

(18) ES (11) (21) (22)	NUMERO 294.430	(19) Y
	FECHA DE PRESENTACION 28 Mayo 1986	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

- 1 ENE. 1987

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL G07F 17/32
--------------------------	---

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN

MAQUINA DE JUEGO, CON ASIENOS INCORPORADOS PARA LOS JUGADORES

(70) SOLICITANTE

MARTINEZ MARTINEZ, AURELIO

(72) INVENTOR

Rafael Harrison Espou, 6-2º - SANTA CRUZ DE TENEJIFE

(73) INVENTOR

(74) AGENTE

El mismo solicitante

(75) REPRESENTANTE

D. PABLO ACUDO OBREGON - 201(1)

"MÁQUINA DE JUEGO, CON ASIENTOS INCORPORADOS PARA LOS JUGADORES"

Memoria descriptiva

El Modelo de Utilidad al que se refiere esta memoria descriptiva trata, como se indica en el enunciado, de una máquina de juego, cuya más importante característica es la de llevar unidos dos asientos para los jugadores, en forma de sillas, situadas una a cada lado de la máquina.

5 Otra de las características que merece ser resaltada es la de que la máquina está preparada para poder practicar en ella un gran número de juegos, tales como por ejemplo ajedrez, damas, parchís, ruleta, poker de dados y también está programada para facilitar si así se desea, los datos necesarios para rellenar quinielas futbolísticas o boletos de lotería primitiva. A este efecto, la máquina está provista de dos pantallas en las que se proyectan luminosamente los tableros o datos necesarios para la práctica de estos diversos juegos, que pueden ser por otra parte seleccionados por el jugador de acuerdo con sus deseos.

10 El Modelo en su conjunto es de una gran originalidad, resultando sumamente práctico y funcional, con ventajas notables para el usuario o usuarios, ya que es posible que dos personas jueguen conjuntamente una partida utilizando medios electrónicos y cómodamente sentados uno y otro junto a la mesa de juego.

15 Resulta por tanto de óptima utilización en casinos, salas de juego, residencias, hospitales, centros de la tercera edad, etc., etc., ya que representa un eficaz medio de entretenimiento y diversión para

las horas de ocio.

25 Para hacer más fácil la comprensión de la descripción de esta máquina de juego, se acompaña a la memoria una hoja de dibujos en la que se ha representado un ejemplo de ejecución preferido, que no tiene carácter limitativo alguno, sino simplemente ilustrativo y que podrá ser, por tanto, objeto de modificaciones de detalle en todo aquello que no altere de manera fundamental su propia finalidad característica.

En los dibujos:

30 La única figura muestra una vista en perspectiva y de conjunto de la máquina que es objeto de este Modelo de Utilidad.

35 Haciendo referencia constante al ejemplo de ejecución representado en los dibujos y a las referencias que en los mismos se establecen para señalar las distintas partes que lo componen, esta máquina recreativa está compuesta por un cuerpo de máquina -1- de forma paralelepípedica, en cuya cara superior se ubica una pantalla translúcida -4-, a través de la cual son reflejados al exterior los datos, tablero o dibujos que sean necesarios para la práctica de determinado juego, preferentemente de los denominados de mesa o salón. Asimismo es posible obtener, a través de las 40 mismas pantallas, una combinación de signos que permita rellenar una quinela futbolística u otra combinación numérica para el llenado de boletos de lotería primitiva.

45 La máquina -1- está provista de un cabezal -5- situado en uno de sus laterales sobre el que se acopla una segunda pantalla que complementa la anterior, de forma que, sobre una u otra, puede ser elegido el juego que va a practicarse, a través del oportuno selector, manejado por

viamente por el usuario, cuyo funcionamiento se activa mediante la introducción en la máquina de una moneda o ficha.

5 Selecccionado de esta forma el juego, aparecen en la pantalla iluminada los tableros o datos necesarios para su práctica, que se reflejan a través de los correspondientes miniproyectores, estando todo el juego regulado, durante su desarrollo, por el funcionamiento electrónico de la máquina, convenientemente programada.

55 Un dispositivo temporizador, atribuye a cada partida un tiempo de duración determinado, de forma que cuando éste ha transcurrido, queda interrumpido el juego y oscurecida la pantalla, siendo preciso iniciar nuevamente el proceso funcional con la introducción de una nueva moneda o ficha.

60 A cada lado de la máquina, unida solidariamente a ella y adoptando una posición contrapuesta con respecto a la misma, existe una silla practicable, destinada a cada jugador y provista de sus correspondientes patas de apoyo -2- y de un respaldo -3- que puede eventualmente ser utilizado para fijación de anuncios publicitarios.

65 Descrito suficientemente el objeto de esta solicitud, sólo resta añadir que en su realización podrán introducirse todas aquellas modificaciones de detalle que no alteren la esencialidad, que es la que se desprende de cuanto antecede y se reivindica seguidamente, pudiendo afectar a cambios de forma, materia en que se fabrique, proporciones, dimensiones y en general a todas las que tengan un caracter accesorio o complementario, debiendo quedar todas ellas incluidas en la protección que se solicita.

70

REIVINDICACIONES

75 1).- Máquina de juego, con asientos incorporados para los jugadores, caracterizada porque la máquina de juego está constituida por un cuerpo alargado, rectangular, cubierto por su parte superior por un tablero y provisto en su extremidad posterior de un cabezal de sección trapezoidal, superpuesto al tablero, estando todo el conjunto soportado por las correspondientes patas de apoyo e incorporando dos pantallas translúcidas, ubicadas respectivamente una sobre el tablero y la segunda en el cabezal.

80 2).- Máquina de juego, con asientos incorporados para los jugadores, según la reivindicación 1ª, caracterizada por comprender un dispositivo selector, que resulta accionado por la introducción de una moneda o ficha, a través del cual es posible escoger uno de los juegos deseados, entre los variados que comprende la máquina, y un juego de proyectores, 85 a través de los cuales se refleja en una de las pantallas el tablero o medio necesario para la práctica de la partida o juego, formando parte dichos elementos del conjunto electrónico que regula todo el proceso funcional.

90 3).- Máquina de juego, con asientos incorporados para los jugadores, según las reivindicaciones 1ª y 2ª, caracterizada porque a cada lado de la misma se une solidariamente un asiento con respaldo, destinado respectivamente a cada uno de los jugadores que intervienen en la partida.

4).- "MÁQUINA DE JUEGO, CON ASIENTOS INCORPORADOS PARA LOS JUGAD

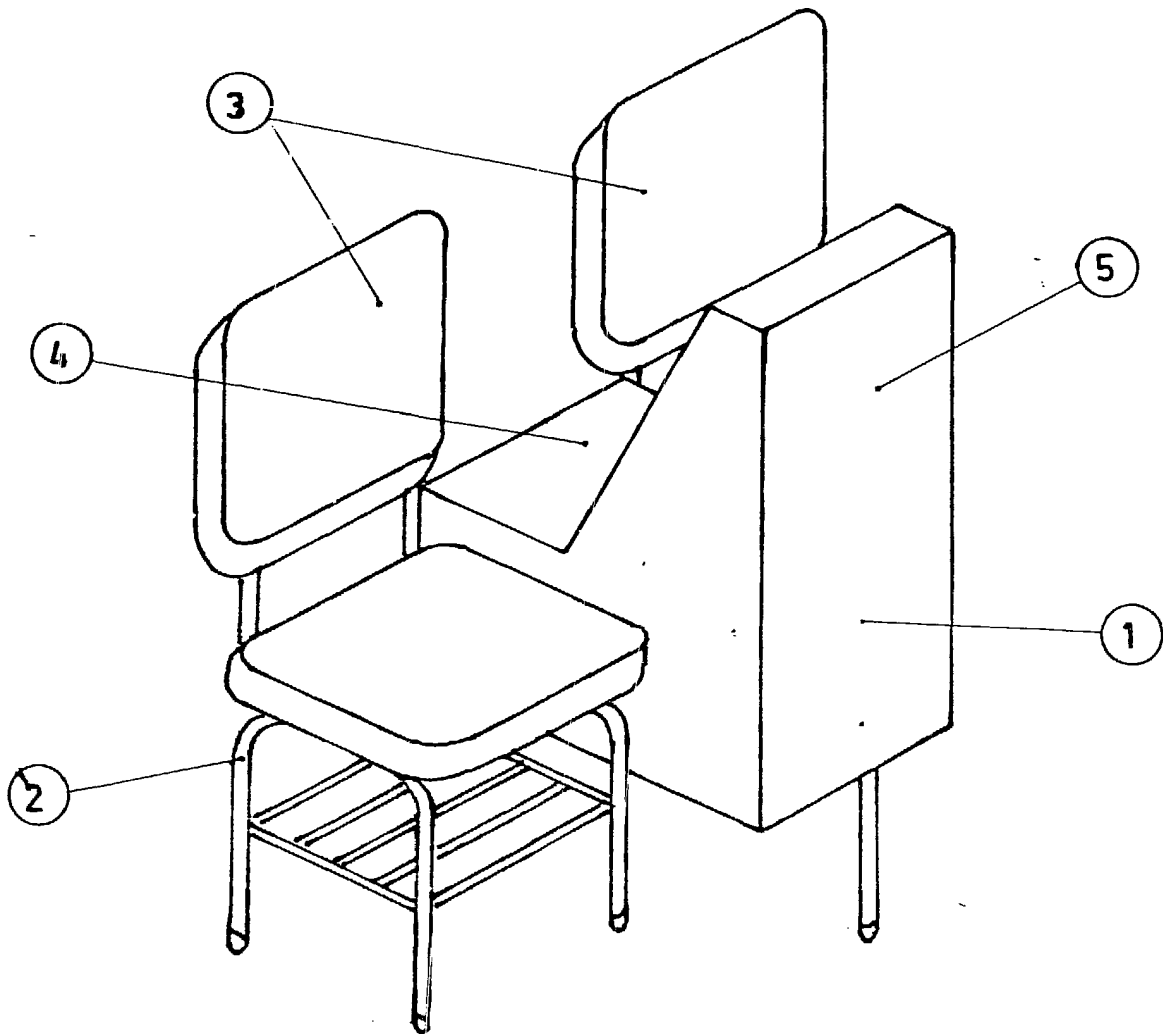
95 DOSES".

Esta memoria consta de cinco hojas foliadas y mecanografiadas por un solo lado de sus caras.

Madrid, 28 de Mayo de 1.986

h





ESCALA VARIABLE
MADRID - 28 - MAYO - 1986

ha