



ESPAÑA

19 ES	11	29 0 7 2 0	10 Y
	21		
	22	FECHA DE PRESENTACION	
		5 3 DIC. 1985	

16 AGO. 1986

MODELO DE UTILIDAD

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	G07F 17/32

54 TITULO DE LA INVENCIÓN
"DISPOSITIVO DE JUEGO PARA MAQUINAS RECREATIVAS"

71 SOLICITANTE (S)
"DETA INDUSTRIAL, S.A."

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
MADRID, c/ Plomo, 10

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)
La misma.

74 REPRESENTANTE
JOSE RAMON TRIGO PEREZ

M E M O R I A

El presente registro de Modelo de Utilidad con-  
cierne, como su enunciado indica, a un dispositivo de  
juego para máquinas recreativas, de acuerdo con la des-  
cripción detallada que del mismo se realiza, debiendo  
5 interpretarse siempre este concepto en su más amplio  
sentido, nunca en el limitativo o restrictivo.

El resultado industrial que se obtiene con el  
objeto del presente Modelo de Utilidad comporta una no-  
table novedad sobre todo cuanto sobre el particular se  
10 conoce actualmente, tanto por su sencillez de interpre-  
tación, desarrollo y amenidad, aportando a la función a  
que se destina un efecto nuevo y sugestivo.

Para la debida comprensión de este objeto, se adjunta  
15 a la presente Memoria descriptiva una hoja de planos en  
la que, a título de ejemplo, se representan todas y cada  
una de las partes que forman este juego y relación que  
guardan entre sí.

En la citada hoja de dibujos, queda representado  
20 el frontal de una máquina recreativa que incorpora el  
nuevo dispositivo de juego ideado, apreciándose las si-  
guientes referencias:

1.- Se trata de una pieza circular, fija, sobre  
cuya superficie se han dispuesto una pluralidad de casi-  
25 llas de configuración troncocónica, simétricas y con  
una separación definida entre cada una de ellas.

2.- Es un elemento troncocónico dispuesto en la  
zona central de la pieza -1- que conforma una elevación  
hacia la parte exterior del panel frontal de la máquina  
30 recreativa.

3.- Cuerpo circular que forma la base superior del  
elemento troncocónico -2-, cuya superficie está definida  
por un círculo central del cual parten una pluralidad

de brazos radiales rematados por un pequeño círculo.

4.- Pulsadores convencionales de máquinas recreativas, de diferentes colores.

5 5.- Pantalla inferior rectangular para la proyección de un juego alternativo.

Cada una de las casillas dispuestas en la pieza principal -1-, está definida por un color determinado así como por la representación de las distintas figuras y símbolos que conlleva una ruleta convencional, y con las expresiones numéricas que constituyen las distintas combinaciones posibles y el resultado final del juego. Tanto la pieza troncocónica central, como el elemento circular de su base superior, refuerzan la impresión de una verdadera ruleta de casino, que es la principal característica del juego.

Todos los elementos citados figuran conectados entre sí por medio de los circuitos impresos correspondientes dispuestos en el interior de la máquina y funcionan mediante un programa aleatorio previamente establecido.

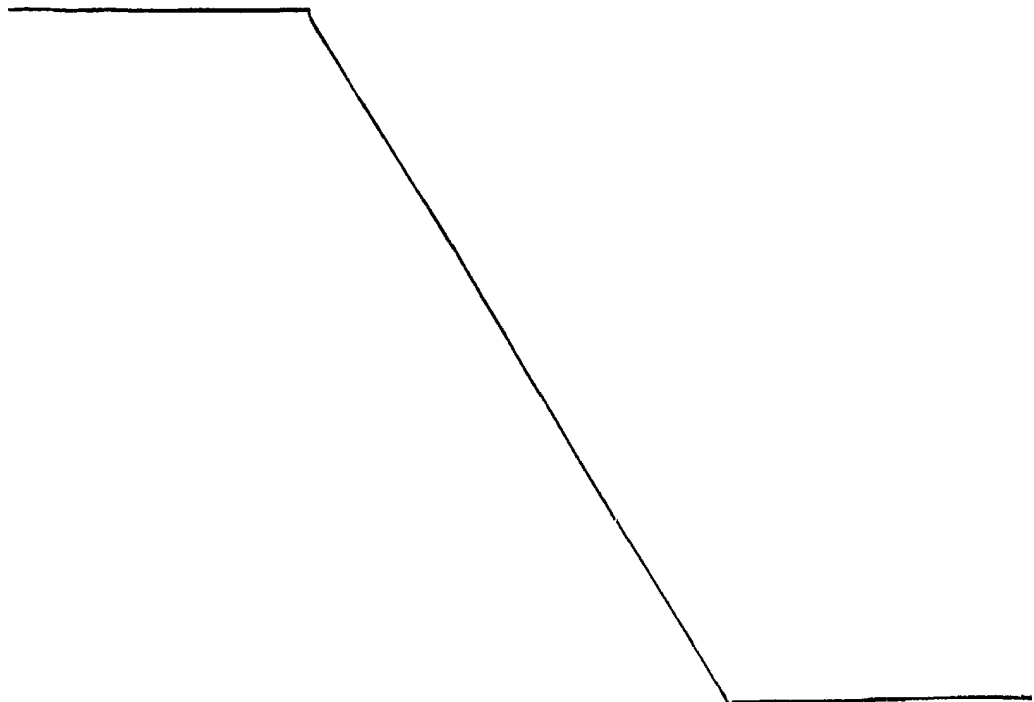
20 Al accionar el dispositivo de juego, mediante la introducción de una moneda, los pulsadores -4- parpadean intermitentemente llamando la atención del usuario para que elija cualquiera de ellos para el inicio de la jugada de ruleta. Al presionar el pulsador elegido, éstos se apagan  
25 mientras que las casillas de la pantalla -1- se van iluminando correlativa y alternativamente dando la impresión de un giro rápido de izquierda a derecha en el sentido de las agujas del reloj. Al mismo tiempo, se produce la iluminación igualmente correlativa y alternada de los pequeños  
30 círculos dispuestos en el cuerpo circular -3-, pero el giro se produce en el sentido inverso al de las casillas anteriores. Esta idea de giro, muy rápida al inicio de la jugada, va decayendo progresivamente quedando, por último, una sola casilla iluminada, cuyo color, símbolo o expresión numérica determina el premio asignado, que es doble  
35

cuando el color de la casilla coincide con el del pulsador elegido.

Si la casilla iluminada no contuviese premio alguno, cabe la posibilidad, según el programa establecido, de obtener una nueva jugada para un juego alternativo proyectado en la pantalla rectangular inferior -5-, y al que se accede por medio de otros pulsadores convencionales dispuestos junto a los primeros.

Este dispositivo de juego y complementos podrán ser fabricados en cualquier clase de material apropiado y en las formas y dimensiones mas convenientes, no existiendo sobre el particular ninguna limitación.

Descritas, por manera suficiente, la naturaleza y finalidad del presente Modelo de Utilidad, sólo resta hacer constar que cualquier modificación de detalle que se introduzca en el mismo, podrá considerarse incluida dentro de esta protección, en tanto en cuanto no altere, cambie o modifique esencialmente su objeto privativo y fundamental.



N O T A

Por el Modelo de Utilidad a que se refiere la presente Memoria, se REIVINDICA:

5 1º.- Dispositivo de juego para máquinas recreativas, caracterizado esencialmente porque en el espacio interior de un panel frontal transparente se dispone un elemento circular sobre el que se fijan una pluralidad de casillas de configuración troncocónica que conforman su periferia, cada una de las cuales comporta un determinado color y en las que se representan las distintas  
10 figuras, símbolos, expresiones denominativas o numéricas que constituyen las distintas combinaciones y resultados del juego.

15 2º.- Dispositivo de juego para máquinas recreativas, según la primera reivindicación, caracterizado esencialmente porque la zona central del elemento circular antes descrito, está formada por una elevación troncocónica sobre cuya base superior se sitúa otro cuerpo circular cuya periferia está formada por una pluralidad de ventanillas separadas entre sí dispuestas correlativamente.  
20

25 3º.- Dispositivo de juego para máquinas recreativas, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado esencialmente porque al accionar el dispositivo de juego se iluminan intermitentemente unos pulsadores convencionales, hasta que el usuario presiona el pulsador elegido, lo cual determina la iluminación alternativa de las casillas fijadas en la pieza circular principal en el sentido de giro de las agujas del reloj, mientras que las ventanas del cuerpo circular externo se iluminan consecutivamente pero en sentido inverso. Esta iluminación  
30 alternativa de las casillas decae gradualmente hasta que por último queda fijamente iluminada una sola de las mismas, cuyo símbolo, signo o expresión numérica y color determina el premio obtenido.

4º.- Dispositivo de juego para máquinas recreativas, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado esencialmente porque en otro plano del panel frontal se dispone una pantalla rectangular, sobre la que se proyecta, de forma independiente, una variante para un juego alternativo intrínsecamente relacionado con el primero, de modo que, la iluminación fija de una casilla del cuerpo principal con un determinado símbolo, actúa inmediatamente sobre la pantalla inferior, iluminándose uno de los pulsadores situados junto a los primeros, dando opción al usuario a efectuar este juego alternativo.

5º.- "Dispositivo de juego para máquinas recreativas".

15 Tal y conforme se ha descrito en la Memoria que antecede, ilustrado en el plano que se acompaña, y, a los fines que se han especificado, bien determinadamente.

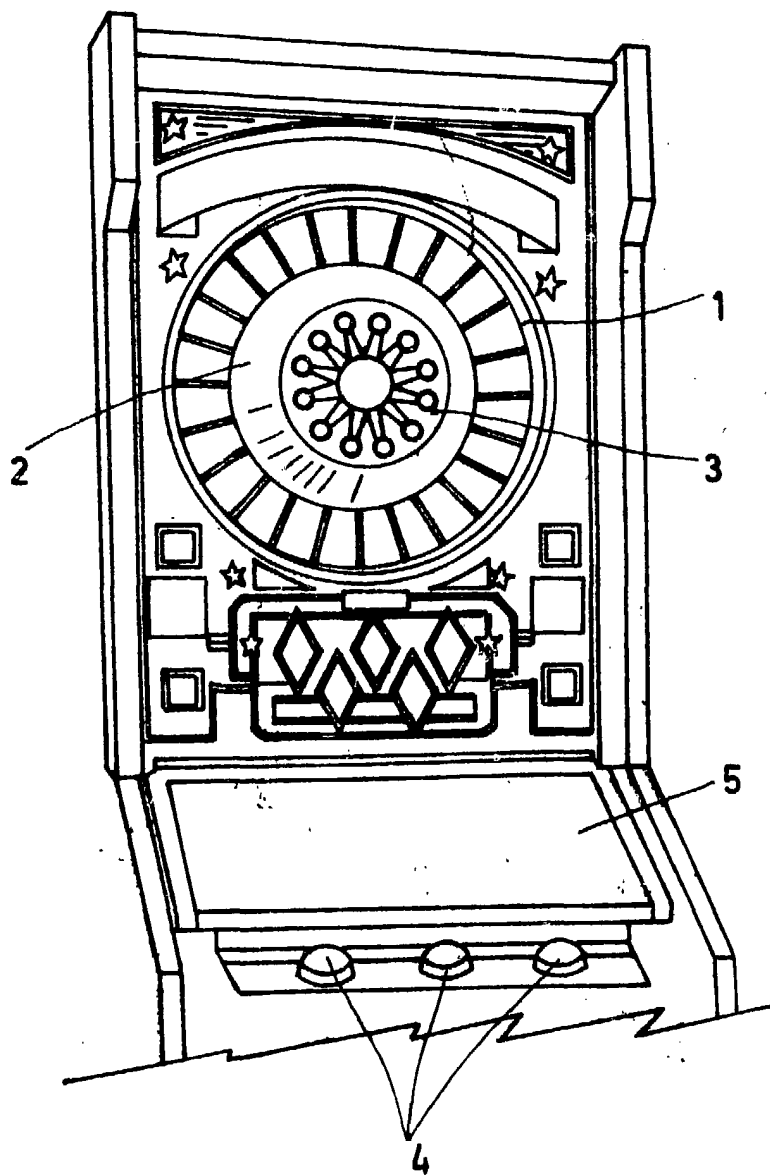
Consta esta Memoria de seis hojas escritas a máquina por una sola cara a dos espacios.

Madrid, 3 DIC. 1985

"DETA INDUSTRIAL, S.A."

P.A.





MADRID, = 3 DIC. 1985

ESCALA VARIABLE