

261815



MEMORIA DESCRIPTIVA

de la Patente de Introducción, por 10 años, solicitada a favor de Don José Oriol ESCARDIBUL Cristiá y Don Eusebio ESCARDIBUL Cristiá, ambos de nacionalidad Española, residentes en Barcelona, calle de Sicilia número 163, por " UN PERFECCIONAMIENTO EN LOS JUEGOS ELECTRICOS DE SALON Y SOBREMESA ".

5 La presente Patente de Introducción, tiene por objeto garantizar el derecho a la explotación de un perfeccionamiento en los juegos eléctricos de salón y sobremesa, que presenta la ventaja de introducir el aliciente de que puedan participar dos jugadores, pasando de ser un juego de habilidad para un solo jugador a un juego de competición.

10 De esta forma puede seguirse el aumento progresivo de los tanteadores de los dos jugadores, totalizándose en los contadores los tantos conseguidos en las diversas jugadas por cada contendiente.

Este perfeccionamiento es compatible con el hecho de que la máquina que lo tiene, pueda servir para el juego normal y conocido de un solo jugador, bastando para ello que se introduzcan las monedas en uno sólo de los dos menederos .

15 El perfeccionamiento está caracterizado por la existencia de dos circuitos eléctricos independientes, alimentados con



Oct. 1960

corriente continua procedente de un rectificador de alimenta -
ción, y en los que se actúa a través de dos monederos o de un
monedero de doble entrada. Cuando las bolas chocan en los obs -
20 táculos fijos o móviles, se producen los contactos que deter -
minan la progresión ascendente de los tantos en el marcador co -
rrespondiente al monedero que está en juego, o sea al del ju -
gador que actúa sobre la bola que está en juego. En los circuí -
tos de juego se actúa a través de uno u otro de los dos monede -
25 ros y cuando han entrado en juego la totalidad de las bolas ,
que pueden disponerse por las monedas introducidas, queda abier -
to el circuito correspondiente. Después de registrados los tan -
tos conseguidos con una bola de un jugador, actúa un aparato con
mutador que efectúa la conexión con el circuito correspondien -
30 te al segundo monedero y por tanto al segundo jugador, que es
el que pasa a utilizar la bola siguiente. De esta forma y alter -
nativamente, los jugadores van usando la totalidad de las bolas.
El conmutador determina también el que los tantos se señalen en
los contadores de uno y otro jugador según el jugador que esté
35 jugando. Al jugarse cada bola, van restándose el número de bo -
las disponibles, hasta llegar a la apertura del circuito que exi -
ge introducir nuevas monedas.

Por ello existe duplicidad de marcadores del tanteo, uno por
cada jugador, en los que son visibles la progresión de los tan -
40 tos conseguidos al jugar alternativamente las bolas. Un marca -
dor único indica las bolas disponibles al iluminarse los números
en sentido decreciente, hasta llegar al cero cuando se juega la
última bola. La independencia de los circuitos hace que los apa -
ratos dotados del presente perfeccionamiento permiten el juego
45 individual al introducirse las monedas en un solo monedero. Con
ello, el presente perfeccionamiento hace que la máquina automá -
tica cubra ampliamente las diversas formas de juego.



En la hoja gráfica adjunta y a título de ejemplo, se representa un caso de realización práctica del perfeccionamiento en los juegos eléctricos de salón y sobremesa, objeto de la presente Patente de Introducción.

La figura 1, muestra el circuito de alimentación con el rectificador que suministra corriente continua a los dos circuitos. La figura 2, muestra una vista en perspectiva de la máquina automática.

Siguiendo los dibujos se ve la entrada de corriente con el fusible -1- y el transformador de primario -2- y el secundario -3-, conectado al rectificador -4-. Se ve el tablero -4'- dispuesto en la caja -5-, que lleva los obstáculos -6-, fijos y los -7- móviles, que ascienden o descienden. Se ven las palancas oscilantes -8-.

En el testero delantero se advierte el monedero -9-, con las ranuras -10- y -11- que ponen en juego a uno u otro de los circuitos. Se ve el normal dispositivo de disparo de bolas -12-. (Se vé el normal dispositivo de disparo de bolas -12-.) El contacto de la bola en los obstáculos -6-7- o en los puntos -13- determina el encendido de las señales luminosas indicadoras de los tantos de uno u otro jugador, representados en las columnas de los marcadores -14- y -15-, que para distinguirse mejor pueden iluminarse con los fondos de distintos colores. Así mismo simultáneamente, se indican las bolas disponibles en el marcador de bolas -16-. Cuando sale del juego una de las bolas jugada por un jugador, actúa el conmutador pasando en la bola siguiente a contabilizarse los tantos en el marcador del segundo jugador. Por ejemplo, en el caso de disponerse de seis bolas juegan tres cada jugador pero de forma alternativa, en lo que reside especialmente el aliciente competitivo del juego.

261815



80 Se fabricarán los elementos precisos para el perfecciona-
miento en los juegos eléctricos, con los materiales apropia-
dos a los elementos componentes, pudiendo variar su forma,
acabado y dimensiones y cuantos detalles no alteren, cambien o
modifiquen su esencialidad.

=====N O T A=====

Se reivindica como objeto de esta Patente :-

85 1ª.- Un perfeccionamiento en los juegos eléctricos de salón y
sobremesa, caracterizado por la existencia de dos circuitos
eléctricos independientes, alimentados con corriente continua
procedente de un rectificador de alimentación y en los que se
actúa a través de dos monederos o de un monedero de doble en-
90 trada. Cuando las bolas chocan en los obstáculos fijos o mó-
viles, se producen los contactos que determinan la progresión
ascendente de los tantos en el marcador correspondiente al mo-
nedero que está en juego o sea al del jugador que actúa sobre
la bola que está en juego. En los circuitos de juego se ac-
95 túa a través de uno u otro de los dos monederos, y cuando han
entrado en juego la totalidad de las bolas que pueden disponer-
se por las monedas introducidas, queda abierto el circuito co-
rrespondiente. Después de registrados los tantos conseguidos
con una bola de un jugador actúa un aparato conmutador que efec-
100 túa la conexión con el circuito correspondiente al segundo mone-
dero y por tanto al segundo jugador que es el que pasa a utili-
zar la bola siguiente. De esta forma y alternativamente los ju-
gadores van usando la totalidad de las bolas. El conmutador de -
termina también el que los tantos se señalen en los contadores
105 'de uno y otro jugador, según el que esté jugando. Al jugarse
cada bola van restándose el número de bolas disponibles, hasta
llegar a la apertura del circuito que exige introducir nuevas



monedas. Por ello existe la duplicidad de marcadores del tanteo,
uno para cada jugador, en los que son visibles la progresión de
110 los tantos conseguidos al jugar alternativamente las bolas. Un
marcador único indica las bolas disponibles al iluminarse los
números en sentido decreciente hasta señalar el cero cuando se
juega la última bola. La independencia de los circuitos hace que
los aparatos dotados del presente perfeccionamiento permiten el
115 juego individual al introducirse las monedas en un solo monede -
ro.

2ª.- Un perfeccionamiento en los juegos eléctricos de salón y
sobremesa.

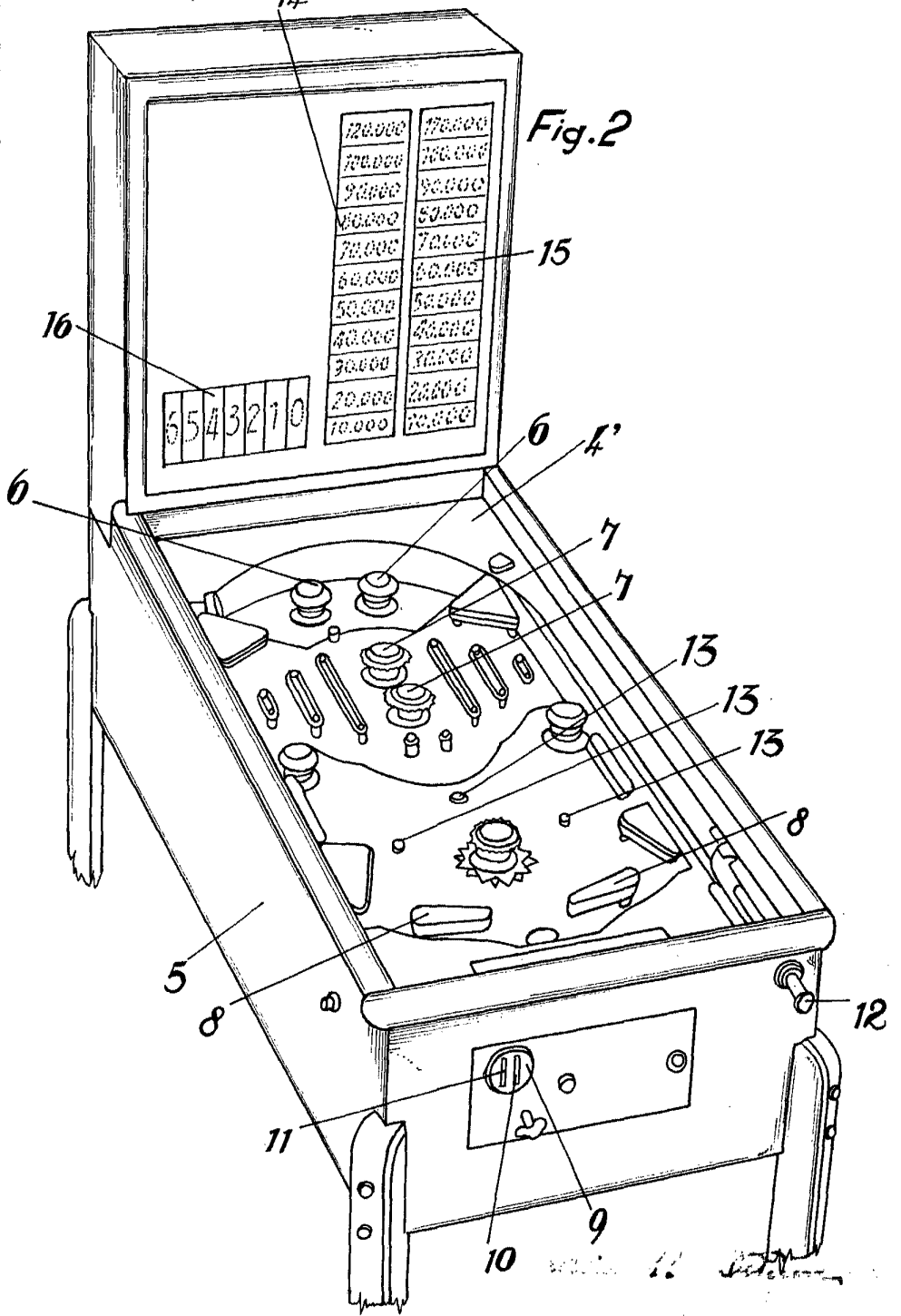
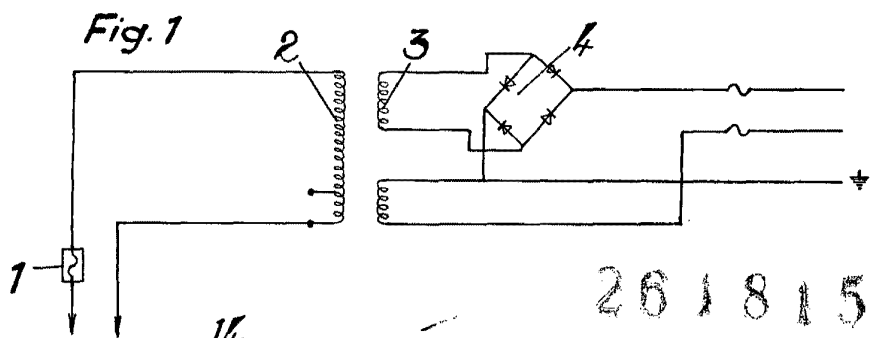
Consta la presente memoria descriptiva de cinco hojas foliadas
120 y escritas por una sola cara.

Barcelona, 11 de Octubre de 1.960.

P. A.

M. LLORI

P. P.
J. Llori



Escala variable.

Handwritten signature or notes at the bottom right of the drawing.