

(19) ES (21) (22)	(11) NUMERO 289515	(10) Y
	FECHA DE PRESENTACION 9 Octubre 1985	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

1- MAR. 1986

(30) PRIORIDADES:	(32) FECHA	(39) PAIS
(31) NUMERO		

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	G07F 17/34

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
""UN JUEGO DE AZAR RECREATIVO DE SALON""

(71) SOLICITANTE (S)
Dn. Santiago LAGUNA LLOP.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Barcelona.- c/.Alcolea 34.

(72) INVENTOR (ES)
Dn. Santiago Laguna Llop.

(73) TITULAR (ES)
Dn. Santiago Laguna Llop.

(74) REPRESENTANTE
Dn. Fernando FERAIRE DEL MOLINO.

MODELO DE UTILIDAD

por "UN JUEGO DE AZAR RECREATIVO DE SALON", a favor de Don Santiago Laguna Llop, de nacionalidad española, residente en Barcelona, calle Alcolea, nº 34 . - - - - -

=====

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente Modelo de Utilidad hace referencia a un juego de azar recreativo y especialmente diseñado para su uso en salón, y cuyas características esenciales quedan descritas en la presente memoria.

5

Presenta como características el juego de azar objeto del presente modelo de utilidad la especial combinación de un teclado de pulsadores, situado en un panel horizontal, y una ruleta electrónica, situada en un panel vertical, todo ello dispuesto de forma que al poner en funcionamiento la máquina mediante la previa introducción de una ficha o moneda, se iniciará el giro electrónico de la ruleta del panel vertical, mediante la sucesiva iluminación de las diferentes casillas sobre el dibujo configuradas. A partir de ese momento,

10

el jugador podrá pulsar cualquiera de las teclas del panel horizontal, seleccionando uno de los colores e intentando que coincida con el color en ese instante iluminado sobre la ruleta, con lo que obtendrá el premio según el valor reseña-
 5 do en la casilla que corresponda. Asimismo en este juego se podrán elegir varios colores así como utilizar varias monedas.

El juego dispondrá de los elementos correspondientes necesarios para su perfecto y normal funcionamiento, como podrán
 10 ver el cajetín de monedas, el expedidor de premios, los dispositivos electrónicos y programador para el teclado y la ruleta etc...

Con el fin de describir con el máximo detalle todo cuanto hace referencia al juego objeto del presente Modelo de Utilidad, se adjunta a la presente una hoja gráfica en la que,
 15 a modo de ejemplo no limitativo se ha dibujado una realización práctica del citado juego.

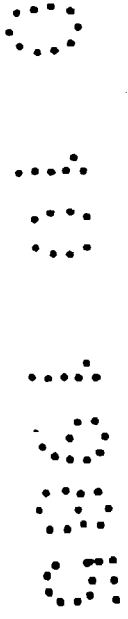
En dicha lámina, y en su figura única se dibuja una vista general en perspectiva de la máquina, mostrando los elementos exteriores que la componen.

20 Siguiendo los diseños, se observa la máquina que constituye el juego de azar recreativo de salón, constituida por un mueble -2-, que presenta un plafón vertical superior -3- y un plafón o panel horizontal -4-. Sobre el plafón horizontal quedan situados los pulsadores -5- todos ellos de colores diferentes.
 25

Asimismo, y sobre el plafón vertical queda dibujada una figura semejante a una ruleta -6-, con una serie de casillas circulares -7- que serán las que se iluminarán de forma inter-

mitente. El jugador intentará pulsar uno de los pulsadores
 -5- y lograr la coincidencia de colores entre la teja opri-
 mida y la casilla iluminada, con lo que se obtendrá el pre-
 mio indicado sobre la propia casilla, aunque también podrá
 5 utilizar varias monedas e incluso elegir varios colores.

Descrito suficientemente el objeto de la presente in-
 vención, es de hacer notar que al ser llevado a la práctica,
 podrán variar las formas dimensiones, proporción y disposi-
 ción de los distintos elementos, así como los materiales uti-
 10 lizados, sin que por ello se altere ni modifique su esencia-
 lidad.



REIVINDICACIONES

1º.- Un juego de azar recreativo de salón, caracteriza-
do por estar constituido por un panel sensiblemente horizontal
sobre el que van dispuestos una serie de pulsadores de distin-
tos colores y un plafón vertical superior en el que se encuen-
tra representada una rueda semejante a una ruleta con una serie
de casillas asimismo de diferentes colores, estando dotado el
juego de los medios electrónicos necesarios para producir el
encendido del pulsador accionado por el jugador previa la in-
troducción de una moneda y la sucesiva iluminación de las diferen-
tes casillas del plafón vertical y la entrega del premio corres-
pondiente, caso de coincidencia de colores.

5

10

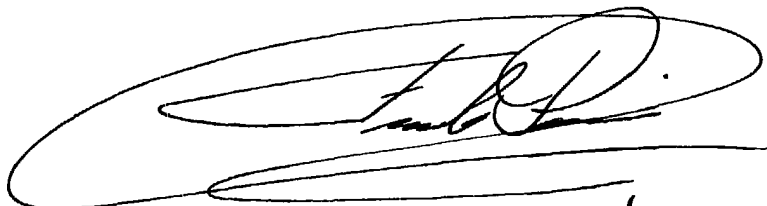
2º.- UN JUEGO DE AZAR RECREATIVO DE SALON.

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

La presente Memoria Descriptiva consta de cuatro hojas
escritas a máquina por una sola de sus caras y otra de dibu-
jos que la ilustran.

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

Madrid, 10 de Octubre de 1985



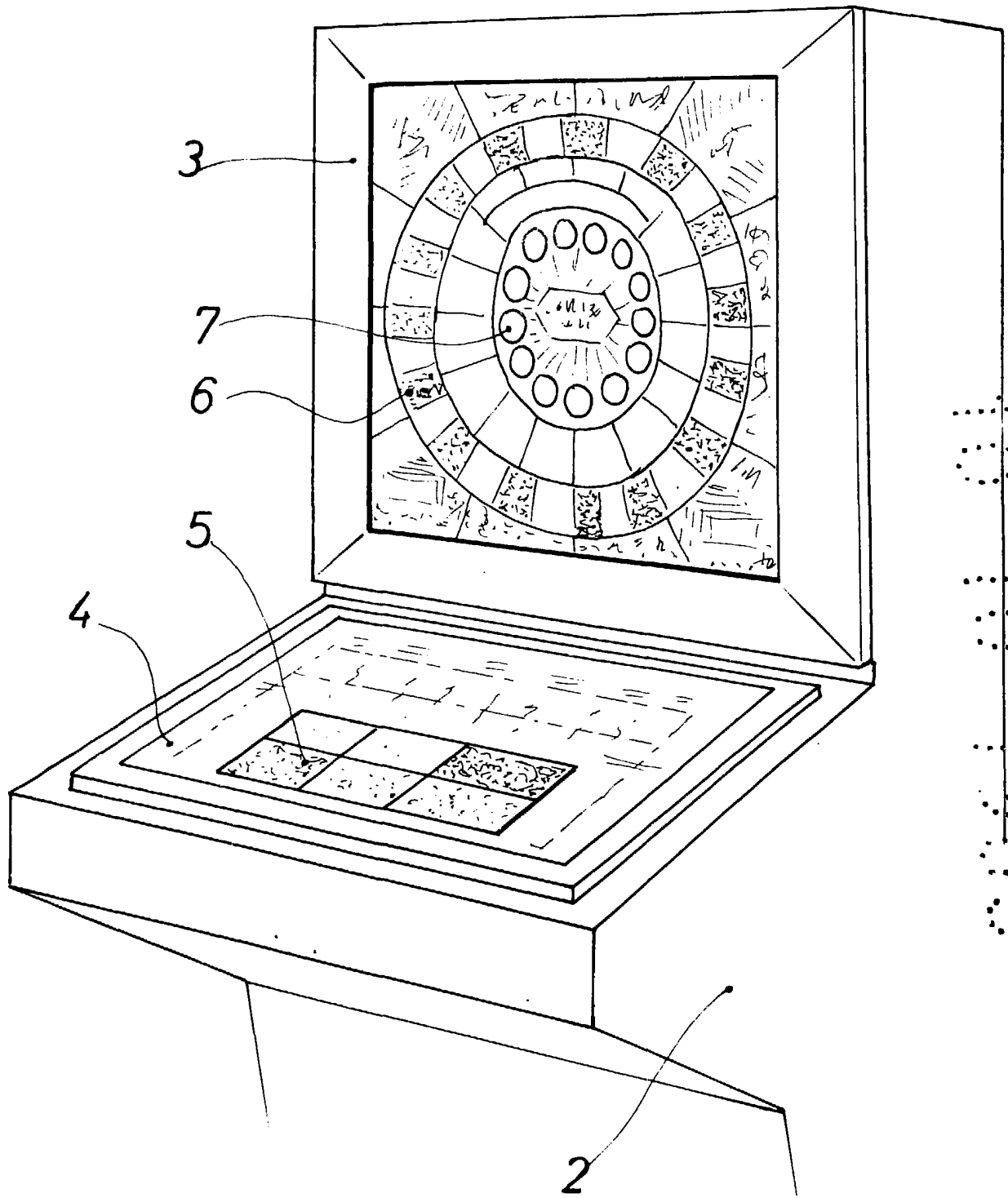


FIG. 1

p.a. Fernando Peralte

Escala variable