

OFFICE NATIONAL DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE.

BREVET D'INVENTION.

XX. — Articles de Paris et industries diverses.

N° 417.504

1. — JEUX, JOUETS, THÉÂTRES, COURSES.

Jeu combiné avec distributeur automatique.

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

Demandé le 4 juin 1910.

Délivré le 1^{er} septembre 1910. — Publié le 16 novembre 1910.

La présente invention concerne un distributeur automatique de jetons à prépaiement, combiné pour servir de jeu récréatif par la mise en action, à l'aide d'une manette, d'un automate qui lance une bille à trajectoires variées, laquelle peut tomber dans l'une quelconque des blouses placées pour correspondre aux diverses trajectoires de la bille, lesdites blouses sont en outre disposées au-dessus d'un tableau mobile qui les indique respectivement gagnantes ou perdantes, ou inversement, à la volonté du joueur.

Le jeu ainsi établi n'a cependant que l'apparence d'un jeu de hasard, car le bouton extérieur, qu'il faut mouvoir pour changer la position du tableau mobile, détermine, à l'insu du joueur, une modification dans la trajectoire de la bille lancée; en sorte que celle-ci, pour chaque coup joué, tombe toujours dans une blouse de valeur déterminée prévue (gagnante ou perdante) et cela quelle que soit la position choisie par le joueur pour le tableau mobile.

Le distributeur automatique est encore caractérisé par diverses combinaisons d'organes notamment: par un déclenchement automatique, pour immobiliser le tableau mobile, dès que le joueur a tourné la manette qui actionne le jeu; par la possibilité de varier à volonté l'ordre des coups gagnants et perdants, d'augmenter le nombre des uns par rapport au nombre des autres; par un frein automa-

tique à pendule qui arrête le fonctionnement des organes, dès que l'appareil est dérangé de sa position verticale et empêche ainsi les fraudes que certains joueurs pourraient être tentés de faire en inclinant l'appareil.

D'autres combinaisons de mouvements originaux sont prévues: pour l'enclenchement du jeu par une pièce de monnaie; pour la tension variable et la détente du marteau pour lancer la bille; pour l'enclenchement, à chaque coup joué, de la lame de distribution des jetons et son déclenchement automatique à chaque coup gagnant, pour délivrer un jeton au joueur; par la disposition d'un arbre à palettes croisées guidant la bille dans le conduit, soit perdu, soit gagnant.

Au dessin:

Fig. 1, vue en élévation extérieure du distributeur automatique;

Fig. 2, vue intérieure montrant le mécanisme disposé sur le fond de la caisse;

Fig. 3, vue intérieure montrant la partie du mécanisme disposée sur la paroi latérale de la caisse;

Fig. 4, détail montrant le contact de la rampe avec le disque de réglage des coups;

Fig. 5, détail du cadre principal, de fonctionnement portant le levier d'enclenchement;

Fig. 6, détail du mécanisme de commande du cadre principal;

Fig. 7 et 8, détails du passage de la bille dans les conduits (gagnant et perdant).

Le distributeur comprend une boîte 1 pourvue d'une porte 2 avec glace permettant de voir la piste du jeu; cette porte forme une caisse dont le fond 3 et la paroi latérale 4 supportent tout le mécanisme du jeu.

Le joueur ayant introduit dans la fente 5 une pièce de monnaie, celle-ci s'engage dans le conduit 6 et, avant de tomber dans la boîte, rencontre le bec du levier 7 qui bascule et s'enclanche avec un bloc 8 solidaire d'un cadre mobile 9, 10, 11, 12, formé de deux tiges 9, 10 et de deux traverses 11, 12. Le levier 7, basculant en 7a, est pourvu d'une queue 7b formant contrepoids; il pivote dans une chape portée par une douille 7c attelée par une bielle 13 à une manivelle 14 formée sur l'axe 15 de la manette extérieure de manœuvre 16. La douille 7c montée libre sur la tige 10 est entretoisée avec une douille de guidage 7d libre sur la tige 9. Par cette disposition, en faisant faire un demi-tour dans le sens de la flèche (fig. 1) à la manette 16, on déplace vers la droite (fig. 2, 5, 6) soit les douilles 7c et 7d et le levier 7, si celui-ci n'est pas enclanché, soit tout le cadre 9, 10, 11, 12 si le levier est enclanché (pointillé fig. 2). Ledit cadre est attelé par sa traverse 12 à une crémaillère 17 qui traverse un mécanisme modérateur de vitesse 18 et s'accroche à un ressort de rappel 19. Le cadre 9, 10, 11, 12 se déplace horizontalement dans des guides fixes 30, 31; il porte divers organes, savoir:

Un doigt 20 qui agit sur un levier 70 chargé d'immobiliser le tableau mobile dont il sera parlé ci-après, ce doigt 20 abandonne ledit levier, dès que le cadre commence à se déplacer;

Une butée 21 qui repousse la lame 22 du distributeur de jetons et permet de l'armer en enclanchement avec un doigt 23 porté par une tige de commande 24 dont le mouvement sera expliqué plus loin;

Un taquet 25 pour soulever, au passage, un levier 26 pivotant en 27 sur le fond 3 et portant, d'autre part, une rampe 28 dont la position en hauteur est réglée par le disque de réglage 40, et, sur laquelle glisse le bloc à galet 29 terminant un levier 32 oscillant en 33 sur la traverse 12; ce levier porte un doigt d'accrochage 34 pour basculer le marteau 35 oscillant en 36 qui provoque par sa détente le lancement de la bille;

Une butée 37 pour actionner le cliquet 38 lequel fait tourner d'une dent la roue 39 solidaire du disque 40.

Par cette disposition, on comprend que, pour chaque déplacement rapide du cadre 9, 10, 11, 12 vers la droite, au moyen de la manette 16, après que l'on a introduit une pièce de monnaie pour enclancher le levier 7, il se produit un retour automatique modéré dudit cadre vers la gauche sous l'influence du ressort 19 et de la crémaillère 17; dans ce retour, le doigt 34 accroche le marteau 35 et le déplace angulairement d'une quantité variable, suivant la position plus ou moins haute qu'occupera la rampe 28. On peut ainsi donner au marteau 35 une tension variable à chaque coup joué et, sous l'influence du ressort de rappel 42, le marteau 35 donnera à la bille du jeu une impulsion différente et, par suite, celle-ci décrira une trajectoire différente.

Le marteau 35 pourrait frapper directement la bille mais, dans l'exemple représenté, il est attelé par son axe 36 à un ensemble de leviers 43, 44, 45 qui actionnent le bras d'un automate pour lancer la bille 46 dans la piste du jeu.

Dans l'exemple représenté, le jeu comporte quatre blouses A, B, C, D au-dessous desquelles un tableau mobile 80 indique respectivement (gagné, perdu, gagné, perdu) et, s'il est retourné 80a, il donne des indications inverses, et, la bille doit décrire quatre trajectoires respectives a, b, c, d pour tomber dans ces blouses; on comprend qu'il suffit de faire occuper à la rampe 28, quatre positions successives en hauteur pour changer quatre fois la tension du marteau et obtenir les quatre trajectoires. Ce résultat est obtenu de la manière suivante: la rampe 28 porte un doigt 28a qui repose sur la tranche du disque de réglage 40 présentant des encoches découpées de manière à former des repos de trois hauteurs; à chaque coup, le disque présente un repos quelconque à la rampe et il s'ensuit une trajectoire prévue. On peut admettre que les trois trajectoires ainsi réalisées correspondent aux blouses B, C, D (perdu, gagné, perdu). Si le tableau mobile est tourné par le joueur, il importe, d'après l'invention, que le résultat du coup ne soit pas changé; cependant les blouses A, B, C, D seront marquées

de valeur contraire (perdu, gagné, perdu, gagné); pour obtenir le résultat cherché, l'on a monté le disque dans un bâti 41 suspendu à une tige 41a et qui peut occuper deux positions en hauteur, une position haute qui vient d'être décrite et fournit les trajectoires *b, c, d* et une position basse pour fournir les trajectoires *a, b, c*; le changement de position du disque est dépendant et solidaire du changement de position du tableau, en sorte que, dans l'exemple cité, les cases A, B, C, D ont bien une notation de valeur contraire, après la rotation du tableau, mais dans le premier cas, la bille ne pouvait fournir que les trajectoires *b, c, d* correspondant aux notations (perdu, gagné, perdu) et, dans le second cas, la bille ne pourra fournir que les trajectoires *a, b, c* correspondant aux mêmes notations (perdu, gagné, perdu), précisément parce que le tableau mobile a été inversé.

Pour la rotation du tableau mobile 80, 80a, le joueur dispose d'un bouton extérieur 46 à demi-tour forcé avec rochet 47 limitant le sens et sur lequel un maneton 48 soulève une réglette 49 portant un crochet oscillant 50 lequel, lors de la détente brusque de la réglette 49 sous l'action du ressort 51 attaque l'un des quatre doigts d'une roue dentée 52; celle-ci fait un quart de tour alors que la roue 53 de l'arbre du tableau mobile fait un demi-tour; cette roue 53 est solidaire d'un excentrique 54 en contact duquel un levier 55 est sollicité en deux positions (haute et basse) pour déplacer respectivement le disque 40; ledit levier 55 et la tige de suspension 41a du disque étant attelés tous deux au même arbre de connexion 56.

La manœuvre du bouton 46 détermine aussi le mouvement d'un arbre à palettes croisées dissimulé dans les blouses pour faire passer la bille dans un canal de sortie différent suivant que la blouse est à ce moment gagnante ou perdante. Cet arbre 57 porte un engrenage de commande 58 actionné par l'engrenage 52, il fait un quart de tour avec lui et change ainsi le sens des palettes pour chaque blouse, à chacun de ses déplacements; les palettes horizontales conduisent la bille gagnante dans un canal 60 et les palettes verticales obligent la bille perdante à s'écouler par le canal 61.

A la sortie du canal 60, la bille gagnante

tombe sur un chemin 62 qui la ramène en position dans le jeu, et dans ce parcours, elle rencontre le nez 63 d'un levier 64 qui oscille et actionne, par une série de leviers et d'équerres, la tige 24 et le doigt 23 qui délivre la lame distributrice du jeton; cette lame 22 est rappelée par le ressort 65 et le jeton s'écoule par le conduit 66 pour être délivré au joueur dans la sébille extérieure 67.

En outre, la bille gagnante, avant de s'engager sur le chemin 62, a rencontré le levier oscillant 68 d'un voyant 69 qui laisse apparaître, à l'extérieur, l'indication du résultat du coup joué.

Lorsque la bille perdante s'engage dans le canal 61, elle retourne simplement dans le jeu en faisant basculer le voyant 69 en sens inverse.

La manœuvre du bouton 46 ne permet d'actionner le tableau mobile 80 qu'autant que le joueur n'a pas encore actionné la manette 16, car, à partir de ce moment, le doigt 20 abandonne le levier 70 et celui-ci bascule pour annuler l'effet du crochet 50.

Pour maintenir le levier 7 enclenché pendant la course du cadre, le bloc 8 est pourvu d'une lame de contact 8a qui est pressée contre le bec dudit levier par un ressort 8b.

Le mécanisme modérateur peut être d'un système quelconque, celui représenté est pourvu d'ailettes 18a dont l'axe porte un disque de rotation qui peut être arrêté par un frein 71 porté par un pendule 72 dont la tige 73 est suspendue par un cardan 74. Le frein arrête le mécanisme dès que le pendule quitte la position verticale.

Le nombre des blouses du jeu peut être modifié.

On peut également disposer sur le disque de réglage 40 des encoches de hauteurs variées pour déterminer des séries voulues de trajectoires; on peut modifier l'ordre des séries en rapportant par endroits, sur le pourtour du disque des vis 75 dont les têtes saillantes modifient la valeur des encoches à ces endroits (fig. 4).

Le distributeur peut être approprié pour distribuer tous objets autres que des jetons.

RÉSUMÉ :

1° Distributeur automatique de jetons à

prépaient dans lequel une bille lancée à travers une piste, décrit diverses trajectoires, pour tomber dans des blouses gagnantes et perdantes, caractérisé par la combinaison :

5 D'un mécanisme enclancheur basculé par la pièce de monnaie et mis en action par une manette extérieure pour provoquer automatiquement le lancement de la bille dans le jeu, suivant une trajectoire prévue qui correspond
10 à une blouse déterminée gagnante ou perdante;

D'un tableau indicateur mobile annonçant la valeur des blouses et pouvant être inversé par le joueur au moyen d'un bouton extérieur;
15 le mouvement de ce bouton étant connexé avec le mécanisme qui modifie la tension du marteau lançant la bille, afin de modifier la trajectoire de celle-ci et la faire tomber dans une blouse de même valeur, quelle que soit
20 la position donnée par le joueur au tableau; un arbre à palettes croisées est également actionné par le bouton extérieur et simultanément, pour changer dans chaque blouse le chemin de la bille, en concordance avec le
25 tableau indicateur.

2° Le mécanisme pour varier la tension du marteau comprenant une rampe sur laquelle se déplace le levier d'accrochage du marteau;

la hauteur de cette rampe étant réglée par un disque à encoches porté par un bâti suspendu 30 pouvant occuper deux positions pour réaliser la concordance avec les deux positions du tableau mobile, afin de modifier respectivement la tension du marteau et obtenir que la bille en changeant de trajectoire ne change pas le 35 résultat prévu.

3° La disposition du cadre principal portant les divers organes pour :

Dégager le levier qui immobilise le mouvement du tableau mobile; 40

Enclancher la lame distribuant le jeton;

Soulever le levier porte-rampe et permettre la rotation, d'une dent, du disque de réglage;

Connexer le mouvement du cadre avec un modérateur de vitesse et un ressort antago- 45 niste.

4° La disposition de leviers oscillants actionnés au passage par la bille pour agir, sur le distributeur de jetons, sur un voyant extérieur, etc. 50

5° Le frein à pendule d'équilibre, pour arrêter le mécanisme, au cas où l'appareil serait incliné.

CHARLES-DANIEL-ALEXANDRE PASTEUR.

Par procuration :
Paul CAQUET.

N° 417.504

M. Pasteur

2 planches. — Pl. I

FIG. 1

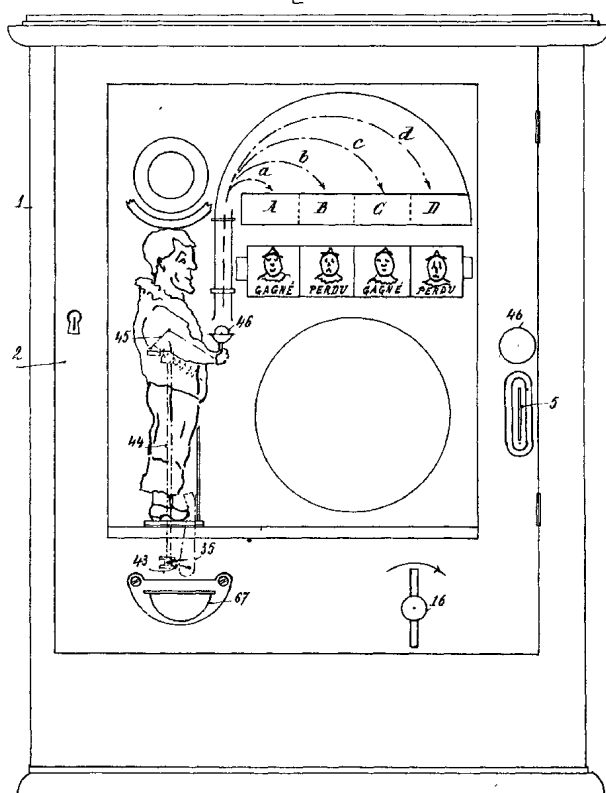


FIG. 5

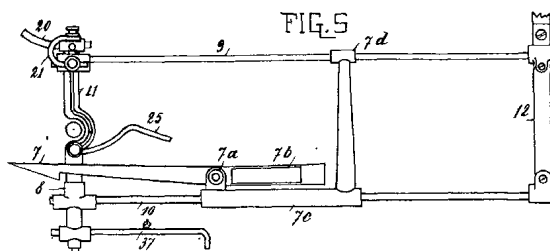


FIG. 6

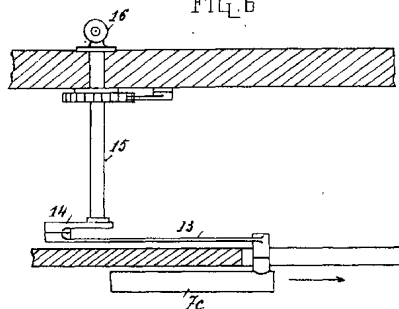


FIG. 7

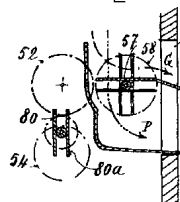


FIG. 8

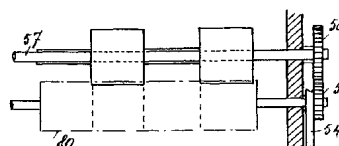


FIG. I

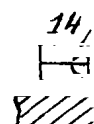
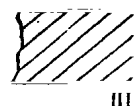
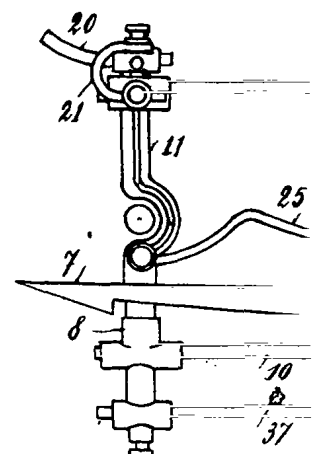
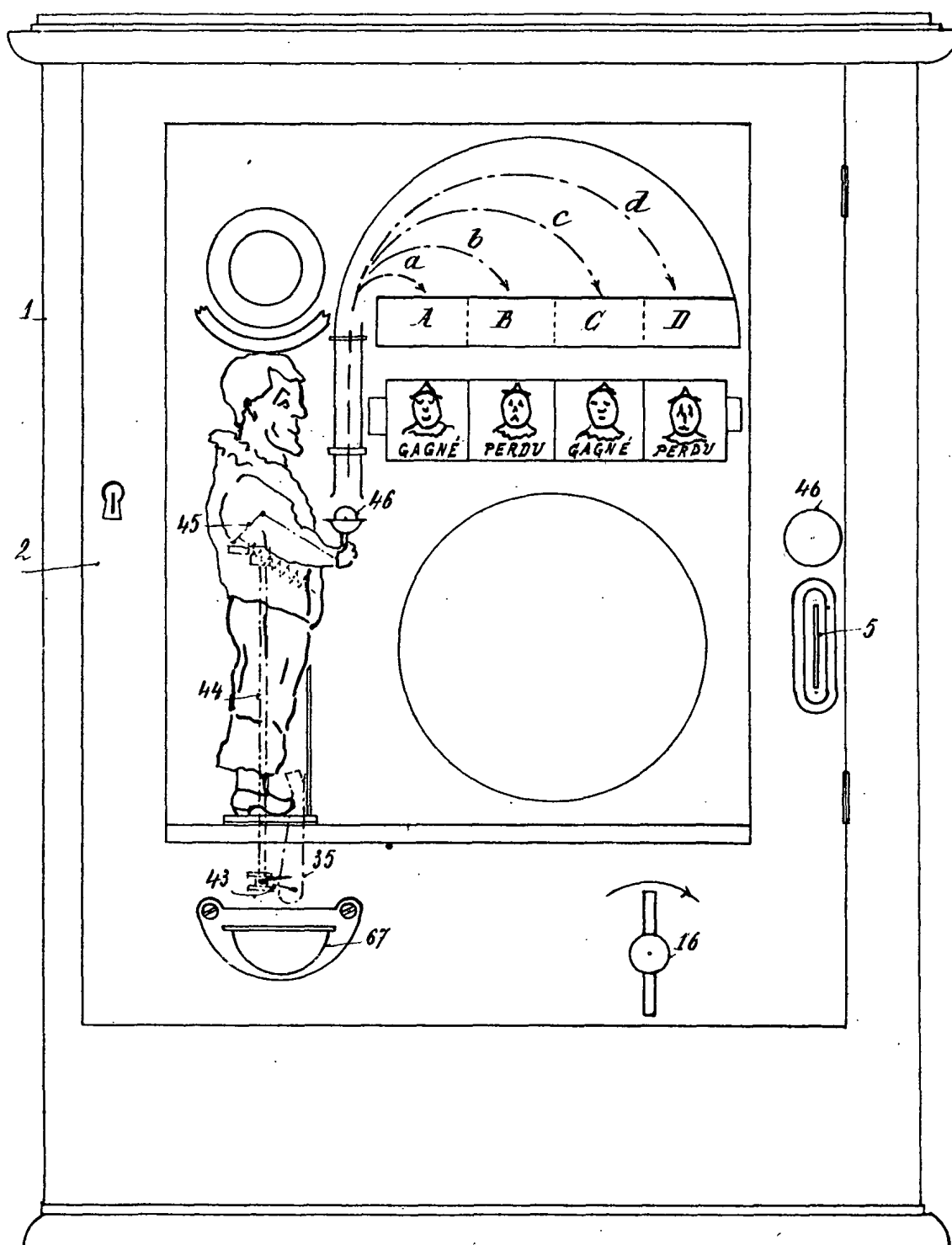
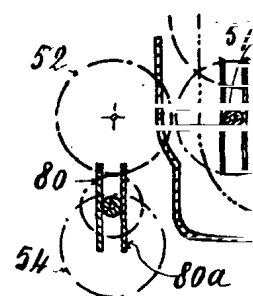


FIG. II



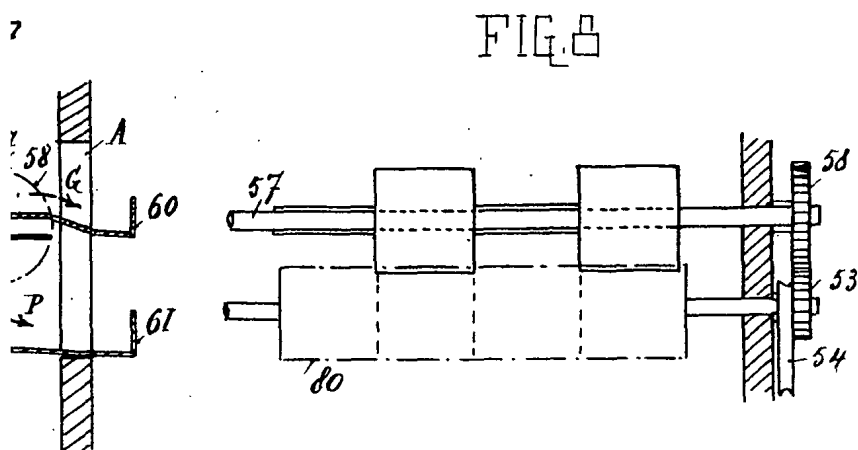
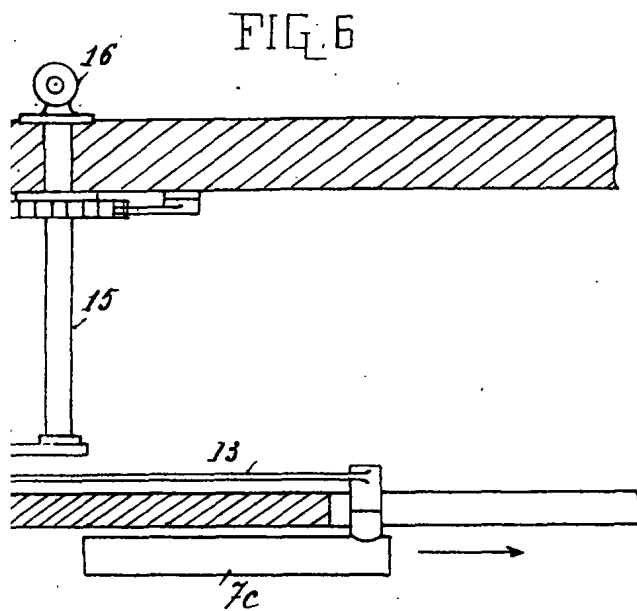
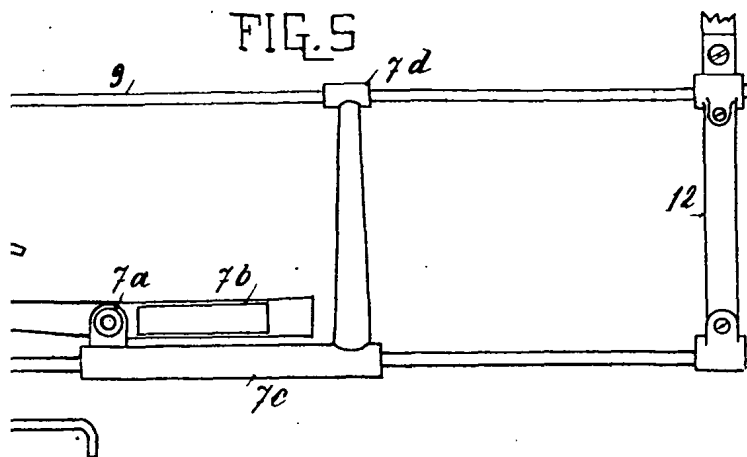


FIG. 2

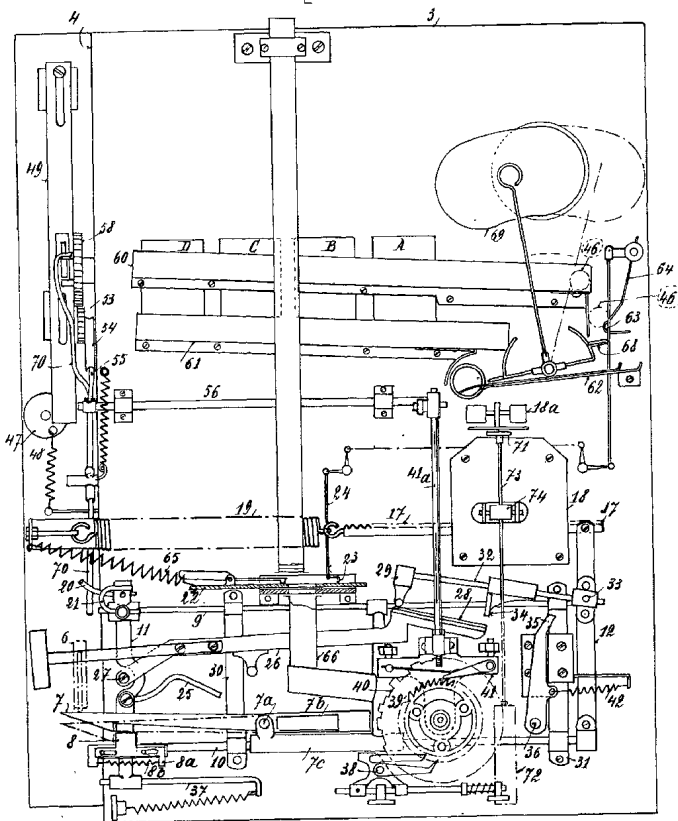


FIG. 3

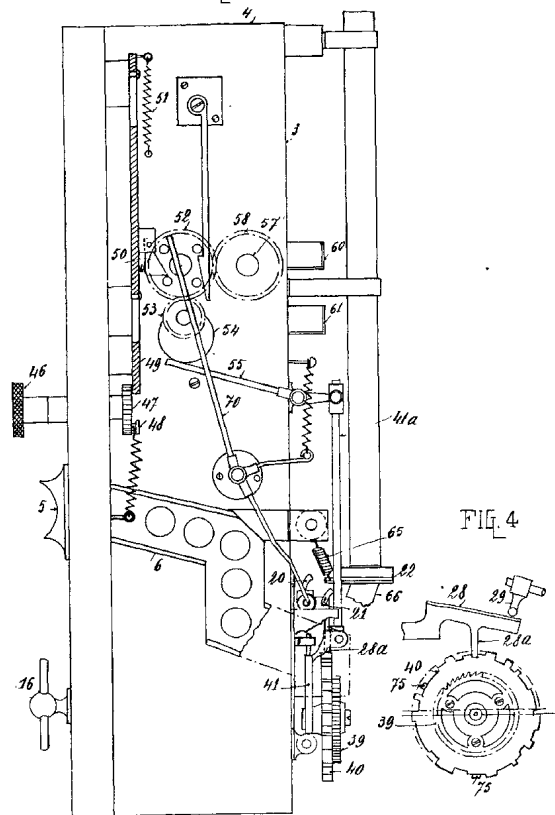


FIG. 4

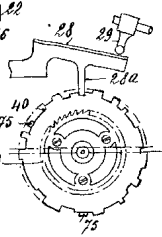


FIG. 2

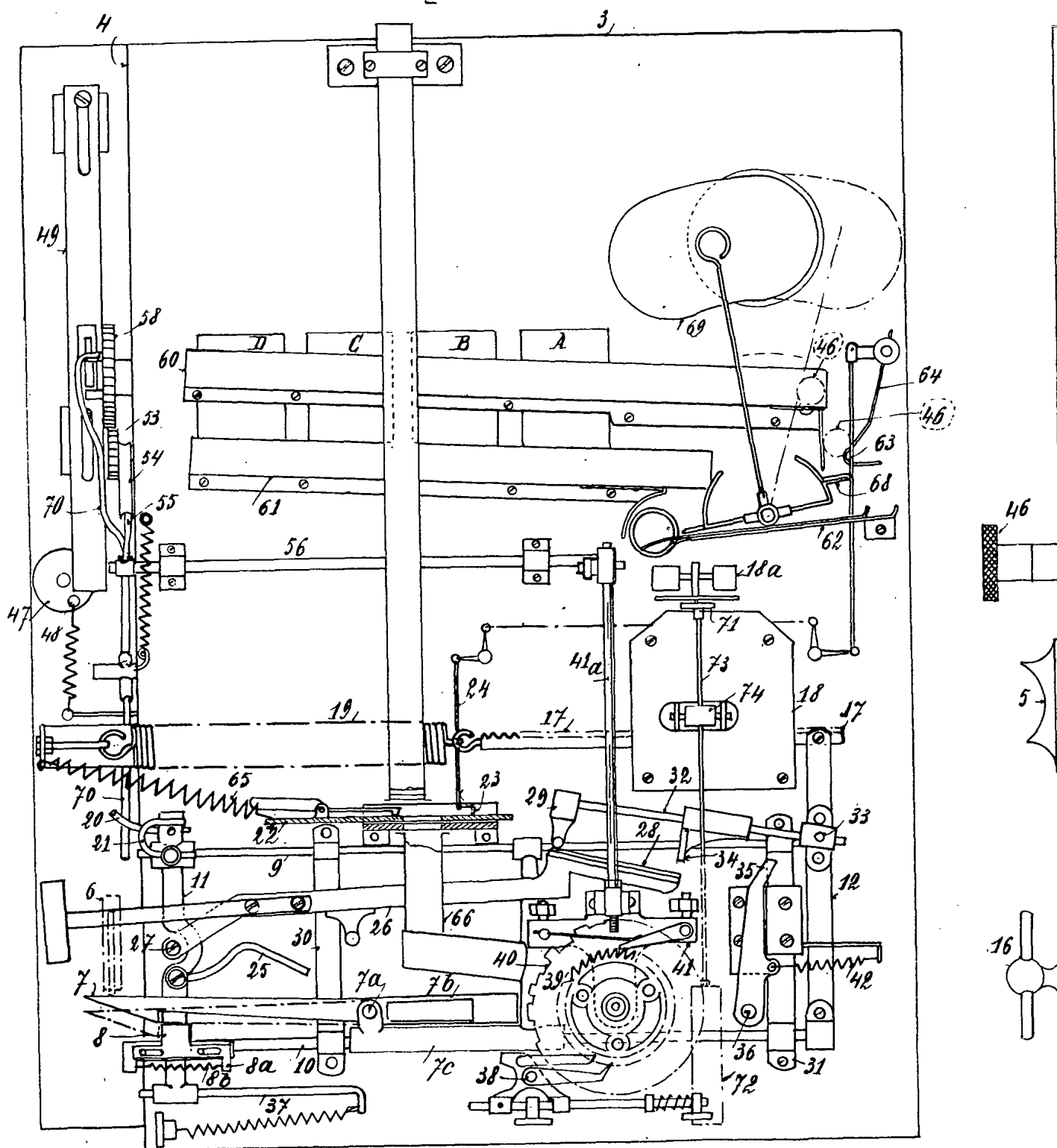


FIG. 3

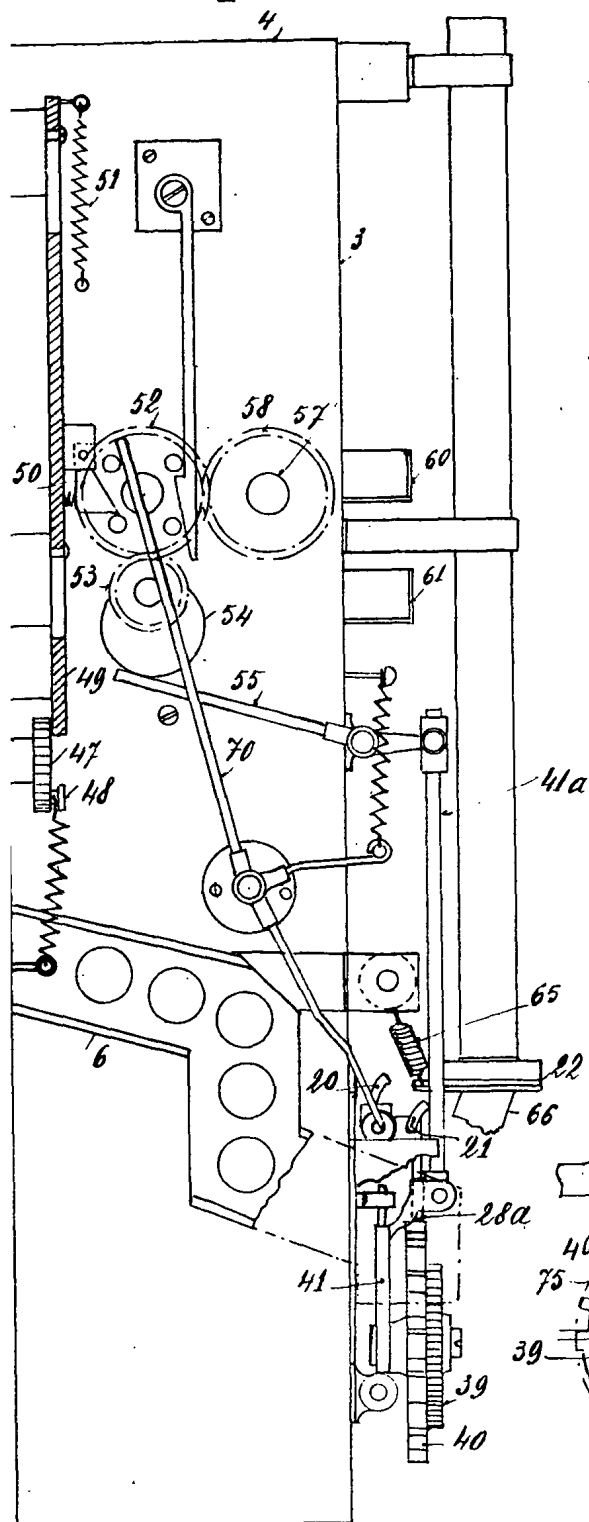


FIG. 4

