

OFFICE NATIONAL DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE.

1^{RE} ADDITION
AU BREVET D'INVENTION
N° 396.380

XX. — Articles de Paris et industries diverses.

N° 10.629

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).

(Brevet principal pris le 16 novembre 1908.)

Demandée le 11 mars 1909.

Délivrée le 19 juin 1909. — Publiée le 14 août 1909.

La présente addition concerne divers perfectionnements apportés au jeu d'adresse décrit au brevet principal.

Il a été exposé en caractéristique que la bille gagnante faisait basculer la tête du pantin et que ce mouvement de bascule déterminait le fonctionnement du mécanisme de délivrance des jetons à servir au joueur gagnant.

D'après les présents perfectionnements, l'aspect général du jeu a subi quelques modifications tout en conservant le mécanisme dans ce qu'il a d'essentiel et sans retirer au jeu la caractéristique de fonctionnement qui vient d'être rappelée.

Toutefois, pour augmenter le bras du levier de la tête basculante et éviter l'emploi d'une bille trop lourde, la tête du pantin est pourvue d'un levier (en forme de pipè par exemple) à l'extrémité duquel la bille gagnante qui doit être jouée dans une blouse fixée au-dessus de la tête du pantin, vient se déverser après avoir acquis une certaine vitesse en roulant sur une rampe qui relie ladite blouse à l'extrémité du dit levier (la pipe par exemple). Par l'action combinée de la vitesse et du levier, le poids

de la bille est augmenté dans des proportions convenables pour faire basculer la tête du pantin et actionner tout le mécanisme sans effort et sans crainte de ratés.

30

D'autres perfectionnements se rapportent entre autres d'une part, au dispositif délivrant les jetons, en vue de soulager le jeton inférieur à délivrer de tout le poids de la colonne de jetons et d'autre part au montage de la manette du bras, laquelle est reliée à un ressort antagoniste à tension constamment variable d'un coup à l'autre, afin d'augmenter la difficulté du jeu.

35

Au dessin :

40

Fig. 1, vue d'ensemble extérieure du jeu ;

Fig. 2 et 3, détails du dispositif modifié pour la délivrance des jetons (premier temps) ;

45

Fig. 4 et 5, détails du dispositif modifié pour la délivrance des jetons (troisième temps) ;

Fig. 6 et 7, détail montrant la connexion de la manette du bras, avec un ressort antagoniste à tension automatiquement variable.

50

La caisse 1 est pourvue de la glace *abcd*

laissant voir la piste verticale du jeu. Une fente 2 sert pour l'introduction de la pièce de monnaie, ce qui permet par la manœuvre du bouton 7 de délivrer la bille 19^a qui s'échappe par l'ouverture 20 et vient se placer devant le pied 21 mobile du pantin. La manette 22 actionnant le pied 21 permet de lancer la bille sur la rampe 30, de sorte que la bille peut, soit tomber dans une blouse 100 et être perdue pour le joueur, soit reprendre sa position devant le pied 21 pour être rejouée, soit suivre la rampe 30 et se loger dans l'entonnoir 33 porté par le bras 34 du pantin pour être jouée ensuite avec l'autre manette 42. Pour gagner, la bille doit être lancée par la manette 42 de manière à se loger dans un réceptacle 101 placé au-dessus de la tête du pantin et duquel la bille s'échappe pour suivre une rampe 102 qui la conduit dans le fourneau d'une pipe 103 qui sert de levier pour basculer la tête du pantin et actionner le mécanisme. La tête du pantin en basculant permet à la bille de tomber dans le jeu pour être rejouée.

Une grenouille 31, avalant la bille mal lancée, est disposée comme il a été dit au brevet principal, de même qu'un pantin fixe 82 montrant le cadran des coups gagnés en réserve.

Le mécanisme, en général, est conservé tel que décrit au brevet principal, sauf que les arbres et axes oscillants sont montés en pointe pour supprimer, le plus possible, les frottements. En outre, le dispositif délivrant les jetons est modifié comme suit (voir fig. 2 à 5).

Le tube-magasin 50 débouche au-dessus d'une platine fixe 105 découpée d'une coulisse 104 fraisée avec deux repos et une fenêtre pour loger le jeton inférieur; le levier 52 est déplacé d'un temps dans un sens à chaque mouvement de bascule de la tête du pantin et il entraîne un levier oscillant 106 qui, lors du premier temps, pousse le jeton inférieur du premier sur le second repos dans la coulisse 104, ce qui a pour effet de supprimer tout effort de pression sur ce jeton du fait de la colonne même des jetons du magasin; au deuxième temps le levier continue à pousser le jeton et l'amène au-dessus de la fenêtre percée dans la coulisse; au troisième temps le jeton ainsi déplacé est reçu par l'ouverture 53

du tiroir 52 qui coïncide alors avec ledit jeton (fig. 4 et 5); à ce moment le cliquet de traction 60 abandonne le tiroir qui est entraîné par un contrepoids pour reprendre sa position, et, dans ce mouvement, il se déplace avec son jeton lequel se présente devant le conduit 51 de chute du jeton (fig. 2). Le cliquet de retenue 62 est mis automatiquement hors d'action au troisième temps au moyen de la lame coulissante 107 qui porte un coin 108 pour soulever le cliquet 62, cette lame 107 étant déplacée par le tiroir 52 lui-même qui porte des butées 109 et 110 pour repousser la lame 107.

Enfin l'appareil comporte un dispositif nouveau consistant en un ressort additionnel qui agit avec une tension variable sur la manette 42, afin d'éviter que le joueur, après une suite de coups, puisse repérer l'angle de déplacement de la manette 42 pour gagner à coup sûr.

Le dispositif (fig. 6 et 7) comprend un ressort 111 fixé d'une part à un bras 112 porté par l'axe de la manette et d'autre part à un excentrique 113 qui est déplacé angulairement à chaque fois que l'on actionne la manette. A cet effet, l'axe de la manette entraîne un cliquet 114 qui agit sur un rochet 115 et sur l'axe duquel une vis sans fin 116 détermine le mouvement d'une roue dentée 117 calée sur l'axe de l'excentrique 113.

En actionnant la manette 42 le joueur actionne en même temps l'excentrique 113 et la tension du ressort 111 se trouve modifiée ainsi à chaque coup. Le dispositif pour varier la tension du ressort 111 pourrait être tout autre, mais celui qui vient d'être décrit offre l'avantage d'être irréversible et de permettre de varier plus ou moins la tension à chaque coup, suivant la grandeur de l'excentrique ou le nombre de dents du rochet.

RÉSUMÉ.

Perfectionnements apportés au jeu d'adresse à bille de lancement pouvant gagner indéfiniment, d'après lesquels :

1° Le bras de levier de la tête basculante du pantin est augmenté et constitué par un ornement assez long, tel qu'une pipe, fixé à la tête; la bille étant obligée de suivre une rame pour acquérir de la vitesse quand elle s'échappe de la blouse ga-

gnante pour être déversée à l'extrémité du levier ou pipe ;

2° Les arbres ou axes oscillants du mécanisme sont montés à pivot pour diminuer
5 les frottements ;

3° Le mécanisme distributeur des jetons est disposé pour soustraire le jeton inférieur au poids de la colonne de jetons et faciliter ainsi son entraînement par le tiroir distri-
10 buteur ;

4° Un ressort à tension variable est ajouté à la manette actionnant le bras pour empêcher le joueur de gagner en repérant l'angle de traction de la manette.

CHARLES-DANIEL-ALEXANDRE PASTEUR.

Par procuration :

Paul CAQUET.

Fig. 1

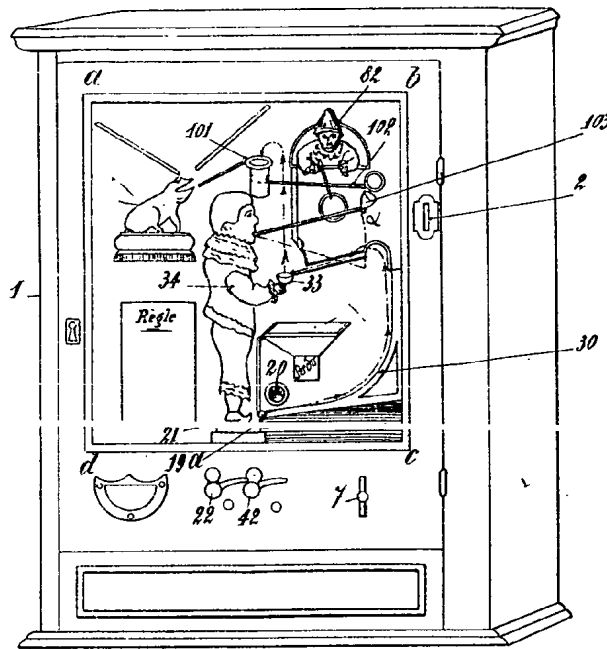


Fig. 2

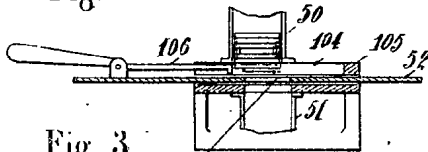


Fig. 4

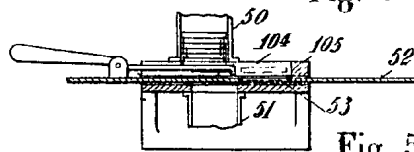


Fig. 3

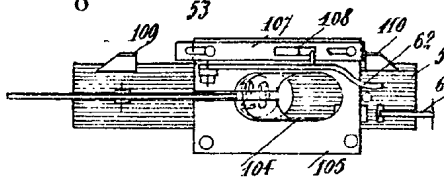


Fig. 5

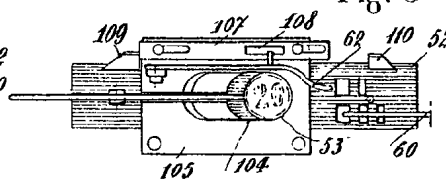


Fig. 6

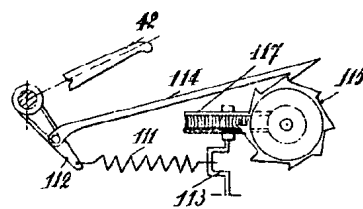


Fig. 7

