

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA

Registro de la Propiedad Industrial



ESPAÑA

Concedido el Registro de acuerdo con los datos que figuran en la presente descripción y según el contenido de la Memoria adjunta.

11	NUMERO	480521	10	A1
22	FECHA DE PRESENTACION	12 de Mayo 1979		

PATENTE DE INVENCION

60 PRIORIDADES:		
61 NUMERO	62 FECHA	63 PAIS
47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL	62 PATENTE DE LA QUE ES DIVISIONARIA
	G07F17/32; G06F15/44	
64 TITULO DE LA INVENCION		
"Dispositivo para máquinas de juegos de habilidad"		
CALUCAN		
71 SOLICITANTE (S)		
D. Enrique ZARCO FA		
DOMICILIO DEL SOLICITANTE		
BARCELONA- c/. Rosal, 60		
72 INVENTOR (ES)		
D. Enrique ZARZO FA		
73 TITULAR (ES)		
74 REPRESENTANTE		
D. Pedro SUGRAÑES MOLINE, Agte. Of. Prop. Ind. BARCELONA-Provenza, 304		

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente Patente de Invención se refiere a un dispositivo para máquinas de juegos de habilidad.

Son ya conocidos los juegos, denominados corrientemente de salón, que toman forma de una máquina, ante la cual se sitúa el jugador, o jugadores en el caso de admitir más de uno, para, previo pago de una cantidad que se deposita en lugar adecuado, utilizar los mandos previstos al efecto y participar activamente en el desarrollo de las jugadas hasta que se alcanza un determinado objetivo y/o transcurre un cierto lapso de tiempo, y/o se comete un error de manejo comunmente denominado falta.

Generalmente, la participación del jugador requiere un grado de habilidad mínimo para lograr culminar la partida con éxito o, cuanto menos, desenvolverse con relativa agilidad. Precisamente, la diversión reside tanto en la participación directa del jugador o jugadores en la formación de la dinámica del juego, como en el reto que supone la posibilidad de alcanzar una cota señalada que, para mayor satisfacción, comporta en muchas de tales máquinas la asignación de un premio.

La invención que nos ocupa, tiene por objeto un dispositivo especialmente ideado para la estructuración básica de máquinas de juegos de habilidad, del tipo de las descritas. Este dispositivo ofrece el atractivo de dar a

conocer una peculiar y nueva manera para la ejecución del juego, destacando además que, con el mismo esquema básico propio del dispositivo patentado se pueden lograr distintos modos de juego atendiendo, preferentemente, a la circunstancia de que participe: un solo jugador, dos jugadores, o dos equipos de jugadores.

Por otra parte, la misma estructura esencial del dispositivo también permite realizaciones concretas para su adopción a dos modalidades de máquinas bien diferenciadas:

10 a) con premio en forma de prolongación de un juego, y b) con premio en especie o en metálico.

Todo ello, dá lugar a señaladas y significativas innovaciones que confieren al dispositivo una efectiva singularidad dentro de los de su especie.

15 El dispositivo se caracteriza por el hecho de comprender:

- una unidad central de funcionamiento preprogramada, para las respuestas automáticas que suministra la propia máquina.
- 20 - una memoria inmediata para la repetición parcial y total de la serie de secuencias producidas durante el último juego desarrollado o en transcurso de desarrollo, a fin de que la máquina pueda responder en función de la información recogida a tal respecto.
- 25 - cuatro pulsadores de juego, que son los que utiliza el jugador, o en su caso los jugadores, provistos de señalizadores visuales o audiovisuales de distinto correspondiente

cromatismo y tono, respectivamente. O sea, son de cuatro colores bien diferenciados, y al ser accionados se produce un peculiar sonido de distinto tono para cada uno de los pulsadores.

- 5 - Varios conectores de gobierno para la puesta en marcha del juego y la reproducción de las secuencias memorizadas por la memoria del dispositivo.
- Una pantalla provista de señalizadores audiovisuales o visuales de distinto correspondiente tono y cromatismo, respectivamente complementarios; naturalmente, se corresponden así-
- 10 mismo con los colores y tonos de los pulsadores ya citados.
- Indicadores de circunstancias varias del juego, para mejor información de los jugadores y/o eventuales espectadores.
- Un mecanismo de recepción de fichas y/o monedas con capacidad
- 15 de acumulación para la puesta a punto de la máquina.
- Un mecanismo de asignación de premios al culminarse una jugada sin error.

El dispositivo que comprende los medios anteriormente relacionados se caracteriza, asimismo, por el hecho de

20 que su unidad central de funcionamiento se halla convenientemente preprogramada para dejar la máquina en condiciones de funcionamiento después de haber recibido las fichas y/o monedas previamente determinadas al efecto; en definitiva, de este modo la máquina queda puesta a punto. Seguidamente, el jugador

25 debe poner la máquina en marcha mediante el accionamiento del oportuno conector de gobierno. Con lo cual la preprogramación determina que la máquina active automáticamente uno cualquiera

de los señalizadores de los pulsadores de juego; la elección del pulsador se efectúa al azar mediante dispositivo mecánico y/o electrónico apropiado. De este modo se produce la primera secuencia de una jugada, momento a partir del cual queda preparada la máquina para la intervención de un jugador que debe a su vez pulsar, discrecionalmente y según su buen entender, los pulsadores en subsiguientes intervenciones o secuencias bien diferenciadas, hasta la finalización de la jugada. Según el preprograma básico contenido en la unidad central de funcionamiento de dispositivo, podrá participar en el juego un solo jugador o distintos jugadores, en cualquier orden a su propia conveniencia y, preferentemente, atendiendo el modo de juego que a tal respecto proporciona la máquina elegido, en su caso, por los participantes. También forma parte del preprograma de la referida unidad central de funcionamiento la asimilación en su memoria electrónica, y en el mismo orden de producción, de las series parciales y total de secuencias que se producen en la jugada en curso, y hasta su finalización. La memorización de las series parciales de secuencia de una misma jugada sirve para la verificación automática que realiza el dispositivo para permitir la continuación o no del juego. Y la memorización de la serie total de secuencias de la última jugada producida, sirve para que el jugador, o jugadores, puedan verificar a su comodidad el total desarrollo de la partida inmediatamente precedente.

También es característico de la máquina, el hecho de que se halla preprogramada para finalizar el juego cuando

siendo necesaria la intervención de un jugador, no se produce dentro de un predeterminado tiempo. En definitiva, esta característica limita el tiempo de reacción o meditación de un jugador previo a su intervención, produciendo falta en caso de que no se produzca dentro del plazo señalado.

Otra característica, y muy relevante, del dispositivo consiste en la exigencia principal que determina la exactitud o inexactitud de la intervención del jugador o jugadores: Se trata de que cada vez que interviene un jugador debe, cuanto menos, repetir idénticamente la secuencia de pulsaciones, en el mismo orden y número, que se ha producido en la secuencia inmediatamente anterior. Está preprogramada la máquina de modo tal que si no se cumple esta condición, la jugada finaliza por comisión de falta.

Es asimismo característico, el hecho de que el dispositivo otorga premio cuando el jugador o jugadores participantes ha completado un predeterminado número de secuencias sin haber producido falta.

Es importante en el dispositivo descrito, la posibilidad de variantes que ofrece manteniendo, no obstante, su fundamental esencialidad.

En efecto, en lo que concierne al premio, según una realización la máquina otorgará la posibilidad de prolongar el juego sin previo pago, circunstancia que vendrá reflejada en un indicador de crédito previsto a tal efecto en la pantalla.

Según otra realización, cuando el jugador culmina la jugada sin error, se activa el mecanismo de asignación

otorgando un premio que consiste en valores dinerarios o en especies suministrados por medios adecuados.

Según otra ventajosa característica del dispositivo, el mismo comprende un selector de modo discrecionalmente operable que actúa sobre la unidad central de funcionamiento seleccionando tres modos distintos de preprograma. Según uno de dichos preprogramas seleccionables de la unidad central de funcionamiento, la máquina interviene alternativamente en la formación del juego con el jugador, de manera que después de que éste ha repetido la secuencia inmediata anterior (se comprende que la primera intervención del jugador consistirá en repetir una única pulsación que corresponderá a la primera activación efectuada automáticamente y al zar por el dispositivo) el dispositivo a su vez repetirá la secuencia construida por el jugador y además activará los señalizadores de uno cualquiera de los pulsadores de juego, también tomado al azar; y así sucesivamente hasta que se termina la jugada por comisión de error, o por totalización de las secuencias del juego sin falta. Este modo de juego está previsto para que sea preferentemente utilizado por un solo jugador; en efecto, se considera que en este modo de juego el jugador juega contra la máquina. También es importante señalar que este modo de juego es el que de preferencia desarrollarán aquellas máquinas preparadas para asignar premios en especie o en monedas, estando asimismo previsto por la propia naturaleza de la finalidad perseguida por el jugador, que no existan variantes en cuanto a la posibilidad de seleccionar otros modos de juego.

Por el contrario, en las máquinas que lleven el dispositivo cuyo premio consiste en permitir la continuación del juego, puede ser un aliciente más la incorporación del selector de modo antes referido, apropiadamente para que eligiendo otro de los preprogramas seleccionables, la máquina intervenga tan sólo para dar la primera secuencia, a partir de la cual son los jugadores los que deberán reproducir la secuencia inmediata precedente y añadiendo a la vez una nueva pulsación. Este modo de juego está pensado, preferentemente, para ser llevado a término por dos jugadores que compiten entre sí para proseguir el juego sin cometer falta.

Según el tercero de los preprogramas seleccionables de la unidad central de funcionamiento, la máquina interviene formando una secuencia inmediatamente después de la participación del jugador o jugadores, en forma alternada. O sea, es la máquina que inicia el juego activando los señalizadores de uno cualquiera de los pulsadores, a continuación interviene un jugador, seguidamente de nuevo la máquina, luego de nuevo un jugador (que preferentemente será de un equipo opuesto al primer jugador), y así sucesivamente, teniendo en cuenta que los jugadores deben limitarse a reproducir con exactitud la secuencia inmediatamente precedente construida por la máquina, en tanto que esta repetirá la secuencia construida por el jugador añadiendo, además, una nueva activación de pulsador. Objetivo perseguido por los participantes de este modo de juego, es el de intervenir sucesivamente en su turno sin cometer falta. Verosimilmente

la prolongación del juego da lugar a la producción de secuencias cada vez más complejas de modo que tarde o temprano uno de los equipos comete falta, quedando vencedor el otro.

Es importante señalar aquí, que de preferencia
5 en los modos de juego descrito en segundo y tercer término el dispositivo no determina un límite de pulsaciones o secuencias; el objetivo de la partida es el de lograr la derrota del contrincante, bien sea del único adversario en el modo segundo donde participan dos jugadores uno contra el
10 otro, bien sea la derrota del equipo contrincante en el modo tercero en que participan dos equipos que se enfrentan en una competición de habilidad. Y, en consecuencia, estos dos modos de juego no comportarían premio puesto que necesariamente la partida debe terminar en falta.

15 Por el contrario, el primer modo de juego descrito, puede comportar la incorporación de un variador continuo para la selección para la selección al azar del número de secuencias límite, cuya culminación lleva a la consecución del premio. Por razones obvias, en las máquinas meramente
20 recreativas cuyo premio es la prolongación del juego, la incorporación de este factor variable da lugar a un aliciente más. Sin embargo, los principios de equidad que deben, sin duda, respetarse en las máquinas que otorgan premio en especie o en efectivo, hacen aconsejable prescindir de un va-
25 riador del número de secuencias a completar para alcanzar la meta perseguida; o sea, es preferible que el predeterminado número de secuencias a cumplir sea estable y fijo.

De lo expuesto se desprende que una máquina que incorpore el dispositivo según la presente Patente de Invención podrá, en cada caso específico de fabricación, disfrutar de distintas peculiaridades funcionales, y ello sin salirse del ámbito de la esencialidad innovadora que se dá a
5 conocer con el dispositivo en cuestión.

En las hojas de dibujos que acompañan a la presente memoria, se ilustra a simple título de ejemplo no limitativo, y como mero esquema que ayude a hacer más fácil la
10 comprensión del dispositivo que nos ocupa, dos realizaciones practicas del mismo.

La Figura 1, concierne a una ejecución específicamente pensada para otorgar premios en forma de prolongación de la jugada; o sea, se trata de un dispositivo aplicable a
15 máquinas de las denominadas recreativas.

Y, la Figura 2, corresponde a una ejecución pensada para dispositivos destinados a otorgar premios en moneda efectiva o en especie.

En la Figura 1, se ilustra esquemáticamente el dispositivo, uno de cuyos elementos esenciales es la unidad central 1 convenientemente conectada con los demás elementos componentes que seguidamente se describirán. Esta unidad central 1, esta provisto de memoria y es programable.
20

Comprende también el dispositivo, cuatro pulsadores 2, 3, 4 y 5 provistos de respectivos señalizadores visuales 6, 7, 8 y 9, y señalizadores acusticos 10, 11, 12 y 13; todo ello va abarcado en un tablero de mandos 14.
25

En el mismo citado tablero de mandos 14, se hallan los conectores de gobierno 15, 16 y 17. Igualmente comprende el dispositivo una pantalla 18 en la que se encuentran señalizadores visuales 19, 20, 21 y 22 y señalizadores acústicos 23, 24, 25 y 26 correspondientes en relación unívoca con un respectivo pulsador de los cuatro pulsadores 2, 3, 4 y 5.

Forma parte del dispositivo según el ejemplo, un selector de modo 27, con tres posiciones 28, 29 y 30. Correspondientemente, en la pantalla 18 hay un indicador de modo 31 que permite visualizar comodamente la posición elegida.

Se ha previsto el mecanismo de recepción de monedas 32 vinculado a un indicador 33 ubicado en la propia pantalla 18. Este mecanismo 32 coopera con el mecanismo de asignación de premios 34, a su vez vinculado a un correspondiente indicador 35, igualmente en la pantalla 18.

Completa el dispositivo un variador continuo 36 que determina al azar el número de secuencias de una determinada partida.

La pantalla 18 puede contener otros indicadores cualesquiera 37 destinados a facilitar mayor información al jugador y/o espectadores o a completar el juego de modo que se estime más adecuado.

La utilización de la máquina equipada con este dispositivo es la siguiente. En primer término, debe ser introducida una moneda en el mecanismo de recepción 32, según se indica con la flecha F. Con ello la máquina queda puesta a

punto. Se preve la posibilidad de que este mecanismo receptor de monedas pueda acumular cantidades superiores a la del importe de una sola partida, de modo que podrán ser utilizadas sucesivamente al término de una partida o jugada;

5 coadyuva eficazmente al conocimiento preciso de la disponibilidad de partidas, el indicador 33 que puede señalar el crédito del jugador en cada momento. Por otra parte, en los casos en que se alcance premio el mecanismo 34 activará el propio indicador 33 incrementando el crédito en la cuantía correspondiente.

10

Para iniciar la partida o jugada, deberá ser accionado el conector 15 de puesta en marcha. Será entonces cuando se iniciará el desarrollo del juego comenzando la máquina a accionar al azar los indicadores de uno cualquiera de los pulsadores 2, 3, 4 ó 5; y a partir de este momento,

15 debe intervenir un jugador en la forma prevista para el modo elegido. Para ello se ha operado previamente en el selector de modo 27 escogiendo una de las tres posiciones, 28, 29 ó 30, cada una de las cuales se corresponde con un determinado comportamiento de la unidad central I. En la posición 28,

20 se considera que el jugador se enfrenta a la máquina y por tanto las secuencias sucesivas de una jugada la establecen alternativamente dicho jugador y la máquina, en la manera que ya ha quedado antes expuesta. En la posición 29 se preve

25 que la máquina da automáticamente la primera secuencia, tan sólo; y a partir de ella participan en el juego dos jugadores que compiten entre sí interviniendo alternativamente,

también según el modo de actuación ya descrito que implica la adición, en cada secuencia, de una pulsación más, hasta que se produce la comisión de falta por uno de los dos jugadores quedando el otro como vencedor. Y, en la posición 30, 5 el dispositivo de la máquina produce la primera activación, y también la secuencias alternativas con la intervención de dos equipos de jugadores, preferentemente. Al elegirse las posiciones 29 ó 30 referidas, la partida no finaliza hasta que no se ha cometido falta; en definitiva, en estas dos 10 posiciones no existe límite de secuencias y, por tanto, tampoco existe atribución de premio puesto que la partida termina necesariamente al producirse una falta.

El variador continuo 36 tiene la misión de operar, en la posición 28, correspondiente a aquella en que el jugador actúa contra la máquina. La misión de este variador es 15 la de determinar la duración exacta, en secuencias, de cada jugada para la culminación de la misma sin falta. Por ejemplo, puede preverse que sean las diversas duraciones de 8, 14, 20 y 31 secuencias. En el momento justo de iniciarse el 20 juego se fija una de estas posibilidades automáticamente, de manera que para terminar el juego con éxito debe llegarse a completar el correspondiente número de secuencias.

Cuando en la posición 28 citada se termina con éxito una jugada, aparecerá la correspondiente señalización en 25 el indicador 35 y, mediante el mecanismo de asignación de premios 34 se incrementará el crédito del jugador quedando reflejado en el indicador 33.

Una notable posibilidad del dispositivo lo ofrece

la previsión del conector de gobierno 16, accionando el cual se logra reproducir la partida inmediata precedente terminada en error, de manera que puede analizarse todo su desarrollo hasta el momento en que se ha cometido la maniobra falsa motivadora del final de partida. El conector 17 permite
5 que la máquina reproduzca una partida precedentemente terminada con éxito.

Obviamente, de entre los medios descritos que comprende el dispositivo previsto para ser adaptado a máquinas recreativas, algunos de ellos pueden ser utilizados discrecionalmente. Así, por ejemplo, los conectores de gobierno 16 y
10 17 que permiten reproducir la jugada precedente pueden no ser incorporados; e igualmente puede prescindirse del selector de modo 27, con lo cual la máquina estaría dispuesta para ser utilizada exclusivamente por un sólo jugador, comportándose tal como se ha descrito para la posición 28. Y también puede no llevar el variador continuo 36, con lo cual el número de secuencias que determina el final de partida victorioso sería estable.
15

En el esquema de la figura 2, el dispositivo según la invención está especialmente concebido para su empleo en máquinas de juegos de habilidad que premian la victoria con dinero en efectivo o con especie.
20

En esencia, el funcionamiento es igual al ya descrito para la máquina meramente recreativa, y por este motivo los elementos equivalentes llevan la misma referencia numérica. A este respecto, se señala que el modo de juego es único, y precisamente aquél en que se juega contra la máquina, motivo
25

por el cual no se precisa la incorporación del selector de modo 27 descrito para la máquina meramente recreativa. Por otra parte, y teniendo en cuenta que la finalidad última perseguida con este juego es un beneficio lucrativo, es de rigor mantener equidad en el grado de dificultad para todas las partidas; por esto, tampoco lleva esta ejecución práctica del dispositivo, el variador continuo 36.

Una particularidad propia de este dispositivo es la incorporación de un mecanismo de asignación de premio que se activa al culminarse la totalidad de secuencias pre-establecida, sin producirse falta. Este mecanismo cuida de dispensar el premio correspondiente, según se señala con la flecha P. Un indicador 39 pone claramente de manifiesto el logro del premio.

Todos los dispositivos descritos, tanto para máquina recreativa como para máquina de juego con premio en efectivo, pueden llevar acoplados señalizadores acústicos que con emisión de sonido diferenciada anuncian el final de una jugada o partida tanto en el caso de cometerse falta como en el caso de alcanzarse premio.

Es interesante destacar en este dispositivo, la gran capacidad de ejercitar los reflejos y la destreza de los jugadores, así como su memoria visual y auditiva puesto que cada pulsador posee su propio color y su propio sonido, de tal manera que al ser accionado da lugar a la activación de los correspondientes señalizadores audiovisuales. Y hasta tal punto es reseñable la previsión de un peculiar sonido, que puede afirmarse que una persona privada de la vista es

perfectamente capaz de participar utilizando tan sólo su oído.

Naturalmente, el dispositivo según la presente invención podrá ir adaptado a máquinas de juego de cualquier
5 forma y dimensiones, y podrá asimismo complementarse con otros accesorios u elementos que se estime adecuados. Y, además, en su ejecución práctica podrán variar todos cuantos detalles constructivos y configurativos no afecten, cambiándola o modificándola, a su propia esencialidad.

REIVINDICACIONES

Se reivindica como objeto de la presente Patente de Invención:

5 1º.- Dispositivo para máquinas de juegos de habilidad, que se caracteriza esencialmente por comprender una unidad central de funcionamiento preprogramada provista además de memoria inmediata para la repetición parcial y total de la serie de secuencias producidas durante el último juego desarrollado o en transcurso de desarrollo,
10 por comprender cuatro pulsadores de juego provistos de señalizadores visuales o audiovisuales de distinto correspondiente cromatismo y tono respectivamente, por comprender varios conectores de gobierno para la puesta en marcha del juego y la reproducción de las secuencias memorizadas,
15 por comprender una pantalla provista de señalizadores audiovisuales o visuales de distinto correspondiente tono y cromatismo respectivamente complementarios, provista también de indicadores de circunstancias del juego, y provista de indicadores complementarios, por comprender un mecanismo
20 de recepción de fichas y/o monedas con capacidad de acumulación para la puesta a punto de la máquina, y por comprender un mecanismo de asignación de premios al culminarse una jugada sin error.

 2º.- Dispositivo para máquinas de juegos de habilidad según la reivindicación 1), que se caracteriza esen-
25

cialmente por el hecho de que su unidad central de funcionamiento se halla preprogramada convenientemente para que después de ser puesta en marcha la máquina active los señalizadores de uno cualquiera, tomado por azar mecánico y/o electrónico, de los pulsadores de juego, lo que constituye la primera secuencia de una jugada, momento a partir del cual queda preparada la máquina para la intervención de un jugador accionando discrecionalmente los pulsadores en subsiguientes intervenciones o secuencias bien diferenciadas, hasta la finalización de la jugada, pudiendo ser el jugador ejecutor de cada intervención el mismo o distinto al de las anteriores, y en cualquier orden, estando también convenientemente preprogramada la referida unidad central de funcionamiento para asimilar en su memoria electrónica y en el mismo orden de producción, las series parciales y total de secuencias que se producen en la jugada en curso hasta su finalización, sirviendo la memorización de las series parciales de secuencias para la verificación que efectúa automáticamente el dispositivo del desarrollo del juego, y sirviendo la memorización de la serie total de secuencias de la última jugada para la verificación que discrecionalmente puede efectuar el jugador, mediante el accionamiento del pulsador correspondiente.

32.- Dispositivo para máquinas de juegos de habilidad según las reivindicaciones 1), y 2), que se caracteriza esencialmente por el hecho de que su unidad central de funcionamiento se halla preprogramada para finalizar el juego cuando no se produce la intervención de un jugador des-

pués de transcurrido un predeterminado tiempo desde la finalización de la primera secuencia o de cualquiera de las subsiguientes secuencias preparatorias de la máquina para la intervención obligada de un jugador.

5 4º.- Dispositivo para máquinas de juegos de habilidad según las reivindicaciones 1) a 3), que se caracteriza esencialmente por el hecho de que su unidad central de funcionamiento se halla preprogramada para finalizar el juego cuando el jugador que interviene no ejecuta una secuencia
10 de pulsaciones en el mismo orden y número que ha tenido lugar la secuencia inmediatamente precedente.

 5º.- Dispositivo para máquinas de juegos de habilidad según las reivindicaciones 1) a 4), que se caracteriza esencialmente por el hecho de comprender un selector de
15 modo discrecionalmente operable que actúa sobre la unidad central de funcionamiento seleccionando tres modos distintos de preprograma.

 6º.- Dispositivo para máquinas de juegos de habilidad según la reivindicación 5), que se caracteriza por el
20 hecho de que según uno de los preprogramas seleccionables de la unidad central de funcionamiento, la máquina actúa automáticamente, después de la intervención de un jugador que no ha producido el final de la jugada, formando una secuencia compuesta por la reproducción exacta de la inmediata
25 precedente más la activación de los señalizadores de uno cualquiera de los pulsadores de juego, tomado por azar mecánico y/o electrónico, cual preprograma determina, además,

la finalización de una jugada por culminación de la misma sin error cuando se han completado un predeterminado número de secuencias, estable o variable por azar mecánico y/o electrónico, sin haberse producido ninguna de las demás

5 circunstancias anteriormente referidas para la finalización de la jugada, con cual culminación se activa el mecanismo de asignación de un premio que consiste, preferentemente, en otorgar la posibilidad de efectuar una jugada adicional sin previo pago, circunstancia que se refleja en un indicador

10 de crédito del que se halla provista la pantalla, estando preferentemente previsto dicho preprograma para la participación de un sólo jugador.

7º.- Dispositivo para máquinas de juegos de habilidad según la reivindicación 5) que se caracteriza esencialmente por el hecho de que según otro de los preprogramas

15 seleccionables de la unidad central de funcionamiento, finaliza una jugada cuando después de la primera secuencia automáticamente activada por el dispositivo de la máquina, no interviene un jugador accionando los pulsadores para formar

20 precisamente una nueva secuencia compuesta por la referida primera secuencia más otra única pulsación sobre uno cualquiera de los pulsadores, finalizando también una jugada cuando después de la secuencia segunda y siguientes, no interviene un jugador accionando los pulsadores para formar

25 precisamente una nueva subsiguiente secuencia compuesta por la secuencia inmediatamente anterior más otra única pulsación sobre uno cualquiera de los pulsadores, finalizando

asimismo la jugada si se completa un predeterminado número de secuencias, estable o variable por azar mecánico y/o electrónico, sin haberse producido las demás circunstancias anteriormente previstas para la finalización de la jugada, 5 cual preprograma está preferentemente previsto para la participación de dos o más jugadores.

8º.- Dispositivo para máquinas de juegos de habilidad según la reivindicación 5), que se caracteriza esencialmente por el hecho de que según otro de los tres preprogramas 10 seleccionables de la unidad central de funcionamiento, la máquina actúa automáticamente, después de la intervención de un jugador que no ha producido el final de la jugada, formando una secuencia compuesta por la reproducción exacta de la inmediata precedente más la activación de los señaliza- 15 dores de uno cualquiera de los pulsadores de juego, tomado por azar mecánico y/o electrónico, cual preprograma determina, además, la finalización de una jugada por culminación de la misma sin error cuando se han completado un predeterminado número de secuencias, estable o variable por azar 20 mecánico y/o electrónico, sin haberse producido ninguna de las demás circunstancias anteriormente previstas para la terminación de la jugada, estando preferentemente previsto dicho preprograma para la participación de dos equipos de jugadores.

25 9º.- Dispositivo para máquinas de juegos de habilidad según las reivindicaciones 1) a 4), que se caracteriza esencialmente por el hecho de que su unidad central de fun.

cionamiento se halla preprogramada para que la máquina actúe automáticamente, después de la intervención de un jugador que no ha producido el final de la jugada, formando una secuencia compuesta por la reproducción exacta de la inmediata precedente más la activación de los señalizadores de uno cualquiera de los pulsadores de juego, tomado por azar mecánico y/o electrónico, cual preprograma determina, además, la finalización de una jugada por culminación de la misma sin error cuando se han completado un predeterminado número de secuencias, estable o variable por azar mecánico y/o electrónico, sin haberse producido ninguna de las demás circunstancias anteriormente referidas para la terminación de la jugada, con cual culminación se activa el mecanismo de asignación, de un premio que consiste, preferentemente, en valores dinerarios o especies suministrados por medios adecuados, estando preferentemente previsto dicho preprograma para la participación de un solo jugador.

10º.- "DISPOSITIVO PARA MAQUINAS DE JUEGOS DE HABILIDAD".

20 Consta la presente memoria de veintiuna hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara, acompañadas de dos hojas de dibujos.


Madrid, 12 de Mayo de 1979

D. Enrique ZARCO FA

p.a.

PEDRO SUGRAÑES MOLINE

p. p.



Fdo. Enrique de Verdones

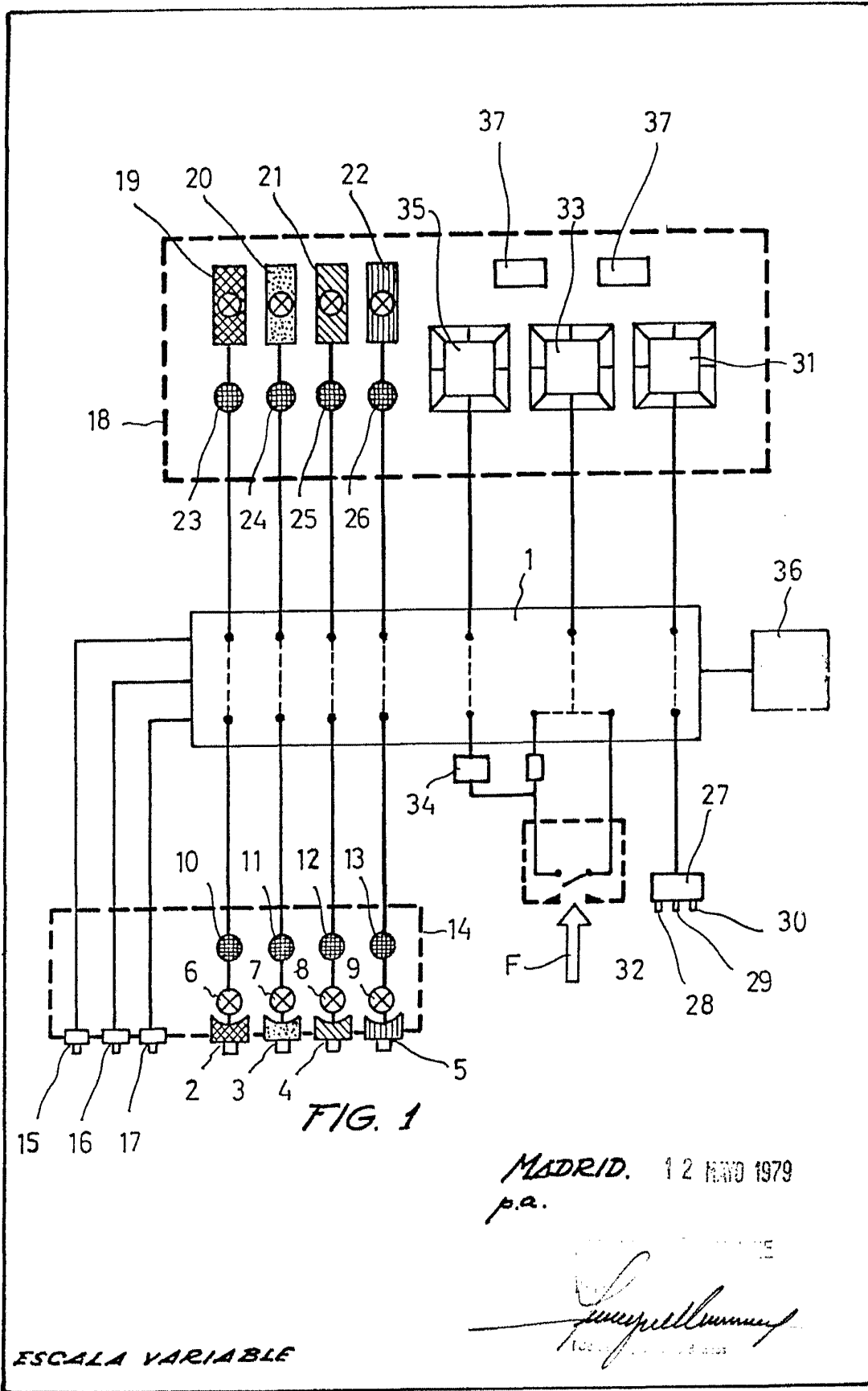


FIG. 1

MADRID. 12 FEBRO 1979
p.a.

[Signature]
Ingeniero de Electricidad

ESCALA VARIABLE

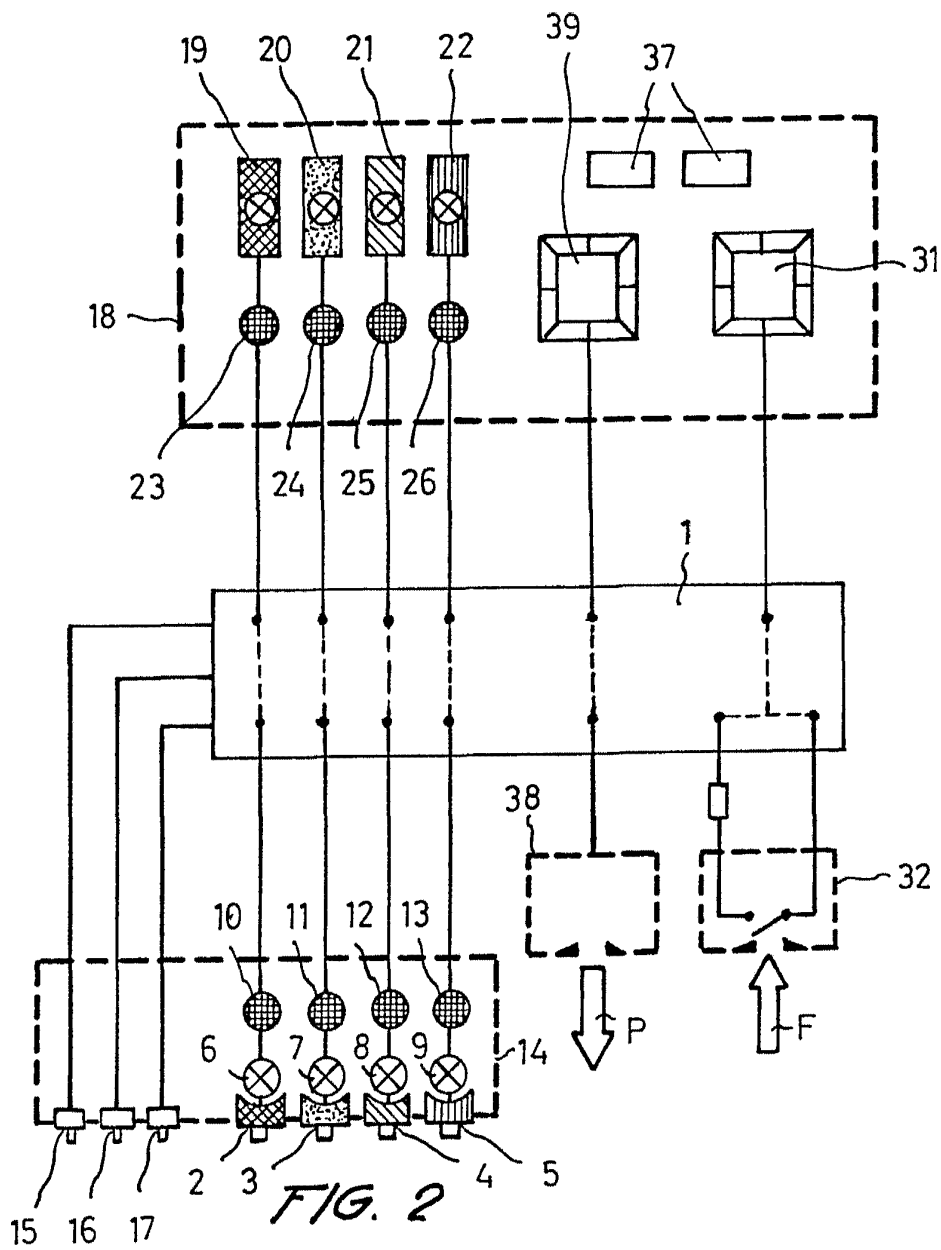


FIG. 2

MADRID. 12 MAYO 1979
p.a.

PEDRO SUGRAÑES MOLINE

p. p.

Fdo.: Enrique de Verdones

ESCALA VARIABLE