RÉPUBLIQUE FRANÇAISE.

OFFICE NATIONAL DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE.

BREVET D'INVENTION.

XX. — Articles de Paris et industries diverses.

1. — JEUX, JOUETS, THÉÂTRES, COURSES.

N° 408.161

Jeu d'adresse distributeur de jetons de consommation ou d'autres objets.

M. JULES-ÉMILE BINOT résidant en France (Seine).

Demandé le 22 octobre 1909.

Délivré le 18 janvier 1910. — Publié le 21 mars 1910.

La présente invention a pour objet un appareil constituant un jeu d'adresse où il s'agit pour le joueur, ayant introduit une pièce de monnaie dans l'appareil, cela à travers une fente *ad hoc*, comme dans les distributeurs automatiques connus, de faire tomber la pièce dans une poche qui est destinée à la recevoir et d'où cette pièce passe ensuite dans un distributeur automatique proprement dit, qui délivre un jeton de consommation, une tablette de chocolat, une boîte de bonbons, un flacon de parfumerie, ou tout autre article voulu, après encaissement de la pièce de monnaie. L'invention réside tout spécialement dans la disposition de la partie de l'appareil qui exige de la part du joueur une certaine adresse, pour qu'il puisse gagner, c'est-à-dire retirer de l'appareil des jetons ou d'autres objets, représentant une ou plusieurs fois la valeur de sa pièce de monnaie dépensée.

Dans la pratique, l'appareil se compose généralement de deux dispositifs distincts, à savoir un dispositif actionné directement par la main du joueur qui a introduit une pièce de monnaie dans l'appareil, et un second dispositif qui fonctionnera automatiquement, dans le cas où le joueur aura été assez adroit pour y faire arriver la pièce de monnaie. C'est le premier dispositif qui seul constitue l'objet de l'invention; le second dispositif peut consister en un appareil distributeur automatique connu quelconque, fonctionnant après avoir reçu la pièce de monnaie.

Les dessins ci-joints représentent un exemple d'exécution de l'invention :

Fig. 1 est une vue de face de l'appareil constituant le jeu d'adresse;

Fig. 2 est une coupe verticale par le milieu de l'appareil;

Fig. 3, 4 et 5 représentent des détails de construction décrits ci-dessous.

Le dispositif constituant le jeu d'adresse comprend deux plateaux 1 et 2 de forme circulaire ou d'autre forme appropriée quelconque, appliqués l'un sur l'autre et réunis par de petites pattes ou griffes, montrées dans la figure 1. Le plateau de devant 1 est fait de matière transparente, verre, mica, etc., il est donc invisible dans la figure 1. Le plateau de derrière 2 est en bois, carton, métal, ou autre substance appropriée; il peut osciller ensemble avec le plateau 1, autour d'un axe ou tourillon central a, supporté par la planche a^1 qui ferme par derrière la boîte dans laquelle est logé l'appareil. Le plateau 2 présente à sa face des saillies 3, laissant entre elles des creux constituant une rainure en zigzag 4, couverte par le plateau transparent et pouvant donner passage à une pièce de monnaie; la

figure 1 montre une disposition appropriée de cette rainure. La pièce de monnaie x introduite dans l'appareil à travers la fente 5, au moment où l'appareil est au repos, tombe dans la partie de rainure 4^1 et prend appui contre l'extrémité fermée de cette partie de rainure (fig. 1). C'est alors au joueur de faire osciller les plateaux autour de l'axe a, de façon que la pièce de monnaie, roulant dans la rainure 4, arrive à la parcourir sans en sortir aux endroits où ses différentes branches se confondent, à la périphérie du plateau, et sont ouvertes à l'extérieur. Si le joueur réussit à faire arriver la pièce de monnaie à l'extrémité ouverte 4^2 de la rainure, à un moment où celle-ci donne directement dans la poche 6, il a jeu gagné. La pièce de monnaie, tombée dans cette poche, passe dans le mécanisme distributeur; pour recevoir des jetons de consommation ou d'autres primes, le joueur n'aura qu'à appuyer sur une manette 7 qui commande le distributeur comme à l'ordinaire, et qui se trouve installé sur le devant de l'appareil.

Comme le distributeur automatique qui reçoit la pièce de monnaie introduite dans la poche 6 ne fait pas partie de l'invention et peut être construit sur des données généralement connues, on ne l'a pas représenté dans les dessins.

Le système qui permet au joueur de faire osciller les plateaux peut être disposé de toute manière appropriée quelconque. Les dessins représentent une forme d'exécution très pratique, consistant en un bouton rotatif 8, permettant d'actionner un mouvement de sonnette 9, 9^1, 9^2 (fig. 3), commandant l'axe a des plateaux. 10 sont des taquets fixant les limites du mouvement d'oscillation. La commande des plateaux pourrait se faire aussi par une simple manivelle calée sur l'axe a et munie d'un bouton faisant saillie sur la face de l'appareil; la commande à mouvement de sonnette et à bouton tournant présente l'avantage d'empêcher que les joueurs ne détériorent l'appareil par des manœuvres trop brusques.

Comme à force de s'exercer continuellement, certains joueurs pourraient avoir chance de gagner à chaque coup ou à peu près, il est pratique de disposer l'appareil de façon à pouvoir apporter des variations aux manœuvres nécessaires pour réussir au jeu. Pour cela il suffit de faire varier par exemple la position du point d'articulation b des pièces 9 et 9^1 du mouvement de sonnette. Les figures 4 et 5 représentent en vue de face et en coupe un détail de construction qui permet d'atteindre ce but. La pièce 9^1 est articulée à un petit boulon 11, présentant une partie cylindrique 11^1 qui reçoit ladite pièce; la tige du boulon présente une partie carrée 11^2 qui joue dans une fente 12 de la pièce 9, et sa partie cylindrique filetée reçoit un écrou de serrage 13 qui permet d'arrêter le boulon dans toute position, dans la fente 12. Les figures 4 et 5 montrent deux positions différentes du boulon. On comprend sans autre explication que lorsqu'on change d'un moment à l'autre, la position du point d'articulation b, le joueur se trouve désorienté et ne peut plus tirer avantage de sa routine.

Ainsi qu'il a été dit ci-dessus, les dessins ne représentent qu'un exemple d'exécution de l'invention. Les détails de construction de l'appareil peuvent varier, et l'on peut notamment donner à la rainure 4 d'autres formes que celle que montre la figure 1; les différentes branches de la rainure peuvent être courbes, ou bien elles peuvent présenter des ondulations voulues quelconques. Au lieu de présenter des pointes ou arêtes vives à leurs points de raccordement, les différentes branches de la rainure peuvent être raccordées par des parties biseautées ou arrondies, disposées pourtant toujours de façon que la pièce de monnaie, en arrivant à ces points critiques, ait une tendance à se trouver lancée vers la périphérie des plateaux 1 et 2 et de tomber dans le vide, à l'intérieur de la caisse qui contient l'appareil, au lieu de passer dans la branche suivante de la rainure et d'arriver définitivement dans la poche 6 qui donne accès au distributeur automatique.

RÉSUMÉ.

L'invention a pour objet un appareil constituant un jeu d'adresse où le joueur, après avoir introduit une pièce de monnaie dans l'appareil, doit actionner ce dernier de façon que la pièce arrive dans une poche spéciale, destinée à la recevoir. L'appareil est composé essentiellement de deux plateaux dont celui de devant transparent, appliqués l'un contre

l'autre en laissant libre entre eux un canal en zigzag pour le passage d'une pièce de monnaie; les deux plateaux peuvent osciller ensemble, autour d'un axe central, actionné à la main par le joueur, cela par l'intermédiaire d'organes de commande appropriés quelconques; les différentes branches du canal en zigzag se confondent deux à deux, près de la périphérie des plateaux, et restent ouvertes à l'extérieur. L'effort du joueur doit tendre à faire passer la pièce tout le long du canal en zigzag, sans qu'elle s'échappe aux points de rebroussement, et à faire arriver la pièce à l'extrémité du canal, au moment où cette extrémité se trouve placée juste en face de la poche de réception. Le jeu d'adresse peut être combiné avec un distributeur automatique de disposition quelconque, délivrant au joueur gagnant des jetons de consommation ou d'autres objets.

JULES-ÉMILE BINOT.

Par procuration :

E.-S. BECKER.

Pour la vente, s'adresser à l'IMPRIMERIE NATIONALE, 87, rue Vieille-du-Temple. Paris (3e).

FIG.1

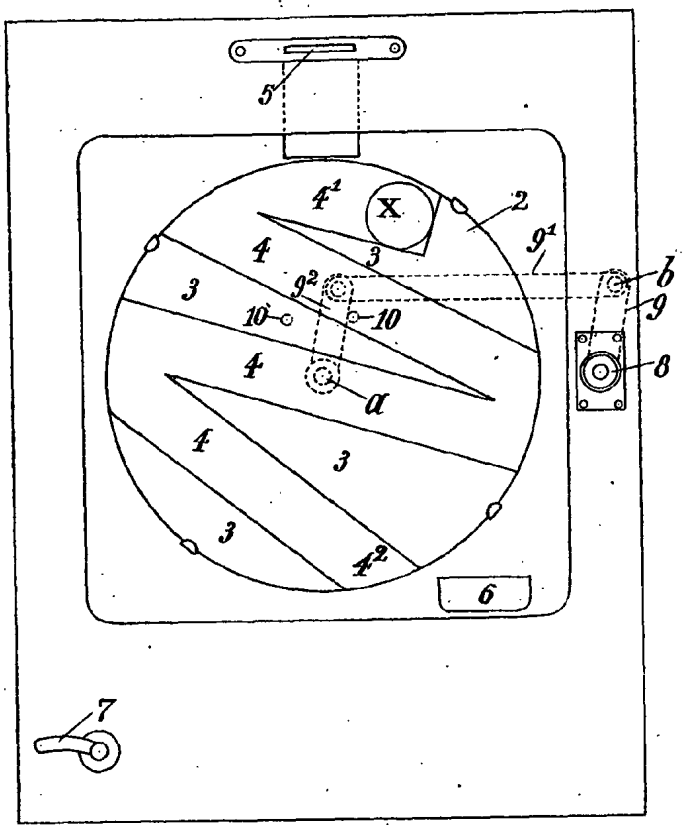

FIG.2

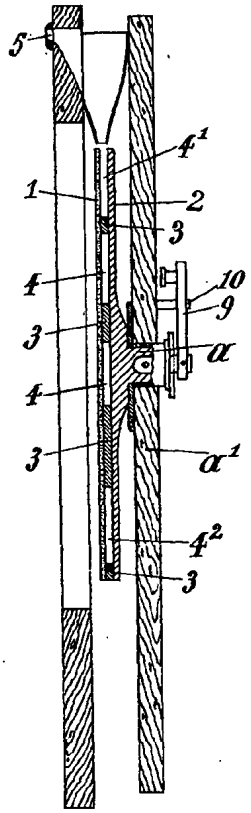

FIG.3

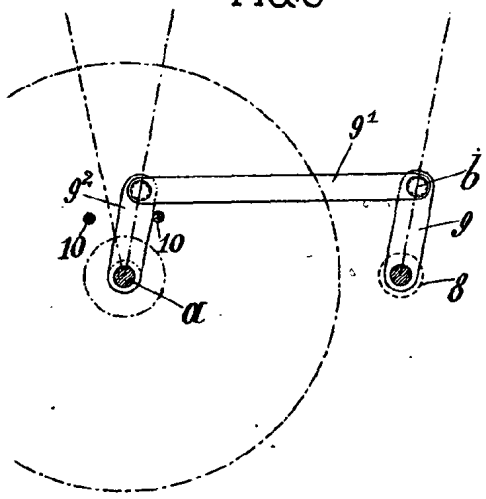

FIG.4

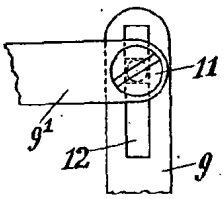
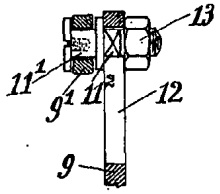
FIG.5