



301032

P A T E N T E  
D E  
I N T R O D U C C I O N

por «DISPOSITIVO ELECTROMECANICO REALIZADOR DE TANTEO EN JUEGOS RECREATIVOS DE SALON MEDIANTE ACUMULACION DE ELEMENTOS DE APARICION SUCESIVA A LA VISTA DEL JUGADOR», a favor de la firma española MAQUINAS RECREATIVAS, S. A., domiciliada en Madrid, «Valderribas, n.º 73».

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a un dispositivo electro-mecánico realizador de tanteo en juegos recreativos de salón mediante acumulación de elementos de aparición sucesiva a la vista del jugador.

5. En estos juegos, y en particular en los llamados billares eléctricos, la señalización de tanteo responde a impactos o paso de bola, en relación con obstáculos esparcidos sobre el tablero de juego, siendo momentánea la impresión en el jugador que resta interés al juego.

10. Con la presente invención el jugador aprecia visiblemente cada jugada determinada afortunada, en general difícil, con el aliciente de ver palpable su resultado, sin la frialdad de las cifras que acusan en el panel frontal del mueble las jugadas relativas a los obstáculos habituales, y esta visión va apreciando los progresos acumulativos por sucesivas jugadas.

15.



301032

Elementos apropiados para esta señalización acumulativa son bolas de tamaño uniforme y coloración distinta, que son independientes de las bolas que el jugador maneja en estos billares del modo conocido. Las referidas bolas de aparición sucesiva a la vista del jugador se alejan en canal oculto tras el panel marcador, y su aparición tiene lugar en canal situado en la cara visible del referido panel.

5.

Para comprender mejor la invención se ilustra una realización de la misma en las figuras de la adjunta lámina de dibujos, como ejemplo no limitativo.

10.

En los dibujos:

La fig. 1 muestra en corte el dispositivo de la invención en vista frontal, o sea tal como se presenta ante el jugador, y

15.

La fig. 2 indica el detalle de una comunicación entre canales en su extremo de confluencia.

20.

Consiste el dispositivo en dos canales 1 y 2 formando ángulo agudo de escasa amplitud, siendo su línea bisectriz horizontal y su plano vertical, pero el canal 1 queda fijado en la cara anterior del panel marcador, mientras que el canal 2 queda fijado en la cara posterior de dicho panel, o sea que hay una ligera variación en los planos que pasan por los ejes de uno y otro canal respecto al plano vertical medio. Por consiguiente, la inclinación de ejes de estos canales es opuesta entre sí.

25.

Los extremos de los canales que resulten más separados uno del otro tienen como unión permanente comunicante un tramo sensiblemente tubular de sección transversal circular, mientras que los extremos convergentes en el vértice del ángulo, solapando el superior al inferior, tienen comunicación eventual.

30.



301032

5. Debajo de la comunicación permanente hay, ocultamente fijada en la cara posterior del panel marcador, una bobina 3, excitable por circuito que responde a una determinada jugada. Esta bobina de núcleo vertical succionable enfilea con el extremo superior de dicho núcleo una abertura practicada en el fondo del canal inferior, oculto, en el extremo de nivel más bajo de ese canal.

10. La comunicación eventual entre los extremos de 1 y 2 se debe a una trampilla de aletas 7 que está dispuesta en la zona de fondo de más bajo nivel del canal superior solapante 1 (fig. 1), y dichas aletas están obligadas por bisagras de muelle y tope 8 a permanecer con su plano normal al de su respectiva pared lateral.

15. Debajo de esta trampilla hay una bobina 6 excitable a voluntad o automáticamente, de preferencia por la propia moneda o ficha que el jugador introduzca en el monedero del aparato. Esta bobina es asimismo de núcleo vertical succionable hacia abajo, y el extremo superior de este núcleo remata en trazado en T, siendo la situación de esta bobina, también oculta tras el panel marcador, tal que la referida T de su núcleo queda, en reposo, por encima de las aletas 7 de la trampilla. En 2 se indica el expresado núcleo en su tramo pasante por el eje hueco de la bobina 6.

25. Si un jugador realiza una jugada difícil, en relación con predeterminado obstáculo, o combinación de obstáculos, el funcionamiento de la señalización acumulativa es como sigue:

30. Las bolas de esta señalización, al empezar el juego, o partida gratuita, en su caso, que haya merecido el jugador, están alojadas en el canal posterior, oculto, del dispositivo, o sea que siempre habrá una bola sobre la abertura del 2.

301032



Se trata pues de que estas bolas alojadas en 2 en número predeterminado, sean pasadas, mediante jugadas apropiadas, al canal superior 1 visible, y este se lleva a cabo mediante el acierte del jugador de practicar la jugada que provoquela excitación del circuito de la bobina 3 que entonces succionará su núcleo hacia arriba y, por la referida abertura del fondo de 2 golpeará hacia arriba la bola que entonces se encuentre sobre la expresada abertura, con impulso suficiente para que alcance el extremo del canal 1, siendo el tramo comunicante favorecedor de ello por su curvatura superior, y la bola redará, dada la inclinación de 1, hacia su zona inferior, de suerte que si es la primer bola, vendrá a quedar sobre la trampilla 2 y sucesivamente, por jugadas afortunadas, seguirán las restantes bolas a ocupar el canal 1 hasta que se agoten las alojadas en 2, y esa acumulación supondrá para el jugador determinadas ventajas, por ejemplo, el derecho a jugar partida gratuita, y así, al introducir nueva moneda o ficha provocará la excitación del circuito de la bobina 6 y el núcleo 2 será succionado hacia abajo y las alas de la T de su núcleo obligarán a las aletas 2 de la trampilla a oscilar hacia abajo y todas las bolas de 1 caerán en 2 para ocupar, por su inclinación, el lugar de partida, y cesando entonces la excitación de 6 su núcleo subirá y la trampilla 2 quedará cerrada.

Para manibra de esta trampilla en otro caso puede haber derivación de circuito de la bobina 6 que permita su excitación y desexcitación por botón manualmente accionado.

Dentro de la esencialidad del invento son ~~aportables~~ variantes de detalle asimismo protegidas, tanto respecto a tamaño como a número y colocaciones de las bolas de sucesiva aparición, empleando los materiales más apropiados en el dispositivo.



N O T A 301032

Hecha la descripción del presente invento, lo que se declara como no practicado ni puesto en ejecución en España, comprende las reivindicaciones siguientes:

5. 1.- Dispositivo electromecánico señalizador de tanteo en juegos recreativos de salón mediante acumulación de elementos de aparición sucesiva a la vista del jugador, particular, pero no exclusivamente, aplicable a billares eléctricos, c a r a c t e r i z a d o por constar de dos canales en ángulo agudo de bisectriz horizontal y plano del ángulo vertical, de preferencia fijados en el tablero frontal del mueble, resultando el canal superior visible, fijado a la cara anterior de dicho tablero, mientras que el canal inferior queda situado en la cara posterior oculta del mismo, estando los extremos de estos canales en su mayor separación comunicantes entre sí por tramo de sección sensiblemente igual a la de los canales, y sellando el otro extremo del canal superior al correspondiente del canal inferior oculto, por contacto comunicante provisto de trampilla de apertura eventual, habiendo debajo de la comunicación que enlaza los referidos extremos del ángulo de canales, más separados, una bobina de eje vertical fijada en la cara oculta del tablero, automáticamente excitable, succionando su núcleo hacia arriba al excitarse, mientras que debajo de la comunicación eventual de los otros extremos en contacto de dichos canales, se encuentra otra bobina similarmente dispuesta que la antes citada, también con núcleo succionable, pero hacia abajo, rematando superiormente este núcleo un trazado en T para accionar la referida trampilla de comunicación al ser excitada su bobina, sea manualmente



301032

a voluntad o automáticamente, de preferencia por la propia moneda o ficha que el jugador introduzca en el monedero del aparato.

5. 2.- Dispositivo, según la reivindicación 1, c a r a c -  
t e r i z a d o porque en el canal posterior oculto e incli-  
nado se alejan una serie de bolas de tamaño uniforme y colo-  
raciones distintas, independientes de las bolas del juego,  
de suerte que siempre habrá, hasta que se agoten, una apoya-  
da sobre el extremo más bajo del canal, donde se encuentra  
10. practicada una abertura suficiente para dejar pasar el extre-  
mo superior del núcleo de la bobina situada debajo, y el ex-  
tremo más bajo del canal anterior visible, que tiene incli-  
nación inversa al canal oculto, lleva en su fondo una tram-  
pilla cerrada normalmente por dos aletas de fondo, abisagra-  
das mantenidas normales a las paredes laterales del precisa-  
do canal, y sobre cuyas aletas quedan apoyadas las alas de  
15. la T de remate del núcleo de la bobina situada debajo.

20. 3.- Dispositivo, según las reivindicaciones 1 y 2, c a -  
r a c t e r i z a d o porque, cada vez que el jugador lleva  
a cabo una determinada jugada, se cierra el circuito de la  
bobina situada debajo de la comunicación entre los extremos  
más separados de los canales, y al ser succionado su núcleo  
hacia arriba, golpea la bola situada sobre la abertura de es-  
te canal y la obliga a pa-sar al canal superior visible, por  
25. el cual rueda hasta su extremo más bajo y así, si es la pri-  
mera que pasa, vendrá a quedar sobre la trampilla, y así su-  
cesivamente podrá el jugador hacer pasar al canal visible las  
bolas del oculto en número predeterminado, con las ventajas  
que el reglamento del juego conceda, y para recuperar las bo-  
30. las, o sea para que vuelvan a su alejamiento en el canal in-



301032

ferier oculto, basta excitar manual o automáticamente la bobina dispuesta bajo dicha trampilla, succionando así su núcleo hacia abajo, con lo que las alas de la T de su remate obligarán a abrirse a las aletas de fondo de la referida trampilla, sobre las que apoys, y las bolas pasarán a su alojamiento oculto primitivo por la gravedad.

4.- Dispositivo electromecánico señalizador de tanteo en juegos recreativos de salon mediante acumulación de elementos de aparición sucesiva a la vista del jugador.

Según se describe y reivindica en la presente memoria que consta de siete hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara y de una lámina de dibujos.

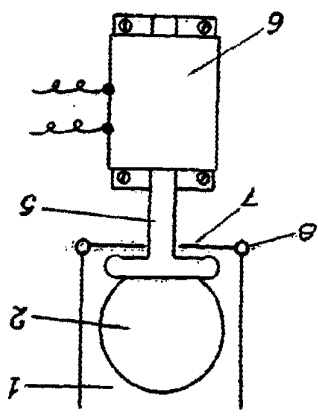
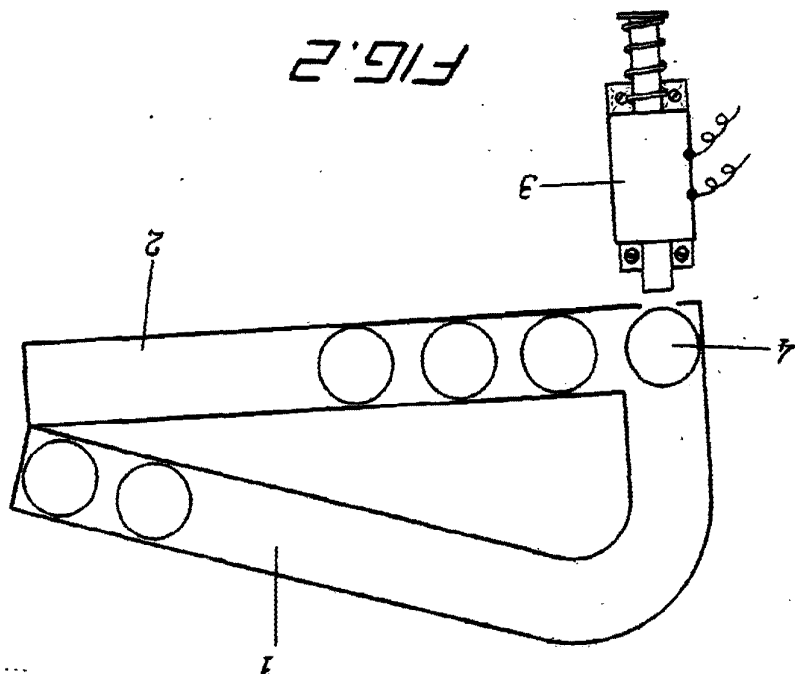
Madrid, a 15 de Junio de 1964

MAQUINAS RECREATIVAS, S.A.

P. P.

JAIMESERN

P. P.



Madrid 15 Junio 1954

JAIMÉ ISERN

P. P.

Trámites Recreativos, S.A.