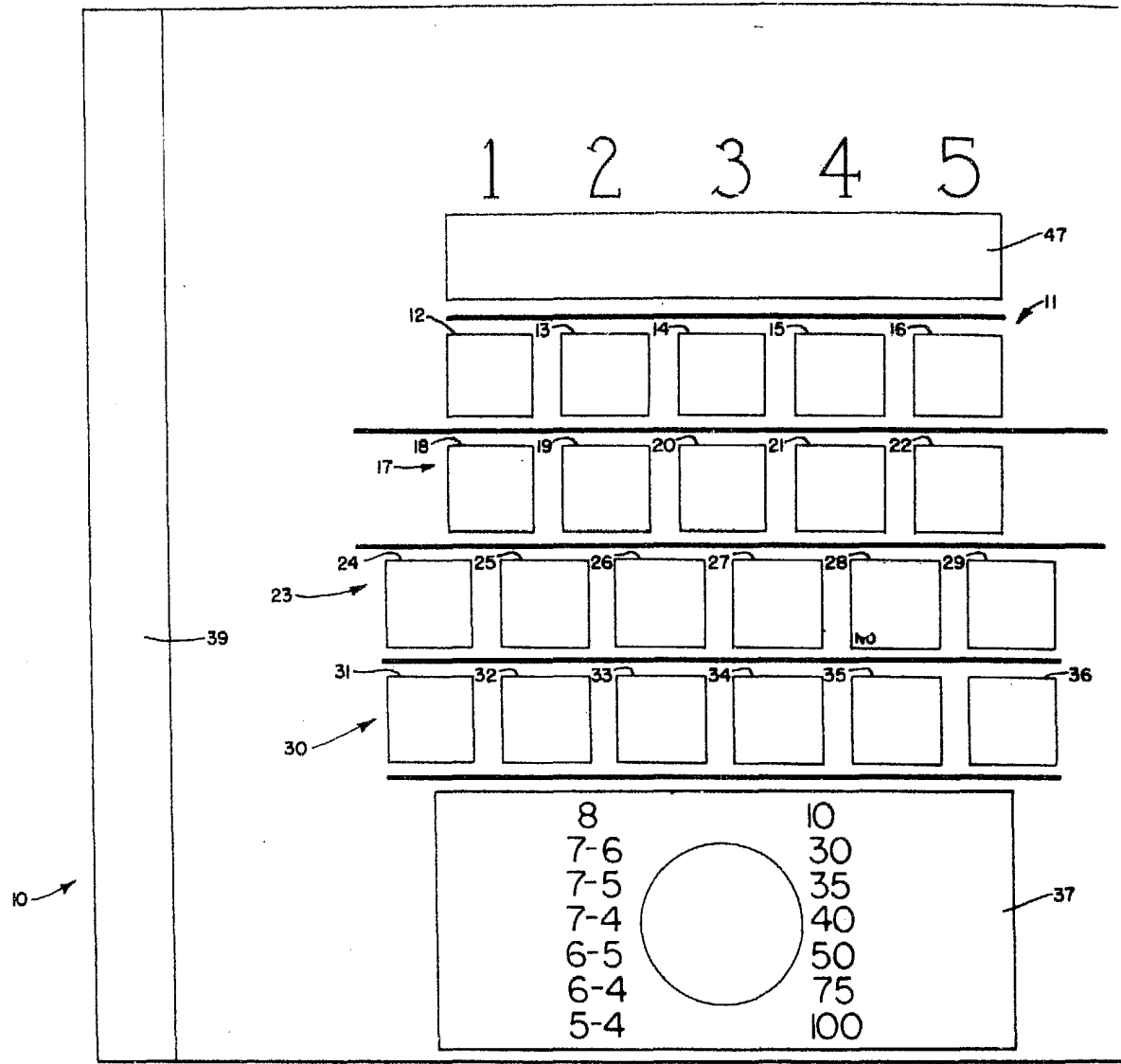
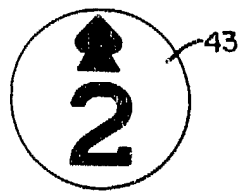


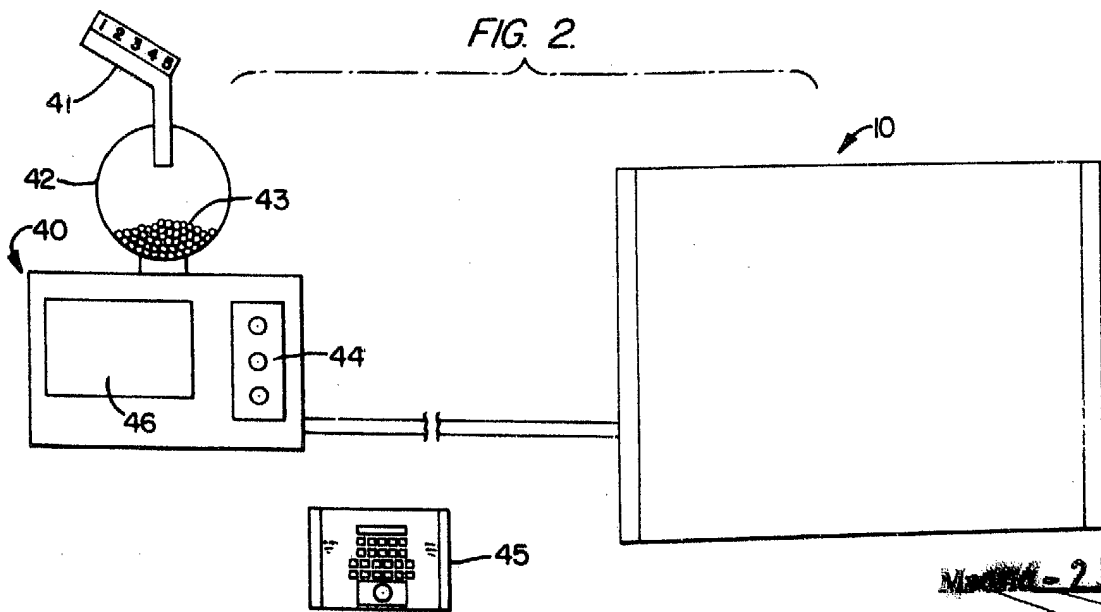
FIG. 3.



38

ECCALA  
VARIABLE

FIG. 2



MAR 14 - 2 FEB. 1978

J. M. SUÑEZ  
Ingeniero J. Suarez Diaz