

(19) ES (11) NUMERO **253534** (10) Y
 (21)
 (22) FECHA DE PRESENTACION



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

16 DIC. 1980

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD (51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
 G 07 F 17/34; 1963 F 9/0-D

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
 "MAQUINA DE AZAR PARA JUEGOS RECREATIVOS".

(71) SOLICITANTE (S)
 JUEGOS ELECTRONICOS, S.A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
 MADRID, Gta. Alonso Martinez, nº 3.

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE
 D. ANGEL LUIS DE LA HERRAN Y DE LAS POZAS.

El presente Modelo de Utilidad se refiere a una máquina de juego recreativa, con premios, provista de cuatro marcadores que llevan impresos diferentes símbolos de tal forma que al coincidir, siguiendo unas leyes determinadas, dos

5. o más símbolos iguales supondrán un premio al jugador, que procurará, con su habilidad, que los citados símbolos tomen determinadas posiciones preestablecidas en el juego.

La máquina está ubicada en un mueble vertical que muestra en su frente el tablero de juego, las diferentes circunstancias del mismo y los mandos y activaciones que pueden realizarse para tomar parte en el mismo y hacer que la suerte sea más o menos propicia, disponiendo en un primer tiempo de contador de crédito de juegos y contador de premios, totalizador o parcial a resultas de una solicitud por el jugador en cualquier momento.

En síntesis, la máquina dispone de los citados contadores que consisten en mecanismos de cuenta y registro operado por solenoides electro-magnéticos, en suma o resta, al ser activados en su momento respectivo, y que permiten la actividad del mecanismo de platos giratorios cuyo arco recorrido,

20.

independientemente unos de otros, marcas las probabilidades de acierto y coincidencia de los símbolos grabados en su periferia y cuyos platos están movidos por un motor de inducción que hace girar un eje común y a través de embragues

- 5. individuales y que al recorrer distintos ángulos, determina dos por dispositivos de detención que actúan arbitrariamente, proporcionarán en su detención determinada coincidencia de símbolos que dará o no ocasión de premio al jugador; detencio nes obligadas en contactos puntuales eléctricos activados en ley caprichosa por microinterruptores accionados por una le- va de ataque móvil y determinante de la variación de la ley que al ser contactados por palpadores radiales afijos a dis- cos vinculados a los platos, detendrán al plato en el momen- to que contacten al botón activado perteneciente a un panel radiante procedente del microinterruptor y dispuesto en los se- paradores de platos, sumando o restando los resultados en los contadores respectivos que serán jugados por el usuario se- gún una ley determinada, que según colores, añadidos circuns- tancialmente o en doblote, valdrán créditos distintos al ju- gador.
- 10.
- 15.
- 20.

Con el fin de comprender mejor el alcance de esta inven
ción vamos a describirla sobre los dibujos adjuntos que mues
tran una realización preferida dada a título de ejemplo sin
caracter limitativo.

5. En los dibujos:



La figura 1 muestra la máquina, vista frontalmente, con
las tapas abiertas para mostrar la distribución de los ele-
mentos interiores,

10. premio,



la figura 2a muestra una perspectiva de un selector de
premio,

la figura 3b muestra una vista perspectiva y con deta-
lles del mecanismo de platos y artificio de detención, y

la figura 4 muestra una perspectiva de un contador de
crédito o premio.

15. Podemos comprender que todos los pasos y activaciones
de los circuitos correspondientes están mandados por relés
que en número suficiente reparten, condicionan y guían la
corriente para, siguiendo la ley marcada por los microinte-
rruptores, condicionar y resaltar las jugadas que se visua
lizan en la pantalla del mueble A y a través de la tapa B.

20.

levantada en el dibujo, y que muestra los resultados marcados en los contadores de juego D y de premio E, todo ello iluminado por tubos G, asomando al exterior por ventanas apropiadas los símbolos de los platos F que darán vista a

5.

los arcos recorridos según ley obligada por el microinterruptor J, regulado por el temporizador de secuencia H y todo ello activado por la tabla de relés I tapada por la tapa C abatible, como la B superior y cuyos resultados se visualizan en el selector de premios de la fig. 2a y que consta

10.

de un circuito impreso 7a con ocho vías de diferente longitud recorrido por contactos de barrido capaces de moverse en las citadas vías y movidos por un solenoide 10a al ser activado por un impulso y haciendo que las vías y contactos de barrido actúen como una serie de interruptores, mientras que

15.

por acción del solenoide 9a de recomposición la palanca 6a arrastra al montaje de borrado 3a, todo ello en un mecanismo que dispone de un muelle tensor 1a, la palanca de retención 2a, con las palancas 5a y 6a de alimentación y borrado, todo ello activado por el microinterruptor 13a.

20.

Este contador se activa a tenor de los resultados deriva-

dos de las posiciones relativas de la bateria de platos 18b movidos por un motor de inducción (no visible en el dibujo) que hace girar el eje 29b que enhebra los citados discos o

platos con apoyo en placas verticales fijas 8, 15, 22, 24 y
.....

5. 26 y cuyo acoplamiento al eje se realiza mediante embragues, así como que su borde externo está ocupado por una serie de

dibujos o simbolos distribuidos uniformemente en la periferia
.....

de tal manera que al pulsar un botón de retención determinado, los platos giratorios 18b, que giraban arrastrados por di

10. cho motor, toman diferentes ángulos de giro al ser activados los artificios de paro como son el solenoide 6b y palanca y

muelle de enclavamiento 3b y 4b que al moverse se encaja en los dientes del disco con entalladuras perimetrales 16b que

para en seco y sin ley convenida los platos y permite alineaciones variadas de simbolos que dan variación al juego.
15.

Estas retenciones son provocadas por el hecho de que en la cara que da a los platos 18b de las placas verticales 8b, etc. se disponen radialmente en estrella una serie de contactos 7b por los que pasa, en el giro de los platos, la línea de

20. palpadores 6'b afecta a los discos de entallas 16b con lo que

el contacto de la estrella 7'b que resulte activado bajo la acción de un microinterruptor movido por la acción de un eje de levas que sigue una ley que podrá ser variada según el ángulo de ataque de que se parta, cerrará circuito del ar

- 5. tificio de detención, en el momento y radio que corresponda al palpador de la línea 5'b del disco de entallas 16b con lo cual, como la ley dada por el eje de levas es totalmente versatil, los contactos en estrella serán totalmente imprevistos y diferentes para cada disco, y con él, a cada plato, las detenciones y, con ello, los arcos recorridos seguirán un azar que dará aliciente al juego, aumentando por la posibilidad de modificar los tanteos, oportunidades y combinaciones dadas por la activación de determinadas alteraciones en los circuitos mediante juego de relés a voluntad por teclado visible en la consola del mueble.
- 10.
- 15.

Como es lógico esta intervención voluntaria del jugador está regulada por el temporizador secuencial que combinado con el control del mismo dispone de trece microinterruptores en uno y de doce en el otro lo que en unión de los cuarenta y dos relés combinativos, da una idea de la ley combinatoria

que puede conseguirse y que da una probabilidad difícil pa
ra la obtención de un premio determinado que por los circui
tos convenidos activa el contador de premios, bien sumados
parcialmente bien totalizados a voluntad y cuyo contador re

- 5. presentado en la fig. 4 se compone de dos placas atravesadas
por un eje que enhebra discos numerados acolados a discos
dentados engarzados en trinquetes convenidos de tal forma
que al ser activado el interruptor 2c por el relé contador
se activará el solenoide sustractivo 1c si se trata de volver
a cero o el aditivo 3c si se trata de sumar parcialmente el
valor del premio obtenido y jugado.

Dentro de la esencialidad de la invención caben varian
tes de detalle, asimismo protegidas y así podrá variarse el
volumen y forma del mueble-consola, el número y posición de

- 15. la tabla de relés combinatorios, modificar la ley grabada en
las levas del temporizador de control y secuencial, utilizar
cualquier artificio para activar, al azar, la detención de
los platos de premio alterar y modificar la secuencia del
juego y los contadores de premio y crédito y, desde luego,
20. cualesquiera las dimensiones y materias que se utilicen en

la composición de cada uno de los elementos de esta máqui

na.



NOTA

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

5.

REIVINDICACIONES

14.- Máquina de azar para juegos recreativos, caracterizada

por el hecho de constar de un mecanismo de platos giratorios arrastrados por un motor de inducción que mueve el eje que enhebra todo el conjunto de mecanismos con

10.

formado por cuatro conjuntos constituidos por los cuatro platos giratorios acoplados al eje mediante embragues y provistos en su periferia de representaciones simbólicas distribuidos uniformemente, platos que están intercalados entre

15.

ya el citado eje y que deja a los platos en la misma cara de cada placa, de tal forma que dichos platos están vinculados en rotación a sendos discos, cada uno de los cuales posee una fila radial de contactos deslizantes mirando hacia afuera enfrentados a la cara contraria de la placa vertical correspondiente en la cual se dispone un conjunto concéntrico y radial

20.

de contactos coincidiendo cada radio y concéntrica con los pulsadores radiales del disco móvil, de tal manera que los pulsadores se deslizan en cada revolución por encima de todas las filas de contactos fijos de la placa, con lo cual al

5. ser activado uno cualquiera de estos contactos, a través de los circuitos correspondientes, por el control y temporizador secuencial cuya combinación de trece y doce microinterruptores operados independientemente por sendos ejes de levas tallados según ley con entrada variable a voluntad, y contactar

10. con el radial correspondiente del disco se activará un trinquete electrónico que encajándose en las entallas que los discos disponen en su canto, detendrán repentinamente e independientemente a cada plato vinculado, marcando el arco que al azar ha indicado y mostrando el simbolo que corres-

15. ponde y que podrá tener una secuencia combinatoria determinada y que hace consistir el premio programado que subirá al contador correspondiente, pudiendo ser contabilizado en parcial o en conjunto.

2ª.- Máquina, según la reivindicación 1ª, c a r a c t e

20. r i z a d a por el hecho de disponer de una placa de relés

que en combinación con el temporizador secuencial y control regulador del mismo, permite manejar una ley combinatoria muy extensa y que puede ser modificada en determinadas jugadas que afectan al valor y cuantía de los premios por el propio usuario, activando unos u otros en secuencia alternativa.

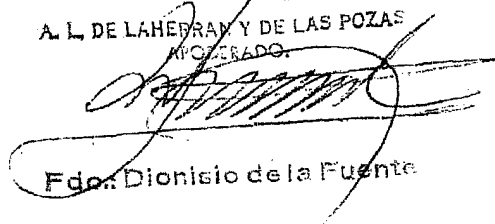
3º.- MAQUINA DE AZAR PARA JUEGOS REPEATIVOS.

Según se describe y reivindica en la presente Memoria Descriptiva que consta de doce hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara y de tres láminas de dibujos.

10.

Madrid, a 13 OCT. 1980

EL AGENTE OFICIAL
A. L. DE LAHERA Y DE LAS POZAS
APROBADO.



Fdo: Dionisio de la Fuente

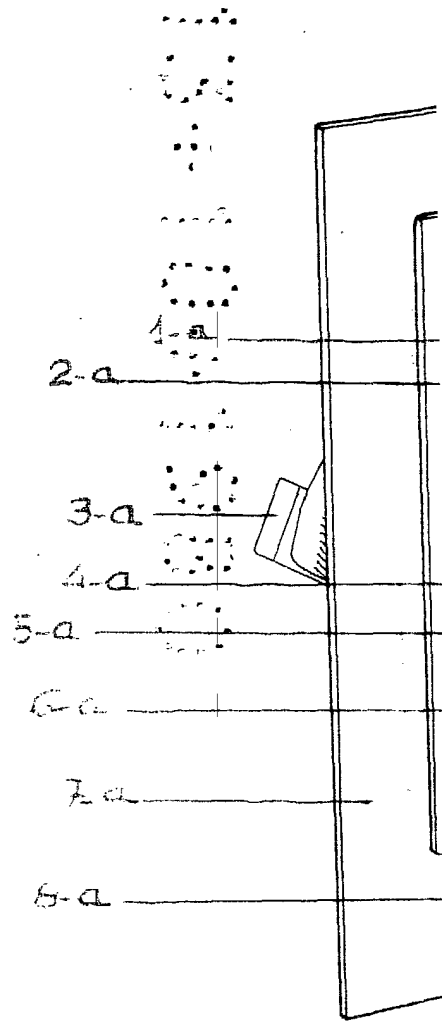
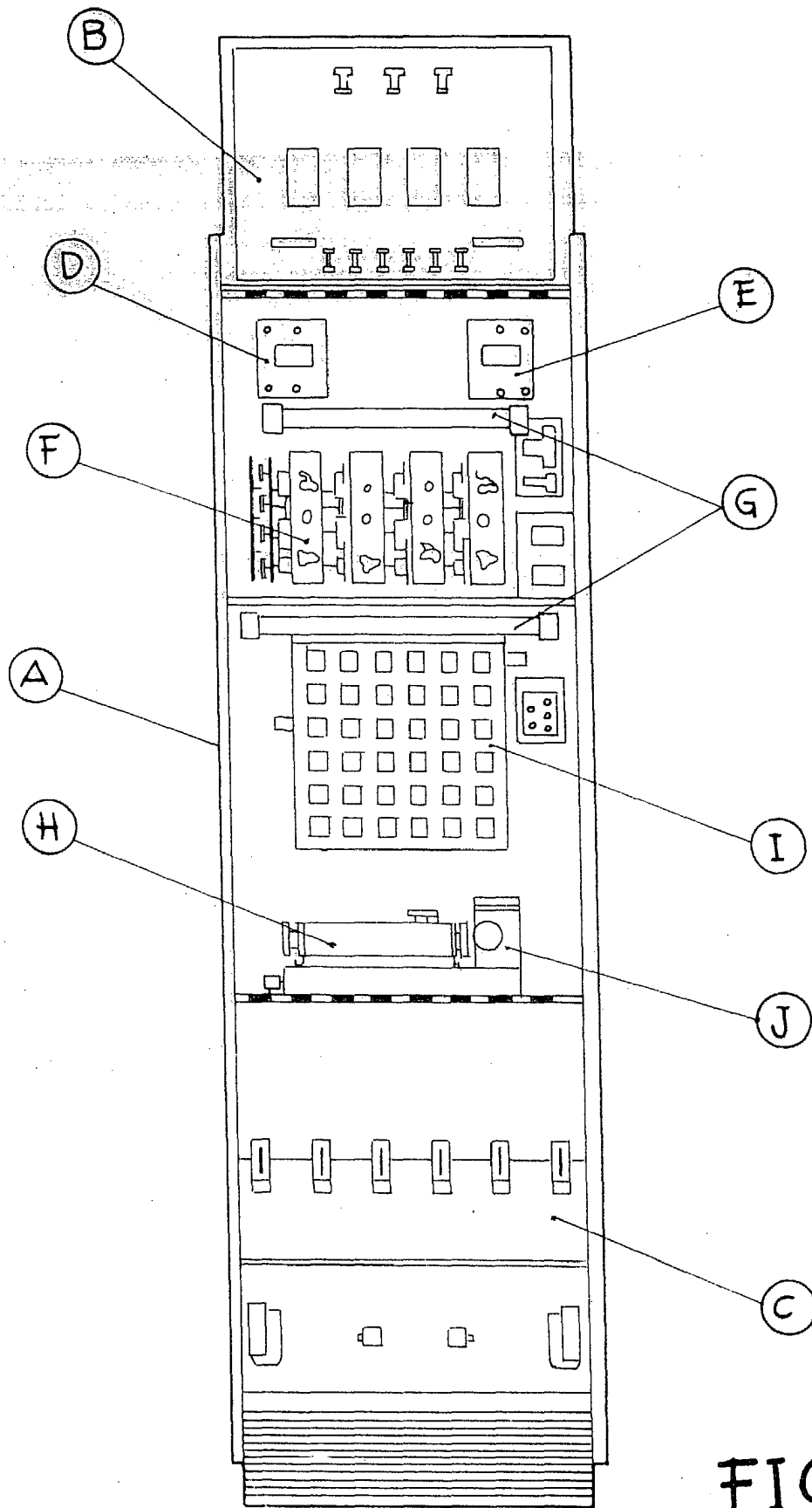


FIG.-1

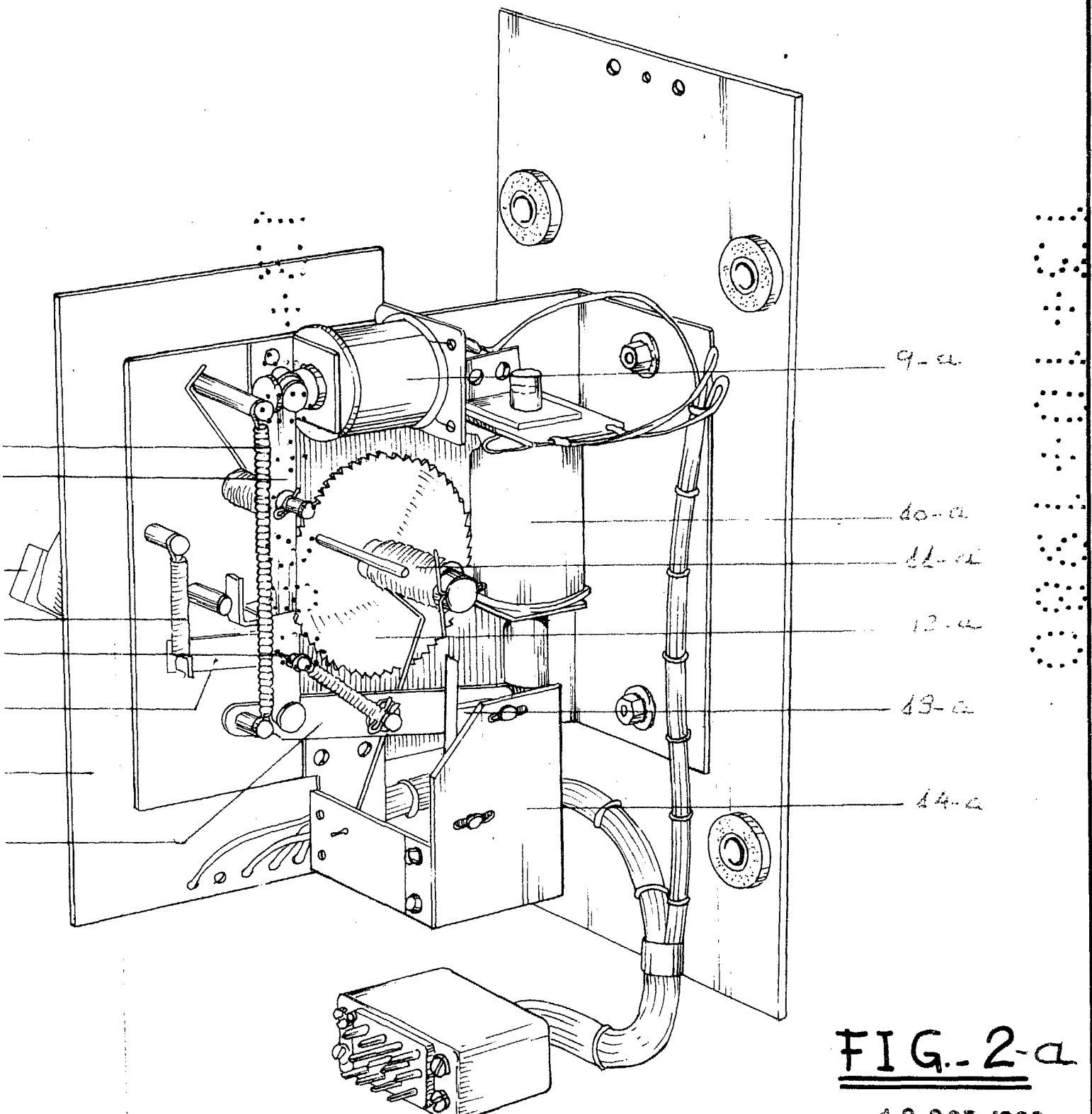


FIG. 2-a

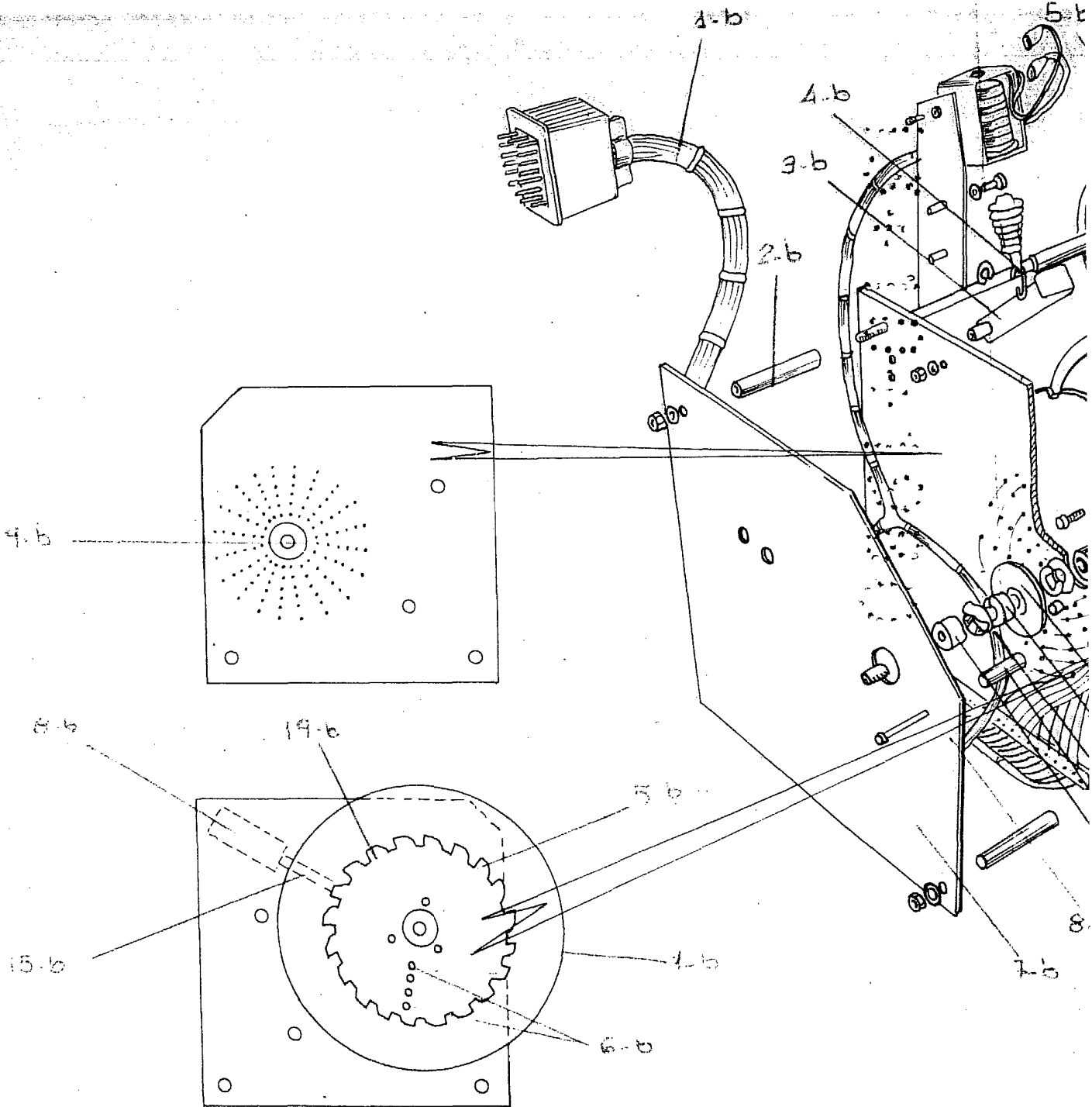
13 OCT. 1980

Madrid, a

EL AGENTE OFICIAL
A. L. DE LAHERRAN Y DE LAS POZAS
APODERADO:

Edu. Dionisio de la Fuente

ESCALA VARIABLE



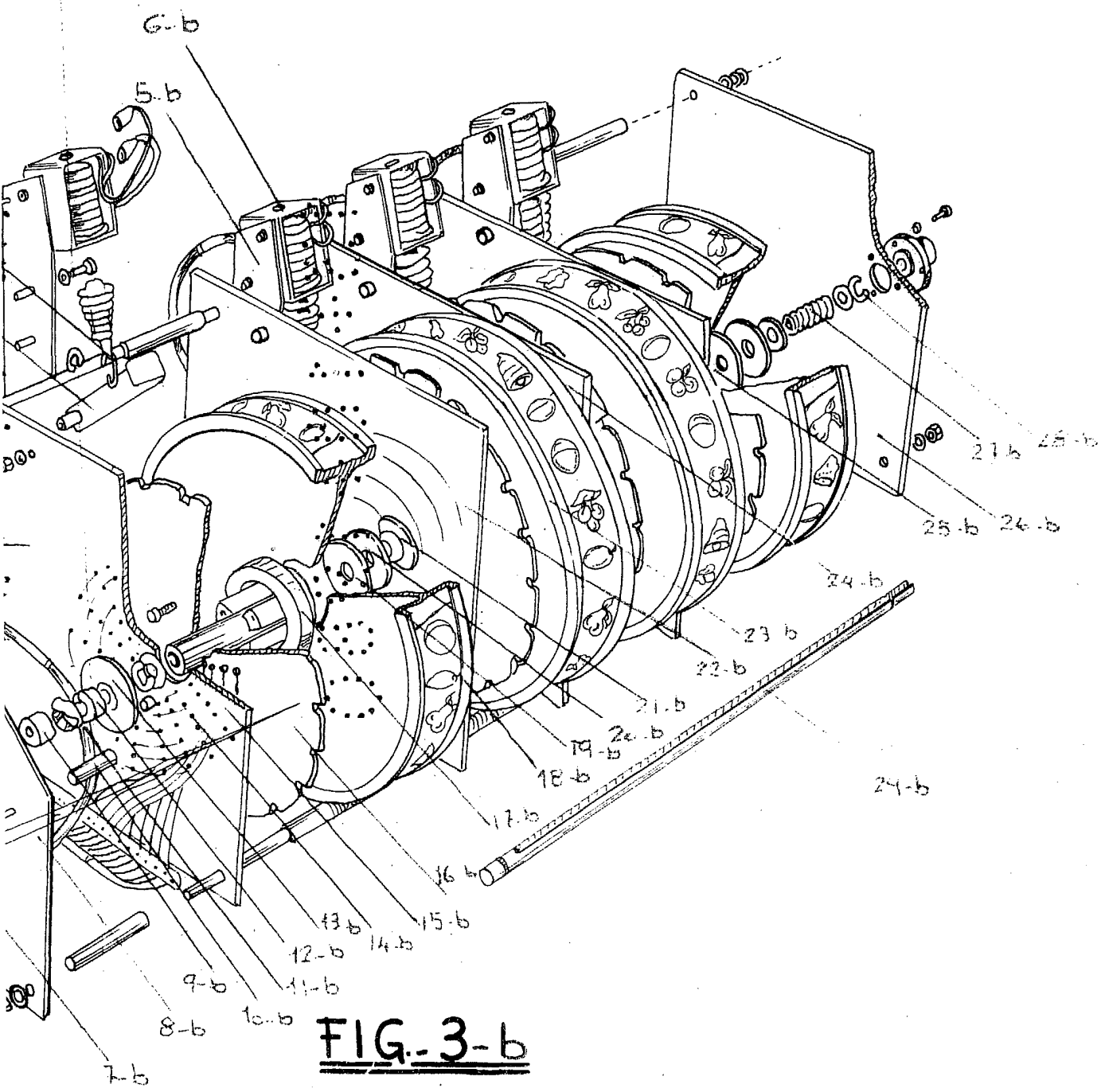
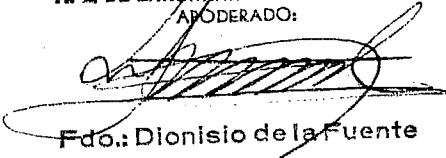


FIG.-3-b

Madrid, a **13 OCT. 1980**
EL AGENTE OFICIAL.
A. L. DE LAHERDAN Y DE LAS POZAS
APODERADO:

Fdo.: Dionisio de la Fuente

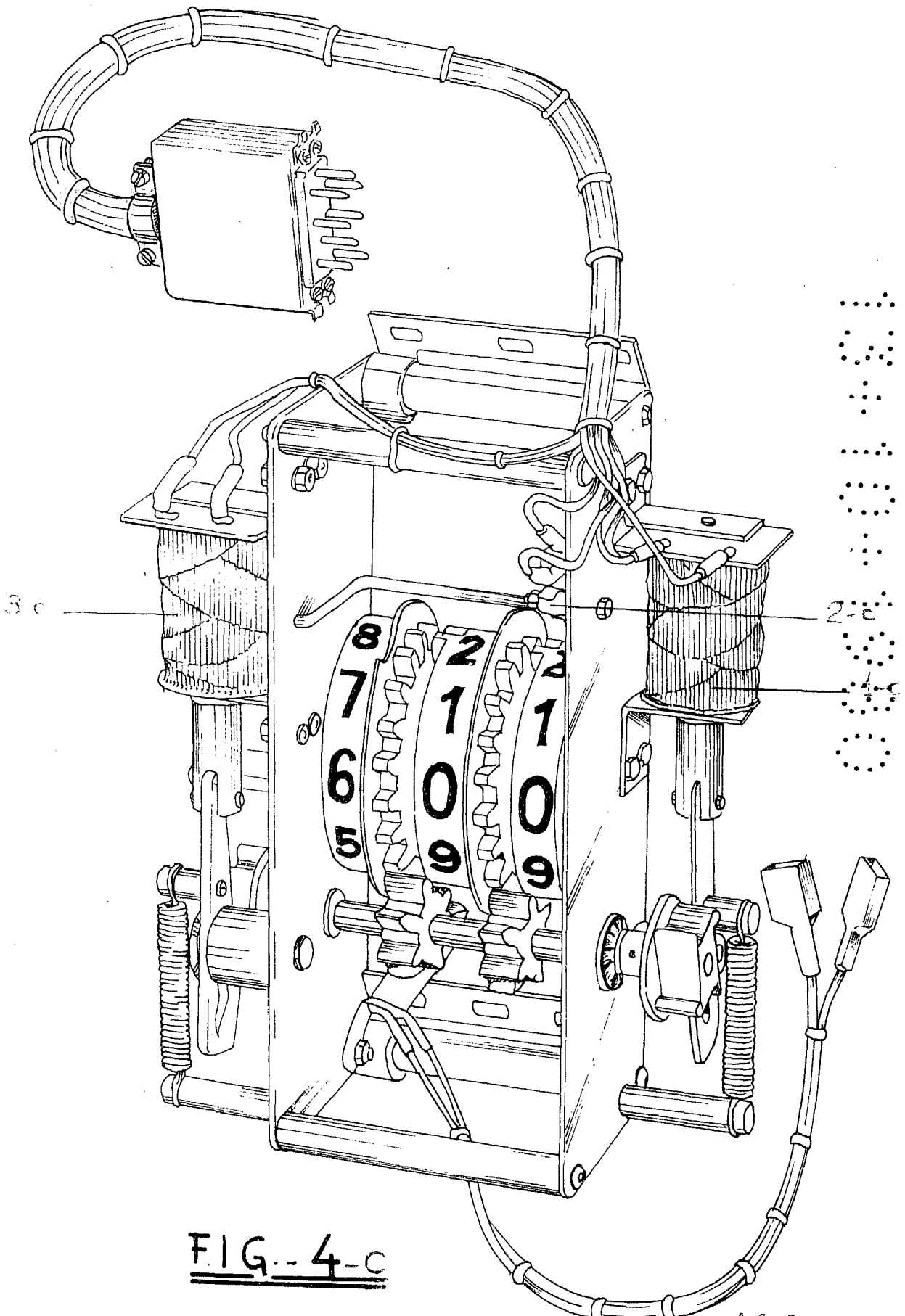


FIG. 4-c

13 OCT. 1980
 EL AGENDA OFICIAL
 A. L. DE LAHERMAN Y DE LAS POZAS
 AFODERADO