

OFFICE NATIONAL DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE.

BREVET D'INVENTION.

XX. — Articles de Paris et industries diverses.

N° 396.380

1. — JEUX, JOUETS, THÉÂTRES, COURSES.

Jeu d'adresse à prépayement à bille de lancement pouvant gagner indéfiniment.

M. CHARLES-DANIEL-ALEXANDRE PASTEUR résidant en France (Seine).

Demandé le 16 novembre 1908.

Délivré le 25 janvier 1909. — Publié le 8 avril 1909.

La présente invention concerne un jeu d'adresse dans lequel une bille est délivrée automatiquement pour être jouée, après le paiement préalable au moyen d'une pièce de monnaie introduite dans l'appareil. La bille se présente devant une figurine dont le pied est actionné par une manette de l'extérieur pour lancer la bille. Celle-ci peut décrire diverses trajectoires suivant l'impulsion reçue, par exemple elle peut rouler dans des blouses figurées par des grenouilles pour retourner au point où elle était avant d'être délivrée, dans ce cas le joueur a perdu et il lui faut payer à nouveau pour continuer le jeu. La bille, pour gagner, doit venir se loger sur la coiffure de la figurine et, dans ce cas, la tête du pantin bascule et verse la bille dans un entonnoir porté par un bras du pantin. Une deuxième manette extérieure peut être tirée par le joueur pour actionner le bras du pantin et relancer la bille, celle-ci peut ainsi soit retomber sur la tête de la figurine et gagner à nouveau, soit tomber dans une des blouses et être perdue pour le joueur. De toute façon, que la bille soit lancée par la manœuvre du pied ou par celle du bras du pantin elle peut tomber dans le jeu sans perdre ni gagner, dans ce cas elle revient à la base de l'appareil, en position devant le pied du pantin, pour être jouée à nouveau.

On conçoit bien que le joueur peut gagner indéfiniment, puisque chaque fois qu'il gagne en « faisant une tête » la bille est déversée dans l'entonnoir du bras pour être jouée à nouveau.

A chaque bille gagnante l'appareil enregistre d'une manière apparente un point pour le joueur et d'après la présente invention il est nécessaire que le joueur ait gagné plusieurs points, trois par exemple, pour recevoir automatiquement le jeton que l'appareil lui délivre. Cette combinaison compense dans une certaine mesure les avantages du jeu, pour le joueur et augmente l'intérêt et l'attrait du jeu en engageant le joueur à gagner au moins trois fois pour ne pas abandonner au joueur suivant les points enregistrés pendant son jeu.

C'est là une caractéristique du jeu.

D'autres dispositifs sont prévus pour obtenir divers effets, par exemple pour ouvrir et fermer les bouches de chaque grenouille, pour délivrer les jetons gagnants quand le joueur a obtenu le nombre de points voulu, pour rejeter les rondelles introduites dans l'appareil au lieu de la pièce de monnaie de bronze, enfin pour briser les pièces en plomb introduites frauduleusement.

Au dessin :

Fig. 1 vue en élévation de face, partiellement en coupe, du jeu d'adresse objet de la présente invention.

Fig. 2 vue schématique montrant le mécanisme distributeur des jetons gagnés.

Fig. 3 détail montrant le tiroir du distributeur de jetons.

5 Fig. 4 détail montrant l'aimant de retenue des rondelles en fer et l'éjecteur pour rejeter les pièces n'ayant pas le poids réglementaire.

Fig. 5 plan du dispositif pour briser les rondelles de plomb introduites frauduleusement dans l'appareil.

Fig. 6 détail de la poche mobile délivrant la bille.

Fig. 7 détail montrant le mécanisme pour faire mouvoir la bouche d'une grenouille indépendamment de l'autre au passage de la bille.

L'appareil comprend une boîte 1 sur la face avant de laquelle une glace *a b c d* laisse apparaître la piste verticale pour la bille du jeu, ainsi que les figurines et autres accessoires auxquels le joueur doit s'intéresser.

Une fente 2 disposée sur la face avant de la boîte sert à l'introduction d'une pièce de monnaie (une pièce de 10 centimes par exemple) pour permettre de jouer. La pièce tombe dans le canal 3 directement dans une coulisse plate 4 qui retient la pièce par les bords latéraux et contre laquelle vient s'appliquer un taquet 5 ayant un bec inférieur 6 pour empêcher la pièce de tomber. Le joueur doit, à ce moment, tourner un bouton extérieur 7 pour amener la bille sur la piste. Le bouton 7 est monté sur un axe 8 avec excentrique 9 relié par une bielle 10 à un couteau ou refouloir mobile 11.

Celui-ci en se déplaçant repousse la pièce *p* avec la coulisse 4 en comprimant des ressorts antagonistes 12 et repousse en même temps le taquet 5. Celui-ci est attelé par une bielle 13 à un levier 14 pivotant en 15 et solidaire du levier 16 à contrepoids 17. Le levier 16 porte à son extrémité opposée au contrepoids 17, une poche 18 dans laquelle vient se loger la bille 19 du jeu. Tout ce mécanisme est logé derrière un faux-fond ou cloison intermédiaire 1^a formant la piste en sorte, que, lorsque le levier 16, 17 bascule par la manœuvre du bouton 7, la bille 19 vient se présenter devant l'ouverture 20 faite dans la cloison intermédiaire et tombe dans la piste en 19 *a*.

Quand on abandonne le bouton 7, les divers organes reprennent leur position pri-

mitive, sauf le taquet 5 retenu par le contrepoids 17, ce taquet perd son contact avec la coulisse 4 et la pièce *p* tombe dans un réceptacle.

La piste renferme un pantin ayant un pied et un bras mobiles et deux grenouilles ouvrant et fermant la bouche placées respectivement de part et d'autre du pantin. La bille tombant dans la piste se présente toujours devant le pied mobile 21 du pantin pour être lancée. Le joueur en appuyant sur la manette extérieure 22 fait pivoter la fourchette 23 qui entraîne en descendant le tube 24 passant dans la jambe fixe 25 du pantin; ce tube 24 est terminé par un doigt 26 qui fait osciller en 27 un cadre 28 solidaire de la jambe mobile 21. Un ressort 29 détermine le brusque lancement du pied et lance la bille dans la piste. La bille ainsi lancée suivra plus ou moins une voie ou guide fixe 30 et la bille peut retomber dans la bouche ouverte d'une grenouille 31 ou dans celle d'une grenouille 71, la bille tombe alors dans un canal 31 *a* ou dans celui 71 *a* qui la conduisent dans la poche 18 du levier 16, 17; la bille fait basculer le levier et appliquer à nouveau le taquet 5 contre la coulisse 4. L'appareil est alors prêt à recevoir une nouvelle pièce de monnaie par la fente 2. Mais la bille lancée par le pied du pantin peut aussi bien venir se poser sur la tête du pantin en 19 *b* pour faire gagner le joueur; sous l'influence du poids de la bille la tête du pantin bascule en 32 et verse la bille dans un entonnoir 33 tenu au bout d'un bras tendu 34 du pantin; la bille est guidée par une cloison 33 *a*.

La tête en basculant actionne un mécanisme qui sera décrit plus loin pour enregistrer un point gagné dans l'ouverture 35 et quand le joueur aura gagné le nombre convenu de points, trois par exemple, il lui sera délivré automatiquement un jeton en même temps que le chiffre 3 apparaîtra dans l'ouverture 35.

Le bras portant l'entonnoir peut être actionné de l'extérieur pour relancer la bille et permettre soit de gagner en faisant une «bille en tête» soit de perdre en faisant «avalier la bille».

On peut donc gagner indéfiniment puisqu'à chaque «bille en tête» la tête du pantin bascule, enregistre un point et donne à rejouer.

Le lancement du bras 34 est obtenu comme

celui du pied au moyen d'une manette extérieure 42 qui fait pivoter la fourchette 43 laquelle entraîne en montant le tube 44 logé dans celui 24 : ce tube 44 est terminé par un doigt 46 qui fait osciller en 47 un cadre 48 solidaire du bras mobile 34. Le ressort 29 détermine le brusque lancement du bras et lance la bille à rejouer.

10 Quand le joueur a gagné trois points l'appareil délivre un jeton dans une coupelle extérieure 49. A cet effet, le magasin à jetons ou tube 50 logé derrière la piste entre la cloison intermédiaire et le fond vertical de la boîte 1 débouche à sa base au-dessus d'un distributeur ou tiroir 15 plan 52 qui présente une ouverture 53 pour recevoir le jeton inférieur et l'amener au-dessus du conduit 51 dans lequel il tombe pour se rendre à la coupelle extérieure 49. La course du tiroir est réalisée par le mouvement de 20 bascule de la tête du pantin et d'après l'exemple admis ci-dessus comme il faut gagner trois points pour gagner un jeton, chaque mouvement de bascule ne déplace le tiroir que d'un tiers de la course. A cet effet, la tête du pantin 25 est pourvue à son pivot 32 d'un levier 54 relié par une tige verticale 55 à des mouvements de sonnette 56, 57, 58 connexés entre eux. Ce dernier pourvu d'un contrepoids 59 pour rappeler la tête du pantin et articulé avec un cliquet de traction 60 dont le doigt extrême 30 s'engage successivement avec des encoches 61 prévues dans le tiroir 52, alors qu'un cliquet de retenue 62 articulé à un point fixe 63 s'engage avec l'une ou l'autre des encoches 64 35 faites dans le tiroir à côté de celles 61. Le tiroir 52 sollicité par un contrepoids 68 est ainsi retenu par le cliquet 62 et quand le cliquet de traction 60 déplace le tiroir lors du dernier tiers de course l'ouverture 53 coïncide 40 avec le tube 50, reçoit un jeton et le cliquet de retenue est soulevé et mis hors d'action par une lame 65 poussée par un ergot 66 solidaire du tiroir 52. A ce moment le contrepoids 68 entraîne le tiroir 52, le cliquet de traction 45 venant buter, par son bec sur le socle portetube, abandonne le tiroir qui se déplace avec son jeton lequel se présente devant le conduit 51, en même temps que la lame 65 est ramenée à sa position primitive par l'ergot 66 50 et que le cliquet de retenue est libre d'agir à nouveau. Le pivot 67 du contrepoids 68 porte un disque 69 sur lequel figurent les

chiffres 1, 2, 3, qui doivent apparaître par la fenêtre 35 pour renseigner le joueur sur le nombre de points gagnants enregistrés. 55

Pour augmenter l'attrait du jeu, les grenouilles 31 et 71 ouvrent et ferment la bouche automatiquement. Le levier 16 commande la fermeture et l'ouverture simultanées des bouches des grenouilles, par un ensemble de 60 leviers et mouvements de sonnette 72; les grenouilles ouvrant ainsi la bouche, chaque fois que la bille 19 est délivrée sur la piste.

Le mouvement de bascule, simulé, pendant le jeu l'avalé de la bille au passage, 65 peut être réalisé d'une manière indépendante pour chaque grenouille, au moyen d'un dispositif représenté schématiquement sur la fig. 7. La lèvres mobile 73, pivotant en 74 est prolongée par une palette 75 plus légère que 70 la lèvres mobile et solidaire d'un tube 76 pouvant glisser à coulisse sur la tige 77 reliée au levier 16. Par cette disposition, la bille 19 en passant sur la palette 75 donne à la lèvres 73 un mouvement qui simule l'action d'avalé, 75 sans que la tige 77 soit influencée.

On conçoit que l'attrait du jeu peut encore être augmenté, en adjoignant des automates actionnés par le mécanisme délivrant la bille, par exemple, le contrepoids 17 peut, par un 80 fil d'enroulement 78, actionner en rotation d'un demi-tour, un petit tambour 79 dont l'axe monté sur ressort de rappel, est attelé à un flexible 80; celui-ci peut actionner tous automates légers, par exemple il peut déterminer 85 la rotation d'un demi-tour d'un panneau 81 à réclames ou publicité tenu par une figurine 82.

Il est important d'éviter la fraude par introduction dans l'appareil de rondelles autres 90 que les pièces de dix centimes réglementaires. Les pièces ne pesant pas le poids sont arrêtées en *pa* par une bascule 83 à contrepoids qui joue dans le canal 3 ouvert à cet endroit; si la pièce est en fer, elle est retenue par un 95 aimant 84 attelé à un levier 85 pivotant en 86. Le levier 85 est lui-même relié, par une bielle 87, à une équerre 88 oscillant sous la poussée d'un épaulement 89 solidaire du couteau 11. Il a été expliqué plus haut que le 100 couteau 11 est déplacé dans le sens convenable quand le joueur tourne le bouton 7. Le levier 85 est ainsi actionné par la manœuvre du bouton 7, entraîne l'aimant 84 et la pièce *pa*

qui y adhère, si elle est en fer, et, un éjecteur fixe 90 détache la pièce de l'aimant 84 et la rejette dans la boîte 1 hors du canal 3. Si la pièce n'est pas en fer et si elle est trop légère pour faire osciller la bascule 83, elle est quand même rejetée hors du canal 3 par un éjecteur 91 porté par le levier 85. En outre, un doigt 92 obture le conduit 3 quand l'aimant est basculé. Si la pièce est en plomb, elle continue son chemin dans le canal 3 et s'engage dans la coulisse plate 4, mais, comme celle-ci offre une ouverture 92 pour le passage du couteau 11, il s'ensuit que celui-ci arrive en contact avec la pièce si on le déplace par la manœuvre du bouton 7. Il suffit donc que les ressorts antagonistes 12 aient une résistance plus grande que celle nécessaire pour ployer la rondelle de plomb sous la poussée du couteau 11 (voir fig. 5 position en pointillé).

On conçoit que l'appareil est susceptible de modifications, sans sortir du cadre de l'invention; ainsi, par exemple, on peut varier la course du tiroir distributeur de jetons, ainsi que le nombre des encoches d'entraînement et de retenue, pour modifier le nombre des points que doit faire le joueur pour avoir droit à un jeton. On peut encore apporter des changements dans la position respective et dans la forme et le jeu des figurines disposées sur la piste.

RÉSUMÉ :

1° Jeu d'adresse à prépayement à bille de lancement pouvant gagner indéfiniment, caractérisé par la combinaison, avec une piste verticale, d'un pantin actionné de l'extérieur par des manettes spéciales, pour lancer la bille du pied et du bras, la bille pouvant se

loger sur la tête du pantin pour gagner, ladite tête basculant afin de donner à rejouer par la manette commandant le bras, ou bien la bille pouvant tomber dans le jeu pour être rejouée par le pied du pantin, enfin la bille pouvant encore tomber dans des blouses, revenir au point où elle était avant d'être délivrée et n'être délivrée à nouveau sur la piste qu'après un nouveau payement;

2° La disposition d'une poche à bascule recevant la bille qui vient de perdre et la délivrant au joueur après payement et manœuvre d'un bouton extérieur;

3° La disposition de blouses figurant des grenouilles, avalant la bille perdue, pour la ramener à la poche distributrice;

4° La disposition d'un automate à surprise ou réclame, actionné par le levier portant la poche distributrice;

5° La combinaison de la tête du pantin lance-bille avec le mécanisme distributeur de jetons gagnés;

6° La disposition du tiroir distributeur de jetons, à course totale subdivisée en autant de courses partielles qu'il convient d'exiger de coups gagnés pour délivrer un jeton;

7° La disposition sur le tiroir des encoches pour recevoir les cliquets d'entraînement et de retenue;

8° Le disque indicateur des points gagnés;

9° La combinaison avec le bouton délivrant la bille d'un ensemble de moyens pour éliminer les rondelles introduites en fraude dans l'appareil au lieu des pièces de monnaie réglementaires.

CHARLES-DANIEL-ALEXANDRE PASTEUR.

Par procuration :
Paul CAQUET.

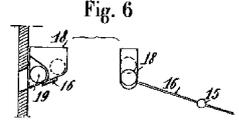
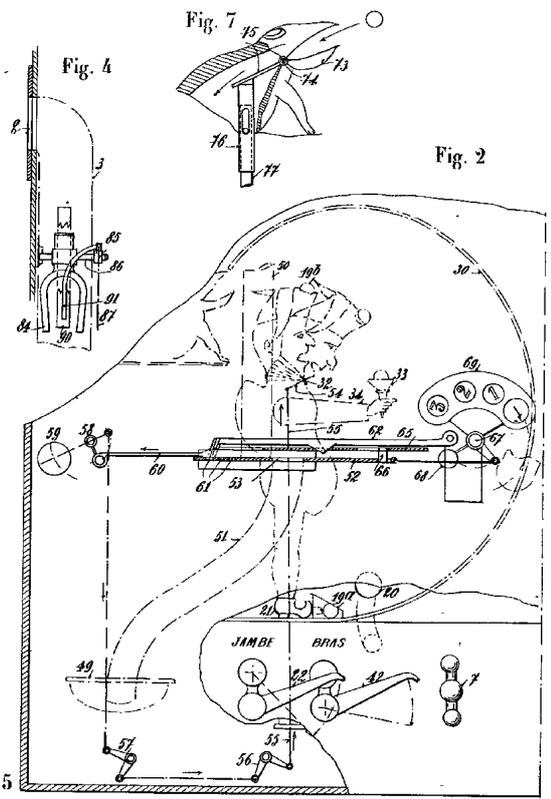
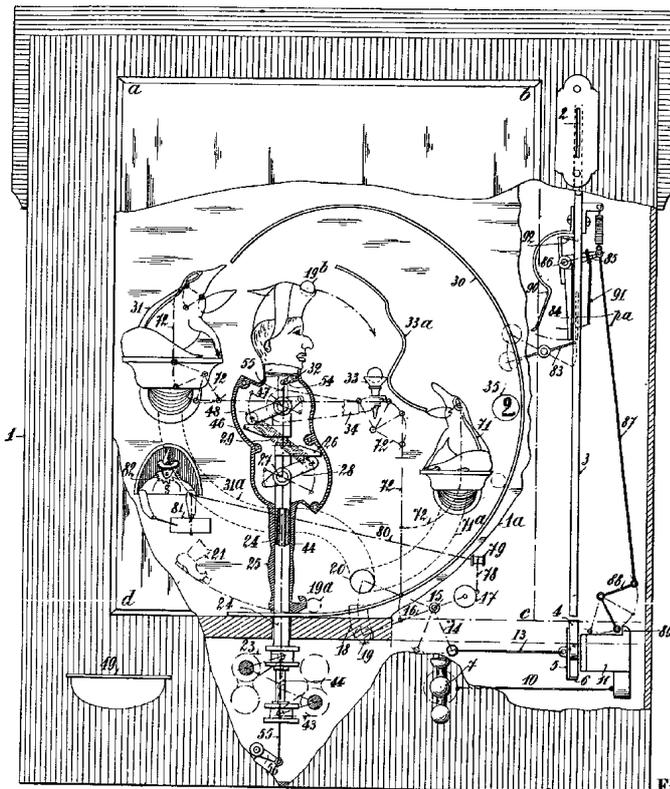


Fig. 1

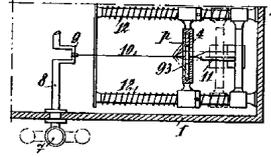


Fig. 3

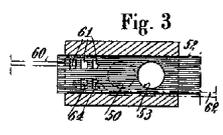


Fig. 7

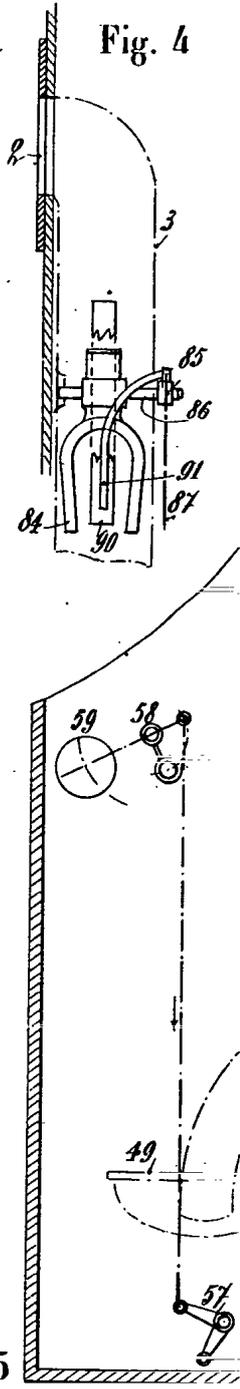
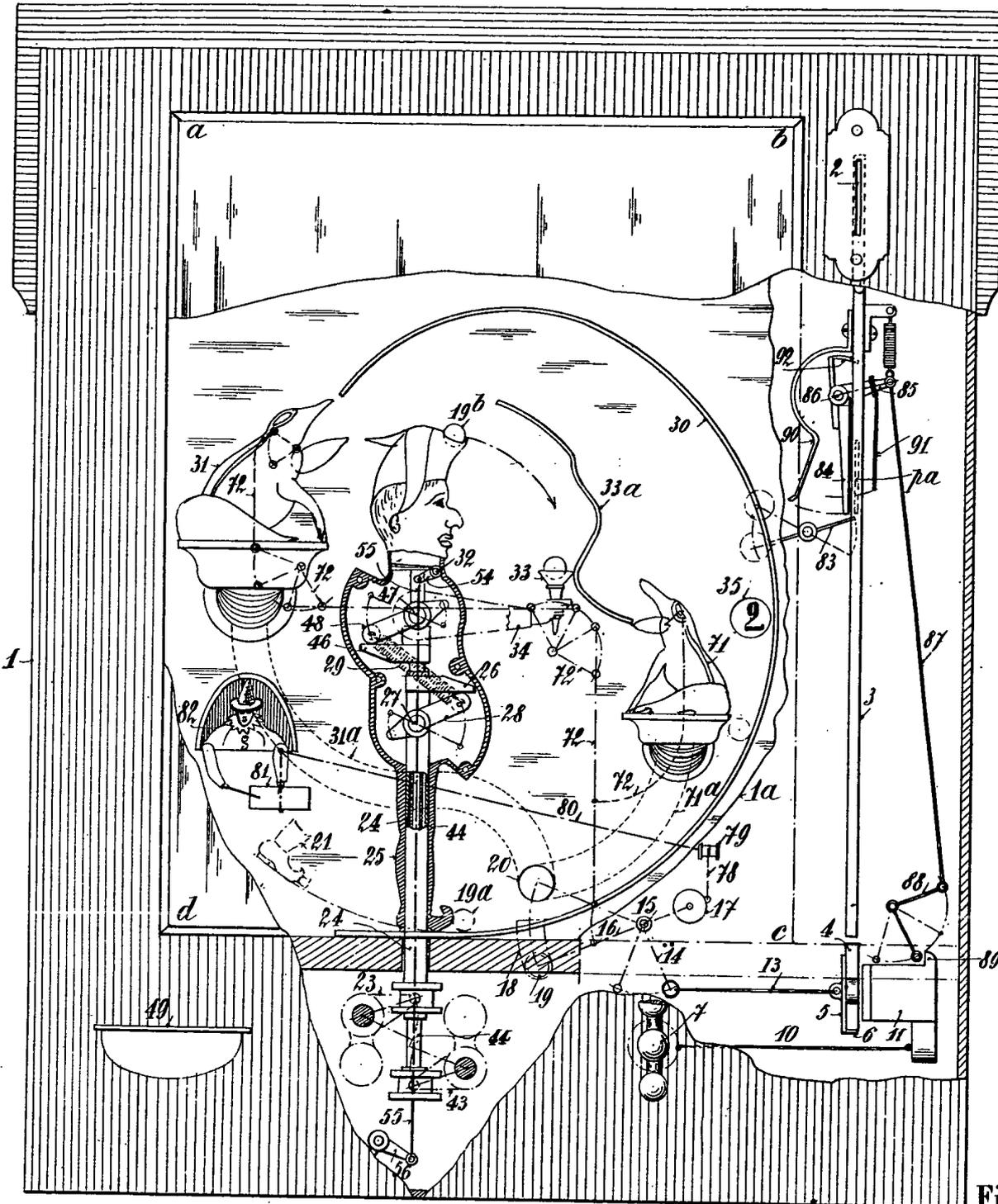
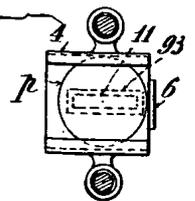
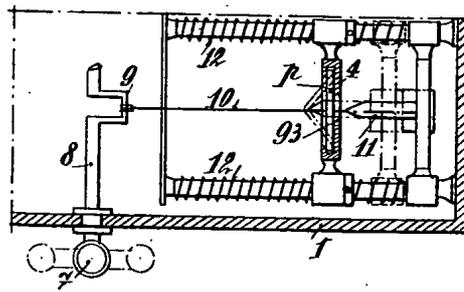
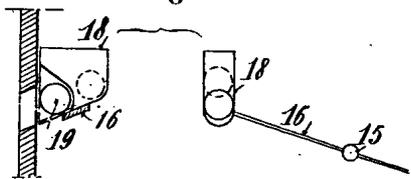


Fig. 6

Fig. 1

Fig. 5



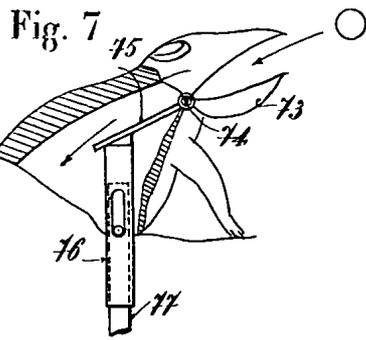


Fig. 2

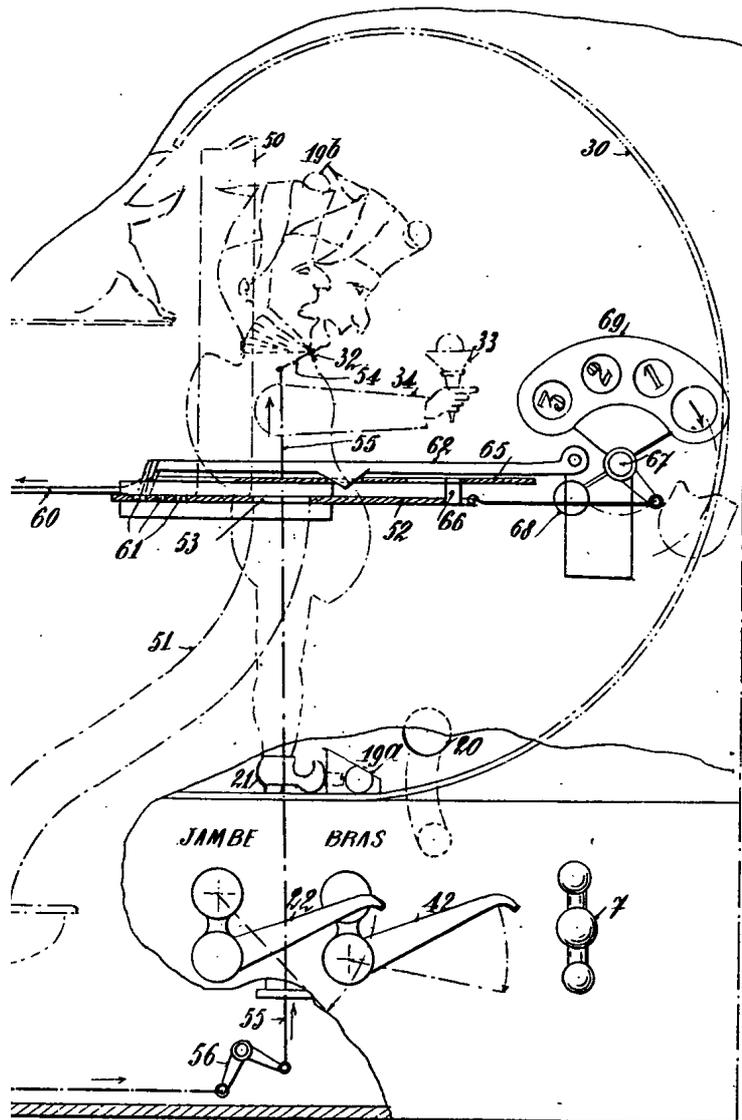


Fig. 3

