

318943

318943



MEMORIA    DESCRIPTIVA

Correspondiente a una PATENTE DE INVENCION cuyo registro se solicita por VEINTE AÑOS.

A favor de

D.Emilio LASUNCION PLANAS, de nacionalidad española.

Residente en MADRID.-Alejandro Sánchez, 25

p o r :

"JUEGO ELECTRONICO RECREATIVO PARA DOS JUGADORES"

-----



La presente memoria descriptiva tiene como fin la declaración del objeto sobre que ha de recaer el privilegio de explotación industrial y comercial exclusiva en el territorio nacional de una Patente de Invención, conforme a la legislación vigente en materia de Propiedad Industrial que, según expresa el enunciado, trata de un juego electrónico recreativo para dos jugadores.

Generalmente, las máquinas electrónicas de juegos de salón están concebidas para jugar una sola persona, y si bien la industria dedicada a la construcción de estas máquinas está en constante evolución para presentar nuevos modelos, cada vez más atractivos, a todos ellos les falta el aliciente de la competición simultánea de dos jugadores.

El presente invento solventa estos inconvenientes mediante una nueva y original disposición del tablero de juego concebida para la intervención simultánea de dos personas que compiten entre sí para poder superar sus habilidades uno a otro, simplificando al mismo tiempo los circuitos eléctricos, ya que no existen motores ni contadores de ningún tipo con lo que se evitan una serie de averías molestas que en definitiva encarecen el entretenimiento y conservación de estas máquinas.

En esencia comprende una mesa de juego rectangular, dividida en dos campos con una ligera pendiente hacia los bordes traveseros, en donde existen unos huecos defendidos por unos lanzadores, por donde se pierden las bolas jugadas, y una serie de lanzadores o bateadores que son actuados por medio de pulsadores para lanzar las bolas contra el campo contrario tratando de introducir las en los huecos antes citados consiguiendo tanto el jugador que logró introducir la bola en el hueco contrario y ganando la partida el que más tantos haya conseguido.



Así mismo está dotada de un dispositivo giratorio que activa una serie de puntos luminosos de diversos colores, distribuidos caprichosamente en la mesa de juego, uno de cuyos colores tiene su circuito combinado con una serie de contactores que en caso de coincidencia en el transcurso de juego activan el circuito de partida gratuita, que se señala por medio de unos puntos luminosos determinados.

También está dotado, como todos estos tipos de máquinas del conocido circuito de faltas que suspende el juego.

40.- Tanto la disposición como cantidad de elementos obstáculos, tales como setas que disparan automáticamente en cualquier dirección, lanzadores o "flippers" o bandas elásticas y contactores, etc., pueden ser variables, así como la decoración de dicha mesa.

45.- Con el fin de facilitar la interpretación más exacta del objeto sobre que ha de recaer el presente privilegio, en el plano adjunto complementario de la presente exposición, se representa una forma práctica para la realización industrial y únicamente a título de ejemplo y, por consiguiente, sin carácter exhaustivo sino meramente informativo.

50.- En este plano se ha dibujado esquemáticamente una planta de una mesa de juego, dividida en dos campos (1 y 1a) con una ligerísima pendiente hacia los bordes traveseros en donde están situados dos huecos o porterías (2 t 2a) enfrentados y defendidas cada una por dos lanzadores (3 y 3a) que obstaculizan la entrada de la bola, y por tanto su pérdida, según la pericia del jugador.

55.- Delante de estas porterías (2 y 2a) y desplazadas lateralmente se encuentran unas setas o "bumpers" (4) que disparan en todas direcciones y que también obstaculizan en parte la entrada de la bola puesta en juego..

60.-



Próximos a la línea divisoria de los dos campos (1 y 1a) y cerca de los laterales se encuentran unos lanzadores o "flippers" (5 y 5a) que giran de manera que puedan lanzar la bola contra las porterías (2a y 2) respectivamente.

- 65.- Estos lanzadores (5 y 5a) si la pericia del jugador lo permite, recojen las bolas que sean enviadas desde los distintos obstáculos del tablero, particularmente de unos lanzadores (6 y 6a) alojados en el interior de unos pasillos (7 y 7a) que están situados lateralmente entre las porterías (2 y 2a) y los lanzadores (5 y 5a) de manera que sus embocaduras están enfrentadas respectivamente a cada uno de los susodichos lanzadores (5 y 5a).

- 75.- En ambos costados de la mesa están situados una serie de pulsadores, correspondientes a cada campo de juego, y que activan los circuitos eléctricos de los distintos elementos. Así, para el ejemplo a que esta descripción se refiere está dotado de tres pulsadores por campo (1 y 1a) de manera que uno (8 y 8a) está conectado al circuito correspondiente a uno de los lanzadores (3 y 3a) defensores de las porterías (2 y 2a) y a uno de los lanzadores o "flippers" (5 y 5a), otro pulsador (9 y 9a) a otro circuito de lanzadores (3 y 3a) y (5 y 5a), y el tercero (10 y 10a) a los respectivos lanzadores (6 y 6a) alojados en los pasillos (7 y 7a).

- 85.- En el centro geométrico del campo se encuentra situado un elemento giratorio (11) que puede consistir en una hélice u otro objeto transversal simétrico, cuyo eje vertical va montado en un cojinete y por debajo del tablero lleva un volante (12) portador de unos elementos de contacto los cuales rozan, al girar, sobre unos contactores (13 y 13a) de manera alternativa, los cuales están conectados a una serie de puntos luminosos (14 y 14a) de distintos colores situados sobre el tablero de juego de forma caprichosa
- 90.-



Este elemento giratorio se mueve cuando sobre él tropiezan las bolas en juego conservando dicho movimiento giratorio por efecto de la inercia que le da el volante (12).

95.- Alrededor de los campos de juego se distribuyen una serie de bandas elásticas (15) que rechazan a las bolas. En determinados puntos de estas bandas, distribuidos convenientemente, hay unos contactores (16) de manera que cuando una bola tropieza en la zona de banda elástica sobre la que se encuentran uno de los contactores (16) éste cierra un circuito que si coincide con el elemento giratorio (11) se encuentre activando un determinado contactor (13) que enciende una serie de puntos luminosos de un color prefijado actúa sobre el dispositivo de conexión de partida gratuita.

105.- En uno de los costados transversales de la mesa y precisamente el correspondiente al orificio (17) de entrada de monedas, se encuentra la palanca (18) de expulsión de bolas, que tienen su salida a través de una ventana (19) practicada en la mesa de juego en uno de los extremos de la línea que divide los dos campos (1 y 1a).

110.- Así al introducir una moneda por su ranura correspondiente (17) acciona al dispositivo liberador de bolas que por medio de la palanca elevadora (18) van saliendo por la ventana (19) al campo de juego dirigiéndose caprichosamente a uno u otro campo (1 y 1a) tropezando en cualquiera de los obstáculos anteriormente

115.- descritos; en caso de que se dirija hacia una de las porterías (2 o 2a), el jugador actúa sobre los pulsadores (8 ó 9) para que se activen los circuitos que actúan sobre los lanzadores defensores (3) que pueden rechazar la bola hacia el centro del campo tropezando, por ejemplo, sobre el elemento giratorio (11) que

120.- enciende alternativamente los puntos luminosos (14 y 14a), o tam-



bién puede tropezar contra uno de los bateadores o lanzadores (5) activados por uno de los pulsadores (8 ó 9) según el circuito con lo que golpea a la bola haciéndola cambiar de dirección, si en su recorrido tropieza, como ya se ha dicho, en la zona de banda elástica (15) sobre la que se encuentra uno de los contactores (16) combinado con un determinado color de los puntos luminosos (14) activados por el elemento giratorio (11) conecta el circuito del dispositivo de partida gratuita, quedando señalizado este beneficio por medio de unos puntos luminosos (20) emplazados en un lugar determinado.

Una de las jugadas características de este juego es que la bola se introduzca, bien por habilidad o azar, en uno de los pasillos (7 ó 7a), entonces se actúa sobre el pulsador correspondiente (10) y el lanzador (6 ó 6a) alojado en los pasillos respectivos impulsa la bola de manera que lleve la dirección del lanzador opuesto correspondiente (5 ó 5a), que activado por medio del pulsador adecuado (8 ó 9) puede batear la susodicha bola haciéndola introducir en la portería contraria (2) logrando un tanto, ganando la partida aquel jugador que acumule más tantos.

Esta máquina está dotada así mismo de un dispositivo bloqueador de la misma por falta, señalizado a través de unos puntos luminosos (21).

Como es natural, tanto la cantidad como disposición de sus elementos pueden ser susceptibles de variaciones siempre y cuando que no varíen la esencialidad del presente invento.

Descrita suficientemente la naturaleza del invento y su forma de realización práctica, únicamente cabe añadir que en el conjunto y partes independientes constitutivas del todo son susceptibles modificaciones y cambios de materias, forma y disposición en cuanto estas alteraciones no desvirtúen el fundamento esencial del mismo.

318943



REIVINDICACIONES 26

155.- 1ª).- "JUEGO ELECTRONICO RECREATIVO PARA DOS JUGADORES" que se caracteriza porque comprende una mesa de juego que está dividida en dos campos con una ligera pendiente hacia los bordes traveseros, disponiendo, en ambos costados laterales de la mesa y para cada campo, de unos pulsadores para el manejo de la máquina por dos jugadores que se sitúan uno en cada campo, y porque en uno de los costados traveseros se encuentra la ranura donde se depositan las monedas que a través del correspondiente circuito eléctrico pone unas bolas en juego y que son lanzadas sobre la mesa por medio de una palanca de explosión, a través de una ventana situada en un extremo de la línea que la divide en dos campos.

165.- 2ª).- "JUEGO ELECTRONICO RECREATIVO PARA DOS JUGADORES" según la anterior reivindicación, que se caracteriza porque en ambos extremos de la mesa están situados respectivamente un hueco o portería defendida por unos expulsores que obstaculizan la entrada y pérdida de la bola puesta en juego, teniendo delante y desplazadas a derecha e izquierda unas setas que disparan automáticamente la bola en cualquier dirección; y porque cerca de la línea divisoria de la mesa y en cada campo se sitúan unos lanzadores o bateadores giratorios ofensores que giran de manera que puedan lanzar las bolas contra las porterías contrarias.

175.- 3ª).- "JUEGO ELECTRONICO RECREATIVO PARA DOS JUGADORES" según las anteriores reivindicaciones, que se caracteriza porque cada uno de los pulsadores que defienden la portería van conectados a través de un circuito eléctrico con cada uno de los lanzadores o bateadores ofensores correspondientes y cada uno de los grupos expulsor-lanzador a su vez con uno de los pulsadores, para que al ser pulsado uno de ellos active el circuito correspondiente y

180.-

26 OCT



accionen simultáneamente un expulsor defensor y un lanzador ofensor.

185.- 4ª).- "JUEGO ELECTRONICO RECREATIVO PARA DOS JUGADORES" según las anteriores reivindicaciones, que se caracteriza aorque en ambos laterales de cada campo y situados entre la portería y los bateadores ofensores hay dos pasillos cuyas embocaduras están enfrentadas respectivamente a cada uno de los bateadores, y en su interior se sitúan unos lanzadores conectados eléctricamente a otro de los pulsadores reivindicados en la 1ª, de manera que  
190.- si por azar se introduce una bola en uno de los pasillos se acciona el pulsador que dispara el lanzador enviando la bola contra el correspondiente bateador que a su vez, accionado a través de su pulsador, batea la bola contra la portería contraria pudiendo conseguir tanto si el contrario no lz puede rechazar  
195.- con sus expulsosres defensores.

200.- 5ª).- "JUEGO ELECTRONICO RECREATIVO PARA DOS JUGADORES" según las anteriores reivindicaciones, que se caracteriza porque en el centro geométrico del campo se encuentra situado un eje vertical montado sobre cojinetes, en cuyo extremo superior tiene un elemento transversal simétrico, y porque dicho eje lleva fijado en la parte inferior, por debajo del tablero un volante portador de unos elementos de contacto los cuales rozan alternativamente al girar, sobre unos contactores que están conectados a una serie de puntos luminosos de distintos colores, situados sobre el ta-  
205.- blero, moviéndose dicho eje al tropezar las bolas en el elemento transversal conservando el movikmiento giratorio por la inercia qu produce el volante.

210.- 6ª).- "JUEGO ELECTRONICO RECREATIVO PARA DOS JUGADORES" según las anteriores reivindicaciones, que se caracteriza porque alrededor de los campos de juego se distribuyen una serie de bandas

26 OCT.



elásticas que rechazan a las bolas, y en determinadas zonas de las mismas, hay unos contactores distribuidos convenientemente de manera que cuando una bola tropieza en una de estas zonas, el contactor correspondiente cierra un circuito eléctrico que si coincide conque el elemento giratorio se encuentre activando un 215.- determinado contactor de una serie de puntos luminosos, activa un circuito de un dispositivo de concesión de partida gratuita que es señalada convenientemente.

7a).- "JUEGO ELECTRONICO RECREATIVO PARA DOS JUGADORES".

La presente memoria descriptiva consta de nueve hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara, componiendo un total de doscientas veintidós líneas, incluidas éstas.

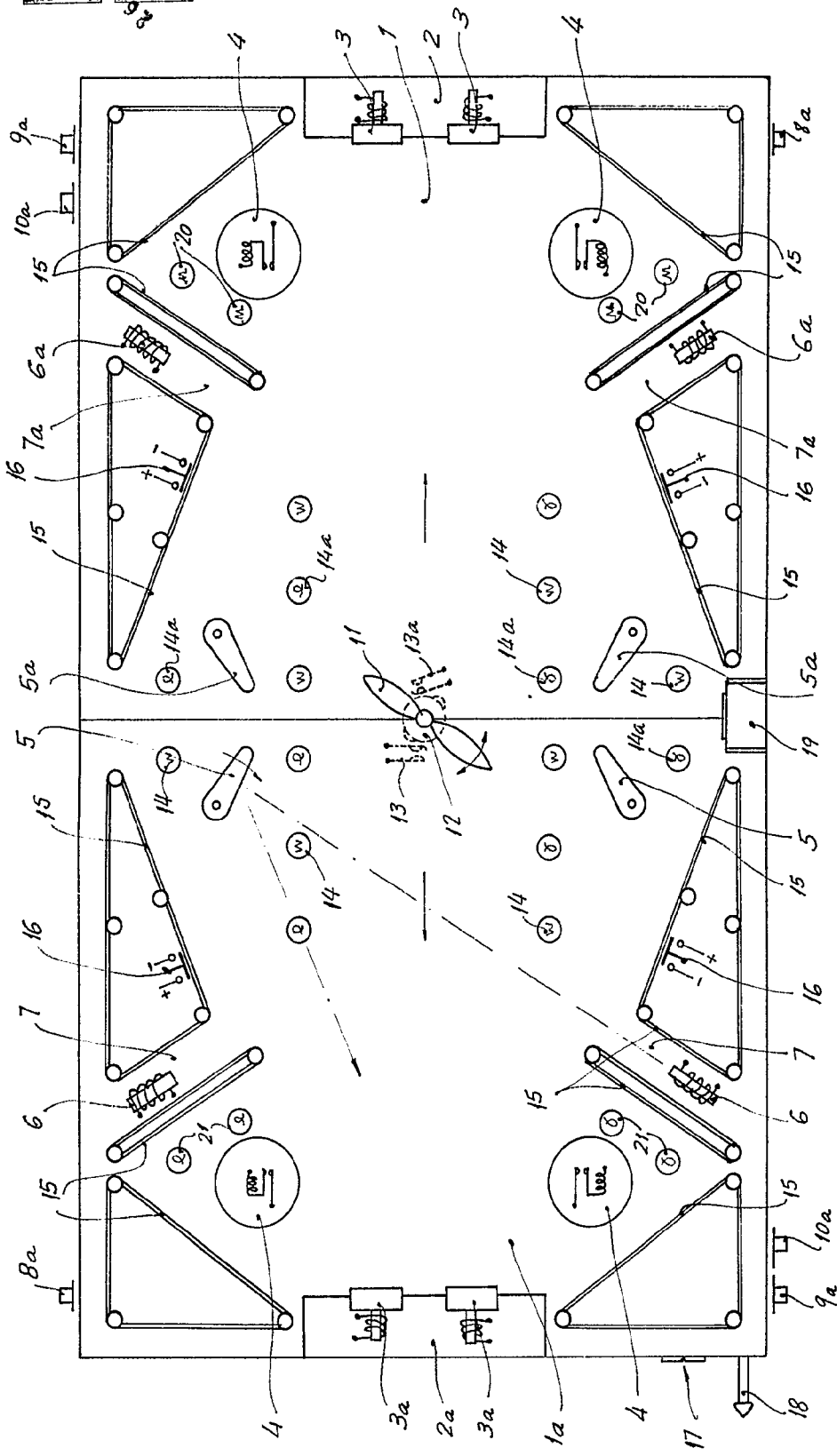
Madrid, 26 de Octubre de 1.965.-

ANTONIO ESCRIBA

P.P. 1/5

3167

318043



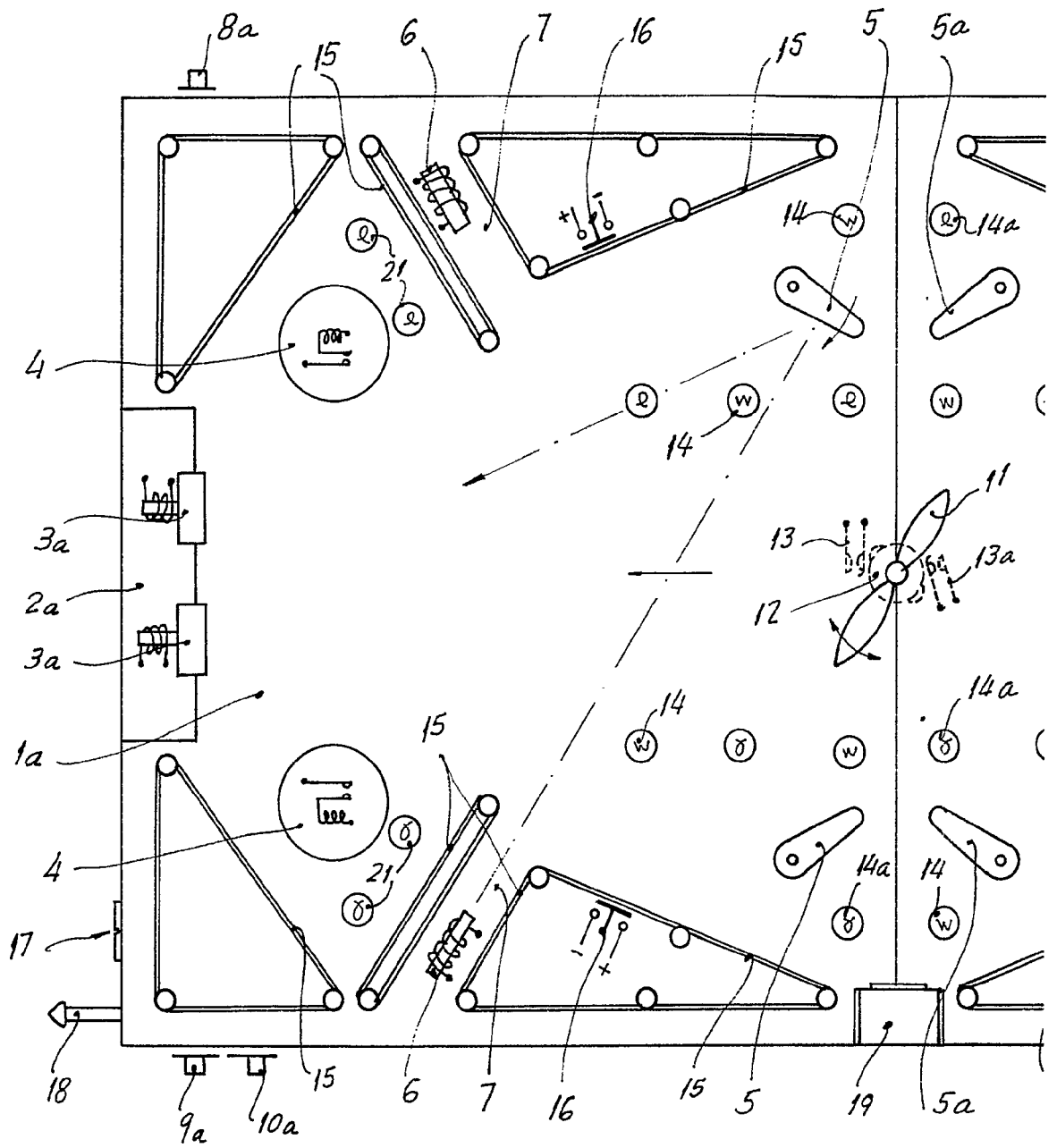
Madrid, 26 de Octubre de 1.965

P.A.

ANTONIO PASCUAL

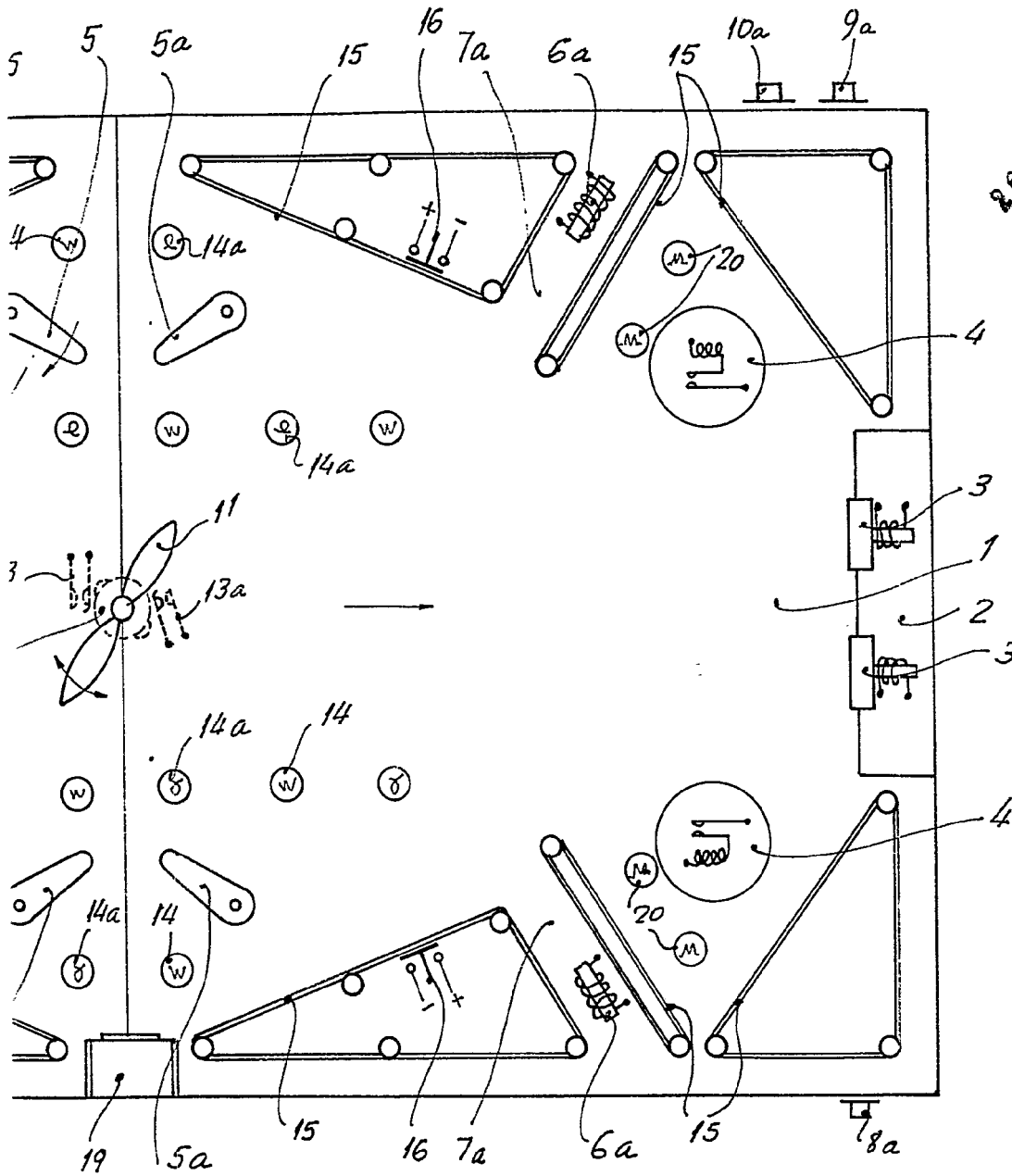
P. 1/3

316213



Escala variable

31 8943



Madrid, 26 de Octubre de 1.965  
P.A.

ANTONIO ESCRIBA

P/3