

(19) ES	(11) 263853	(10) Y
(21)		
(22)	FECHA DE PRESENTACION 12 Marzo 1982	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

1 NOV. 1982

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL G07F 17/34
--------------------------	--

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN "UNA MAQUINA RECREATIVA"
---

(71) SOLICITANTE (S) BILLPORT, S.A.
--

DOMICILIO DEL SOLICITANTE Polígono Industrial "La Albarreja" Nave 27, FUENLABRADA (Madrid)
---

(72) INVENTOR (ES)
--------------------

(73) TITULAR (ES) BILLPORT, S.A.
-------------------------------------

(74) REPRESENTANTE D. JAIME ISERN CUYÁS, Agente Oficial de la Propiedad Industrial
---

## MEMORIA DESCRIPTIVA

El objeto de la presente solicitud de Modelo de Utilidad se refiere a "UNA MAQUINA RECREATIVA" que aporta a su función específicas esenciales características de novedad y eficacia constitutivas de notables ventajas, por su sencillez, sobre lo hasta ahora conocido y existente en este campo de recreación del ocio.

Con vistas a conseguir una máquina recreativa del mayor interés para el público por contar con la posibilidad de obtener múltiples combinaciones con un número reducido de signos o imágenes y colores, conociendo en el acto si se ha obtenido premio, que esté dotada de dispositivos funcionales y de manejo de absoluta sencillez, se ha proyectado y realizado la del enunciado, cuyas características esenciales comentamos seguidamente.

Consta al efecto dicha máquina, en su zona superior, de un panel visual traslúcido, preferentemente de configuración prismática, en el que se ha previsto por la parte posterior un display con los segmentos precisos para la conformación de las figuras o signos que pueden aparecer en el juego, que se halla en conexión con unos visores frontales, optativamente en número de tres u otra cifra aproximada en los que aparecerán los signos o imágenes producidos por el display aludido, iluminándose, además, los citados visores o medios de presentación de las imágenes o signos de manera aleatoria con luces de colores, para lo cual se ha previsto sobre el referido panel prismático un número determinado de lámparas eléctricas de diferentes colores que proporcionan al juego la combinación cromática que el azar determine, de tal modo que la

importancia de los premios irá en función de la mayor di-  
ficultad de las combinaciones posibles, ya que estas pue-  
den estar integradas por la aparición de imágenes o sig-  
nos iguales, colores idénticos o por la conjunción de imá-  
genes o signos y colores previstos en la realización de -  
5. las combinaciones mencionadas.

Los citados visores se han concebido, en consecuen-  
cia, con las dimensiones suficientes y la disposición ade-  
cuada para la cómoda observación por el jugador y, consi-  
10. guientemente, el panel en que se sitúan se ha proyectado :.:.  
con las medidas apropiadas, todo ello enfocado a proporció:  
nar a los usuarios de la máquina un superior atractivo del:  
juego y la claridad requerida en su desarrollo, unido todo:  
ello a la rapidez y comfortable observación, permisas fun-  
15. damentales que en la práctica todo jugador exige. ....

La descripción detallada que sigue la referimos a -  
las figuras adjuntas en las que a título de ejemplo y sin  
carácter limitativo alguno, por tanto, ya que la práctica  
puede aconsejar cualquier ligera modificación sin alterar  
20. la esencialidad de la invención, se ha representado esque-  
máticamente la realización que consideramos idónea y de -  
conformidad con el comentario que antecede.

La figura 1 representa una vista en perspectiva del  
panel prismático en el que se contiene el objeto de la in-  
25. vención.

La figura 2, el módulo contenedor del display deter-  
minante del desarrollo del juego.

La figura 3, la vista frontal de una máquina recrea-  
tiva con los visores de la pantalla en los que aparecen -  
30. convenientemente iluminados las figuras o signos y colores

que componen el resultado de cada jugada.

5. Conforme a la figura 1, observamos la perspectiva del panel prismático -1-, visto por su cara posterior, - en cuyo centro -2- se aloja el display que determina la aparición de las imágenes o signos y colores en los visores de la pantalla frontal durante la realización del juego. Superiormente se aprecia la ubicación de las lámparas -3- de colores que influyen en las combinaciones posibles conjuntamente con los citados signos o imágenes.

10. En la figura 2 puede verse el mencionado display -4- que se aloja en la parte posterior del panel prismático de la figura -1-, cuyo dispositivo activa durante su funcionamiento los visores y lámparas de la pantalla frontal hasta concretarse en el resultado final de cada jugada.

15. En la figura 3 puede contemplarse la cara frontal de la máquina recreativa, con la pantalla -5- a la altura adecuada, el reparto y disposición, preferentemente horizontal, de los visores -6- en los que aparece el resultado de cada jugada, bien con la coincidencia de signos o imágenes idénticos, colores iguales o la conjunción de signos o imágenes y colores de las mismas características. Bajo la citada pantalla se incluyen los imprescindibles pulsadores -7- para la puesta en funcionamiento y parada de los componentes funcionales de la máquina.

20. Evidentemente, con la realización simplificada de la máquina recreativa que propugnamos desaparecen ciertas complejidades que presentan otras y aumenta, en cambio, su poder atractivo para los usuarios por el aliciente de su comodidad visual y de manejo y su sencillez en -

25. 30.

el desarrollo del juego, sin detrimento alguno, no obste, del estímulo que suponen las múltiples probabilidades de obtención de premios en diversas cuantías, según los resultados de las combinaciones cromáticas con los signos o figuras.

N O T A

10. Hecha la descripción del presente invento lo que se declara como no divulgado ni practicado en España comprendiendo de las reivindicaciones siguientes:

15. 1.- Una máquina recreativa, del tipo de las devolvedoras de premios, dotadas de medios de presentación de un número adecuado de imágenes o signos, que se caracteriza porque independientemente de las imágenes que van apareciendo a la vista del jugador, iguales o no, o signos en su lugar, los citados medios de presentación aparecen iluminados aleatoriamente en distintos colores, asimismo coincidentes o no, de modo que la entrega al jugador del premio  
20. obtenido podrá estar determinado por la coincidencia de las imágenes o signos, por la igualdad de los colores o por la conjunción de imágenes o signos y colores.

25. 2.- Una máquina recreativa, según la reivindicación 1, que se caracteriza porque con la disposición prevista es posible formar un gran número de combinaciones con un reducido número de imágenes o signos y colores diferentes.

3.- UNA MAQUINA RECREATIVA.

30. Según se describe y reivindica en la presente Memoria que consta de 6 hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara y de 1 lámina de dibujos.

Madrid, a 12 de Marzo de 1.982

p.a.

JAIME ISERN CUYÁS  
P. P.



5.


10.

15.

20.

25.

30.



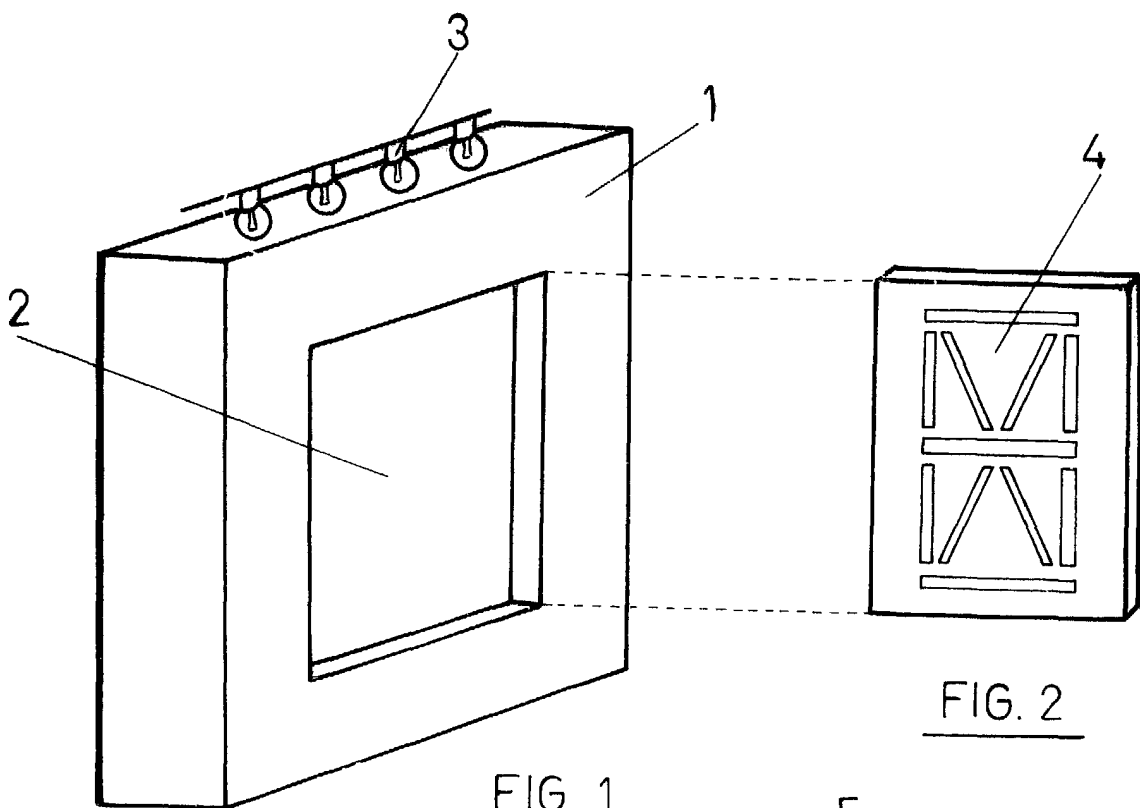


FIG. 1

FIG. 2

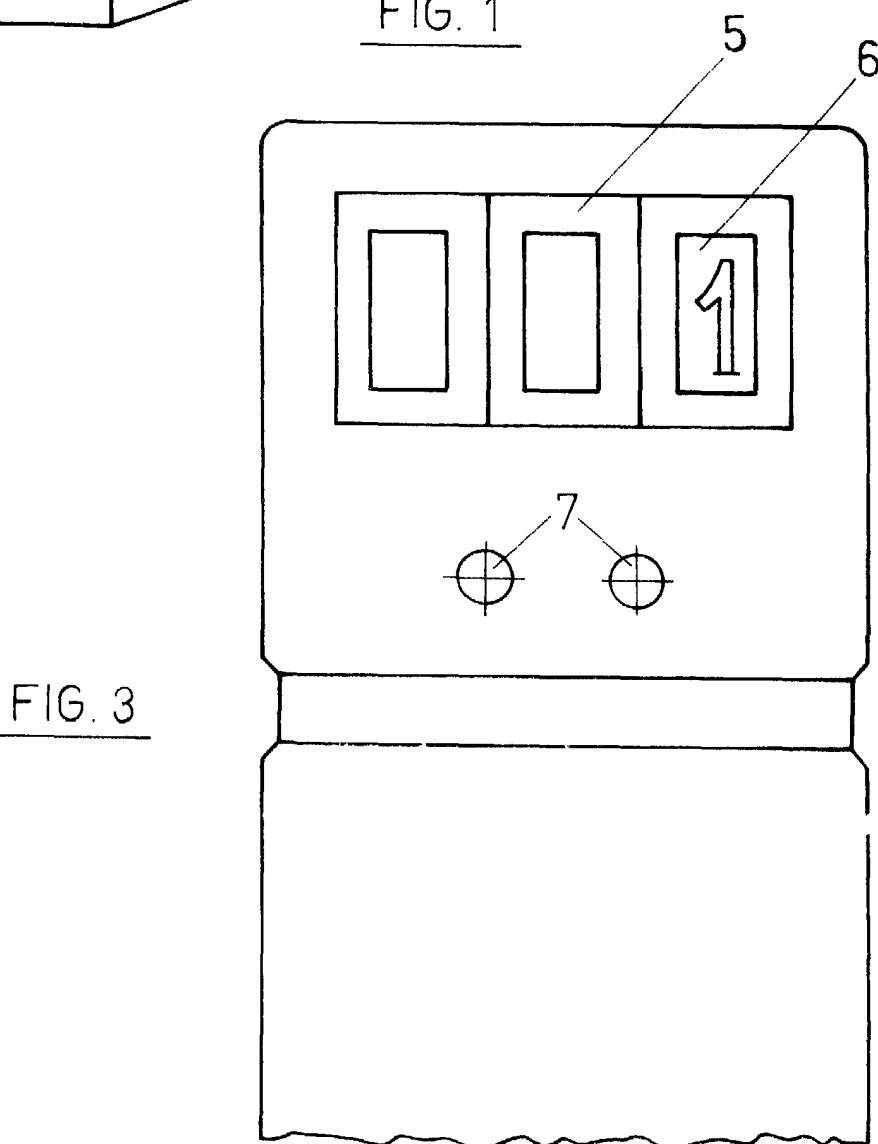


FIG. 3

Madrid, 12 Marzo 1982

P.A.

GRAS  
*Heber*