

OFFICE NATIONAL DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE.

—♦—
ADDITION
AU BREVET D'INVENTION
N° 323.907

XX. — Articles de Paris et petites industries.

N° 2.139

1. — BIMBELOTÉRIE.

DEUXIÈME ADDITION, en date du 21 août 1903, au Brevet pris le 21 août 1902 par la Société LULSDORF et C^{ie} résidant en France.

Jeu d'adresse « le malicieux ».

Délivrée le 7 novembre 1903; publiée le 14 janvier 1904.

Cette addition au brevet principal n° 323.907 a pour objet une variante des dispositifs de ce brevet et de la première addition.

5 Cette variante permet de jouer avec des pièces de monnaie de 5 et 10 centimes ou avec des jetons de valeurs équivalentes, soit de 5 centimes donnant droit à une consommation de 15 centimes, soit de 10 centimes
10 donnant droit à une consommation de 30 centimes.

Elle permet encore de gagner des consommations et des surprises en numéraire ou en jetons de consommation, selon qu'on aura
15 joué avec de la monnaie ou avec des jetons.

Enfin cette variante permet de jouer au zanzibar habituel, indifféremment avec de la monnaie ou des jetons.

Au dessin annexé :

20 Le fig. 1 est une vue de face du jeu;

La fig. 2 une vue postérieure de cette façade;

La fig. 3 une vue intérieure de la caisse, et

25 La fig. 4 une vue latérale d'un godet à bascule.

Comme le montrent ces figures et comme il a été déjà décrit, le jeu est formé d'une boîte *a* (fig. 3) avec devant mobile *b*, d'une ouverture *c* pour l'introduction de la pièce de

monnaie ou de jeton, d'un levier à ressort *d* 30 pour le lancement de la pièce de monnaie au tableau du jeu, d'un bouton *e*, pour faire tomber ensemble les pièces maintenues en suspension et d'un godet inférieur *x* pour recevoir les surprises en numéraire ou en jetons 35 de consommation.

Lorsqu'une pièce aura été introduite en *c* et qu'on aura agi sur le levier à ressort *d*, cette pièce sera lancée devant le tableau *f* du jeu et placé derrière une vitre; chaque pièce 40 indique un nombre marqué au tableau et correspondant aux points obtenus au zanzibar ordinaire.

Les pièces ou jetons sont à cet effet arrêtés entre des tenons mobiles *g* fixés à une pièce 45 oscillante *h* maintenue à sa position normale par des ressorts à lame *i* mais pouvant être écartée, ainsi que les tenons *g* de la vitre qui les protège, au moyen du bouton extérieur *e*
50 précité.

Les pièces ou jetons s'arrêtant en *k* appartiennent au jeu, et les pièces ou jetons qui se seront arrêtés aux intervalles chiffrés tomberont dans des godets oscillants *l* (fig. 3 et 4) dans lesquels ils s'accumuleront jusqu'à ce que 55 leur poids fasse osciller ces godets qui déverseront leur contenu dans l'entonnoir *m* (fig. 2) et de là, dans le récepteur exté-

rieur x qui est à la portée de la main du gagnant.

Les godets l sont inégalement équilibrés de manière à faire des surprises variées aux joueurs.

5 Le godet central o est fixe, il reçoit et dirige les pièces ou les jetons à la caisse p du jeu (fig. 3).

La course d'oscillation des godets l est limitée par deux butées, avant et arrière q r ;

10 s indique leur pivot commun.

Enfin des chicanes réglables t permettent le passage plus ou moins aisé des pièces ou des jetons, soit vers les godets oscillants, soit vers la chute à la caisse du jeu.

RÉSUMÉ.

15

Un perfectionnement au jeu dit « le malicieux » permettant de jouer indifféremment avec des pièces de monnaie ou des jetons de consommation avec surprises de valeurs diverses et formant simultanément le jeu de 20 zanzibar ordinaire.

SOCIÉTÉ LULSDORF ET C^{ie}.

Par procuration

MATHAY frère et C^{ie}.

Fig. 1

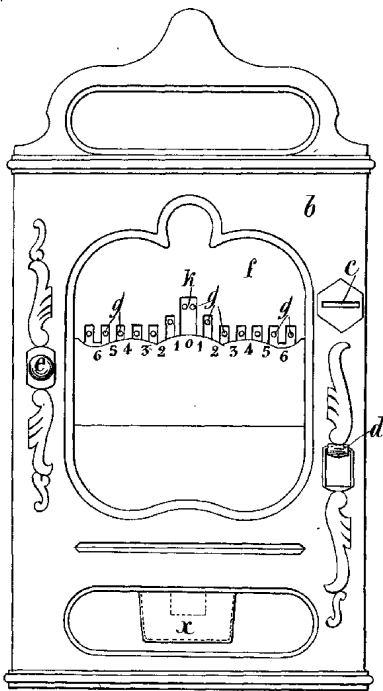


Fig. 2

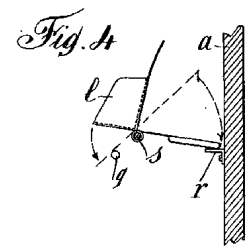
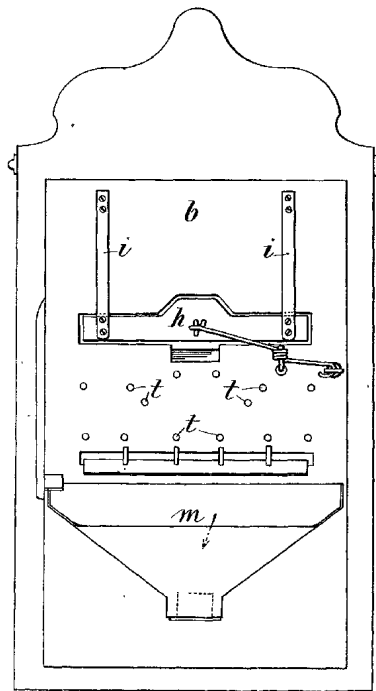


Fig. 3

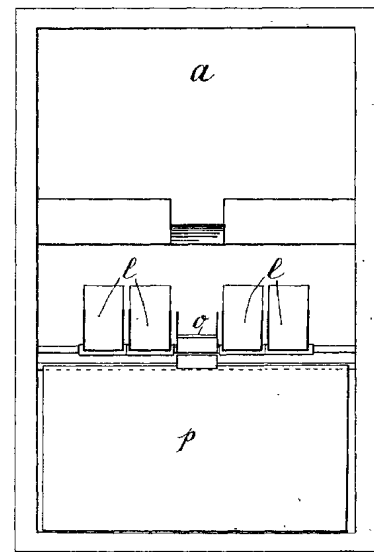


Fig. 1

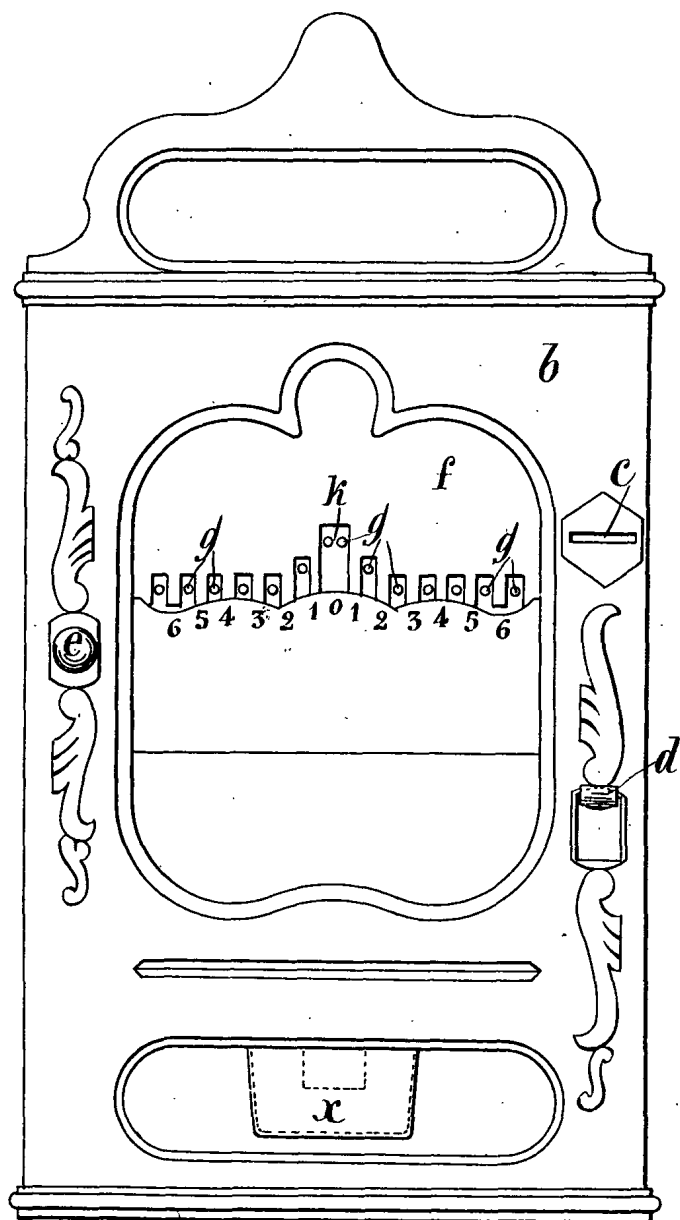


Fig. 2

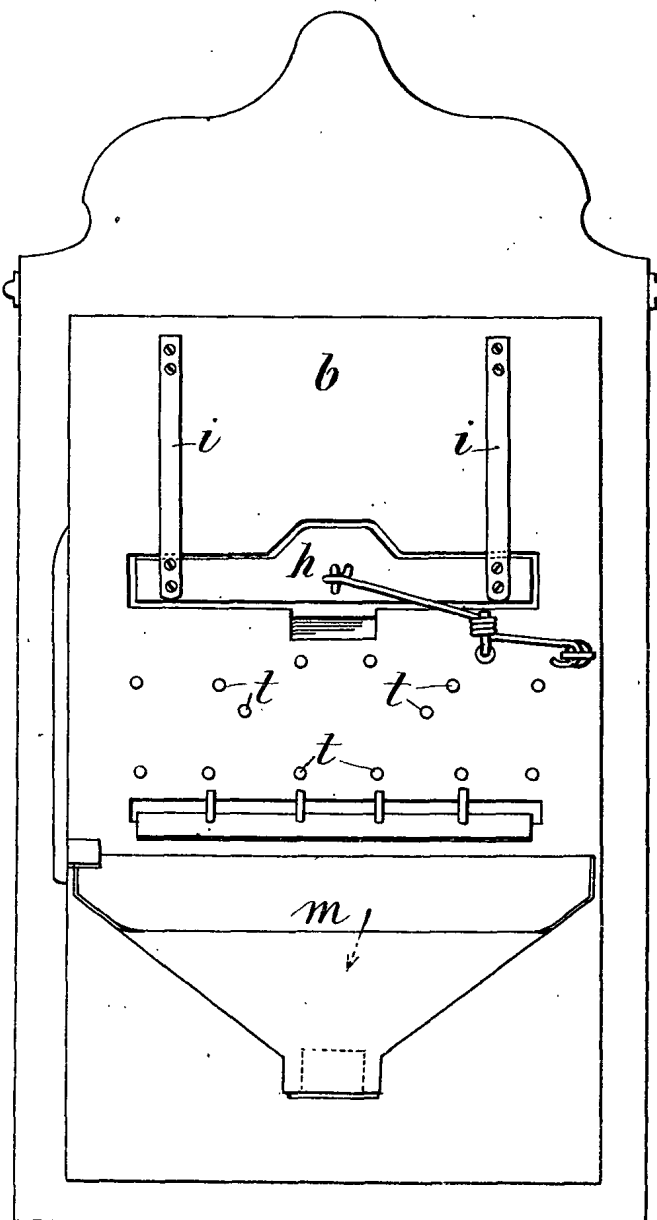


Fig. 4

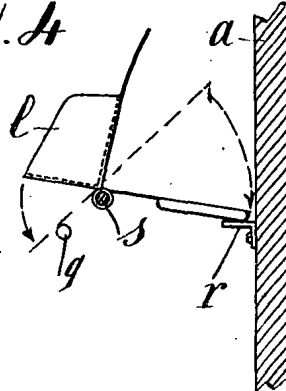


Fig. 3

