

267409



267409

TITULO DESCRPTIVA

Sobre una

PARTE DE LA INVENCIÓN

por 20 años en España, a favor de don Andrés Górriz Casanova, de nacionalidad española, residente en Madrid, calle Santa Julia, 21, y don Francisco Gómez Gómez, de nacionalidad española, residente en Madrid, calle Fernán Gómez, 5, por: "NUEVA MANERA DE OPERAR UNA MÁQUINA DESCRPTIVA"

oooo

Como su enunciado indica, consiste la presente invención en una nueva máquina electrónica para juego recreativo, la cual por sus características técnicas, que se consignan a continuación en la presente de invención, todo ello de acuerdo con lo preceptado en el artículo 10 de la vigente ley de Propiedad Industrial.

Como se sabe, existen máquinas de máquinas recreativas electrónicas, entre las cuales guarda cierta relación el que en la forma de introducir la ficha, realización del contacto por medio de electroimán para el paso de las bolas al cajón o depósito, salida de las bolas al dispositivo



- 2 -

267409

15
20
25
30
35
40

acostumbramiento del mismo para la circulación al término de
juego. Como bien es totalmente nuevo la colección de
la bola y un una uña para dirigir dicha bola a cual-
quier lugar deseado del frontal 4 o base horizontal de
sujetos 5.

Para dar una mayor idea al invento, se acompaña a la
presente memoria dos hojas de planos, en la primera de
ellas se muestra el principio eléctrico de los contactos
interiores y en la segunda la máquina vista en perspectiva
y su parte externa.

Muchos planos son acompañados única y exclusivamente a título de
ejemplar no limitativo en cuanto a sus tamaños, formas en-
teriores, materias, colores y dibujos, a emplear, puesto
que la base principal es recoger el invento en tamaño redu-
cido de dicha máquina, así como el frontal ligeramente in-
clinado con orificios o chanzales en forma de los practi-
cados en el juego de "la rana", aunque este es practicado
con bolas en vez de tejos.

No obstante podrá igualmente emplearse otra clase de
animales para denominar el juego, incluso variar los orifi-
cios practicados en los lugares indicados en el gráfico, ya
que como anterior mente se expone, el objeto principal es el
resucio técnico de norma electrónica para esta clase de má-
quinas, las cuales son accionadas por contactos eléctricos.
Su uso los puntos independientes para después marcar todos
juntos por medio de una rueda dentada que los vá recogiendo
para reproducirlos a la vez en el momento que la última bola
cierma el circuito final.

Con referencia a los planos indicados, y empezando
por la circulación de la bola 9, la cual sale de norma auto-



267409

-3-

45 siempre al disparar de juego, bien sea al levantar la
bola horizontal por medio de la guía horizontal 2 que
la empuja sobre alguna de las bandas para la mejor
puntuación y quedar introducida en algunos de los con-
tactos conectores, los cuales marcarán la puntuación obteni-
da en el marcador, quedando así mismo marcada dicha pun-
tuación en el contador o rueda dentada 14, pero después de una
50 hora automática á terminar cada uno de los puntos obtenidos
en la totalidad de la jugada.

55 Aparte de los botones pulsadores 1, puede el jugador
asistir ó despedir la bola de la guía de giro 2 por medio
del disparador de resorte 11, el cual irá situado en el cua-
dro de mandos, pero en su cara vertical.

El mecanismo interior del aparato está constituido
principalmente por los siguientes dispositivos:

60 Al introducir la ficha por la ranura 12 practicada
en el cuadro de mandos 3, ésta pasa por una leandera, en
la cual habrá un contacto que con el peso de la ficha hace
cerrar un circuito eléctrico, el cual al ser cerrado pone
en movimiento un electroiman, llevando acoplado un mecanis-
mo que dejar paso a las bolas de un depósito al cajón ele-
vador de las mismas una a una hasta situarlas delante de la
65 guía de giro 2 para que sea disparada, bien por el pulsador
1 o por el disparador 11.

La elevación de una a una de las bolas se realiza
por medio de un electroiman, el cual las va dejando delan-
te de la guía de giro 2.

70 Esta guía de giro 2, llevará una manecilla de mando
para su colocación o sentido que se desee.

Al introducirse la bola 9 en cualquier una de las bandas



267409

75 cios prácticos en el frontal A o base rectangular de juego 5, hace contacto y enciende una luz reflejo con la puntuación obtenida. Al mismo tiempo tocan otros contactos para poner en funcionamiento el mecanismo de suar.

Al restarse la última bola pasa un contacto, el cual abre en funcionamiento un dispositivo a través del cual será reflejada la suma total de los puntos obtenidos, así como al mismo tiempo los puntos reflejados anteriormente de forma independiente de cada bola. También dicha bola corta en el momento de su entrada, los circuitos eléctricos de los juegos.

85 Los contactos de cada orificio prácticos en relación con los juegos de reflejo de los puntos obtenidos se unen por medio de cables. Ahora bien, el suador total de todos los orificios llevará así mismo cables independientes a todos los contactos anteriores, que al ser conectados a un electroimán, ponen en marcha a una rueda dentada 14 la cual es encargada de reflejar la suma total de puntos obtenidos.

95 Aquí queda terminado el juego. Ahora bien, la puntuación total obtenida, queda borrada del mecanismo al introducir nueva ficha para otro juego, ya que como dijimos anteriormente la última bola dejó los contactos apagados y al encenderse nuevamente con la ficha, hace que la rueda dentada 14 retroceda su puntuación a su posición de partida y comienza a girar otra vez a suar.

100 Así, la máquina da mayor vistosidad y protección al juego, así una serie de intermitentes repartidos en los diferentes puntos o partes claves, como son sobre la parte baja del mecanismo rectangular, uno en su centro y dos en la parte superior del frontal, o bien por cualquier otro lugar que se desee.



Los dichos inventos irán por medio de un motor inco-
niente de ellos los aparatos de uso anteriormente
mencionados.

Las ventajas que se consiguen con esta nueva máquina
con cables, siendo las principales, que por su reducido
tamaño puede ser colocada fácilmente sobre un mostrador
o bien sobre un pie de hierro con ruedas giratorias para
ser trasladada de un lugar a otro con facilidad. Igualmen-
te presenta la gran ventaja de que la bola puede hacer
un movimiento de rotación e introducirse en orificios en los
cuales hay contactos eléctricos. El juego y sus aparatos
el "Juego de la rana" puede utilizarse en el juego de
"Ajedrez", pero todo ello es una forma electrónica de variar
el movimiento de las fichas usadas en uso.

ARTÍCULO 4

Por último y una vez descrita satisfactoriamente
la naturaleza del invento y su forma de realización prác-
tica, se hace constar que la presente invención podrá ser
realizada en cualquier clase de material, tamaño y colores,
siendo por tanto lo que se solicita una patente de inven-
ción por lo más en España, la cual queda concedida en las
siguientes:

REQUISITOS DE PATENTE

- 1.- Nueva máquina electrónica para juego recreativo, caracte-
terizándose por la misma esta dotada de una serie de con-
tactos eléctricos, los cuales al producirse la acción de los
puntos de fichas e independientemente en otro lugar para la
reproducción total una vez terminado el juego.
- 2.- Nueva máquina electrónica para juego recreativo, según
la presente reivindicación, caracterizándose por que al ser



267409

135 contactos de bronce al tocar la bola intrínseca por cualquiera de los orificios practicados en el borde de la bola con el contacto interior que por medio de cable doble va al procesador o unidad centralizadora de todos los puntos.

140 38.- Nueva máquina electrónica para juego recreativo, según las anteriores reivindicaciones, caracterizándose porque una ficha sujeta a la entrada va conectada con cada uno de los contactos de los orificios de entrada de las bolas, la cual va durante la puntuación total para reproducirla al terminar el juego.

145 39.- Nueva máquina electrónica para juego recreativo, según las anteriores reivindicaciones, caracterizándose porque en el mecanismo de bolas existe una guía direccional, a fin de evitar que al ir la misma al lugar deseado.

150 40.- Nueva máquina electrónica para juego recreativo, según las anteriores reivindicaciones, caracterizándose porque en el mismo existe otro contacto, que cierra los botones de juego en el momento de detenerse la última bola de juego, quedando automáticamente señalado en el marcador los puntos obtenidos.

155 41.- "NUEVA MÁQUINA ELECTRÓNICA PARA JUEGO RECREATIVO" todo tal y como se describe en la presente memoria se consta de seis hojas mecanografiadas por una sola de sus caras y se reproducen en las dos hojas de dibujos adjuntas.

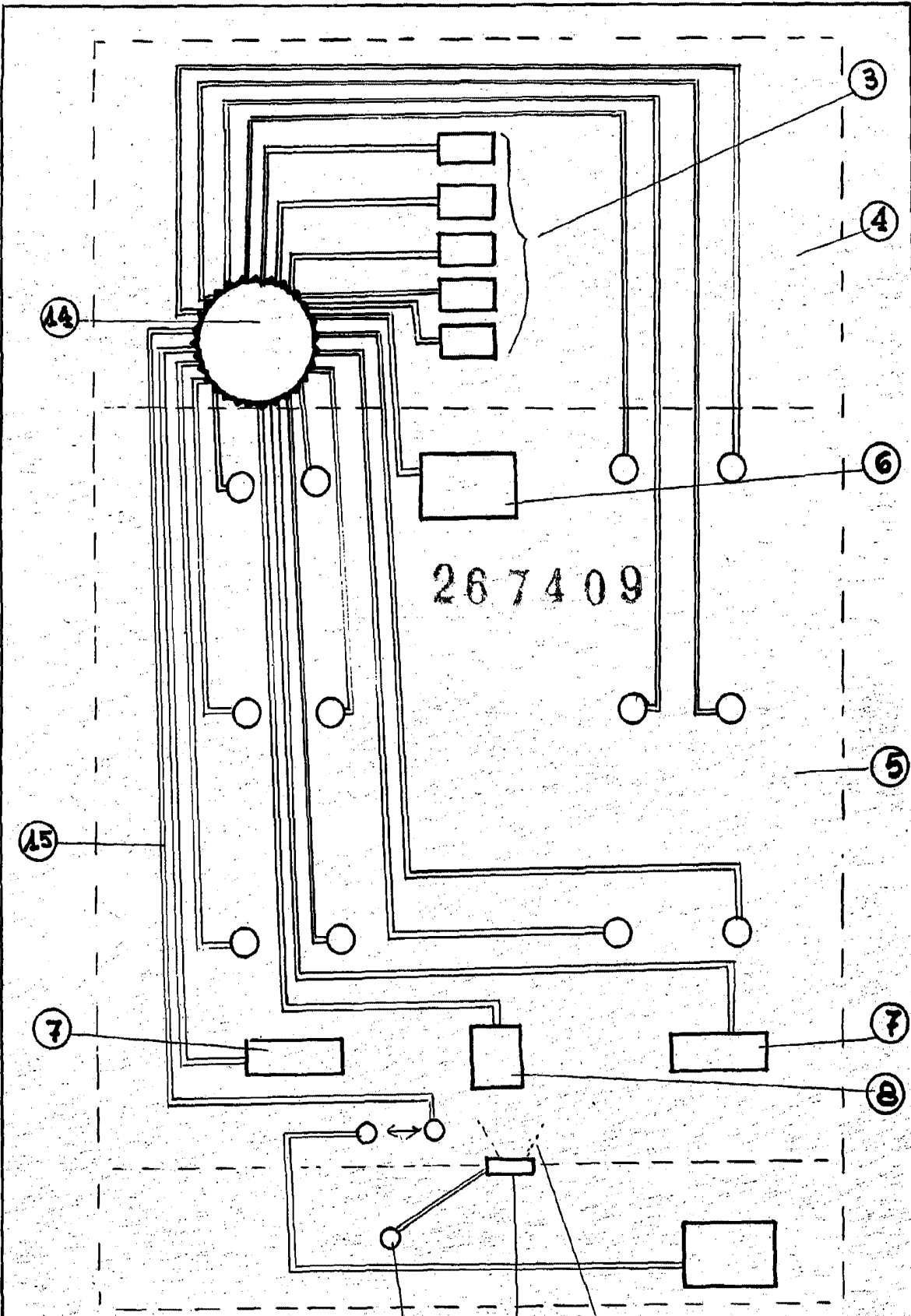
Febrero, 10 de Mayo de 1961

F. SANCHEZ VALLADARES

R. P.

Mundo Diaz

ANDRES MEDINZOY COBLAVA Y FRANCISCO BEDMAR GOMEZ



ESCALA VARIABLE

MADRID, 16 MAYO 1964
P.P. SANCHEZ VALLADARES

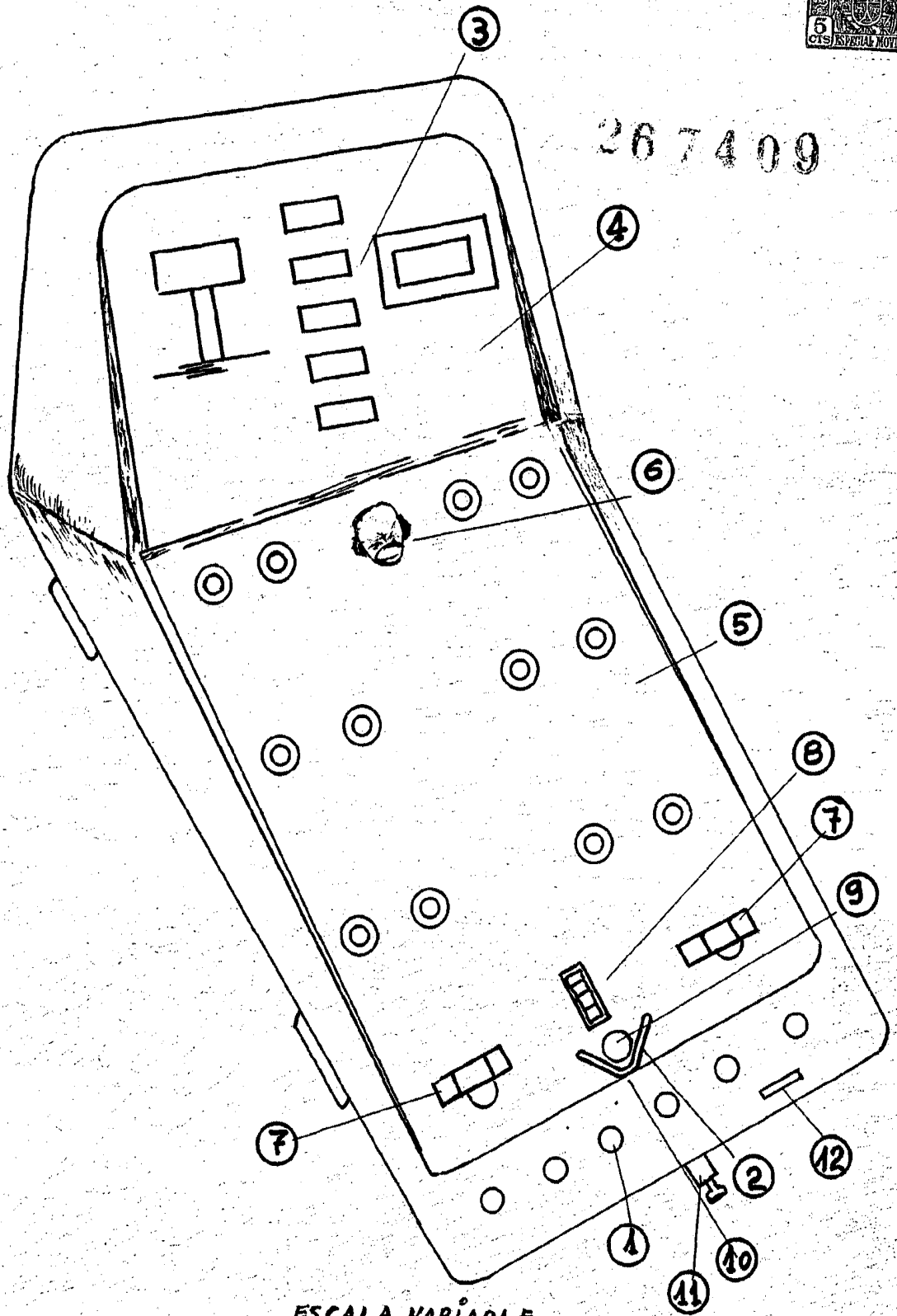
Mundo



267409



267409



ESCALA VARIABLE
MADRID, 16 MAYO 1961
F. SANCHEZ VALLADARES
P.P. *Muñoz, D. G.*