

OFFICE NATIONAL DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE.

BREVET D'INVENTION.

XX. — Articles de Paris et industries diverses.

N° 451.203

1. — JEUX, JOUETS, THÉÂTRES, COURSES.

Appareil de jeu automatique distributeur de jetons à combinaisons multiples.

M. Louis LULSDORFF résidant en France (Seine).

Demandé le 30 novembre 1912.

Délivré le 7 février 1913. — Publié le 14 avril 1913.

Cette invention a pour objet un appareil de jeu automatique à lancement de billes distribuant des jetons aux gagnants, et pouvant être transformé rapidement en plusieurs sortes de jeux variés au moyen d'une série d'accès-
soires très simples et d'une pose rapide.

Un appareil établi d'après ce système est représenté sur le dessin annexé.

La fig. 1 en est une vue de face d'ensemble, la plaque changeable indiquant la nature du jeu étant enlevée.

La fig. 2 est, à plus grande échelle, une vue de derrière représentant les pièces essentielles du mécanisme.

La fig. 3 est une vue de derrière d'un dispositif spécial.

La fig. 4 en est une coupe transversale.

La fig. 5 en est une coupe horizontale.

Dans l'exemple représenté l'appareil est disposé avec neuf cases de réserve groupées par séries de trois et trois ouvertures de gagnants, deux de côté et une centrale, des jetons gagnants étant en outre distribués lorsque l'une des cases de réserve est remplie et qu'une bille supplémentaire vient au-dessus de cette réserve. Dans ce cas comme dans le cas d'une bille s'engageant dans une des ouvertures gagnantes des côtés, toutes les billes en réserve de la série correspondante retournent au joueur. Dans le cas où une bille s'engage dans

le trou gagnant central, toutes les billes en réserve dans les neuf cases retournent au joueur.

L'appareil tel qu'il est représenté comporte neuf cases de réserve des billes *a* dont le fond est constitué par des lames mobiles *b* (fig. 3, 4 et 5) dont le fonctionnement sera décrit plus loin, ainsi qu'une case double *c* pour les perdus.

Au-dessus des cases *a* et *c* sont disposées des broches *d* placées dans la séparation des cases et, au-dessus de ces broches, se trouvent trois ouvertures gagnantes *e*.

L'appareil comprend en outre l'ouverture *f* pour l'introduction de la pièce de monnaie; un bouton tournant *g* distribuant une bille par l'ouverture *i* quand la pièce de monnaie a été introduite dans la fente *f*, un levier *k* actionnant le marteau de lancement des billes et distribuant une à une les billes de réserve revenues au joueur, au moyen d'une fourche oscillante *j*; un bouton *l* actionnant le distributeur de jetons qui tombent dans la cuvette *m*, ainsi que des chemins pour le parcours des billes lancées et deux compteurs dont l'un *n* indique le nombre de pièces de monnaie introduites dans l'appareil, tandis que l'autre *o* marque le nombre de jetons distribués.

La pièce de monnaie introduite dans la fente *f* tombe dans un couloir *p*, en passant devant un aimant *q*, pour s'engager dans une

ouverture pratiquée dans la roue à dents r avec cliquet empêchant le retour en arrière. Quand on tourne ensuite le bouton g , la pièce de monnaie soulève la pièce d'arrêt t et le bouton de manivelle u actionne la bielle v qui fait tourner le disque w pourvu de deux chevilles x qui prennent une bille dans le fond du magasin y pour la faire passer par l'ouverture z , à la disposition du joueur.

10 Le disque w porte d'autres trous permettant de changer l'écartement des chevilles x pour distribuer à la fois deux ou trois billes au lieu d'une si on le désire. Ce changement de place des chevilles peut se faire très facile-
15 ment. De plus, le disque w est pourvu de quelques dents dans lesquelles s'engage un cliquet z qui en est dégagé par la manivelle a^1 quand on tourne le bouton g . La distribution peut ainsi être effectuée régulièrement même
20 si l'on tourne rapidement le bouton g .

Le compteur de pièces de monnaie n est actionné par la manivelle a^1 agissant sur un levier pivotant a^2 .

25 Le marteau de lancement des billes est actionné, comme d'ordinaire, par un bras de manivelle b^1 et une bielle b^2 avec ressort de rappel b^3 .

Le bouton de la manivelle b^1 actionne également, par la queue c^1 , un bras pivotant c^2
30 relié à la partie supérieure à une barre coulissante c^3 portant des taquets c^4 et des butées c^5 .

Les ouvertures e des gagnants sont prolongées par des tubes e^1 disposées au-dessus de trois cuvettes sans fond d^1 (fig. 1, 3, 4) dont
35 l'ouverture inférieure se trouve en regard des taquets c^4 et des butées c^5 de la barre c^3 .

En dessous de la barre c^3 sont en outre disposées des palettes fixes d^2 solidaires de la plaque portant les cuvettes d^1 .

40 Sur la plaque de fond est fixée une barre f^1 sur laquelle glissent trois coulisseaux mobiles f^2 disposés sous les cuvettes d^1 et portant les lames b qui retiennent les billes dans les réserves.

45 Chacun des coulisseaux correspondant à une des cuvettes d^1 porte encore une lame verticale e^2 qui sert d'arrêt latéral à la bille gagnante ayant passé dans la cuvette, soit que cette bille ait passé par l'un des trous e ou
50 bien qu'elle ait glissé sur une réserve a remplie de billes par les coups joués précédemment. Cette bille passe dans la cuvette corres-

pondante d^1 et elle vient reposer sur la palette d^2 (voir le milieu de la fig. 3) en s'appuyant sur la lame verticale e^2 ce qui l'empêche de
55 tomber dans le collecteur de billes gagnantes g^1 . Quand on appuie ensuite sur le levier k du marteau, on actionne le bras c^2 et par suite la barre coulissante c^3 qui se meut vers la gauche (fig. 3). Dans ce mouvement les taquets c^4
60 poussent la bille qui elle-même fait glisser le coulisseau f^2 sur la barre f^1 ; quand la bille a dépassé la palette d^2 elle n'est plus retenue et elle tombe dans le collecteur à fond incliné g^1 . Le mouvement du coulisseau vers la gauche,
65 produit par la poussée de la bille gagnante, a en outre pour effet de dégager le fond des réserves a correspondant au coulisseau déplacé, des lames b , ce qui fait que les billes contenues dans ces réserves retournent au joueur
70 en tombant sur la partie h^1 (fig. 1) d'où elles sont distribuées une à une par la fourche j quand on actionne le marteau k , et cela sans avoir à remettre une pièce de monnaie dans la fente f .

75 Quand on abandonne le levier de lancement k , la lame c^3 est rappelée vers la droite et ses butées c^5 ramènent les coulisseaux f^2 en place, en agissant sur les lames verticales e^2 . Chaque coulisseau f^2 porte un voyant qui se
80 déplace en même temps que lui et qui est destiné à faire apparaître le mot « gagné » à travers une ouverture pratiquée sur le devant de l'appareil.

Dans l'exemple représenté le coulisseau f^2
85 correspondant à la cuvette centrale porte de chaque côté des crochets f^3 destinés à entraîner en même temps les deux autres coulisseaux quand une bille gagnante est tombée dans cette cuvette; dans ce cas toutes les billes con-
90 tenues dans les réserves a reviennent au joueur. Les deux autres coulisseaux ont leurs mouvements indépendants de celui du milieu. On peut rendre les trois coulisseaux indépendants l'un de l'autre en supprimant les crochets f^3 ,
95 ou en rendre deux dépendants et un autre libre selon qu'on le désire.

Les billes gagnantes qui ont été ainsi déversées dans le collecteur g^1 sont distribuées une à une sur le clapet pivotant i^1 qui lui
100 livre passage par son dégagement du cran d'arrêt i^2 , en même temps que le distributeur de jetons est libéré.

La distribution des billes gagnantes est ef-

fectuée au moyen de deux bras j^1 , montés sur le levier pivotant k^1 , ces deux bras constituant une sorte d'échappement manœuvrant avec le levier k^1 quand on tourne le bouton l . Quand la bille a fait pivoter le clapet i^1 , le ressort m^1 rappelle en arrière le levier k^1 et le tiroir m^2 prend un jeton dans la colonne creuse ou jettonnière m^3 . Quand on tourne ensuite le bouton l la bielle n^1 rappelle le levier k^1 à sa position de repos, le clapet i^1 étant enclenché, le tiroir est ainsi rappelé avec le jeton qu'il contient et ce dernier tombe par le conduit o^1 dans la cuvette m , à la disposition du joueur. La bille gagnante après avoir actionné le clapet pivotant i^1 se rend, par le conduit p^1 , dans le magasin à billes y .

Une roue à rochet avec cliquet placée sur l'axe du bouton de manœuvre l empêche de faire tourner celui-ci en arrière.

Le compteur de jetons o est actionné par une butée v^1 , fixée au bras k^1 , qui agit sur un levier pivotant v^2 relié à la commande du compteur.

On peut disposer plusieurs jetonnières m^3 l'une à côté de l'autre, afin que l'appareil puisse contenir une grande quantité de jetons; ces jetonnières sont disposées de manière à se vider l'une après l'autre.

Les jetonnières m^3 sont fermées à la partie supérieure par un bouchon r^1 percé d'une fente supérieure pouvant donner passage aux jetons. Cette fente se trouve disposée en regard d'un conduit vertical s^1 fixé au plafond de la boîte de l'appareil qui est lui-même percé d'une fente, de manière à pouvoir remettre des jetons dans l'appareil sans avoir recours à l'ouverture de la porte.

Ainsi qu'il a été dit cet appareil peut être transformé très facilement de manière à constituer d'autres jeux, et cela au moyen d'accessoires très simples.

On peut ainsi supprimer les réserves de billes en donnant une bille au gagnant. Dans ce cas on dispose sous les conduits de réserve un couloir incliné qui conduit les billes de réserve déclanchées dans le magasin y en passant par une ouverture y^1 . Il y a alors en plus une bielle s^2 (montrée en pointillé sur la fig. 2.) qui relie le bras k^1 du distributeur de jetons au disque w , de manière à donner une bille au joueur chaque fois que le distributeur de jetons est actionné.

Ainsi qu'on le voit sur le dessin fig. 1 et 4, les cases de réserve a sont percées sur la face, de trous t^1 ce qui permet d'autres combinaisons en engageant des pointes ou des vis dans quelques-unes de ces ouvertures. On peut ainsi avoir un certain nombre de cases de réserve et le restant des cases de gagnants, ces dernières étant celles dans lesquelles sont engagées des pointes ou des vis qui empêchent les billes qu'elles contiennent de tomber en revenant au joueur. Ces billes restent ainsi emprisonnées dans les cases et si une autre bille est lancée dans une de ces cases, elle constitue une bille gagnante qui tombe dans la cuvette d^1 correspondante.

On peut aussi disposer l'appareil de manière à faire un jeu dans lequel on gagne quand la bille lancée va dans une case portant la couleur qui a été choisie par le joueur; dans ce but on peut facilement disposer un voyant mobile portant les couleurs et se déplaçant devant une ouverture fixe en combinaison avec une pièce à couloirs pleins se déplaçant en même temps, ces pièces mobiles étant mises en mouvement soit par le bras pivotant c^2 , par une chaîne actionnée par un organe quelconque de l'appareil, soit par tout autre moyen.

En résumé l'appareil qui a été décrit permet en dehors des combinaisons expliquées, de réaliser toutes les combinaisons de jeux à billes actuellement en usage.

RÉSUMÉ :

1° Appareil de jeu automatique à lancement de billes distribuant des jetons aux gagnants, pouvant être transformé rapidement en plusieurs autres jeux variés au moyen d'une série d'accessoires très simples et de pose facile, cet appareil comprenant des cases de réserve de billes obturées par le fond par des lames solidaires de coulisseaux mobiles débouchant automatiquement ces cases quand une bille supplémentaire est lancée dans une case remplie, cette bille supplémentaire gagnante passant dans une cuvette et étant retenue par une lame de fond jusqu'à ce qu'une barre coulissante, manœuvrée par un levier commandé par le mouvement de lancement de la bille, pousse cette bille qui tombe dans un collecteur qui la dirige sur le clapet mobile libérant le distributeur de jetons, le dé-

placement de la bille ayant encore pour effet de déplacer un coulisseau mobile qui débouche les cases de réserve qui y correspondent, les billes contenues dans ces cases retournant au 5 joueur.

2° Disposition de la barre coulissante de libération de la bille gagnante et de manœuvre des coulisseaux, avec des butées replaçant automatiquement les coulisseaux à leur position 10 de repos, ces coulisseaux, en nombre quelconque, pouvant être indépendants l'un de l'autre ou accouplés comme on le désire.

3° Disposition des cases de réserve des billes avec des trous dans lesquels on peut 15 engager des vis ou des pointes de manière à augmenter ou diminuer le nombre des cases de réserve, les cases ainsi garnies à l'avance d'une bille reposant sur les vis constituant des cases gagnantes.

20 4° Disposition du disque distributeur de billes avec des chevilles pouvant être changées de place de manière à pouvoir disposer ce

disque pour distribuer au joueur, une, deux ou trois billes, suivant l'écartement donné à ces chevilles, ce disque portant quelques dents 25 dans lesquelles s'engage un cliquet assurant la bonne position des chevilles par rapport à la ou aux billes à distribuer.

5° Échappement à deux bras distribuant les billes une à une au clapet pivotant libérant 30 le bras distributeur de jetons.

6° Les divers jeux pouvant être réalisés avec l'appareil au moyen d'accessoires très simples et de pose facile.

7° Les divers détails de construction de 35 l'appareil, tels que compteur de pièces de monnaie, compteur de jetons, jetonnières multiples, mise des jetons dans les jetonnières sans ouvrir l'appareil, etc.

LULSDORFF.

Par procuration :

V. MATRAY.

Fig.1

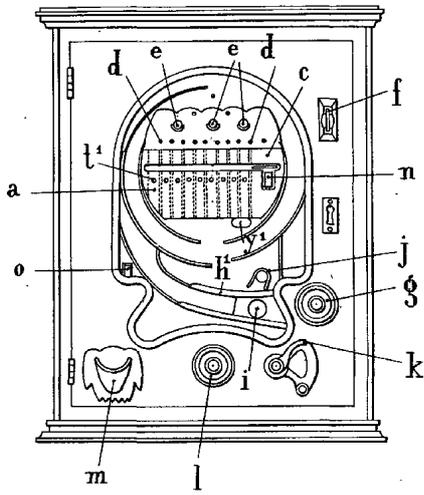


Fig. 2

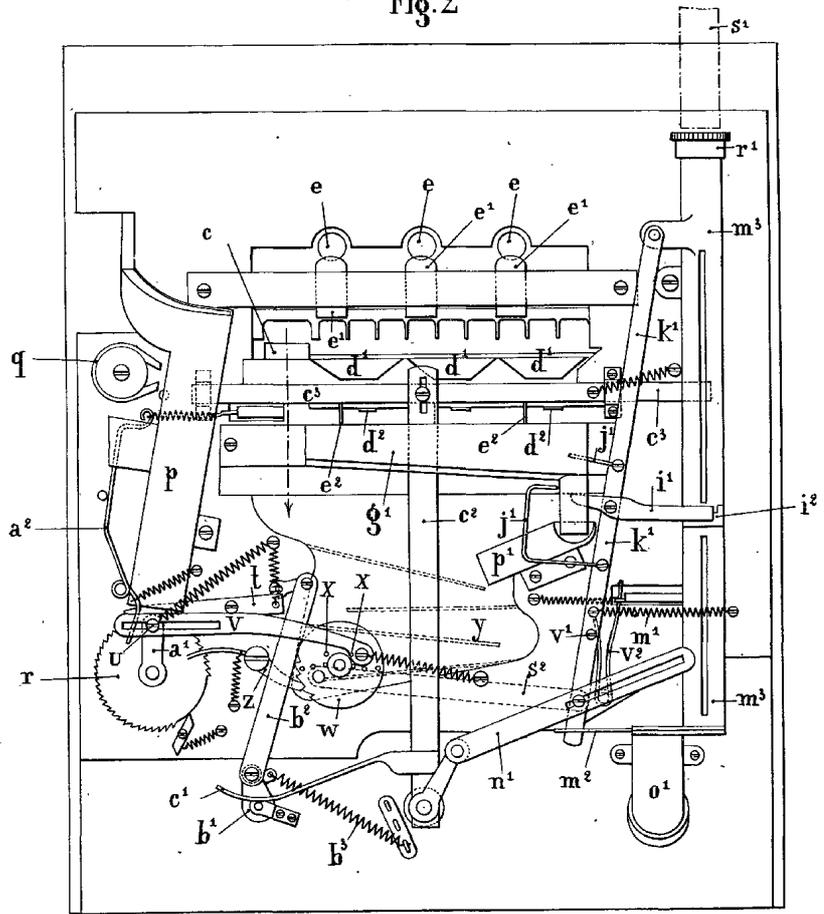


Fig.1

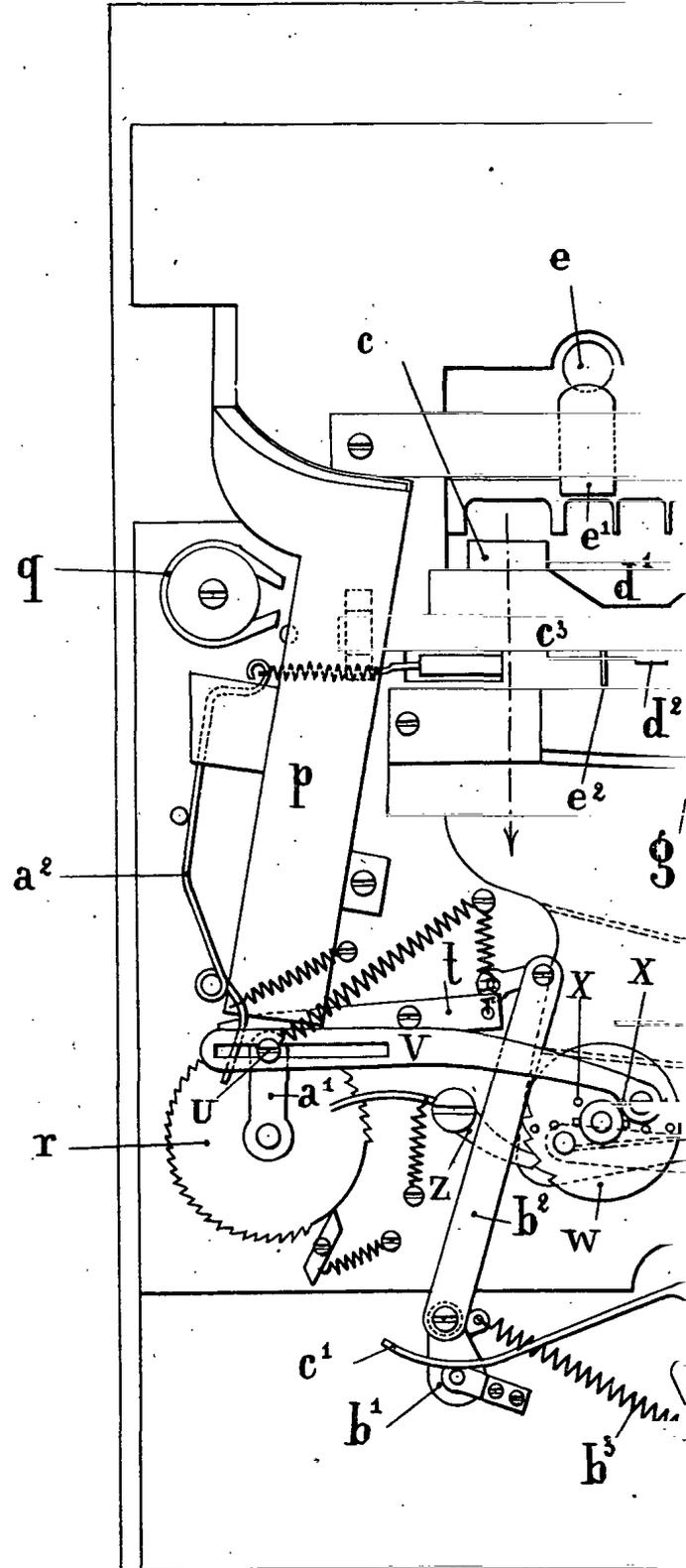
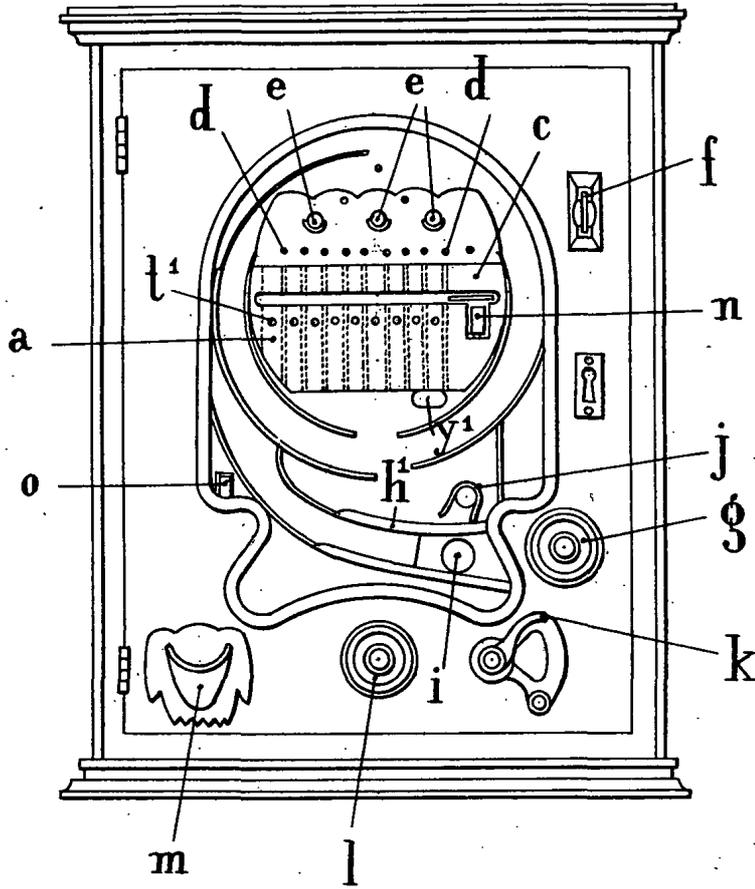


Fig. 2

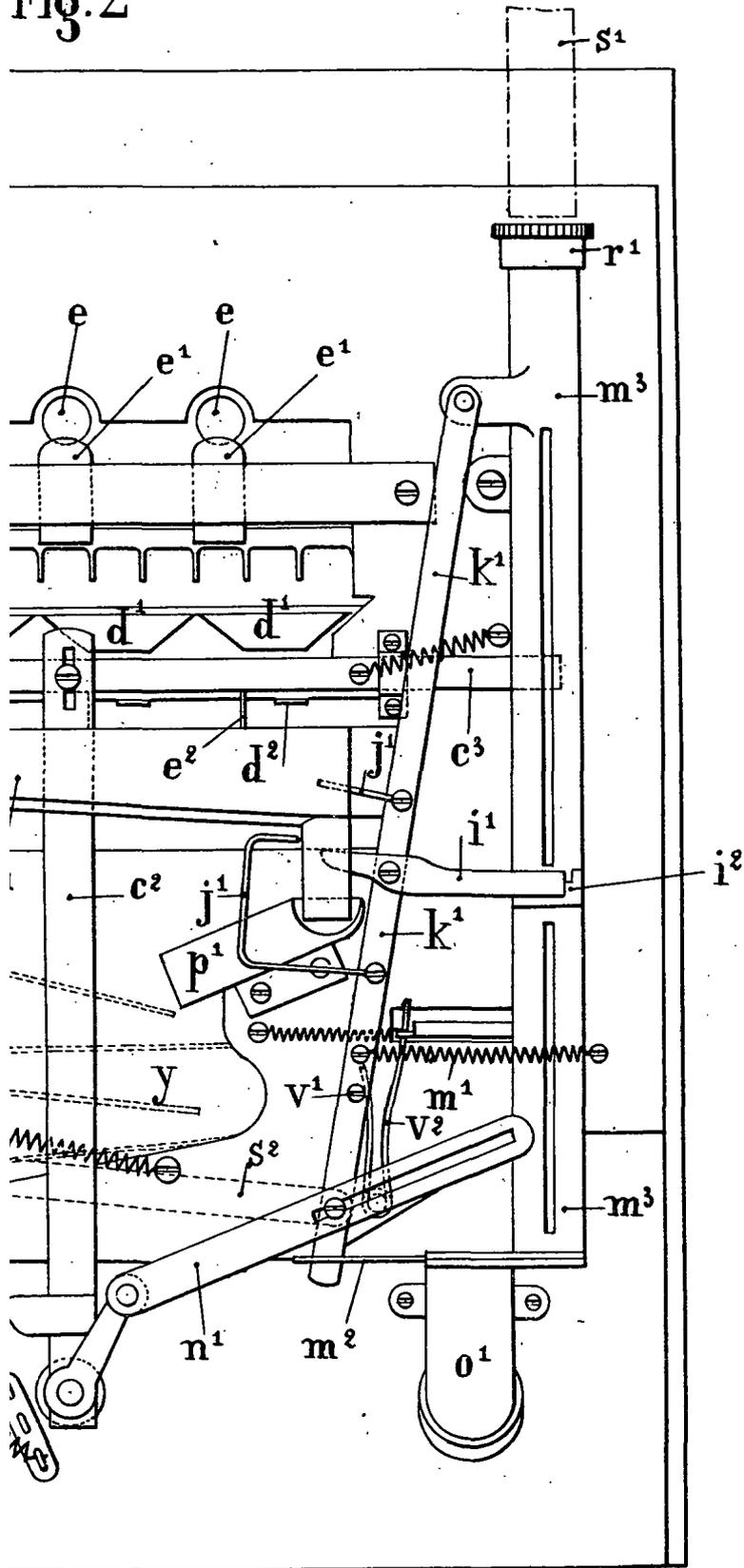


Fig. 3

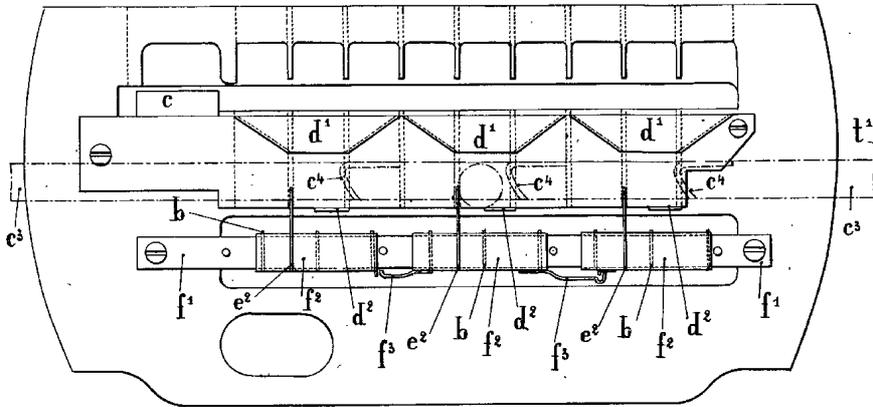


Fig. 4

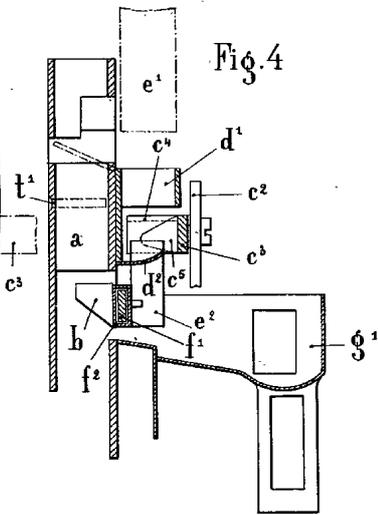


Fig. 5

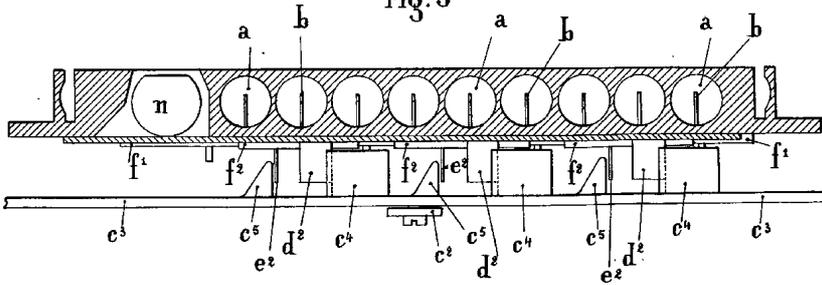


Fig. 3

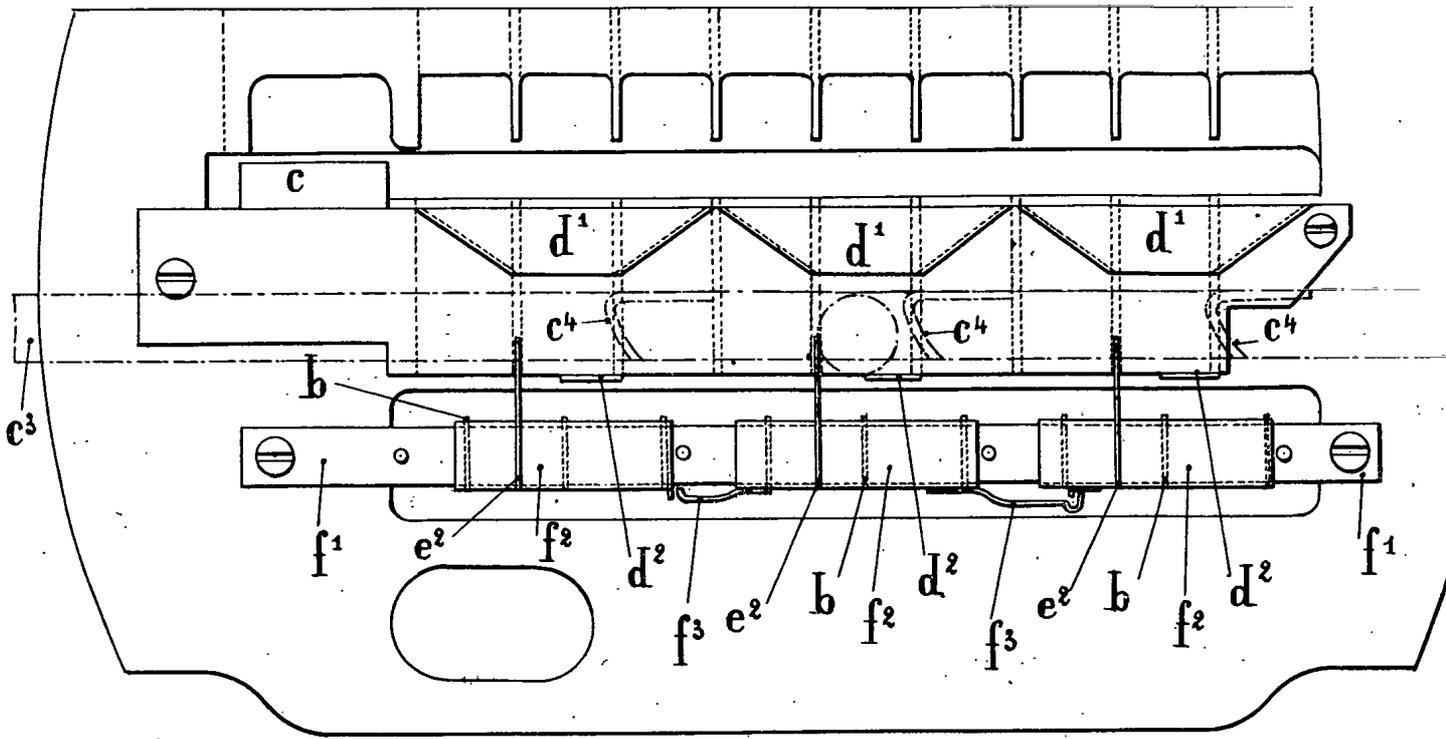


Fig. 5

