

19 ES 21 22	11 NUMERO 289931	10 Y
	FECHA DE PRESENTACION	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

15 MAR 1988

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

47 FECHA DE PUBLICIDAD	61 CLASIFICACION INTERNACIONAL A63F7/24
------------------------	---

54 TITULO DE LA INVENCIÓN:
 UN JUEGO ELECTRONICO DE SALON, A MONEDAS, PARA EL JUEGO DENOMINADO "TRES EN RAYA".

71 SOLICITANTE (ES)
 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 ELECTRONICO DE SALON, A MONEDAS, PARA EL JUEGO DENOMINADO "TRES EN RAYA", a favor de Don Santiago Laguna Llop, de nacionalidad española, residente en Barcelona, calle Alcolea, nº 34 . - - - - -

=====

...:
...:
...:

M E M C R I A D E S C R I P T I V A

El presente Modelo de Utilidad hace referencia a un juego electrónico de salón, accionable a monedas, y diseñado especial y concretamente para el juego denominado "Tres en raya", y cuyas particularidades esenciales quedan descritas en la presente memoria.

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

Presenta el juego objeto del presente Modelo de Utilidad una pantalla vertical, situada sobre el frontal de un cuerpo preferentemente prismático regular, sobre la cual pantalla queda dispuesto un teclado electrónico, provisto de nueve teclas, colocadas de manera que forman un cuadrado, teniendo cada uno de los lados tres teclas y una situada en el centro. Cada una de estas teclas está provista en su interior de un

5

10

elemento lumínico que puede ser activado en el transcurso de la jugada, iluminando la tecla correspondiente.

5 En otro lugar de la pantalla frontal, está dispuesto un casillero donde quedan indicados los premios que se obtienen en cada jugada. Cada una de las casillas está provista de un elemento lumínico, susceptible de activarse durante la jugada. Junto al casillero queda situado un pulsador que accionará las casillas antes citadas.

10 En el interior del mueble queda dispuesto el mecanismo electrónico que acciona el juego en su totalidad, de características adecuadas a la finalidad propuesta. Asimismo el aparato está dotado de los dispositivos de entrada y selección de monedas, así como el dispensador de las monedas obtenidas como premios por el jugador, las cuales quedarán accesibles a través de una bandeja dispuesta en la parte baja del aparato.

Con el fin de describir con detalle la disposición de los elementos objeto del presente Modelo de Utilidad, se ha dibujado en la lámina adjunta una realización práctica no limitativa del juego electrónico a que se hace referencia.

20 En dicha lámina, y en su figura única, se dibuja en perspectiva la parte superior del mueble -2-, mostrando con detalle la pantalla frontal -3- y los elementos en ella situados, a saber: El teclado electrónico -4-, dispuestas en cantidad de nueve, y en forma de cuadrado; el casillero -5-, con seis casillas en el ejemplo representado y el pulsador -6-.

25 La parte inferior -7- del frontal queda preparada para la ubicación de motivos decorativos o indicativos del propio juego.

En la parte superior del mueble está situado el dispositivo introductor de monedas -8- y en la parte baja frontal,

esta dispuesta la bandeja -10- para recogida de las monedas de premio. El mueble quedará apoyado sobre la base -9-.

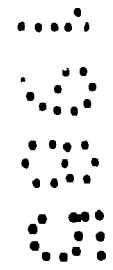
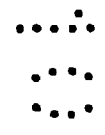
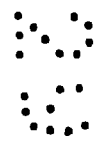
5 El inicio de la jugada se efectúa al introducir la moneda por la ranura -8-, momento en que los pilotos correspondientes a las nueve teclas -4-, empezarán a iluminarse de forma alter-
nada y aleatoria; al cabo de unos instantes de esta evolución, tres de estas teclas quedarán iluminadas permanentemente. En el
10 supuesto de que las tres estuvieran alineadas, sobre uno de los lados o diagonales del cuadrado, quedando las "tres en raya", el jugador habrá obtenido directamente premio.

Si no estuvieran alineadas, el jugador dispondrá de otras
opciones, según el programa establecido en la máquina pulsando
una de las tres teclas iluminadas, momento en el que las restan-
tes seis teclas empezarán a iluminarse, evolucionando de forma
15 alternativa y aleatoria. Al cabo de unos instantes, esta evolu-
ción finalizará, quedando iluminada otra tecla -4- distinta a la pulsada, mientras ésta se apagará, disponiéndose en este ins-
tante de tres teclas iluminadas, que en el caso de estar alinea-
das dispondrán de premio.

20 El premio que obtendrá el jugador quedará determinado so-
bre el casillero -5-. Las luces de los pilotos de cada casilla
empezarán a evolucionar iluminándose cada casilla de forma al-
ternada y aleatoria. Oprimiendo el pulsador -6-, el jugador po-
drá detener la luz alternante en cualquiera de las casillas -5-,
25 según lo desee, eligiendo el momento para él mas adecuado de for-
ma que la luz se detenga en el valor más alto posible. El valor
fijado será el del premio que el jugador recibirá a través de la
bandeja -10- dispensadora de monedas.

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 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

1ª.- Un juego electrónico de salón, para el juego denominado "tres en raya", caracterizado por disponer en la parte frontal del mueble, una pantalla vertical en la que está situado un teclado electrónico, conteniendo nueve teclas dispuestas formando un cuadro, con tres teclas en cada lado y una en el centro, pudiendo cada tecla iluminarse merced a los elementos lumínicos que cada una posee incorporados, dispuestos de forma que al iniciarse la jugada, previa introducción de las monedas y activándose el dispositivo electrónico de que el aparato está provisto, las teclas empezarán a iluminarse de forma alternativa y aleatoria, finalizando la evolución al cabo de unos instantes y quedando solo tres teclas iluminadas que en el caso de estar alineadas se obtendrá premio, y en caso contrario el jugador dispondrá de opción sucesiva, continuando la jugada, pulsando una de las teclas iluminadas, momento en que las seis teclas restantes empezarán a evolucionar aleatoria y alternativamente, deteniéndose en un instante y quedando iluminada una tecla distinta a la pulsada con la opción de que quede alineada con las otras dos, continuando el jugador con las opciones de reinicio según el programa de la máquina.

5

10

15

20

25

2ª.- Un juego electrónico de salón, caracterizado porque dispone sobre la pantalla vertical de un casillero donde están indicados los premios a obtener, disponiendo cada casilla de un elemento lumínico que serán activados al final de la jugada, evolucionando de valor en valor, momento en que el jugador podrá oprimir el pulsador situado junto al casillero para inten-

tar detener la luz sobre la casilla de valor de premio más elevado, en el momento más adecuado.

3ª.- UN JUEGO ELECTRONICO DE SALON, A MONEDAS, PARA EL JUEGO DENOMINADO "TRES EN RAYA".

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

Madrid, 28 de Octubre de 1985

[Handwritten signature]

[Handwritten mark]

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

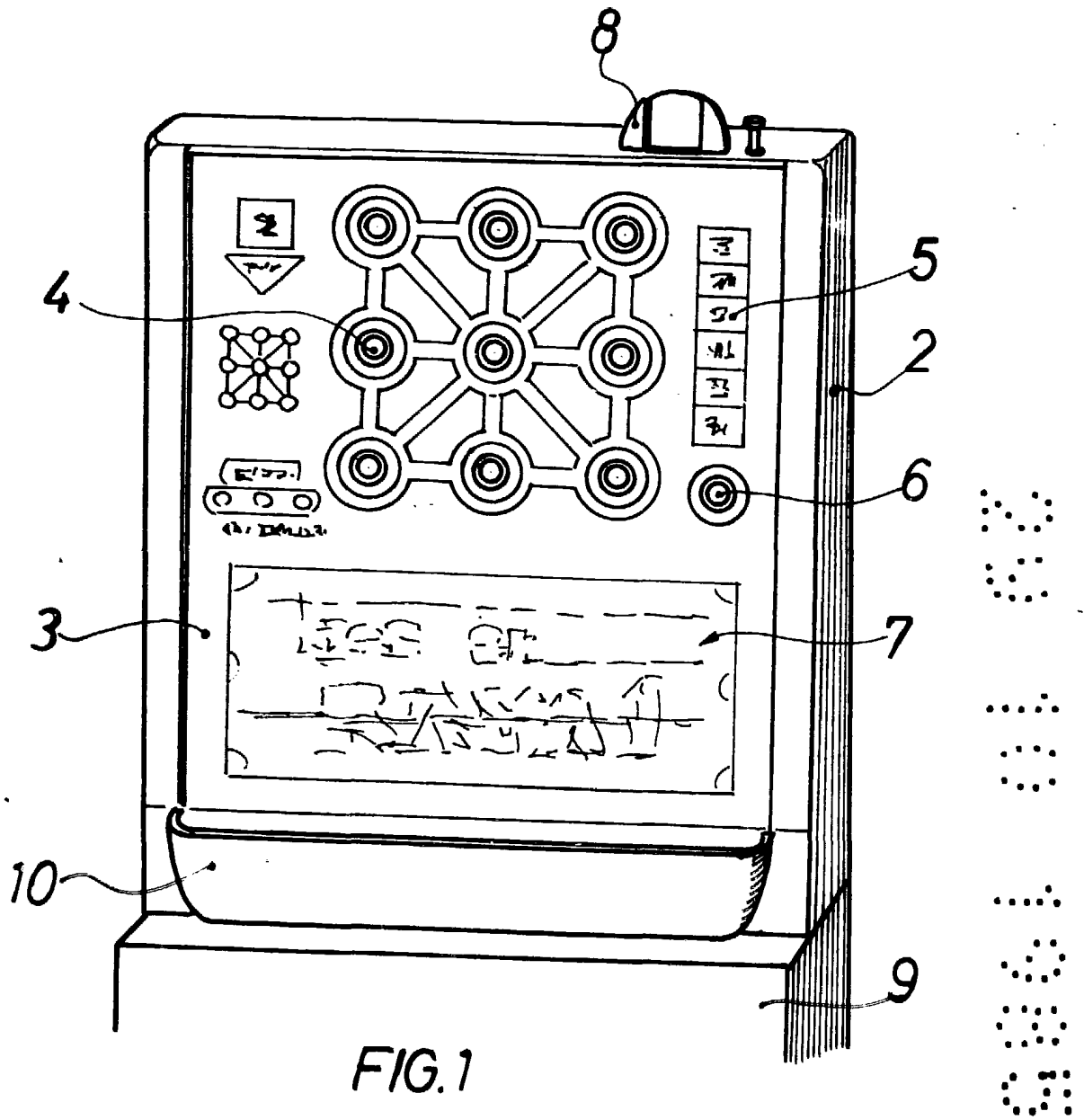


FIG. 1

p.a. Fernando Regiie