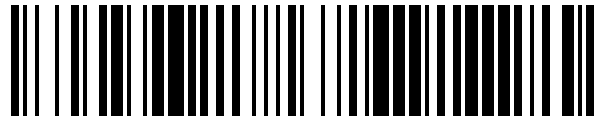


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 171 058**

21 Número de solicitud: 201631129

51 Int. Cl.:

A63F 3/08 (2006.01)

G07F 17/32 (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

15.09.2016

43 Fecha de publicación de la solicitud:

29.11.2016

71 Solicitantes:

RECREATIVOS FRANCO, S.A. (100.0%)

PLAZA CRONOS, Nº 4

28037 MADRID ES

72 Inventor/es:

FRANCO MÚÑOZ, Jesús

74 Agente/Representante:

SÁNCHEZ-QUIÑONES GONZÁLEZ, Enrique

54 Título: **DISPOSITIVO DE JUEGO PARA MÁQUINAS RECREATIVAS DE AZAR**

ES 1 171 058 U

DESCRIPCIÓN

Dispositivo de juego para máquinas recreativas de azar

5 OBJETO DE LA INVENCION

La presente invención se refiere a un dispositivo que ha sido ideado para ser integrado en máquinas recreativas de azar, de tipo laberinto, como los utilizados en ciertas máquinas recreativas, capaz de retener y liberar la bola en las diferentes posiciones que puede alcanzar en el tablero de juego.

El objeto de la invención es proporcionar un dispositivo de juego que ofrezca al jugador la opción de cobrar el premio en el que quede alojada la bola o bien arriesgarse a obtener premios mayores dispuestos en casilleros inferiores mediante liberación de la bola y rechazo del premio previamente obtenido.

ANTECEDENTES DE LA INVENCION

Son conocidos desde tiempo inmemorial juegos de azar tipo laberinto, utilizados en máquinas recreativas, en los que participa un tablero de juego, en disposición vertical, que define un alojamiento plano con la colaboración de una cubierta frontal y transparente, en el que se establecen una pluralidad de pivotes que establecen un paso laberíntico y aleatorio para una o más bolas que, accediendo al tablero de juego por la zona superior del mismo, cae por gravedad entre dichos pivotes hasta alcanzar una cualquiera de las múltiples salidas o pasillos inferiores, que en ocasiones se rematan en canalizaciones dirigidas hacia diferentes puntos y otros simplemente cuentan con respectivas puntuaciones que de alguna manera el jugador incorpora a su marcador.

Los juegos de este tipo presentan una problemática que se centra en las limitaciones que el propio juego ofrece, de manera que una vez lanzada la bola el jugador no tiene posibilidad de interferir en el juego, limitándose a ver pasivamente cual será el premio o puntuación obtenida.

DESCRIPCIÓN DE LA INVENCION

5 El mecanismo de juego para máquinas recreativas que se preconiza resuelve de forma plenamente satisfactoria la problemática anteriormente expuesta, en base a una estructura sencilla pero sumamente eficaz, que permite al jugador arriesgar los premios obtenidos o bien optar por ser conservador y mantener el premio inicialmente obtenido.

10 Para ello, y de forma más concreta, se ha previsto que, partiendo de la estructuración convencional de estos juegos tipo "laberinto", en los que se define una cubierta frontal y una cubierta paralela y transparente, entre las que se establecen una pluralidad de pivotes que definen un paso laberíntico y aleatorio para una o más bolas que, accediendo al tablero de juego por la zona superior del mismo, caen por gravedad entre dichos pivotes chocando contra los mismos de forma arbitraria tratando de alcanzar la salida inferior, el mecanismo de la invención centra sus características en el hecho de que al menos algunos de dichos pivotes se agrupan en parejas en cuya zona media y ligeramente por debajo de los mismos se establece un elemento retenedor de bolas que podrá materializarse de varias formas, definiendo un apéndice perpendicular a la superficie de juego, que es desplazable horizontalmente en una ranura, a través de un actuador o cualquier otro medio electrónico/mecánico convencional, o bien escamotearse, es decir retraerse hacia atrás hasta liberar el espacio entre la correspondiente pareja de pivotes, de manera que este elemento de retención en situación normal de juego permanecerá en una posición en la que si la bola intenta acceder a través de la pareja de pivotes a la que está asociado, dicha bola quedará retenida en tal posición.

25 Paralelamente a cada elemento de retención se dispondrá un sensor de bolas que permitirá a la máquina identificar la posición de la misma, y asignar el correspondiente premio a ésta, premio que será visible a través de un marcador dispuesto en correspondencia con cada pareja de pivotes en los que se disponga este tipo de mecanismos de retención/liberación para las bolas.

30 Consecuentemente, las parejas de pivotes a las que está asociado el mecanismo de retención para la bola estarán distribuidas a diferentes alturas y en número variable sobre todo el tablero de juego, siendo relativamente probable que, una bola retenida en un nivel superior al ser liberada pudiera acceder entre otra pareja de tetones entre los que se dispone un mecanismo del mismo tipo que el anteriormente descrito.

Para ello, se tentará al jugador con premios de mayor cuantía dispuestos entre las parejas de tetones con mecanismo de bloqueo y premio dispuestos en niveles inferiores, siendo el jugador el que tenga que decidir si plantarse y cobrar el premio obtenido, o arriesgarse y liberar la bola, mediante pulsación del correspondiente botón de la interfaz de la máquina, que actuará sobre el mecanismo de liberación de la bola, haciendo que el apéndice que retiene a la misma se desplace ya sea hacia atrás u horizontalmente hasta aproximarse a uno de los dos tetones extremos entre los que estaba retenida dicha bola, liberando en ambos casos a ésta, y cayendo la misma por simple gravedad.

5

10

Consecuentemente, cada uno de los mecanismos de inmovilización de las bolas en los puntos premiados es totalmente independiente del resto de mecanismos de inmovilización, en orden a permitir el modo de juego descrito anteriormente, de manera que cuando se libere una bola, al menos el resto de mecanismos de bloqueo situados en niveles inferiores a ésta queden dispuestos en la posición de bloqueo para la bola.

15

Se consigue de esta manera un mecanismo de juego mucho más interesante para los usuarios, al permitir un modo de juego mucho más emocionante, en el que el nivel de riesgo puede ser controlado por el usuario.

20

DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS

Para complementar la descripción que seguidamente se va a realizar y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, de acuerdo con un ejemplo preferente de realización práctica del mismo, se acompaña como parte integrante de dicha descripción, un juego de planos en donde con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

25

La figura 1.- Muestra una representación correspondiente a una vista en perspectiva frontal de un mecanismo de juego para máquinas recreativas de azar realizado de acuerdo con el objeto de la presente invención.

30

La figura 2.- Muestra un detalle en perspectiva del mecanismo de la figura anterior, en el que se pueden observar las parejas de tetones entre las que se define un premio debidamente señalado a través de un marcador, y en las que está destinada a quedar inmovilizada la

35

correspondiente bola, no representada en la figura, mediante el correspondiente mecanismo de bloqueo.

5 La figura 3.- Muestra una vista similar a la de la figura anterior, pero en la que se puede observar como el mecanismo de retención de la pareja de tetones de un nivel superior ha sido accionado, en orden a liberar la correspondiente bola (no representada), pudiéndose ver como el resto de mecanismos de retención asociados a zonas de premios de niveles inferiores permanecen en disposición de bloqueo para la bola en caso de que esta acceda a los mismos.

10

REALIZACIÓN PREFERENTE DE LA INVENCION

15 Como se puede ver en las figuras reseñadas, el mecanismo de juego de la invención está constituido a partir de una cubierta frontal o tablero de juego (1) y una cubierta paralela y transparente, entre las que se establecen una pluralidad de pivotes (2) que definen un paso laberíntico y aleatorio para una o más bolas (3).

20 Las bolas (3) acceden a la zona superior del tablero de juego (1) a través de un mecanismo de elevación de cualquier tipo, y que en el ejemplo de realización elegido se materializa en un anillo (5) dotado de una pluralidad de depresiones radiales (6) dimensionalmente adecuadas para albergar en su seno a las bolas (3), de manera que dicho anillo está motorizado para desplazarse angularmente y desplazar con ello las bolas contenidas en las depresiones radiales (6) hasta la zona superior (4) del tablero de juego, donde caen por gravedad, impactando en los diversos pivotes (2), así como cartelas directoras (7-7').

25

Pues bien, de acuerdo ya con la esencia de la invención, se ha previsto que algunos de los pivotes del tablero de juego se agrupen en parejas (2') entre las que se disponen un marcador (8) al que se le asigna un premio, dispuestos a diferentes alturas y con cualquier distribución que se estime conveniente, para lo cual la bola premiada quedará retenida en dicha posición, en caso de acceder a la misma, por medio de un mecanismo de retención, que en el ejemplo de realización elegido se materializa en un apéndice perpendicular (9) a modo de gancho, desplazable horizontalmente en una ranura (10) de amplitud acorde a la amplitud del paso que definen la pareja de tetones (2') asociadas al mecanismo, pero que podría ser igualmente desplazable axialmente, es decir, hacia atrás, siendo en ambos casos controlado por un actuador o cualquier mecanismo electro-mecánico apropiado, de manera

30
35

que en situación normal de juego el mismo ocupará una posición centrada entre la pareja de tetones (2'), de modo que si una bola accede a dicho mecanismo, la misma quedará retenida, siendo detectada por la máquina a través del correspondiente sensor (11).

5 A partir de esta estructuración, y tal como se ha comentado anteriormente, antes de lanzar la bola por la zona superior del tablero, en los distintos marcadores (8) se presentarán diferentes tipos de premios, de modo que, para hacer más interesante el juego, los marcadores situados en niveles inferiores tendrán unos premios de mayor cuantía que los que se sitúan en niveles superiores.

10

De esta forma, cuando una bola accede y queda retenida entre una pareja de tetones (2') con un determinado premio asociado a dicho punto, el sensor (11) establecido en dicho punto detecta tal posicionamiento, actuando el software de control en consecuencia, y dando la posibilidad al jugador de cobrar el premio, y consecuentemente terminar dicho juego, o bien liberar la bola en orden a permitir la posibilidad de que la misma en su caída pueda alcanzar una pareja de tetones (2') situados en un nivel inferior cuyo premio asociado al mismo sea de mayor cuantía que en el que se encuentre en ese momento la bola.

15

20

En cualquier caso, una vez finalizado el juego, la bola se liberará de cualquier manera, y una vez que esta haya accedido al fondo del tablero, donde se encuentra el mecanismo de elevación de la misma, los mecanismos de bloqueo asociados a cada una de las parejas de tetones (2') con premio asociado a las mismas volverán a su posición de cierre, siendo estos mecanismos de bloqueo independientes entre sí, o al menos independientes para cada nivel de altura en el que se encuentran situados cada uno de los premios, es decir, que podría disponerse de un único actuador o elemento electromecánico similar para liberar varias parejas de tetones (2'), relacionándose físicamente entre sí los apéndices (9), todo ello siempre y cuando dichas parejas de tetones (2') se encuentren alineadas a una misma altura, ya que, en dicho caso, y dado que la bola al ser liberada solo puede adoptar una trayectoria descendente, el que el resto de parejas de tetones (2') premiados de ese nivel en altura queden desbloqueados no afecta al juego, ya que la bola nunca podría acceder a los mismos.

25

30

REIVINDICACIONES

- 1ª.- Mecanismo de juego para máquinas recreativas de azar, que siendo del tipo de los denominados “laberinto”, en los que participa una cubierta frontal o tablero de juego (1) y una cubierta paralela y transparente, entre las que se establecen una pluralidad de pivotes (2) que definen un paso laberíntico y aleatorio para una o más bolas (3), que acceden al tablero de juego por la zona superior del mismo, y caen por gravedad entre dichos pivotes chocando contra los mismos de forma arbitraria tratando de alcanzar la salida inferior, se caracteriza porque al menos algunos de los pivotes del tablero de juego se agrupan en parejas (2') entre las que se disponen un marcador (8) al que se le asigna un premio, contando igualmente con un sensor (11) de la presencia de la bola y un mecanismo de retención y liberación para la misma, que es controlado por un actuador o cualquier mecanismo electro-mecánico apropiado, habiéndose previsto que la interfaz de la máquina disponga de medios para que el jugador pueda cobrar el premio asociado a dicha pareja de tetones (2') o bien liberar la bola en orden a permitir la posibilidad de que la misma en su caída pueda alcanzar una pareja de tetones (2') situados en un nivel inferior cuyo premio asociado al mismo sea de mayor cuantía que en el que se encuentre en ese momento la bola.
- 2ª.- Mecanismo de juego para máquinas recreativas de azar, según reivindicación 1ª, caracterizado porque en el mecanismo de retención/liberación de la bola entre cada pareja de tetones (2') participa un apéndice perpendicular (9) a modo de gancho, desplazable horizontalmente en una ranura (10) de amplitud acorde a la amplitud del paso que definen la pareja de tetones (2') asociadas al mecanismo.
- 3ª.- Mecanismo de juego para máquinas recreativas de azar, según reivindicación 1ª, caracterizado porque en el mecanismo de retención/liberación de la bola entre cada pareja de tetones (2') participa un apéndice perpendicular, desplazable axialmente.
- 4ª.- Mecanismo de juego para máquinas recreativas de azar, según reivindicación 1ª, caracterizado porque los mecanismos de retención de la bola entre cada pareja de tetones (2') son independientes entre sí.

5ª.- Mecanismo de juego para máquinas recreativas de azar, según reivindicación 1ª, caracterizado porque los mecanismos de retención de la bola se agrupan por niveles en altura.

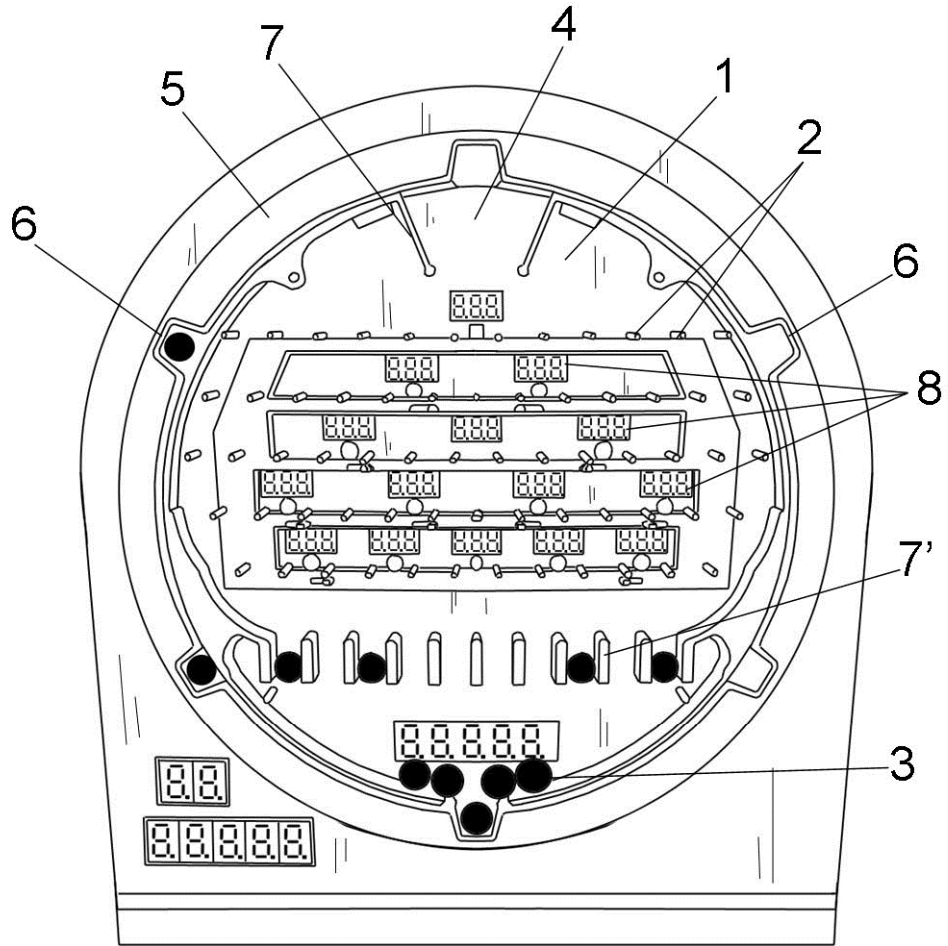


FIG. 1

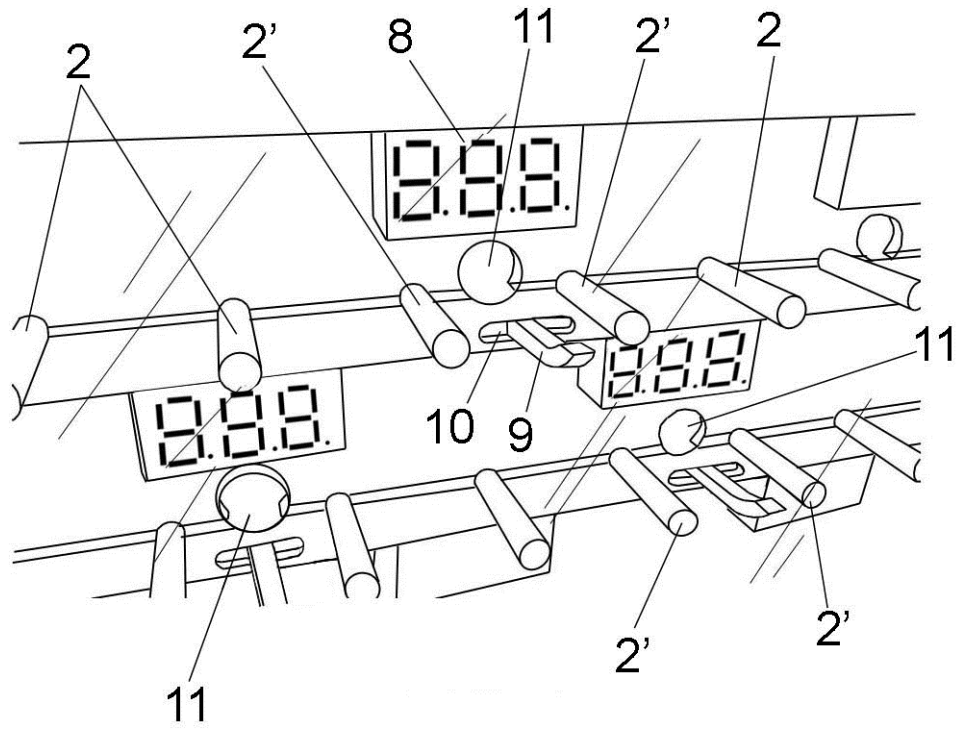


FIG. 2

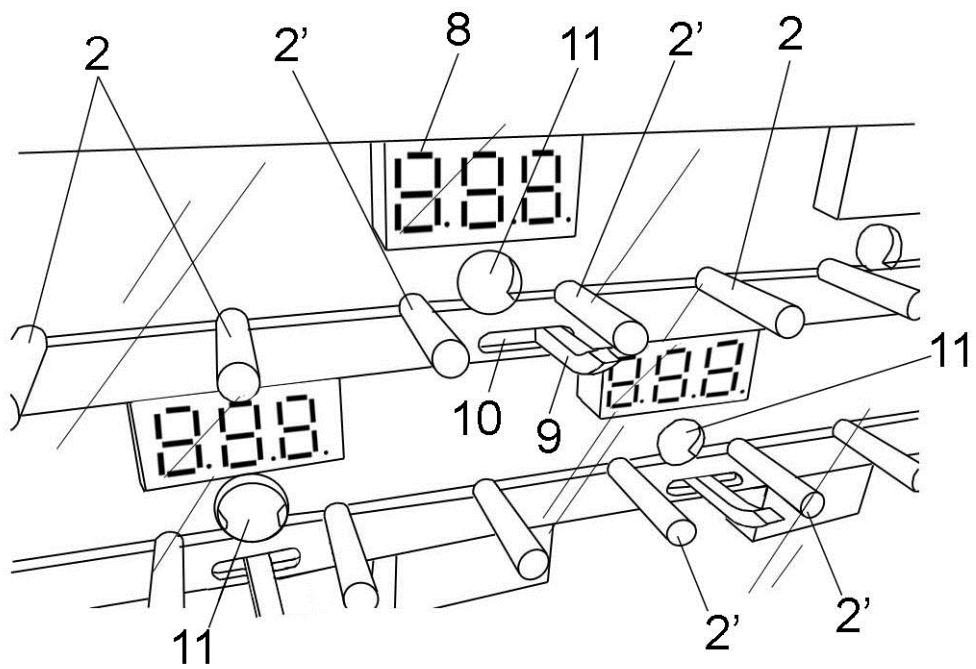


FIG. 3