



ESPAÑA

⑩ ES	⑪ NUMERO	⑩ Y
	252.622	
	⑫ FECHA DE PRESENTACION	
	20 Agosto 1980	

MODELO DE UTILIDAD

1 ABR. 1981

⑨ PRIORIDADES:		
⑩ NUMERO	⑫ FECHA	⑬ PAIS
⑭ FECHA DE PUBLICIDAD	Int. C.	⑮ CLASIFICACION INTERNACIONAL
		G07F 17/32
⑯ TITULO DE LA INVENCIÓN		
"MAQUINA RECREATIVA"		
⑰ SOLICITANTE (S)		
BILLPORT, S.A.		
DOMICILIO DEL SOLICITANTE		
Polígono Industrial "La Albarreja" Nave 27, FUENLABRADA (Madrid).-		
⑱ INVENTOR (ES)		
⑲ TITULAR (ES)		
BILLPORT, S.A.		
⑳ REPRESENTANTE		
D.JAIME ISERN CUYÁS, Agente Oficial de la Propiedad Industrial.		

## MEMORIA DESCRIPTIVA

El objeto de la presente solicitud de Modelo de Utilidad lo constituye una máquina recreativa, que aporta esenciales características de novedad sobre las máquinas actualmente conocidas.

5.

El dispositivo se ha logrado en su conjunto, en el interior de una carcasa, de forma general paralelepípedica y altura apropiada, presentando en su cara frontal un rectángulo, apaisado, superior y vertical, destinado a monedas; otro rectángulo bajo el citado e inclinado para la visión de signos zodiacales y siguiendo en sentido descendente, se encuentran los pulsadores de juego, cajón devolvedor de monedas para premios y por último, cajón albergador de mecanismos y elementos de revisión y mantenimiento de la máquina.

10.

Pero la descripción detallada que sigue, la referiremos a las figuras adjuntas, en las que a título de ejemplo y sin carácter limitativo alguno por lo tanto, se ha representado una forma preferida de realización.

15.

La Figura 1, ofrece una vista frontal de la máquina recreativa, con detalle de vista de sus elementos integrantes.

20.

La Figura 2, muestra la vista lateral de máquina recreativa, con la silueta de inclinación correspondiente a las pantallas.

25.

La Figura 3, ilustra una vista en planta de la máquina con círculo para respiro de los mecanismos internos.

30.

Una vez enumerados y ligeramente descritas las diversas partes que componen el conjunto, pasaremos a expo

ner detalladamente el funcionamiento de la máquina objeto de la presente Memoria.

- El jugador se posiciona frente a la máquina y caso de no poseer cambio de monedas, introduce la adecuada por ranura -1- de la izquierda, ó caso de llevar la moneda adecuada, la introduce por la ranura -2-, poniéndose automáticamente en funcionamiento, los mecanismos retores de la máquina, alojados en -3-, comenzando a girar los cinco signos zodiacales, dentro de las tres circunferencias concéntricas, observadas en pantalla -4-, ocupando cada signo una de las ocho zonas ó subdivisiones de las circunferencias (tres de estos signos ocupan dos zonas, para cubrir las ocho existentes) permaneciendo encendidos en cada zona un breve lapso de tiempo que determina la máquina y no pudiendo modificarse mediante elemento externo alguno. Acto seguido el jugador deberá accionar uno de los pulsadores -5-, cualquiera de los tres y sin orden alguno, quedando fijado uno de los signos de la circunferencia correspondiente al pulsador accionado y en la zona en la que se encontraba en el momento de ser pulsado; inmediatamente después, deberá hacerse la misma operación con otro de los dos pulsadores restantes, intentando mediante la rapidez de reflejos, detener la figura de la circunferencia, correspondiente al pulsador que se acciona, haciéndola coincidir con la ya fijada, en la misma zona en que ésta se encuentra. Si esto se consiguiera, el jugador ya habría conseguido un premio, el cual se halla representado en la pantalla, teniendo cada uno de los cinco signos un valor. Es de interés señalar, que el premio se consigui-

ría, con dos figuras encendidas en la misma zona, pero pudiendo estas estar alternas, dentro de la misma, es decir, que en el supuesto de encontrarse nominadas las tres circunferencias con letras A-B-C, sería el mismo valor del premio, si se iluminaran las figuras de las circunferencias A y B, como la de A y C, siendo único requisito imprescindible, que se encontraran en la misma zona.

Y por último pasemos a la tercera fase de la jugada que se trata de hacer coincidir una tercera figura, siempre dentro de la misma zona, a las ya fijadas anteriormente; esto se consigue mediante el tercer pulsador, que queda por accionar, multiplicándose por cuatro, el premio ya conseguido, si la tercera fase fuera llevada a buen término.

Estas tres fases han de hacerse una a continuación de otra y nunca accionando los tres pulsadores simultáneamente, con la esperanza de detener las tres figuras en la misma zona, dado que los signos representados en las tres circunferencias, no giran al unísono, lo que da la imposibilidad de que coincidan en la misma zona, durante su movimiento giratorio. Queda claro, que el éxito con que se hagan coincidir, en la misma zona, dos ó tres figuras, dependerá única y exclusivamente de la rapidez de reflejos del jugador y por lo tanto de su habilidad.

Tras todo esto la partida habrá concluído, quedando la máquina preparada, para la aceptación de una nueva moneda.

Descrito suficientemente el objeto de la presente solicitud de Modelo de Utilidad, se hace constar que —

dentro de su esencialidad, se podrán introducir infini  
dad de variaciones de detalle, igualmente protegidas,  
 que pueden afectar a las características de los compo  
 nentes del sistema, a la distribución de los mismos y  
 5. forma de montaje ó cualesquiera otras que se consideren  
 convenientes, siempre que no altere el fundamento de la  
 invención.

N O T A

10.

Hecha la descripción del presente invento lo que  
 se declara como no divulgado ni practicado en España,  
 comprende las reivindicaciones siguientes:

15.

1.- Máquina recreativa, del tipo de las que funcio  
 nan mediante la introducción de monedas y el accionamien  
 to de pulsadores, que se caracteriza por contar con una  
 carcasa de forma general paralelepípedica y altura apro  
 piada que en su cara frontal presenta varias superficies  
 20. con distinta posición en cuanto a su inclinación, de con  
 formidad con la función asignada a los mecanismos o dis  
 positivos ubicados interiormente.

25.

2.- Máquina, según la reivindicación anterior, que  
 se caracteriza porque en un rectángulo apaisado superior,  
 situado en vertical, se ha previsto hacia un lado el dis  
 positivo en el que se introducen las monedas que ponen -  
 en funcionamiento el mecanismo de juego, en tanto que -  
 hacia el otro lado se ha dispuesto otro monedero en el -  
 que se introducen monedas de mayor valor que las exigi  
 das por el primero, a fin de obtener el cambio en la mo-

30.

neda fraccionaria precisa, deduciendo de su importe lo correspondiente a la partida a iniciar.

5. 3.- Máquina, según las reivindicaciones 1 y 2, - que se caracteriza porque en el rectángulo siguiente, - situado con posición inclinada, adaptada funcionalmente para comodidad de la visión del usuario, se ha previsto la inclusión de cinco signos zodiacales en tres circunferencias concéntricas divididas en ocho zonas.

10. 4.- Máquina, según las reivindicaciones 1 a 3, - que se caracteriza porque, siguiendo en sentido descendente, se sitúan en otro frontal inclinado y escalonado, tres pulsadores relacionados con los signos zodiacales.

15. 5.- Máquina, según las reivindicaciones 1 a 4, - que se caracteriza porque en la misma progresión descendente se ha proyectado la inclusión de un cajón para la entrega en metálico de los premios obtenidos.

20. 6.- Máquina, según las reivindicaciones 1 a 5, - que se caracteriza porque el tramo inferior, de mayor desarrollo, con inclinación de dicha cara frontal hacia el interior en su proyección de arriba a abajo, constituye el complemento con función de mesa soporte que posee interiormente el espacio suficiente para el alojamiento de otras partes mecánicas y los útiles que se precisen para la revisión o mantenimiento de la máquina.

25.

30. 7.- Máquina, según las reivindicaciones 1 a 6, - que se caracteriza porque en su funcionamiento se desarrollan las alternativas de un juego de azar basado fundamentalmente en la habilidad y rapidez de reflejos de usuario, haciéndose girar los cinco signos zodiacales -

dentro de las tres circunferencias concéntricas y ocupando cada signo una de las ocho zonas o subdivisiones de las circunferencias, con la particularidad de que tres de estos signos ocupan dos zonas para cubrir las ocho existentes, en tanto que permanecen encendidos en cada zona un breve lapso de tiempo, determinado por la máquina, sin que pueda modificarse mediante elemento externo alguno.

5.

8.- Máquina, según las reivindicaciones 1 a 7.

10.

que se caracteriza porque, como se apunta en la reivindicación precedente, de la habilidad y rapidez de reflejos del usuario depende que la posición de los signos hechos funcionar con el accionamiento de los tres pulsadores de manera independiente, resulte coincidente en cuyo caso se obtiene premio, el cual dependerá, lógicamente, del número de aciertos conseguidos en el juego.

15.

9.- MAQUINA RECREATIVA.

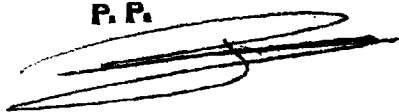
Según se describe y reivindica en la presente memoria que consta de 7 hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara y 1 lámina de dibujos.

20.

Madrid, a 20 Agosto 1980  
BILLPORT, S.A.

p.a.

JAIME ISERN CUYÁS  
P. P.



25.

30.

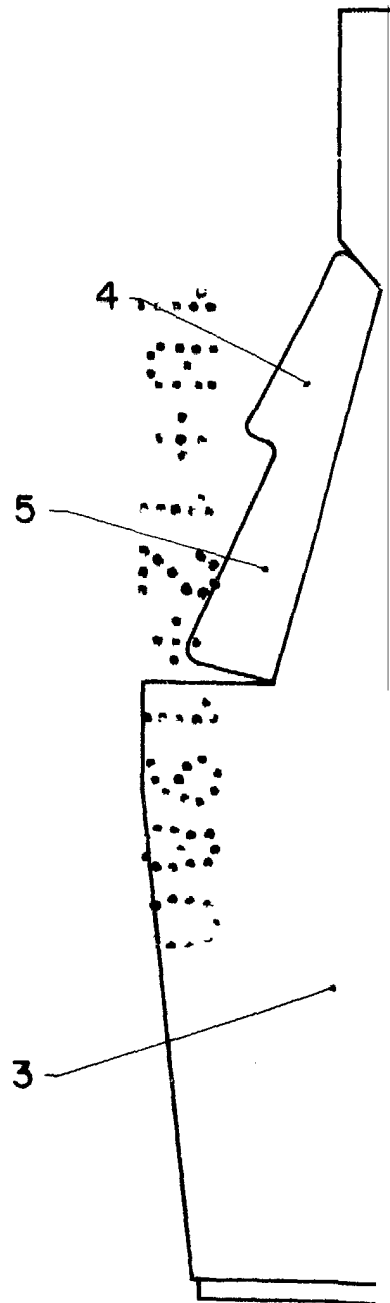
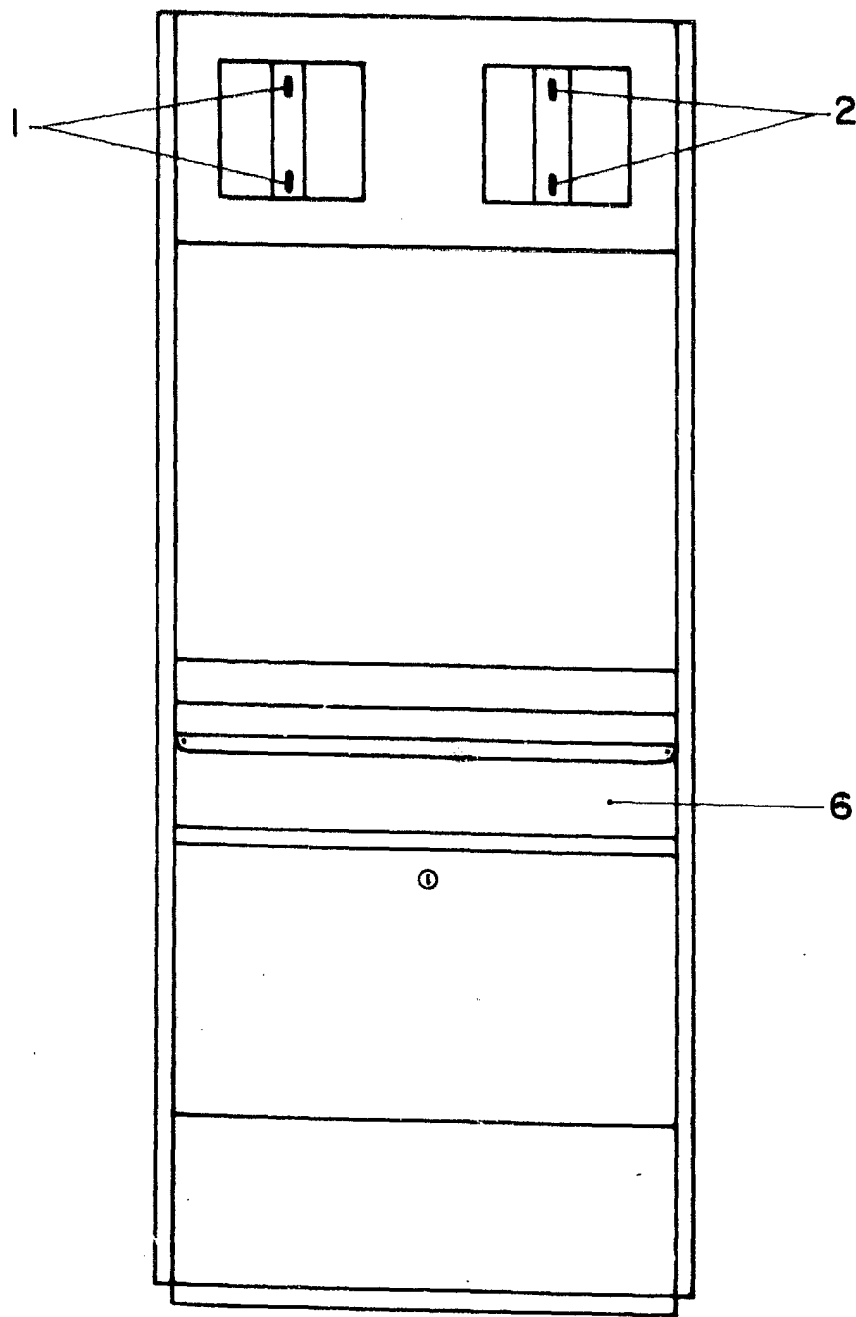


FIG. 1

F

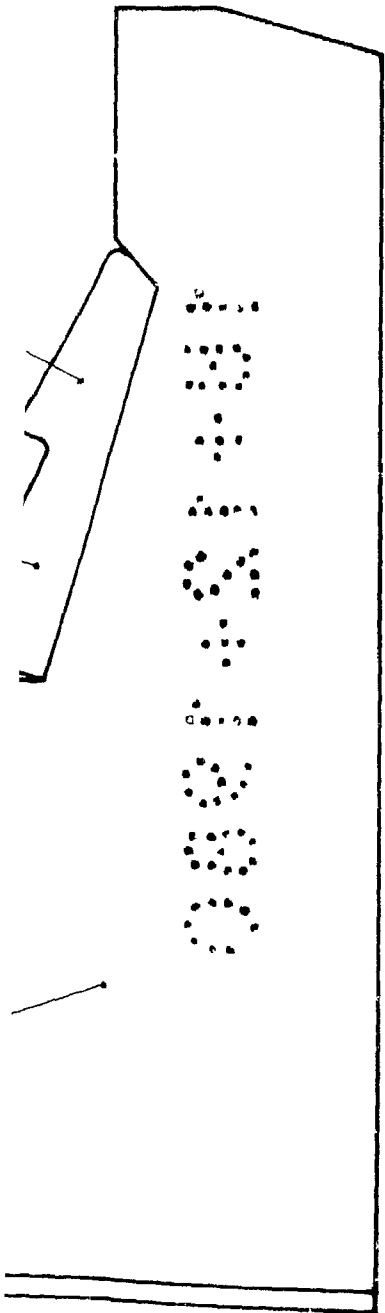


FIG. 2

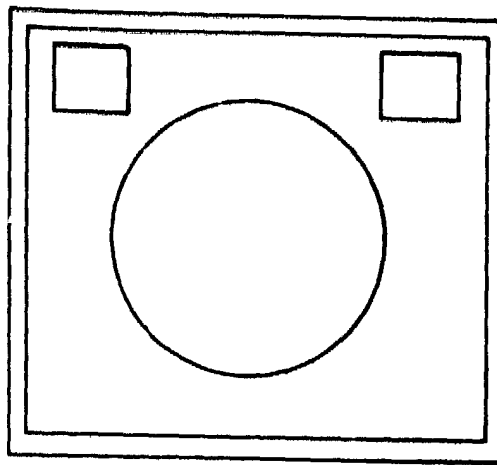


FIG. 3

Madrid, a 20 Agosto 1980

p.a.

JAIME ISERN CUYÁS  
P. P.