

OFFICE NATIONAL DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE.

BREVET D'INVENTION.

XX. — Articles de Paris et industries diverses.

N° 411.020

1. — JEUX, JOUETS, THÉÂTRES, COURSES.

Jeu de billes avec distributeur automatique.

M. ANTOINE FEIGE résidant en France (Seine).

Demandé le 23 décembre 1909.

Délivré le 1^{er} avril 1910. — Publié le 6 juin 1910.

La présente invention concerne un appareil distributeur automatique dans lequel le joueur gagne chaque fois qu'il envoie une bille se trouvant troisième dans un des tubes ordinaires destinés à recevoir ces billes, ou encore chaque fois qu'il envoie une bille dans l'une quelconque des trois cuvettes semi-circulaires disposées en triangle ou autrement au sommet de l'appareil. De plus, au-dessus des récipients ordinaires de billes, en nombre quelconque, cinq par exemple sur la forme d'exécution représentée sur le dessin annexé, se trouvent des petits logements cylindriques pouvant recevoir chacun une bille lancée par le joueur et qui constituent des billes de réserve dont pourra profiter le gagnant.

La présente invention sera bien comprise par la description qui va suivre en regard du dessin annexé, sur lequel :

La fig. 1 représente une vue de face de l'appareil dont la porte est fermée ;

La fig. 2 est une vue de face du mécanisme adhérent à la face arrière de la porte ;

La fig. 3 est une coupe transversale à plus grande échelle par l'axe du logement cylindrique de droite pouvant recevoir les billes ;

Les fig. 4 et 5 sont les vues des deux faces opposées d'une variante d'exécution de la pièce essentielle du dispositif, et

La fig. 6, une coupe transversale de l'appareil montrant la distribution des billes ;

La fig. 7 est une coupe horizontale de la fig. 6 montrant la commande des tiroirs.

L'appareil comporte une porte A, en bois, découpée intérieurement de manière à représenter aussi exactement que possible la forme de la piste parcourue par les billes que lance le joueur. La bille est lancée par une manette a, à la manière bien connue, et se déplace sur la piste B, de manière à venir tomber soit dans un des cylindres C ordinaires, soit dans un des logements de réserve D, soit enfin dans une des trois cases gagnantes E.

Si cette bille entre dans un des cylindres ordinaires et qu'elle se trouve être la première ou la seconde dans ce cylindre, le coup est perdu ; si au contraire elle est troisième, le coup est gagné. Le joueur peut alors récupérer : 1° toutes les billes de réserve ; 2° un jeton, correspondant à une pièce de monnaie déterminée.

On va décrire la manière dont il peut récupérer ces billes de réserve et le jeton :

Chaque bille de réserve est maintenue dans son logement D par une petite tige b qui peut recevoir un mouvement vers la droite ou vers la gauche, de manière à dégager le fond du logement et à laisser la bille de réserve tomber à l'intérieur d'un collecteur semi-circulaire F concentrique à la piste de lancement. A la partie inférieure de ce collecteur, qui est vi-

sible pour le joueur, est une petite trappe oscillante *c* qui peut être tournée par le joueur grâce à un bouton *d* sortant en avant de la porte; la bille passe alors à travers l'ouverture de la trappe et descend sur la piste pour être relancée.

La trappe est commandée par une manivelle *e* articulée à une bielle verticale *f*, dont l'autre extrémité est articulée à la manivelle *g* du bouton, un ressort de rappel *h* refermant de lui-même la trappe en rappelant l'ensemble bielle-manivelle.

Toutes les tiges *b* sont solidaires d'une tige horizontale *G* qui peut se déplacer, de droite à gauche par exemple suivant le cas de la figure, pour revenir ensuite de gauche à droite de la manière suivante : en appuyant sur la manette de commande *I*, celle-ci entraîne, par l'intermédiaire d'un ressort *i*, un levier *J* oscillant autour d'un axe *j*, lequel levier vient au contact d'un levier coudé *K* oscillant autour d'un point fixe *k* et agissant sur la barre *G*.

A l'autre extrémité de la barre, un ressort *L*, attaché d'autre part à un point fixe *l*, ramène la barre dans sa position normale et par suite toutes les tiges *b* lorsque l'action du joueur a cessé.

Le mouvement du levier *J* n'est rendu possible qu'autant que soit une troisième bille, soit une bille des cases gagnantes supérieures, vienne faire basculer un petit levier *M* articulé sur la tige *J*, dont l'autre extrémité est alors dégagée d'un cran de retenue *N*. Cela est possible car les deuxièmes billes des logements normaux sont au niveau de l'ouverture supérieure de ce logement et la troisième bille passe au-dessus des deux premières, descend dans un conduit *n* incliné vers l'arrière et, conduite par l'intermédiaire de tubes convenables *m* à raison de un par case, dans un tube collecteur incliné *o*, vient faire basculer le petit levier oscillant *M*. Ceci fait, la bille va au réservoir *P*; dans ce réservoir, les billes, au lieu d'être les unes au-dessus des autres, sont situées dans une sorte de couloir en forme de *S* pour diminuer la pression de la colonne. Les billes des cases gagnantes du haut sont dirigées dans le tube collecteur, et de là dans le réservoir *P*. En même temps qu'on agit sur la tige *J*, on fait fonctionner le distributeur de jetons *Q* qui, par un conduit *R*, amène

le jeton dans une coquille située à la base et hors de l'appareil.

De plus, la troisième bille, descendant par le conduit convenable au collecteur, fait basculer un levier coudé *r* qui libère un autre levier oscillant *T* qui en s'affaissant laisse les deux billes, déjà engagées dans la case, libres de tomber dans le collecteur.

La variante d'exécution des fig. 4, 5, 6 et 7 comporte les caractéristiques suivantes : Les cases en nombre variable sont de trois natures : cases de réserve, cases gagnantes, cases placées. Par exemple, dans la variante représentée sur les dessins, il y en a neuf en tout, placées sur le même alignement. La case centrale et les deux cases extrêmes sont les cases de réserve; elles seront repérées, pour qu'on les distingue, par des petits disques de couleur jaune par exemple.

Entre ces trois cases de réserve sont placées, en deux groupes de trois chacun, les six autres cases, affectées de couleurs différentes : vert, bleu, rouge, par exemple. Devant les orifices de sortie de ces cases se déplace une pièce métallique portant deux saillies *1*, cette pièce pouvant être déplacée horizontalement à l'aide d'un bouton extérieur, de manière que ces deux saillies, dont l'écartement est égal à celui de deux cases de même couleur, puissent venir se placer successivement soit devant les deux cases bleues, les deux cases vertes ou les deux cases rouges, mais jamais devant les cases jaunes dites de « réserve », suivant que l'on désire rendre gagnante une série de cases déterminée. Supposons que ces deux saillies soient en regard des cases bleues : toute bille tombant dans une de ces cases sera recueillie par la saillie *1* en regard qui la conduira dans le réservoir *2*, et, de là, celle-ci viendra agir sur le levier *M* libérant le mouvement du levier *J* et par le trou *7* et le chemin *8* se rendra au réservoir à billes *9*. Ces billes seront gagnantes. Toute bille tombant au contraire dans les cases, vert ou rouge, s'écoulera directement dans un réservoir *3* et viendra se poser sur un tiroir *4*, devant lequel une petite rainure est ménagée dans le couvercle, pour que le joueur puisse les apercevoir. Ces billes seront des billes placées. Le logement de ces billes au-dessus du tiroir est d'une grandeur telle qu'il puisse contenir cinq de ces billes dans le modèle de description dé-

crit, et que la sixième, venant se placer au-dessus, guidée par un conduit 5 se trouve en regard d'un trou 6 par lequel elle peut passer et venir faire basculer le levier M, puis passe
 5 à travers le trou 7 pour se rendre au réservoir à billes 9 par le chemin 8. Par ce même mouvement du levier, les cinq autres billes qui étaient placées et maintenues par le tiroir peuvent s'écouler librement dans le réservoir.
 10 Quant aux billes tombées dans l'une des trois cases de réserve, elles s'écoulent directement dans une rainure placée en avant de la piste de l'appareil au centre de laquelle un conduit 10 les amène au-dessus d'un tiroir 11
 15 qui sera dégagé par le mouvement du même levier M libérant le levier J de telle façon que ces billes de réserve tomberont elles aussi dans le réservoir, quand six billes seront accumulées sur ce tiroir, la sixième étant conduite
 20 au réservoir 2 d'où elle pourra agir sur le levier M, par un conduit 12. Le levier M basculant permet le déplacement autour de son axe d'articulation du levier J qui entraîne une tige 13 munie vers son extrémité d'une saillie
 25 inclinée sur sa direction. Celle-ci, en forçant sur un autre levier 14 assujetti à osciller dans un plan vertical par un guide 15, oblige ce levier à avoir ce mouvement d'oscillation, et, comme ce levier 14 est relié par de petites
 30 tiges 16 aux tiroirs 4 et 11, ces tiroirs sont entraînés en arrière par le mouvement d'oscillation du levier et libèrent les billes de réserve. Un ressort de rappel 17 ramène les tiroirs en position.
 35 Le mouvement du levier, qu'il soit permis par une bille gagnante ou la sixième des cases de réserve ou placées, libère toutes les billes retenues par les tiroirs; elles font retour soit au joueur, soit au réservoir 9 suivant qu'elles
 40 sont retenues par le tiroir 11 ou par le tiroir 4. Le mouvement de ce levier donne encore droit à 1 jeton.

RÉSUMÉ.

Un distributeur automatique présentant les
 45 particularités essentielles suivantes :

1° La disposition de cases placées horizontalement pouvant contenir deux billes, de

telle manière que la troisième soit gagnante;

2° La disposition de trois cases spéciales telles que toute bille pénétrant dans l'une de 50 ces cases soit gagnante;

3° La disposition d'un certain nombre de cases de réserve dont le fond est tel que toute bille gagnante libère en même temps toutes les billes contenues dans ces cases de réserve 55 par le déplacement des tiges qui soutenaient les billes, toutes ces tiges étant solidaires d'une tige horizontale entraînée par le mécanisme de commande;

4° Le mécanisme de commande comportant 60 un levier oscillant sous l'action de la manette manœuvrée par le joueur, ce levier entraînant l'oscillation d'un autre levier coudé qui agit sur la tige précédente, le mouvement de ce levier n'étant possible que lorsqu'une 65 bille gagnante fait basculer un levier articulé spécial normalement retenu par un cran d'arrêt;

5° Une variante d'exécution comportant 70 trois sortes de cases : de réserve, gagnantes ou placées, les cases gagnantes ou placées étant interchangeables par la disposition d'une tige se déplaçant devant les orifices des cases et munie de deux saillies convenables, les billes placées ou de réserve venant se loger 75 au-dessus de deux tiroirs différents dont le mouvement en arrière qui libère les billes est commandé par le jeu de bascule d'un levier sous l'action d'une bille gagnante;

6° Le mouvement des tiroirs des billes de 80 réserve et du tiroir des billes placées, commandé par un levier assujetti à se déplacer dans un plan vertical sous l'influence de la pression de la saillie inclinée d'une tige se déplaçant horizontalement, elle-même arti- 85 culée au levier général de l'appareil, dont le mouvement est libéré lorsque la bille gagnante a fait basculer un autre levier et l'a dégagé de son cran d'arrêt;

7° La découpe de la porte de l'appareil 90 suivant la piste de lancement des billes.

FEIGE.

Par procuration :

ARMENGAUD JEUNE.

Fig. 1.

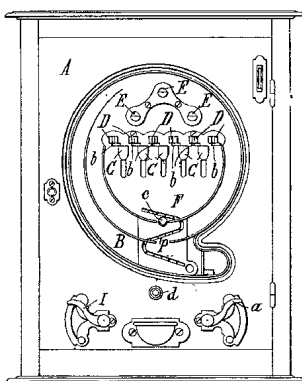


Fig. 2.

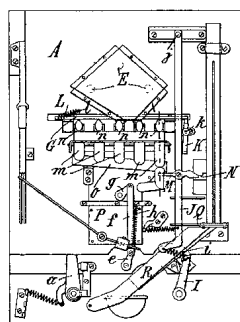


Fig. 3.

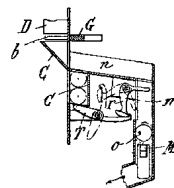


Fig. 4.

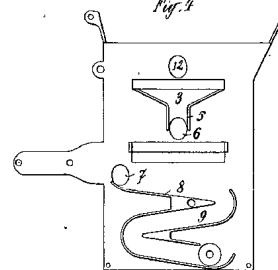


Fig. 6.

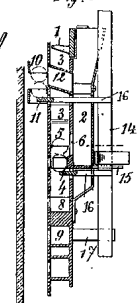


Fig. 5.

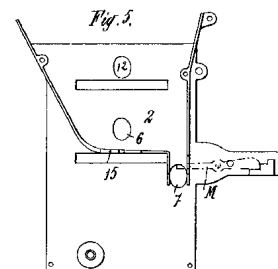


Fig. 7.

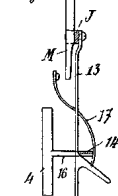


Fig. 1.

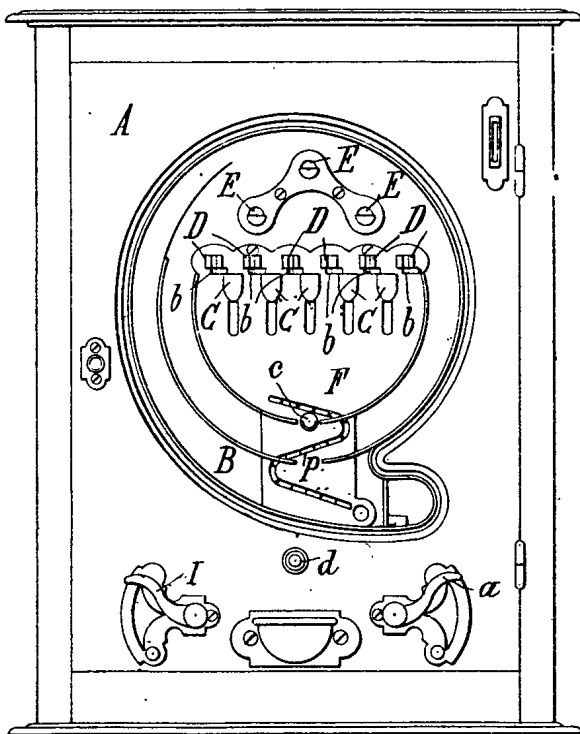


Fig. 2.

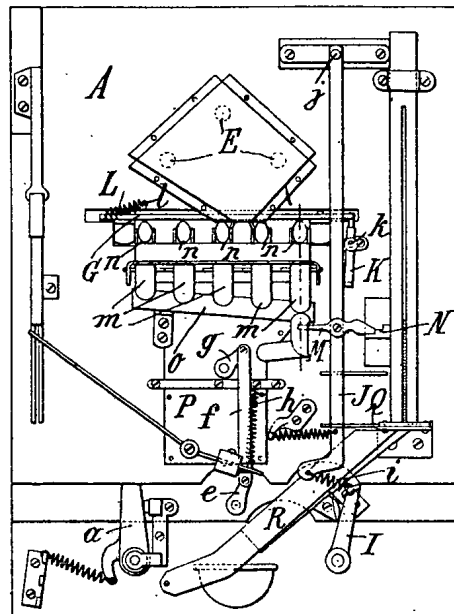


Fig. 3.

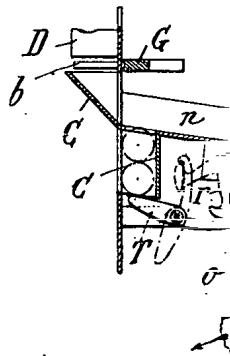


Fig. 4.

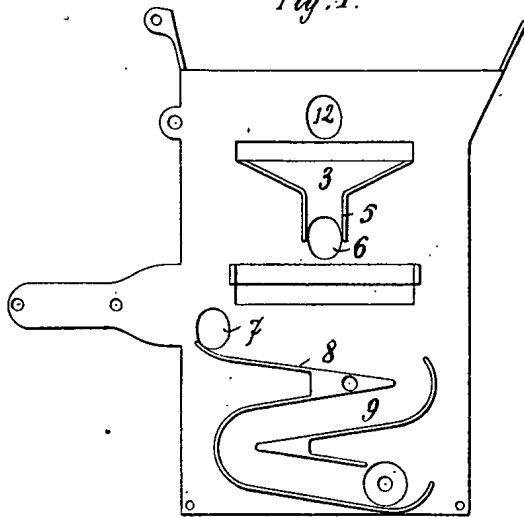


Fig. 6.

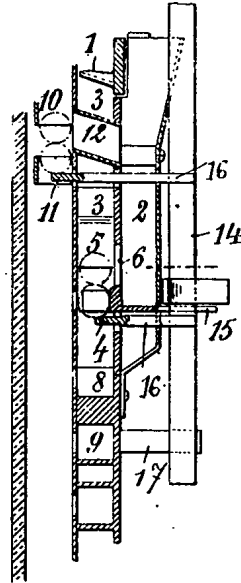


Fig. 5.

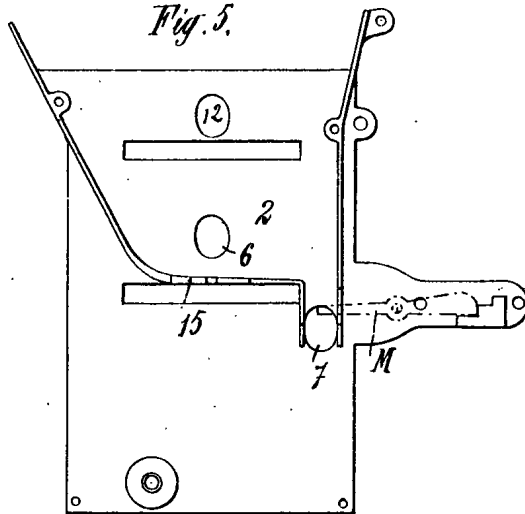


Fig. 7.

