



ESPAÑA

19 ES	11 NUMERO 549004	10 A3
21	22 FECHA DE PRESENTACION 18 noviembre 1.985	
	8802278	

PATENTE DE INTRODUCCION

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
54 TITULO DE LA INVENCION MÁQUINA PARA JUEGOS RECREATIVOS CON JUGADORES MULTIPLES SIMULTANEA- MENTE Int. Cl. <u>A63F7/02</u>	
56 PATENTE EXTRANJERA U OTRA FUENTE DE INFORMACION ZACCARIA - Via Arnaroli, 15 CALDERARA DI RENO (Bologna) ITALIA	
71 SOLICITANTE (S) AUTOMAVE SERVICIOS, S.A. "ASSA" (nacionalidad española)	
DOMICILIO DEL SOLICITANTE SAN FERNANDO DE HENARES (Madrid) Sierra de Guadarrama, 29 Polig. Industrial II	
72 INVENTOR (ES) Sr. ZACCARIA (ha cedido sus derechos a la sociedad peticionaria)	
73 TITULAR (ES) La sociedad peticionaria	
74 REPRESENTANTE M.A. NARANJO (275-5), po de la Habana, 200, 28036 - MADRID	

BAD ORIGINAL

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invencion recae en una máquina destinada a juegos recreativos que puede ser utilizada simultaneamente por jugadores multiples principalmente de uno a cuatro.

5 Consecuentemente se deriva la principal de sus ventajas permitiendo un juego de conjunto, con mayor agilidad y dinamismo, precisamente por la coincidencia de varias jugadas simultaneamente.

10 La presente invencion aporta ventajas si la comparamos con otras máquinas existentes en el mercado con fines recreativos, algunas de las cuales citamos con carácter meramente enunciativo y no limitativo, a saber:

- novedad de su juego que admite más de un jugador simultaneo.
- simplicidad mecánica.
- 15 - posibilidad de simultanear los contadores de puntos conseguidos por cada jugador.
- originalidad y simplicidad en su funcionamiento.

20 Para mejor comprension de ésta memoria, se acompaña los dibujos adjuntos que muestran un ejemplo de realizacion no limitativo del objeto de la invencion, y en los que:

La fig. 1, es una perspectiva de la máquina.

La fig. 2, es una perspectiva de la citada máquina abierta permitiendo comprobar sus dispositivos necesarios.

25 La fig 3, es una vista del tablero de juego en planta con sus diversos contactos.

La fig. 4, es un esquema de la fuente de alimentacion que consta de un transformador que envia las tensiones a los diversos elementos de la máquina.

30 La fig. 5, es un esquema electrónico de la placa que coordina el sistema luminoso de la máquina, recogiendo los puntos conseguidos por cada jugador.

La fig. 6, es un esquema electrónico referente a la placa reproductora de sonidos.

35 La fig. 7, es un esquema electrónico relativo a las placas controladoras de las bobinas y luces de la máquina.

La fig. 8, es un esquema electrónico de la placa programadora del juego que a traves de sus microprocesadores y memorias, controla las diversas fases del juego.

40 La fig. 9, es el esquema electrónico de la placa, fuente de alimentacion de las placas restantes.

45 De conformidad con éstos dibujos, la máquina consta de un cabecero de forma paralelepipedica en el cual, aparecen los tanteos de los diversos jugadores y el crédito de juego es decir las jugadas de que se dispone, según las monedas introducidas en la máquina, asi la ref. 1, es la representacion visual del primer jugador indicando el tanteo máximo.

50 Las refs. 2,4 y 5, son la representacion visual y tanteo de cada uno de los restantes posibles jugadores, la ref. 3, es la representacion del crédito, según las monedas introducidas en la máquina, indicando las bolas a jugar, partida y el tiempo de juego extra.

Perpendicularmente a dicho cabecero, se coloca el cuerpo

de la máquina, con forma de paralelepípedo rectangular, cuyo frente lateral dispone de una puerta (p) en cuya cara interna se situa el boton de autoprueba (17a) y el de reposición de puntuación máxima (16)

Asimismo el regulador de las faltas por inclinación de los anticalzos (14)

La base superior es translúcida y debajo se coloca el campo de juego recogido en la fig. 3, en donde la ref. 16a corresponde a la salida de bolas y las referencias desde la 17 a la 51, recoge la diversa colocación de los contactos que van acumulando en los contadores de cada jugador los puntos que van obteniendo al rozar la bola con ellos.

En el fondo del cuerpo de la máquina, se situa un transformador (10) que forma parte de la fuente de alimentación (fig. 4), estando conectado por un lado a la tarjeta de alimentación y también a la entrada de red (X), que va dotada de un filtro de red (F) un interruptor general (V) y un enchufe de servicio (W), así como un contacto en línea (2)

Dentro del cuerpo de la máquina, se dispone de un llamador (11) en un lateral y una pletina angular (12) para dar la inclinación a la bola rodillo, que si no es la adecuada, se considera falta.

Asimismo, se coloca un dispositivo (13) que contabiliza como faltas las inclinaciones por movimiento brusco y un boton de servicio (24)

En el lateral menor frontal de la máquina, existe un boton de crédito (15) y un enchufe para auricular (18a) existiendo un regulador del volumen general (19a) maniobrabable a través de la puerta (p)

En el interior del cabecero, se colocan en su fondo

85

las tarjetas de la unidad central de proceso, cuyo esquema electrónico se recoge en la fig. 8, la tarjeta de acoplamiento (7) cuyo esquema electrónico representa la fig. 7, la tarjeta de sonido (8) cuyo esquema recoge la fig. 6, y la tarjeta de fuerza (9) cuyo esquema electrónico viene recogido en la fig. 9 y los botones para regular, a) el volumen de voz (20-a), y b) el sonido (21-a) y el boton de prueba (23a) asi como un conmutador (27-a)

90

En cuanto al funcionamiento de ésta máquina, al introducirse las monedas en el contador de crédito (3) se indica el número de partidas a jugar, según las monedas introducidas.

95

Al pulsar el boton (15) pueden jugar de 1 a 4 jugadores, restando las partidas en el contador de crédito.

100

La máquina mediante un selenoide, envia la bola del tirador. El jugador accionando dicho tirador, envia la bola al tablero de juego (fig. 3) donde la bola va rodando y accionando unos contactos, expulsores, dianas, etc. Estos contactos, van acumulando en los marcadores de cada jugador puntos que van obteniendo.

105

El jugador accionando los botones laterales (B) en el muelle, controla unos cargueros (A-C) en la parte baja del tablero de juego, los cuales son accionados por unos selenoides, pudiendo volver a golpear la bola manteniendola sobre el tablero de juego

110

Según los contactos que toca la bola, la máquina por mediacion de un circuito electrónico (fig. 6) va reproduciendo sonidos alegoricos al juego y en ciertas fases reproduce frases tambien alegoricas al juego

Finalmente y tras lo descrito, sólo resta señalar que en la presente invencion, cabrán cuantas variantes de realizacion como sean posibles, sin que se altere la esencia de lo descrito, pudiéndose fabricar su objeto en toda clase de formas, tamaños y materiales, sin limitacion.

115

=====

NOTA: Descrito suficientemente lo que antecede, sólo resta señalar, que lo que se declara propio y nuevo del solicitante, es lo contenido en las siguientes

120

REIVINDICACIONES

1 - Máquina para juegos recreativos con jugadores múltiples simultáneamente, caracterizada, por constar de un cuerpo paralílepipédico, en cuya base superior ésta el tablero de juego con diversos contactos en él, una salida de bolas y dos largueros accionados por sendos botones laterales. Debajo se sitúa un transformador conectado a la entrada a la red y también conectado con una tarjeta de alimentación por circuito impreso. En el interior del cuerpo de la citada máquina se sitúan unos medidores de faltas por si se altera la inclinación de la máquina, mediante calzos, movimientos u otros, así como un controlador del volumen general de la máquina, los botones de accionamiento y los de lanzamiento de bolas. Perpendicularmente se coloca un cabezera apaisado que en su frente presenta los contadores de cada jugador y el del crédito general de la máquina, llevando sujetos en su interior las tarjetas, 1) de circuito impresos reguladores de la unidad central de proceso que programa el juego y a través de sus microordenadores y memorial controla las fases del mismo; 2) de acoplamiento que regula las bobinas y luces de la máquina; 3) del sonido que regula la reproducción de los mismos; 4) la de fuerza que regula las distintas tensiones de las diversas placas.

125

130

135

140

Estan tambien los reguladores de sonido de voz, sonido en general, botones de prueba de sonido.

145

2 - Máquina para juegos recreativos, caracterizada y segun reivindicacion la, porque el frente tiene una puerta que permite accionar el regulador del volumen, mientras que por dentro consta de un boton para reponer la puntuacion máxima y otro de autoprueba.

150

3 - MAQUINA PARA JUEGOS RECREATIVOS CON JUGADORES MULTIPLES SIMULTANEAMENTE.

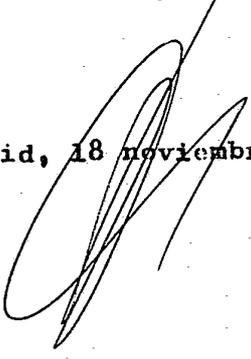
=====

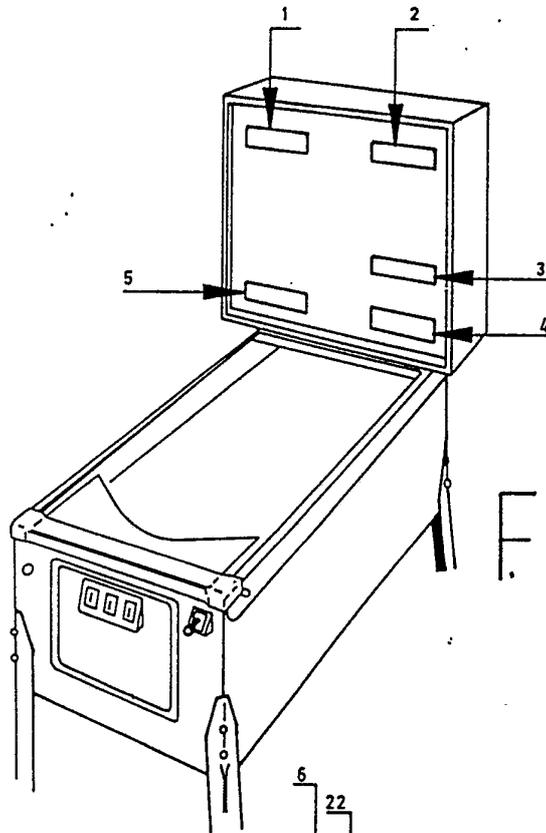
Todo segun queda descrito en la presente memoria, que

consta de nueve hojas, foliadas y mecanografiadas por una sola cara, con un total de ciento cincuenta y cinco líneas y dibujos que se acompañan.

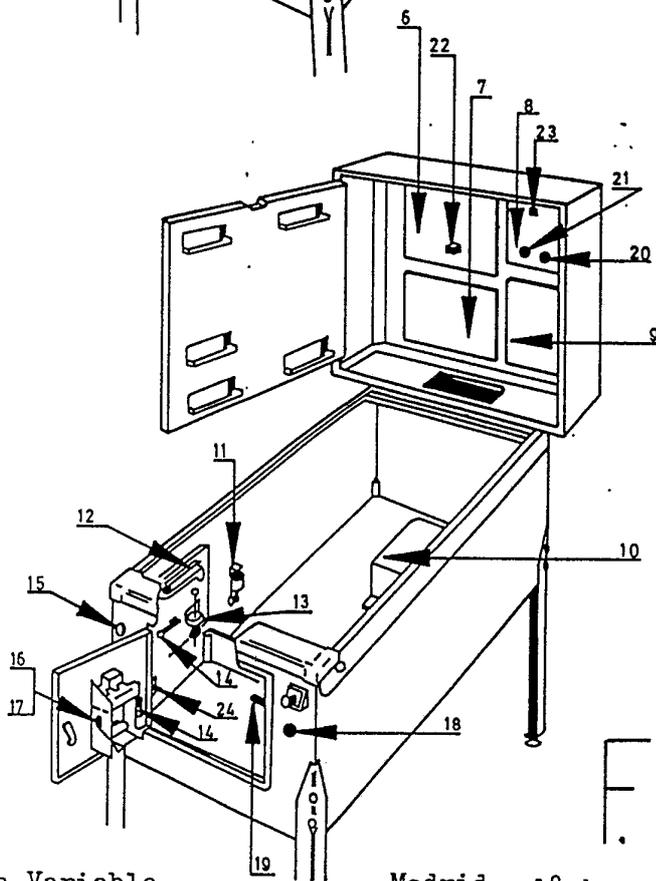
155

Madrid, 18 noviembre 1.985
p.a.

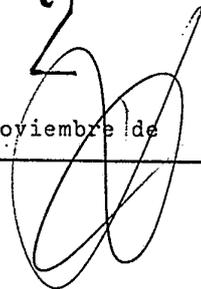




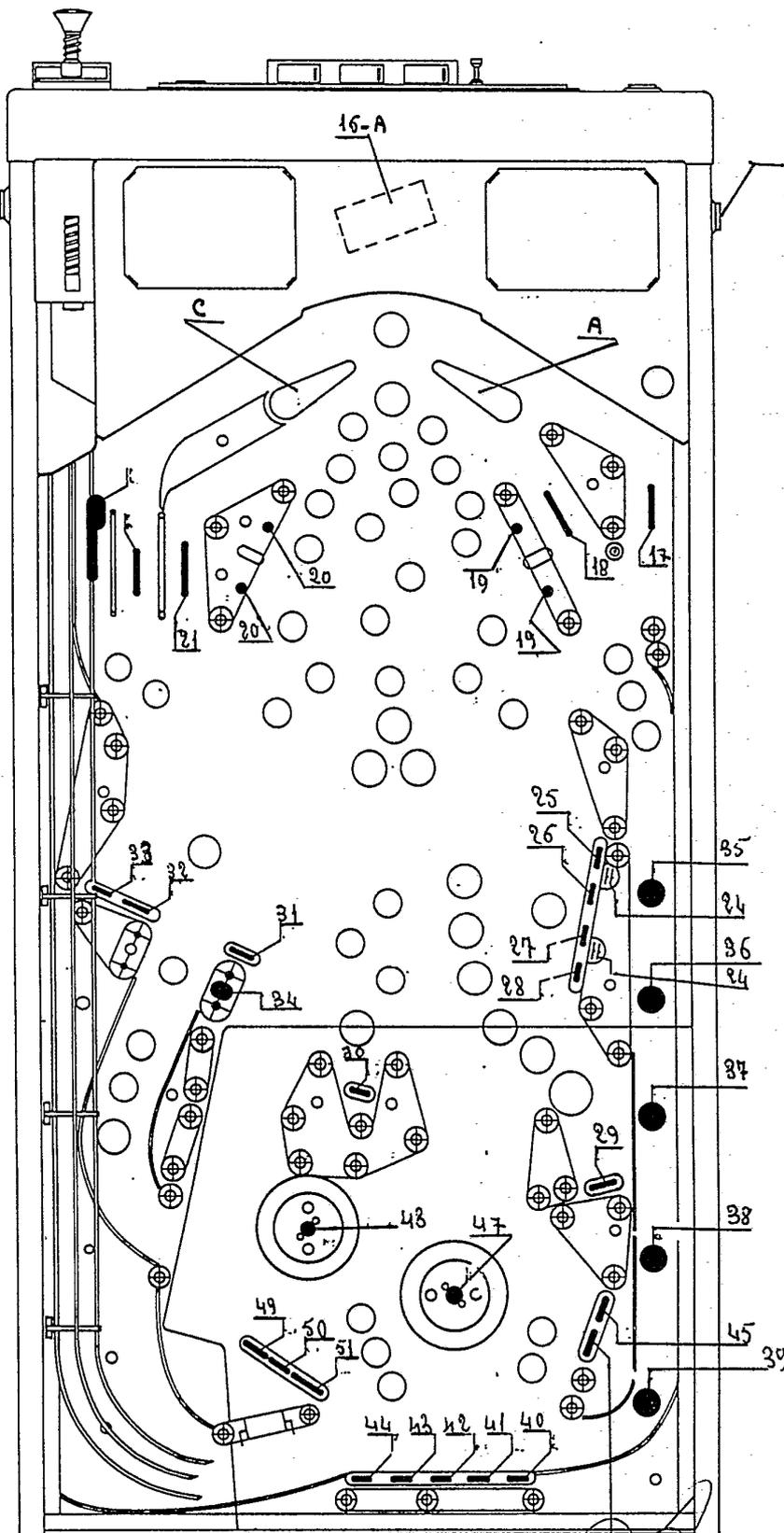
F 1

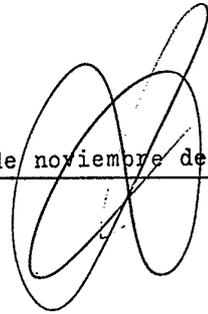
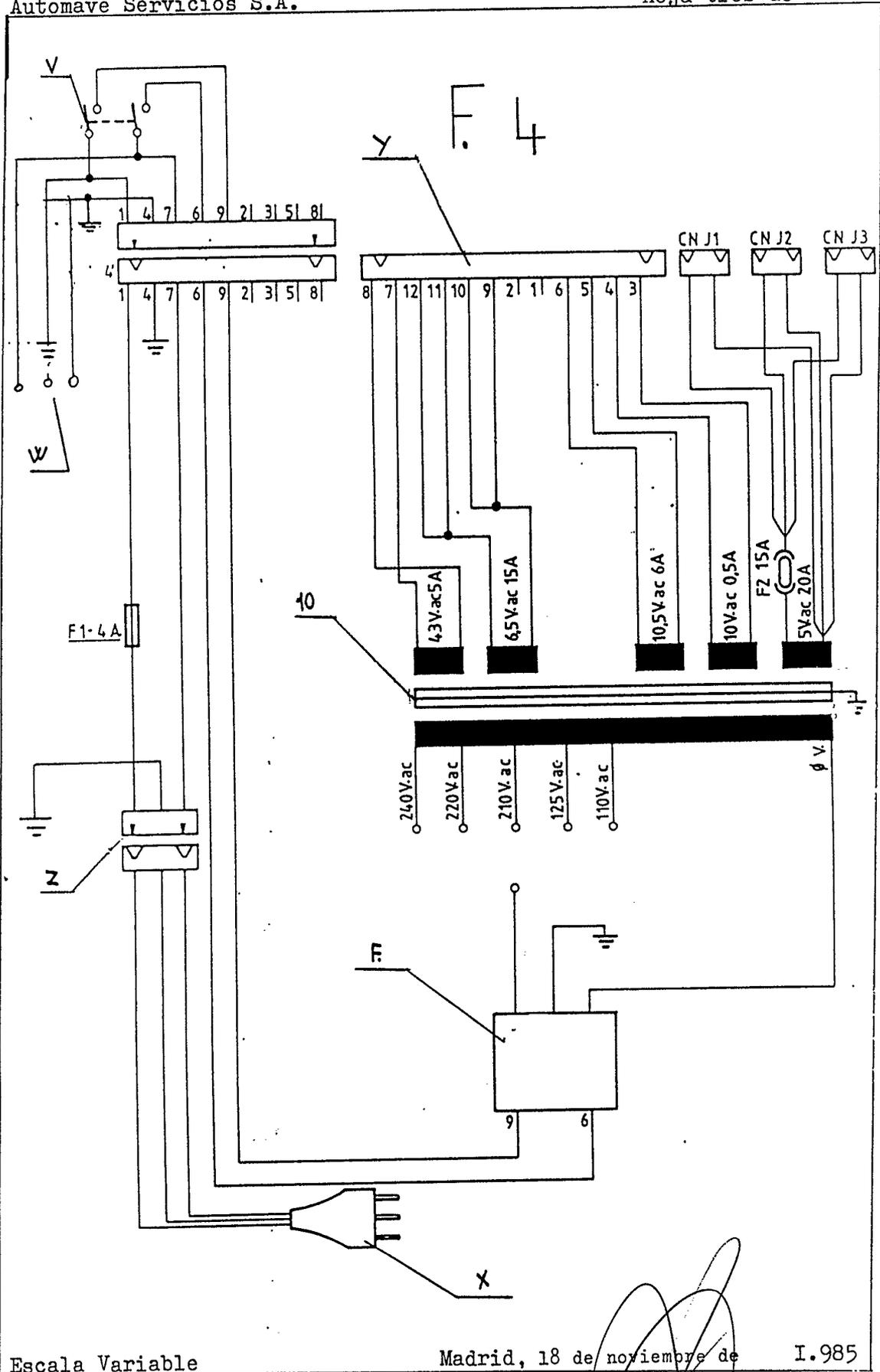


F 2

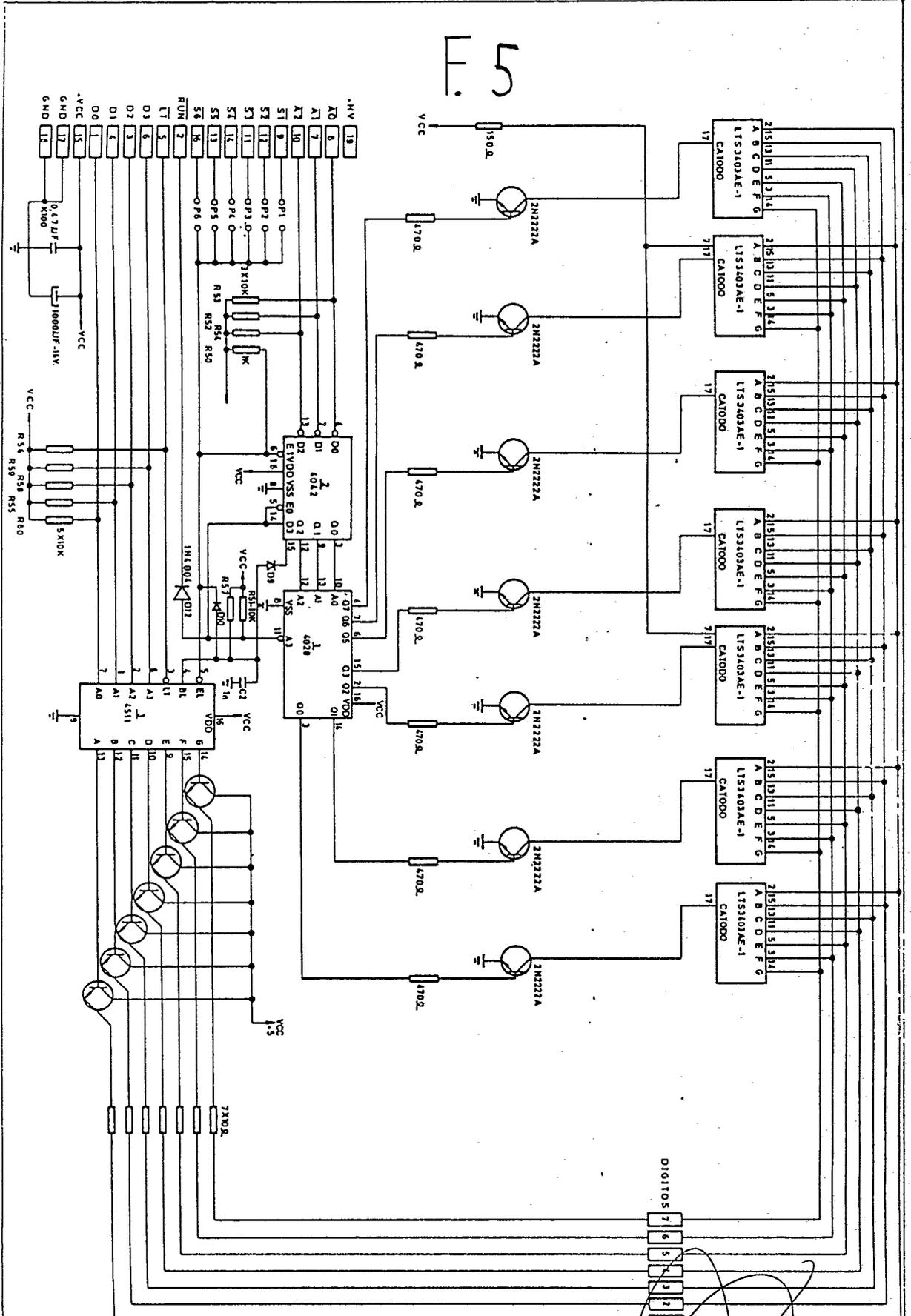


F3





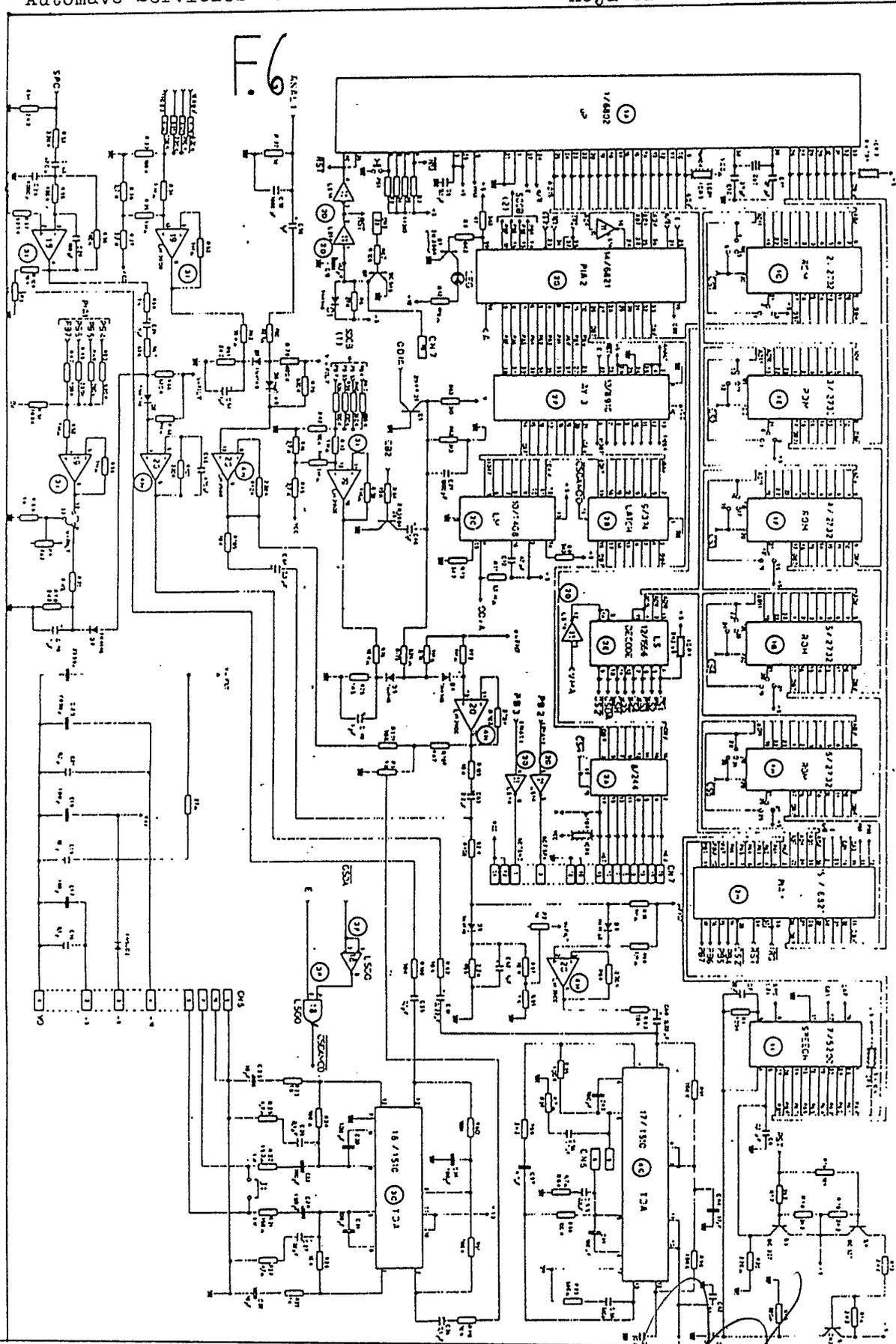
F.5



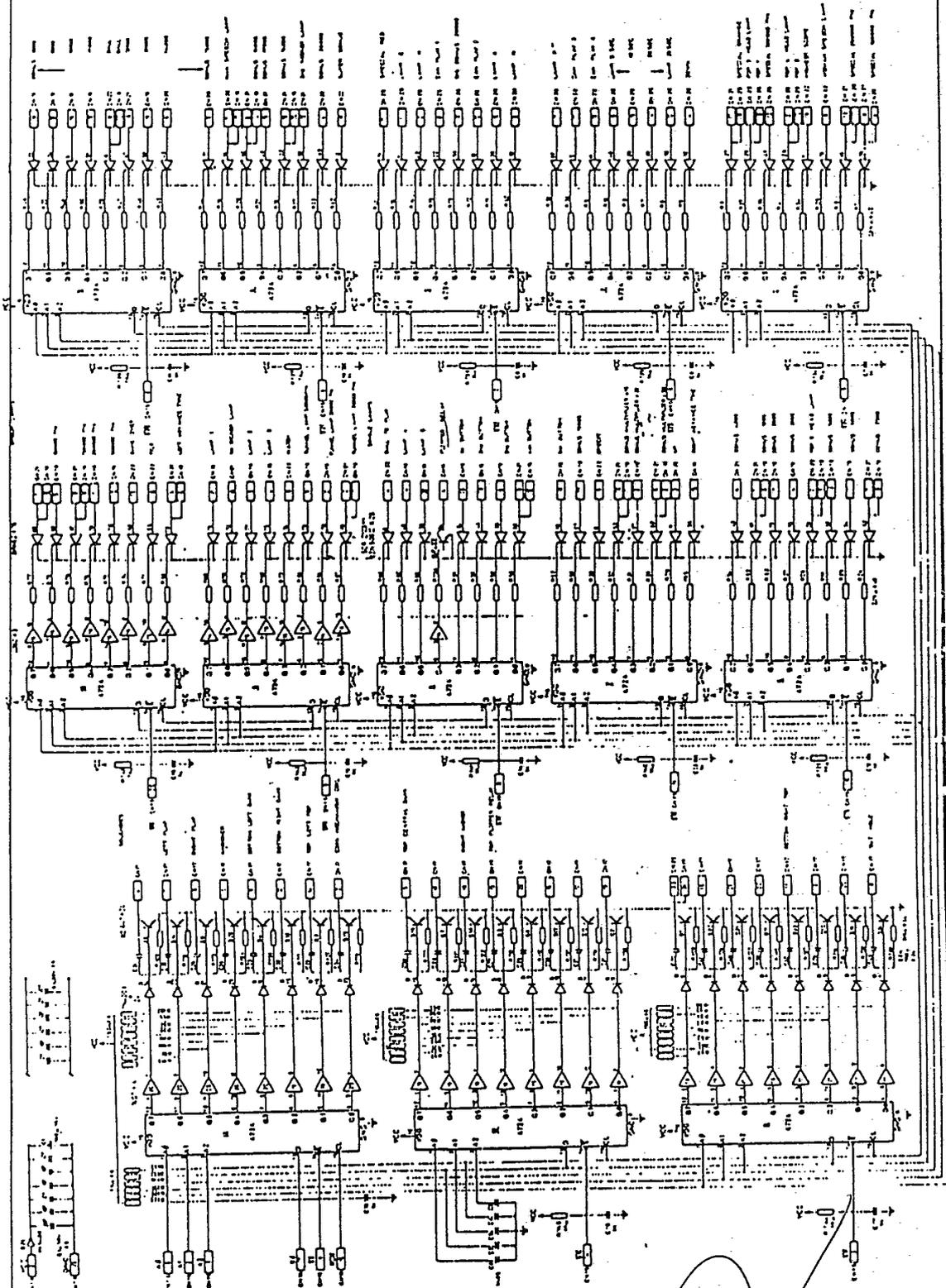
Escala Variable

Madrid, 18 noviembre de

I.985

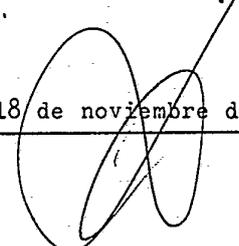


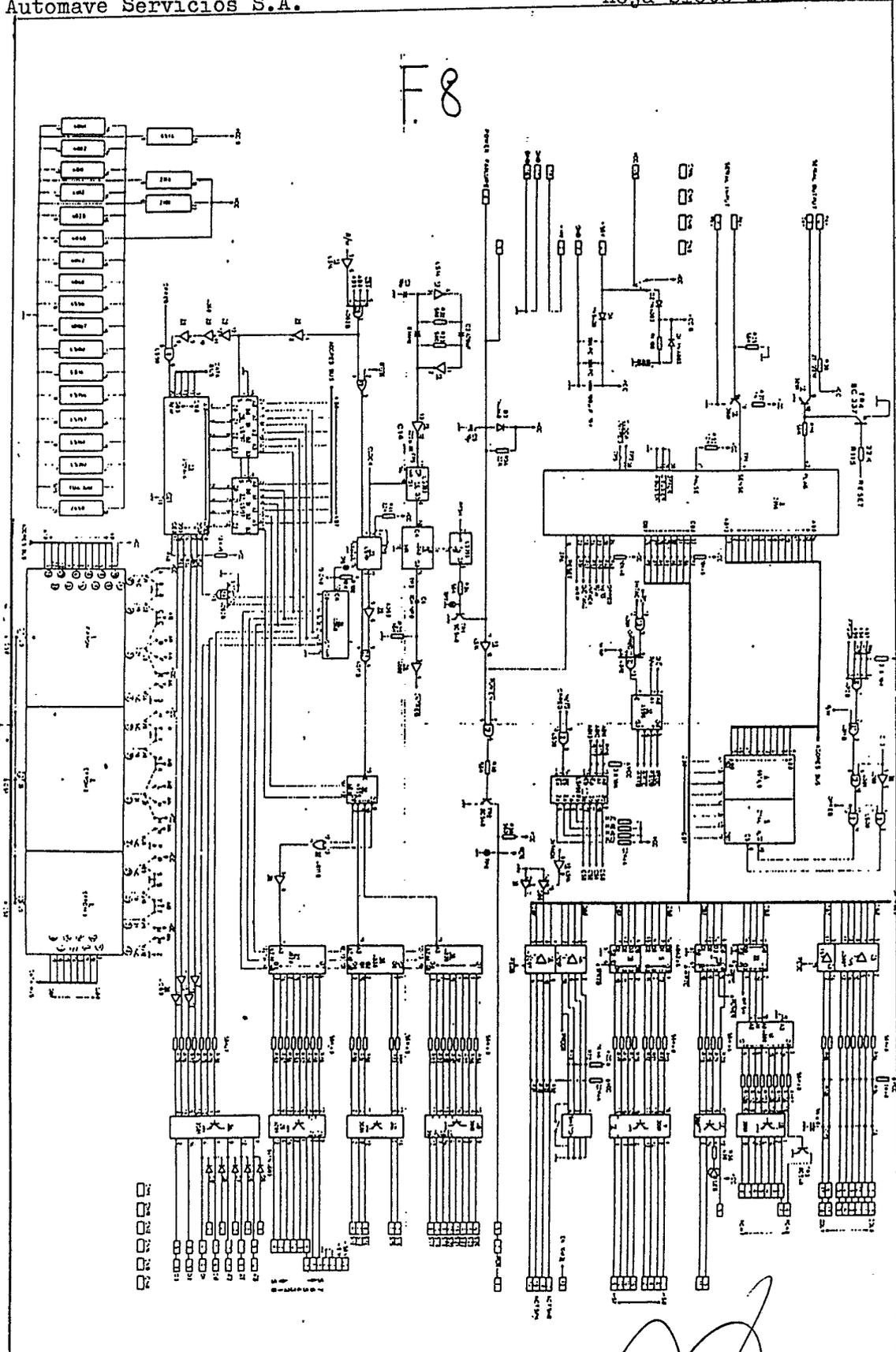
F. 7



Escala Variable

Madrid, 18 de noviembre de 1.985

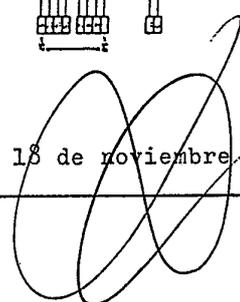




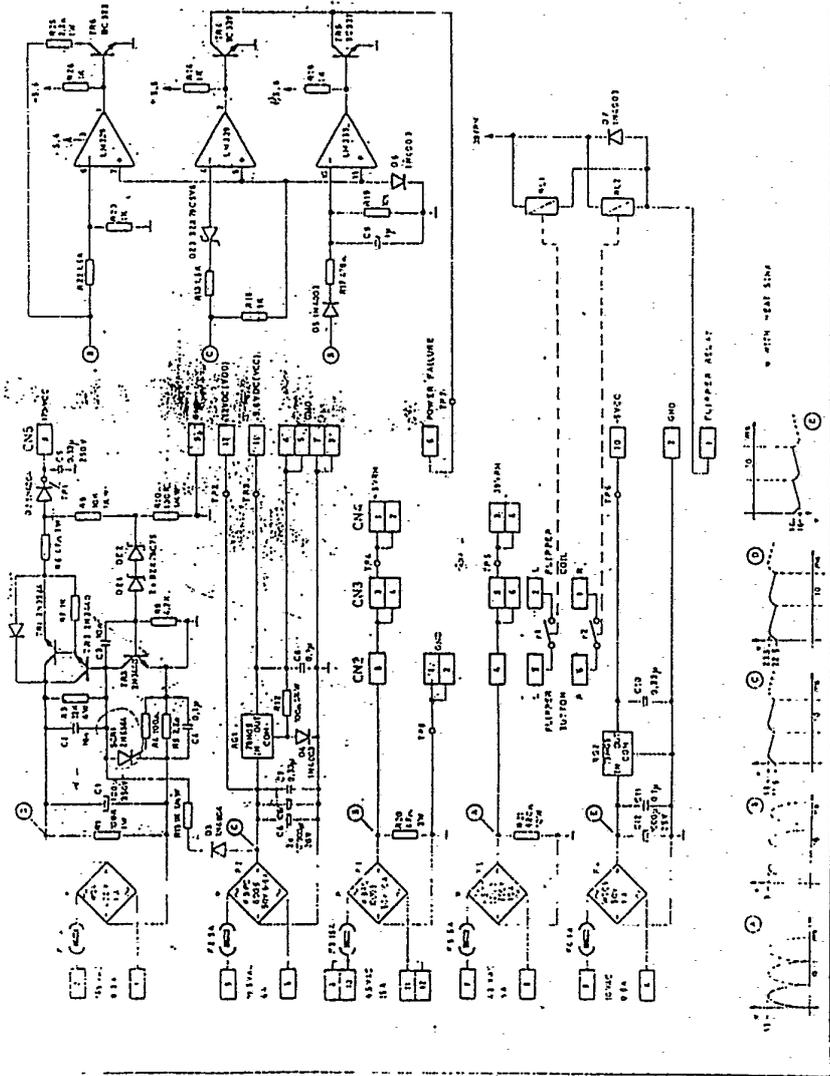
F 8

Escala Variable

Madrid, 18 de noviembre de 1.985



F. 9



Escala Variable

Madrid, 18 de noviembre de 1.985