



ESPAÑA

ES

11  
21  
22

NUMERO	259.831(0)
FECHA DE PRESENTACION	31 Julio 1981(9)

Y

MODELO DE UTILIDAD

1 MAYO 1982

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

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63F9100

54 TITULO DE LA INVENCIÓN

"MAQUINA RECREATIVA CON PREMIO"

71 SOLICITANTE (S)

RECREATIVOS FRANCO, S.A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

Rufino Gonzalez, 25 - Madrid-17

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

La misma solicitante

74 REPRESENTANTE

D. PABLO AGUDO OBREGON

## "MAQUINA RECREATIVA CON PREMIO"

### Memoria descriptiva

La presente memoria descriptiva concierne a un Modelo de Utilidad referido a una nueva máquina recreativa, del tipo de aquellas en las que es posible conseguir un premio en metálico según sea la combinación de figuras o signos obtenida como resultado de la jugada.

La citada máquina recreativa, que se organiza sobre un mueble de forma convencional, comprende un conjunto de miniproyectores que reproducen en la pantalla, convenientemente prevista al efecto, una serie de posibles combinaciones formadas por figuras o signos, de las cuales unas son objeto de premio y otras no.

El interés del jugador resulta incrementado por el hecho de que, accionando un juego de pulsadores, es posible conseguir en el momento deseado, tanto la detención automática de todas las imágenes que forman la combinación, como la parada de una a una de las propias imágenes, dependiendo en consecuencia el resultado obtenido de la habilidad y fortuna del jugador que maneje a voluntad los referidos mandos.

Otra característica especial de ésta nueva máquina, es la de contar con un dispositivo que permite al jugador aumentar el valor de los premios en una relación siempre di-

recte con el de las monedas utilizadas para conseguir el inicio de la partida.

25 La máquina recreativa que es objeto de este modelo de utilidad será descrita con mayor detalle haciendo referencia a la adjunta hoja de dibujos, en la que se ha representado un ejemplo de ejecución preferido, que no tiene carácter limitativo alguno, sino simplemente ilustrativo, pudiendo ser objeto de modificaciones de detalle en todo aquello que 30 no altere, de un modo fundamental, su propia finalidad característica.

En los dibujos:

35 La única figura muestra una vista semifrontal y en perspectiva de una máquina de características que se corresponden con el modelo solicitado.

Haciendo constante mención al ejemplo representado y a las referencias que se han establecido para señalar las distintas partes y elementos que forman el conjunto, la máquina que es objeto de este modelo de utilidad está organizada esencialmente sobre un mueble de forma convencional -1- que corresponde a su carcasa externa y en cuyo frente se constituyen dos pantallas -2- y -3-, situadas una al lado de la otra, sobre las que aparecen representadas una serie de posibles combinaciones, formadas a base de figuras o de signos, 40 que eventualmente pueden ser objeto de premio.

Sobre el propio frente de la máquina y por debajo

de las pantallas -2-3- descritas, se integra el tablero de mandos -4- que adopte una posición rampante para facilitar su visión y el manejo de los elementos en él enclavados y que comprende una serie de ventanas -5-, cubiertas de un material transparente y ordenadas correlativamente, las que son receptoras de la imagen de unos signos o figuras que emite un conjunto de miniproyectores acoplados en el interior de la carcasa de la máquina, estando cada uno de ellos provisto de una serie de dispositivos, a través de las que es posible obtener una gama ilimitada de combinaciones, unas premiadas y otras no.

El tablero de mandos -4-, comprende asimismo un conjunto de pulsadores, cada uno de ellos con una misión definida y concreta. Así el pulsador -6-, tiene la función especial de provocar el inicio de la partida, poniendo en marcha los miniproyectores de imágenes, los cuales se detienen automáticamente tras un breve periodo de funcionamiento, en el caso de que no fueren utilizados otros pulsadores que anulan éste efecto.

Un segundo conjunto de pulsadores -7-, en número coincidente con el de ventanas -5-, receptoras de la imagen, controla cada uno la detención de la citada imagen en la ventana a la que corresponde, siendo posible de ésta forma fijar separadamente una imagen en cada ventana en el momento deseado.

Por último, accionando otro pulsador -8- se consi-

que retener la imagen en la primera ventana y la parada automática de las restantes imágenes en sus ventanas correspondientes.

75

Por debajo del tablero de mandos -4- se incorpora a la carcasa una bandeja alargada -9-, que es receptora de las monedas expulsadas por la máquina como pago de un premio conseguido, de cuya bandeja pueden ser retiradas por el jugador.

80

La máquina ha sido provista de un dispositivo especial, accionando el cual el jugador puede multiplicar el importe de sus premios, mediante la previa introducción de una moneda de mayor valor, estando siempre en relación directa el premio obtenido con el valor de la moneda utilizada.

85

Descrito suficientemente el objeto que constituye este modelo de utilidad, sólo resta añadir que serán variables todas aquellas circunstancias relativas a cambios de forma, materia empleada en la fabricación, dimensiones, etc., que no influyan ni alteren su esencialidad, así como las que tengan un carácter accesorio o complementario, debiendo quedar todas ellas incluidas en la protección que se recaba.

90

#### REIVINDICACIONES

\*\*\*\*\*

95

1ª). Máquina recreativa con premio, caracterizada por organizarse en un mueble de forma convencional, con dos pantallas frontales en las que indistintamente se representan las distintas combinaciones de figuras o signos que pueden

ser objeto de premio, así como un tablero de mandos y proyec-  
ción en el que aparece una serie de ventanas, provistas de  
un elemento de cubrición traslúcido, en las que aparecen re-  
presentadas las figuras o signos que son proyectados por un  
conjunto de miniproyectores, cada uno de los cuales está pro-  
visto de una serie de dispositivos que permiten obtener to-  
das las posibles combinaciones, tanto con premio como sin  
él.

100

105

2ª). Máquina recreativa con premio según la 1ª re-  
vindicación, caracterizada por comprender un pulsador espe-  
cial, de inicio de partida, que pone en marcha los minipro-  
yectores de imágenes y provoca su detención automática tras  
un breve periodo de tiempo y en el caso de que no fueran uti-  
lizados otros pulsadores que anulan este efecto.

110

3ª). Máquina recreativa con premio según las rei-  
vindicações 1ª y 2ª, caracterizada por comprender un con-  
junto de pulsadores, en número coincidente con el de venta-  
nas practicadas, mediante los cuales es posible obtener la  
detención una a una de las imágenes proyectadas en las dis-  
tintas ventanas.

115

4ª). Máquina recreativa con premio según las rei-  
vindicações 1ª a 3ª, caracterizada por comprender un segun-  
do pulsador especial, mediante el cual se determina la re-  
tención de la imagen de la primera ventana y la parada auto-  
mática de las restantes imágenes.

120

59). Máquina recreativa con premio según las reivin-  
dicaciones 1ª a 4ª, caracterizada por estar provista de un dis-  
positivo que permite al jugador multiplicar el valor de los  
premios, en concordancia con las monedas utilizadas. ...

125

60). Máquina recreativa con premio según las reivin-  
dicaciones 1ª a 5ª, caracterizada por comprender una bandeja  
receptora de las monedas que constituyen el premio en cada ca-  
so, de la que pueden ser retiradas por el jugador. ....

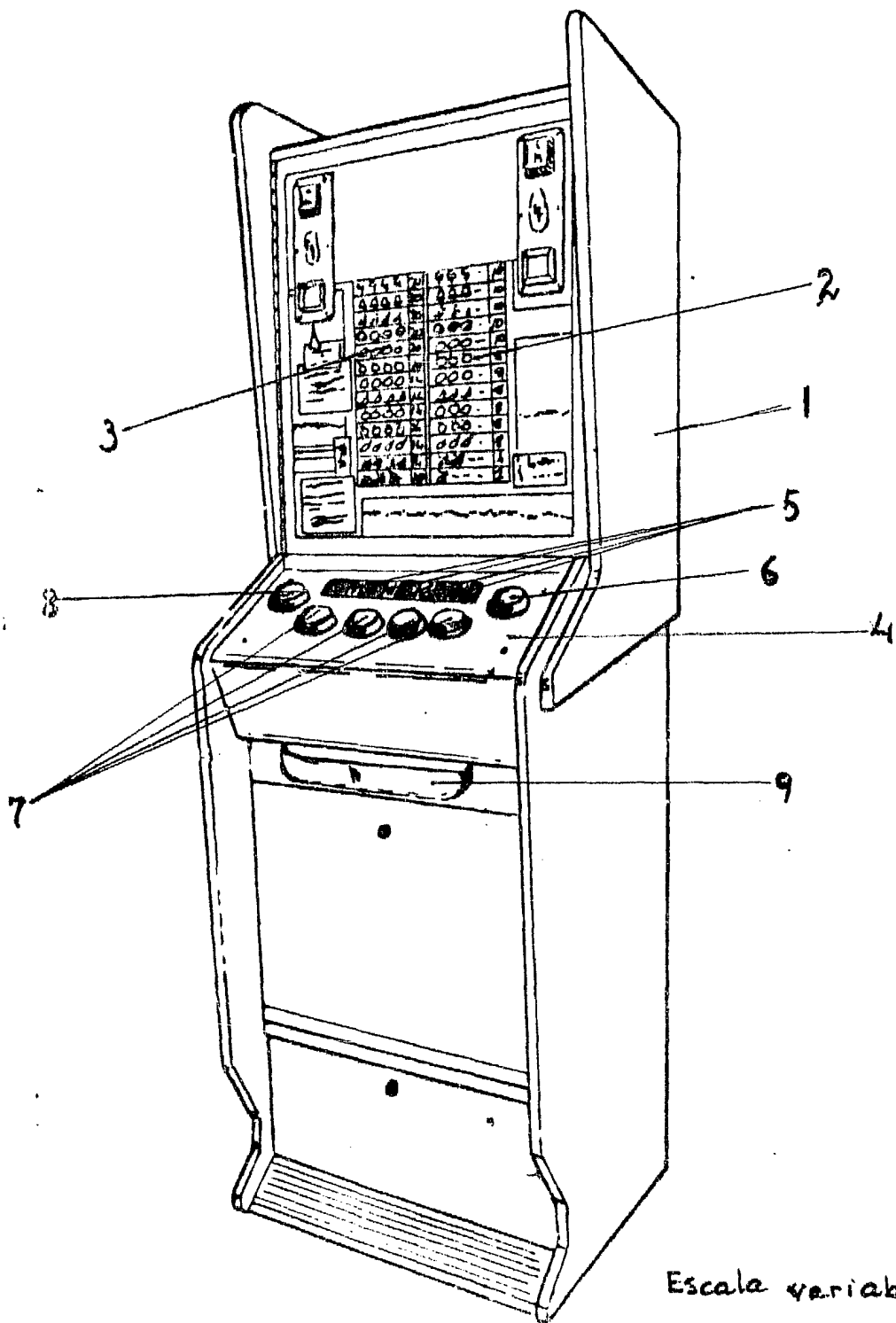
130

7ª). "MAQUINA RECREATIVA CON PREMIO"

Esta memoria consta de 6 hojas foliadas y mecanó-  
grafiadas por un solo lado de sus caras.

Madrid, 31 de Julio de 1981





Escala variable  
Madrid, 31 Julio 1981  
*ba*