

(19) ES (21) (22)	(11) NUMERO 289762	(10) Y
	FECHA DE PRESENTACION	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

1 - ABR. 1986

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	Int. Cl. 4 G07F17/34

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
2ª "UNA MAQUINA TRAGAPERRAS RECREATIVA, PARA JUEGO DE SALON"

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

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Barcelona. c/. Alcolea num. 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 "UNA MAQUINA TRAGAPERRAS RECREATIVA, PARA JUEGO DE SALON",
a favor de Don Santiago Laguna Llop, de nacionalidad españo-
la, 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 una
máquina tragaperras recreativa para juego de salón. cuyas
características esenciales aportan a la función que va des-
tinada, diversas ventajas que son descritas a continuación.

5

Son ya conocidas las máquinas tragaperras que inician
su juego mediante el depósito previo por parte del jugador
de una o más fichas o monedas con el fin de activar el dis-
positivo electrónico que posee y que presenta en una pantalla
los elementos identificadores del juego, cuya combinación
aleatoria dará lugar a una serie de coincidencias con los
premios preestablecidos y, en consecuencia, ofrecerá al ju-
gador un determinado premio, según la puntuación obtenida,
premio que puede materializarse en la entrega, por parte de

10

la propia máquina, de una determinada cantidad de fichas o monedas.

5 La máquina objeto del presente Modelo de Utilidad, presenta frente a las ya conocidas la particularidad esencial de que el jugador mantiene una actitud activa en cuanto al control de la propia máquina, y concretamente en la selección y elección de la jugada que desee efectuar, siendo ello por tanto una motivación importante para el uso de la máquina y realizar el juego en ella, al producir un mayor interés en el juego o jugada propiamente dicha por parte del jugador.

10 Todo ello, tal como se indicaba, ofrece esta ventaja sobre máquinas actualmente conocidas en las que el jugador, sin participar de forma activa en el juego o jugada, queda a la espera del resultado de la jugada y la suerte de obtener un premio, sin haber intervenido directamente en la selección de un posible premio, lo que reduce considerablemente la motivación del jugador para el uso de la máquina.

15 La máquina tragaperras recreativa, para juego de salón, objeto del presente Modelo de Utilidad, se caracteriza por presentar esencialmente un tablero situado sobre un pupitre sensiblemente horizontal y situado a la altura adecuada para una fácil manipulación por parte del jugador. Este tablero está provisto de una serie de casillas con números, debidamente identificadas, que van del 1 al 80 o inferior, estando 20 las casillas dotadas de sendos pulsadores que podrán ser accionados, previa elección, por el propio jugador, al iniciar la jugada, en un número ya predeterminado.

25 Estas casillas están relacionadas, a través del mecanismo electrónico que posee la máquina, con las casillas corres-

pondientes, igualmente identificadas que están dispuestas en una pantalla vertical, reproduciendo a las del tablero antes citado. Cada una de estas casillas de la pantalla vertical posee, además, un señalizador visual que queda activado en correspondencia con el respectivo pulsador accionado por el jugador. Asimismo, estas casillas de la pantalla vertical serán susceptibles de ser iluminadas por la acción del mecanismo electrónico de la máquina, seleccionadas al azar por dicho mecanismo, de modo que quedarán destacadas visualmente las coincidencias que se produzcan entre cada señalizador previamente activado por el pulsador accionado por el jugador y la señalización de azar del mecanismo electrónico, coincidencias que presentarán los aciertos y el consiguiente premio del jugador. Asimismo, en la pantalla vertical, se dispondrán de casillas señalizadoras del tipo y cuantía del premio obtenido.

La máquina objeto del presente Modelo de Utilidad, podrá estar dotada indistintamente de pulsadores o contactos elásticos, tanto del tipo abierto, que son accionados digitalmente, o del tipo cerrado, que pueden ser accionados mediante el campo magnético de un imán, siendo todo ello variantes que en nada alteran la esencialidad de las características de la máquina descritas en la presente memoria.

El mecanismo electrónico de la máquina podrá consistir en un microprocesador o bien otro tipo de elemento electrónico que ofrezca mediante un determinado programa la correspondiente unión entre las diversas casillas del tablero del jugador y las de la pantalla vertical, así como el programa de selección al azar de las casillas sobre la pantalla vertical, que corresponderán al premio a obtener.

Una serie de mecanismos complementarios permiten la introducción y selección de monedas o fichas para el inicio del juego, los pulsadores de inicio de la jugada, los dispensadores de monedas o fichas ganadas por el jugador y, en fin, todos los elementos complementarios que ofrezcan al conjunto el atractivo y funcionalidad requeridos.

Con el fin de describir con detalle los elementos que comprenden la máquina tragaperras recreativa objeto del presente Modelo de Utilidad, se ha dibujado en la lámina adjunta, una realización práctica de la citada máquina, con carácter ilustrativo y no limitativo, siendo su figura única vista en perspectiva de la citada máquina.

De acuerdo con la figura, la máquina tragaperras recreativa para juego de salón objeto del presente Modelo de Utilidad, comprende un cuerpo sensiblemente prismático -2-, que también podrá ser de otra forma, el cual en su parte frontal y a la altura adecuada para el cómodo uso por parte del jugador, presenta un pupitre -3-, sensiblemente horizontal, con el tablero -4- donde se encuentran el conjunto de casillas -5-, ochenta en el ejemplo ilustrado, pero que también podrán ser menos, todas ellas dispuestas de forma ordenada y reticular, numeradas de forma correlativa para su perfecta identificación. Cada casilla está dotada de un pulsador -6-, así como del correspondiente visualizador luminoso que dará referencia de la selección efectuada por el jugador. En la figura ilustrativa están parcialmente indicadas las referencias de las casillas.

En la parte frontal superior del mueble -2-, queda dispuesta una pantalla vertical -7-, con un conjunto de casillas -8-, que reproducen las casillas -5- del panel horizontal -4-

y que están identificadas de idéntica forma, numeradas correlativamente y parcialmente ilustradas en la figura adjunta.

5 El señalizador visual de las casillas verticales -8-, consiste en el caso ilustrado, en un círculo -9- de color destacado sobre el color del propio fondo de la casilla que quedará iluminado en correspondencia con el accionamiento del pulsador -6- del tablero horizontal -4- por parte del jugador, lo que se logra mediante la relación existente entre ambos, pulsador -6- y señalizador -9-, a través del mecanismo de que
10 va provista la máquina, mecanismo dotado de un microprogramador o similar, no representado en la figura.

15 Cuando el jugador acciona un pulsador -6- del tablero de juego -4-, se iluminará el correspondiente señalizador -9- sobre la casilla de la pantalla vertical, con lo que el jugador dispondrá en todo momento, y de forma instantánea, una referencia de las casillas por él elegidas mediante los correspondientes pulsadores.

20 Sobre la pantalla vertical quedará asimismo dispuesto el casillero -10-, en el que estarán ilustrados los aciertos y la cantidad de fichas o monedas de la jugada, casillero que se iluminará de forma adecuada, señalizándose sobre la casilla que corresponde, por la acción del mecanismo electrónico, cuyo grupo microprocesador habrá efectuado ya la identificación de las coincidencias entre las casillas -8-, salidas al azar y las
25 escogidas mediante pulsador -6- por el jugador, transmitiendo dicha información de forma visual sobre el casillero -10- antes citado.

El conjunto podrá estar dotado discrecionalmente de pulsador auxiliar para la anulación de la jugada, así como los

elementos de recepción de moneda o ficha, dispositivo de ranura adecuado -11- y boca de salida con colector o bandeja -12- para la recogida del premio obtenido en la jugada.

5 Tanto el tablero -4- como la pantalla -7- podrán estar adecuadamente iluminados con el fin de lograr un mayor efecto y para destacar los diferentes elementos de la máquina. Este efecto y realce estarán complementados por el variado colorido que podrá darse a todas y cada una de las partes de la máquina.

10 El funcionamiento de la máquina tragaperras objeto del presente Modelo de Utilidad es el siguiente:

15 El jugador introducirá a través de la ranura -11- la o las monedas o fichas, quedando registrada la cantidad en el casillero -10-, pudiendo iniciar la jugada para la que elegirá una serie de casillas sobre el tablero -4-, pulsando los correspondientes pulsadores -6- en un número determinado máximo para cada jugada según la programación de la máquina.

20 Cada vez que oprima un pulsador se iluminará el señalizador -9- de la casilla correspondiente -8- de la pantalla vertical -7-, permaneciendo la señalización iluminada durante toda la jugada, para recordatorio y referencia del jugador. Una vez efectuada la selección, el medio electrónico de la máquina señalará a su vez sobre la pantalla vertical -7- una cierta cantidad de casillas -8-, que serán las elegidas al azar según el programa establecido de antemano en el micro-
25 procesador iluminándose adecuadamente para su visualización.

Una vez efectuada esta señalización por parte del mecanismo electrónico de la máquina, resultará que en la pantalla ver-

tical -7- habrá:

a) en primer lugar una serie de casillas -8- con el
señalizador -9- iluminado únicamente, al haber sido elegi-
das por el jugador previo accionamiento del pulsador corres-
pondiente.

5

b) casillas que permanecen solamente iluminada la zona
de su referencia numérica, que son las elegidas por el mecanis-
mo electrónico;

10

c) casillas en las que estarán iluminados el señalizador
-9- y el número de la propia casilla -8-, lo que mostrará
existir coincidencia entre la elección del jugador y lo selec-
cionado por la máquina, coincidencia que representa los acier-
tos del jugador;

15

d) casillas señalizadoras -10- de los aciertos obteni-
dos por las que el jugador tendrá de inmediato referencia del
premio que obtendrá.

20

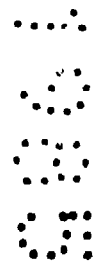
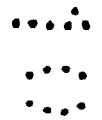
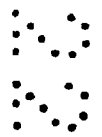
La iluminación de las casillas-8-, en las que exista una
coincidencia con la elección del jugador, podrá ser destellan-
te o intermitente, con el fin de permitir una rápida localiza-
ción.

25

La entrega del premio será efectuada por el propio meca-
nismo electrónico de la máquina, a través de la bandeja -12-,
pudiendo ser recogido por el propio jugador. Todos los meca-
nismos interiores serán, evidentemente, accesibles para con-
trol, mantenimiento y reparación, a través del acceso adecuado.

Descrito suficientemente el objeto de la presente inven-
ción, es de hacer notar que al ser llevado a la práctica, po-
drán 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.



REIVINDICACIONES

1ª.- Una máquina tragaperras recreativa, para juego de salón, caracterizada por presentar un tablero horizontal con casillas identificadas de forma adecuada, dotadas cada una de ellas con sendos pulsadores, que podrán ser elegidos y accionados por el jugador en cada jugada y en una cantidad ya predeterminada, las cuales están relacionadas a través de un mecanismo electrónico provisto de microprogramador, con las casillas de una pantalla vertical, identificadas en total correspondencia con las casillas del tablero horizontal, reproduciéndolas totalmente, estando estas casillas provistas de un señalizador visual en cada una el cual queda activado en correspondencia con el respectivo pulsador seleccionado y accionado por el jugador; caracterizado porque efectuada la elección citada por el jugador, el mecanismo electrónico selecciona y señala sobre la pantalla una serie de casillas, seleccionadas al azar y de acuerdo con programas preestablecidos, destacándose visualmente en dichas casillas de la pantalla vertical, las coincidencias producidas entre las seleccionadas por el jugador, señaladas por el señalizador adicional y la efectuada al azar por el mecanismo electrónico, coincidencias que representan los aciertos del jugador en la jugada y que quedan señalizados en un casillero indicador de las monedas y de los aciertos.

5

10

15

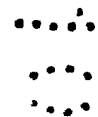
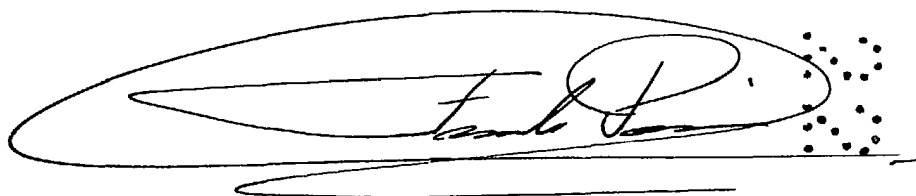
20

25

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

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

Madrid, 22 de Octubre de 1985 -



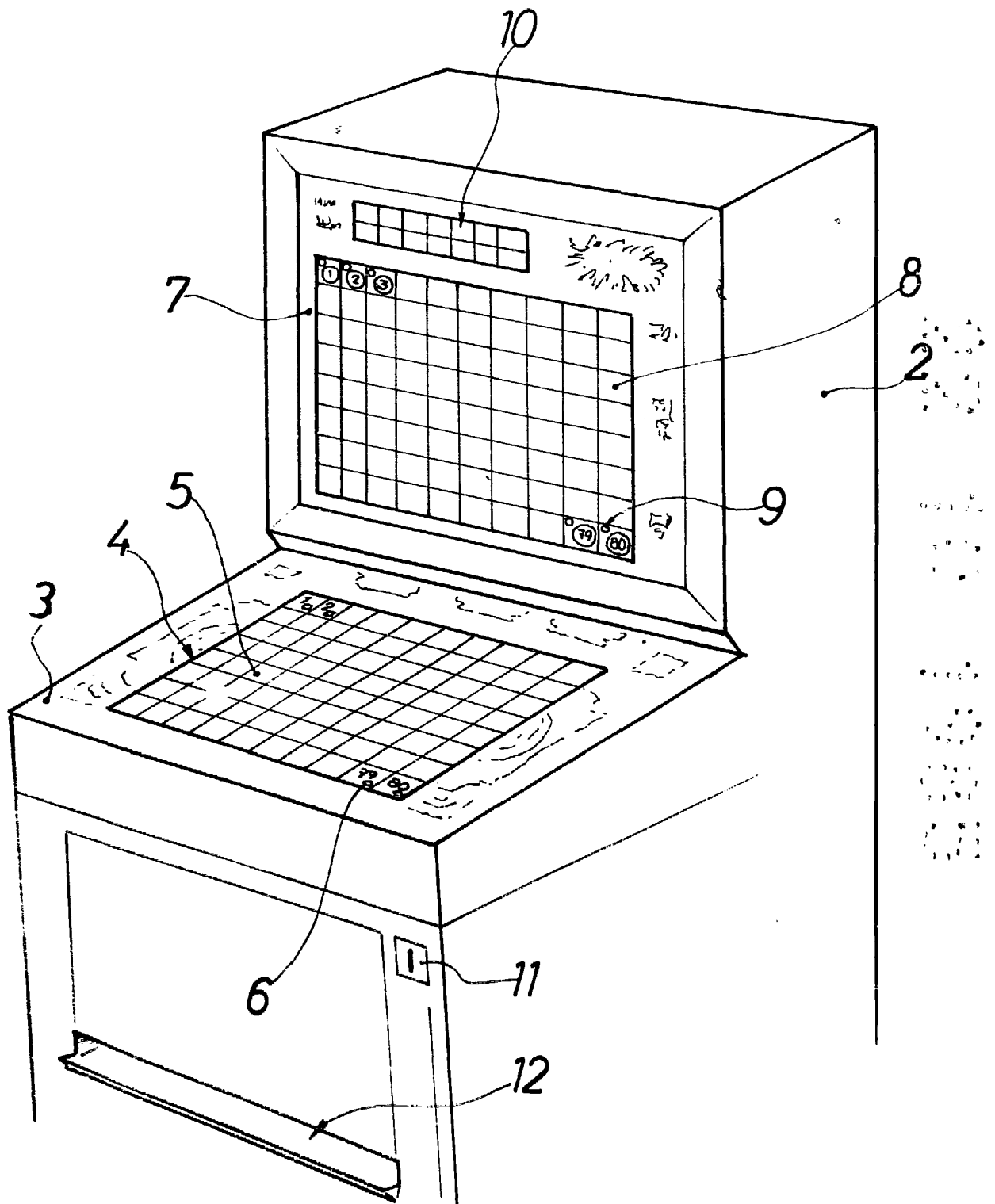


FIG. 1

p.a. Fernando Peraire

Escala variable