

BREVET D'INVENTION

du 21 août 1902.

XX. — Articles de Paris et petites industries.

1. — BIMBELOTERIE.

N° 323.907

Brevet de quinze ans demandé le 21 août 1902 par la Société LÜLSORFF & C^{ie}, pour jeu d'adresse le « Malicieux ». (Délivré le 25 novembre 1902; publié le 18 mars 1903.)

Ce jeu d'adresse est d'une grande simplicité sous tous les rapports, soit comme mécanisme ou pour la manière de s'en servir.

Figure 1 représente l'appareil vu de face; *c* ouverture pour introduire la pièce de monnaie; *a* ressort extérieur sur lequel on appuie le pouce et qui fait un parcours dans le vide *d*; *z* languette faisant saillie; *p* pièce gagnante en arrêt; *p'* pièce perdue; *b* bouton à déclenchement; *x* rangées de vis en cuivre ou clous, servant à faire dévier les pièces.

Figure 2. — Coupe EF de la figure 1; *v'* vitre enchâssée dans le bois, affleurant les têtes en cuivre des vis et la languette *z*; *p* pièce de monnaie gagnante; *y* obturateur à déclenchement qui est commandé par *m* communiquant au bouton *b* par une équerre et un ressort de rappel pour faire introduire la pièce gagnante dans le tiroir; *pp'* pièce perdue tombant dans le tiroir du bas.

Figure 3. — Vue de face de la pièce intérieure recevant la monnaie.

Figure 4. — Coupe A'B de la figure 1 pour montrer le profil de l'appareil propulseur et récepteur; *g* support du ressort fixé derrière la pièce figure 3; *a* ressort lançant la pièce de monnaie qui, par l'effet de la courbe du haut, est projetée au milieu des clous de cuivre.

Pour se servir de l'appareil, on introduit une pièce de monnaie qui tombe à l'intérieur sur le ressort *a*, en appuyant plus ou moins

fortement le pouce et lâchant de suite la pièce est projetée à l'intérieur vitré si elle s'arrête sur la languette *z*, on a gagné, le détenteur de l'appareil vient contrôler la qualité de la pièce, il tire ensuite le bouton à déclenchement et lui remet trois fois la valeur de la pièce en bons de consommations, en tirant le bouton la pièce pénètre dans le tiroir du haut qui sera le contrôle des gagnants, et s'il manque la languette on a perdu et la pièce descend plus bas et rentre dans le tiroir du bas.

Nous revendiquons ce qui suit :

1° L'idée de montrer la pièce gagnante afin que le détenteur de l'appareil n'ait pas à payer en bons de consommations plusieurs fois la valeur d'une pièce fausse ou étrangère qui serait tombée dans le gagnant, cet inconvénient ayant lieu dans presque tous les appareils automatiques dans lesquels on gagne aussi bien avec des pièces fausses ou étrangères, voire même avec des plaques de plomb ou rondelles, etc. (la règle du jeu indique que les pièces fausses ou étrangères ne gagnent pas et ne sont pas remboursables).

2° La faculté de jouer des pièces de 5 centimes, 10 c., 20 c., 50 c., 1 fr., 2 fr., etc.

3° La simplicité du mécanisme projeteur et sa coulisse de dégagement.

Paris, le 21 août 1902.

Par procuration de la Société Lülsdorff et C^{ie} :
MATHAY frères et C^{ie}.

Prix du fascicule : 1 franc.

Fig. 2

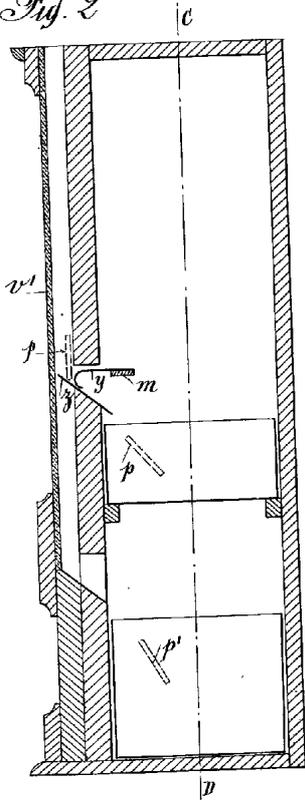


Fig. 1

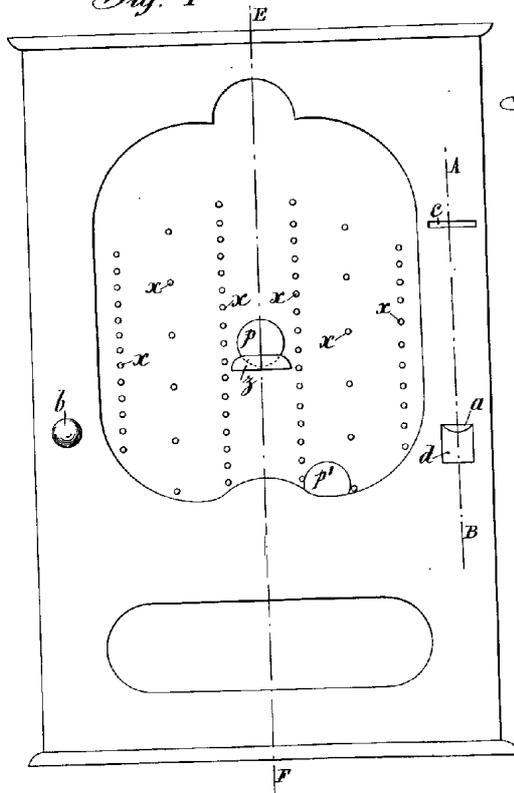


Fig. 3

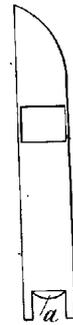


Fig. 4

