

|                         |                                        |      |
|-------------------------|----------------------------------------|------|
| 19 ES<br>11<br>21<br>22 | NUMERO<br><b>280261</b>                | 10 Y |
|                         | FECHA DE PRESENTACION<br>28 Junio 1984 |      |



ESPAÑA

**MODELO DE UTILIDAD 16 ENE. 1985**

|                              |          |         |
|------------------------------|----------|---------|
| 30 PRIORIDADES:<br>31 NUMERO | 32 FECHA | 33 PAIS |
|------------------------------|----------|---------|

|                        |                                                         |
|------------------------|---------------------------------------------------------|
| 47 FECHA DE PUBLICIDAD | 61 CLASIFICACIÓN INTERNACIONAL<br><b>G 07 F 17 / 32</b> |
|------------------------|---------------------------------------------------------|

|                                                                                                                     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 54 TITULO DE LA INVENCIÓN<br><br>"DISPOSITIVO COMPLEMENTARIO DE JUEGO PARA MAQUINAS DE JUEGO ACCIONADAS POR MONEDA" |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                                                               |
|---------------------------------------------------------------|
| 71 SOLICITANTE (S)<br><br>CIRSA COMPANIA DE INVERSIONES, S.A. |
|---------------------------------------------------------------|

|                                                                                  |
|----------------------------------------------------------------------------------|
| DOMICILIO DEL SOLICITANTE<br><br>Crtra. de Castellar 298-302 TARRASA -Barcelona- |
|----------------------------------------------------------------------------------|

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

|                 |
|-----------------|
| 73 TITULAR (ES) |
|-----------------|

|                                                    |
|----------------------------------------------------|
| 74 REPRESENTANTE<br><br>D. BERNAROD UNGRIA GOIBURU |
|----------------------------------------------------|

1 El Estatuto vigente sobre Propiedad Industrial, de  
26 de Julio de 1929, en su texto refundido publicado el 30  
de Abril de 1930, establece los caracteres de patentabili-  
dad de las invenciones de tipo industrial que tienen por  
5 objeto obtener ventajas sobre lo ya conocido, admitiendo  
por consiguiente como patentables, las nuevas máquinas, a-  
paratos, instrumentos, procesos de fabricación, etc. La am  
plitud de conceptos previstos como patentables, ha llevado  
al legislador a aclarar (Artº. 46) que la enumeración con-  
10 tenida en dicho cuerpo legal es puramente enunciativa y no  
limitativa, haciéndola extensiva incluso a los descubrimiento  
tos de tipo científico (Artº. 47).

El Decreto de 26 de Diciembre de 1947, recogiendo  
la Orden de 18 de Noviembre de 1935, confirma el cr  
15 iterio legal de que también serán patentables los instru  
mentos, ob  
jetos, o partes de los mismos, que aporten a la función a  
que son destinados, un beneficio o efecto nuevo, y en  
defi  
nitiva que constituyan una mejora sustancial sobre lo ante  
riormente conocido.

20 Pues bien, a tenor de lo expuesto, y en base al ar  
t  
ticulado que recoge los conceptos expresados, debe con  
s  
25 ide  
rarse, que la invención a que se refiere la presente memo  
ria, constituye una novedad industrial, con características  
y ventajas que la hacen merecedora del privilegio de explo-  
tación exclusiva que por ella se solicita, premiando así  
los méritos de quien aporta a la industria del país una me-  
jora efectiva y precisamente comprendida entre las enuncia-  
das por la Ley como patentables. (Arts. 46 y 47 en relación  
30 con el 171, en su nueva redacción afectada por la Orden de  
18 de Noviembre de 1.935).

1 El objeto de la invención lo constituye un dispositivo  
sitivo complementario de juego para máquinas de juego accio  
nadas por moneda que confiere a las máquinas de éste tipo  
un mayor dinamismo de juego sin que se vean modificados los  
5 porcentajes de ganancia o premio, utilizando siempre los  
medios de juego que ya incorpora la máquina para incenti-  
var al jugador dándole un mayor número de posibilidades y  
haciendo más entretenido el desarrollo del juego.

10 Hasta ahora dentro de la gama de máquinas de jue  
go existente en el mercado pueden distinguirse dos tipos:  
rodillos o placas de visión conocidas como " DISPLAYS ";  
en ambos casos se prevén unos símbolos que aparecen secuen  
cialmente en los visores y, finalmente, se detienen indi-  
cando una jugada con o sin premio.

15 Esta actuación primaria de la máquina se ~~va~~ com-  
plementada con: "bonus" que acumulan posibilidades de pre-  
mio o de aumento de un posible premio; avances que ~~permi-~~  
ten en determinados momentos cambiar uno de los símbolos,  
mediante avance "paso a paso" del rodillo o placa de ~~vi-~~  
20 sión, o mediante activación de este rodillo o placa ~~de~~ vi-  
sión, y reserva de uno o más rodillos o placas de ~~visión~~  
manteniéndoles fijos en tanto que en el resto se pone ~~en~~  
movimiento dando opción a mejorar la jugada.

25 Todas estas posibilidades, sin embargo, por no  
ser en su mayoría acumulativas y por no dar otra posibili  
dad de premio que la marcada por la línea de símbolos no  
dinamizan la jugada en razón a que no determinan otro fren  
te de juego motivando, tras el desencanto del jugador por  
el escaso éxito alcanzado tras unas jugadas iniciales, la  
30 pérdida de interés y el abandono de la máquina cuando en

1 realidad ésta, cumpliendo con la Ley, debe entregar en  
premio una cantidad muy elevada de lo que recauda.

5 No se trata, sin embargo, de reducir o eliminar  
los premios importantes, sino de prodigar más racionalmen-  
te los premios dando idea al jugador de que se encuentra  
cerca de conseguir alguno y haciéndole ver que aquel ra-  
to de distracción puede serle compensado.

10 Consiste el dispositivo de juego en combinar  
con un tablero iluminable los símbolos de los rodillos o  
de las placas de visión de modo que parte de esos símbo-  
los aparezcan en el tablero creando sus propias jugadas.

15 A tal fin, el tablero comprende tantas columnas  
como rodillos o placas de visión incorpore la máquina y  
cada columna se divide en tantas casillas como símbolos  
se premien de modo que cada vez que aparezca en el visor  
un símbolo de los previstos en las casillas, se ilumine di-  
cha casilla y constituya un factor de juego.

20 En el transcurso de diversas partidas el encendi-  
do de casillas determinará, según la programación de juego  
un tipo de premio que será independiente del que puedan  
otorgar los rodillos o las placas.

25 Con objeto de ilustrar convenientemente <sup>cuanto</sup>  
hemos expuesto, se acompaña una hoja de dibujos en la que  
esquemáticamente se representa un ejemplo de realización  
práctica que no limita el alcance del objeto escrito.

30 De acuerdo con el esquema, vemos como cada uno  
de los visores 1-2-3-4 que representan una batería de ro-  
dillos o de placas de visión, incorpora un número concreto  
de símbolos distintos entre sí que son los mismos en cada  
caso; estos símbolos se representan con la letra A hasta

1 H.

5 De otro lado el tablero está dividido en doce casillas que se referencian con los números 9-13; 9-14; 9-15 hasta los números 12-13; 12-14 y 12-15. En el interior de cada una de esas doce casillas aparece una letra que se corresponde con una de las doce letras que representan los símbolos de los visores 1-2-3-4.

10 Como se ve, solamente tres de los símbolos de los visores existen en cada columna; así en la columna 9 aparecen las casillas 9-13; 9-14 y 9-15 que están marcadas con los símbolos A-B-G que representan un cuarto de las posibilidades de jugada.

15 Entre los visores y el tablero existe una relación electrónica realizada por un microprocesador auxiliar 6 y un microprocesador central 7; entre ambos microprocesadores existe una capacidad duplex de conexión y entre el microprocesador 6 y el tablero se prevé un circuito 8 de control de iluminación de las casillas.

20 Un sistema detector 5 se utiliza cuando el visor es de rodillos y tiene por misión informar a los microprocesadores del símbolo que aparece en el visor; este sistema detector no es necesario en el caso de placas de visión ya que es el propio microprocesador el que determina cuál es la placa de visión que se elimina.

25 En el ejemplo, como se ve, se han representado cuatro visores por ser el número más generalizado y a cada visor se le atribuyen doce símbolos distintos, puede variar se el número de visores o el de símbolos, dejándoles en siete u ocho como es convencional. También podría ser distinto el tablero, como distintos también podrían ser el -

30

1 número de símbolos escogidos; sin embargo la disposición  
de los elementos representados nos permite establecer su  
funcionamiento.

5 Una vez introducida la moneda e iniciada la  
jugada empiezan a girar los rodillos o/a secuenciar las  
placas de visión hasta que se detienen, apareciendo fijos  
unos símbolos en cada visor; dichos símbolos son conoci-  
dos por la unidad central 7 de microproceso y cuando coin-  
ciden con los previstos en la columna correspondiente al  
10 visor, por ejemplo columna 9 correspondiente al visor 1,  
se iluminan.

Asi de este modo el azar va encendiendo casi-  
llas hasta que por ejemplo al encender todas las casillas  
14 de las columnas 9-10-11-12 se produce un premio.

15 Otro modo de aplicar las posibilidades de jue-  
go que ofrece el tablero es el doblar la línea de premio  
en el caso de máquinas de rodillos permitiendo que el ju-  
gador se beneficie del hecho de obtener premio además de  
la alineación central de los rodillos, la alineación an-  
20 terior o posterior, según se tengan encendidas las casi-  
llas 13 o 14 del tablero.

Como se deduce de lo expuesto son muchas las  
posibilidades de juego complementarias las que se añaden  
a la máquina combinándolas con las acumulaciones, avan-  
ces, etc., que comprende en la actualidad, haciéndolas  
25 más completas y ofreciendo al jugador mayor aliciente a  
su juego.

---

1 Hecha la descripción a que se refiere la memoria  
que antecede, es preciso insistir en que los detalles de  
realización de la idea expuesta, pueden variar, es decir,  
que pueden sufrir pequeñas alteraciones, basadas siempre  
5 en los principios fundamentales de la idea, que son en esen-  
cia los que quedan reflejados en los párrafos de la descrip-  
ción hecha. En efecto, el Artículo 48 del Estatuto vigente  
sobre Propiedad Industrial, establece como no patentables,  
en su apartado tercero, "los cambios de forma, dimensiones,  
10 proporciones y materias de un objeto ya patentado" fijando  
así el criterio del legislador en el sentido de que paten-  
tada una idea que pueda dar lugar a una realidad práctica  
e industrializable, nadie podrá apoyarse en ella para, a  
pretexto de haber introducido ligeras modificaciones, pre-  
15 sentarla como nueva y propia.

Este principio, en cuanto al alcance de la protec-  
ción del objeto patentado se refiere, se halla confirmado  
por numerosas Sentencias del Tribunal Supremo, y entre -  
ellas, como más terminantes, en las de fechas 16 de octubre  
20 de 1954, 23 de enero de 1959, 20 de marzo de 1964 y otras.

Establecido el concepto expresado, en cuanto a la  
amplitud que debe darse a la protección solicitada, se re-  
25 dacta a continuación la Nota de Reivindicaciones, de acuer-  
do con lo que se establece en el último párrafo del apar-  
tado tercero del Artículo 100 de la Ley, sintetizando así  
las novedades que se desean reivindicar:

#### NOTA DE REIVINDICACIONES

En resumen, el privilegio de explotación exclusi-  
va que se solicita, recaerá sobre las reivindicaciones si-  
30 guientes:

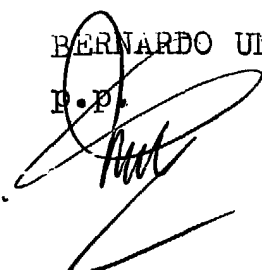
1                   1ª.- "DISPOSITIVO COMPLEMENTARIO DE JUEGO PARA MA-  
QUINAS DE JUEGO ACCIONADAS POR MONEDA".- caracterizado esen-  
cialmente porque está constituido por un tablero selectiva-  
mente iluminable desde un circuito de control gobernado por  
5 un microprocesador auxiliado o no por otro que, a través de un  
detector de señal o por información propia, ilumina selecti-  
vamente zonas del tablero cuando el visor de la máquina mues-  
tra un símbolo coincidente con otro previsto en esa zona del  
tablero, estando el tablero dividido en columnas cuyo número  
10 es igual al de visores y estando dichas columnas divididas en  
un número de casillas inferior al número de símbolos disponi-  
bles en cada visor, determinando la coincidencia del símbolo  
de un visor con el símbolo previsto en cualquiera de las ca-  
sillas de la columna correspondiente a la iluminación de di-  
15 cha casilla por activación del circuito de control a través  
del microprocesador.

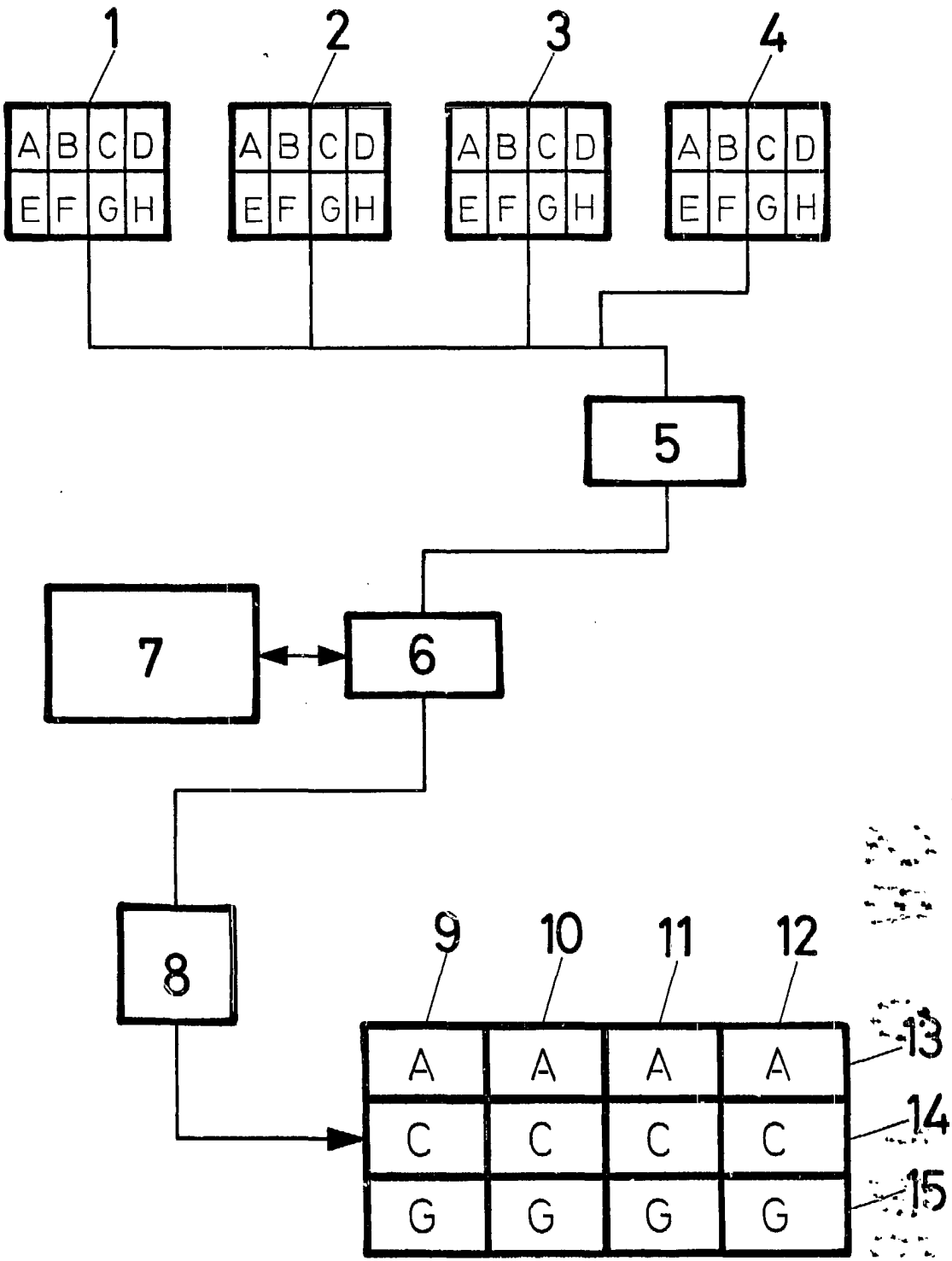
2ª.- Se reivindica por último como objeto sobre el  
que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se solicita: "DIS-  
20 POSITIVO COMPLEMENTARIO DE JUEGO PARA MAQUINAS DE JUEGO ACCIO-  
NADAS POR MONEDA".

Todo conforme queda descrito y reivindicado en la  
presente memoria descriptiva que consta de ocho páginas me-  
canografiadas y dibujos adjuntos.

25 Madrid , 28 Junio 1984

BERNARDO UNGRIA  
D.P.





**ESCALA VARIABLE**

Madrid, 18 de Junio

de 1987

**BERNARDO UNGRIA**

P. P.