

ES 259983 Y  
FECHA DE PRESENTACION  
11 AGO. 1981



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

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

47 FECHA DE PUBLICIDAD	Int. Cl. 3	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL G 0 7 F 17 / 32
------------------------	------------	---

54 TITULO DE LA INVENCIÓN

**"MAQUINA RECREATIVA"**

71 SOLICITANTE (S)

**REBEN, S.A.**

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

**Mayor, 6-3º A; BURLADA (Navarra)**

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE

**D. JOSE RAMON TRIGO PEREZ**

AMP

1           La presente Memoria descriptiva tiene como finali  
dad la declaración del objeto sobre el cual se solicita -  
el Privilegio de explotación industrial y comercial exclu  
siva en el territorio nacional, de un Modelo de Utilidad,  
5           de acuerdo con las normas que sobre el particular contie-  
ne el vigente Estatuto sobre Propiedad Industrial. Este  
Modelo de Utilidad bajo título "MAQUINA RECREATIVA" viene  
a perfeccionar las técnicas conocidas, plasmándolo en so-  
luciones que aventajan las convencionales, tal y como enu  
10           meraremos a lo largo de esta Memoria.

          La máquina en cuestión es de funcionamiento elec-  
trónico, basándose su juego en el azar, estando incluída  
en un mueble o carcasa protectora en cuyo interior están  
ubicados los mecanismos de juego, con dimensiones exterio  
15           res apropiadas. Exteriormente, y en la porción delantera  
superior de dicho mueble se hallan instalados los selec-  
cionadores de moneda, inferiormente la pantalla de cris-  
tal de juego donde se disponen los luminosos y demás ca-  
racterísticas que luego se describirán. Inferiormente se  
20           destacan cuatro botones pulsadores y luminosos, de los --  
que uno es para retención de luces y los otros tres de jue-  
go. La porción adyacente es un entrante a modo de bande-  
ja e inferiormente, queda situada una puerta con cerradura  
de seguridad, para acceso al cajón de recaudación y conta-  
25           dores de servicio. Por su parte, los mecanismos son acce  
sibles a través de una puerta posterior con dispositivo -  
de seguridad en su cerradura.

          La máquina está preparada para la conexión a co--  
rriente de 50 Hz. y tensión de 150 ó 220 voltios, selec-  
30           cionables por intermedio de un conmutador de tensión aco-

1 plado en el mismo transformador de alimentación. Este último, es utilizado a su vez para la iluminación frontal y demás elementos de maniobra. A su vez, la máquina quedará conectada a las maniobras a tensiones de 5 y 12 voltios, disponiendo de una fuente de alimentación para los circuitos lógicos y del microprocesador, con tensiones de +5, -5 y +12 voltios, debidamente protegido con fusibles.

5 El equipo electrónico comporta un sistema de microprocesador centralizado en una unidad principal, con sistemas de entradas, salidas, memoria y microprocesador. Exteriormente a esta unidad, hay una tarjeta para maniobra de contadores y otra para maniobra de potencia del sistema devolvedor de monedas, así como una fuente de alimentación con portafusibles. El microprocesador utilizado en este caso es de la familia 6800 con los circuitos necesarios para constituir un microordenador relacionado con el exterior mediante las interfases correspondientes.

10 Esta unidad central va alimentada por tensiones rectificadas y filtradas de +9, -9 y +16 voltios, que son reguladas para obtener las tensiones de +5, -5 y +12 voltios que alimentan los circuitos integrados y memoria.

15 Esta instalación es mas depurado en su integración que los convencionales, por cuanto promueve un juego más movido y consecuentemente más agradable al público.

20 Cuando la máquina está conectada y en posición de aceptar moneda, se introducen éstas por los seleccionadores antedichos de la parte superior frontal de la máquina; las monedas son de 5,- pesetas ó de 25,- pesetas, a base de introducir bien una de 25,- pesetas, bien una, dos, tres, cuatro o cinco de 5,- pesetas. Cuando la introduc-

1 ción de la moneda se ha realizado, la máquina comienza a  
funcionar de los diez números señalados en el panel de  
juegos, con una secuencia de gran velocidad.

5 Estando la máquina así en funcionamiento, el ju-  
gador pulsa el botón de parada de luces parándose la má-  
quina en uno de los números del panel que son tres -1-;  
tres -2-, dos -3-, uno -5- y uno -20-, el cual queda en-  
cendido. Al propio tiempo, quedan encendidas tres lámpa-  
ras que iluminan tres tréboles de cuatro hojas después  
10 tos en la porción inferior de la pantalla de juego.

A continuación, el jugador pulsa uno de los tres  
botones de juego que se encuentran parpadeando. Si la  
luz del trebol que queda encendida al pulsar uno de los  
botones de juego coincide con el botón pulsado, y que tam-  
15 bién queda iluminado, el jugador recibe el premio que le  
indica el número que previamente había parado con el bo-  
tón de retención de luces, siendo entregadas las monedas  
por el sistema devolvedor de la máquina y recogidas en el  
recogemonedas o bandeja inferior prevista al efecto.

20 Las apuestas a realizar, pueden ser de 25,- pese-  
tas ó de una, dos, tres, cuatro o cinco monedas de 5,- pe-  
setas, una por una o como se quiera, y consecuentemente  
el premio vendrá multiplicado por el número de monedas --  
que se haya introducido y por su valor evidentemente.

25 Una vez introducida una moneda, la máquina no tie-  
ne un tiempo para su finalización, sino que dura lo que -  
cueste el propio juego.

30 El plan de ganancias del conjunto de la máquina -  
es de un máximo de 500,- pesetas, y el cálculo viene he--  
cho por el microcomputador de la unidad central, y es --

1 seleccionable por un conmutador interno accesible al operador, con dos posiciones a base de un 60% y un 75% de premios respectivamente.

5 Una configuración de la invención, viene definida en la hoja anexa de planos, en la que a título orientativo, se refleja lo siguiente, a saber:

La Figura 1ª, es una perspectiva general de la máquina.

10 La Figura 2ª, es un detalle de la pantalla de juego.

La Figura 3ª, se refiere a la pantalla superior por la que se introducen las monedas.

15 La máquina (1) en cuestión, presenta la pantalla superior (9), la de juego (8), la zona de luces-pulsadores (5), (6), (7), la bandeja inferior (4) de recogida de premios, y la puerta anterior (2) para corrección y recogida de recaudación. La pantalla superior (9), presenta las entradas de moneda (13) y (12), así como unas flechas marcadoras y señalizadoras de la entrada de monedas de 5,- y de 25,- pesetas.

20 Estas entradas de moneda (12) y (13), presentan asimismo unas aberturas inferiores para la salida de monedas defectuosas previamente introducidas.

25 Por su parte, la pantalla de juego (8) muestra los diez puntos (10) de premios posibles, y tres tréboles (11) inferiormente dispuestos, juntamente sobre los pulsadores de juego (7) dispuestos en la zona (5) de la máquina, en la que asimismo se dispone el pulsador (5) de parada de luces.

30 Conviene resaltar, una vez descritas la naturale



REIVINDICACIONES

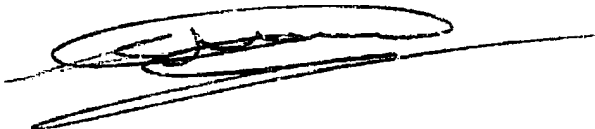
1  
5  
10  
15  
1<sup>a</sup>.- "MAQUINA RECREATIVA" del tipo que comporta un mueble que incluye los mecanismos, y una pantalla de cristal con números y caracteres serigrafiados, esencialmente se caracteriza porque en un plano inclinado inferior a la pantalla, se sitúan cuatro pulsadores luminosos, uno de retención de luces y otros tres de juego, y cuyo equipo incluye un microprocesador centralizado de la familia 6800, que incorpora los dispositivos de entradas, salidas y memoria constituyendo un microordenador de manera que permitiendo - jugar una ó dos ó tres ó cuatro ó cinco monedas de cinco pesetas ó una de venticinco, sin límite de tiempo en cada jugada, puede otorgar premios de tres veces uno, tres veces - dos, dos veces tres, una vez cinco y una vez veinte, hasta un máximo de quinientas pesetas.

2<sup>a</sup>.- "MAQUINA RECREATIVA".

20  
Todo, tal y como queda descrito en la presente Memoria, que consta de siete hojas mecanografiadas por una sola cara, acompañada de los dibujos correspondientes.

Madrid;

11 AGO, 1981



25

30

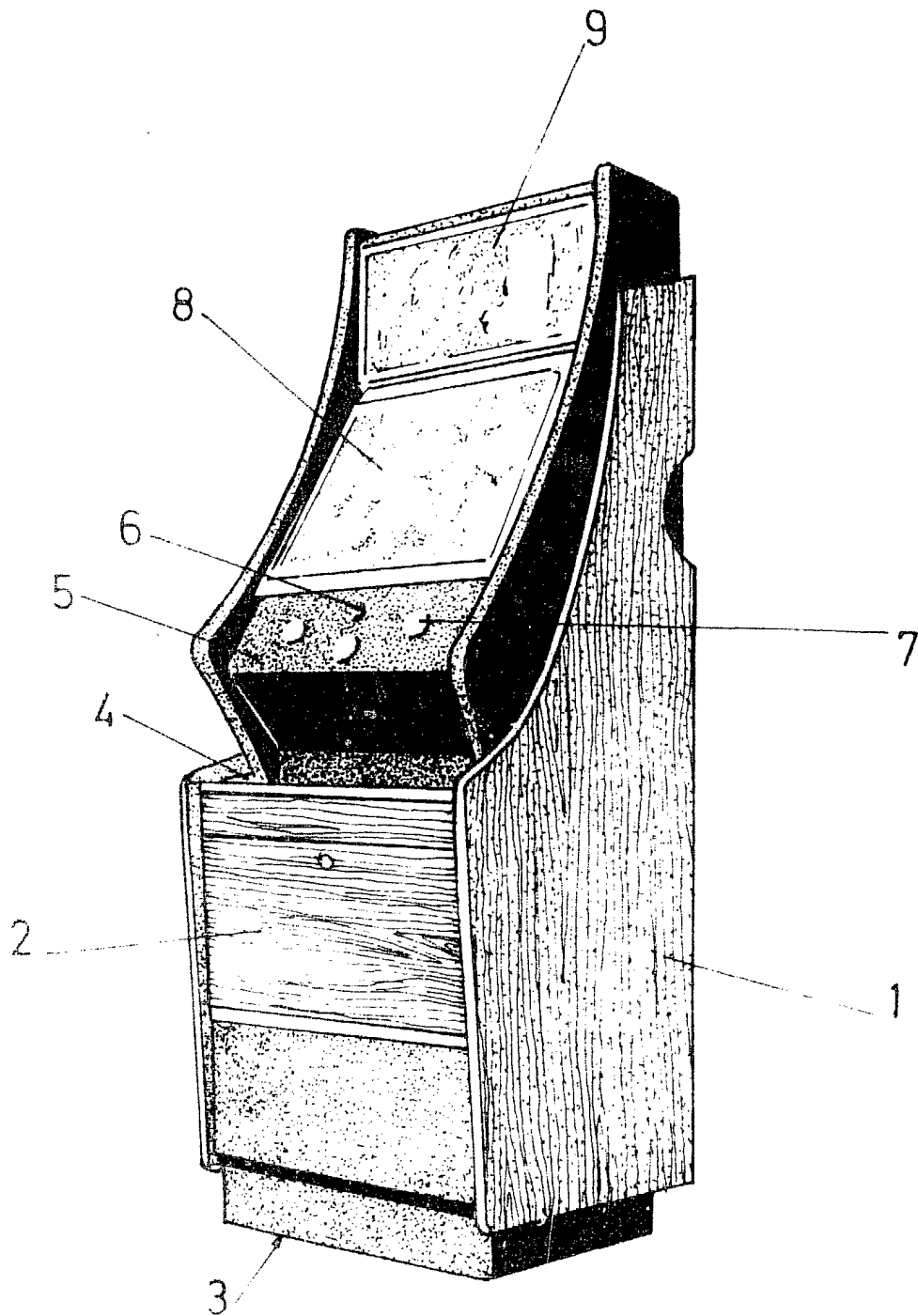


FIG: 1

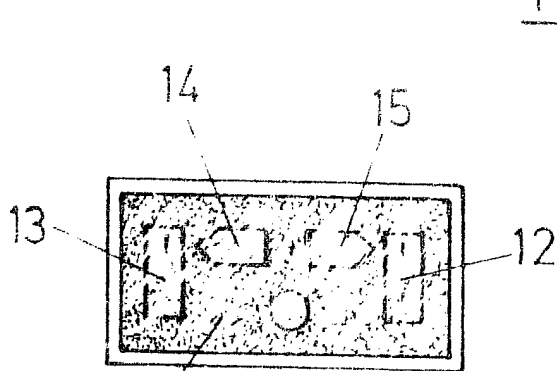


FIG: 3

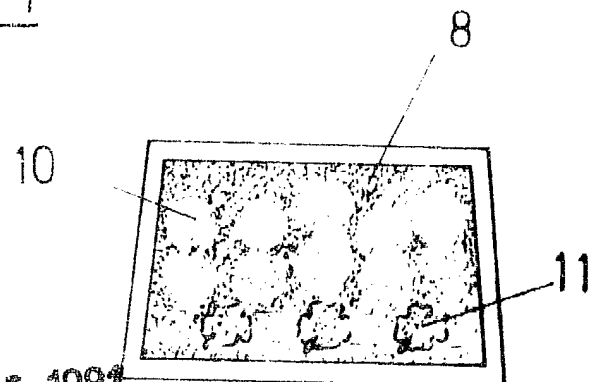


FIG: 2

29 OCT. 1981

