

44375 11

av. al3

CONCEDIDA

22 OCT. 1976

A3 433751 781201 A63E79/2

Int. Cl. A63D 3/02 //  
G07F 17/32

MEMORIA DESCRIPTIVA

PATENTE DE INTRODUCCION

DURACION : 10 AÑOS

OBJETO : "MADINA ELECTRIKA DE ENTRETENIMIENTO"

A favor de : JULIANO INTERNACIONAL, S.A.

Domicilio : Panamá, 4 - PANAMA

Nacionalidad: PANAMEÑA

CANCELADO

POOR  
QUALITY

El presente registro de patente de introducción se refiere, tal como su enunciado indica, a una máquina eléctrica de entretenimiento, de acuerdo con la descripción que de la misma se realice, que ha de entenderse en su más amplio sentido y no limitativamente.

DESCRIPCION DEL ASPECTO EXTERIOR DE LA MAQUINA

Se compone de dos cuerpos, uno horizontal soportado por cuatro patas y que en adelante denominaremos MESA (1) y otro vertical que llamaremos ARMARIO (2) que se apoya en la parte posterior de la mesa (Ver figura 1).

La mesa que tiene una suave inclinación hacia el jugador se compone a su vez del CAMPO DE JUEGO cubierto por un cristal transparente, y del CAJON en el que se encuentran los elementos que describiré más adelante.

El armario se compone de un PANEL LUMINOSO en su parte delantera y de una CAJA de MECANISMOS en su parte posterior.

A continuación se describen en detalle los elementos vistos de los componentes anteriores.

Campo de Juego

Se compone de un TABLERO de AGUJEROS protegido por un cristal transparente en su parte superior y en detalle constata:

25 agujeros numerados dispuestos en forma de pirámida como en los juegos de bolas esto es, un agujero está aproximadamente en el eje de los dos agujeros -

30

precedentes y reduciéndose el número de agujeros de las sucesivas líneas desde siete agujeros que tiene la fila del fondo a tres que tiene la línea más delantera. Estos agujeros están numerados del 1 al 25 de forma consecutiva en el sentido de lectura normal, esto es 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 la primera fila; 8, 9, 10, 11, 12, 13 la segunda; 14, 15, 16, 17, 18 la tercera; 19, 20, 21, 22 la cuarta y 23, 24, 25 la quinta fila.

35

Agujero de recogida y repetición de bola, que está situado en la parte delantera del tablero, es continuación de la quinta fila de agujeros numerados, en un punto central de convergencia de la bola que una vez lanzada no haya caído en uno de los 25 agujeros numerados precedentes. La bola que cae en este agujero pasa al lanzador de bolas para volverla a jugar.

40

45

Sombrecitos de rebote, que son de goma y están situados a todo lo largo del campo de juego y que tienen por objeto dificultar la fácil entrada en línea recta de las bolas en los agujeros. Estos sombrecitos tienen además la función importante de servir al jugador hábil para dirigir la bola al agujero deseado mediante impulsos medidos, en fuerza y dirección, en el momento del rebote.

50

55

Canal de salida de bola, situado a la derecha del campo de juego y que guía la bola desde el lanzador hasta el semicírculo superior; al salir la bola por este semicírculo acciona la palanca de un interruptor de paso, cuyo objeto se describe más adelante, y que sirve además para impedir el retorno de la bola al interior del canal.

60

Tope de frenado, situado en el lado izquierdo del semicírculo superior, y que tiene por objeto disminuir el impulso de la bola cuando se ha lanzado con excesiva fuerza.

65

Buelles tensores de banda, que sirven para enmarcar el campo de juego y rebotar suavemente la bola cuando ésta toca los bordes laterales.

#### Cajón Horizontal

En su parte exterior se observa los siguientes elementos de uso del jugador.

70

Dispositivo lanzabolas que tiene un tirador con resorte y una escala graduada para que el jugador pueda memorizar fácilmente la tensión de disparo que le interesa dar al resorte.

75

Botón "C" de búsqueda de premio, que hace que la máquina verifique automáticamente la existencia de premios obtenidos después de una partida.

Boton "R" de alternativa NORMAL de premio y que sirve para que la máquina contabilice en un contador del panel luminoso el número de fichas que ha obtenido de premio.

80

Boton "D" de alternativa DOBLE o NADA que sirve para optar por duplicar el número de fichas obtenidas de premio si en el momento de pulsarlo, una vez que el panel luminoso advierte la existencia de premio, un dispositivo de tiempo de la máquina está en posición favorable. Si no lo está, como indica la opción, se pierde lo ganado.

85

Boton rojo de reposición que sirve para disponer de las fichas de premio contabilizadas en el contador en forma análoga a como si se hubiesen introducido nuevas fichas por la ranura de carga.

90

Pulsador manual para ayudar al dispositivo automático de lanzamiento de bolas cuando se produce un atascamiento en ellas.

Llave y portezuela lateral izquierda.

95

Llave de reposición, situada también en el lateral izquierdo del cajón y que sirve para poner en juego la máquina, de forma similar al botón rojo de reposición, cuando por la causa que sea la ficha introducida o este botón no hayan producido la puesta en juego.

100

Panel Luminoso

105 Esté en la parte delantera del armario vertical de la máquina. Es un cristal coloreado con lámparas eléctricas en su parte de atrás que sirven para indicar, cuando se encienden, que el número o indicación que iluminan está vigente mientras la lámpara está encendida. En detalle este panel tiene: (Ver figura 6).

110 Tablas de números: Tres tablas de números que contienen 25 números, del 1 al 25, dispuestos en forma en parte aleatoria según se explicará más adelante y que se encienden en las tres tablas a la vez cuando una bola queda detenida dentro de un agujero del tablero de juego. Estos números están colocados en cinco filas de cinco números cada una. Estos números están unidos entre sí por 12 rayas que son: las 5 que unen horizontalmente los números de la misma fila; las 5 que unen verticalmente los números de la misma columna y las 2 que unen los números situados en las dos diagonales principales, tal como aparecen en el clásico juego de TRES EN RAYA.

120 Además de los citados veinticinco números cada table tiene los siguientes anuncios:

125 Premio equivalente al premio de 5 en raya cuando se consiguen los números de las 4 esquinas de la tabla estando iluminado este anuncio (46).

- Indicador de que esta tabla tiene combinación ganadora (47).
- 130 Indicador del número propio de esta tabla; las tablas están numeradas del 1 al 3, existiendo correspondencia entre el número de la tabla y el número de orden de introducción de ficha en cada juego; - si por ejemplo en un juego se han introducido 3 fichas se habrán ido encendiendo sucesivamente los indicadores de número de las tablas 1 a 3 (48).
- 135 Indicador de DOBLE o NADA, que en correspondencia con el pulsador del mismo nombre situado en el cajón de la mesa, permite optar si este indicador está en funcionamiento, por la alternativa de doblar o perder el premio conseguido (49).
- 140 Indicador de que los premios a que se tiene opción en esta tabla son los normales por haber introducido una sola ficha para esta tabla (50).
- Indicador de supertanteo teniendo derecho a premiosdobles por haber introducido dos fichas para esta misma tabla (51).
- 145 Indicador de Movimiento brusco. Se enciende cuando se maltrata a la máquina con movimientos muy bruscos y hace que se pierdan los números jugador, y se pierde por tanto el juego. (52).
- 150 Este mecanismo hace que la habilidad del jugador haya

de extremarse al máximo, al obligarla a medir la fuerza de sus impulsos, de tal forma que la bola se desplace a donde desea pero sin que por ello corra el peligro de perder la partida y los posibles premios alcanzados.

155

Contador registrador de las fichas ganadas al obtener uno o varios premios y que irá descendiendo hasta volver a ponerse a cero a medida que se utilicen estas fichas usando el pulsador de reposición del cajón de la mesa (53).

160

Anuncio de "DOBLE o NADA"

cuando se ilumina

apretar el botón "D" para doble o nada

apretar el botón "R" para contaje normal

165

que se enciende simultáneamente con el indicador doble o nada de la tabla de números cuyo premio original esta opción (54).

DESCRIPCION DE LOS COMPONENTES INTERNOS DE LA MAQUINA

El cajón de la mesa

170

Contiene en su interior los siguientes elementos :

(Ver figura 4).

Tablero de cierre (20)

Es un tablero con una situación de agujeros idéntica a la del campo de juego y que tiene por objeto impedir que la bola que entre en un agujero caiga dentro

175

de la mesa a menos que este tablero de cierre se alinee con sus agujeros exactamente debajo de los del campo de juego, lo que ocurre al comenzar una partida o cuando se interrumpe una partida por un movimiento brusco de la mesa.

180

Conjunto del motor de cierre (30)

Es el motor que acciona el tablero de cierre.

Interruptor de paso de bola (27)

Sirve para poner en marcha el motor de cierre cuando se acciona una palanca ya descrita al hablar del campo de juego.

185

Relé de comienzo de subida de bolas (29)

Su nombre mismo indica su acción.

Todos estos elementos se encuentran adosados en la parte inferior del tablero de agujeros del campo de juego. En el resto del cajón de la mesa se hallan:

190

(Ver figura 5).

Motor elevador de bolas (31)

Dispositivo elevador de bolas, accionado por el motor anterior. (32)

195

Interruptor de movimiento brusco (36)

Que actúa en caso de que se efectúe una acción brusca.

Contadores (38)

200

Hay dos, uno de fichas introducidas y otro de hipoté-

ticas fichas utilizadas al recuperar un premio por medio del botón rojo.

Caja Recogefichas (39)

205

Además de estos elementos están aquellos ya descritos al hablar del exterior de la máquina pero que están en el interior de ella donde están los mecanismos correspondientes a saber:

Dispositivo lanzador de bolas (33)

Dispositivo recogefichas (45)

210

Dispositivos correspondientes a los botones de búsqueda de premio, contaje normal de premio, alternativa doble o nada, y botón rojo de reposición.

Pulsador normal del lanzabolas

215

Por último el cajón de la mesa contiene los copartes de todos los conjuntos descritos y los caminos de las bolas (40).

Caja de Mecanismos

220

El armario contiene en su parte posterior todo el conjunto de relés, contactores, lámparas y demás elementos eléctricos y mecánicos que automatizan la máquina. Puede calificarse de complicada toda esta caja de mecanismos y en efecto el número de conexiones eléctricas es bastante elevado. Por todo ello hacemos una breve descripción de todos estos mecanismos (Ver figuras 2 y 3).

225

Conjunto de fusibles (6)

Transformador (5) que convierta la tensión de red de varias pequeñas tensiones necesarias en los distintos mecanismos.

230

Mecanismo de la unidad de control (4) que posee un motor de accionamiento una serie de contactos y levas, y dos discos de búsqueda de combinaciones ganadoras, uno que controla los premios de las tablas de números 1, 2, y 3.

235

Dispositivo de movimiento brusco (7) que actúa en combinación con los interruptores de cambio brusco. (7) - Relé cronométrico (8).

240

Unidades de recuento. Una por cada tabla, verifican en cada uno de ellos la existencia de todas las posibles premios, y reponer las tablas a su posición de comienzo de juego. (3, 10, 14).

245

Unidad de reflejo (11). Esta unidad actúa en combinación con la unidad aleatoria, que se describe más adelante.

250

Bancos de relés. Hay tres bancos principales de relés que se utilizan para funciones diversas como poner en juego los premios especiales de 4 esquinas, doble o nada, superanteco, o iluminar los cartones que se ponen en juego, etc. Además hay otros bancos de relés más pequeños (12, 13, 15, 16, 17).

Unidad aleatoria (21). Esta unidad es la que da los

255

premios especiales (número central, supertantos, -  
cuatro esquinas y doble o nada). Lleva un disco con  
dos caminos metálicos de espesor variable de forma-  
que al girar un puente metálico sobre ellos se cie-  
rra el circuito eléctrico a través de la Unidad de  
Reflejo. Esta unidad de reflejo cierra el circuito  
anterior con más o menos frecuencia según un ajuste  
que modifica la probabilidad de estos premios espe-  
ciales manteniéndola por debajo de los márgenes de-  
sados.

260

Conjunto de lámparas. Además de algún otro disposi-  
tivo de menor importancia, existe dentro de la caja  
de mecanismos toda el juego de lámparas que encien-  
dan el panel luminoso.

265

Por último, se han señalado en los planos los siguien-  
tes elementos: Unidad de selección (9), Placa que so-  
porta de mecanismos (22), Contador (23), Tablero -  
(24), Soporte del tablero (25), Tapa de las bolas -  
(26), Dispositivo botón C (34), Interruptor de eleva-  
ción manual (35), Interruptor de reposición (37), -  
Interruptores (41), Marco del Cajón (42), Puerta la-  
teral (43) y Llave de reposición (44).

270

#### REGLAMENTO DEL JUEGO

275

Se trata de lanzar secuencialmente cinco bolas de -  
acero con ayuda del tirador de resorte y que estas bolas al -

descender a lo largo del tablero caigan dentro de los agujeros cuyos números forman una de las combinaciones de premio de las tablas de números del panel luminoso. A continuación se describen literalmente las instrucciones del juego tal como figuran sobre el cristal protector del campo de juego en el lado del jugador.

- Instrucciones de comienzo de juego.

\*Deposita de 1 a 6 fichas, o juegas de los juegos acumulados oprimiendo el botón rojo. La primera ficha garantiza la selección de la primera tabla. La segunda y tercera ficha selecciona la segunda y tercera tabla. La cuarta ficha enciende el indicador de supertantos en la primera tabla. La quinta y la sexta ficha enciende los indicadores de supertantos en la segunda y tercera tabla\*.

- Instrucciones de premio.

\*Solo el premio más alto por tabla se registrará normal o doble:

Tabla	<u>Normal</u>			<u>Supertantos</u>		
	1*	2*	3*	1*	2*	3*
3 en línea	4	4	4	4	4	4
4 en línea	8	8	8	16	16	16
5 en línea	100	100	100	200	200	200

- Instrucciones de premio especial

\*Solo en las tablas con supertantos, se encendrán en cualquier tabla\*.

4 ESQUINAS

Tendrá premio igual al de 5 en línea.

- Instrucciones para después del juego.

305 "Después de disparar 5 bolas, primero oprimir el botón marcado "C", cuando las líneas de DOBLE o NADA se enciendan oprima el botón marcado con "D" para tratar de conseguir doble o nada en cualquiera de las tablas ganadoras, u oprima al botón marcado "R" para adquirir el puntaje normal en cualquiera de las tablas ganadoras".

310 De estas instrucciones se deduce que la forma de jugar es sencilla pero admite unas variantes, jugando de 1 a 6 fichas, y unas posibilidades adicionales de premios que la hacen muy variada. Repitiendo, al introducir una ficha se dispone de cinco bolas de juego y se ilumina el número 1 de la primera tabla de números del panel luminoso para indicar que esta tabla está en juego y que por tanto será mercedora de premio, según el mencionado baremo cualquier combinación favorable de las 5 números que se han de iluminar en la tabla cuando se hayan jugado e introducido las 5 bolas en 5 agujeros del campo de juego.

320 Para poder poner en juego las restantes tablas en un mismo juego hay que introducir una ficha adicional por cada tabla, o descontarla apretando el botón rojo, de las que se han conseguido como premio en juegos anteriores y que figuran contabilizadas en el contador del tablero luminoso. Está cla-

330 ro que poniendo en juego más tablas de números se tiene opción, CON LAS MISMAS CINCO BOLAS A QUE DA DERECHO LA PRIMERA FICHA INTRODUCIDA, a un número de combinaciones favorables tantas veces mayor cuantas tablas adicionales se hayan puesto en juego, lo que evidentemente aumenta las posibilidades de triunfo en la partida.

335 Descrita suficientemente la naturaleza de la presente patente de introducción, se hace constar que cualquier modificación de detalle que pudiera introducirse, se considerará incluida dentro de la misma, en tanto no altera sustancialmente sus características fundamentales.

Por último, se declaran de novedad en España las siguientes

REIVINDICACIONES

340 1).- MAQUINA ELECTRICA DE ENTRETENIMIENTO, caracterizada esencialmente por componerse de dos cuerpos, una mesa horizontal, soportada por cuatro patas, y un armario vertical apoyado en la parte posterior de la mesa, estando compuesta la mesa, que presenta una suave inclinación hacia el jugador, por un campo de juego, cubierto por un cristal  
345 transparente, y un cajón, en tanto que el armario se compone de un panel luminoso en su parte delantera y una caja de mecanismos en su parte posterior; estando el campo de juego formado por un tablero de agujeros con veinticinco agujeros  
350 numerados dispuestos en forma de pirámide, un agujero de re-

cogida y repetición de bola, unos sombreretes de goma con función de rebote, un canal de salida de bola con una palanca de interruptor de paso, un tope de frenado y muelles tensores de banda; en tanto que en el cajón horizontal, en su parte exterior, figuran los siguientes elementos de uso del jugador: un dispositivo lanzabolas con tirador con resorte y escala graduada, un botón de búsqueda de premio, un botón de alternativa normal de premio, un botón de alternativa doble o nada, un botón de reposición, un pulsador manual, llave y portazuela lateral izquierda, y una llave de reposición.

29).- MAQUINA ELECTRICA DE ENTRETENIMIENTO, según la reivindicación 1ª, caracterizada por el hecho de que el panel luminoso es un cristal coloreado con lámparas eléctricas que, cuando se encienden, indican la vigencia del punto iluminado, estando formado el panel por tres tablas de números que contienen veinticinco números en cinco filas de a cinco, teniendo además cada tabla un anuncio de premio, un indicador de combinación ganadoras, un indicador del número propio de la tabla, un indicador de doble o nada, indicador de número central de la tabla, un indicador de superlínea, un indicador de movimiento brusco, un contador registrador de fichas ganadas y un anuncio de doble o nada.

3ª).- MAQUINA ELECTRICA DE ENTRETENIMIENTO, según las reivindicaciones anteriores, caracterizada por el hecho de que el cajón de la mesa contiene en su interior los siguientes

tes elementos: un tablero de cierre, que se corresponde con el del campo de juego; un motor que acciona el tablero de cierre; un interruptor de paso de bolas, que pone en marcha el motor de cierre al accionar una palanca; un relé de comienzo de subida de bolas; un motor elevador de bolas; un dispositivo elevador accionado por el motor anterior; un interruptor de movimiento brusco; dos contadores de fichas; una caja recogefichas; un dispositivo lanzador de bolas; un dispositivo recogefichas; los dispositivos correspondientes a los botones; un pulsador normal de lanzabolas y los soportes de todos los conjuntos descritos y los caminos de las bolas.

4).- MAQUINA ELECTRICA DE ENTRETENIMIENTO, según las reivindicaciones anteriores, caracterizada por el hecho de que la caja de mecanismos del armario contiene los siguientes elementos: conjunto de fusibles; un transformador; un mecanismo de la unidad de control con motor de accionamiento, contactores, levas y dos discos de bñqueda de combinaciones ganadoras; un dispositivo de movimiento brusco; un relé cronométrico; una unidad de recuento por cada tabla; una unidad de reflejo, que actúa en combinación con la unidad aleatoria; bancos de relés, tres principales y otros más pequeños; la unidad aleatoria, que es la que da los premios especiales, y lleva un disco con dos caminos metálicos de espesor varia-

400

ble, de forma que al girar un puente metálico sobre ellos, se cierra el circuito eléctrico a través de la unidad de reflexión; un conjunto de lámparas.

5ª).- MAQUINA ELECTRICA DE ENTRETENIMIENTO.

405

Todo ello, tal y como queda expuesto en la presente memoria descriptiva, que consta de dieciocho hojas, foliadas y mecanografiadas por una sola de sus caras y a dos espacios y hojas de planos sùjuntas.

Madrid, 22 de Diciembre 1.975

Maria Regla Ruiz-Granados  
Por Poder

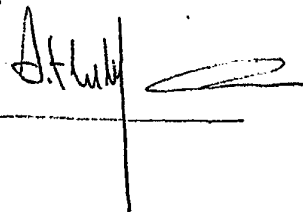
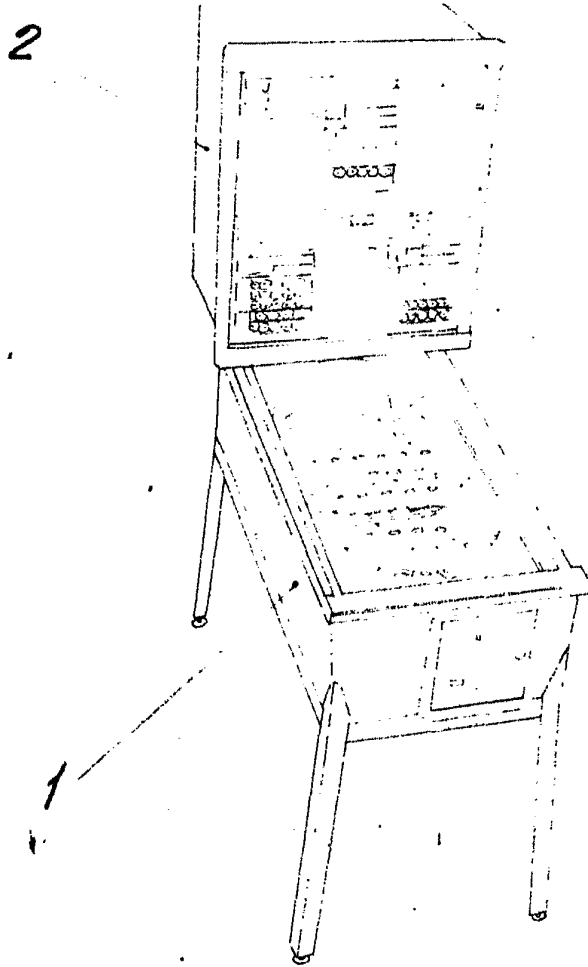


FIG. 1



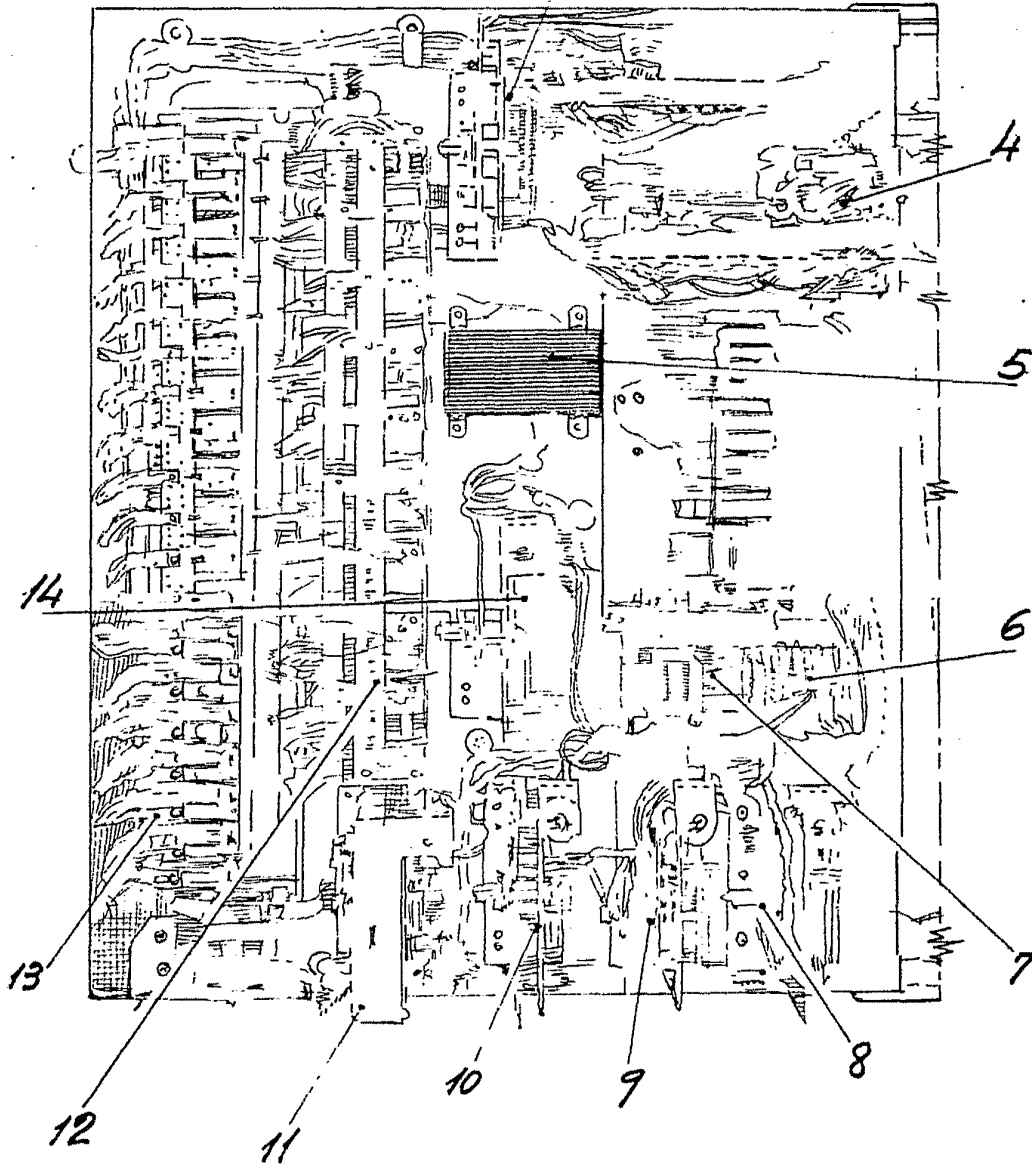
*Escala variable*  
*Madrid:*

Maria Regla Ruiz-Granados  
Por Poder

**POOR  
QUALITY**

FIG. 2

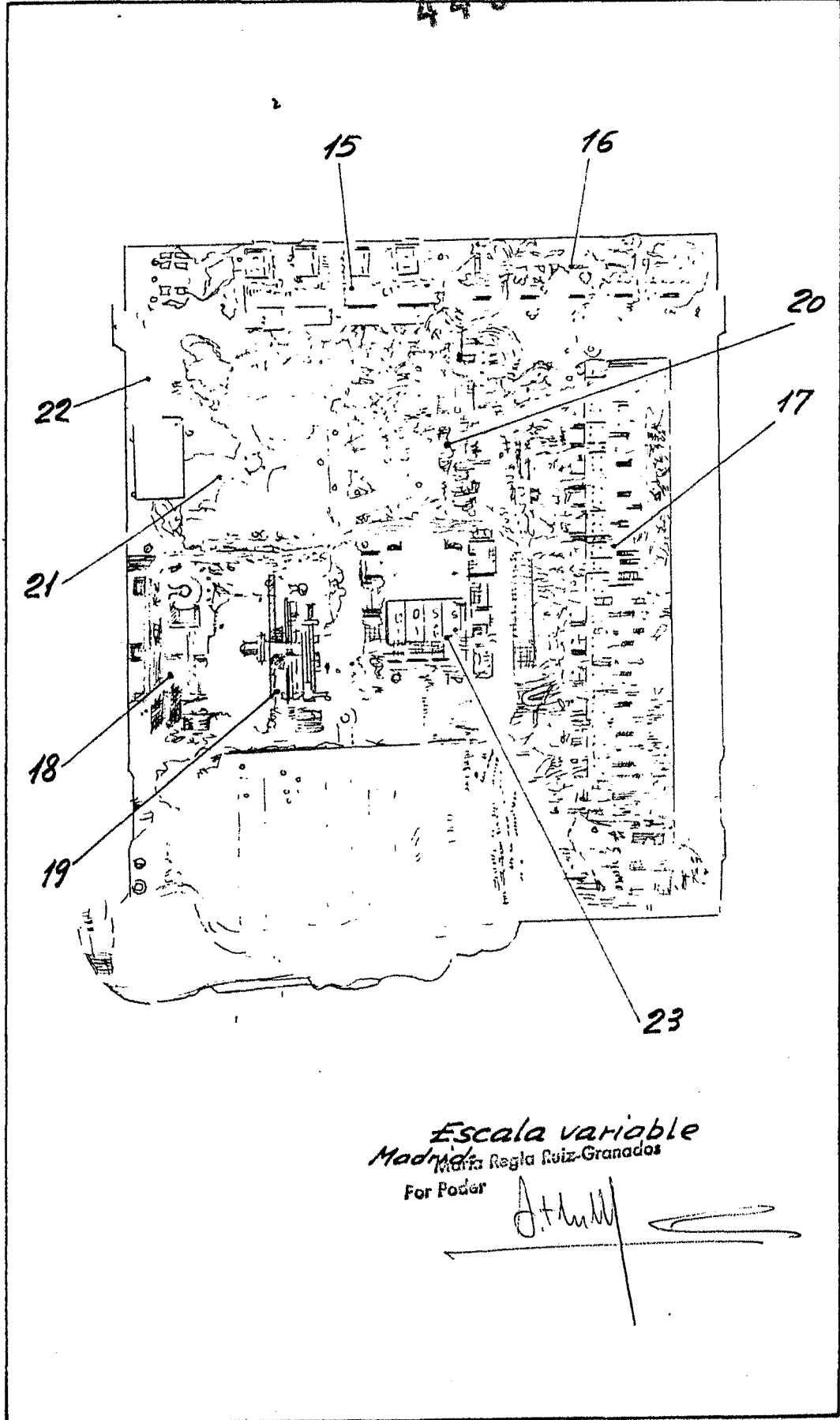
3



Escola variable  
Madrid:

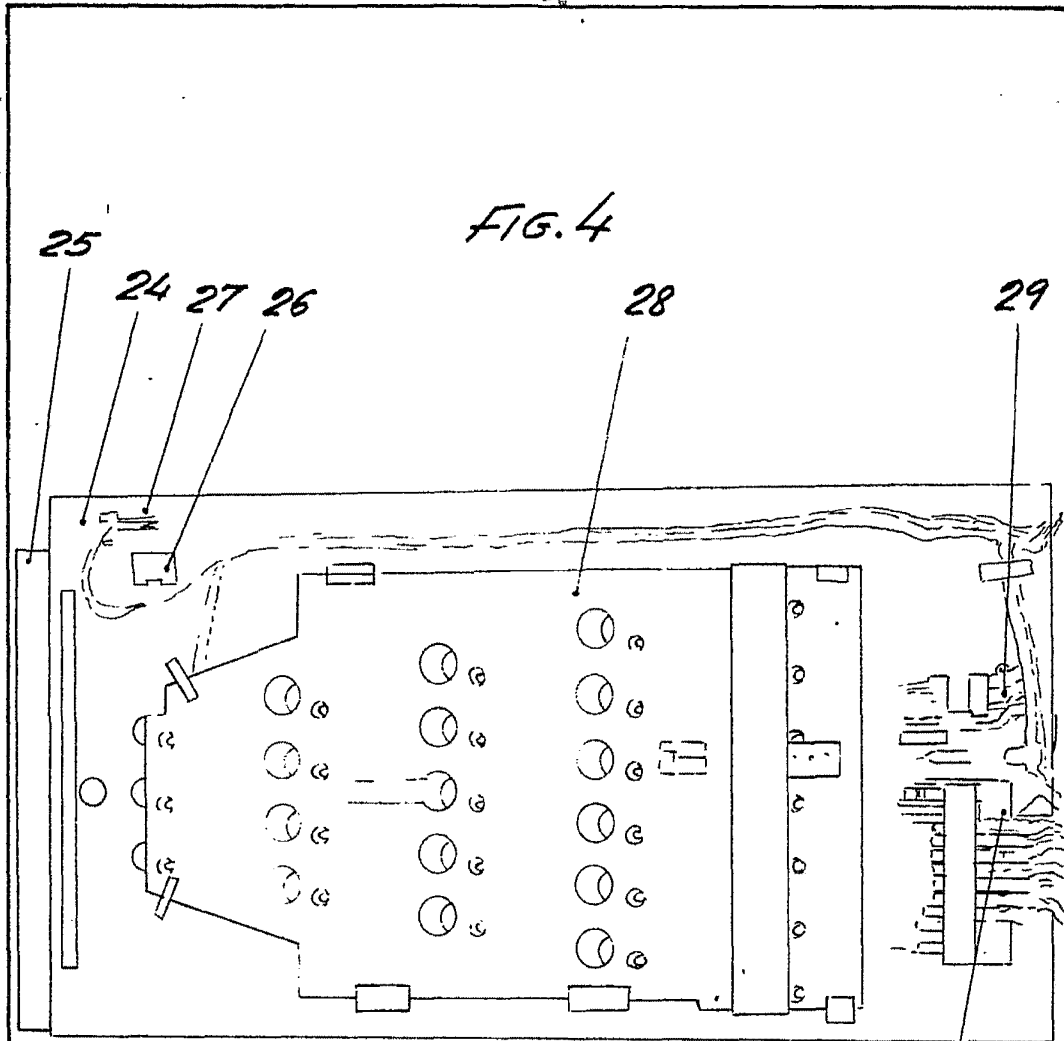
Maria Regla Ruiz-Granados  
Por Poder

*[Handwritten signature]*



Escala variable  
Madrid Regla Ruiz-Granados  
For Poder

*J. Hull*

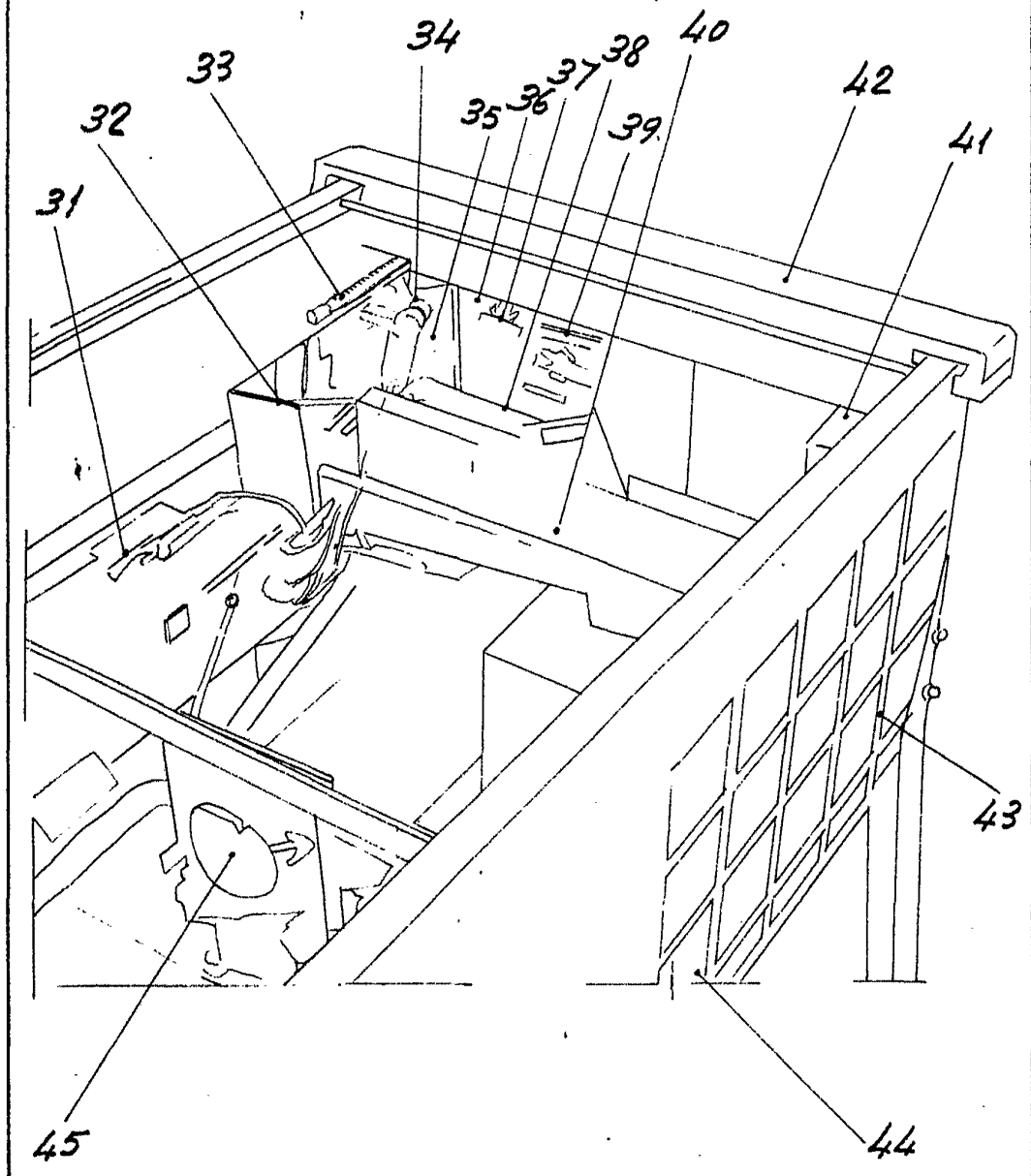


*Escala variable*  
*Madrid:*

M.º In. Regla Ruiz-Granados  
Por Poder

*[Handwritten signature]*

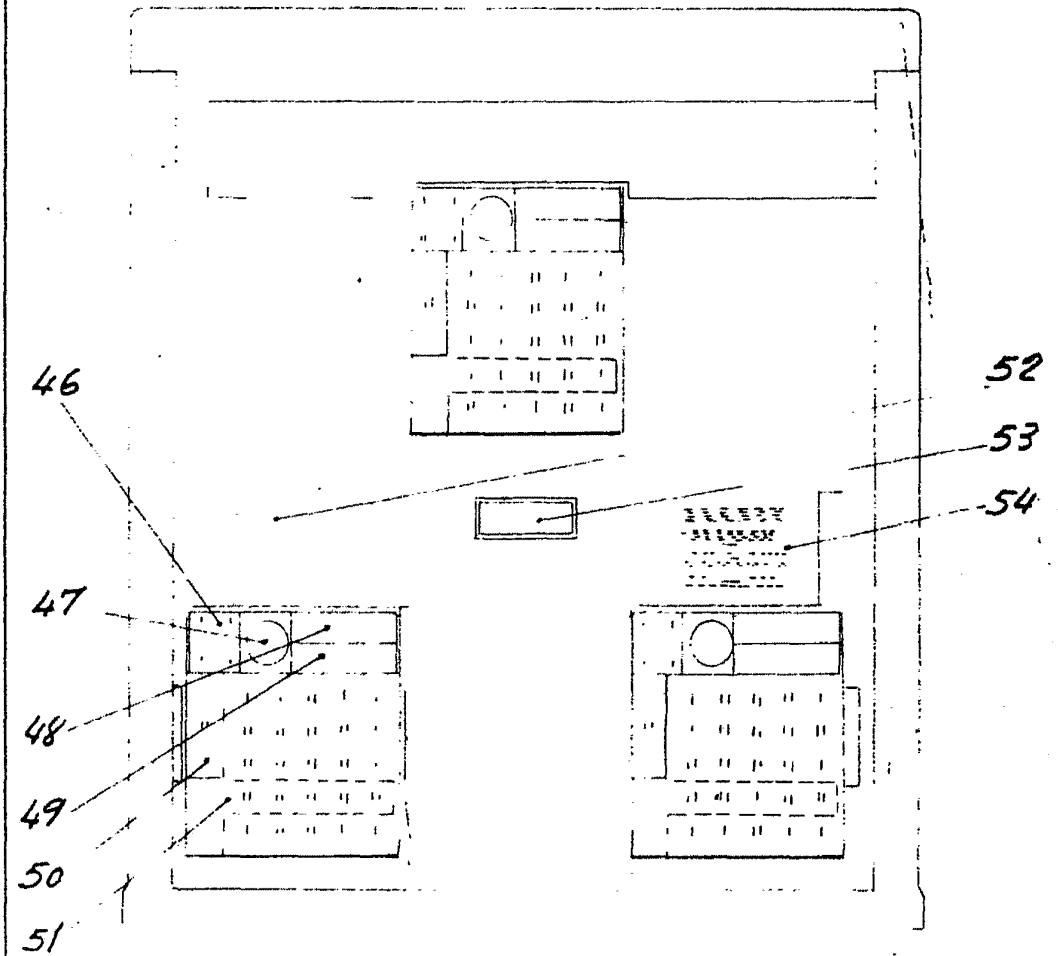
FIG. 5



*Escola variable*  
Madrid  
María Regla Ruiz-Granados  
For Poder

*Atull*

FIG. 6



*Escala variable*

*Madrid:*

María Regla Ruiz-Granados

Por Poder