

19 ES 11 21 22	NUMERO 289813	10 Y
	FECHA DE PRESENTACION	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

1 - MAR. 1986

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

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL <i>G07 F 17 / 34</i>
------------------------	--

54 TITULO DE LA INVENCIÓN ""UN JUEGO RECREATIVO DE SALON ACCIONADO POR MONEDAS Y SIMILARES""

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 "UN JUEGO RECREATIVO DE SALON ACCIONADO POR MONEDAS Y SIMILARES", a favor de Don Santiago Laguna Llop, de nacionalidad española, residente en Barcelona, calle Alcega, 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 de salón accionado por monedas y similares, conocidos comunmente como máquinas tragaperras, y cuyas características esenciales aportan a la función que va destinada, 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 dispositivo 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

10

jugador un determinado premio, según la puntuación obtenida, premio que puede materializarse en la entrega, por parte de 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
10 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.

15 Todo ello tal como se indicaba, ofrece esta ventaja sobre las 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
20 la motivación del jugador para el uso de la máquina.

25 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, debidamente identificadas y dotadas de sendos pulsadores que podrán ser accionados previa selección, por el jugador al iniciar la jugada, en un

número ya predeterminado.

Estas casillas están relacionadas, a través del mecanismo electrónico que posee la máquina, con las casillas correspondientes, 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 y y seleccionadas al azar por dicho mecanismo, de modo que las coincidencias que se producen entre cada señalizador previamente activado y las casillas activadas al azar por el mecanismo electrónico, determinarán los asientos obtenidos en la jugada por el jugador, y el premio que por consiguiente obtendrá.

La pantalla vertical posee asimismo unas casillas indicadoras de las monedas o fichas utilizadas en cada jugada, así como de los asientos obtenidos en la jugada.

Los pulsadores de que podrá estar dotada la máquina podrán ser, indistintamente, del tipo pulsador o de contacto elástico, sin que por ello se vea alterada la esencialidad de las características objeto del presente Modelo de Utilidad.

Asimismo, y como característica esencial, cabe destacar el hecho de que las casillas, tanto las del pupitre como las correspondientes de la pantalla vertical, presentan una serie de grafismos tales como frutas o similares, de destacada variedad y policromía por medio de los que serán identificados adecuadamente.

El mecanismo electrónico de que va provista la máquina, irá

dotado de un microprocesador programable que ofrecerá no tan solo la correspondiente unión entre las casillas del pupitre horizontal y los señalizadores de las correspondientes casillas de la pantalla vertical, sino también procederá a la elección al azar de casillas determinadas sobre la pantalla vertical, y el conjunto inmediato de las coincidencias entre las elegidas y las seleccionadas, procediendo a la visualización en las casillas indicadoras de premios y a la selección y entrega del premio obtenido según el número de coincidencias.

Asimismo, la máquina irá provista de una serie de mecanismos y dispositivos complementarios que facilitarán en su totalidad el perfecto funcionamiento de la misma, tales como el dispositivo de introducción y selección de monedas o fichas, los pulsadores de inicio de jugada y de anulación o corrección, los dispensadores de monedas o fichas objeto del premio alcanzado, etc... junto con otros dispositivos que confieren al conjunto el atractivo y funcionalidad requeridas.

En la lámina adjunta, y con el fin de describir los diversos elementos que componen el juego recreativo de salón objeto del presente Modelo de Utilidad, se ha dibujado una vista en perspectiva de parte de la máquina, mostrando de forma no limitativa y a modo de ejemplo, las características esenciales del citado juego.

Siguiendo el diseño, el juego recreativo de salón accionado por monedas y similares, objeto del presente Modelo de Utilidad, comprende un cuerpo de forma sensiblemente prismá-

5 tica -2-, susceptible de adoptar también cualquier otra forma, disponiendo en la parte frontal del mismo una zona sensible horizontal, a modo de tablero -3- sobre el que quedan situadas una serie de casillas -4-, concretamente dieciseis en el ejemplo ilustrado, colocadas de forma ordenada y regular en grupos de cuatro y todas ellas ilustradas con unos vistosos grafismos de fácil memorización y por los que serán identificadas una de las casillas.

10 En la parte inferior de cada casilla está situado el correspondiente pulsador -5-, mientras que cada casilla está dotada del correspondiente punto luminoso que la iluminará interiormente como referencia de haber sido seleccionada por el jugador.

15 En la parte superior frontal del mueble queda dispuesta una pantalla vertical -6-, provista de un grupo de casillas -7-, que reproducen la totalidad de las casillas -4- del tablero horizontal -3-, en su mismo orden y posición y con los mismos grafismos.

20 Cada una de estas casillas posee un visualizador luminoso, consistente en un círculo -8- de color destacado sobre el del fondo de la casilla, el cual quedará iluminado en correspondencia con el pulsador accionado -5- del tablero horizontal -3-, lo que es posible por la interrelación ofrecida por el mecanismo electrónico de que está provista la máquina, mecanismo no dibujado en la figura.

25 Al oprimir el jugador uno de los pulsadores -5-, del tablero horizontal -3-, se iluminará el señalizador -8- de la casilla -7-, correspondiente en la pantalla vertical -6- con lo que el jugador poseerá siempre sobre dicha pantalla la refe-

rencia exacta de lo que ha seleccionado para la jugada.

5 Sobre la pantalla vertical quedan situados unos casilleros -9-, donde de forma visual quedarán indicadas la cantidad de fichas o monedas usadas en la jugada y los aciertos obtenidos por el jugador, aciertos que serán precisamente las coincidencias obtenidas entre las casillas -4- seleccionadas sobre el tablero horizontal -3- y las casillas -7- escogidas al azar por el grupo electrónico.

10 El juego, en su conjunto y sobre el mueble -2-, estará dotado de pulsador auxiliar para anulación de la jugada, del elemento de entrada -10- de la moneda o ficha, y del colector o bandeja de salida de las monedas o fichas objeto del premio de la jugada.

15 Todo el conjunto, tablero y pantalla, estarán dotados de la iluminación precisa para lograr un mayor efecto y atractivo en el juego, realizado mediante un colorido variado que podrá darse a cada uno de los elementos del conjunto.

El juego objeto del presente Modelo de Utilidad funcionará de la siguiente manera:

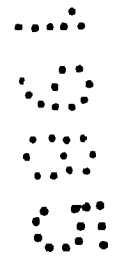
20 El jugador después de haber introducido la moneda o ficha por la ranura -10-, quedando registrada la cantidad en el visualizador -9-, iniciará la jugada, seleccionando un grupo de casillas -4- sobre el tablero horizontal, oprimiendo los respectivos pulsadores -5- y quedando iluminadas dichas casillas y los correspondientes señalizadores -8- sobre la pantalla vertical, permaneciendo tal iluminación encendida mientras transcurra la jugada.

Una vez efectuada esta selección, el dispositivo elec-

trónico, a través del programa del microprocesador, señalará a su vez sobre la pantalla vertical una serie de casillas -7- elegidas al azar las cuales serán también iluminadas.

5 Las casillas así seleccionadas y que coincidan con las que el jugador antes había escogido previamente, indicarán el número de aciertos obtenidos en la jugada. Estas casillas coincidentes podrán, para mejor visualización, iluminarse de forma intermitente durante el tiempo final de la jugada, señalizándose sobre el casillero -9- la cantidad de aciertos obtenidos y
10 efectuando el propio mecanismo electrónico la selección y entrega del premio obtenido.

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
15 de los distintos elementos, así como los materiales utilizados sin que por ello se altere ni modifique su esencialidad.



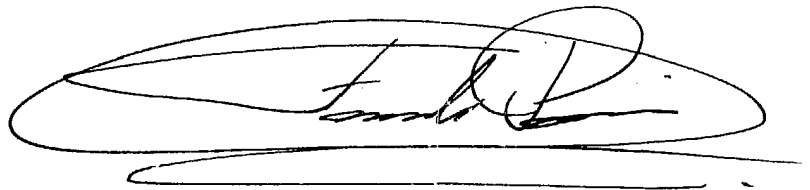
REIVINDICACIONES

5 1ª.- Un juego recreativo de salón accionado por monedas y similares, caracterizado por presentar sobre un tablero horizontal un conjunto de casillas identificadas con unos grafismos de gran vistosidad, y dotadas cada una de ellas con sendos pulsadores, que podrán ser seleccionados en una cantidad determinada por el jugador previo accionamiento del jugador correspondiente; estando relacionadas dichas casillas mediante un mecanismo electrónico provisto de microprocesador programable, con
10 una serie idéntica de casillas situadas sobre una pantalla vertical, que están provistas de sendos señalizadores luminosos que quedan activados en correspondencia con el respectivo pulsador accionado sobre el pupitre por el jugador; caracterizado porque una vez efectuada esta selección, el mecanismo electrónico
15 selecciona al azar, de acuerdo con sus programas, una serie de casillas de la pantalla vertical, que serán visualizadas mediante una iluminación interior, destacándose de forma inmediata las coincidencias producidas entre las casillas seleccionadas por el jugador y las escogidas por el microprocesador, coincidencias que representan los aciertos obtenidos, que
20 quedan visualizados en un casillero al efecto situado y que serán el origen del premio obtenido.

2ª.- UN JUEGO RECREATIVO DE SALON ACCIONADO POR MONEDAS Y SIMILARES.

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

Madrid, 24 de Octubre de 1985 -

A handwritten signature in black ink, enclosed within a large, hand-drawn oval. The signature appears to be "Tomás de la Torre".

INSTITUTO
NACIONAL DE
PATENTES Y
MARCAS
COMERCIALES

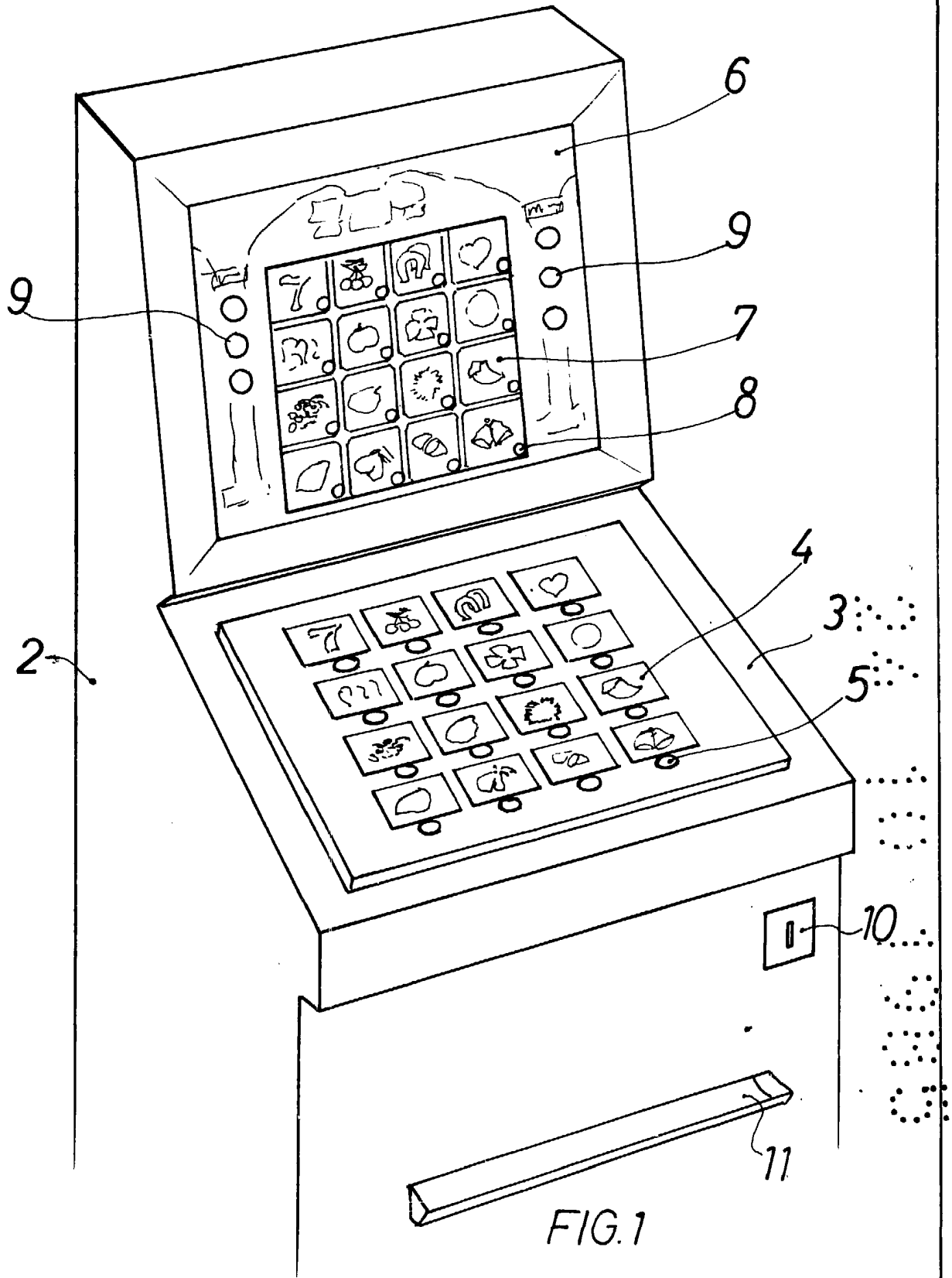


FIG. 1

p. a. Fernando Peraire