

284169
y
284197

(19) ES (21) (22)	(11) NUMERO 284171 (10) Y
	FECHA DE PRESENTACION 25 ENERO 1985



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

1- FEB. 1986

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(50) CLASIFICACION INTERNACIONAL Int. Cl. G 07 F 17 / 32
--------------------------	---

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN

MAQUINA RECREATIVA CON DOS BLOQUES DE RODILLOS

(71) SOLICITANTE (S)

JOSE MANUEL JIMENEZ ROSA

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

APTDO. 143 CI HUGO HOMERIQUE BLS SANLUCAR BDA. (CADIZ)

(72) INVENTOR (ES)

JOSE MANUEL JIMENEZ ROSA

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE

"MAQUINA RECREATIVA CON DOS BLOQUES DE RODILLOS"Memoria descriptiva :

El modelo de utilidad al que corresponde esta memoria descriptiva se refiere a una máquina de juegos recreativos, y más concretamente a las que tienen opción a conseguir premios en metalico mediante una serie de coincidencias que pueden tener lugar entre una serie de rodillos de un bloque, y otra serie de rodillos de otro bloque, tras la ejecución de una jugada. Así pues, la máquina correspondiente a este modelo de utilidad es una máquina con dos bloques de rodillos, entendiendopor "bloque de rodillos" unos sistemas de cilindros de cualquier tamaño o forma que giran mediante unos mecanismos diseñados a tal efecto. Existen enel mercado muchas de estas maquinas recreativas funcionando con bloques de rodillos. Estos rodillos tienen dibujados unas figuras, para que el jugador sepa distinguir las distintas posiciones de cada cilindro. Uno de los dos bloques de rodillos será cambiado o girado por el jugador a su antojo, pudiendo poner en ellos las posiciones que libremente desee, pues de estas posiciones seleccionadas dependerá su premio. Los premios se obtienen determinando el número de coincidencias ténidas entre los dos bloques de rodillos, uno de ellos girado para cambiar las figuras en él por el jugador, el otro girado y parado por la

máquina. La cuantía de los premios puede variar, así
 25 como se pueden tener en consideración varias líneas de
 las que quedan visibles tras el giro de los cilindros.

Esta posibilidad de que se dota al jugador de
 controlar un bloque de rodillos y poner unas figuras de-
 terminadas en ellos, y de ésta forma confeccionar una
 30 tabla de premios particular a cada uno, dota a éste modelo
 de grán interés para el jugador, creando un estímulo mayor
 hacía el juego de máquinas recreativas.

La visualización de los rodillos al exterior se
 realiza mediante una serie de espacios translúcidos
 35 efectuados en la serigrafía del modelo a tal evento,
 pero puede ser válido cualquier otro sistema de visuali-
 zación, pero buscando la mayor simplicidad en vista para
 el jugador.

Cada bloque de rodillos puede estar formado por un
 40 número indeterminado de cilindros o rodillos, pero
 la norma que se está siguiendo actualmente es la de
 dotar a éstos de 3 o 4 cilindros en cada bloque. El
 control de estos bloques de rodillos se efectúara no-
 malmente a través de un sistema mecánico, eléctrico o
 45 una combinación de ambos.

Para una mayor comprensión se ha incluido en esta
 memoria descriptiva un dibujo que puede ser ejemplo de
 una ejecución preferida del modelo, que no tiene caracter
 limitativo alguno, sino simplemente ilustrativo, y que
 50 por tanto podrá ser motivo de modificaciones de detalle,
 en todo aquello que no altere su propia finalidad caracte-
 rística de un modo fundamental.

En los dibujos :

La única figura muestra una vista semifrontal de
 55' una máquina de acuerdo con las características del modelo
 de la solicitud.

Haciendo referencia al ejemplo de ejecución repre-
 sentado los elementos que dispone en el exterior son;

- 60 1.- Sistemas de monederos , preparados para la
 introducción de monedas o fichas por el precio
 de coste de la partida.
- 2.- Bloque de cuatro rodillos en los que el jugador
 pondrá sus figuras a su antojo.
- 65 3.- Serie de cuatro pulsadores -uno por rodillo- con
 los que el jugador altera cada cilindro superior.
- 4.- Bloque de cuatro rodillos controlados por la
 máquina, que paran dependiendo de ésta y su
 programa o sistemas.
- 70 5.- Pulsador que podríamos llamar "START", preparado
 para que al accionarlo, dé comienzo la jugada,
 girando entonces los rodillos -4-.
- 6.- Serie de cuatro pulsadores -uno por rodillo- con
 los que el jugador puede parar cada rodillo antes
 que otro. Además se puede usar para otras funcio-
 nes secundarias que actualmente dispone otros
 75 modelos, funciones como las denominadas 'AVANCES'
 'GIROS', 'SWINGS', etc.
- 7.- Bandeja sobre la que los premios son expulsados
 al exterior mediante los mecanismos adecuados,
 80 y sobre la cual el jugador recoge su premio.
- 8.- Mueble de madera o distinto material, de tipo
 convencional, sobre el que se han organizado
 los distintos elementos de este modelo de máquina

recreativa con dos bloques de rodillos.

85 Para una mayor información y un completo entendimiento se añade en esta memoria un ejemplo de juego preferido, teniendo por sabido que no tiene caracter limitativo alguno, sino simplemente ilustrativo.

Un ejemplo de juego preferido sería;

- 90 a) El jugador introduce una ficha o moneda en los sistemas de monederos-1-.
- b) Selecciona las figuras que desea poner en los rodillos superiores -2- mediante los pulsadores -3-.
- c) Acciona el pulsador de arranque de jugada -5- y los rodillos -4- comienzan a girar.
- 95 d) Detiene el giro de los rodillos -4- con el empleo de los pulsadores -6-. De no hacerlo se pararán automáticamente.
- e) Una vez éstos rodillos se han parado totalmente, los sistemas electrónicos realizan un sondeo de las coincidencias entre los bloques de rodillos, determinando si el jugador ha obtenido premio y en tal caso, la cuantía de éste.
- 100 f) Si se a obtenido premio, el sistema efectuará el pago de éste en la bandeja -7-.
- 105 g) Si el jugador lo decide oportuno y así lo desea puede volver al apartado (a) o retirarse.

Descrito detalladamente el objeto de éste modelo de utilidad, debe hacerse constar que serán variables aquellas circunstancias generales, tales como cambio de formas, materias, dimensiones, proporciones, así como las que tengan un caracter secundario o accesorio, debiendo quedar todas ellas protegidas en la protección que se recaba.

110

=====

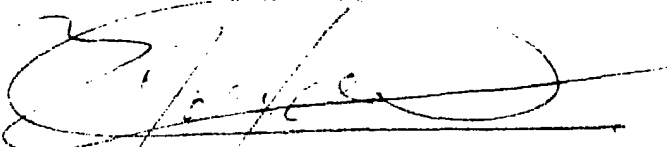
REIVINDICACIONES

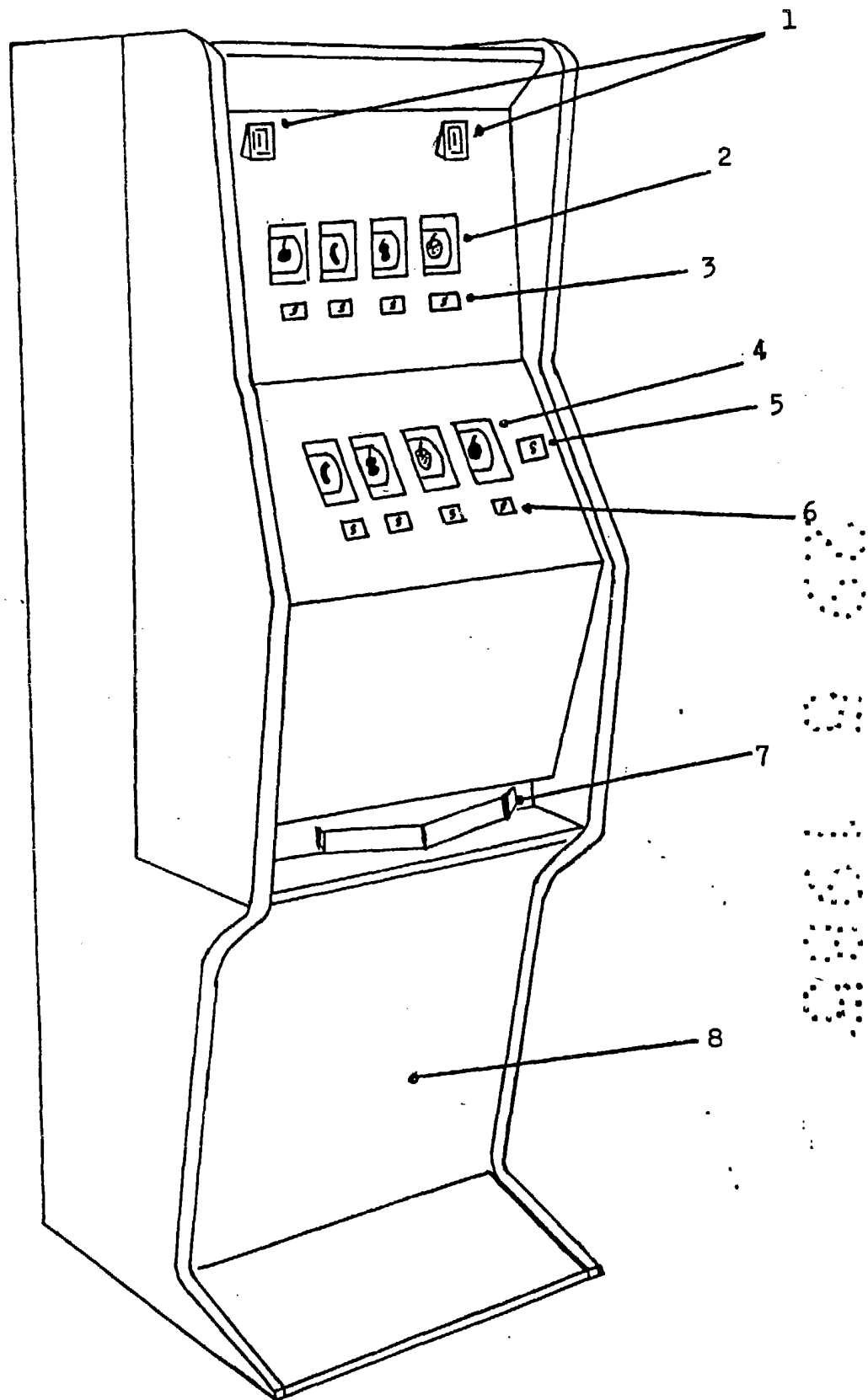
=====

- 115 1ª) Máquina recreativa con dos bloques de rodillos, caracterizada por ofrecer al jugador la posibilidad de alterar uno de los dos bloques de rodillos de que dispone esta máquina, para así poner en ellos las figuras deseadas.
- 120 2ª) Máquina recreativa con dos bloques de rodillos según la 1ª reivindicación, caracterizada por disponer el pago de los premios conseguidos por el jugador en relación a las figuras por él seleccionadas en uno de los bloques de rodillos.
- 125 3ª) Máquina recreativa con dos bloques de rodillos según la 1ª y 2ª reivindicaciones, caracterizada por disponer en el exterior de una bandeja o similar en donde el jugador recoge los premios conseguidos.
- 130 4ª) Máquina recreativa con dos bloques de rodillos.

Esta memoria consta de 5 hojas foliadas y mecanografiadas por un solo lado de sus caras.

Sanlúcar de Bda. 25 de Enero de 1985


fdo. JOSE MANUEL JIMENEZ ROSA



Escala variable
Sanlúcar de Bda., 25 Enero 1985