

OFFICE NATIONAL DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE.

BREVET D'INVENTION

du 3 janvier 1902.

XX. — Articles de Paris et petites industries.

1. — BIMBELOTERIE.

N° 320.308

Brevet de quinze ans demandé le 3 janvier 1902 par M. TYLER (Fred, Bliss), pour nouvelle machine à jouer, fonctionnant par l'introduction d'une pièce de monnaie. (Délivré le 14 août 1902; publié le 6 décembre 1902.)

Mon invention a trait à une nouvelle machine à jouer, caractérisée par ce fait que c'est le hasard qui règle l'importance des sommes gagnées. Cette machine fonctionne par l'introduction d'une pièce de monnaie.

Les dessins ci-joints la représentent dans son ensemble et ses détails.

Fig. 1 en est une vue, en élévation de face.

Fig. 2 en est une vue, en coupe verticale, par l'axe.

Fig. 3 en est une vue de derrière avec arrachement dans le panneau mobile, pour laisser voir le mécanisme.

1 est la boîte qui peut être de toute forme quelconque et de toute matière appropriée. Elle est fermée, par derrière, de préférence par un volet ou une porte fermant à clef. Le devant est muni d'une glace 2, permettant de voir circuler la pièce de monnaie et d'une autre 3, permettant de voir ce qu'il y a dans les poches.

4 est une tige plate, pouvant sous pression de la main, se déplacer verticalement dans la gaine 5, placée au-dessus de la boîte. Cette gaine porte sur sa paroi d'avant, un orifice circulaire 5¹, d'un diamètre correspondant à celui des pièces de monnaie qui doivent être employées pour jouer. La tige 4 porte aussi sur l'avant et à l'endroit correspondant à l'épaisseur de la pièce de monnaie, de manière que la pièce de monnaie puisse s'y loger et descendre avec la tige, lorsque celle-ci

s'enfonce dans la gaine 5. 6 est une glissière allant du prolongement de la gaine 5 vers l'avant du jeu et aboutissant entre la glace et le panneau fixe. Ce panneau 7 est en bois ou toute autre matière appropriée et va du haut de l'appareil jusqu'au niveau supérieur des poches. Il est, sur la face antérieure, garni de clous 8 plantés en chicane et de hauteur un peu supérieure à l'épaisseur de la pièce de monnaie qu'ils obligent à dévier de la verticale, dans sa chute, ce qui fait le hasard du jeu. Pour que la pièce de monnaie ne puisse pas échapper à ces chicanes, les clous ou goupilles 8 viennent effleurer la glace 2. Le panneau 7 a sa partie supérieure évidée circulairement, juste au dessous de l'endroit où vient déboucher la glissière 6, qui amène la pièce de monnaie — pour permettre le logement d'un disque 10, monté sur un arbre qui tourne dans le panneau 7 et à l'autre extrémité duquel est calée une poulie à gorge 13, destinée à recevoir une lanière ou tout autre dispositif destiné à lui imprimer un mouvement tournant. Le panneau est réuni à la boîte par des montants 11 dont il est solidaire et qui sont fixés sur la boîte par des vis ou de toute autre façon. 12 est une lanière ou tout autre dispositif qui passe autour de la poulie 13 et lui communique le mouvement. Elle est fixée, par une extrémité, à l'un des montants 11 et par l'autre extrémité à un plateau 15, qui peut se déplacer verticalement dans des rainures

pratiquées sur les montants 11, lesquelles lui servent de guides. Ce panneau est réuni à la tige plate 4 par l'armature 16 qui l'en rend solidaire de telle sorte qu'il s'abaisse avec elle.

5 17 sont des poches ou blouses, mises en communication avec la partie comprise entre la glace 2 et le panneau 7 par une ouverture située à la partie supérieure. Le fond en est formé par un volet 18 s'ouvrant à charnières, sur un plan incliné 19 aboutissant à un auget 20 auquel on a accès de l'extérieur. Avec les ouvertures allant de l'espace compris entre la glace 2 et le panneau 7 aux poches, alternent d'autres ouvertures allant aboutir au compartiment *a*, qui forme tirelire. Le fond 18 de la poche maintenu fermé par une tige 21, horizontale à sa partie inférieure et recourbée pour remonter verticalement derrière le panneau 7, sur lequel sont fixés des guides qu'elles traversent. Elles sont réunies, par leur partie supérieure, à des ressorts 22, accrochés, par leur autre extrémité, au panneau 7.

23 sont des couloirs aboutissant, à l'arrière du panneau 7, à des armatures 24, fixées sur les tiges 21 en un point tel qu'elles forment suite aux couloirs 23 de telle sorte que les pièces de monnaie arrivant par ceux-ci puissent s'engager sans arrêt dans la fente dont les armatures sont réunies transversalement.

30 25 est une pièce en forme de râteau montée sur le panneau 7. Elle peut osciller sur un axe, placé au point *o*, de façon que la partie supérieure se rapprochant du panneau 7, la partie inférieure, celle horizontale, s'en éloigne.

35 Un ressort maintient la partie inférieure contre les tiges 21 qu'elle est appelée à immobiliser en pénétrant dans des encoches 26*n* pratiquées sur celles-ci s'abaissant pour ouvrir les poches 17.

40 Le panneau 15 est de préférence en bois et fait en deux pièces, réunies par des charnières 27 qui permettent de relever la partie inférieure, pour dégager les pièces de monnaie qui pourraient s'arrêter dans les armatures 24.

45 28 est un buttoir à charnières, fixé derrière le panneau 15 et maintenu relevé par un ressort. Son but est, lorsque le panneau descend, de venir, par une pression, sur la bosse 29 située à la partie supérieure de la pièce en forme de râteau, d'obliger celle-ci à osciller et à dégager la tige qu'elle pourrait immobiliser.

30 sont des ressorts qui ont pour mission de ramener le panneau 15 vers le haut. 31 sont des crans pratiqués dans le panneau 15, en face des fentes pratiquées dans les armatures 24. Elles sont de préférence entourées de métal.

Voici maintenant le fonctionnement.

Lorsque je veux faire fonctionner la machine, je place une pièce de monnaie, à travers l'ouverture 51, dans l'évidement 41 et j'appuie sur la partie supérieure de la tige 4 de manière à la pousser à fond. A ce moment, la pièce de monnaie rencontrant la partie supérieure de la glissière 6 se dégage de l'évidement 41 et vient tomber dans l'espace compris entre la glace 2 et le panneau 7, au dessus du disque 10. A ce moment, je lâche la tige 4, qui sous l'action combinée des ressorts 14 et 30 agissant sur le panneau 15 dont la tige est rendue solidaire par l'armature 16, revient en place. Pendant ce mouvement, la courroie 12, enroulée autour de la poulie 13, fait tourner le disque 10, dont les pointes 8 rencontrent la pièce de monnaie, la lancent soit à droite soit à gauche, soit en haut soit en bas où elle continue sa course vers le bas, à travers les pointes 8, plantées sur le panneau fixe 7. Trois cas peuvent alors se produire : ou la pièce rencontre un des couloirs 23 et s'y engage; ou elle arrive en bas de la chambre à chicanes et dans ce cas ou elle s'engage dans une des ouvertures conduisant à l'une des poches 17, dans laquelle elle tombe et reste; ou elle tombe dans une de celles conduisant à la tirelire *a* et y tombe, constituant le bénéfice du propriétaire du jeu.

Si au contraire elle tombe dans un des couloirs 23, elle arrive, par lui, à l'armature 24, dans laquelle elle s'engage et vient butter contre le panneau mobile 15, dans l'encoche 31, qui l'arrête. A ce moment j'appuie sur la tige 4 fortement. Sous la pression, la tige s'enfonce, entraînant dans ses mouvements, par l'intermédiaire de l'armature 16 le panneau 15. Celui-ci par l'encoche 31, fait pression sur la pièce de monnaie, qu'elle entraîne et avec elle l'armature 24 qui entraîne aussi dans son mouvement descendant la tige 21 qui en s'abaissant, ouvre le fond de la poche 17 correspondante et les pièces de monnaie y contenues tombent dans l'auget 20 où je puis les prendre. A ce moment le râteau

par sa partie inférieure, vient mordre dans le cran 26 de la tige 21 et la fixe. Je lâche alors la tige 4 qui remonte et se remet en place pour un nouveau fonctionnement. Quand celui-ci aura lieu, le panneau 15 s'abaissant, le buttoir 28 viendra porter sur la bosse 29 qu'il refoulera, faisant ainsi osciller le râteau 25. Celui-ci se dégagera du cran 26 de la tige 21, qui redevenue libre, sous l'action des ressorts 22 remonte fermant de nouveau le fond de la poche resté ouvert.

REVENDEICATIONS.

Après avoir décrit comme je viens de le faire mon invention dans la construction susdécrite n'est donnée qu'à titre d'exemple, que je me réserve de modifier selon l'expérience qui pourra m'en démontrer la nécessité, je revendique plus particulièrement comme ma propriété.

1° Dans les machines à jouer, des compartiments (poches ou blouses) dans lesquels un certain nombre des pièces jouées, nombre variant suivant le hasard du jeu, vient tomber et s'accumuler, formant ainsi des primes variables pour les gagnants.

2° Dans les machines à jouer, des couloirs destinés à recevoir les pièces de monnaie et à

les conduire à des armatures dans lesquelles elles pénètrent, lesdites armatures étant montées sur des tiges qui en se déplaçant ouvrent des poches dans lesquelles se trouvent des pièces de monnaie ou des primes qui sont délivrées aux joueurs.

3° Dans les machines à jouer, la combinaison d'une tige avec un panneau, pouvant glisser dans ou sur des guides en mettant en mouvement un disque placé dans la chambre à chicanes sur le passage de la pièce de monnaie, ledit disque étant muni lui aussi de clous en chicanes, ledit panneau pouvant aussi par l'intermédiaire de la pièce de monnaie qui s'y trouve, faire glisser les armatures mentionnées à la revendication ci-dessus, ainsi que les tiges sur lesquelles elles sont montées et faire ouvrir ainsi les compartiments dans lesquels sont contenues les primes.

4° Ma machine telle qu'elle est décrite au présent mémoire et qu'elle est représentée aux dessins ci-joints.

Paris, le 2 janvier 1902.

Par procuration de M. Tyler :

A BOUVRET.

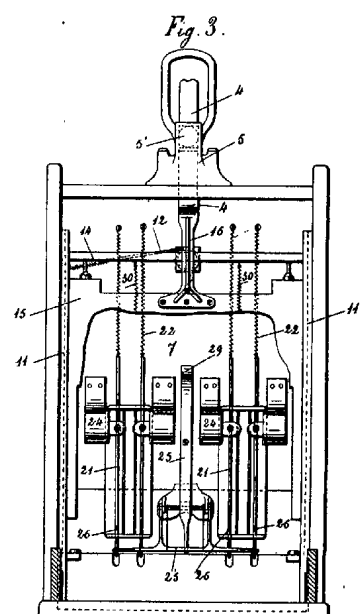
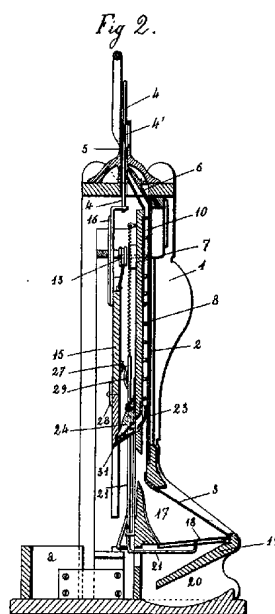
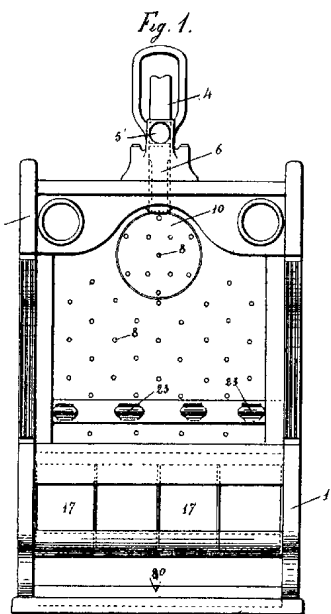


Fig. 1.

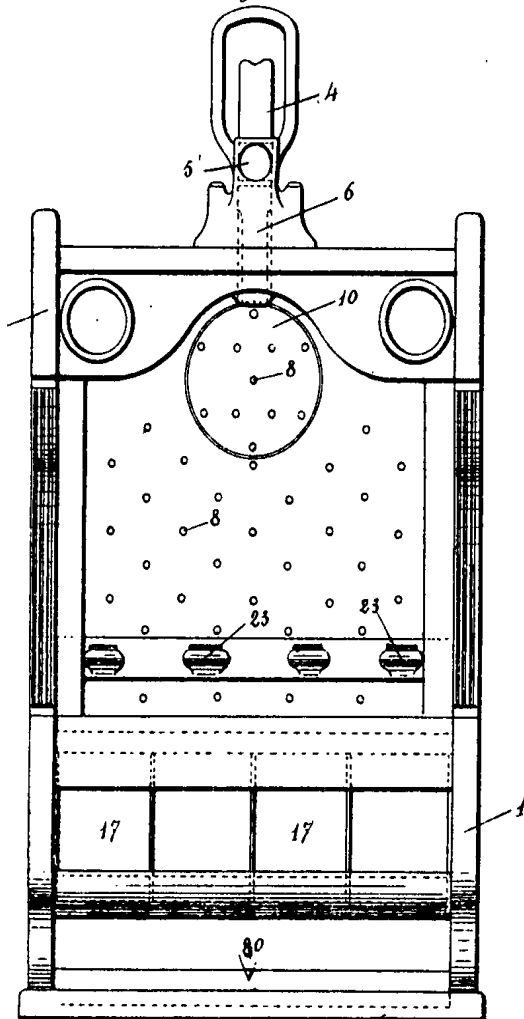


Fig. 2.

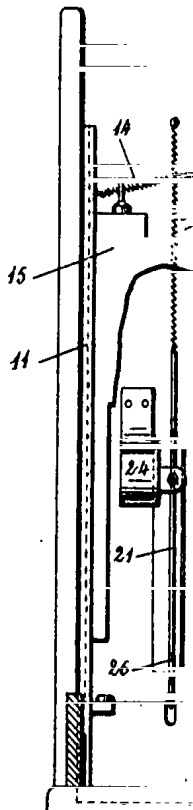
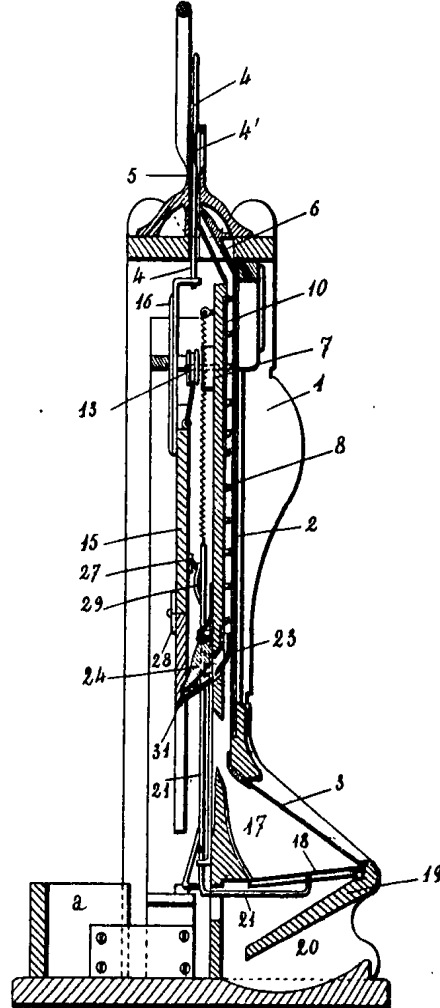


Fig. 3.

