



ESPAÑA

19 ES	11	NUMERO	10 Y
	21	250.175	
	22	FECHA DE PRESENTACION	
		22-4-1980	

MODELO DE UTILIDAD

16 ENE. 1981

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	G 07 F 1713 2

54 TITULO DE LA INVENCIÓN

"MAQUINA TRAGAPERRAS".

71 SOLICITANTE (S)

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 tragaperras con posibilidad de obtención de premio, con una zona simétrica de juego indicada de modo vertical o inclinado con respecto a la horizontalidad, y delimitada en su contorno lateral por una banda; zona de juego que, en lo esencial, está provista de vástagos de rebote para las bolas del juego, alternados entre sí y colocados de modo simétrico con respecto a su eje de simetría que discurre de arriba abajo; bolas de juego que se introducen en la zona de juego por su parte superior por medio de un dispositivo para la introducción, mandado por medio de la introducción de moneda, y con cajas receptoras para las bolas del juego colocadas por debajo de los vástagos de rebote, al mismo tiempo que las cajas receptoras actúan conjuntamente con un dispositivo de registro a través de transmisores para el registro de los impactos conseguidos en las cajas receptoras.

Como es sabido, las máquinas tragaperras sirven para, por una parte, satisfacer el funcionamiento del juego y, por otra parte, para ofrecer a los jugadores, en cada caso, la posibilidad de obtener un premio jugando, en el más extenso sentido de la palabra.

Las máquinas tragaperras que esencialmente se encuentran hoy en el mercado, presentan, por regla general, tres cuerpos rotativos concebidos en forma de disco o tambor, los cuales son puestos en movimiento giratorio simultáneamente, de modo apropiado, tras tener lugar la introducción de

la moneda, y alcanzan el estado de reposo, de modo correlati-
vo, por medio de mecanismos de frenado que caen por sí solos.
Los tambores o discos giratorios están, en cada caso, provis-
tos de determinados símbolos, como por ejemplo, números, con
lo cual, al tener lugar la parada de los tres cuerpos rotati-
vos, una combinación de símbolos legible en unas ventanillas
o similares, decide sobre el premio en cada caso dado, sobre
su cuantía, así como sobre la no obtención de premio. Estas
conocidas máquinas tragaperras están provistas, al mismo tiem-
po, de una lista de premios, sobre la cual, el jugador, pue-
de leer las combinaciones de símbolos premiados y la circuns-
tancial cuantía del, en caso dado, premio obtenido.

Estas conocidas máquinas tragaperras presentan
diversos inconvenientes. Un inconveniente esencial, consiste
en que el jugador no puede seguir con detalle el desarrollo
del juego, dado que los cuerpos rotativos giran con gran ve-
locidad. Más bien, el jugador debe de esperar hasta que, al-
canzado el estado de reposo por cada uno de los cuerpos rota-
tivos, aparecen en el espacio de lectura los circunstanciales
símbolos. Por estos motivos, estas conocidas máquinas de jue-
go ofrecen sólo una distracción incompleta. Además de
esto, hay que añadir que el jugador, motivado por la reduci-
da posibilidad de que se originen combinaciones de símbolos
que concedan premios, tiene unas proporcionalmente reducidas
esperanzas de premio, lo cual reduce todavía más el efecto

de entretenimiento de la máquina.

5 Por este motivo ya se ha cambiado a otro procedimiento, a preveer dispositivos, por ejemplo, teclas de accionamiento, accionadas por el jugador durante un determinado intervalo de tiempo, con las cuales pueden ser ganados durante el juego y, en caso dado, puestos de nuevo en movimiento uno o varios cuerpos rotativos. También esta medida ha aumentado de modo insignificante el efecto del juego y de la distracción de estas conocidas máquinas de juego, dado que el jugador, a pesar de la posibilidad de que dispone de intervención en el desarrollo del juego, debe de tomar su decisión sin motivación y prácticamente " a ciegas", sin poder hacer esta dependiente, en cualquier forma, del desarrollo real del juego.

15 Con el fin de hacer más apropiadas las máquinas tragaperras, en cuanto al desarrollo del juego se refiere, también se han creado máquinas de juegos de habilidad, que no están regularmente sujetas al azar, en las cuales el desarrollo del juego es más previsible para el jugador; así por ejemplo, se ha dado a conocer un así llamado "juego de deslizamiento", en el cual se hace deslizar por medio del jugador una moneda en una zona de juego en la cual se encuentran ubicados uno o varios canales de captación, en cuyo caso, el jugador debe procurar el deslizar de tal modo la moneda que la misma caiga en un determinado canal de captación. En este caso, al jugador le será pagado un premio de una determinada cuantía, con motivo del impacto alcanzado, mientras

20

25

que, en otro caso, el juego se ha perdido.

En otra configuración hay prevista una bola de juego, la cual será introducida por la parte superior en una zona de juego provista de vástagos de rebote, mientras que en la parte inferior de los vástagos de rebote hay indicado un órgano de captación desplazable horizontalmente por el jugador, con el cual el jugador debe de recoger la bola de juego con el fin de recibir un premio, con motivo del impacto conseguido de este modo.

Estos conocidos juegos de deslizamiento son menos juegos de azar que de habilidad y desventajosos en la medida en que los mismos no permiten ningún programa de premios, confeccionable por medio de las leyes de probabilidades, es decir, por medio del índice de posibilidades de premio de diferente cuantía. Además de esto, debe de considerarse que las mismas no cumplen las disposiciones vigentes que hacen referencia a la duración mínima del juego de 15 segundos, a la garantía de pago de una cuota de pagos que deba de ser pagada.

Con el fin de crear una máquina tragaperras de juego de azar que se adapte a las disposiciones vigentes, se ha propuesto una máquina en la cual se ha previsto una zona de símbolos, como números, en la cual cada uno de los símbolos está contenido de modo varias veces repetido, al mismo tiempo que, además, hay disponibles un dispositivo de lanzamiento accionado por medio de una bola de juego y un número plural de canales de caída, provistos de símbolos que se repiten con ellos, con lo cual el pago de premio en estas cono-

cidas máquinas tragaperras está controlado de tal forma, que un pago de premio tiene lugar cuando con las bolas lanzadas de modo consecutivo se consiguen impactos que configuran una línea cerrada de símbolos.

5 También en estas conocidas máquinas de juego, es tan pequeña la probabilidad de un resultado que determine un premio, que las mismas no ofrecen ningún atractivo especial para el jugador. Además de esto, se da el caso de que el jugador solamente puede influenciar en el desarrollo del juego al comienzo del mismo, por medio de un lanzamiento de la bola de juego más o menos fuerte, pero una vez comenzado no puede influenciarlo siendo esto último, sin embargo, por motivos psicológicos, de especial importancia para atraer y entretener al jugador, ya que en un caso así se le pide al jugador que interceda para tomar una decisión. Finalmente, el aparato técnico de esta conocida máquina de juego, con relación a su dispositivo de registro, es también muy grande.

10

15

Al invento presente le está encomendado el cometido básico de mejorar las conocidas máquinas tragaperras de azar, evitando sus desventajas y al de crear una máquina tragaperras que complazca las necesidades del juego en el estilo de una máquina de azar de la especie descrita al principio, en la cual se pueda seguir por el jugador el desarrollo completo del juego de un modo claro durante toda la jugada, y la aparición de acontecimientos aislados que determinen las posibilidades de premio y con ello mayores posibilidades ostensibles de premio para el jugador por una parte y para la persona que explota la máquina por otra, tiene lugar con una

20

25

5 gran probabilidad que aumenta la alegría en el juego, y en
la cual el desarrollo del juego debe de ser influenciado
por el jugador durante un intervalo de tiempo previsto,
en cuyo caso, sin embargo, la máquina, incluso en caso de
posibilidades de premio de diferente cuantía previstas en un
programa de premios, entrando costosos dispositivos contado-
res y de acumulación, trabaja solamente con pocos y sencillos
dispositivos contadores y, además de esto, debe de hacerse
factible de modo sencilla la posibilidad de consecución de
10 tandas de juegos de serie, con aumentadas posibilidades de
premio.

15 Como solución de este cometido se ha previsto, se-
gún el invento, que entre los dos extremos inferiores de las
bandas laterales de la zona de juego, haya dispuestas dos
cajas receptoras que actúan conjuntamente con un dispositivo
contador paso a paso, de las cuales, en cada caso y alterna-
tivamente, solamente es caja de impactos una de ellas, con-
venientemente señalizada, la cual, tras la recepción de una
bola de juego origina un contaje en el dispositivo contador,
20 que no será accionado al entrar una bola de juego en la otra
caja receptora.

25 Con el invento se ha creado, por tanto, una máqui-
na de juego, en la que no solamente se puede seguir perfecta-
mente por el jugador el desarrollo del juego desde el comien-
zo hasta el final, sino en la que, por encima de esto, los
sucesos aislados que finalmente determinan el premio se
producen con mayor probabilidad, ciertamente con una proba-
bilidad del 50%.

En una preferente configuración del invento hay previsto un conmutador accionado externamente por el jugador, con el cual puede conmutarse durante un determinado intervalo de tiempo sobre la otra caja receptora, al tener lugar la liberación de una bola de juego, la propiedad del impacto, conectada autónomamente en cada caso por la máquina, en una caja receptora. De este modo puede, por tanto, el jugador, decidir por sí mismo, durante un determinado espacio de tiempo, si quiere retener la propiedad de impacto prevista en una de las cajas, con motivo del camino emprendido, por la bola de juego en su caída, o si él mismo prefiere conmutar a la otra caja. Este efecto que representa algo así como el emplazamiento con posibilidades normales en el juego de la ruleta, es especialmente ventajoso con respecto a la alegría conseguida en el juego en cuanto que la intervención del jugador se hace patente con gran frecuencia, a tenor de las estadísticas, cada segunda vez.

Una preferente configuración del invento se caracteriza porque, para las dos cajas receptoras hay previsto un común dispositivo contador de impactos, trabajando paso a paso y porque el dispositivo para la introducción de las bolas del juego está mandado de tal forma que él mismo, tras la introducción de una moneda en cada jugada, solamente libera otra bola de juego, cuando la anterior ha sido captada en cada caso en la circunstancial caja de impactos, hasta que se ha conseguido un número máximo previsto de impactos y al jugador le es puesto a disposición, de modo autónomo, un premio

previsto, mientras que al tener lugar la captación de una bola del juego, en la otra caja receptora, no será liberada ninguna bola del juego más y la máquina se desconecta automáticamente. El número máximo de impactos previsto en cada jugada es de, por lo menos, dos, dado que, de lo contrario, no podrá ofrecerse la posibilidad de la consecución de un premio lo suficientemente grande por motivo del índice de probabilidades que se da, y un jugador que juega con una máquina tragaperras de azar no está interesado, en cada caso, en recibir el reintegro de su postura. Con preferencia, el número máximo de impactos previsto para cada jugada, en esta configuración, es de tres, pues con este número de impactos a conseguir para la obtención de un premio, al jugador todavía se le ofrece una suficientemente grande probabilidad para la obtención de un premio, lo cual aumenta el atractivo del juego, al mismo tiempo que puede ser ofrecida la posibilidad de consecución de un premio seis o siete veces mayor que la postura, que igualmente aumentaría el atractivo del juego, dado que, fundamentalmente en el índice de probabilidades que se dan, a la persona que explota la máquina todavía le queda un suficientemente alto beneficio industrial de un promedio del 25%, así como 12,5% de la recaudación.

Con el fin de aumentar la alegría en el juego y las posibilidades de premio, en una configuración más amplia, hay previstos dos mandos de accionamiento accionables a elección por el jugador, para una opción de premio, en cuyo caso, al tener lugar el accionamiento del primero de los mandos de accionamiento, será entregada, por lo menos, una parte de un

premio disponible, por medio de un dispositivo de entrega de premios, mientras que, al tener lugar el accionamiento del segundo de los mandos de accionamiento, el premio disponible, o la parte de él no pagada, permanecen en la máquina y se duplican en el juego siguiente, con la consecución de un impacto, o se pierden en caso contrario. Al mismo tiempo, el acondicionamiento puede ser llevado a cabo de tal forma que el segundo de los mandos de accionamiento, en caso de premio, pueda ser accionado de nuevo a elección en los sucesivos juegos, hasta que se haya conseguido un premio máximo previsto y este sea pagado de modo autónomo.

Con el fin de obtener un acondicionamiento de la máquina tragaperras de azar objeto del invento, en el cual puedan ser ofrecidas posibilidades prefijadas de premio de diferente cuantía, por medio de un determinado programa de premios, otro acondicionamiento preferente más del invento prevé que el dispositivo para la introducción de las bolas del juego este mandado de tal forma, que él mismo libere automáticamente, de modo correlativo, un predeterminado número de bolas del juego, tras la introducción, para cada jugada, de una moneda, y que haya disponibles dos dispositivos contadores de impactos trabajando paso a paso, en cuyo caso, los impactos conseguidos con un primer grupo de bolas del juego serán contabilizados por uno de los dispositivos contadores y los impactos del segundo grupo, compuesto por las restantes bolas del juego de una jugada, serán contabilizadas por el otro dispositivo contador, en cuyo caso, en el previsto programa de premios, con determinadas y correspon-

dientes combinaciones de impactos de los dos grupos, al jugador le será puesto a disposición de modo autónomo un predeterminado premio.

5 Por medio del contaje por grupos de un número de sucesos aislados, que se originan con la, para una distracción propia del juego, ventajosamente probabilidad del 50%, se conseguirá, de modo sencillo que, a pesar de esta otra probabilidad de los sucesos aislados con un reducido número de bolas del juego en cada jugada, es posible la confección de un programa de premios, al mismo tiempo que el aparato técnico puede ser extraordinariamente reducido. Pues, si en un juego donde se liberan de modo correlativo seis bolas, como está previsto preferentemente que sea, no se llevará, por ejemplo, ningún contaje por grupos, sino que se previera en cada caso cada una de las determinadas combinaciones de impactos de las dos cajas receptoras, como 6/0, 0/6, 5/1 y 1/5, para un premio, entonces se derivará en probabilidades que ya no permiten el pago de premios especialmente altos, con sucesos que se originan raramente, motivados por la frecuencia de las combinaciones originadas con más frecuencia. Esto sería especialmente válido cuando, para la confección de un más amplio programa de premios, se meditará también con las combinaciones 4/2 y 2/4 para un premio. Por medio del contaje por grupos será, por el contrario, "suprimido" un número de combinaciones de impactos con vistas a las posibilidades de premio, de tal forma que, para el caso tomado aquí como

10

15

20

25

ejemplo, de un juego con seis bolas de juego, es posible, sin más, al tener lugar la consecución de determinadas combinaciones de impactos, garantizada, por ejemplo, un premio diez veces mayor que la postura.

5 Por otra parte, la susbstracción por grupos de los sucesos originados es decir, de los impactos, ofrece una posibilidad especialmente sencilla y atractiva de conseguir juegos de serie con una más aumentada posibilidad de premio, con un aparato técnico reducido. Con este motivo está previsto, en un más amplio acondicionamiento, un tercer dispositivo contador trabajando paso a paso, que en el precedente 10 te acondicionamiento supone el tercero, con el cual será contactada la frecuencia conseguida de una predeterminada combinación de impactos, a través de una serie de juegos compuesta de un determinado número de juegos consecutivos, a cuyo 15 efecto, la máquina está mandada de tal forma, que al tener lugar la consecución de un determinado número de juegos con esta combinación de impactos, dentro de esta serie de juegos sucesiva, hay un más elevado premio a conseguir, cuando se 20 consiguen una o varias combinaciones de impactos previstas.

El número de juegos de la primera serie de juegos es, con preferencia, relativamente pequeño y se eleva de 20 a 30, aproximadamente.

25 De modo preferente, las bandas laterales de la zona de juego, en el tramo inferior del espacio de juego, están ubicadas de modo convergente y presentan, al menos en un tramo intermedio de la zona de juego, una separación

mayor que en los extremos inferiores y, en caso dado, que en los extremos superiores, dado que el jugador, en un acondicionamiento semejante, se ve obligado a la conmutación de la propiedad de impacto de una caja receptora a la otra caja receptora, cuando una bola ya introducida toma su camino hacia uno u otro lado del ensanchado tramo de la zona de juego.

Especialmente motivado por un ahorro de tiempo quedan, en una variante de la máquina de juego según el invento, el haber previsto también más de un par de cajas receptoras, de las cuales, entonces, se ubican en cada caso dos pares vecinos, de modo superpuesto, guardando una separación entre sí, con la cual, entre pares de cajas vecinas hay, ubicados, en cada caso, otros vástagos de rebote y las bolas de juego para un par de cajas situado más abajo serán introducidas en el circunstancial tramo de la zona de juego, por el par de cajas vecinas situadas más arriba.

Otros acondicionamientos preferentes del invento se desprenden de algunas de las reivindicaciones.

El invento y los acondicionamientos preferentes del invento están explicados a continuación con un ejemplo de realización, con la orientación de un plano, cuya lista de referencias numéricas, es la siguiente:

- 1.- Flaca tapadera.
- 2.- Campo de juego
- 3.- Banda del campo de juego.
- 4.- Banda del campo de juego.
- 5.- -
- 6.- Vástagos de rebote.

- 7.- Ranura de introducción de monedas.
- 8.- Caja de introducción (Para bolas de juego)
- 9.- Flecha (Dirección de introducción para bolas del juego en 2).
- 5 10.- -
- 11.- Señales luminosas (Para A)
- 12.- Señales luminosas (Para B)
- 13.- Conmutador.
- 14.- Señales luminosas (Para 13)
- 10 15.- Medios de indicación.
- 16.- Mandos de accionamiento (Para el pago de premio).
- 17.- Ranura para el vertido del premio.
- 18.- Mandos de accionamiento (Para doblar el premio).
- 15 19.- Lista de premios.
- 20.- -
- 21.- Medios de indicación (Para impactos del grupo I).
- 20 22.- Medios de indicación (Para impactos del grupo II).
- 23.- Medios de indicación.
- 24.- Medios de indicación.
- 25.- -
- 25 26.- Medios de indicación.
- 27.- Medios de indicación.
- A. Caja receptora (Para bolas del juego).
- B.- Caja receptora (Para bolas del juego).

En dicho plano se muestra:

Figura 1: Una vista lateral en planta de una máquina tragaperras colgada verticalmente, en representación esquemática simplificada.

Figura 2: Una representación correspondiente a la figura 1, de una variante de la máquina tragaperras.

En las dos máquinas de juego representadas en el plano y descritas a continuación, todos los detalles no importantes se han dejado fuera del plano, en beneficio de una mejor visibilidad, con lo cual, la representación se ha esquematizado profundamente. Además de esto, el circuito y las piezas correspondientes a él no se han representado, dado que estos no son objeto del invento y para el especialista son fáciles de imaginar.

La figura 1 del plano muestra una máquina tragaperras, con posibilidad de premio, la cual está cubierta por medio de una tapadera cobrtera 1, transparente. Debajo de la tapadera cobrtera 1 se encuentra una zona de juego 2, simétrica, que está embutida a su más próximo entorno, la cual esta delimitada en sus laterales por medio de bandas 3 y 4. Las bandas 3 y 4 laterales, de la zona de juego, están ubicados de modo convergente, tanto en el tramo inferior como en el tramo superior de la zona de juego 2, de tal modo que, en el tramo intermedio de la zona de juego 2 se produce una mayor separación entre sí de las bandas 3 y 4, laterales, de la zona de juego, con respecto a los tramos superior e inferior.

De modo simétrico con respecto al eje de simetria

que discurre de arriba abajo, la zona de juego 2 está provista de vástagos de rebote 6 alternados entre sí para bolas de juego no representadas en el plano, las cuales, tras la introducción de una moneda en una ranura de introducción de monedas 7, serán introducidas en la zona de juego en dirección de la flecha 9, junto a una caja de introducción 8, arriba, en el centro, por medio de un dispositivo de introducción dirigido por medio de la introducción de moneda.

Por debajo de los vástagos de rebote 6 se encuentran dos cajas receptoras A y B para las bolas del juego que hayan recorrido la zona de juego 2. Las cajas receptoras A y B actúan conjuntamente con un dispositivo contador para el registro de impactos conseguidos, a través de transmisores concebidos en forma de conexiones no representadas en el plano. Además, sólo una caja receptora A ó B, en cada caso, es caja de impactos de modo alternativo, señalizada por medio de un distintivo luminoso 11 ó 12, la cual origina un montaje en el dispositivo contador tras la recepción de una bola de juego, mientras que el dispositivo contador no será accionado al tener lugar la recepción de una bola de juego en la otra caja receptora. En el ejemplo representado se reconoce, a través de la iluminación del distintivo luminoso 11, que la caja receptora A es, en este caso, precisamente caja de impactos contabilizadora.

Además, hay disponible un conmutador 13, configurado en forma de botón pulsador accionado externamente por el jugador, con el cual se puede conmutar, sobre la otra caja receptora (en el ejemplo precedente, la B), la propiedad de impacto conectada en cada caso automáticamente por la máqui-

na de una de las cajas receptoras (por ejemplo, A) tras la liberación de una bola del juego, durante un predeterminado intervalo de tiempo. Este intervalo de tiempo de que se dispone será indicado por medio de una señal luminosa 14.

5

Para ambas cajas receptoras A y B hay previsto un común dispositivo contador de impactos que trabaja paso a paso. El dispositivo para la introducción de bolas del juego está mandado, al mismo tiempo, de tal modo que él mismo, tras la introducción de una moneda en cada jugada, sólo libera otra bola de juego cuando la anterior ha sido captada, en cada caso, en la circunstancial caja de impactos, hasta que se ha conseguido un número máximo previsto de impactos y al jugador le es puesto a disposición de modo autónomo, un premio previsto, mientras que al tener lugar la captación de una bola de juego en la otra caja receptora, no será liberada ninguna bola de juego más y la máquina se desconecta automáticamente. Como número máximo previsto en cada juego, a conseguir para un premio, está prevista una cantidad de tres impactos, mientras que al número de los ya conseguidos impactos será indicado por medio de un indicador 15. Si se consiguen tres impactos de modo correlativo, al jugador se le pone a disposición un premio de una cuantía siete veces mayor que la postura, el cual puede ser solicitado por el jugador por medio del accionamiento de un primer mando de accionamiento 16, configurado en forma de botón pulsador y tomado de una ranura de entrega de premios 17, por medio de un dispositivo de entrega de monedas. En lugar de accionar el botón pulsador 16 que origina el pago, el jugador puede también, sin embargo, accionar a elección un segundo mando de accionamiento 18, configurado igualmente en forma de botón pulsador. En este caso permanece en la máquina

10

15

20

25

el premio disponible conseguido por medio de los tres impactos correlativos y se puede duplicar en el siguiente juego con la consecución de un impacto, mientras que, con la no consecución de un impacto en el siguiente juego, el premio disponible en un principio será acumulado. Si se produce una duplicación del premio, entonces al jugador le está disponible un premio catorce veces mayor que la postura, el cual puede ser solicitado meramente por medio del botón pulsador 16 y pagado, o duplicado de nuevo, y así hasta que se haya conseguido un premio máximo, en cuyo caso el premio conseguido será pagado de modo autónomo por la máquina (en el ejemplo de realización presente, el premio máximo se eleva a 56 veces la postura).

Estos juegos de "doble o nada" ofrecen para el jugador un especial atractivo, dado que aquí, el índice de probabilidades es del 50% en cada caso. Como se desprende, a lo largo de un elevado número de estos juegos de "doble o nada", los premios y las pérdidas se igualan, de tal modo que la persona que explota la máquina no conseguirá, finalmente, ningún beneficio con estos juegos. El beneficio de la persona que explota la máquina se desprende más bien de los juegos que preceden siempre necesariamente a los juegos de "doble o nada".

La figura 2 muestra una variante, en la cual, las piezas iguales o que desempeñan la misma función, están señaladas con el mismo distintivo que en la configuración según la figura 1.

La máquina tragaperras según la figura 2, está prevista para juego de azar con posibilidades de premio de diferentes cuantías, determinadas por medio de un determinado programa

ma de premios, así como para los llamados juegos de serie, en los cuales se dan una mayor esperanza de premios.

5 Al mismo tiempo, el dispositivo para la introducción de las bolas del juego, del que en la figura 2 solamente es visible la caja 3 para la introducción, está mandado de tal forma, que él mismo, tras la introducción de una moneda para cada juego, libera de modo correlativo y autónomo un predeterminado número de bolas del juego (en el ejemplo de realización representado aquí, seis).

10 En esta configuración hay previstos dos dispositivos contadores de impactos, no representados, que trabajan paso a paso, en cuyo caso, los impactos conseguidos con un primer grupo de bolas del juego serán contabilizados por uno de los dispositivos contadores y los impactos del segundo grupo, compuesto por las restantes bolas del juego de una jugada, serán contabilizadas por el otro dispositivo contador, a cuyo efecto, el primer grupo se compone de las tres primeras bolas del juego y el segundo grupo de las tres restantes bolas del juego de una jugada.

20 El mando se ha concebido de tal forma que, en el caso de determinadas combinaciones de impactos de los dos grupos I y II predeterminadas a través del programa de premios 19, al jugador le será puesto a disposición de modo autónomo, un predeterminado premio.

25 En un indicador 21 se pueden leer, en cada caso, los

impactos conseguidos con el primer grupo I, mientras que en otro indicador 22 se pueden leer los impactos conseguidos en el grupo II. Otro indicador más 23 muestra al número de bolas del juego de que todavía se dispone, en cada caso, en el correspondiente juego.

Si el jugador no consigue ningún impacto con las tres bolas del juego correspondientes al primer grupo I, y consigue, por el contrario, tres impactos con las bolas del juego correspondientes al segundo grupo II, entonces, él mismo recibe un premio cuatro veces mayor que su postura. Un premio cinco veces mayor que la postura está a su disposición, por ejemplo, cuando no se consigue ningún impacto en los dos grupos, mientras que un premio diez veces mayor que la postura se puede conseguir cuando se consigue un impacto con cada una de las seis bolas del juego, como se desprende del programa de premios 19.

La enumeración de impactos por grupos, en un juego, ofrece, sin embargo, a través de la gama que se ofrece de premios para las combinaciones de impactos, no solamente la posibilidad de poner a disposición ya en juegos aislados proporcionalmente llevando premios, sino que, aparte de esto, ofrece también una sencilla y atractiva posibilidad para juegos de serie, con más elevada esperanza de premio. Con este fin, en el ejemplo de realización representado en la figura 2 hay previsto un tercer dispositivo contador que trabaja paso a paso, el cual tampoco está representado en el plano,

con el cual será contada la frecuencia alcanzada de una combinación de impactos predeterminada (en el presente ejemplo de realización de dos impactos en el grupo I y dos impactos en el grupo II), a través de una serie de juegos compuesta de un predeterminado número de veinte juegos consecutivos. El número de juegos de esta serie de juegos se puede leer en un indicador 24, mientras que, para la indicación de la frecuencia de la combinación de impactos predeterminada alcanzada ya dentro de esta serie de juegos, hay disponible un indicador 26.

El mando de la máquina se ha concebido de tal forma que al tener lugar la consecución del predeterminado número de seis juegos, con esta combinación de impactos: Grupo I = 2, Grupo 2 = 2, durante cada juego de una sucesiva serie de juegos (en el caso presente, de cincuenta juegos que serán indicados en el indicador 27), se puede conseguir un más elevado premio, cuando durante esta segunda serie de juegos de cincuenta juegos se consiguen uno o varios impactos o combinaciones de impactos predeterminados. En el ejemplo de realización representado, será pagado un semejante más elevado premio de la cuantía del premio principal, equivalente a diez veces la postura, para cada juego de la segunda serie de juegos compuesta de cincuenta juegos, cuando con las tres últimas bolas del juego, es decir, con las bolas del juego del grupo II, se consigan dos o ningún impactos, independien-

temente de lo que ocurra en el primer grupo I.

Mientras que en máquinas tragaperras habituales con aumentada posibilidad de premio y con la utilización de regletas -Jackpot, el jugador solamente puede esperar semejantes series de juegos con aumentadas posibilidades de premio, a través de amplios intervalos en el juego, y en base al resultado intermedio conseguido por él, o bien está obligado, para la consecución de juegos con aumentadas posibilidades de premios, a continuar jugando por tiempo indefinido, o sino a ceder el resultado intermedio conseguido por él al siguiente jugador, la esperanza de consecución de semejantes juegos de serie en la máquina de juego objeto del invento es, por tanto, sensiblemente más pronunciada, lo cual repercute, de un modo favorable óptica y psicológicamente, sobre la alegría del jugador en el juego ya que él parte de, con la postura de veinte juegos en cuantía de, por ejemplo, cuatro unidades monetarias (excepción hecha de los premios normales que se pueden conseguir) poder conseguir un premio de cien unidades monetarias, teniendo en cuenta que estos números se refieren evidentemente a los ejemplos numéricos elegidos en el ejemplo de realización.

La principal ventaja de la máquina tragaperras de azar objeto del invento consiste, por tanto, en que con ella ha sido creada una máquina de azar cuyos sucesos aislados determinantes en cada caso del premio se originan

con el alto índice de probabilidad del 50%, lo cual produce un especial atractivo en el juego para el jugador, además de que este atractivo será elevado todavía más por medio de que el jugador puede intervenir en el ya comenzado juego durante un predeterminado espacio de tiempo y adoptar una decisión con respecto al previsible resultado del juego, la cual está motivada por su propia observación del desarrollo del juego. Al mismo tiempo, la máquina de juego según el invento permite diferentes acondicionamientos con posibilidades de premio normales y aumentadas, especialmente también los llamados juegos de serie con aumentadas esperanzas de premio, ya a partir de juegos aislados determinantes de un proporcionalmente pequeño número de semejantes juegos de serie. Estas y otras ventajas más se pueden conseguir con un muy reducido aparato técnico, a cuyo efecto, especialmente el dispositivo de registro no necesita el acoplamiento de ningún costoso dispositivo de acumulación, sino que se hace posible, en lo esencial, con sencillos dispositivos conmutadores paso a paso.

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

=====

1.- Máquina tragaperras, con posibilidad de premio, con un simétrico campo de juego ordenado de modo vertical o inclinado con respecto a la horizontalidad y delimitado en sus laterales por una banda, el cual, en lo esencial, está dotado de vástagos de rebote para bolas de juego alternados entre sí de modo simétrico con respecto a su eje de simetría, que discurre de arriba hacia abajo, ^{del} bolas del juego que, por medio de un dispositivo para la ^{introducción} introducción mandado por medio de la introducción de monedas, serán introducidas por la parte superior al campo de juego, y ^{con} con cajas receptoras para las bolas del juego ubicadas por debajo de los vástagos de rebote, en cuyo caso, las cajas receptoras, a través de transmisores, ejercen una acción conjunta con un dispositivo de registro para el registro de los impactos obtenidos en las cajas receptoras, que se caracteriza porque entre los extremos inferiores de las bandas laterales (3, 4), del campo de juego, hay previstas dos cajas receptoras (A, B) que ejercen una acción conjunta de un modo escalonado con un dispositivo contador, de las cuales, de modo variable, en cada caso, sólomente una debidamente señalizada caja de impacto (por ejemplo, A) es una caja de impactos, la cual, tras de recibir una bola del juego origina un contaje en el dispositivo contador, mientras que el dispositivo contador no será accionado al recibirse una bola del juego en la otra caja receptora (B).

5

10

15

20

25

2.- Máquina de juego, según la reivindicación 1, que se caracteriza por estar dotada de un conmutador (13), accionable externamente por el jugador, con el cual se puede conmutar sobre la otra caja receptora (8), la propiedad de impacto en cada caso, regulada de modo independiente, de una de las cajas receptoras (por ejemplo, A), al tener lugar la liberación de una de las bolas del juego, durante un predeterminado intervalo de tiempo.

3. Máquina de juego, según una o ambas de las reivindicaciones precedentes caracterizada porque el dispositivo -8- para la introducción de las bolas del juego está ubicado en el centro del extremo superior del campo de juego (2).

4.- Máquina de juego, según la reivindicación 3, que se caracteriza porque las bolas del juego, tras la liberación por medio del dispositivo de introducción (8), salen y caen hacia abajo.

5.- Máquina de juego, según una o varias de las reivindicaciones precedentes, que se caracteriza porque las bandas laterales (3,4), del campo de juego, en la sección inferior del campo de juego, están colocadas de modo que se aproximan entre sí hasta situarse una tras otra.

6.- Máquina de juego, según la reivindicación 5, que se caracteriza porque las bandas laterales (3,4), del campo de juego, presentan en, por lo menos una sección inter-

media del campo de juego, una separación recíproca, mayor que en su extremo superior.

5 7.- Máquina de juego, según una o varias de las reivindicaciones precedentes, que se caracteriza por disponer de dos mandos de accionamiento (16,18), para una utilización del premio, a accionar voluntariamente por el jugador, a cuyo efecto, al tener lugar el accionamiento del primer mando de accionamiento (16) será vertida por la máquina, por medio de un dispositivo de entrega de monedas, al menos 10 una parte de un premio que se encuentra disponible, mientras que, al tener lugar el accionamiento del segundo mando de accionamiento (18), el premio disponible, así como la no vertida parte de premio, permanece en la máquina y se duplica en el próximo juego, con la consecución de un impacto, o se descarga por sí mismo si no se consigue un impacto. 15

8.- Máquina de juego, según la reivindicación 7, que se caracteriza porque el segundo mando de accionamiento (18) debe de ser accionado a voluntad de modo continuado en los juegos siguientes, hasta que se alcance un premio máximo previsto y el mismo sea vertido por mando automático. 20

9.- Máquina de juego, según una o varias de las reivindicaciones precedentes, que se caracteriza por disponer de al menos, dos pares de cajas receptoras (A,B) de los cuales, en cada caso, dos pares vecinos están ubicados uno por encima del otro guardando una separación entre sí, en cuyo caso, entre los pares vecinos de cajas receptoras, 25

en cada caso, hay ubicados otros vástagos de rebote (5) más, y las bolas de juego para un par de cajas receptoras ubicadas más abajo serán introducidas por el par de cajas receptoras vecino, que se encuentra arriba.

5 10.- Máquina de juego, según una o varias de las reivindicaciones precedentes, que se caracteriza porque, para las dos cajas receptoras (A,B) hay previsto un contador de impactos común que trabaja paso a paso; y porque el dispositivo de introducción para las bolas de juego está
10 dirigido de tal modo, que él mismo, tras la introducción de una moneda en cada juego, en cada caso después de la recepción de una bola de juego en la circunstancial caja de impactos (por ejemplo, A), libera otra bola de juego más hasta que se ha alcanzado un número máximo previsto de impactos, siéndole puesto a disposición del jugador, de modo automático,
15 un premio previsto mientras que, al tener lugar la recepción de una bola de juego en la otra caja receptora (B), no será liberada ninguna otra bola de juego y la máquina se desconecta por sí misma (figura 1).

20 11.- Máquina de juego, según la reivindicación 10, que se caracteriza porque, el número máximo previsto de impactos por cada juego es de, por lo menos, dos, preferentemente tres.

25 12.- Máquina de juego, según una o varias de las reivindicaciones de la 1 a la 9, de modo especial para posi-

bilidades de premio de diferente cuantía determinadas por medio de una tabla de premios establecida, se caracteriza porque el dispositivo de introducción para las bolas de juego está dirigido de tal forma, que él mismo, tras la introducción de una moneda en cada juego, libera de modo automático, una tras otra, un determinado número de bolas de juego; y porque hay previstos dos contadores de impactos que trabajan paso a paso, en cuyo caso, los impactos conseguidos con un primer grupo (I) de bolas de juego, serán contados con un contador, y los impactos del segundo grupo (II) de bolas de juego compuesto por las restantes bolas de juego de que se compone una partida, serán contados por el otro contador, en cuyo caso, al mando está realizado de tal forma que, en el caso de originarse una determinada combinación de impactos de ambos grupos (I,II), que esté en correspondencia con un plan previsto de premios (19) al jugador le será puesto a disposición, de modo automático, un premio previsto.

13.- Máquina de juego según la reivindicación 12, que se caracteriza porque el número de bolas de juego de cada grupo (I y II) de bolas de juego, equivale a la mitad del número del previsto número total de bolas de juego de una partida.

14.- Máquina de juego, según una de las reivindicaciones precedentes, que se caracteriza porque en cada par-

tida serán liberadas, de modo correlativo, seis bolas de juego.

5 15.- Máquina de juego, según una o varias de las precedentes reivindicaciones, que se caracteriza por disponer de otro contador más que trabaja paso a paso, con el cual será contada la frecuencia alcanzada de una combinación de impactos prevista a través de una (primera) serie de juegos, compuesta de un precalculado número de juegos correlativos; y porque la máquina está dirigida de tal forma, que en el caso de la consecución de un precalculado número de juegos con esta combinación de impactos, durante esta (primera) serie de juegos, durante cada juego de una siguiente (segunda) serie de juegos, podrá conseguirse en cada caso un premio aumentado, cuando sean conseguidos uno o varios impactos o combinaciones de impactos.

15 16.- Máquina de juego, según la reivindicación 15, que se caracteriza porque la (primera) serie de juegos se compone de un reducido número de, aproximadamente, 20 ó 30 juegos solitarios.

20 17.- "MÁQUINA TRAGAPERRAS".


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.

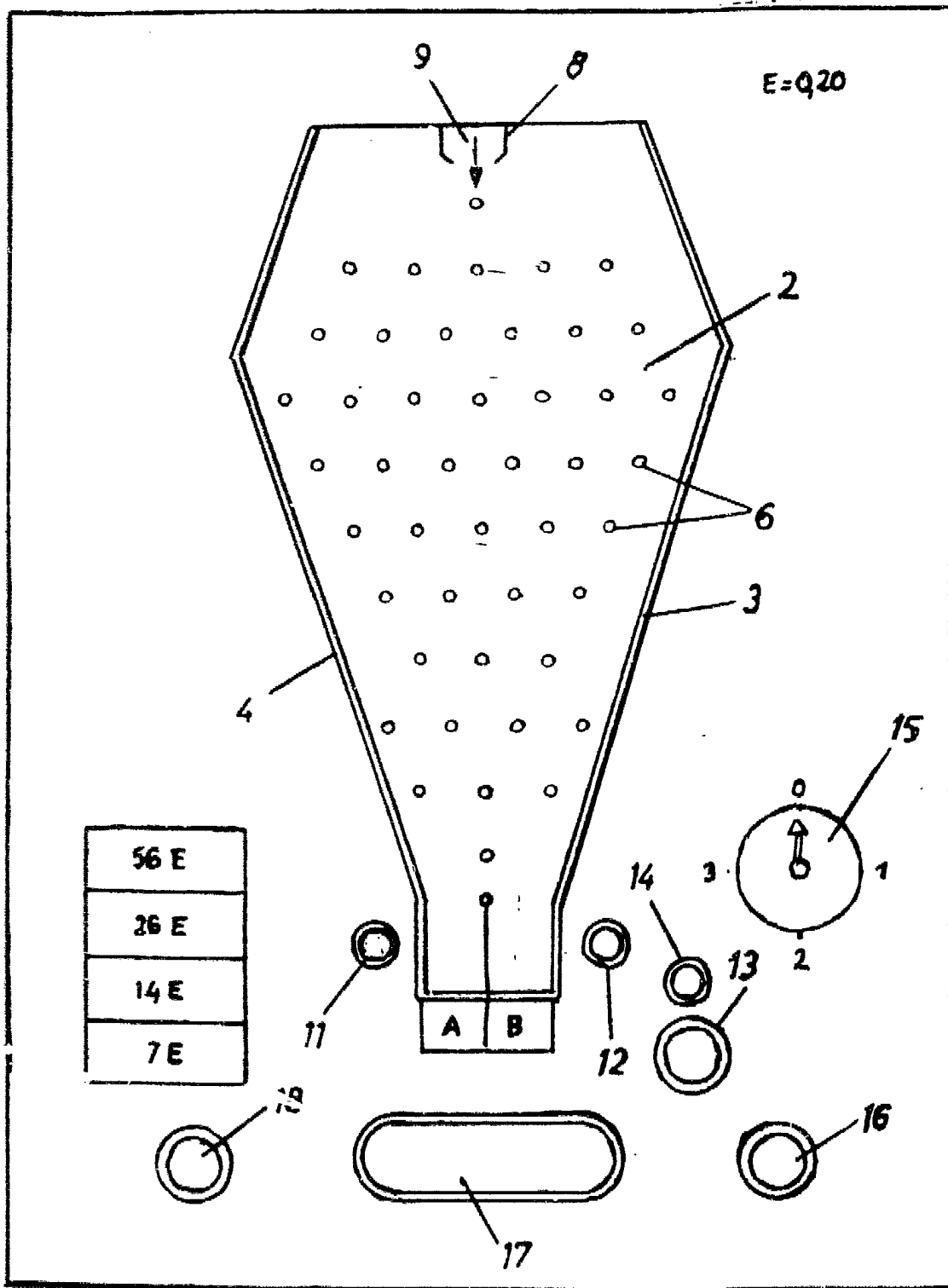
Esta memoria consta de TREINTA hojas escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio.

Madrid, 22 ABR. 1980

Por autorización del interesado.-

JOSE LOPEZ CORTES
P.P.
[Handwritten signature]





ESCALA VARIABLE

FIG.1

Madrid, 22 Abril 1980
P.A.

JOSE LOPEZ CORTES

P.R.

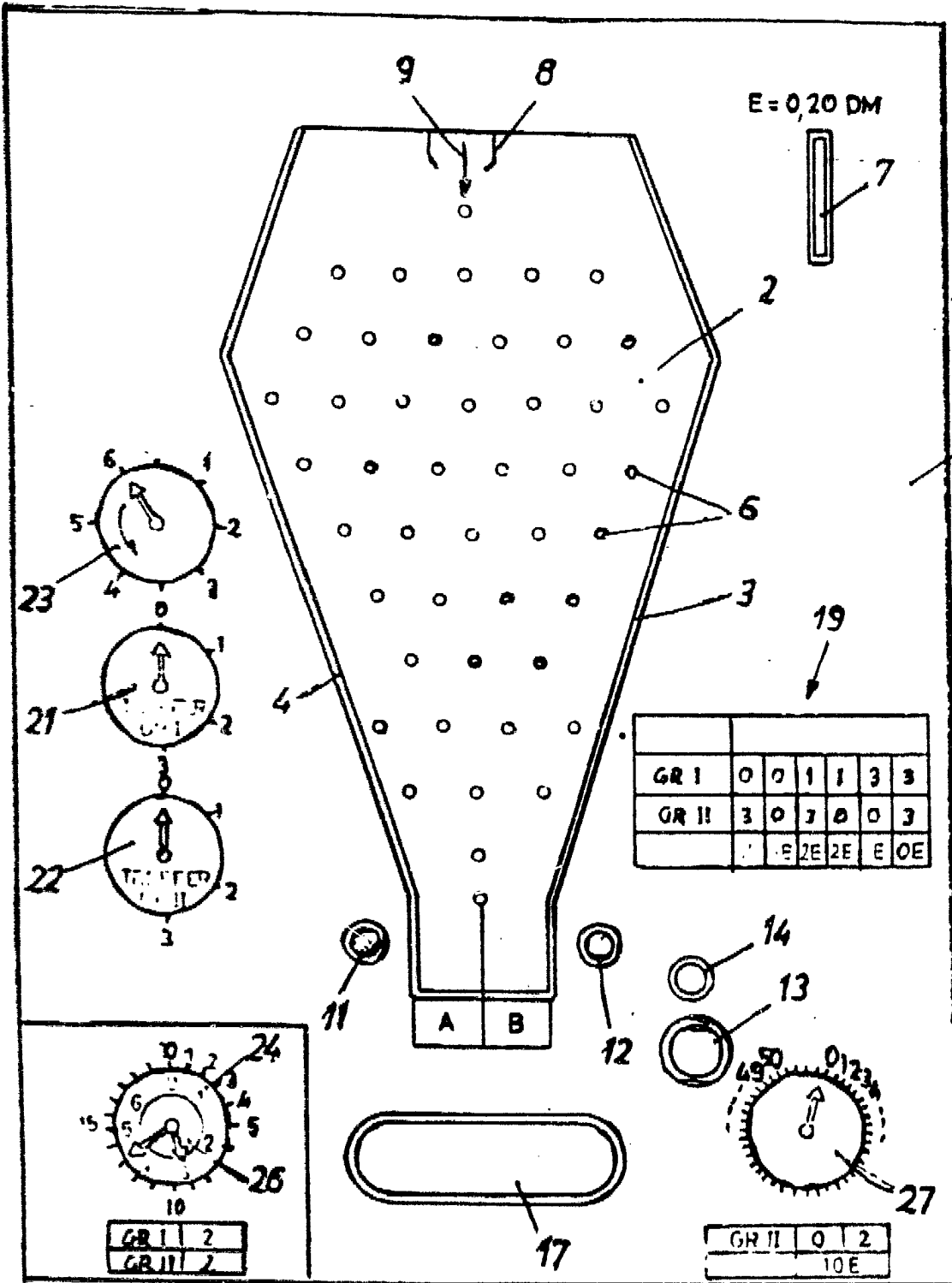


FIG. 2

ESCALA VARIABLE

Madrid, 22 Abril 1980
P.A.

JOSE LOPEZ CORTES
F.P.