



283292

PATENTE
DE
INTRODUCCION

por «PERFECCIONAMIENTOS DE CARACTER ELECTROMECHANICO APLICABLES
A JUEGOS RECREATIVOS DE SALÓN», a favor de DON REMIGIO MORENO
DE LA TORRE, de nacionalidad española, domiciliado en Madrid,
«Alcalá, nº 163».

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a perfeccionamientos de carácter electromecánico aplicables a juegos recreativos de salón.

Estos perfeccionamientos tienen como finalidad prestar a tales juegos nuevos atractivos en la señalización de tantos, ya se trate de tanteo normal o del aplicable a partidas gratuitas con las que se premia el acierto de los jugadores de acuerdo con el reglamento por que el juego se rija.

Son de aplicación los perfeccionamientos objeto de esta invención a todo juego de salón, de tipo recreativo, en el que la habilidad del jugador se pone de manifiesto en la conducción o lanzamiento de elementos móviles cuyo contacto, o cuyo impacto, sobre determinados elementos estacionarios, o a su vez móviles, suponga el cierre de circuito señalizador y acuse en consecuencia un tanteo de mayor o menor cuantía, según el reglamento del juego en cuestión.

283292



Como es sabido, la disposición general de los juegos recreativos de salón de tipo electrónico a los que se presta aplicar preferiblemente los perfeccionamientos de esta invención, constan de un tablero o cancha horizontal o ligeramente inclinado y normalmente a su plano se dispone otro tablero señalizador de tanteo adecuadamente iluminado en las zonas que marcan en cada jugada el tanteo conseguido.

5.

Los perfeccionamientos de esta invención consisten en disponer como señalizador un cristal o plástico transparente respaldado por puntos luminosos normalmente apagados, y cada punto, al ser encendido por cierre de su circuito armonizado con el perteneciente a uno de los elementos del tablero de juego, ilumina una o varias figuras dibujadas en el cristal o plástico, y como esas figuras ocupan distintas posiciones en la superficie del tablero señalizador, dan la impresión, al irse iluminando en consonancia con las jugadas acertadas, de movimiento de la figura en cuestión, y así se puede dibujar una posición límite de la serie que indica el éxito final para el jugador y el derecho a un premio que puede consistir en poder realizar jugadas gratuitas.

10.

15.

20.

Si son más de una las figuras puede repetirse el ciclo de iluminación progresiva para cada una de ellas.

De preferencia, los circuitos que afectan a estas indicaciones plasmadas en figuras simulando movimiento, pertenecen a un elemento determinado del tablero de juego, sea accionable por impacto del elemento móvil lanzado por el jugador, o por pasar a través de tronera de dicho tablero, y por ello queda asegurada la progresión en la iluminación ya que una vez conseguida la de una posición, y apagada ésta, únicamente es factible conseguir la iluminación de la inmediata.

25.

30.

un elemento determinado del tablero de juego, sea accionable por impacto del elemento móvil lanzado por el jugador, o por pasar a través de tronera de dicho tablero, y por ello queda asegurada la progresión en la iluminación ya que una vez conseguida la de una posición, y apagada ésta, únicamente es factible conseguir la iluminación de la inmediata.

-283292



- Una disposición preferida para la iluminación y oscurecimiento de las figuras es proveer detrás del plano de cristal o plástico transparente un contador paso a paso dotado en la periferia de la llanta de su correspondiente rueda de plots o galletas de contacto y las escobillas del mismo, de suerte que en cada contacto sucesivo determinado por la fracción de rotación de dicha rueda, se cierra el circuito de la posición de la figura a iluminar señalizando así el tanto. El dibujo de las figuras se realiza serigráficamente y siendo dotado el cristal o plástico en su cara posterior de capa obturadora de luminosidad y convenientemente aislado cada punto luminoso, resulta que, mientras ese foco está apagado la figura dibujada en zona sin oscurecimiento posterior no es visible, y solo lo es al ser iluminada. El cristal o plástico puede llevar dibujado exteriormente un paisaje, por ejemplo, alusivo a las figuras cuyo movimiento ha de simularse por iluminación progresiva de la serie de posiciones, y es de buen efecto que la posición inicial de la serie esté iluminada al empezar el juego.
- En zonas adecuadas del plano señalizador aparecen los números de tanteo normal y de partidas gratis en su caso, mediante los habituales contadores de tanteo
- Dentro de la esencialidad del invento son aportables variantes de detalle asimismo protegidas, tanto en tamaño de plano señalizador como de disposición de figura o figuras, con igual o distinto itinerario, de preferencia en ascensión con posición final bien definida, y aplicarse a cualquier juego de salón que lo permita, de preferencia a los billares eléctricos, y predeterminados obstáculos, simples o combinados, para la iluminación de figuras objeto de la invención, ya sea en contacto, ocultación o impacto del elemento lanzado por el jugador.
- 5.
 - 10.
 - 15.
 - 20.
 - 25.
 - 30.

- 4/ -

283292



N O T A

Hecha la descripción del presente invento, lo que se declara como no practicado ni puesto en ejecución en España, comprende las reivindicaciones siguientes:

- 1.- Perfeccionamientos de caracter electro-mecanico aplicables a juegos recreativos de salon, de preferencia a los de tipo de tablero de juego dotado de obstaculos de todas caracteristicas de excitación de circuitos al recibir el impacto o contacto de elementos móviles lanzados por el jugador, reflejándose las jugadas afortunadas en tablero señalizador en general normal al tablero de juego propiamente dicho, e a r a c t e r i z a d o s porque el precitado plane señalizador consiste en un cristal o plástico transparente en el que por transparencia estan dibujadas distintas posiciones de una, o más, figuras de suerte que, permaneciendo invisibles normalmente, quedan iluminadas mediante un correspondiente punto de luz dispuesto detras de cada zona de dibujo, y así al irse iluminando progresivamente una serie de distintas posiciones de la figura, se produce la sensación de movimiento de la misma, estando la referida iluminación progresiva determinada por el cierre de su respectivo circuito provocado por contacto o impacto del elemento móvil lanzado y dirigido por el jugador con obstaculo, o combinación de obstaculos, predeterminados.
5. 10. 15. 20. 25.
- 2.- Perfeccionamientos, según la reivindicación 1, e a r a c t e r i z a d o s porque, estando la cara posterior del referido plane señalizador dotada de capa impenetrable a la luz, y solamente dotadas de transparencia las zonas que delimitan cada posición de figura dibujada, la progresiva iluminación de las mismas se consigue, de preferencia, mediante contador de rueda cuyo

283292



llanta lleva espaciados contactos rezados por las escobillas colectoras, estando regulado el giro paso a paso de la rueda por la excitación del circuito relativo a cada posición de la serie de una figura, asegurando así que la progresión de la iluminación de las mismas corresponderá a una lógica progresión del simulado movimiento de la misma, rematando la serie una posición bien definida que puede armonizar con un paisaje dibujado en el expresado cristal o plástico transparente, para dar mayor realce al efecto estético que se persigue.

5. 3.- Perfeccionamientos, según la reivindicación 1, con arreglo a los cuales, lleva el referido plano señalizador, en zonas adecuadas de su superficie, las ventanillas donde han de mostrarse las cifras de tanteo normales y las señalizadoras de partidas gratuitas.

10. 4.- Perfeccionamientos, según la reivindicación 1, con arreglo a los cuales, el número de figuras y continuidad de progresión de las distantes posiciones de las mismas, puede ser cualquiera adecuada a las características del juego y tamaño del plano señalizador en cristal o plástico transparente, y asimismo dichas figuras pueden seguir el mismo o distinto itinerario simulador de su movimiento, siendo de preferencia realizados los que simulan movimiento ascendente de la figura.

15. 5.- Perfeccionamientos de carácter electro-mecánico aplicables a juegos recreativos de salón.

Según se describe y reivindica en la presente memoria que consta de cinco hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara, y

Madrid, a 21 de Diciembre de 1962.

REMIGIO MORENO DE LA TORRE.

p. a.

JAIIME ISEPN MIRALLES

P. P.