

REGISTRO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL



ESPAÑA

19	ES	11	NUMERO	285.741 (3)	10	Y
		21	FECHA DE PRESENTACION	29 Marzo 1985.		

MODELO DE UTILIDAD 6 NOV. 1985

30	PRIORIDADES:	32	FECHA	33	PAIS
31	NUMERO				
47	FECHA DE PUBLICIDAD	51	CLASIFICACION INTERNACIONAL		
		Int. Cl. 4	G07F 17/32		
54	TITULO DE LA INVENCIÓN				
	"MAQUINA RECREATIVA TRAGAPERRAS PARA JUEGO DE SALON".				
71	SOLICITANTE (S)				
	Dn.Santiago LAGUNA LLOP.				
	DOMICILIO DEL SOLICITANTE				
	Barcelona.-c/.Alcolea num. 34.				
72	INVENTOR (ES)				
	el propio solicitante.				
73	TITULAR (ES)				
	Dn.Santiago LAGUNA LLOP.				
74	REPRESENTANTE				
	Dn.Fernando PERAIRE DEL MOLINO.				

.....
.....
.....
.....

M O D E L O D E U T I L I D A D

por "MAQUINA RECREATIVA TRAGAPERRAS PARA JUEGO DE SALON",
a favor de Don Santiago Laguna Llop, de nacionalidad espa-
ñola, residente en Barcelona, calle Alcolea, nº 34. ---

M E M O R I A D E S C R I P T I V A

El presente Modelo de Utilidad tiene por objeto una
máquina recreativa tragaperras para juego de salón, la cual
aporta, a la función a que va destinada, diversas ventajas
derivadas de su constitución y que se consignarán más adelan-
te.

5

Son ya conocidas máquinas tragaperras en las que el ju-
gador inicia la jugada previo depósito de una o más monedas,
de modo que un medio electrónico adecuado presenta en una pan-
talla unos elementos identificadores, cuya combinación alea-
toria puede dar lugar a una serie de coincidencias entre tales
elementos presentados en la pantalla y unas combinaciones con
premio preestablecidas y, consecuentemente, el jugador obtie-
ne un determinado premio, normalmente en metálico y a veces en
boletos, según la puntuación obtenida. En estas máquinas

10

conocidas, el jugador mantiene una actitud no activa en cuanto al control por la propia máquina, aún cuando en algunos tipos de estas máquinas el jugador pueda, después de haber obtenido una determinada combinación, seleccionar una parte del resultado obtenido por la máquina y completar el juego.

En las citadas máquinas conocidas, el jugador no participa activamente en el juego o jugada propiamente dichos y sólo se halla a la expectativa del resultado final, esperando tener suerte y obtener un premio, lo cual significa que no existe un incentivo específico dentro del juego o jugada para los posibles usuarios de estas máquinas.

La máquina recreativa tragaperras para juego de salón, objeto del presente Modelo de Utilidad, elimina el citado inconveniente, al mismo tiempo que ofrece una nueva posibilidad en el juego, al permitir que el propio jugador seleccione y elija su propia jugada, lo que significa una nueva motivación importante para jugar con ésta máquina, produciendo al mismo tiempo un mayor interés en el juego o jugada propiamente dicha, por parte del jugador.

La máquina recreativa tragaperras para juego de salón, objeto del presente Modelo de Utilidad, viene caracterizada porque presenta un tablero con casillas identificadas adecuadamente, dotadas de sendos pulsadores a elegir y accionar por el jugador en cada jugada y en un número predeterminado, los cuales están relacionados, a través de un medio electrónico conveniente, con correspondientes casillas igualmente identificadas, dispuestas en una pantalla y que reproducen a las

del tablero, con la adición de un señalizador visual en cada una, el cual queda activado en correspondencia con el respectivo pulsador accionado por el jugador; y porque, una vez efectuada la citada elección por el jugador, el medio electrónico de la máquina señala, a su vez, en la pantalla a parte de sus casillas, seleccionadas al azar y en un número preestablecido, de modo que quedan destacadas visualmente, en las casillas correspondientes de la pantalla, las coincidencias que se produzcan entre cada señalizador adicional, previamente activado por el pulsador accionado por el jugador, y la señalización efectuada al azar por el medio electrónico, coincidencias que representan los aciertos del jugador.

De esta manera, el jugador efectúa una selección voluntaria y, después que el medio electrónico de la máquina haya señalado las correspondientes casillas de la pantalla, comprueba visualmente y sin dificultad las coincidencias que se hayan producido entre las casillas que él haya elegido y las que hayan sido seleccionadas después por el medio electrónico, de manera que las coincidencias que se hayan producido representan los aciertos obtenidos por el propio jugador en la jugada correspondiente.

La máquina en cuestión podrá estar dotada de pulsadores o de contactos elásticos normalmente abiertos o bien cerrados o similares, para que puedan ser accionados, directa o indirectamente (por ejemplo, mediante un imán, cuyo campo magnético haría cerrar los contactos citados), por el jugador en cada jugada y según un número máximo predeterminado, en el tablero del jugador.

El medio electrónico de la máquina puede comprender un

microordenador o bien cualquier otra unidad electrónica de proceso programadora similar, mediante la que se efectúa el enlace o relación entre las diversas casillas del tablero del jugador y las correspondientes de la pantalla, y con la que se efectúa también el a modo de sorteo para seleccionar a parte de las casillas de la pantalla, según una elaboración a base de, por ejemplo, tablas al azar, etc..., de acuerdo con el programa del medio electrónico.

Cabe señalar que el accionamiento, por parte del jugador, de los correspondientes pulsadores de las casillas del tablero provoca la activación de una correspondiente señal visual en la respectiva casilla de la pantalla, la cual permanece activada para que el jugador pueda conocer en todo momento las casillas que ha elegido en su tablero.

A fin de poder subsanar cualquier posible error, por parte del jugador, al accionar un pulsador en su tablero, podrá preverse en el medio electrónico utilizado que cada accionamiento de un pulsador provoque, sucesivamente, la señalización visual de la correspondiente casilla de la pantalla y su borrado, es decir, que si el jugador acciona un pulsador determinado erróneamente, puede anular su acción y en consecuencia, la señalización visual correspondiente en la pantalla, sin más que volver a accionar el mismo pulsador, pudiendo a continuación proceder al accionamiento del pulsador correspondiente a la casilla que en realidad desee.

El medio electrónico de la máquina procede, de acuerdo con su programación, a señalar determinadas casillas de la pantalla en un número preestablecido, de modo aleatorio, seña-

lización que permanece también para que el propio jugador pueda comprobar el número de coincidencias de las respectivas señales de la pantalla, es decir, el número de pares de señales en las correspondientes casillas de la pantalla, que representan el número de aciertos en su jugada.

5

La señalización de las coincidencias podrá realizarse de forma intermitente por el medio electrónico, lo que las destaca aún más y facilita su localización en la pantalla.

10

De acuerdo con el número de aciertos obtenido por el jugador, se gradúan los premios correspondientes, que podrán ser en metálico (dinero efectivo) o en boletos, estos últimos canjeables, por ejemplo, por objetos tales como muñecos, utensilios, etc..., a su vez valorados de acuerdo con una puntuación predeterminada.

15

El número de casillas identificadas adecuadamente, con sus correspondientes pulsadores a elegir en cada jugada por el jugador en su tablero de juego, podrá variar de acuerdo con las necesidades que se establezcan para el juego a realizar por la máquina recreativa, la cual será puesta en marcha mediante la introducción de las monedas que se prevean para cada juego. El número de casillas a señalar por parte del medio electrónico de la máquina en la pantalla será también variable y estará en relación con el juego que se desee que efectúe la referida máquina recreativa, pudiendo ser el mismo que el número de casillas a elegir por el jugador inicialmente en su tablero o bien podrá ser un múltiplo, entero o fraccionario, de dicho número, por ejemplo el doble, etc...

20

25

Finalmente, los premios podrán graduarse o estar en función del número de aciertos, a partir de un número predeterminado

de aciertos, tal como, por ejemplo, a partir del cuarto acierto, aunque también podría partirse del primer acierto.

5 Podrá también, si así interesa, disponer de una tecla o pulsador que permita al jugador anular todo lo que él haya marcado o accionado en los pulsadores de su tablero, lo que permite efectuar rápidamente tal anulación.

En la máquina recreativa en cuestión podrán disponerse, además de la señalización de los aciertos del jugador, los correspondientes premios en forma destacada y visual.

10 La máquina recreativa tragaperras para juego de salón, objeto del presente Modelo de Utilidad, ofrece las ventajas descritas anteriormente, además de otras que fácilmente se deducirán por un experto en la materia, a la vista del ejemplo de realización de dicha máquina, que se describe particularmente a continuación, para facilitar la comprensión de las características expuestas precedentemente, dando a conocer al mismo tiempo diversos detalles y acompañándose a la presente Memoria, a tal fin, un dibujo en el que, tan solo a título de ejemplo y no limitativo del alcance de este Modelo de Utilidad, se representa un caso práctico de la mencionada máquina recreativa objeto del mismo.

20 En el dibujo, la figura única del mismo muestra a una máquina recreativa tragaperras para juego de salón, según el presente Modelo de Utilidad, en una vista en perspectiva de la misma.

25 De acuerdo con el dibujo, se aprecia una máquina recreativa tragaperras para juego de salón, que comprende un cuerpo prismático -1-, que podría ser de cualquier otra forma, cuya

parte frontal presenta, a una altura conveniente para que el jugador pueda operar sobre el mismo, un tablero -2- con casillas -3-, identificadas adecuadamente y que, en este caso de realización, presentan una serie de números desde el 1 al 20, habiéndose representado en el dibujo únicamente los dos primeros números y los dos últimos, aunque evidentemente las restantes casillas seguirán numeradas con los respectivos números de la serie y en el orden indicado. En cada casilla hay un pulsador -4-, que puede, si interesa, incorporar el correspondiente número.

En la parte superior de la máquina existe una pantalla -5- con unas casillas -6-, que reproducen a las casillas -3- del tablero -2- y que están identificadas de la misma manera, o sea, con la serie numérica del 1 al 20 (que en el dibujo se ha representado en parte), adicionándose en las casillas -6-, un señalizador visual -7- que, en este caso, consiste en un círculo de un color destacado respecto al del fondo de cada casilla y que quedará iluminado en correspondencia con el accionamiento del respectivo pulsador -4- del tablero -2- por parte del jugador. Los pulsadores -4- de las casillas -3- del tablero -2- están relacionados con los respectivos señalizadores -7-, de las casillas -6- de la pantalla -5-, a través de un medio electrónico conveniente de que está dotada la máquina y que puede consistir en una unidad de proceso programadora, tal como un microordenador o similar.

Si el jugador acciona una vez un pulsador -4- de una casilla -3- de su tablero -2- de juego, se produce automáticamente la iluminación del correspondiente señalizador visual -7-, lo que permite comprobar permanentemente al jugador el pul-

sador accionado y, en consecuencia, el número -en este caso- por él elegido.

5 Asimismo, la máquina recreativa podrá presentar un indicador -8-, de los aciertos obtenidos, así como otro indicador -9- de los premios conseguidos por el jugador, de acuerdo con el número de aciertos y, finalmente, la máquina también podrá presentar una indicación visual -10- correspondiente a, por ejemplo, la valoración o cuantificación dineraria de los premios más importantes obtenidos, así como otros
10 dispositivos para llamar la atención de posibles jugadores, tal como una iluminación a base de destellos y/o música (no representados).

 La máquina podrá estar dotada de un dispositivo de ranura -11- para introducir la o las monedas o fichas, que permitan realizar un juego y presentará también una boca de salida, con colector o bandeja -12- para recoger las monedas o boletos del premio obtenido en la jugada.
15

 Asimismo, en la cara frontal del cuerpo -1- de la máquina puede, si así interesa, disponerse un pulsador -13- para
20 borrar todas las señales visuales -7-, es decir, para anular simultáneamente todos los números ya jugados o marcados por el jugador mediante el accionamiento de los correspondientes pulsadores -4- de su tablero -2-.

 Debe destacarse que un accionamiento, por parte del jugador, de un pulsador -4- cualquiera, produce la iluminación
25 del correspondiente señalizador -7- de la pantalla -5- y si el jugador vuelve a accionar el mismo pulsador, se produce el apagado de tal iluminación del señalizador -7- en cuestión, lo

que permite al jugador corregir un número accionado erróneamente por el mismo.

5 Tanto el tablero -2- como la pantalla -5- podrán, a su vez, estar uniformemente iluminados para lograr un mayor efecto y para destacar a dichas partes de la máquina, lo que es de aplicación, si así interesa, a los restantes elementos y dispositivos de la misma. También podrán utilizarse distintas coloraciones para cada una de las partes o elementos de la máquina, a fin de darles un mayor realce y para facilitar su
10 visión por parte del jugador.

El funcionamiento de la máquina recreativa tragaperras para juego de salón descrita es el siguiente:

15 El jugador introducirá la o las monedas o fichas a través del dispositivo de ranura -11- de la máquina y seguidamente podrá iniciar su jugada, eligiendo y accionando los correspondientes pulsadores de las casillas elegidas -3- del tablero -2-, en un número predeterminado máximo para cada jugada, según las correspondientes instrucciones de la máquina. Cada vez que accione un pulsador correspondiente a uno de los números
20 elegidos por el jugador, se iluminará el correspondiente señalizador visual -7- de la casilla -6- de la pantalla -5-, quedando así señalizada la casilla de la pantalla que contiene el mismo número que el elegido en el tablero por el jugador. Esta iluminación de cada señalizador -7-, provocada por el accionamiento del pulsador -4- correspondiente, permanece para
25 que el jugador pueda tener siempre a la vista los números que él ha elegido para la jugada.

Una vez completada la elección y correspondiente accio-

namiento de los pulsadores por parte del jugador, en un número predeterminado según lo expuesto, el medio electrónico de la máquina señaliza, a su vez y en la pantalla -5-, parte de sus casillas -6-, que aparecen, en este ejemplo de realización, iluminadas, es decir que quedan iluminados los números que han sido obtenidos al azar y según el programa preestablecido por el medio electrónico de la máquina y en una cantidad también predeterminada de los mismos, por ejemplo y en este caso se ha establecido que el jugador pueda accionar, para cada jugada, cuatro números y que en la pantalla el medio electrónico señalice el doble, es decir, ocho números distintos; aunque es evidente que tanto el número de casillas identificadas, a elegir por el jugador accionando el correspondiente pulsador, como el número de casillas a señalar en la pantalla por el medio electrónico, serán variables y podrán determinarse previa regulación de la programación del sistema electrónico de la máquina, a fin de establecer una correlación conveniente entre los ingresos de la máquina y los premios que deba dar de acuerdo con los aciertos de los jugadores.

Efectuada la citada señalización por parte del medio electrónico en la pantalla -5-, resulta que en ésta habrán:

a) casillas -6- en las que sólo aparecerá iluminado el respectivo señalizador -7-, correspondiente al número elegido previamente por el jugador; b) casillas en las que solamente aparecerá iluminado el número que ha señalado el medio electrónico de la máquina; y c) casillas en las que aparecerá iluminado tanto el señalizador -7-, correspondiente al número elegido por el jugador, como el número obtenido al azar por el sistema electrónico, es decir, que en estas últimas casillas se producirá una

coincidencia entre el número obtenido por el sistema electrónico y el número elegido por el jugador, coincidencias que representan los aciertos del jugador en la jugada efectuada.

5 Las casillas de los aciertos podrán iluminarse en forma intermitente o destellante, para facilitar su localización rápida por el jugador.

10 En función del número de aciertos logrados por el jugador, éste obtendrá un premio más o menos valioso, de acuerdo con las instrucciones del juego, que figurarán en la propia máquina. Tanto el número de aciertos como el de los premios correspondientes aparecerán, respectivamente, en los indicadores -8- y -9- de la máquina, así como también aparecerán señalizados los premios más importantes o premios mayores en el
15 indicador -10-.

El propio medio electrónico de la máquina, en relación con el correspondiente dispositivo o mecanismo que a tal efecto presenta la misma, efectuará la entrega inmediata del premio, sea en monedas de curso legal, sea en boletos u otros
20 medios, depositándolos en el colector o bandeja de premios -12-, pudiendo así ser recogidos por el propio jugador.

En la parte frontal inferior de la máquina, aparece una tapa -14- dotada de la correspondiente cerradura, que permite el acceso a los mecanismos y dispositivos de la máquina,
25 existiendo otra u otras tapas similares en la parte posterior y/o laterales de la máquina, con el mismo fin y para poder proceder a eventuales reparaciones, sustituciones o regula-

ciones de los diversos componentes de la máquina.

Finalmente, resulta que el premio a obtener en cada jugada estará en función de los aciertos, según lo expuesto, y que podrá fijarse, si interesa, a partir de un determinado acierto, por ejemplo, el segundo, el tercero o el que se desee o bien estará en función de los aciertos contándolos a partir del primero de ellos.

5

Estas y otras características y ventajas podrán ser deducidas por un experto en la materia, a la vista del dibujo y de la descripción efectuada anteriormente.

10

Descrito suficientemente el objeto de la presente invención, es de hacer notar que al ser llevado a la práctica podrán variar las formas, dimensiones, proporción y disposición de los distintos elementos, así como los materiales utilizados, sin que por ello se altere ni modifique su esencialidad.

15

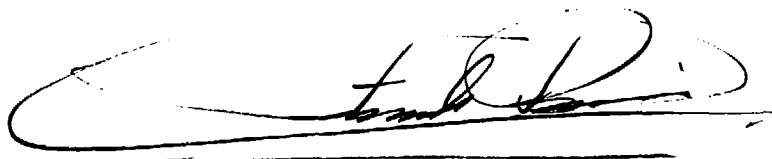
R E I V I N D I C A C I O N E S

5 1ª.- Máquina recreativa tragaperras para juego de salón,
caracterizada porque presenta un tablero con casillas identi-
ficadas adecuadamente, dotadas de sendos pulsadores a elegir
10 y accionar por el jugador en cada jugada y en un número pre-
determinado, los cuales están relacionados, a través de un
medio electrónico conveniente, con correspondientes casillas
igualmente identificadas, dispuestas en una pantalla y que re-
producen a las del tablero, con la adición de un señaliza-
15 dor visual en cada una, el cual queda activado en correspon-
dencia con el respectivo pulsador accionado por el jugador;
y porque, una vez efectuada la citada elección por el juga-
dor, el medio electrónico de la máquina señala, a su vez y
en la pantalla, a parte de sus casillas, seleccionadas al azar
20 y en un número preestablecido, de modo que quedan destacadas
visualmente, en las casillas correspondientes de la pantalla,
las coincidencias que se produzcan entre cada señalizador adi-
cional, previamente activado por el pulsador accionado por el
jugador, y la señalización efectuada al azar por el medio elec-
trónico, coincidencias que representan los aciertos del jugador.

2ª.- MAQUINA RECREATIVA TRAGAPERRAS PARA JUEGO DE SALON.

La presente Memoria Descriptiva consta de trece ho-
jas escritas a máquina por una sola de sus caras y otra de di-
bujos que la ilustran.

Madrid, 29 de Marzo de 1985 -

A large, stylized handwritten signature in black ink, written over a horizontal line. The signature is cursive and appears to be the name of the inventor or representative.

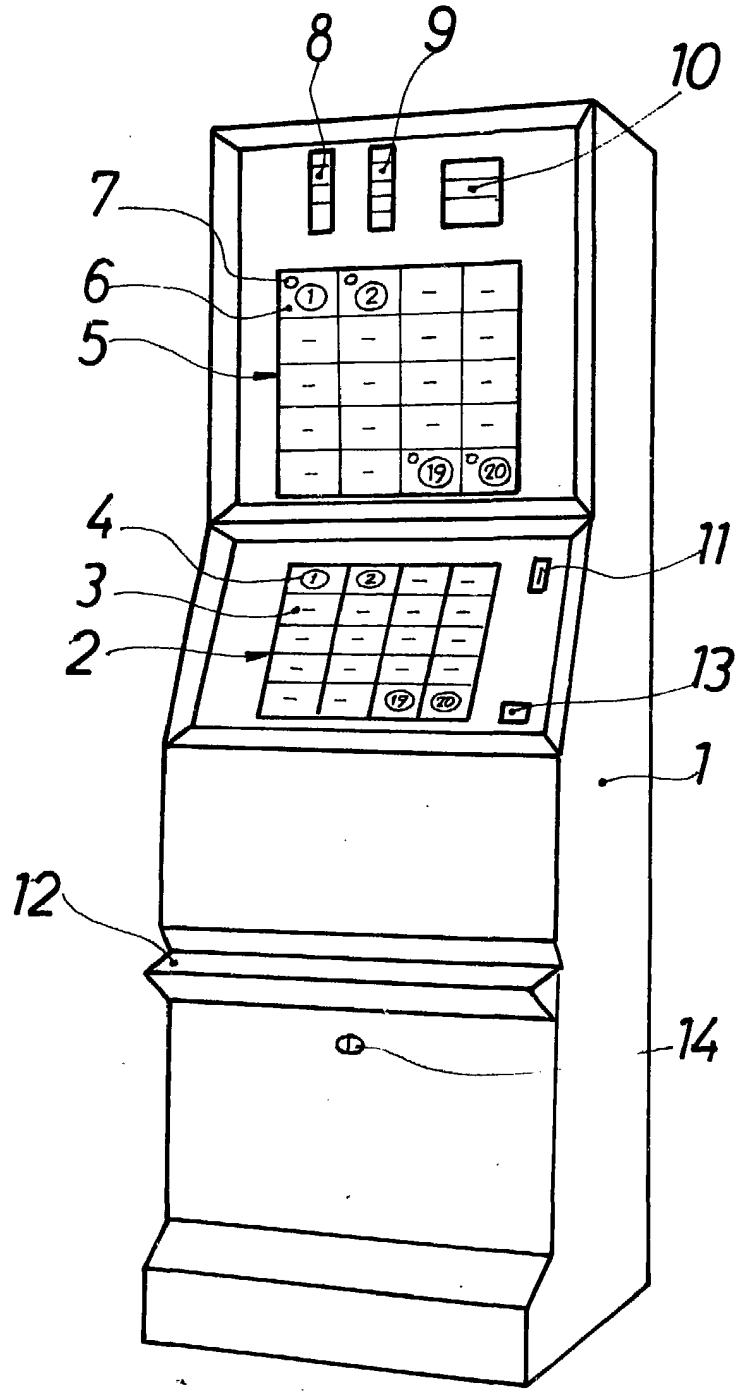


FIG. 1

p.a. Fernando Peraire

Escala variable

Estela