

BREVET D'INVENTION.

XX. — Articles de Paris et industries diverses.

N° 450.379

1. — JEUX, JOUETS, THÉÂTRES, COURSES.

Perfectionnements aux jeux à bille avec distributeur automatique de jetons.

M. LÉON JARRE résidant en France (Seine).

Demandé le 9 novembre 1912.

Délivré le 17 janvier 1913. — Publié le 22 mars 1913.

L'invention a pour objet des perfectionnements apportés aux jeux à bille avec distributeur automatique de jetons. D'après cette invention, le distributeur comporte deux jetonnières contenant des jetons de valeurs différentes. Chacune des cases gagnantes où peut passer la bille contient un levier à deux voyants que la bille fait basculer alternativement dans un sens ou dans l'autre en faisant apparaître un des voyants : cette bille tombe ainsi d'un côté ou de l'autre de l'axe d'oscillation du levier et libère au passage l'une ou l'autre des deux jetonnières du distributeur. Grâce à cette combinaison d'un levier à deux voyants et de deux jetonnières, le gain est variable et l'intérêt du jeu se trouve augmenté.

Aux dessins annexés :

La fig. 1 est une vue d'ensemble d'un appareil conforme à l'invention.

La fig. 2 est une vue en élévation montrant l'ensemble des cases.

Les fig. 3 et 4 montrent l'agencement d'une case gagnante avec les deux positions différentes que peut occuper le levier basculant.

L'appareil est enfermé dans un coffre dont la porte 2 est partiellement vitrée. Cet appareil comprend à la manière ordinaire une ouverture 4 permettant l'introduction de la pièce de monnaie et un levier 5 destiné au

lancement de la bille. Sur cette porte est également disposé un bouton moleté 7 pour actionner le distributeur de jetons et une cuvette 8 destinée à recevoir ces jetons.

La bille peut se déplacer dans un chemin de roulement circulaire 6 au milieu duquel est disposée une boîte 9 divisée en plusieurs cases par des cloisons verticales 28.

Au-dessus de chacune de ces cloisons est disposée une lame élastique 42 mince et plate destinée à rejeter la bille lorsqu'elle n'arrive pas suivant l'axe de la case.

Un certain nombre de ces cases, par exemple (dans le cas des fig. 1 et 2) celles qui occupent les deux extrémités sont perdantes. Ces cases donnent accès à un plan incliné 11, à un conduit 37 et à une coupelle 12 au-dessous de laquelle est disposée une gouttière 36 pour le retour de la bille.

Dans chacune des autres cases (cases gagnantes) est disposé un levier formé de deux bras 21, 22 articulés à l'axe 16. Sur les deux bras 21, 22 sont fixés des disques 23, 24 portant l'indication des deux sommes qui peuvent être gagnées par exemple 0 fr. 10 et 0 fr. 20. Ces disques apparaissent à des fenêtres 17 et 18 ménagées à la partie antérieure de la boîte 9. Le levier 21, 22 est solidaire d'une masse pesante 26 formant contrepoids. Deux plans inclinés 12 et 13 60

sont disposés au-dessous des cases : l'un ou l'autre de ces plans inclinés reçoit la bille suivant qu'elle a passé en avant ou en arrière de l'axe 16. Les plans inclinés 14 et 15 aboutissent à des conduits 40 et 41 où sont placées les extrémités de deux leviers 14 et 15, chacun de ces leviers par exemple le levier 14 est articulé en 31 à un levier 32 auquel est fixée la tringle 33 qui libère les jetons contenus dans la jetonnière 35. Le levier 14 repose normalement sur une butée 34 fixée au bâti.

Le fonctionnement de l'appareil est le suivant :

Le joueur, après avoir introduit dans la fente 4 la pièce de monnaie requise, lance la bille à l'aide du levier 5 dans la piste 6. Si la bille tombe dans un des compartiments perdants, elle roule sur le plan incliné 11 et tombe dans le conduit 37 d'où elle ne peut être dégagée que par l'introduction d'une nouvelle pièce de monnaie, celle-ci fait tomber la bille dans la gouttière 36 qui la ramène à la partie inférieure du chemin de roulement. Lorsque la bille entre par l'ouverture 20 dans une des cases gagnantes, elle rencontre le levier 22, 23 quelle que soit sa position. S'il occupe la position représentée fig. 4, où le voyant 23 portant l'inscription « 10 centimes » apparaît dans la fenêtre 18, la bille fait basculer ce levier et l'amène dans la position représentée fig. 3, ou c'est le voyant 24 marqué « 20 centimes » qui est visible. La bille roule ensuite sur le plan incliné 12 et déplace en passant dans le conduit 40 le levier 14 qui est ainsi dégagé de la butée 34 et libère la jetonnière distribuant les jetons de 10 centimes. En même temps, la bille tombe par le conduit 40 dans la gouttière 36 et elle est ainsi remise en jeu.

Lorsque la bille arrive à nouveau dans la même case où le levier 21, 22 occupe la position représentée fig. 3, la bille roule sur le contrepoids 26, roule sur le bras 22 et provoque par son poids le basculement du levier, elle s'échappe latéralement grâce à un amincissement de l'extrémité du bras 22, puis tombe sur le plan incliné 13, et pénètre dans le conduit 41 où elle agit sur le levier 15 qui libère la jetonnière contenant les jetons de 20 centimes.

Grâce à la combinaison de leviers à deux voyants placés dans les cases gagnantes, et de deux jetonnières contenant des jetons de valeurs différentes, l'appareil présente ainsi l'avantage d'augmenter l'intérêt du jeu sans compliquer le mécanisme.

RÉSUMÉ.

Un jeu à bille avec distributeur automatique caractérisé par la combinaison de deux jetonnières contenant des jetons de deux valeurs différentes, et de leviers à deux voyants placés dans les cases gagnantes; le levier à deux voyants de chaque case basculant alternativement dans un sens et dans l'autre sous l'action de la bille, de façon à faire apparaître tour à tour chacun des deux voyants : la bille tombant ainsi alternativement d'un côté et de l'autre de l'axe de pivotement du levier et libérant au passage l'un ou l'autre des mécanismes qui verrouille la jetonnière contenant les jetons dont la valeur correspond à l'indication du voyant.

LÉON JARRE.

Par procuration :

Hippolyte JOSSE.

Fig.1.

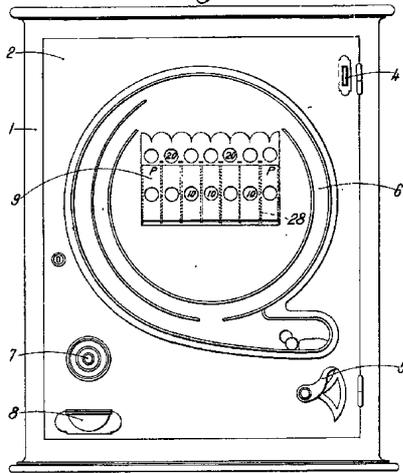


Fig.2.

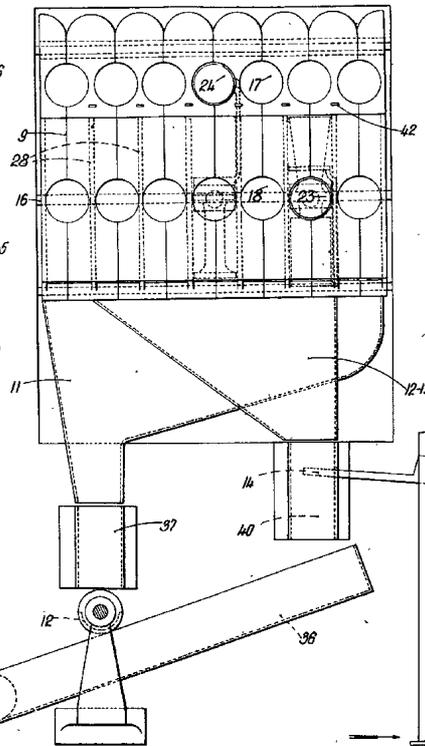


Fig.3.

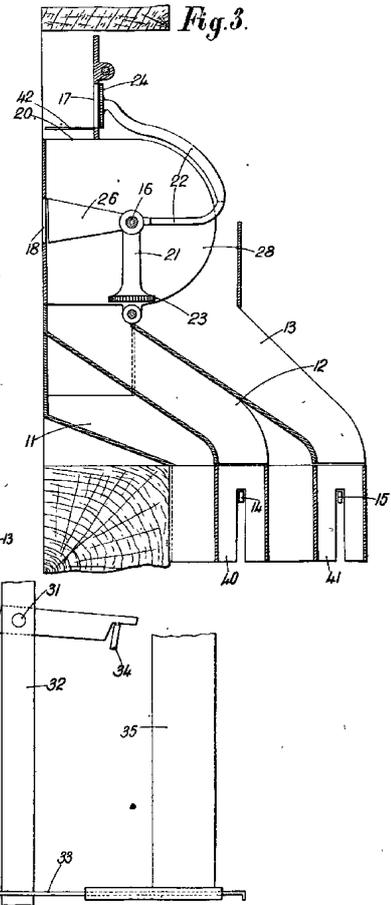


Fig.4.

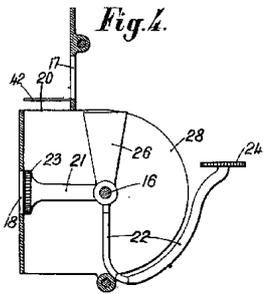


Fig.1.

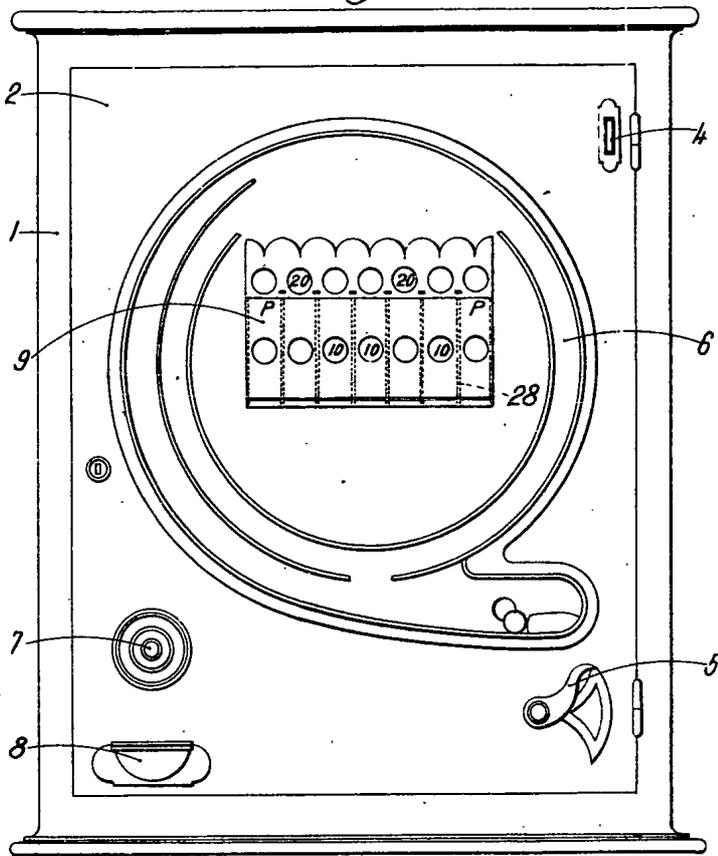


Fig.2.

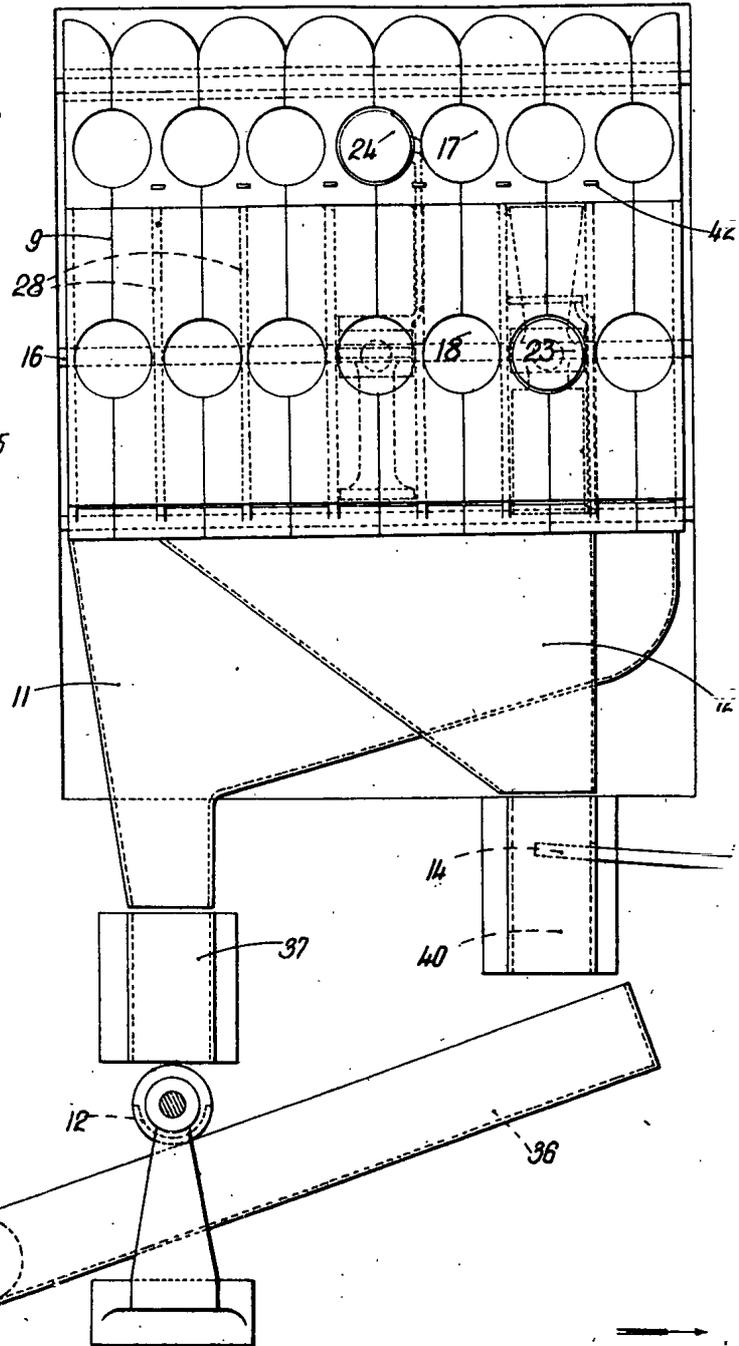


Fig.4.

