

251945



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

(10) ES	(11) NUMERO	(15) Y
(21)		
(22)	FECHA DE PRESENTACION 7 JUL. 1980	

11 NOV. 1980

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL G07F17/32
--------------------------	---

(64) TITULO DE LA INVENCIÓN "JUEGO RECREATIVO, PERFECCIONADO".	
---	--

(71) SOLICITANTE (S) EXCLUSIVAS HABANA, S.A.	
---	--

DOMICILIO DEL SOLICITANTE Miravalles, 37 - BETOÑO - VITORIA (Alava).

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE D. MIGUEL FERNANDEZ-LOAYSA PINZON

EC/mlc. 2.122-A

1 La presente memoria descriptiva tiene como
fin la declaración del objeto sobre el que ha de recaer el privi-
legio de explotación industrial y comercial exclusivo en el terri-
torio nacional de un Modelo de Utilidad, de acuerdo con la vigen-
5 te Legislación sobre Propiedad Industrial, que como el enunciado
indica se trata de "JUEGO RECREATIVO, PERFECCIONADO".

Son conocidos los juegos recreativos que -
en base a la electrónica recogen los fundamentos o reglas de algu-
no de los diferentes juegos de azar.

10 La presente invención hace referencia a un
juego de dichas características pero con una disposición más ori-
ginal con la pretensión de acentuar todavía más la habilidad, el
sentido de la atención y la concentración requeridas en el juga-
dor en combinación con un gran número de posibilidades que tie-
15 nen el aliciente del premio, el cual está en función del grado de
dificultad existente en la consecución de la combinación que se -
pretenda.

20 En esencia, el juego recreativo que se pre-
coniza está fundamentado en el hecho de constituir una pantalla -
cuadrículada en conexión con un circuito eléctrico-electrónico de
luces interiores.

25 Dicha pantalla está integrada de forma pre-
ferente por cinco filas y por sus columnas de cuadrículas las cua-
les son iguales simbólicamente dentro de cada fila pero diferen-
tes entre sí dentro de cada columna, correspondiéndose cada cua-
drícula con un foco de luz y representando cada una de ellas un -
determinado nivel de premio.

30 Mediante un oportuno botón de apriete se -
pueden parar las luces que se han puesto en funcionamiento auto-
mático mediante la introducción de la correspondiente moneda o fi

1 cha.

El jugador deberá actuar según el orden de la secuencia de la combinación premiada que pretenda obtener.

5 Para comprender mejor la naturaleza del invento, en el plano adjunto representamos (a título de ejemplo meramente ilustrativo y no limitativo) una forma preferente de realización industrial a la que nos remitimos en nuestra descripción sobre dicho plano.

10 La figura 1 es una vista frontal de la máquina o juego recreativo objeto de la presente invención.

Las figuras 2 y 3 muestran sendas combinaciones en diagonal y en columna que pueden obtenerse y que recogen a todas las demás combinaciones posibles.

15 La presente invención hace referencia a un juego recreativo que está constituido por el cuerpo-mueble (1), en cuya cara frontal y de arriba a abajo tiene constituidas en primer lugar una unidad (2) dispuesta hacia el lado derecho y provista de la oportuna boca o rendija para la introducción de monedas o fichas equivalentes con que se iniciará el juego, en tanto que hacia el lado izquierdo hay dispuesta una segunda unidad (3) para la introducción de monedas que precisen una devolución de cambios.

25 A continuación hay determinada una pantalla cuadrículada (4) que va conectada a un circuito eléctrico-electrónico de luces interiores.

30 En una realización práctica preferente, dicha pantalla (4) está integrada por cinco filas y por seis columnas de cuadrículas (5), siendo las de cada fila iguales entre sí en forma simbólica, mientras que las de cada columna son diferentes entre ellas.

1 Cada cuadrícula (5) se corresponde con un respectivo foco de luz (6) y es además representativa de un determinado nivel de premio que integra en forma secuencial alguna de las combinaciones premiadas.

5 Ya hacia la zona media de la cara frontal, va dispuesto hacia la derecha el botón (7) de apriete, así como la placa (8) intermedia que recoge las normas del juego, en tanto que hacia la izquierda hay un conjunto de cuadrículas (9) en las cuales se recogen las diversas combinaciones premiadas que pueden realizarse.

10 Más abajo va dispuesto el recogedor (10) de monedas o fichas equivalentes, el cual está constituido por un cuenco en el que se expiden las monedas o fichas del premio así como las monedas del cambio, yendo relacionada con dicho cuenco una salida procedente de un distribuidor interno que se carga mediante una bandeja vibratoria con las propias monedas que se introducen para jugar.

15 El juego se inicia previa introducción de la oportuna moneda o ficha equivalente por la boca o rendija de la unidad (2), poniéndose todas las luces (6) automáticamente en funcionamiento, moviéndose en sentido horizontal de izquierda a derecha y de arriba a abajo, para volver después al punto inicial.

20 El jugador deberá oprimir oportunamente el botón (7) de apriete, una vez por cada fila, y con un espacio de tiempo dado, a fin de parar la luz (6) en la cuadrícula (5) que sea coincidente con el orden secuencial de la combinación premiada que el jugador pretenda conseguir.

25 Según la invención, se sigue un plan de juego con una serie de combinaciones que, en orden a la mayor dificultad que entrañan por ser el número de posibilidades menor,

30

1 darán lugar con la consecución de las mismas a la obtención de un premio mayor, por lo que a mayores posibilidades combinatorias, el premio se irá reduciendo progresivamente.

5 Dos de estas combinaciones de mayor dificultad están representadas en las figuras 2 y 3, en sentido diagonal y en columna, respectivamente, las cuales abarcan a todas las demás combinaciones que pueden efectuarse.

10 En sentido diagonal existen únicamente cuatro posibilidades de disponer las cinco luces paradas en tal sentido.



En columna hay seis posibilidades de conseguir dicha alineación de luces paradas.

15 En columna hay además treinta posibilidades de alinear cuatro luces paradas no forzosamente seguidas.



Y también en columna, hay sesenta posibilidades de obtener alineaciones de tres luces seguidas, alternas o dos seguidas y una separada una cuadrícula.



20 Con un juego recreativo de estas características, cualidades como la habilidad, la atención y la concentración se ven favorablemente estimuladas.



25 Descrita suficientemente la naturaleza del presente invento, así como su realización industrial, sólo cabe añadir que en su conjunto y partes constitutivas es posible introducir cambios de forma, materia y disposición, sin salirse del cuadro del invento, en cuanto tales alteraciones no supongan variación sustancial del mismo.

30 El solicitante al amparo de los Convenios Internacionales sobre Propiedad Industrial, se reserva el derecho de extender la presente demanda a los países extranjeros, si fuera posible, reivindicando la misma prioridad de la presente soli-

1 citud.

N O T A

5 El Modelo de Utilidad que se solicita por veinte años para España, de acuerdo con la vigente Legislación - sobre Propiedad Industrial, deberá recaer sobre "JUEGO RECREATIVO, PERFECCIONADO", en todo de acuerdo con las siguientes:

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

10 1.- Juego recreativo, perfeccionado, caracterizado porque está constituido por un cuerpo-mueble en cuya cara frontal y de arriba a abajo tiene constituida una unidad para la introducción de monedas o fichas para iniciar el juego, presentando una pantalla cuadrículada, en adecuada relación con un - circuito electrónico de luces interiores, integrada preferentemente por cinco filas y por seis columnas de cuadrículas, observando estas cuadrículas una identidad simbólica en las constitutivas de cada fila, pero siendo diferentes en representación las componentes de cada columna, y cada cuadrícula, correspondiéndose con un foco de luz, es representativa de un determinado nivel de premio, según unas combinaciones preestablecidas del juego; hacia la zona media de la cara frontal está dispuesto un botón de apriete, y en la parte inferior un recogedor de monedas o fichas equivalentes - al que concurre una salida procedente de un distribuidor interno relacionado con una bandeja vibratoria de carga; todo ello así - dispuesto para que iniciado el juego con la previa introducción - de la oportuna moneda o ficha equivalente, todas las luces se ponen automáticamente en funcionamiento moviéndose en sucesión alternada, siendo misión del jugador oprimir oportunamente el botón de apriete, a fin de parar la luz en una cuadrícula de cada fila para intentar obtener una combinación coincidente con el orden secuencial de alguna de las combinaciones premiadas pretendidas.

15

20

25

30

2.- "JUEGO RECREATIVO, PERFECCIONADO".

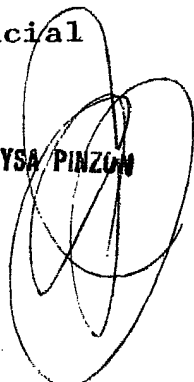
Según queda sustancialmente descrito en la presente memoria descriptiva, que consta de siete hojas, mecanografiadas por una sola cara, acompañada de sus correspondientes dibujos.

Madrid,

7 JUL 1936

El Agente Oficial

MIGUEL FERNANDEZ - LOAYSA PINZON
P. P.



1

5

10

15

20

25

30

Fig.1

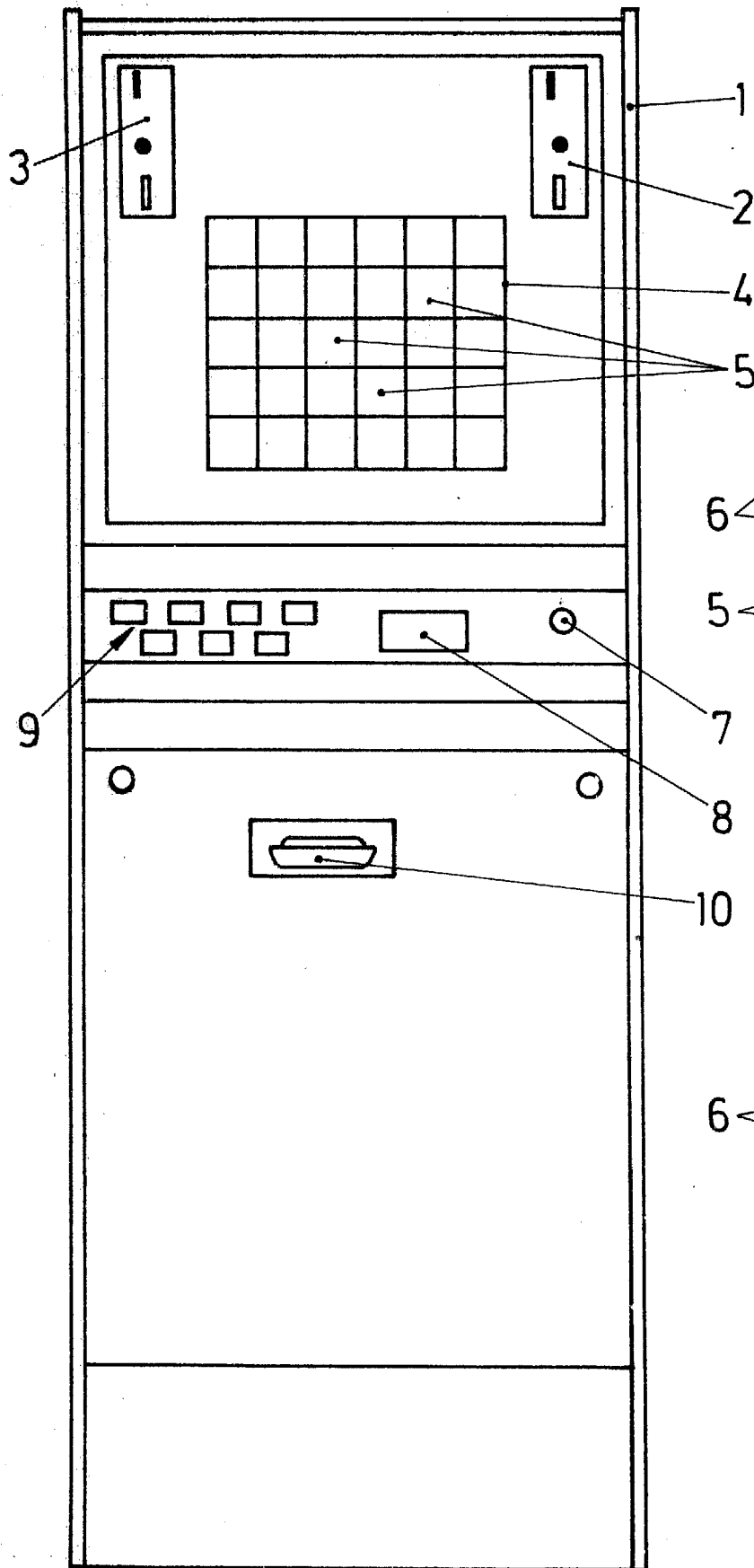


Fig.2

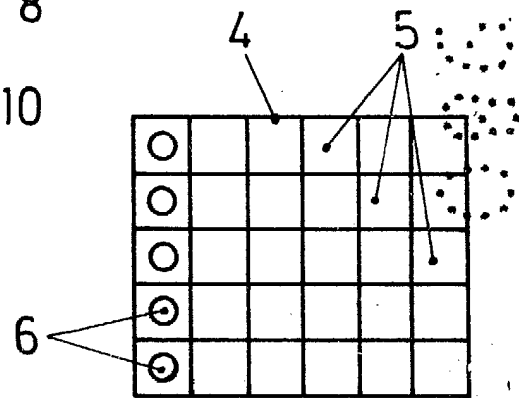
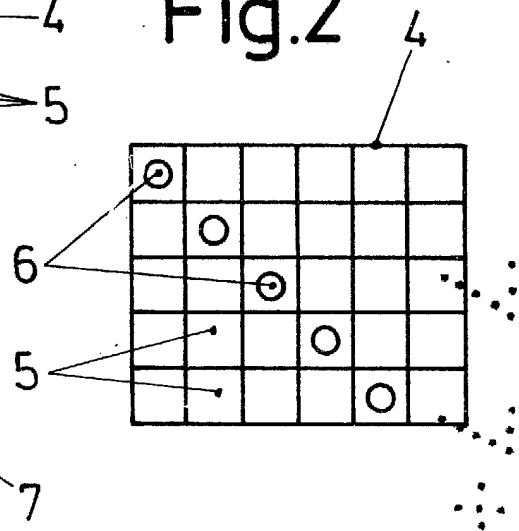


Fig.3

Escala variable

Madrid - 7 JUL 1980

El Agente Oficial

MIGUEL FERNANDEZ - LOYSA PINZON
P. P.