

(19) ES (11) (21) (22)	NUMERO 290215	(10) Y
	FECHA DE PRESENTACION 8 Noviembre 1985.	



ESPAÑA

**MODELO DE UTILIDAD**

1 - MAR. 1986

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(81) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	Int. Cl. 4 <u>G07F 17/34</u>

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN

""UNA MAQUINA ELECTRONICA PARA EL JUEGO DE SALON DENOMINADO "TRES EN RAYA",  
 ACTIVADA A MONEDAS""

(71) SOLICITANTE (S)

Don. 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 ELECTRONICA PARA EL JUEGO DE SALON DENOMINADO "TRES EN RAYA", ACTIVADA A MONEDAS", a favor de Don 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 una máquina electrónica diseñada concreta y especialmente para su uso en el juego de salón denominado "tres en raya", activada a monedas, y cuyas características esenciales quedan descritas a continuación.

5

La máquina electrónica objeto del presente Modelo de Utilidad, presenta sobre un mueble generalmente prismático regular un panel frontal vertical, sobre el que queda dispuesto un conjunto de nueve elementos, situados en la posición característica de nueve elementos, situados en la posición característica del citado juego de "tres en raya", es decir, formando un cuadrado, con tres elementos en cada lado y uno en el centro del cuadrado. Cada uno de estos elementos

10

es un señalizador luminoso circular, provistos de sendos pilotos lumínicos.

5 Asimismo presenta la máquina electrónica que se describe, un pupitre, sensiblemente horizontal, sobre el que queda situado un conjunto de pulsadores, posicionados en idéntica forma que los señalizadores luminosos de la pantalla vertical.

10 El conjunto queda completado con una serie de casillas indicadoras de la cantidad de monedas que el jugador utiliza preferentemente sobre la pantalla vertical.

15 La máquina estará provista del dispositivo electrónico adecuado, programable, que efectuará todas las secuencias de la jugada, desde el momento en que el jugador introduce las monedas a través del dispositivo selector al efecto situado en la máquina, y una bandeja dispensadora de las monedas que correspondan como premio al jugador, una vez finalizada la jugada.

20 En la lámina gráfica adjunta, y a modo de ejemplo no limitativo, se ha dibujado una representación gráfica ideal de la máquina electrónica objeto del presente Modelo de Utilidad.

25 En dicha lámina y en su figura única se dibuja una vista parcial en perspectiva del mueble -2-, mostrando la pantalla vertical -3-, con las casillas o los elementos luminosos -4- y las casillas señalizadoras -5- de las monedas empleadas en la jugada.

El mueble presenta en su parte delantera el pupitre horizontal -6- sobre el que están dispuestos los pulsadores -7-.

En la parte delantera inferior del mueble quedan situadas la bandeja -8-, dispensadora de las monedas obtenidas en el premio, y la ranura -9- para introducción de las monedas para inicio de la jugada.

5           La máquina posee en su interior un mecanismo electrónico programable, que acciona el juego en su totalidad, estableciendo la interrelación de los elementos lumínicos -4- y de los pulsadores -7-, así como el mando del dispositivo programador de premios y de dispensación de las monedas obtenidas.

10           Dispuesto así el conjunto, y en el momento en que se introducen las monedas para el inicio de la jugada, las casillas o los elementos luminosos -4- de la pantalla vertical, empiezan a iluminarse de forma alternada y aleatoria, deteniéndose esta evolución al cabo de unos instantes y quedando tres casillas -4- iluminadas. En el supuesto de que las tres estén en

15           raya, el jugador obtendrá un premio directamente.

          En el supuesto de que las casillas -4- iluminadas no estén alineadas, el jugador dispondrá de otras opciones, según el programa establecido en el mecanismo electrónico de la máquina, pulsando uno de los tres pulsadores -7- correspondientes a las

20           tres casillas -4- iluminadas, momento en que las seis casillas restantes empezarán a evolucionar hasta detenerse de nuevo y quedar iluminada una casilla distinta a la correspondiente el pulsador accionado, con lo que se dispondrán de tres

25           casillas iluminadas que, en el caso de estar alineadas, darán premio.

          Este premio quedará asimismo determinado por las monedas que el jugador habrá empleado en la jugada, indicadas sobre las casillas -5-.

30           Descrito suficientemente el objeto de la presente in-

vención, es de hacer notar que al ser llevado a la práctica podrá 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.

5



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

5 1<sup>a</sup>.- Una máquina electrónica, para el juego de salón denominado tres en raya, activada a monedas, caracterizada por disponer de una pantalla vertical frontal, en la parte superior del mueble, en el que está situado un conjunto de nueve casillas, dispuestas en forma de cuadro, tres por lado y una en su centro, provistas de sendos pilotos luminosos, y caracterizada por disponer de un pupitre horizontal, en el que está situado un conjunto de nueve pulsadores, correspondiendo a cada una de las casillas de la pantalla vertical, en su disposición y emplazamiento.

15 2<sup>a</sup>.- Una máquina electrónica, para el juego denominado tres en raya, activada a monedas, caracterizada porque en el momento de iniciarse la jugada, previa introducción de monedas, las casillas son activadas lumínicamente, comandadas por el dispositivo electrónico programable que posee la máquina, de forma que se iluminarán en unos momentos su evolución y quedando tan solo tres casillas iluminadas que, de estar situadas en línea recta, será motivo de obtención de premio.

25 3<sup>a</sup>.- Una máquina electrónica, según las reivindicaciones anteriores, caracterizada porque al no quedar alineadas las casillas iluminadas, el jugador tendrá opción a continuar la jugada, pulsando uno de los tres pulsadores del pupitre correspondiente a las tres casillas iluminadas, momento en que las seis casillas restantes evolucionarán de forma alternativa y aleatoria, deteniéndose en breve y quedando iluminada una casilla distinta a la del pulsador accionado,

con la opción de que quede alineada con las otras dos y obtener premio, opciones respectivas según el programa establecido.

5 4ª.- Una máquina electrónica, según las anteriores reivindicaciones, caracterizada por disponer sobre la pantalla vertical de unas casillas informativas de las monedas empleadas en la jugada, estando el premio programado también de acuerdo con esta cantidad de monedas, siendo el premio entregado a través de la bandeja dispensadora que posee la máquina.

10 5ª.- UNA MAQUINA ELECTRONICA PARA EL JUEGO DE SALON DENOMINADO "TRES EN RAYA", ACTIVADA A MONEDAS.

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, 8 de 11-85

A large, stylized handwritten signature in black ink, enclosed within a large, irregular oval shape. The signature is written in a cursive style and is positioned below the date.

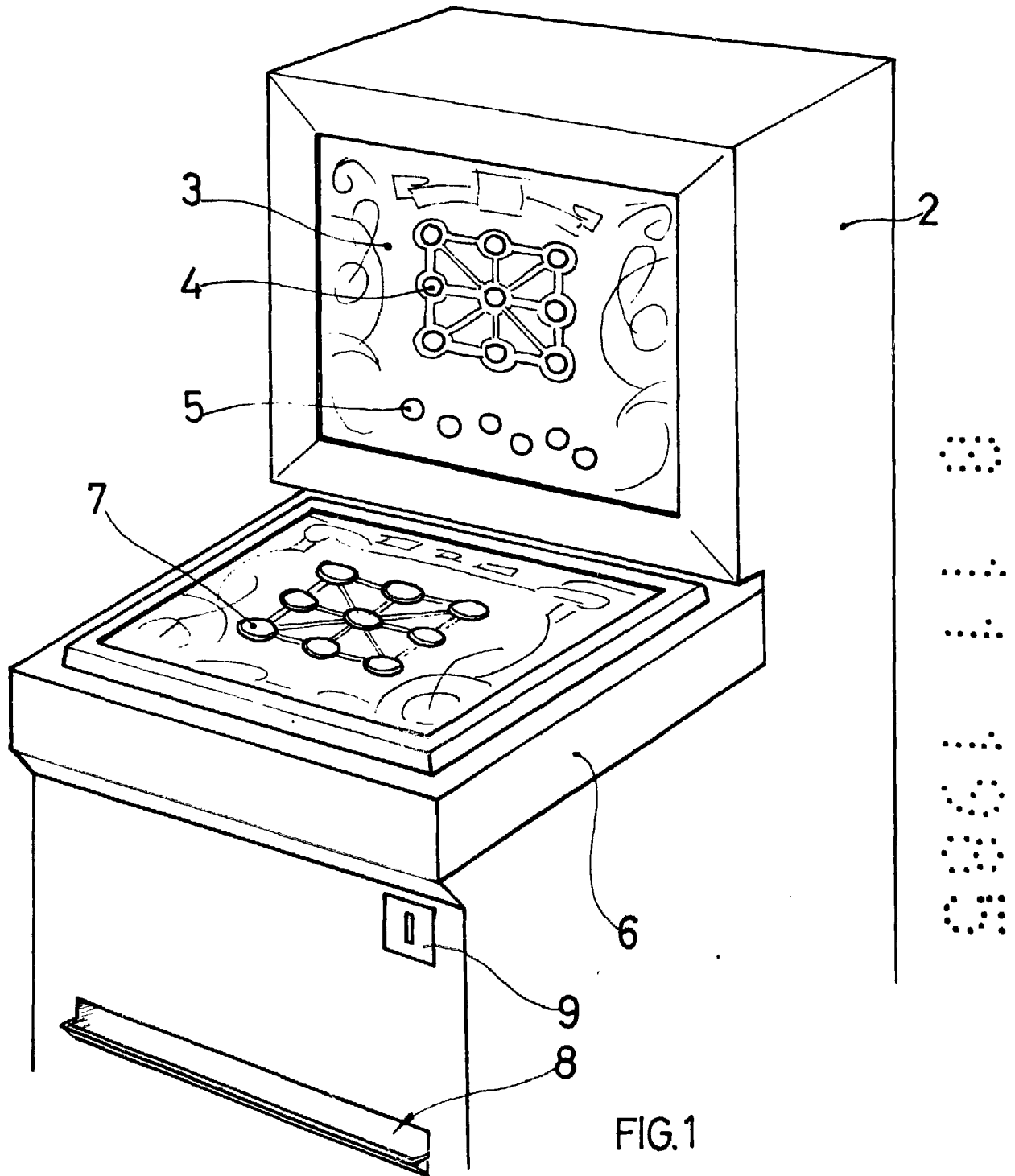


FIG.1

pa.Fernando Peraire