



Concedido en registro  
con los datos que figuran en el  
sentido de la ley y en el  
tonido de la memoria adjunta.

474419
FECHA DE PRESENTACION 23 OCT. 1978

10 A1

5 MAR. 1979

PATENTE DE INVENCION

60 PRIORIDADES:		
61 NUMERO	62 FECHA	63 PAIS
64 FECHA DE PUBLICIDAD	61 CLASIFICACION INTERNACIONAL Int Cl <sup>3</sup> A63F 7/24	62 PATENTE DE LA QUE ES DIVISIONARIA
64 TITULO DE LA INVENCION  MAQUINA RECREATIVA ELECTRONICA CON MICROPROCESADORES.		
67 SOLICITANTE (S)  D. JOAQUIN FRANCO MUÑOZ.-		
DOMICILIO DEL SOLICITANTE  MADRID - Rufino Gonzalez, 25		
68 INVENTOR (ES)  D. JOAQUIN FRANCO MUÑOZ.-		
69 TITULAR (ES)		
74 REPRESENTANTE  D. JULIO HERRERO ANTOLIN.-		

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente registro de patente de invención se refiere, tal como su enunciado indica, a una máquina recreativa electrónica con microprocesadores, 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 metálicas y que en adelante denominaremos CUERPO y otro vertical que llamaremos CABEZA, que se apoya en la parte posterior del cuerpo.

El cuerpo de la máquina tiene una suave inclinación hacia el jugador y se compone a su vez del Tablero de juego, cubierto por un cristal transparente y del hueco debajo del tablero donde se alojan los elementos que se describirán más adelante.

La cabeza se compone de una pantalla luminosa en su parte delantera y de un tablero donde se alojan más elementos con su puerta correspondiente.

A continuación se describen los elementos de los componentes anteriores:

TABLERO DE JUEGO. Se compone de un tablero de madera protegido por un cristal transparente en su parte superior (figura 1), y consta de 27 agujeros numerados del 1 al 25 con dos números repetidos que son el 14 y el 18, dispuestos en cinco líneas, procurando que cada agujero se encuentre aproximadamente en el eje de los precedentes, reduciendo el número de agujeros de las sucesivas líneas, quedando siete en la primera -1-, seis en la segunda -2- siete en la tercera -3-, cuatro en la cuarta y tres en la última -5-, estos agujeros están numerados del 1 al 25, de forma consecutiva, más el 14 y 18 que se encuentran repetidos, es decir: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, la primera fila; 8, 9, 10, 11, 12, 13, la segunda fila; 14 bis, 14, 15, 16, 17, 18, -

18 bis, la tercera; 19, 20, 21, 22, la cuarta; 23, 24, y 25 la última fila, por debajo de ésta existe otro agujero -6- sin numeración que sirve de recogida, para que la bola que una vez lanzada no haya caído en ninguno de los 27 agujeros numerados, entra por este y se aloja en el carril correspondiente esperando sea elevada por un motor, que tiene alojado un disco con agujeros donde se coloca la bola, es izada y lanzada por el tirador al tablero de juego nuevamente.

También existen varios pirulos, con sus correspondientes gomas elásticas, situados por el tablero de juego -8- y que tienen por objeto dificultar la fácil entrada en línea recta de las bolas en los agujeros. Estos pirulos tienen además la función de servir al jugador, para que gracias a su habilidad pueda dirigir la bola al agujero mediante impulsos medidos en fuerza y dirección, en el momento de rebote.

Canal de salida de bolas -9-, situado a la derecha del tablero de juego y que guía la bola desde el tirador al tablero de juego, con un interruptor de juego en la parte superior de la salida de bola por si el jugador, cometiera la falta con que le sanciona la máquina cuando es accionada bruscamente.

Muelles tensores de banda, que sirven para enmarcar el campo de juego y rebotar suavemente las bolas, cuando ésta toca los bordes laterales.

CUERPO HORIZONTAL. Dispositivo lanzabolas que tiene un tirador con resorte y una escala graduable mediante líneas Figura 3, para que el jugador pueda calcular la tensión que se debe dar para el disparo de las bolas.

En la parte central del cuerpo figura una puerta con uno o dos monederos, donde se introducen las monedas para el funcionamiento de la misma.

En el mismo frontal, existen cuatro pulsadores, pulsador "P", de reposición que sirve para disponer de las fichas de premio contabilizadas en los contadores displays en forma análoga

loga como si se hubiesen introducido nuevas fichas por las ranuras de carga.

Pulsador "S". Una vez finalizada la partida esta buscará los premios que se iluminarán en la pantalla serigrafiada o indicará la final de la misma.

Pulsador "R". Que sirve para que la máquina contabilice en los displays el número de tantos que se ha obtenido en cada partida.

Pulsador "D". De alternativa Doble o Nada, que sirve para optar por duplicar el número de fichas obtenidas, que a través de unos circuitos electrónicos, la máquina puede favorecer al jugador doblando sus puntos y contabilizándolos en los displays o anunciando al final de partida, perdiendo lo ganado en la partida.

PANTALLA SERIGRAFIADA LUMINOSA. Situada en parte delante de la cabeza, consiste en una pantalla de cristal serigrafiada, con lámparas de 6,3 v, en su parte de atrás que sirve para indicar cuando se encienden, el número, letra o indicación que iluminan. Está vigente mientras la lámpara está encendida (figura 4 y 5)

Las tablas (figura 4) pueden ser de números, letras o figuras, situadas en seis cartones, cinco cuatro, tres, dos o uno. Cada cartón o cuadro, contiene veinticinco números o letras, dispuestos en forma aleatoria según se explicará más adelante, y que se encienden en los seis cartones a vez, cuando una bola queda retenida en cualquiera de los agujeros alojados en el tablero de juego. Estos números, letras o figuras están colocados en cinco filas de cinco números o figuras o letras, cada una, estos se encuentran unidos por doce rayas, cinco horizontales, cinco verticales y dos diagonales.

Aparte de los citados números de cartones que entren en juego, con relación al número de monedas introducidas o descuento de partidas que tuvieran acumuladas, que figuren en

los contadores displays.

Indicador de doble o nada en cada cartón, comunicado con el pulsador indicado anteriormente, para optar si este indicador está encendido, por la alternativa de doblar o perder el premio obtenido.

5

Indicador de que el número centro del cartón ha sido encendido sin estar la bola en el correspondiente agujero, sirviendo de un incentivo más para la obtención de premios.

Indicador de super línea, que cuando está encendido -- aumenta los premios de tres a cuatro y de cuatro a cinco, a fin de obtener mayor puntuación.

10

Indicador de falta. Se enciende cuando se golpea bruscamente a la máquina, perdiendo el jugador las bolas que faltan por salir. Este mecanismo hace que el jugador haya de extremar hasta el máximo su habilidad al obligarle a medir la fuerza de su impulso, de tal forma que la bola se desplace adonde desea, con el peligro de perder la partida y los posibles premios alcanzados.

15

Contadores electrónicos displays, contabilizadores de los premios obtenidos, los cuales irán descendiendo hasta su puesta a cero, a medida que se utilicen estos usando uno de los pulsadores descritos anteriormente.

20

DESCRIPCION DE LOS COMPONENTES INTERIORES DE LA MAQUINA CUERPO DE LA MAQUINA. Contiene en su interior los siguientes elementos:

25

Tablerín de cierre en metacrilato transparente. Es un tablero (figura 2) con una situación de agujeros idéntica a la del tablero de juego (figura 1) y que tiene por objeto, impedir que la bola que caiga en un agujero, caiga dentro del cuerpo de la máquina, a menos que este tablero de cierre se sitúe con sus agujeros exactamente debajo de los agujeros del tablero de juego, lo que ocurre al comenzar una partida.

30

Este tablero se mueve a través de una biela -ll-, que su

jeta al tablerín de cierre que se desliza sobre ocho casquillos tornados -12-, huecos y sujetos por tornillos al tablero de juego.

5 Conjunto del motor de cierre -13-. Es el motor que acciona al tablerin de cierre.

10 MOTOR ELEVADOR DE BOLA CON DISPOSITIVO DE ELEVADOR ACCIONADO POR EL PROPIO MOTOR. Se trata de un motor a cuyo eje se encuentra alojada una pieza redonda de plastico -15- con un agujero -16- para recoger la bola cuando se encuentra en la parte inferior, de modo que cuando efectue un giro de 180 grados se encuentre este en la parte superior y expulse al tablero de juego la bola recogida.

PENDULO DE FALTA. Que actua en el caso de que la máquina es maltratada o se efectue una acción brusca sobre ella.

15 CAJON RECOGEDOR DE MONEDAS -17-. Alojado debajo de los monederos, (figura 3) -17- para depositar las monedas que sirven para la utilización de la máquina, es decir; para el comienzo de las partidas, punteando el número de unidas en los displays, como el de monedas hayan sido introducidas.

20 FUENTE DE ALIMENTACION. En la parte inferior del mueble horizontal, se encuentra la fuente de alimentación, donde esta alojado el transformador -18-, con los antiparasitarios y un circuito electrico, con sus correspondiente circuitos. integrados, condensadores, puentes rectificadores y demás componentes electromecánicos -19-, repartiendo la energia para toda la máquina. La cual a traves de regletas de conexiones con sus correspondientes cables envia las ordenes que se encuentra grabadas en los microprocesadores a traves de la placa de la Unidad Central de Proceso (Figura 5), en la que quedan grabados todos los movimientos de monedas de partida que se realicen con la puerta abierta, de los premios que no se utilicen, las monedas introducidas por una o en su caso por dos ranuras de la máxima puntuación obtenida, todo ello reflejado por los contadores displays a petición del propietario de la máquina mediante la pulsación

25

30

de unos botones o pulsadores.

Se lanzan consecutivamente cinco bolas de acero antimagnético, con la ayuda del tirador del resorte y éstas al encender a lo largo del tablero, caen dentro de los agujeros cuyos números, letras o figuras forman una de las combinaciones de premios de los cartones de los números o letras del panel luminosa, en cualquiera de los cartones encendidos, en la pantalla serigrafada pudiendo obtenerse los puntos siguientes:

Tres en raya serán cuatro puntos.

Cuatro en raya serán diez puntos.

Cinco en raya serán sesenta puntos.

Las cuatro esquinas de cualquier cartón cuando se encuentren iluminadas, serán sesenta puntos.

La línea determinada como super línea, si obtiene tres en raya puntuará como cuatro y si tiene cuatro como cinco.

Todas estas puntuaciones podran duplicarse o perderse pulsando el boton de la Letra D; tantas veces como cartones premiados existan en la pantalla.

Repitiendo, al introducir una moneda se dispone de cinco bolas en juego y se ilumina el primer cartón, en la pantalla serigrafada, indicando que este cartón está en juego, para poner en juego las restantes hay que introducir otra moneda por cada cartón más que queramos poner en disposición de juego, si existen premios en la pantalla a traves de los contadores displays, no hay más que pulsar el boton correspondiente y éste iré restando en los citados contadores. Cuantas más tablas de juego haya encendidas se tendrá más opción a los premios, todo ello con las mismas cinco bolas que da derecho a la primera partida.

Descrita suficientemente la naturaleza de la presente memoria de invención, se hace constar que cualquier modificación de detalle que pudiera introducirse, se considerará incluida dentro de la misma, en tanto no altere sustancialmente sus características fundamentales, declarando de invención las siguientes:

REIVINDICACIONES

- 1ª. Máquina recreativa electrónica con microprocesadores, caracterizada esencialmente por componerse de dos cuerpos, una cabeza, con sus correspondientes paneles eléctricos y su pantalla serigrafiada, apoyado en otro cuerpo paralelogramo sostenido por cuatro patas metálicas, con su correspondiente puerta, donde se alojan los monederos y por un tablero de juego de veintisiete agujeros numerados correlativamente del 1 al 25, con los números 14 y 18 repetidos, más un agujero de recogida de bola, para cuando esta no se introduce en ninguno de los reseñados y cuatro pulsadores en la parte frontal del mueble con sus correspondientes circuitos electrónicos.
- 2ª. Máquina recreativa electrónica con microprocesadores, según la primera reivindicación, caracterizada porque la pantalla serigrafiada está dividida en varios cartones, con números, letras y/o figuras que contiene veinticinco recuadros en filas de cinco por cinco, teniendo cada cartón un anuncio de premio, y un anuncio de doble o nada, un indicador de final de partida, un indicador de falta para cuando se maltrata la máquina y unos contadores electrónicos digitales con sus correspondientes circuitos electrónicos.
- 3ª. Máquina recreativa electrónica con microprocesadores, según las anteriores reivindicaciones, caracterizada porque posee un tablero transparente con recogida de la misma clase accionado por un motor que desliza a este por ocho casquillos huecos sujetos con tornillos al tablero de juego, y motor con dispositivo en forma de circunferencia horadado donde se introduce la bola en la parte inferior,.
- 4ª. Máquina recreativa electrónica con microprocesadores, según las reivindicaciones anteriores, caracterizada por llevar una serie de circuitos electrónicos con sus microprocesadores, donde figuran programados con anterioridad todas las jugadas posibles a efectuar dentro de la máquina a través de un transformador que con sus correspondientes salidas de al-

terna y continua, alimentan todos los diferentes circuitos de la maquina tanto electronicos como electricos y motores.

5ª. MAQUINA RECREATIVA ELECTRONICA CON MICROPROCESADORES.

Todo ello, tal y como queda expuesto en la presente memoria descriptiva de invención, que consta de nueve hojas mecanografiadas por una sola cara y a dos espacios, con 2dos hojas de planos dobles.

Madrid, 23 OCT. 1978

Julio Herrero

P. P.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Julio Herrero', written over a horizontal line.

FIG. 1

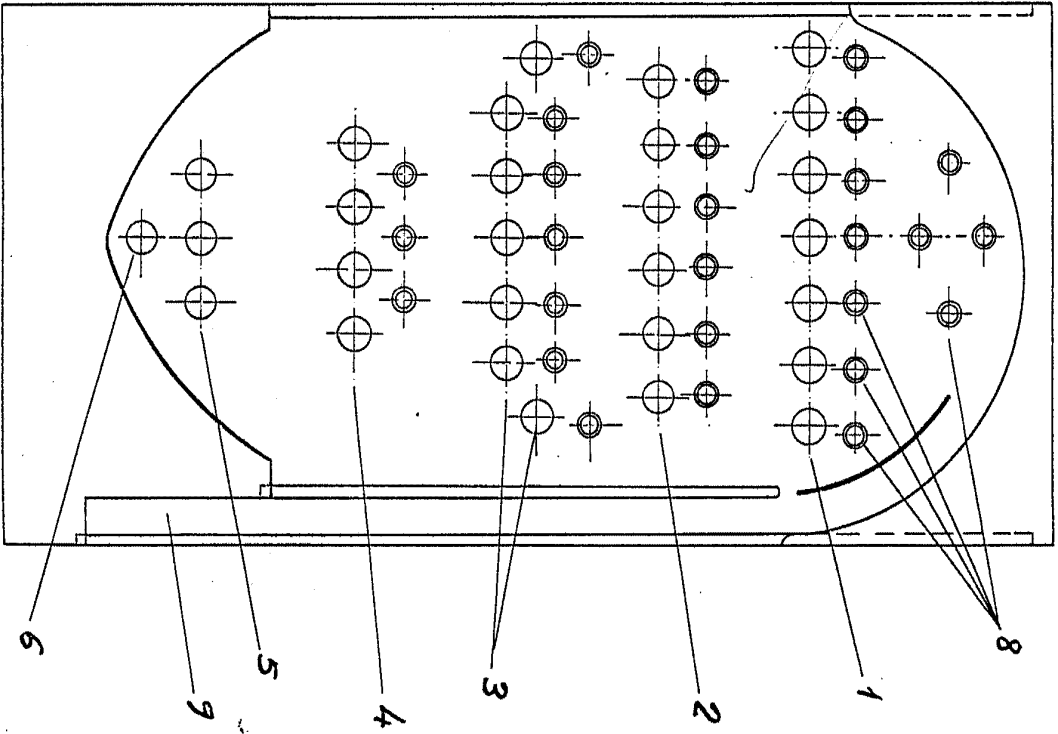
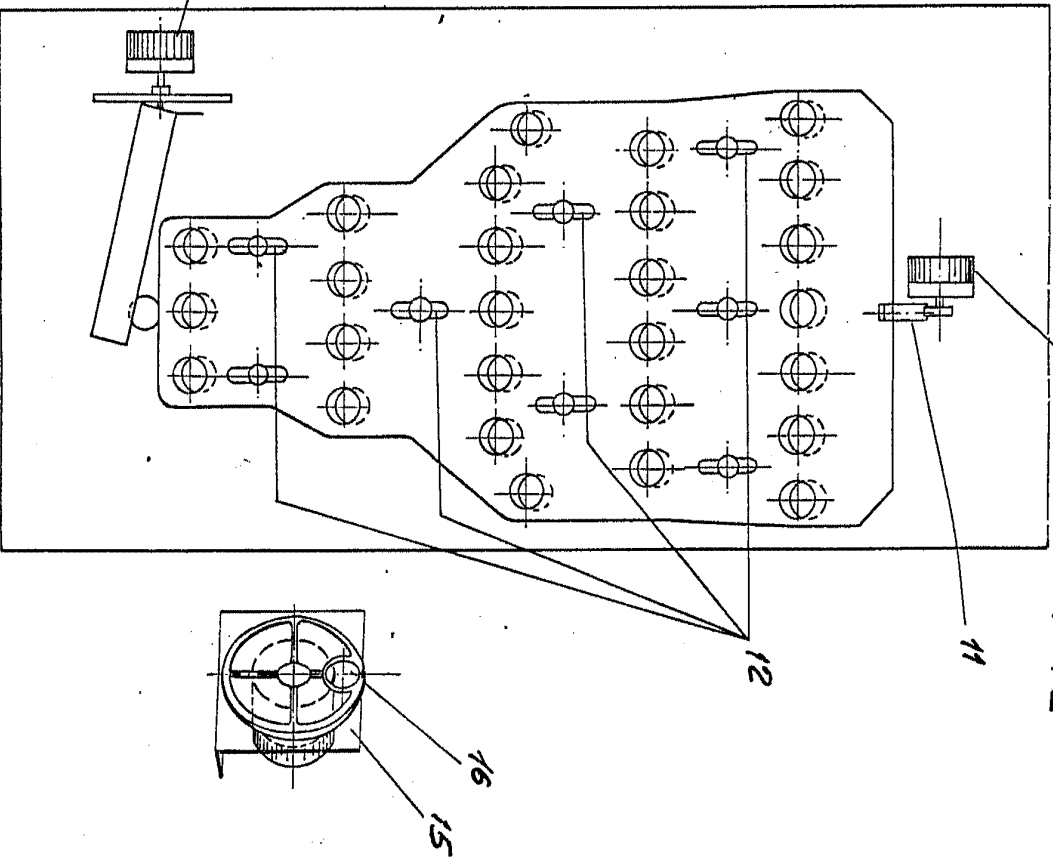


FIG. 2



474.419

DOS HORAS - 14

Escala variable  
Madrid: 23 OCT. 1978  
P.º B.  
S.º de Inven.  
F.º de Inven.

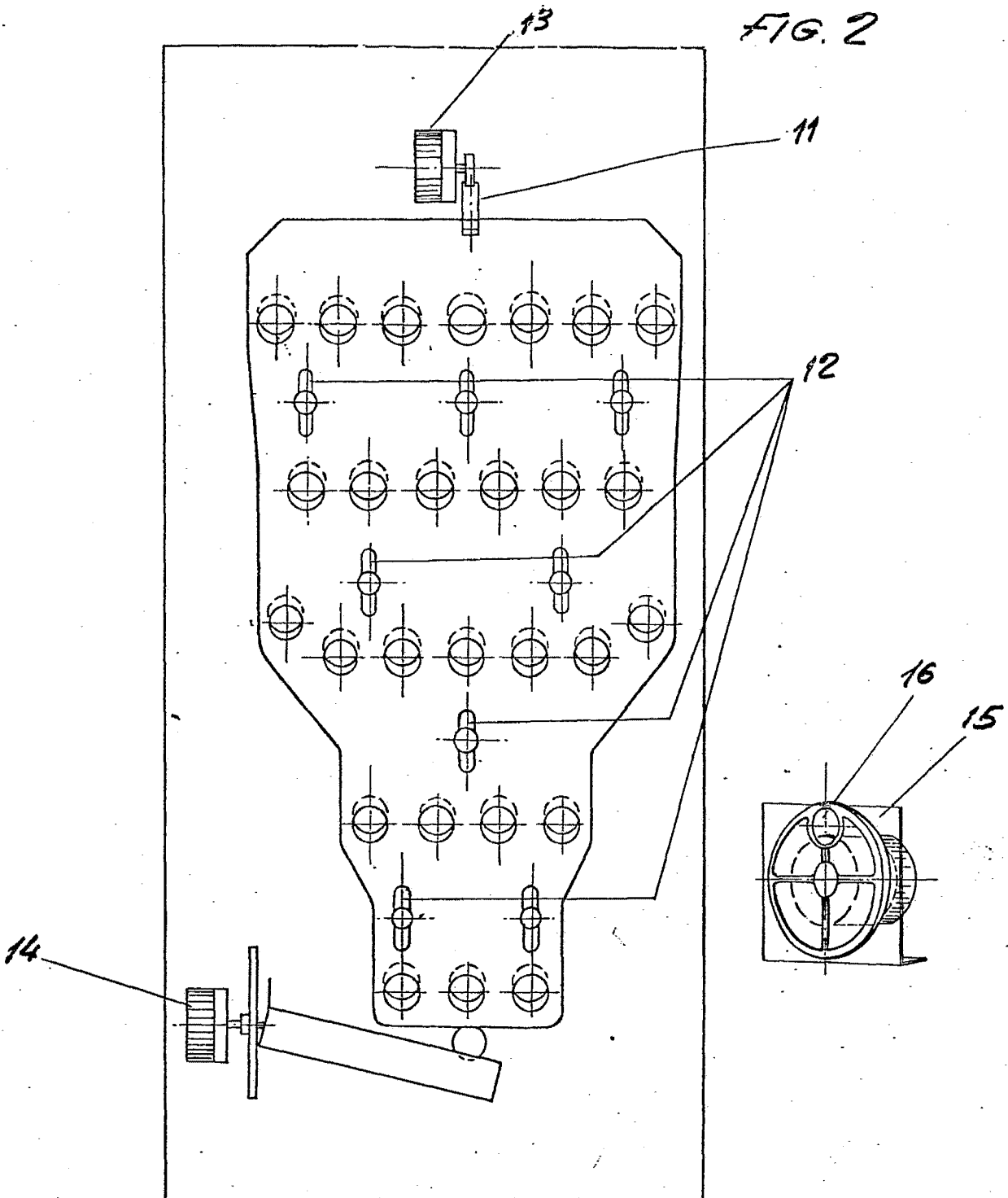
*F.º de Inven.*



474.419

DOS HOJAS-1ª

FIG. 2



Escala variable  
Madrid: 23 OCT. 1978

J. P. P.  
F. J. Llorens

474.419

D. JOAQUIN FRANCO MUÑOZ

DOS HOJAS - 1

FIG. 4

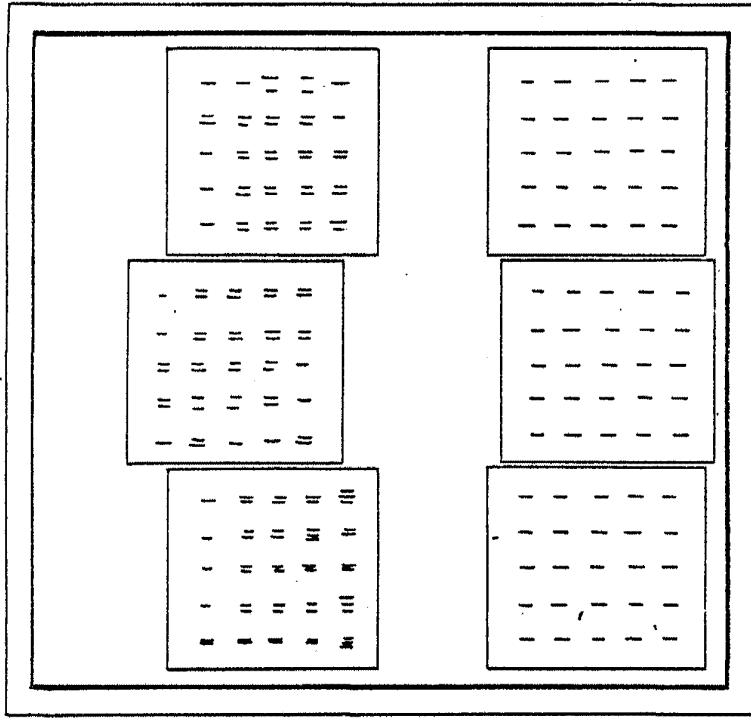


FIG. 3

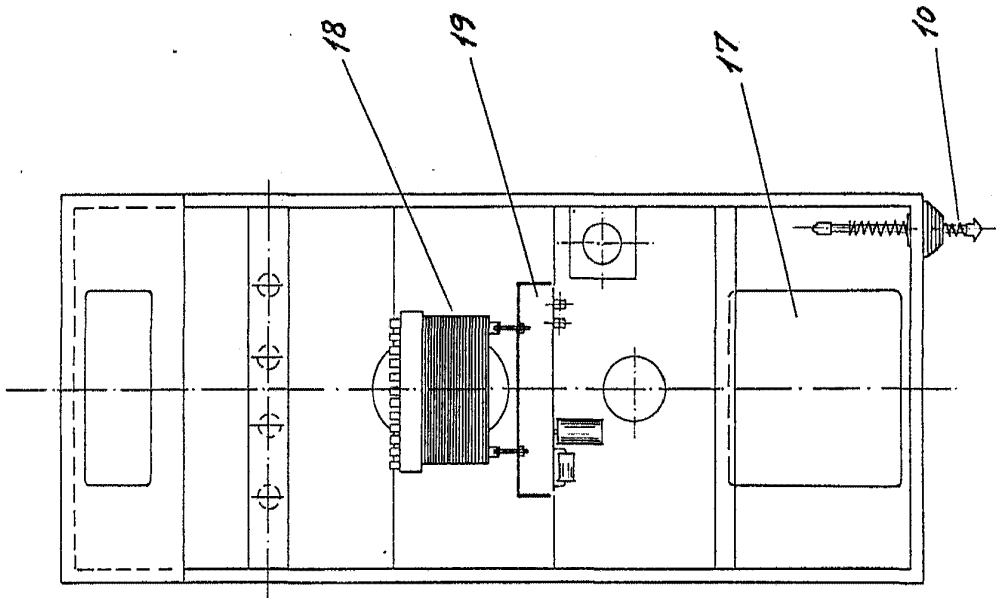
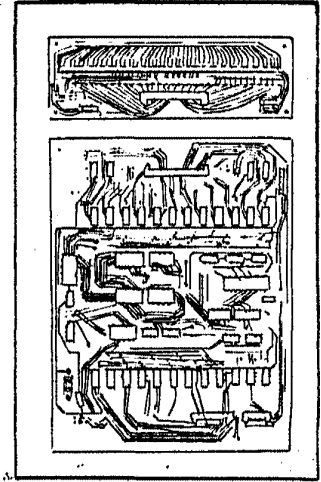


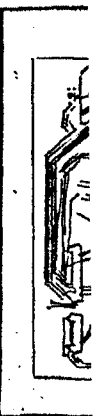
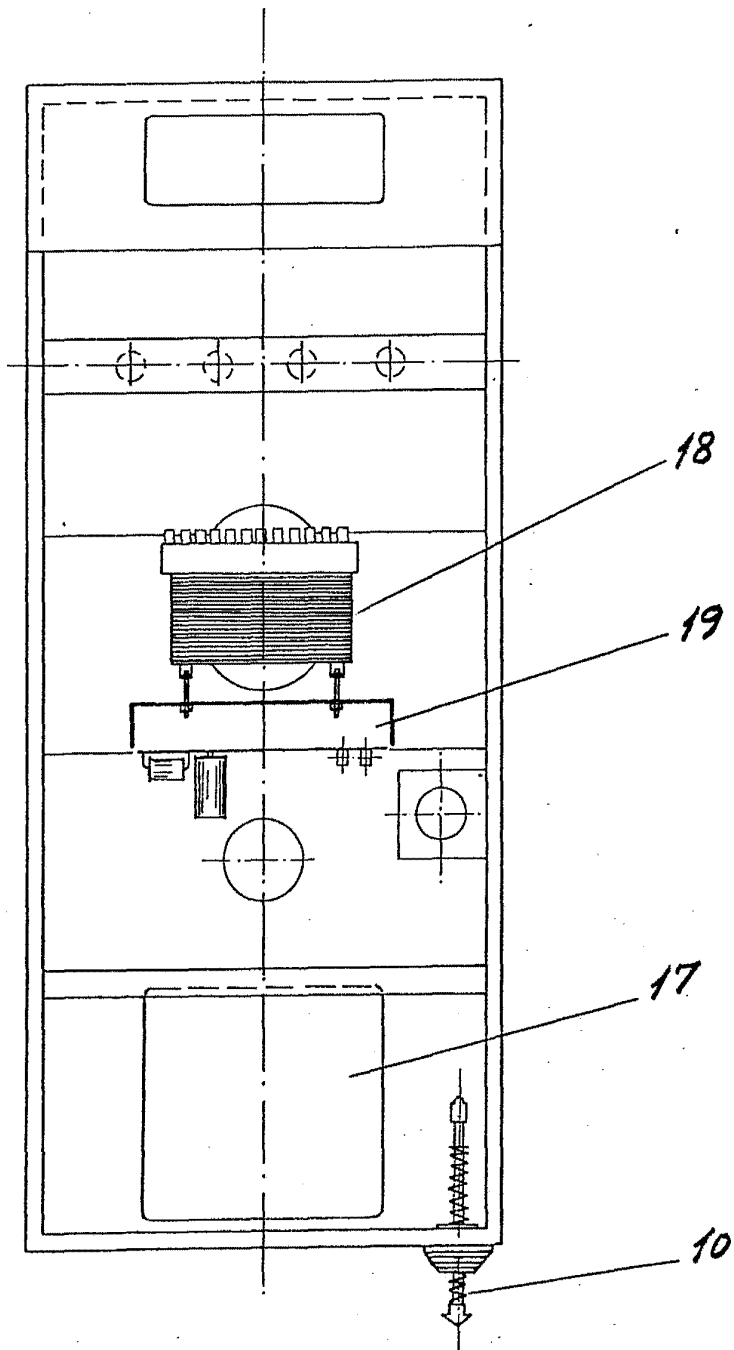
FIG. 5



*Fiscalía variable*  
 Madrid 23 OCT. 1978  
 Julio Borrero  
 P. P.

*Julio Borrero*

FIG. 3



474.419

DOS HOJAS-2ª

FIG. 4

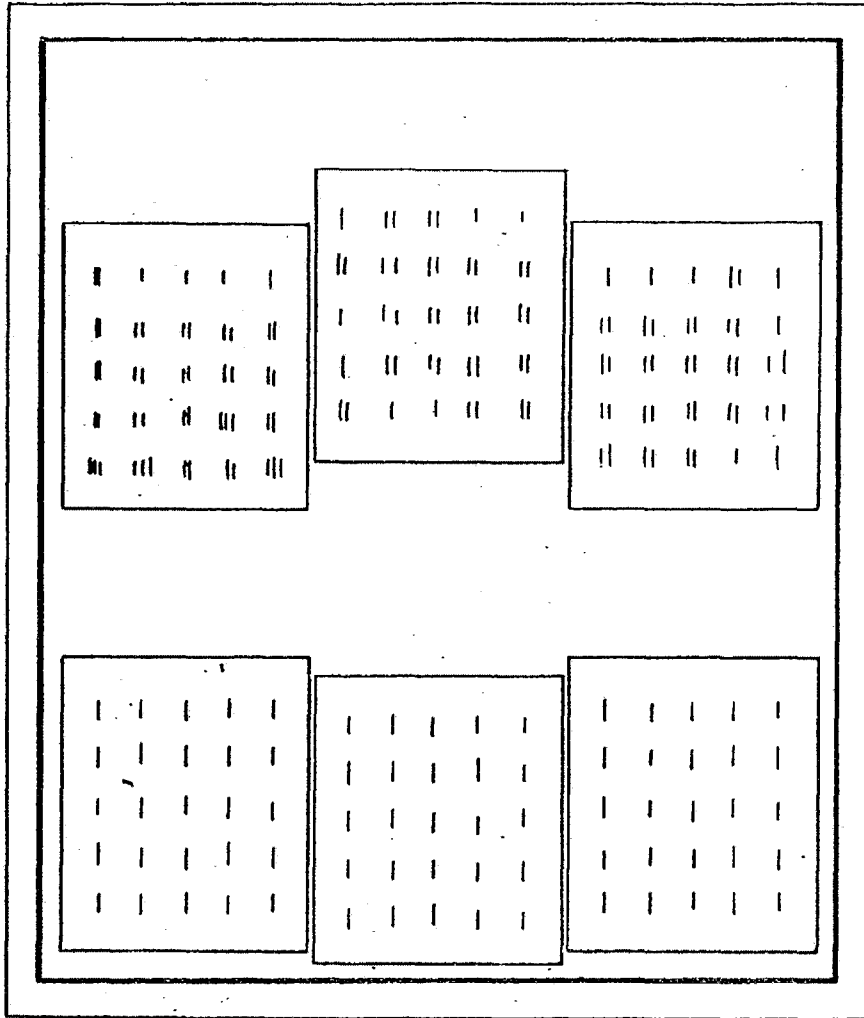
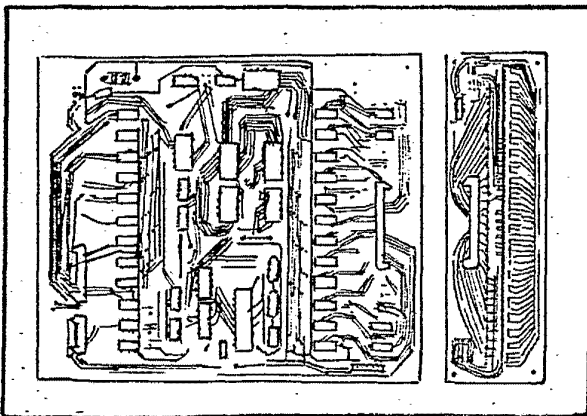


FIG. 5



Escala variable  
Madrid: 23 OCT. 1978  
Julio Herrera  
P. P.

*Julio Herrera*