

345237



345237

MEMORIA DESCRIPTIVA

Correspondiente a una Patente de Invención que se solicita por VEINTE AÑOS, para todo el Territorio Nacional y sus Provincias Africanas, a favor de la firma H.V. Automaten Import Nederland, residente en Bergen op Zoom (Holanda), Halsterseweg, 112, de nacionalidad holandesa, con prioridad de la Patente Holandesa núm. 6.709.184, de 30 de junio de 1.967, por:

MAQUINA DE JUEGO DE AZAR

El invento se refiere a una máquina de juego de azar, en la cual se pueden introducir monedas dentro de un espacio cerrado a través de un conducto de admisión entre otras cosas.

5.- Tales máquinas de juego de azar son universalmente conocidas y por medio de monedas admitidas se ponen usualmente en funcionamiento reveladores eléctricos, que por ejemplo se hallan conectadas con una máquina contadora.

En todos los casos la habilidad del jugador puede permitir obtener mejores resultados.

10.- La máquina de juego de azar según el invento en cuestión tiene por objeto permitirle al jugador de una manera sencilla, determinar sus probabilidades de un buen éxito y se caracteriza por el hecho de que un cepillo que se mueve de un lado a otro (o un mecanismo similar) puede barrer fuera de cierto terreno las monedas admitidas, que se pueden contar o no, situadas en una superficie plana.

15.- El movimiento del cepillo de un lado a otro, se puede obtener mediante

345237



el conocido mecanismo de biela.

20.- El manejo de tal máquina por el jugador, se efectúa de la manera siguiente: El conducto de admisión de la máquina de juego de azar, que según el invento en cuestión se puede dirigir, puede ser colocado en tal posición que la moneda admitida y echada vaya a parar en un sitio, ya esperado, y de preferencia en tal sitio que, también con ayuda del movimiento del cepillo de un lado a otro, otra moneda, a causa del desplazamiento de la moneda admitida por el movimiento de cepillo, llegue a parar por ejemplo a un conducto, que restituye la moneda al que maneja la máquina. El conducto resbaladizo o el cajón recogedor, según el presente invento, está situado en el perímetro de la superficie plana de la máquina de juego de azar y tanto el conducto resbaladizo como el cajón recogedor son desplazables.

25.- Claro está que semejante resultado se puede obtener también después de haber entrado varias monedas y a fin de aumentar la atracción del juego se pueden colocar entre éstas monedas determinadas, otras monedas, que representen un así dicho plusvalor, de forma que mediante algunas "jugadas provisionales" se puede obtener una posición que lleve la moneda de un valor especial al así dicho "resbaladero ganador", igual que otros juegos de azar, tales como el juego al billar, el ajedrez, etc. La máquina de juego de azar según el invento en cuestión, está por lo tanto provista de un contador puesto encima del conducto de admisión. Este contador puede ser por ejemplo, un ojo eléctrico. Asimismo éste contador mediante un impulso puede dejar caer la moneda del valor especial del cajón de existencia dentro del llamado terreno de juego.

30.- Es posible que en la máquina de juego de azar, según el invento en cuestión, ciertas monedas, por ejemplo las monedas especiales, que representando un plusvalor, tengan una susceptibilidad magnética y estas monedas pueden ser dirigidas durante el desplazamiento por el cepillo a un punto antes determinado. A éste efecto uno o más imanes están colocados debajo de la superficie, encima de la cual las monedas se encuentran. Estos imanes tienen como misión dirigir las monedas a la posición deseada durante el desplazamiento por el cepillo. Una forma de ejecución que se aplica de preferencia, utiliza imanes -



345237

anulares, uno a ambos lados del centro.

50.- De éste modo se puede hacer que las monedas especiales de un plusvalor se muevan siempre desde una posición inicial, antes determinada, lo que aumenta la atracción de éste juego de habilidad.

55.- Se caracteriza en cuestión la máquina de juego de azar, según el invento, por la posibilidad de modificar la órbita del movimiento de un lado a otro de un modo ya conocido. También la superficie del plano, encima de la cual se mueven las monedas, puede ofrecer en uno o más lugares cierta resistencia, en éste caso cierta aspereza. Debido a ésta aspereza las monedas se deslizarán menos rápidas en las partes ásperas que en las partes, que sean menos ásperas.

Los siguientes dibujos explicarán mejor el invento:

60.- FIGURA 1.- Vista de arriba de la superficie de juego, y

FIGURA 2.- Vista lateral, parcial, del dibujo 1.

65.- En las figuras 1 y 2, la ref. -1- indica la mesa, por encima de la cual se puede mover un cepillo -2-, u otro mecanismo similar, por medio de un -electromotor -4-, y un mecanismo de biela -5- -6-. El cepillo -2- está montado en un dispositivo portador, que en el caso presente se guía por una trayectoria -7-. Al cepillo -2- se halla sujeta una placa lateral -8-, que está provista de una ranura -9- por lo cual el punto -10- de la barra -6- puede cambiar de posición de una manera ya conocida, lo que modifica a su vez y conformemente el movimiento de un lado a otro del cepillo -2-.

70.- La ranura de entrada de las monedas -11-, es por ejemplo rotable sobre un ángulo alfa y por esto mismo se puede dirigir la moneda entrada por ejemplo en la dirección A o en la dirección B. Es evidente que se puede influenciar la rapidez también, con la que la moneda sale de la ranura, tanto por darle a la misma moneda una cierta velocidad como por poner rotable la ranura con respecto al eje horizontal.

75.- Encima de la ranura de moneda se encuentra montado a la vez un contador, provisto de un portador de monedas de un determinado valor especial, que está esquemáticamente indicada con -12-.

345237



80.- Cuando ya numerosas monedas -13- estan en juego y a causa de la gran cantidad de éstas monedas y por el movimiento del cepillo -2- al lado derecho - han avanzado hasta la línea -14- o aún más allá , y al lado izquierdo hasta la línea -15 o aún más allá, se puede producir un avance de las monedas -13- en la dirección A al entrar una nueva moneda -16-, tan pronto como el cepillo -2- vuelva a moverse hacia la derecha.

85.- Haciéndole a la placa plana -1-, distintas asperezas, el avance de las monedas, particularmente en las líneas fronterizas -17- y -18- será dirigido hacia la superficie con la menor resistencia. Si la parte entre las líneas -17- y -18- es más áspera que la parte de fuera, hay que tener cuidado al entrar la moneda que la moneda preferentemente no entre en éste terreno.

90.- Como todas las monedas se mueven continuamente hasta las líneas -14- y -15-, llegará el momento en que las monedas serán empujadas fuera de la superficie plana, como por ejemplo la moneda -19-. Esta moneda caerá en el conducto resbaladizo -20-, que se puede desplazar o no en el lado de arriba y desemboca en un conducto resbaladizo fijo -21- cuyo suelo de la parte posterior -2-, está abierto, de suerte que las monedas que caen a la derecha del punto -23- (figura 2) irán a parar por ejemplo al cajón recogedor -24- mientras que las monedas a la izquierda del punto -23-, caerán al cajón recogedor -25-, que es accesible al jugador.

95.- Así también la moneda -26- se puede caer del plano e ir a parar al cajón recogedor -27-, que no es accesible al jugador.

100.- Al objeto de aumentar la atracción del uso de tal máquina de juego de azar, se puede por ejemplo introducir una moneda de un valor especial en el conducto de admisión cada vez que se haya echado 10 monedas, desde la caja de existencia -29-, con el ojo eléctrico -12- y por lo tanto más monedas con un valor especial, por ejemplo moneda -28-, estarán en juego, que también podrán ir a parar al conducto resbaladizo -20-.

105.- Las monedas -28- pueden tener una susceptibilidad magnética y pueden ser dirigidas durante el desplazamiento al punto -31-, mediante un imán preferentemente anular -30-, que se encuentran montado debajo del plano 1. For

345237



110.- Ésto siempre se podrá seguir jugando la moneda -28- con un plusvalor desde la misma posición -31-, la que aumenta el atractivo de éste juego de habilidad. A fin de conducir las monedas -28- dentro del radio de acción del imán -30-, se puede colocar el cajón de existencia -29- en la posición figurando ésta - en la ilustración 2; mientras que una válvula -32- se puede mover de un lado a otro por mediación del contador -12- y de tal forma que una moneda -28- entre dentro del radio de acción magnético del imán -30- por la vía del conducto resbaladizo -33-.

Una máquina de juego de azar según el invento en cuestión, será muy apropiada para un entretenimiento agradable, en el cual la habilidad del jugador puede hacer un papel importante en lo que toca a los resultados a obtener.

120.- Descrito suficientemente el objeto a que corresponde ésta Patente de Invención, sólo resta añadir que en su realización podrán ser introducidos todos aquellas variaciones de detalle que no alteren o modifiquen su propia - esencialidad, que es la que se desprende de cuanto antecede y se reivindica a continuación, pudiendo afectar a cambios de forma, materia, dimensiones, proporciones, etc. y debiendo quedar todas ellas comprendidas en la protección que se recaba.

N O T A

En resumen: la presente Patente de Invención habrá de recaer esencialmente sobre las siguientes:

130.-

R E I V I N D I C A C I O N E S

1ª.- Una máquina de juego de azar, caracterizada porque las monedas - pueden ser dirigidas dentro de un espacio cerrado por entre otras cosas, un conducto de admisión, un cepillo que se mueve de un lado a otro, u otro mecanismo similar para barrer fuera de cierto terreno las monedas entradas, que se pueden contar o no, situadas en una superficie plana.

135.-

2ª.- Una máquina de juego de azar, según la reivindicación 1ª, caracterizándose por el hecho de que la órbita del movimiento, que va de un lado a - otro, se puede modificar.

3ª.- Una máquina de juego de azar, según las reivindicaciones anteriores



345237

- 140.- caracterizándose por el hecho de que la superficie del plano encima de la cual las monedas se mueven, tiene en uno o más lugares una resistencia distinta (aspereza).
- 4ª.- Una máquina de juego de azar, según las anteriores reivindicaciones arriba mencionadas, caracterizada porque después de cierto número de monedas entradas se puede introducir una moneda especial, que sea de preferencia distinta.
- 145.- 5ª.- Una máquina de juego de azar, según reivindicaciones anteriores, - con la característica de que el contar de las monedas entradas se efectúa mediante un así dicho ojo eléctrico, que se halla montado en el conducto de admisión.
- 150.- 6ª.- Una máquina de juego de azar, según anteriores reivindicaciones, - con la característica de que el mando para la moneda especial de entrada proviene del ojo eléctrico.
- 7ª.- Una máquina de juego de azar, según las anteriores reivindicaciones, con la característica de que con ayuda de éste mando la moneda especial entra.
- 155.- 8ª.- Una máquina de juego de azar, según anteriores reivindicaciones, con la característica de que se puede dirigir la moneda entrada.
- 9ª.- Una máquina de juego de azar, según las anteriores reivindicaciones con la característica de que el plano está rodeado en uno o más sitios de un cajón recogedor y/o conducto recogedor para las monedas que se han resbalado fuera del plano.
- 160.- 10ª.- Una máquina de juego de azar, según las anteriores reivindicaciones, con la característica de que el cajón recogedor y/o el conducto recogedor es desplazable.
- 165.- 11ª.- Una máquina de juego de azar, según las anteriores reivindicaciones con la característica de que las monedas con una susceptibilidad magnética - pueden ser guiadas a una posición antes determinada, durante el desplazamiento por medio de un cepillo.
- 170.- 12ª.- Una máquina de juego de azar, según anteriores reivindicaciones, - con la característica de que uno o más imanes bajo el plano, encima del cual,



345237

las monedas están situadas y colocadas de tal modo que éstos pueden dirigir las monedas a la posición deseada.

13ª.- Una máquina de juego de azar, según las anteriores reivindicaciones con la característica de que el imán es anular.

175.-

14ª.- Una máquina de juego de azar, según las reivindicaciones anteriores, con la característica de que se pueden dirigir las monedas con una susceptibilidad magnética dentro del radio de acción de los imanes mediante un conducto resbaladero.

15ª.- UNA MÁQUINA DE JUEGO DE AZAR.

Todo ello tal y como se describe en el cuerpo de la presente Memoria, se reivindica en su nota y se representa a título de ejemplo en las adjuntas hojas de planos.

Consta esta memoria descriptiva de siete hojas mecanografiadas, foliadas por una sola de sus caras y a dos espacios.

Madrid, 23 de Mayo de 1967

DOMINGO DE LAZ UNGRIA

Pro. 770

345237

Dos hojas
hoja n: 2

