

OFFICE NATIONAL DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE.

BREVET D'INVENTION.

XX. — Articles de Paris et industries diverses.

N° 416.168

1. — JEUX, JOUETS, THÉÂTRES, COURSES.

Distributeur de jetons.

M. GASTON PÉREAUX résidant en France (Seine).

Demandé le 30 juillet 1909.

Délivré le 1^{er} août 1910. — Publié le 13 octobre 1910.

[Brevet d'invention dont la délivrance a été ajournée en exécution de l'art. 11 § 7 de la loi du 5 juillet 1844 modifiée par la loi du 7 avril 1902.]

La présente invention est relative à un jeu comportant un tableau, muni d'un certain nombre de cases de rois, de cases de reines et de cases d'as, et dans lequel une pièce de dix centimes, introduite à l'intérieur de l'appareil, sert d'intermédiaire pour faire présenter deux billes devant un marteau lance-billes, actionné par le joueur.

Pour gagner le gros lot, il faut que le joueur fasse un mariage avec ses deux billes, c'est-à-dire qu'une de ses billes tombe dans une des cases des rois, tandis que l'autre bille tombe dans une des cases des reines, ou inversement. Le joueur ayant gagné reçoit un jeton de vingt centimes.

Les cases des as sont perdantes, sauf quand le joueur obtient deux as avec ses billes; dans ce dernier cas, le joueur reçoit un jeton de consolation de vingt centimes.

Ce jeu est combiné avec un compteur de coups, de façon que tout joueur, perdant six fois de suite, reçoive, la septième fois, un jeton de trente centimes et deux billes.

L'appareil comporte également un compteur pour les recettes.

Cette invention va être décrite ci-après, en référence au dessin annexé, dans lequel :

La fig. 1 représente cet appareil vu de face;

La fig. 2 montre le même appareil du côté 30 intérieur, les organes étant au repos;

Les fig. 3 et 4 montrent respectivement, sur leurs deux faces, les tubes pour le passage des billes;

La fig. 5 représente l'appareil du côté 35 intérieur, les organes étant dans la position armée;

La fig. 6 montre les organes de l'appareil dans la position qu'ils occupent lorsqu'un coup est gagné; 40

La fig. 7 est une coupe verticale partielle de l'appareil, montrant le passage des billes dans les cases réservées aux as;

La fig. 8 est une coupe partielle horizontale, montrant l'arrêt des billes des as; 45

La fig. 9 est une vue de côté partielle de l'appareil, montrant le dispositif de commande du distributeur de jetons;

La fig. 10 représente le dispositif compte-coups. 50

Comme on le voit dans ce dessin, le mécanisme de cet appareil est renfermé dans une boîte *a*, dont la porte constitue un tableau *b*, recouvert par une glace.

Ce tableau comporte un arrêt articulé ou 55 papillon distributeur *c*, pour les deux billes servant à jouer et venant de l'intérieur de l'appareil, après avoir traversé le tableau

Cet arrêt est manœuvré au moyen d'une manette *d*.

Au-dessous du distributeur de billes se trouve un plan incliné *e*, dans lequel est disposé un marteau à ressort *f*, actionné au moyen d'une manette *g* et destiné à lancer les billes. A cet effet, la tête de ce marteau à ressort arrive au-dessus d'un chemin en spirale *h*, que doivent suivre les billes lorsqu'elles sont lancées par ce marteau.

Ces chemins conduisent à une plaque perforée *i*, fixée au-dessus de cases, marquées consécutivement par un roi *j* et une reine *k*, puis par un as *l*, un roi et une reine, et ainsi de suite.

Les cases des as présentent un fond perforé, pour que les billes puissent tomber dans une sorte d'entonnoir *m*, muni d'un clapet *n* et d'un arrêt de billes *o*.

Vers la partie supérieure des chemins, l'appareil est muni d'un compteur de coups *p*, tandis que, vers la partie inférieure des mêmes chemins, cet appareil comporte un compteur *q* pour la recette.

La porte de l'appareil est munie également : d'une entrée *r* pour les pièces de monnaie servant à jouer; d'une poignée de manœuvre *s*; et d'une sébile *t*, dans laquelle le joueur prend les jetons qu'il a gagnés.

Du côté intérieur, la porte est doublée d'une platine en fer *u*, sur laquelle sont montés : les conduits pour les billes; le couloir pour les pièces de monnaie; les diverses parties constitutives du mécanisme; et les magasins tubulaires pour les jetons à distribuer.

Les conduits pour les billes (fig. 3 et 4) sont constitués par : un tube *v*, dans lequel débouchent toutes les cases des rois; un autre tube *x*, dans lequel débouchent toutes les cases des reines; et une sorte d'entonnoir *y* pour la deuxième bille tombant dans les as.

Le tube *v*, dans lequel débouchent les cases des rois, est réuni, à l'aide d'un tube *z*, à un collecteur 1; le tube *x*, dans lequel débouchent les cases des reines, est réuni, par un tube 2, au même collecteur; et enfin, l'entonnoir *y*, pour les billes des as, est réuni, par un tube 3, audit collecteur. Ce collecteur conduit les billes à une ouverture débouchant derrière l'arrêt des billes *c*. Le tube 3 pour les billes des as est disposé entre le tube *z* pour les billes des rois et le tube 2 pour les billes des reines.

Entre le tube des billes des rois et le tube des billes des reines règne un levier 4, articulé en 5, qui permet aux billes des mariages de descendre dans le collecteur 1. A cet effet, la bille, tombée dans le tube *x* des billes des reines et retenue par un cliquet 6 et par le bec du levier 4, ne pourra descendre dans le collecteur qu'à la condition qu'une bille, tombée dans le tube des billes des rois, ait fait basculer ce levier. Ce basculement peut, bien entendu, se produire par la première bille jouée, et alors la bille des reines n'est plus arrêtée. Dans ces deux cas, la bille des reines va rejoindre le collecteur 1, en passant par l'entonnoir *y* et le tube 3 des as renfermant le dispositif servant à déterminer la distribution du jeton de vingt centimes représentant le gros lot.

Comme on vient de le voir, soit pour gagner le gros lot par un mariage, soit pour gagner à l'aide de deux as, il faut toujours qu'une des deux billes tombe dans le tube 3 des as, afin de déclencher le mécanisme provoquant la chute des jetons. Toutefois, pour recevoir du magasin 7 un jeton de trente centimes, après avoir perdu six fois de suite, le distributeur de jetons de trente centimes est indépendant des billes et se trouve actionné, au moyen d'un dispositif dépendant de la poignée de manœuvre, par les pièces de monnaie introduites successivement dans l'appareil, comme on le verra plus loin.

Le couloir 8, faisant suite à l'entrée *r*, dans laquelle on introduit les pièces de monnaie, est muni d'un aimant 9 pour arrêter les rondelles de fer, introduites frauduleusement dans l'appareil, et les rejeter dans la boîte, sans permettre le déclenchement du mécanisme. Les pièces de cinq centimes sont rejetées également.

Les magasins tubulaires 10, pour les jetons de vingt centimes, sont disposés au-dessus d'un conduit 11 allant à la sébile. Ces jetons sont retenus dans ces magasins par un tiroir 12 armé, puis déclenché automatiquement à l'aide d'un mécanisme comprenant : 1° un levier basculant 13, disposé dans le tube 3 et actionnant une butée d'arrêt 14, susceptible de basculer autour de deux tourillons; 2° un levier 15, arrêté par la butée 14 quand l'appareil est armé et qui arrête, à son tour, le tiroir 12, tout en maintenant, au moyen d'un

doigt 16, le cliquet 17 hors de prise avec les dents de la crémaillère. Une petite équerre articulée 18 assure la position du levier derrière la butée 14.

5 L'appareil étant au repos, les deux billes derrière le papillon distributeur *c*, en introduisant une pièce de dix centimes dans l'entrée *r*, cette pièce suit le couloir 8 et va tomber dans un chariot 19 qui la recueille de
10 champ. Ceci fait, en tournant la manette de manœuvre *s* une came 20, fixée sur l'axe de cette manette, vient agir sur un levier 21, articulé en 22. Ce levier, relié à sa partie inférieure avec le chariot, au moyen d'un axe 23,
15 pousse ce chariot, d'une façon rectiligne, au-dessus d'une petite tablette 24. Pendant le déplacement de ce chariot, dans le sens de la flèche (voir la fig. 2 du dessin), la pièce de monnaie est venue rencontrer un cliquet à
20 ressort 25, pour le soulever au-dessus d'une barrette coulissante 26, dont la fonction sera indiquée ci-après, pendant qu'une queue 27, faisant partie de ce cliquet à ressort, laisse libre de descendre sur ladite barrette un autre
25 cliquet 28. Le chariot, en continuant sa course dans le sens de la flèche, vient rencontrer par son bec la queue du cliquet à ressort 6, dont le bec est engagé dans le tube 2 des billes des reines, pour permettre aux billes, s'il y
30 en a, de descendre dans le collecteur. Pendant le déplacement du chariot 19, la barrette 26, faisant corps avec lui, se déplace également, de sorte qu'un doigt 29, disposé sur cette barrette, vient rencontrer une
35 équerre 30, déterminant la rentrée de l'arrêt de la bille *o* (fig. 1), pour permettre à la bille, qui pourrait être retenue par cet arrêt, de redescendre devant le marteau *f*. En même temps que la barrette se déplace, elle actionne
40 un registre 31 (fig. 2), fixé sur elle, qui masque la sortie des billes du collecteur, en venant s'interposer entre ce collecteur et le papillon distributeur. La barrette 26 actionne également, par une butée 32 qu'elle com-
45 porte, le compteur des recettes *q*. Ce fonctionnement étant achevé, la pièce de monnaie tombe dans la boîte, son rôle étant terminé. Lorsque l'on cesse d'agir sur la poignée *s*, le cliquet 28 tombe derrière une butée, ménagée
50 sur la barrette, et empêche cette barrette de reculer.

Pendant que l'on tourne la poignée *s*, la

came 20 actionne un levier 33, articulé en 34, tout en bandant son ressort de rappel 35. Ce levier actionne une bielle 36, reliée au
55 tiroir des jetons 12 pour tirer ce tiroir en arrière, de façon à pouvoir recueillir un jeton de vingt centimes sous un des magasins tubulaires 10. Le cliquet à ressort 17, pénétrant entre des dents d'une crémaillère pratiquée
60 sur le côté du tiroir 12, empêche ce tiroir de se reporter en avant.

L'appareil étant armé comme on vient de le dire et une des deux billes descendue devant
le marteau *f*, si, en actionnant le marteau, la
65 bille tombe dans une des cases de reines, elle est arrêtée dans le tube 2 par le bec du cliquet 6 et le bec du levier 4 (fig. 3). Si, en lançant la seconde bille avec le marteau *f*, cette bille tombe dans une des cases des rois,
70 il y a mariage. Alors cette bille, en descendant dans le tube 3, vient rencontrer la queue du levier 4 qui bascule et laisse tomber la bille, venant d'une des cases des reines, dans
l'entonnoir *y* du tube des as 3. Pendant le
75 passage de la bille dans le tube des as, cette bille est venue rencontrer un levier 13 qui fait effacer, à l'aide d'une tige 37, la butée 14. Cette butée, qui retenait le levier 1 en prise avec le tiroir 12 et en prise, au moyen du
80 doigt 16, avec le cliquet 17 de la crémaillère, venant à manquer audit levier, celui-ci, à son tour, ne retient plus le tiroir, qui se trouve ainsi libre de se porter en avant, sous l'action du ressort 25, ce qui détermine la
85 distribution d'un jeton de vingt centimes, que le joueur peut recueillir dans la sébile *t*. Un marteau 38, disposé sur la biellette 36, frappe sur le timbre 39 et indique que la partie est gagnée.

90 Lorsque le tiroir revient brusquement en avant, la partie étant gagnée, une butée 40, disposée sur ce tiroir, rencontre une grande équerre 41 qui bascule autour du point 42. Cette équerre, en basculant, fait dégager un
95 cliquet 43 permettant au ressort en spirale 44 du compte-coups de le ramener à zéro.

Si, au lieu de gagner du premier coup, comme on vient de le supposer, le joueur avait perdu six parties de suite, pendant le bascu-
100 lement du levier 21, un pied-de-biche 45, monté sur ce levier, serait venu rencontrer, six fois de suite, des broches 46, disposées sur le disque compteur de coups, de sorte que

ce disque aurait tourné de six crans, arrêté à chaque cran par le cliquet 43. Pendant ce temps, le ressort 44, que comporte ce disque, se serait armé. Alors, le joueur, par son 5 septième coup, fait reculer le tiroir 47 du magasin 7, sous l'action d'une broche 48, plus longue que les autres et agissant sur une butée 49, solidaire de ce tiroir. En même temps, la broche 48 soulève le cliquet d'ar- 10 rêt 43 du compteur, qui, sous l'action de son ressort en spirale 44, revient à sa position initiale, et un cliquet spécial 50 arrête le compteur, lorsqu'il est revenu complètement en arrière, c'est-à-dire à zéro. Pendant le 15 recul du tiroir 47, sous l'action de la broche 48 et de la butée 49, un jeton de trente centimes est tombé du magasin 7 dans un tube 51, puis dans la sébile *t*, et la distribution de ce jeton est annoncée par un coup frappé sur le 20 timbre 52.

Lorsque le tiroir 47, abandonné par la longue broche 48 du compteur, est ramené au repos par son ressort de rappel 53, il est arrêté, dans sa position normale, à l'aide d'un 25 cliquet 54 tombant derrière une butée 55.

En outre du jeton de trente centimes, le joueur peut réussir en même temps à obtenir un mariage avec ses deux billes ou à gagner avec les as, ces billes étant revenues devant 30 l'arrêt *c*.

Après le jeu, les billes, pouvant rester dans le tube des rois 2, et les billes, pouvant rester dans le tube des as 3, sont arrêtées par des ergots 56, portés par la barrette 26.

35 Les formes, détails, accessoires, matières

et dimensions des parties constitutives de cet appareil peuvent bien entendu varier, sans changer en rien pour cela le principe de l'invention.

RÉSUMÉ.

40

L'invention consiste en un distributeur de jetons, comprenant, sur son tableau, des cases pour des rois, des cases pour des reines, et des cases pour des as, de même qu'un 45 compteur pour les coups perdus et un compteur pour la recette, de façon à pouvoir obtenir un mariage avec deux billes, ou le passage de deux billes dans les as, le compteur de coups ayant pour but de distribuer au joueur deux billes et un jeton, après qu'il a perdu 50 un certain nombre de fois de suite, le mécanisme étant caractérisé notamment par : 1° la combinaison d'un dispositif fonctionnant à l'aide d'une pièce de monnaie et d'un dispositif fonctionnant à l'aide des billes pour faire 55 descendre des jetons, ces dispositifs comportant notamment un levier, disposé dans un des tubes des billes et destiné à faire basculer une butée servant à arrêter un levier retenant le tiroir de distribution, de façon que ce tiroir 60 puisse fonctionner sous l'action de son ressort; 2° la combinaison du tiroir ci-dessus avec un compteur de coups, relié, d'une part, avec la came de manœuvre et, d'autre part, avec le tiroir des jetons ordinaires du jeu. 65

PÉREAU.

Par procuration :

L. CHASSEVENT.

Fig. 1.

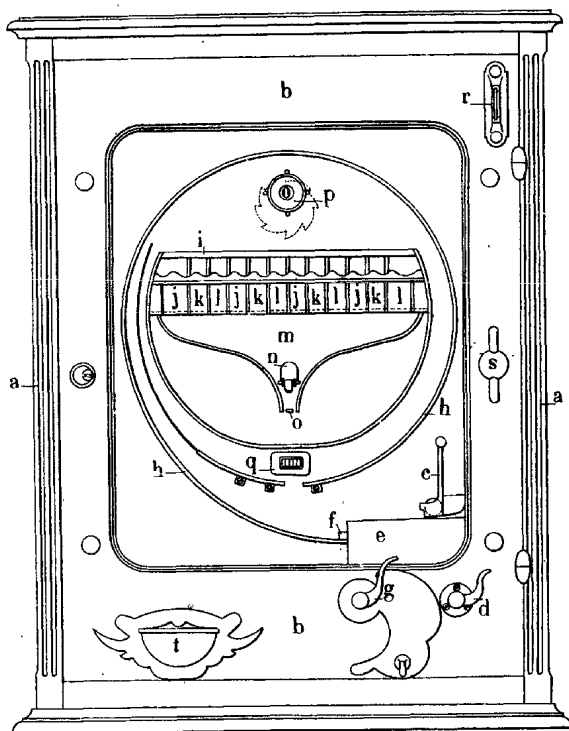


Fig. 2.

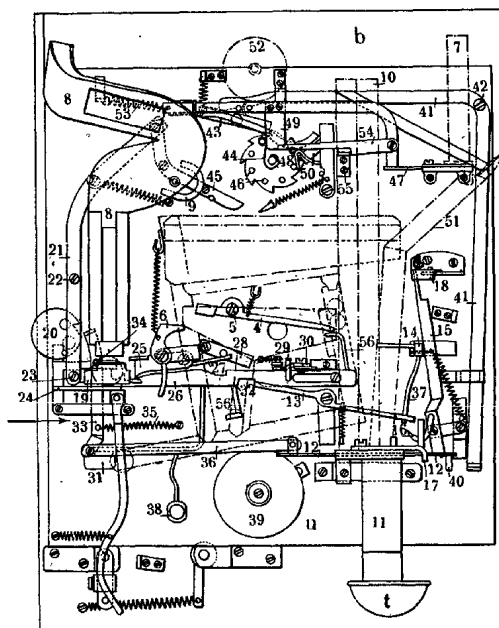


Fig. 3.

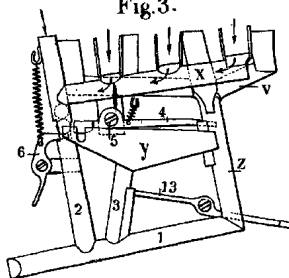


Fig.1.

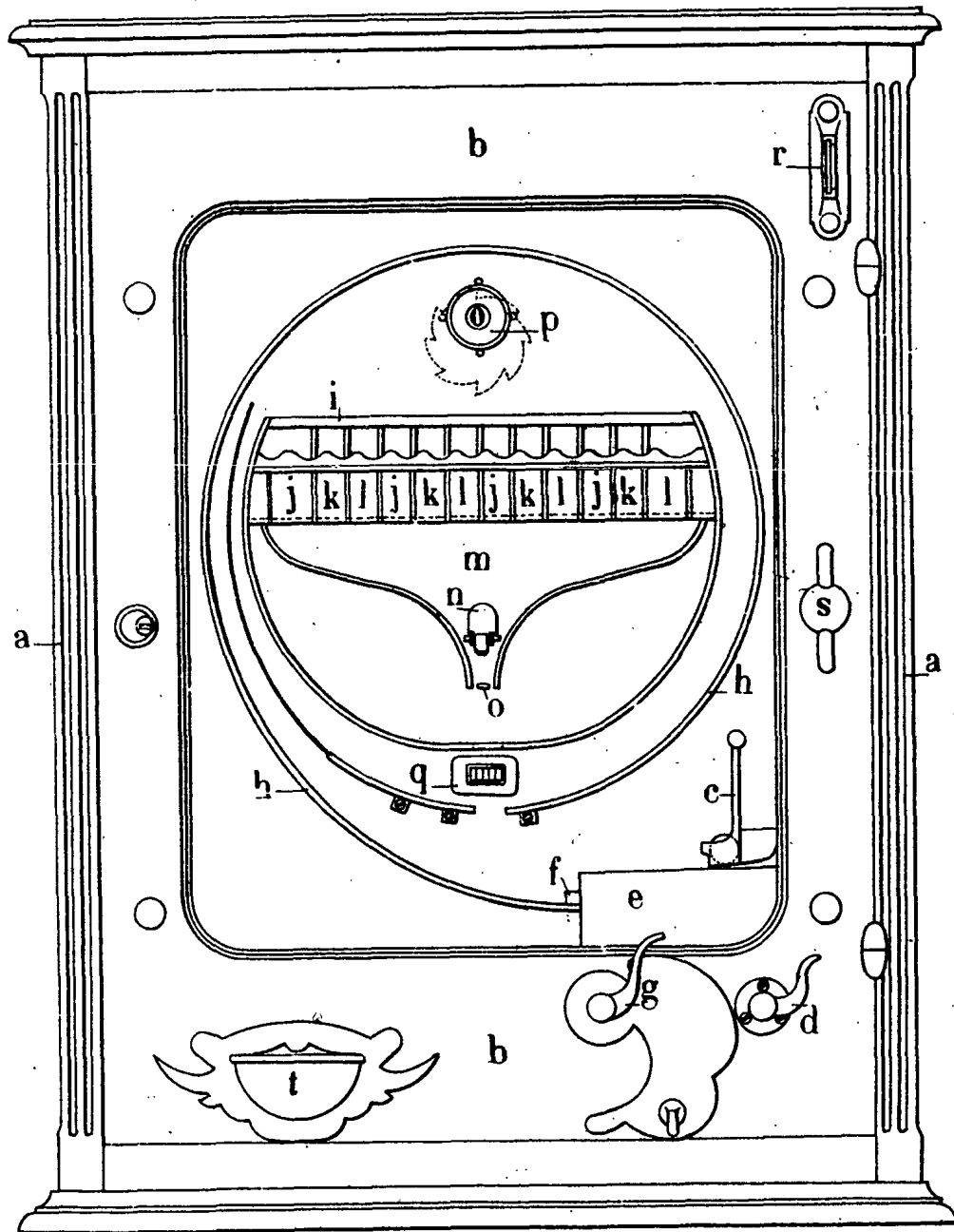


Fig. 2.

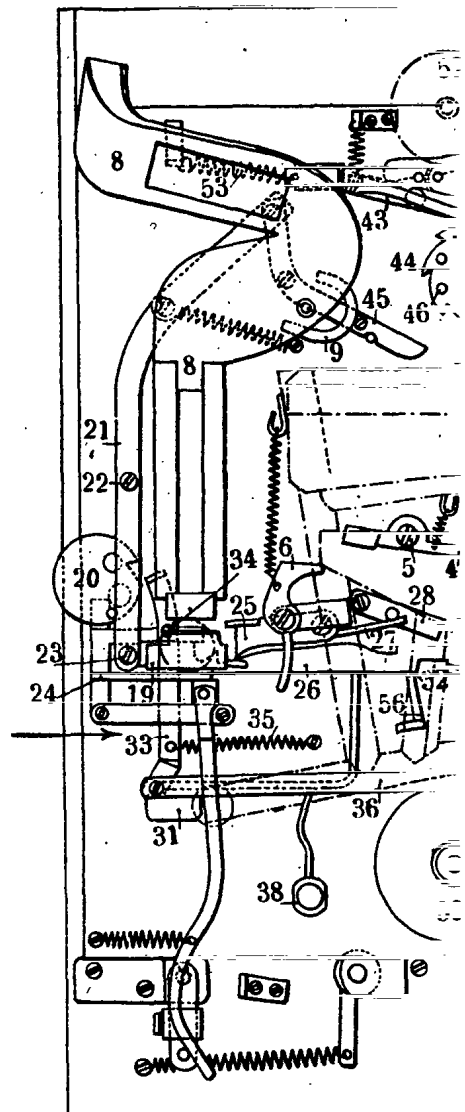
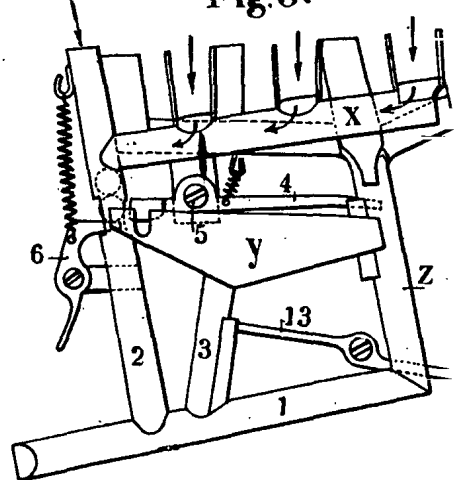


Fig. 3.



2.

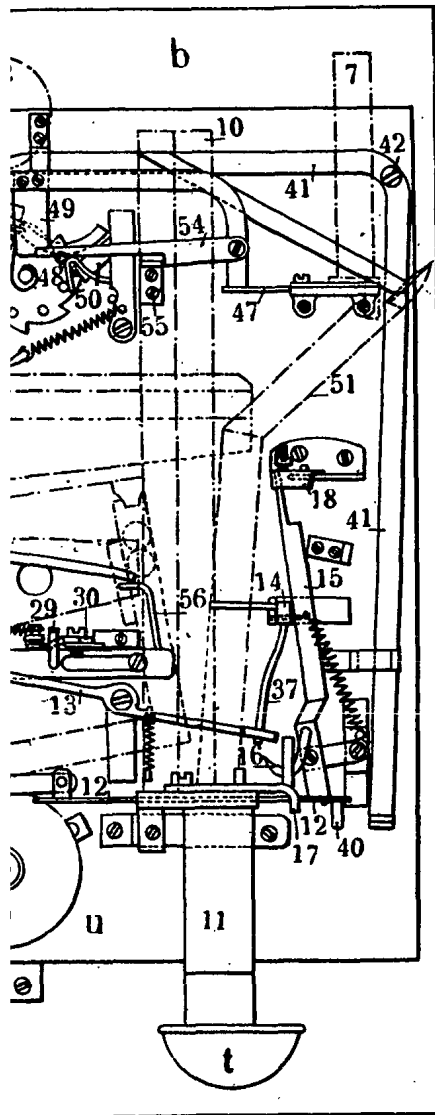


Fig. 4.

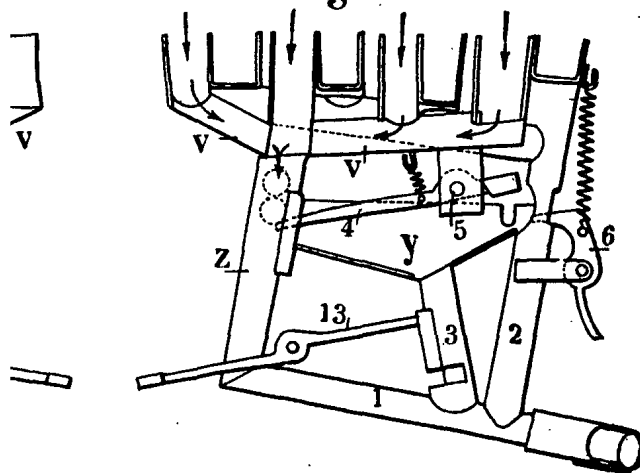


Fig. 5.

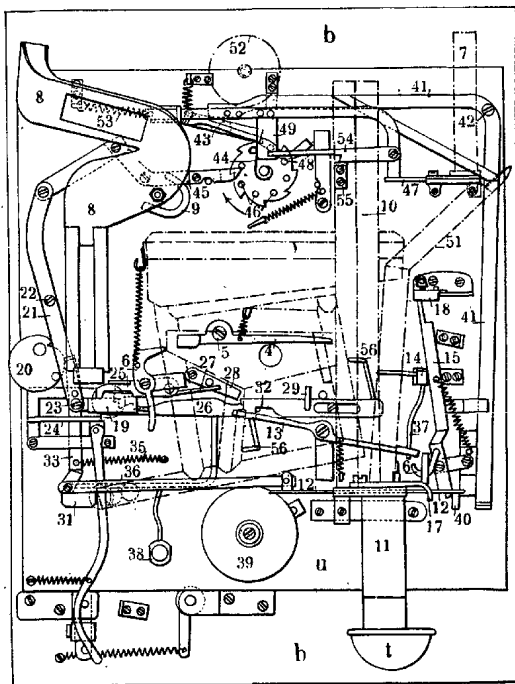


Fig. 10.

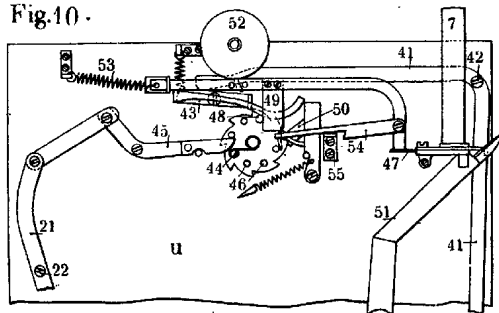


Fig. 6.

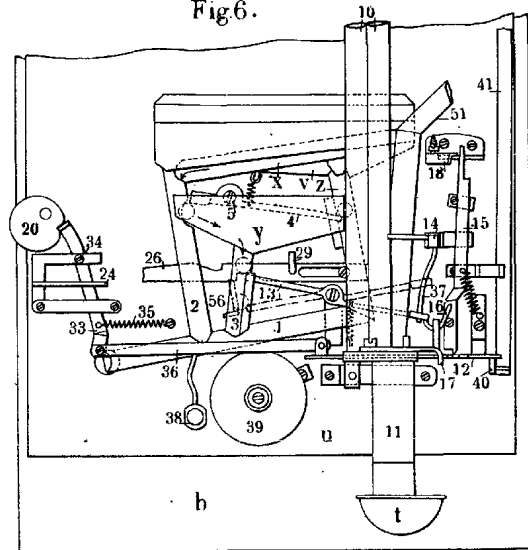


Fig. 9.

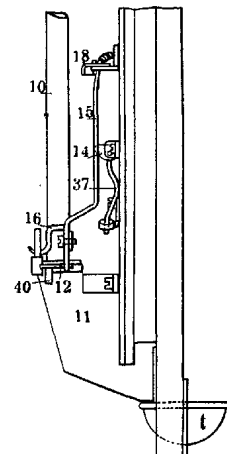


Fig. 7.

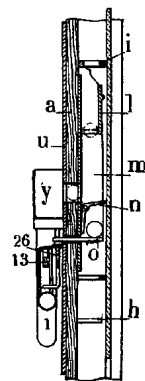


Fig. 8.

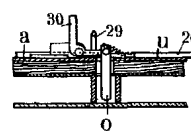


Fig. 5.

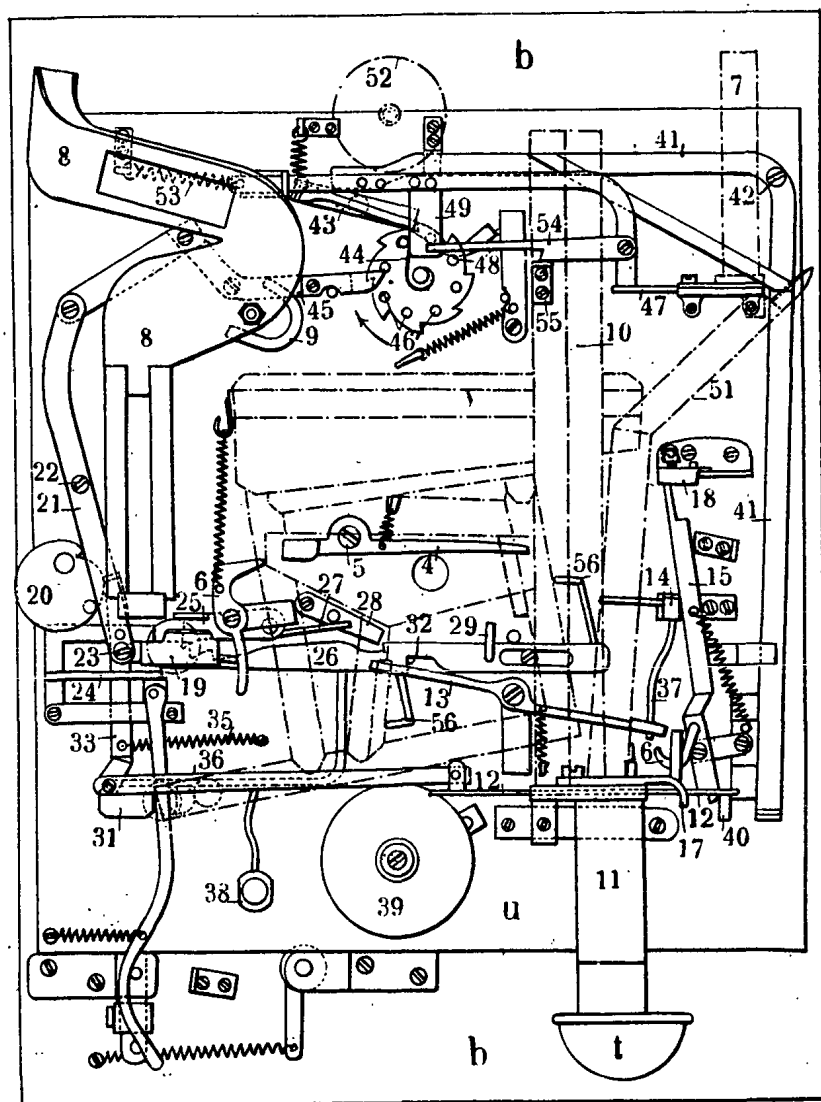


Fig. 10.

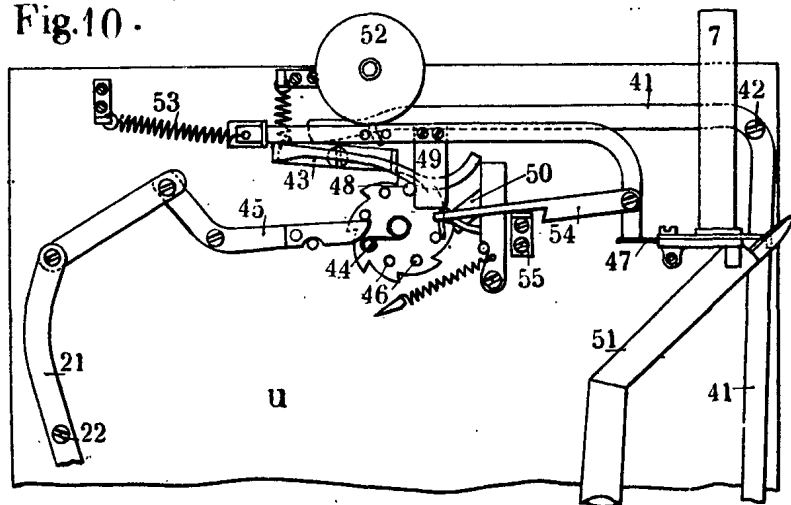


Fig. 6.

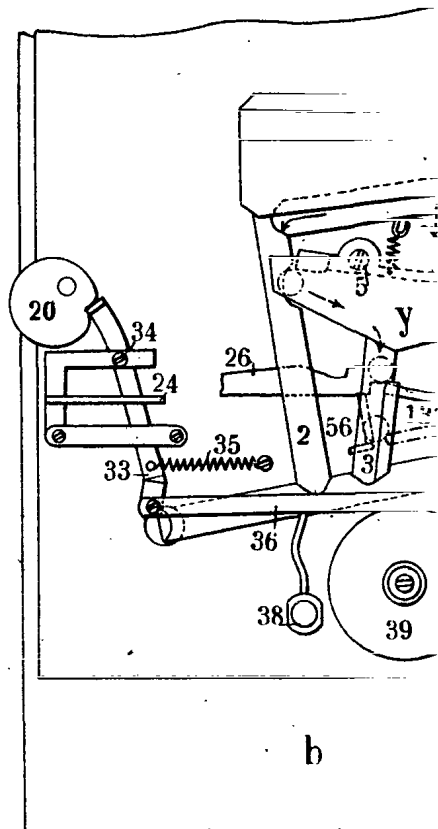


Fig. 7.

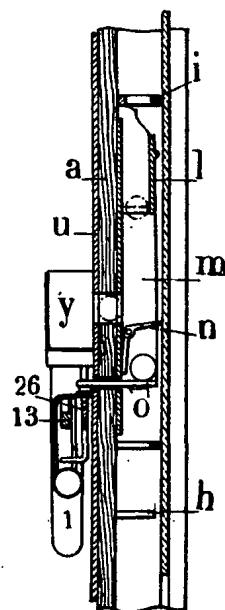


Fig. 8.

