

REGISTRO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL



ESPAÑA

19 ES	11	NUMERO	10 Y
	21	273.097	
	22	FECHA DE PRESENTACION	
		22 Junio 1.983	

MODELO DE UTILIDAD L 1 ENE. 1984

30 PROPIEDADES	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	G07F17134

55 TITULO DE LA INVENCION
"MAQUINA RECREATIVA CON PREMIO"

60 NOMBRE DEL SOLICITANTE
RECREATIVOS FRANCO, S.A.

61 DIRECCION DEL SOLICITANTE
Alfonso Gómez, 4 - Madrid-17

62 NOMBRE DEL AGENCIA

63 NOMBRE DEL AGENCIA
La misma solicitante

64 NOMBRE DEL AGENCIA
D. PABLO AGUDO OBRAGON - 201(1)

"MAQUINA RECREATIVA CON PREMIO"

Memoria descriptiva

El Modelo de Utilidad al que corresponde esta memoria descriptiva se refiere a una máquina recreativa, del tipo de las que son accionadas mediante la introducción de una moneda, determinando la proyección sucesiva de una diversidad de figuras o signos sobre espacios previstos a tal efecto, en los que quedan fijadas, una imagen sobre cada espacio, formando una combinación que tiene posibilidades de resultar premiada, con un premio de cuantía variable, si coincide con las que a tal efecto han sido programadas de antemano.

Una característica importante de esta máquina es la de haber sido provista de medios, según los cuales se ofrece al jugador la posibilidad de doblar el premio obtenido o acumulado en jugadas precedentes.

Otra característica digna de mencionarse es la previsión de espacios en los que continuamente aparecen reflejadas indicaciones relativas a la partida que se está jugando y que pueden ser útiles al jugador, tales como los avances o cambios referentes a las figuras; el número de partidas acumuladas, el importe del premio conseguido susceptible de ser doblado y el importe total de los premios que se hayan ido acumulando.

Para facilitar su comprensión, la descripción de este objeto será hecha con 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

25 objeto de modificaciones de detalle en todo aquello que no altere, de un modo fundamental, su propia finalidad característica.

En el dibujo:

La única figura representa una vista en perspectiva frontal, ligeramente oblicuada, de una máquina recreativa del tipo de la que es objeto de este Modelo de Utilidad.

30 Haciendo referencia constante al ejemplo de ejecución que se ha representado en el dibujo, la máquina recreativa con premio que nos ocupa se organiza sobre un mueble -1-, de forma convencional, con una puerta frontal sobre la que se delimitan tres espacios de forma sensiblemente rectangular.

35 Estos espacios, que están posicionalmente situados uno sobre otro, mantienen aproximadamente las mismas dimensiones y se hallan separados entre sí por medio de franjas longitudinales embellecedoras.

40 El espacio que ocupa la posición superior -2- incluye el plan de ganancias de la máquina, representado por las combinaciones de figuras o símbolos programados para recibir premio, siendo este espacio susceptible de ser iluminado total o parcialmente, para facilitar su perfecta visión y las comprobaciones que fueren necesarias.

45 En el espacio intermedio -3- se incluyen un número eventual de ventanas -4-, alineadas en correlación horizontal, en las cuales aparecen proyectadas figuras que pueden ser de frutas u otros signos convencionales cualesquiera. Esta proyección se consigue a través de proyectores especiales de dispositivos que contienen todas las figuras susceptibles de aparecer reflejadas en las ventanas previstas a tal efecto.

50

Debajo de cada una de estas ventanas -4- se acopla un pul_

sador -5-, vinculado a la misma, que al ser accionado determina en unos casos la fijación de una de las imágenes proyectadas y en otros la posibilidad de cambiar voluntariamente dicha imagen por parte del jugador.

55

En uno de los laterales del mismo espacio intermedio - 3 -, existen una bandas verticales translúcidas de las cuales la exterior -6-, dividida por el punto medio de su longitud en dos mitades simétricas es utilizada para indicar la posibilidad de doblar el premio obtenido en la jugada precedente, cuando se produce dicha circunstancia. La banda exterior -7- es continua y sirve a su vez para reflejar el importe del premio susceptible de ser doblado.

60

En el lateral opuesto de la misma zona intermedia -3-, se delimitan espacios para reflejar indicaciones relativas a la partida a jugar, tales como los avances o cambios de fichas -9-, el número de partidas acumuladas -10- y el importe total del premio conseguido hasta el momento -11-.

65

El espacio superior -2- y el intermedio -3- están separados por la banda embellecedora -12- sobre la que se acoplan a su vez dos pulsadores, el primero -13- para determinar el inicio de la partida y el segundo -14-, para provocar en cualquier momento que se desee la salida de las monedas que constituyen el premio obtenido.

70

El espacio inferior -18- está reservado para contener indicaciones eventuales o motivos ornamentales cualesquiera.

75

Este espacio inferior -18- está asimismo separado del intermedio a través de una banda longitudinal embellecedora -15- sobre la cual se acopla el pulsador -16- cuya función es la de determinar la opción de doblar el premio obtenido. También en esta misma banda se incluye el dispositivo receptor de monedas -17- a través de las que

80 se produce la puesta en marcha de la máquina y el consiguiente inicio de cada partida.

Por debajo del espacio inferior -18- se desarrolla longitudinalmente una bandeja -19- receptora de las monedas que dispensa la máquina en pago de los premios correspondientes.

85 Por último, la parte inferior del mueble -1- está constituida por una peana o pié -20- de apoyo, en el interior de la cual se incluye un cajón receptor de las monedas sobrantes en el devolvedor.

Descrito suficientemente el objeto que constituye este Modelo de Utilidad, sólo resta añadir que en su realización podrán introducirse todas aquellas modificaciones de detalle que no alteren su esencialidad, pudiendo afectar a cambios de forma, materia empleada en la fabricación, dimensiones, proporciones, etc., y en general a todas las que tengan un carácter accesorio o complementario, debiendo quedar todas ellas incluidas en la protección que se recaba.

90

REIVINDICACIONES

95 1).- Máquina recreativa con premio, caracterizada por organizarse sobre un mueble de forma convencional, en cuyo frente se delimitan tres espacios rectangulares, aproximadamente de las mismas dimensiones, posicionalmente situados uno sobre otro, separados por franjas longitudinales embellecedoras, incluyéndose en el espacio que ocupa la posición superior, una sucesión de figuras o símbolos, susceptibles de ser iluminados, y que son expresivos del plan de ganancias de la máquina.

100

105 2).- Máquina recreativa con premio según la reivindicación 1ª, caracterizada porque en el espacio intermedio se incluye un número determinado de ventanas en las que se proyectan figuras de frutas u

otros signos convencionales, consignándose esta proyección a través de un conjunto de proyectores de diapositivas representativas de las distintas figuras que pueden aparecer en los espacios previstos, incluyendo debajo de cada ventana un pulsador vinculado funcionalmente a la misma, cuyo accionamiento pueda determinar en unos casos la fijación de la imagen proyectada y en otros el cambio voluntario de la misma.

110

3).- Máquina recreativa con premio, según reivindicaciones 1ª o 2ª, caracterizada porque en uno de los laterales del mismo espacio intermedio existen sendas bandas verticales de las cuales la externa está reservada para indicar la posibilidad de doblar el premio obtenido, reflejándose en la segunda banda el importe del premio susceptible de doblarse y en el lateral opuesto existe una banda, también vertical, en la que se reflejan indicaciones relativas a la partida a jugar, tales como los avances o cambios de figuras, número de partidas acumuladas e importe total del premio conseguido.

115

120

4).- Máquina recreativa con premio, según reivindicaciones 1ª a 3ª, caracterizada porque en la franja embellecedora que separa el espacio intermedio del inferior se incluye el pulsador que ejecuta la opción de doblar el premio, así como el dispositivo receptor de monedas que determinan la puesta en marcha de cada partida.

125

5).- Máquina recreativa con premio, según reivindicaciones 1ª a 4ª, caracterizada porque el espacio inferior se destina a indicaciones eventuales y debajo del mismo está dispuesta una bandeja longitudinal, que recoge de la máquina las monedas que constituyen el premio en cada caso.

130

6).- Máquina recreativa con premio, según reivindicaciones

10 a 50, caracterizada porque en el interior del pisé que conforma la parte inferior del mueble se incluye un cajón receptor de las monedas sobrantes en el devolvedor.

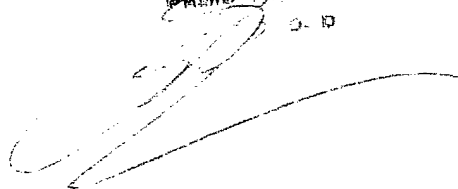
135

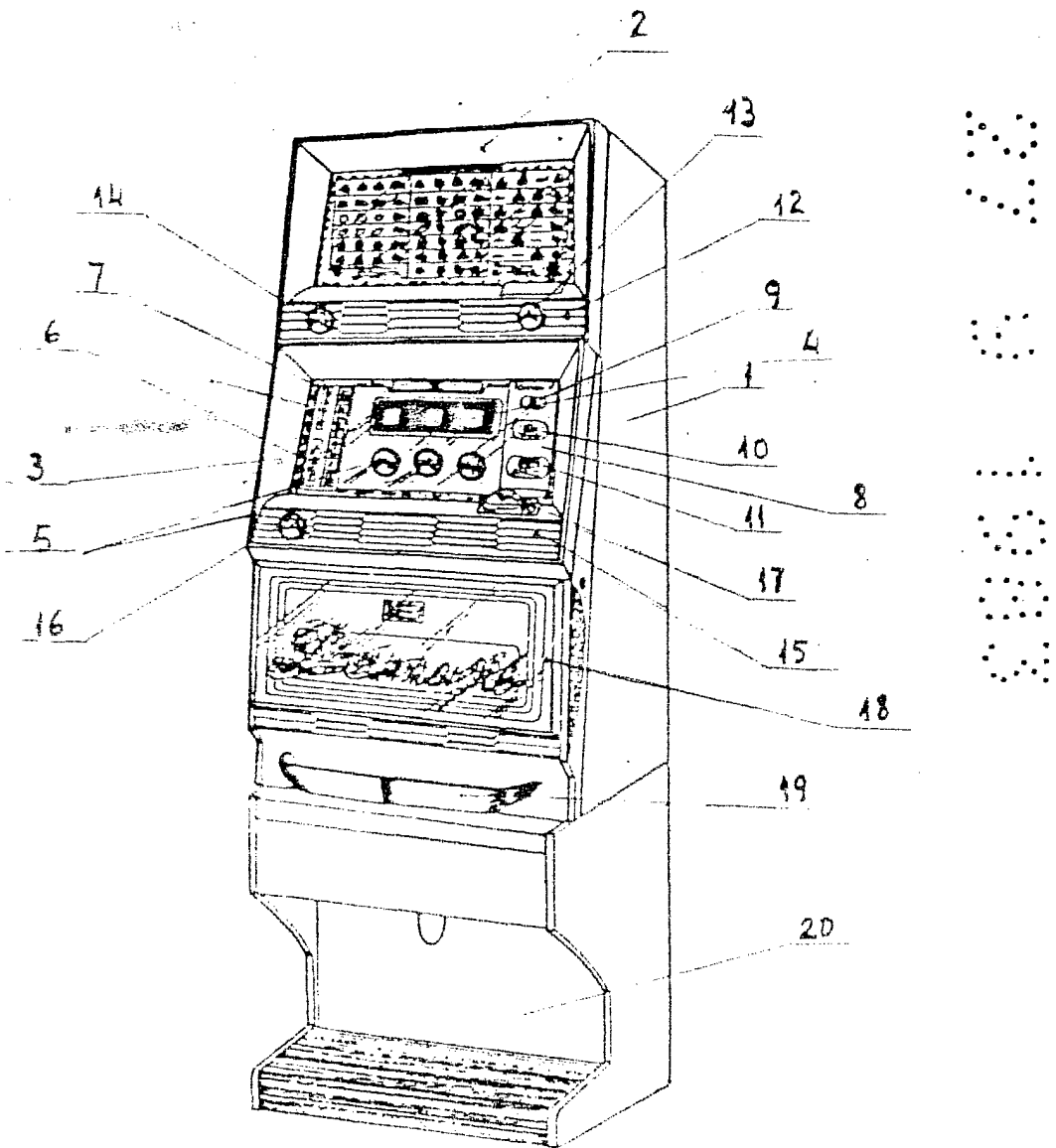
7).- "MAQUINA RECREATIVA CON PREMIO"

Esta Memoria consta de seis hojas foliadas y mecanografiadas por un solo lado de sus caras.

Madrid, 22 de Junio de 1.983

Pablo Aguirre Obregón
D. D.





Escala variable

Madrid, 22 Junio 1983

Pablo Agudo Obregón

[Handwritten signature]