

(19) ES (21) (22)	(11) NUMERO 288544 (10) Y
	FECHA DE PRESENTACION



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

16 DIC. 1985

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL G07F 17/32
--------------------------	--

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN

"UN JUEGO RECREATIVO ELETRONICO DE SALON, A MONEDAS, PARA EL JUEGO DENOMINADO "TRES EN RAYA".

(71) SOLICITANTE (S)

Dn. Santiago LAGUNA LLOP,

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

Barcelona. c/. Alcolea 34.

(72) INVENTOR (ES)

Dn. Santiago Laguna Llop.

(73) TITULAR (ES)

el propio solicitante.

(74) REPRESENTANTE

Dn. Fernando PERAIRE DEL MOLINO.

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

por "UN JUEGO RECREATIVO ELECTRONICO DE SALON, A MONEDAS PARA EL JUEGO DENOMINADO "TRES EN RAYA", a favor de Santiago Laguna Llop, de nacionalidad española, 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 hace referencia a un juego recreativo electrónico de salón, accionable a monedas y diseñado concretamente para el desarrollo de partidas del juego denominado comunmente "tres en raya", y cuyas características esenciales quedan descritas en la presente memoria.

Los elementos que constituyen el juego recreativo objeto del presente Modelo de Utilidad, quedarán ubicados en el interior de un mueble adecuado, en cuyo frontal quedará dispuesto los elementos señalizadores e informadores del juego y de las diferentes fases de la jugada, así como del premio obtenido, después de haber efectuado la jugada, previa intro-

5

10

ducción de la correspondiente moneda.

Todo ello complementado por diversos mecanismos ya conocidos y contando con la base de una placa electrónica de control de juego.

5 Con el fin de describir detalladamente las características del juego recreativo objeto del presente Modelo de Utilidad, se adjunta a la presente una hoja gráfica en la que, a modo de ejemplo no limitativo se han representado unas realizaciones prácticas del citado juego.

10 En la Figura 1, se ha dibujado una vista frontal de una máquina en la que puede apreciarse el mueble -3-, cuyo frontal -4-, presenta un teclado electrónico conteniendo 8 teclas -5-, en el ejemplo de la citada figura. Estas teclas están colocadas de manera que forman un cuadrado teniendo cada uno de los lados 15 3 teclas.

Cada tecla puede iluminarse a través de un piloto que lleva incorporado en su interior.

En el extremo opuesto del frontal -4- queda dispuesto un círculo -6-, que contiene la referencia de los importes de los 20 premios en unidades monetarias, siendo las casillas del círculo -6- susceptibles de iluminarse sendos pilotos que llevan incorporados.

En el ejemplo representado en la Figura 2, presenta como variante el tener nueve teclas -5'- en el frontal -4'-, dispuestas en forma de cuadrado, con una de ellas colocada en el 25 centro.

Cada tecla puede, asimismo, iluminarse mediante los pilotos que cada tecla lleva incorporados.

En otra zona del frontal -4'- se encuentra un casillero

-7- donde están indicados los premios que se obtienen, estando cada casilla provista de un piloto, susceptible de iluminarse

Al introducir la moneda por la ramura -8-, de acuerdo con el valor de la pantalla, los pilotos correspondientes a las 8 teclas -5- o a las 9 teclas -5'- empezarán a iluminarse de forma alternada y aleatoria. Al cabo de unos instantes de esta evolución, 3 de las teclas quedarán iluminadas de forma fija.

5

En el caso de que estas 3 teclas formen uno de los lados o diagonales del cuadrado, estando literalmente las "tres en raya" el jugador habrá obtenido directamente premio.

10

En el caso de que no estuvieran alineadas, el jugador continuará la jugada, pulsando una de las 3 teclas, con lo que de una manera aleatoria empezarán a evolucionar de forma alternada y una a una las luces de las restantes 5 o 6 teclas.

15

Al cabo de unos instantes, esta evolución se detendrá quedando iluminada otra tecla distinta a la pulsada, mientras ésta se apagará.

En este instante se dispondrá de nuevo de 3 teclas iluminadas que en el supuesto de estar alineadas obtendrán premio pero en caso contrario aún se dispondrá de otra opción, y última, para realizar la misma jugada.

20

Después de la obtención de las tres teclas -5- o -5'- iluminadas y alineadas, el jugador obtendrá un premio cuya cuantía se determinará según el círculo -6- o el cajetín -7-. Las luces de los pilotos de cada casilla de importe de premio, empiezan a evolucionar iluminándose valor a valor, de manera alternada o aleatoria.

25

El jugador oprimirá el pulsador -9-, situado en el centro del casillero circular o en el extremo del cajetín, para detener la luz alternante en uno de los valores que el cajetín contie-

30

ne. El jugador eligirá el momento para él más adecuado para pulsar, de manera que la luz se detenga en el valor más alto posible. El valor fijado será el premio que el jugador obtendrá a través del dispensador de monedas.

5

La máquina es susceptible de estar dotada de otros premios adicionales, mediante otras casillas que podrán iluminarse según el desarrollo de las jugadas.

10

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

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

1^a.- Un juego recreativo electrónico de salón, a monedas, para el juego denominado "tres en raya", caracterizado por disponer en el frontal del mueble un teclado electrónico conteniendo un mínimo de ocho teclas y un máximo de nueve, dispuestas formando un cuadrado, teniendo cada lado tres teclas y una colocada en el centro, pudiendo iluminarse cada tecla a través del piloto incorporado a cada tecla, dispuesto de forma que, al iniciarse el juego mediante la introducción de moneda, activándose la placa electrónica de control de juego, los pilotos empezarán a iluminarse de forma alternada y aleatoria, finalizando al cabo de unos momentos esta evolución y quedando tres teclas iluminadas, que podrán estar alineadas, con lo que se obtendrá ya el premio, o no estar alineadas, con lo que se podrá seguir la opción.

2^a.- Un juego recreativo electrónico de salón, según la reivindicación anterior, caracterizado porque al no quedar alineadas las tres teclas iluminadas, se continúa la jugada, pulsando una de las tres teclas iluminadas, con lo que empezarán a evolucionar aleatoria y alternadamente las seis teclas restantes, deteniéndose en unos instantes y quedando iluminada otra tecla distinta a la pulsada, mientras ésta se apaga, obteniéndose premio si las tres teclas iluminadas están en línea y en caso contrario se dispondrá de otra opción.

3^a.- Un juego recreativo electrónico de salón, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado por disponer en el frontal del mueble un casillero donde están indicados los premios a obtener, provista cada casilla de un piloto, suscepti-

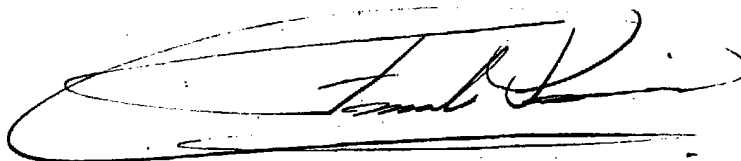
bles de iluminarse, evolucionando de valor en valor en el momento en que se obtiene premio, momento en que el jugador podrá oprimir un pulsador situado junto al casillero en el momento más adecuado, de manera que la luz se detenga en el valor más alto posible.

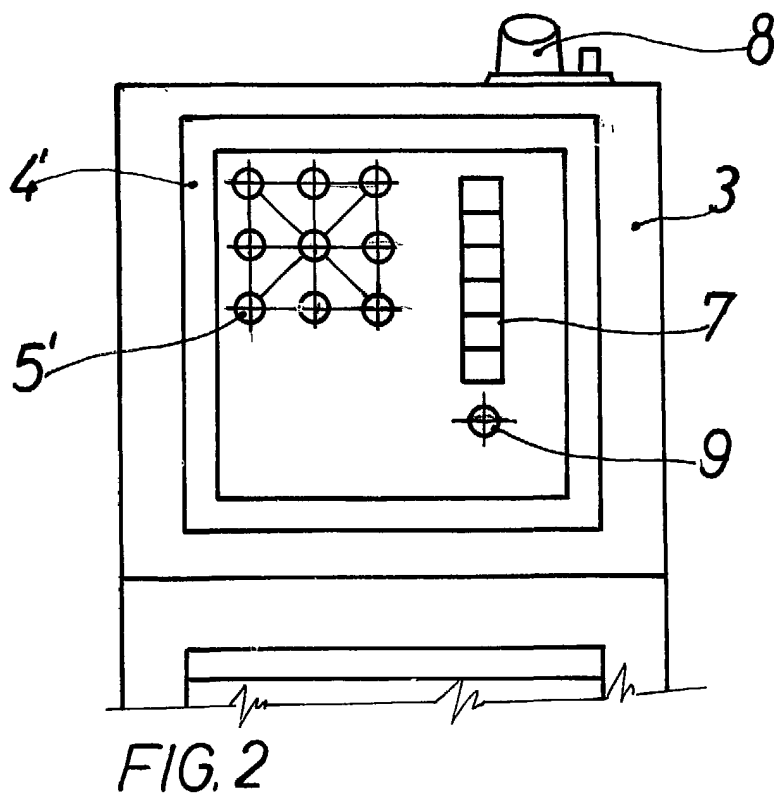
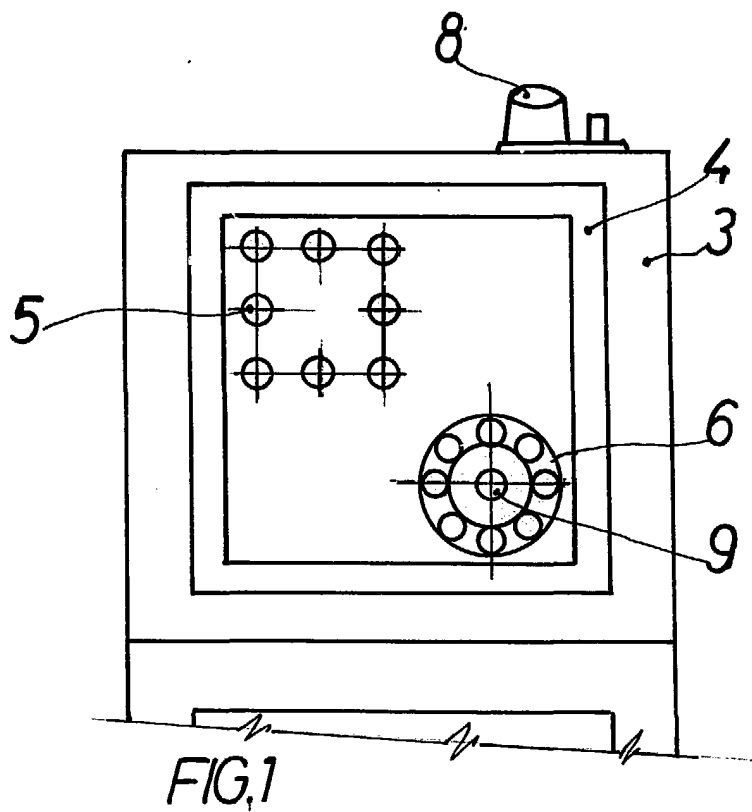
5

4.- UN JUEGO RECREATIVO ELECTRONICO DE SALON, A MONEDAS, PARA EL JUEGO DENOMINADO "TRES EN RAYA".

La presente Memoria Descriptiva, consta de seis hojas escritas a máquina por una sola de sus caras y otra de dibujos que la ilustran.

Madrid, 24 de Julio de 1985





p.º Fernando Pereira