



P A T E N T E  
D E

3 0 1 7 1 5

I N T R O D U C C I O N

por "BILLAR ELECTRICO ALVEOLADO", a favor de la firma española MAQUINAS RECREATIVAS, S.A., domiciliada en Madrid, "Valde-  
rribas, nº 73".

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a un billar eléctrico alveolado, cuya diferencia con los llamados billares eléctricos dotados con los conocidos obstáculos, bumpers, marcadores, diamas, pasillos, etc. dispuestos sobre el tablero de juego, no existen en esta invención, sino que el tanteo obedece a estar provisto dicho tablero de un determinado número de alveolos consistentes en agujeros circulares pasantes a través del referido tablero, y dotados de un fondo común que es un tablero oculto bajo el principal y amovible por deslizamiento. Este fondo común sirve para que, siendo la finalidad del juego, el conseguir introducir bolas lanzadas por el jugador, en uno de dichos alveolos para señalar tantos en un panel marcador frontal, y siendo el diámetro de esos agujeros ligeramente mayor que el diámetro de bola, las bolas queden apoyadas en el expresado tablero de fondo y sean recuperables.



301715

5. El panel frontal marcadore tiene tantos circulitos iluminables como alveolos tiene el tablero de juego, pero mientras estos están numerados correlativamente, aquellos lo están sin orden numérico alguno. Entre cada circulito señalizador y el alveolo de igual cifra del tablero de juego se extiende un circuito eléctrico que es accionado mediante contactos dispuestos en las paredes de cada alveolo y que cierra la bola al alojarse en uno de dichos alveolos, iluminándose entonces el circulito correspondiente, a la vez que, por circuito derivado se refleja el tanteo en el aparato marcadore habitual

10. La característica principal de este billar de la invención es la de que algunos de los expresados circulitos señalizadores están puenteados, por ejemplo, en combinaciones en número inferior al número de bolas que puede jugar cada usuario en una partida.

15. Estas bolas a lanzar por el jugador, una vez introducida en el monedero del aparato la moneda o ficha requerida, son de preferencia cinco que lanza sucesivamente del modo habitual y que recorren después el tablero de juego en caprichosas trayectorias motivadas por rechazos que sobre la bola ejercen muelles y ballestas adecuadamente emplazadas en el tablero de juego, y en la parte inferior de éste hay un agujero de retorno centrado en un tabique curvado cóncavamente hacia la zona de alveolos, de suerte que si la bola en juego, no ha conseguido alojarse en ningún alveolo, cae por dicho agujero a un almacén desde el cual es conducida al depósito lanzador para ser de nuevo utilizada.

20. Siendo pues cinco las bolas a jugar, el puenteado de circulitos señalizadores es, de preferencia, agrupando tres o cuatro de ellos.

30.



301715

- Este puenteado en grupos de circuitos señalizadores en número de grupos determinado, tiene la finalidad siguiente; si un jugador consigue, por ejemplo, introducir tres bolas en tres alveolos de igual número que el que ostentan los tres circuitos de uno de dichos grupos, se iluminan los mismos en el orden de tales aciertos, pero hasta que los tres quedan iluminados, no se refleja el resultado en un contador especial que por ventanilla del referido tablero frontal indica la ventaja que ello supone para el jugador, por ejemplo, un determinado número de partidas gratis. Naturalmente, cuanto más difícil sea la combinación a cumplir mayor será la ventaja conseguida por el jugador. Estas combinaciones preestablecidas en el aparato están marcadas en el mueble para que el jugador elija la que estime más asequible, y la tendencia del jugador será que la bola en juego caiga en uno de los alveolos de la combinación elegida. Todo ello quedará mejor comprendido ilustrando una realización del invento en las figuras de la adjunta lámina de dibujos como ejemplo no limitativo.
- En los dibujos, la fig. 1 muestra en perspectiva el conjunto del mueble, y la fig. 2 ilustra un detalle de circuitos de circuitos señalizadores puenteados.
- En este ejemplo, el tablero de juego 4 consta de 25 agujeros 5 en filas y numerados correlativamente dentro de su caprichosa distribución. El panel marcador frontal 1 tiene por consiguiente 25 circuitos señalizadores iluminables, pero no numerados correlativamente, indicados en 2, y en 3 se designa la ventanilla acusadora de ventajas.
- Contorneando el área ocupada por los agujeros 5 se disponen ballestillas 6 y muelles 7 como rechazadores de bola.



301715.

Se comprende pues que cada bola recorrera una trayectoria caprichosa hasta conseguir introducirse en un alveolo y que la que no le consiga penetrará forzosamente por el agujero 2 de retorno. El lanzador de bolas 8 está situado y dispuesto en la forma habitual, siendo 10 los monederos. En este caso de la invención no hay bateadores como en los billares eléctricos actuales.

5.

En este ejemplo, se indican los puenteados siguientes: de tres circuitos 13-24-12, 20-3-19, 9-18-1, 17-14-11, 2-23-21, 2-4-25, y 6-15-7, y de cuatro circuitos solamente el 16-5-10-22, o sea que es necesario obtener alguna de dichas combinaciones para conseguir ventajas, siendo individualizado el tanteo en los casos en que no se consiga completar ninguna.

10.

En la fig. 2 se muestra el juego de circuitos de una agrupación de los puenteados circuitos 13-24-12, por ejemplo. El contacto A de este grupo, y con análoga disposición funcionan los restantes grupos, es el destinado a mandar su circuito correspondiente en este panel frontal, y el designado B es el destinado a formar la serie para que, cuando el jugador consiga cerrar los tres contactos actúe el circuito que por G conduce al marcador de partidas gratis 2 de la figura 1. Como se ve, en realidad son ocho los circuitos compuestos de este ejemplo.

15.

20.

Se comprende el atractivo que estas combinaciones prestan al juego y su dificultad para alcanzarlas dado el recorrido de difícil control de la bola por los rechazadores.

25.

Dentro de la esencialidad del invento son apertables variantes de detalle asimismo protegidas, tanto en número de bolas a jugar como en el de combinaciones señalizadoras.

30.



N O T A 301715

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

- 1.- Billar eléctrico alveelado, c a r a c t e r i z a -
5. d e porque, dentro de la disposición habitual del mueble destinado a este tipo de juegos, el tablero de juego está provisto, como única clase de obstáculos, de una serie de alveolos, caprichosamente distribuidos en una gran parte de la superficie de dicho tablero, constituidos por agujero pasante
10. a través del tablero, y fonde común para todos ellos, consistente en una tabla susceptible de desplazamiento deslizando provocado por medio manual e mecánico, y cuya distancia al tablero de juego es tal que, cuando una de las bolas lanzadas por el jugador, penetra en uno de dichos agujeros, como el
15. diámetro de estos últimos es ligeramente superior al de la bola, esta queda apoyada en dicho fonde común y sobresale del tablero de juego aproximadamente en su mitad superior, bastando provocar el desplazamiento del referido fonde común para recuperar todas las bolas jugadas y que estén introducidas en
20. alveolo, llevando el panel frontal marcador del tanteo una serie de circuitos iluminables en número igual al de agujeros del tablero de juego, pero mientras estos están correlativamente numerados, a aquellos le están caprichosamente, pero siempre correspondiendo cada uno de ellos con un agujero
25. del tablero de juego de igual número de referencia.

2.- Billar, según la reivindicación 1, c a r a c t e r i z a d e porque cada agujero del tablero de juego lleva contactos accionables por la bola que en ellos penetra, siendo



301715

- estos contactos terminales de circuito excitador de similares contactos en el respectivo circulo del panel marcador, habiendo por consiguiente una red de circuitos individuales con su correspondiente derivación al contador habitual, pero los referidos circuitos señalizadores del panel frontal están a su vez puenteados en grupos de un número de señalizadores siempre inferior al número de bolas lanzadas por el jugador en cada partida, pudiendo estar puenteados en tales agrupaciones la totalidad o parte de los expresados circuitos, en combinaciones variadas que están consignadas en el propio mueble del juego para que el jugador conozca previamente las ventajas que le suponga el conseguir una de dichas combinaciones para lo cual tiene que hacer penetrar las bolas que juegue en alveolos del tablero cuya cifra de referencia sea precisamente igual a la de uno de los circuitos señalizadores de la combinación elegida, y mientras no consiga totalizar la combinación, no se reflejará el resultado en el panel marcador, acusándose la ventaja en ventanilla independiente que dicho panel lleva.
5. 3.- Billar, según las reivindicaciones 1 y 2, c a r a c t e r i z a d o porque, careciendo este juego de bateadores, queda encomendada la caprichosa trayectoria de las bolas a elementos rechazadores a base de muelles y ballestillas, de preferencia circundantes de la zona de alveolos, y porque si alguna bola jugada no penetra en alveolo durante su recorrido, es recogida y retornada a su puesto de lanzamiento mediante un agujero situado en la zona inferior del tablero de juego y centrado en amplio tabique cóncavo hacia los alveolos, comunicante con el referido depósito de bolas a ser jugadas, siendo el dispositivo lanzador del tipo habitual
- 10.
- 15.
- 20.
- 25.
- 30.



301715

y estando puesto en acción el juego mediante el correspondiente dispositivo monedero, teniendo la zona del tablero de juego directamente receptora de cada bola lanzada por el jugador un trazado tal que permite proveer incidencias de choque de amplia diversidad en las direcciones reflejadas.

5.

4.- Billar eléctrico alveolado.

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 4 de Julio de 1964

MAQUINAS RECREATIVAS, S.A.

P. P.

J A I M E I S E R N  
P. P.  
*[Handwritten signature]*

