



ESPAÑA

10 ES	11	NUMERO	10 Y
	21	286.347	
	22	FECHA DE PRESENTACION	
		4.4.1985	

MODELO DE UTILIDAD

1 - DIC. 1985

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	49 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	Int. Cl. 4 <u>G07C 15/00</u>

54 TITULO DE LA INVENCIÓN
"MAQUINA RECREATIVA"

71 SOLICITANTE (ES)
ANDRA, S.A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
HOSPITALET DE LLOBREGAT (Barcelona), Carretera del Medio, 75

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE
D. JUAN JOSE ALONSO YAGÜE (203-8)

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a una máquina recreativa.

Esta máquina es del tipo que funciona mediante monedas y que realiza una serie de jugadas que pueden resultar con premio en metálico, cuyas máquinas comprenden unos pulsadores eléctricos de mando y presentan unas ventanillas en las que aparecen diversos motivos que según su combinación determinan el premio.

Esta nueva máquina se caracteriza porque, dentro de su tamaño reducido, presenta la oportunidad de obtener múltiples jugadas, a la vez que proporciona al jugador información completa del desarrollo del juego, con la posibilidad de accionar la máquina con pulsadores y asimismo mediante un mando mecánico formado por una palanca deslizante.

Esencialmente esta máquina se compone de dos cuadros, uno en el que aparecen las jugadas y las cifras informativas, y otro en que están instalados los mandos eléctricos, al lado de cuyos dos cuadros está adosada una caja por la que asoma la palanca de mando mecánico.

El primer cuadro está ocupado por un cristal opaco que presenta tres zonas transparentes detrás de cada una de las cuales está montado giratorio

un cilindro con distintas representaciones,
debajo de cuyas zonas aparece otra de distinta
forma y tamaño por la que aparecen las represen-
taciones de un prisma visor dispuesto detrás
5 de ella.



En este mismo cuadro existe otra zona
transparente dividida en tres partes donde se
indican tres conceptos distintos de la marcha de
10 juego.



En el segundo cuadro se han previsto
15 cinco mandos-pulsador, tres centrales de paro y
dos extremos de puesta en marcha, dispuestos en
una zona superior inclinada a modo de pupitre.



Con el fin de facilitar la explicación
15 se acompaña a la presente memoria descriptiva
de una hoja de dibujos en la que se ha representado
un caso práctico de realización, que se cita sólo
a título de ejemplo no limitativo del alcance del
presente modelo de utilidad.

20 En los dibujos:

La figura 1 indica esquemáticamente en
alzado la parte activa de esta máquina recreativa, y
la figura 2 muestra, a mayor escala, una
sección alzada, asimismo esquemática, de la parte

frontal activa de esta máquina.

Esta máquina recreativa comprende una caja general en cuyo frente -F- se ha previsto un cuadro superior -1- y un cuadro inferior -2-, el primero
5 de los cuales es de cristal o plástico transparente que en su cara posterior presenta la aplicación por serigrafía o similar de una capa opaca -1'- donde se indican las instrucciones generales del juego, cuya capa deja cinco zonas transparentes, tres
10 rectangulares -3- superiores e iguales entre sí, una -5- debajo de ellas de mayor tamaño y cuadrada, y otra -7- situada a la izquierda y de forma rectangular apaisada.

Detrás de las zonas transparentes -3- se
15 instalan en respectivos cajetines-marco -4'- sendos cilindros -4- giratorios que en su periferia están representadas diversas figuras o motivos, y detrás de la zona transparente -5- está soportado un prisma visor -6- con múltiples representaciones luminosas
20 sucesivas y provisto de una placa -6'- de conexiones eléctricas.

La zona transparente -7- está subdividida en dos partes, una -8- y la otra a su vez dividida en dos partes -9- y -10-, en la primera de las
25 cuales se indica las monedas de premio, en la

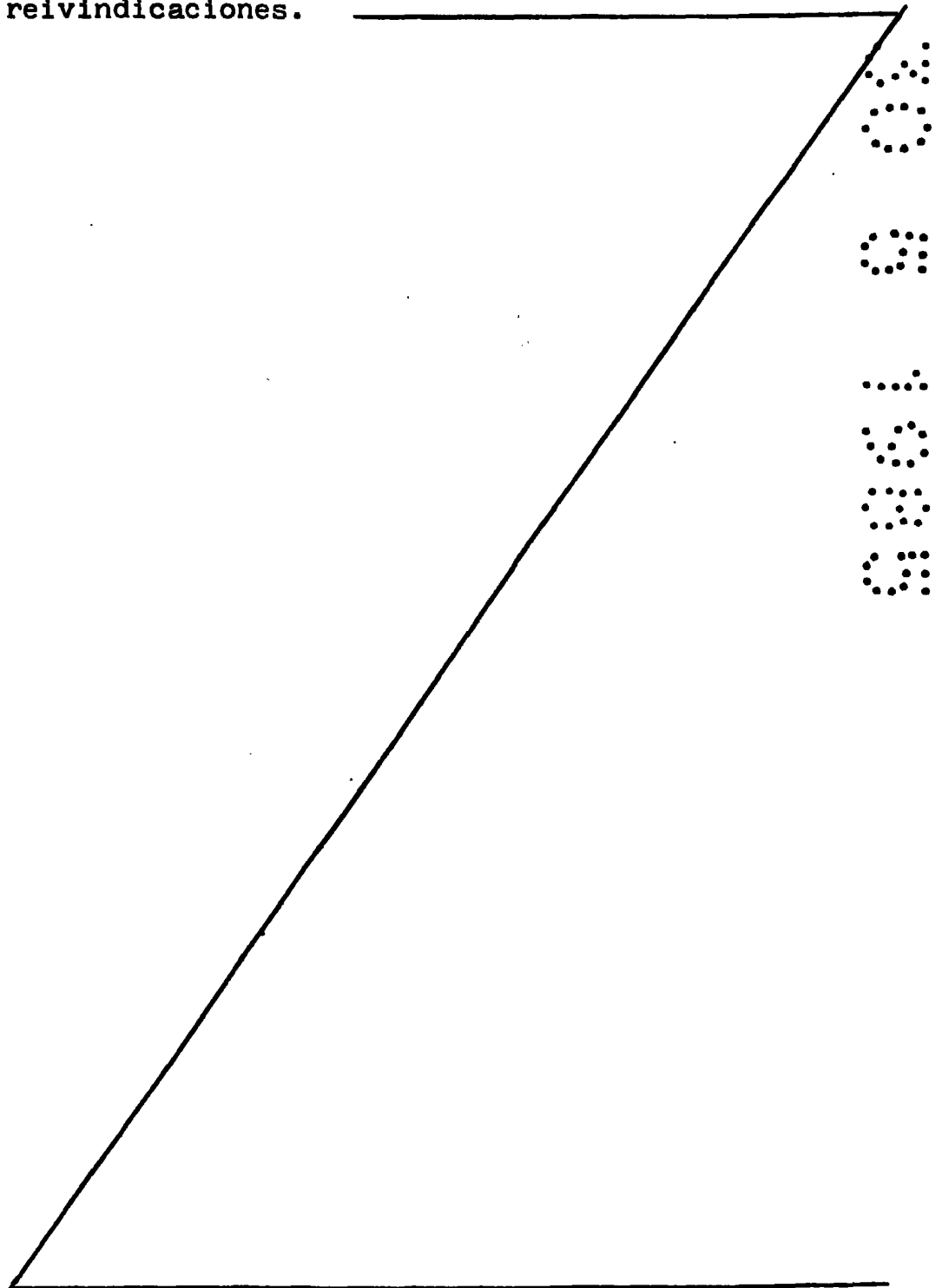
segunda el número de cambio de representaciones que desde la zona -5- permite el juego, y la tercera las monedas introducidas en la máquina.

El cuadro inferior -2- comprende superiormente un plano inclinado -11- en el que se han dispuesto centralmente tres mandos -12- formados por sendos pulsadores relacionados con los cilindros giratorios -4-, mientras en las zonas extremas están situados dos mandos-pulsador -13- para la puesta en marcha selectiva de la máquina, cuya puesta en marcha puede hacerse asimismo mediante un mando mecanismo de palanca -14- alojado en una caja adosada lateralmente a dichos dos cuadros, y que discurre por una rendija frontal -15'-.

En el cuadro superior -1- se han previsto en sus dos esquinas de la derecha sendas plaquitas -16- y -17- con respectivas rendijas para la introducción de monedas de distinto valor.

El modelo, dentro de su esencialidad puede ser llevado a la práctica en otras formas de realización que difieran sólo en detalle de la indicada únicamente a título de ejemplo a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba. Podrá, pues, fabricarse esta máquina recreativa en cualquier forma y tamaño, con los

medios y materiales más adecuados y con los
accesorios más convenientes, por quedar todo ello
comprendido en el espíritu de las siguientes
reivindicaciones.



REIVINDICACIONES

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

1.- Máquina recreativa caracterizada esencialmente porque en su frente comprende dos cuadros, el primero de los cuales está ocupado por un cristal opaco que presenta tres zonas transparentes detrás de cada una de las cuales está montado giratorio un cilindro con distintas representaciones, y otra zona transparente de distinta forma y tamaño de las indicadas y dispuesta debajo de las mismas, detrás de la cual está colocado un prisma visor con múltiples representaciones, a la izquierda de cuyo cuadro existe otra zona transparente dividida en tres partes en cada una de las cuales se representarán sendas circunstancias independientes del juego; el segundo cuadro comprende en una zona superior inclinada cinco mandos, tres centrales de paro y dos extremos de puesta en marcha que se complementan con un tercer mando mecánico dispuesto en una caja adosada lateralmente a dichos dos cuadros.

2.- MAQUINA RECREATIVA.

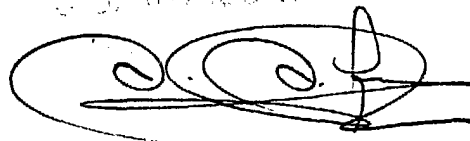
Consta la presente memoria descriptiva de ocho hojas mecanografiadas y de una lámina de

dibujos.

Barcelona, 4 de Abril de 1.985

ANDRA, S.A.

J. J. NONSO YACIÉ



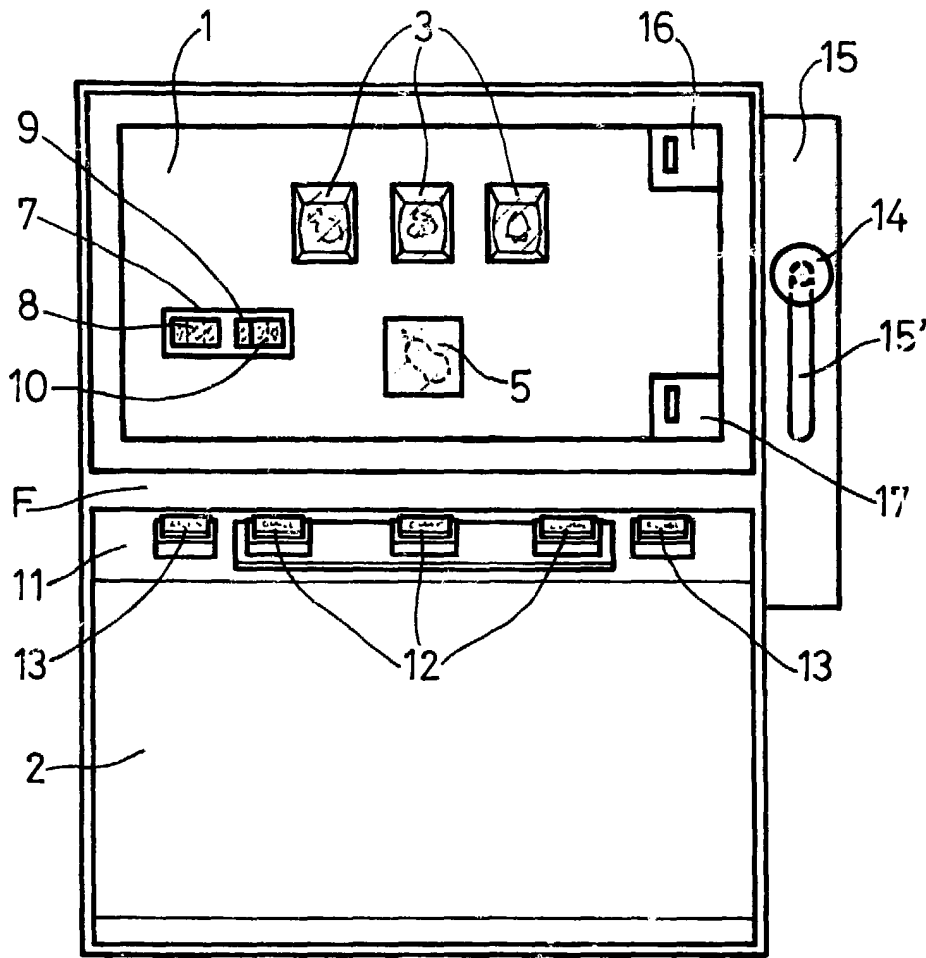


Fig. 1

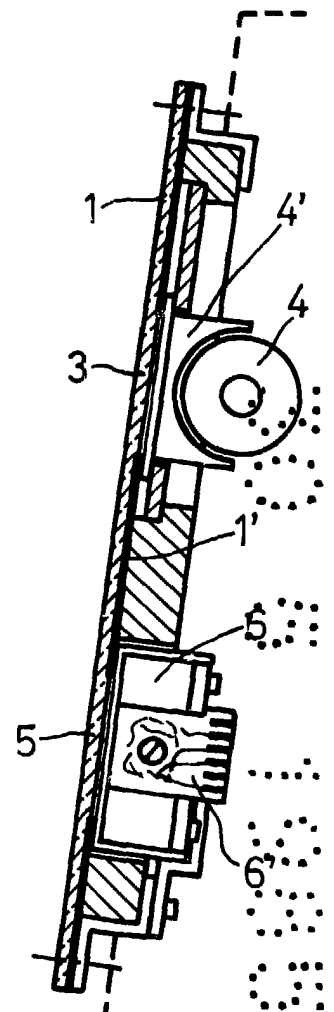


Fig. 2

Barcelona, 4 Abril 1985