

BREVET D'INVENTION

du 23 octobre 1903.

XX. — Articles de Paris et petites industries.

N° 338.719

1. — BIMBELOTÉRIE.

Brevet de quinze ans demandé le 23 octobre 1903 par MM. Frank Harvey URRY et William HAYDON résidant en Angleterre.

Appareil de jeu actionné par l'insertion d'une pièce de monnaie.

Délivré le 13 avril 1904; publié le 6 juin 1904.

La présente invention a trait à un appareil, jeu ou jouet, déclenché après l'insertion d'une pièce de monnaie dans une coulisse établie dans ce but, et au moyen duquel appareil

deux personnes peuvent jouer à un jeu au moyen d'une légère balle, ledit jeu offrant une grande latitude pour l'exercice de l'habileté et aussi pour la récréation.

Elle est représentée par les dessins ci-joints, dans lesquels :

Fig. 1 est une vue de face;

Fig. 2, une vue latérale de l'ensemble de l'appareil;

Fig. 3 en est une coupe longitudinale;

Fig. 4 est une coupe transversale;

Fig. 5 est une coupe horizontale, montrant les parties actives du mécanisme;

Fig. 6, 7, 8 et 9 sont des vues séparées de quelques détails.

a désigne une enveloppe en bois ou autre matière appropriée, ayant un devant en verre b dans sa partie supérieure, et à une distance convenable de sa base, une cloison horizontale c , sur laquelle s'adapte une planche horizontale ou oblongue, ou mince cloison d quelque peu déprimée à sa surface supérieure, ayant des extrémités arrondies et entourée de rails ee pour retenir la balle f employée dans le jeu; le milieu de la planche est à peu près plat tandis que le bord extérieur est courbé, en sorte que la balle a toujours une tendance

à rouler vers le centre de la largeur de la planche.

Près de chaque extrémité de la planche d se place un appareil tel qu'une figure ou une tête humaine gg' dont les joues sont gonflées comme si elle soufflait. Dans la planche d en forme de cuvette et dans la cloison c près de chacune des têtes gg' se trouve un évidement ou un trou hh' constituant un but, dans lequel tombe et repose normalement la balle employée pour le jeu. Cette balle f est faite de matière légère, par exemple en celluloïd creux. A l'intérieur de la partie inférieure de l'enveloppe, mais non exposés à la vue, se trouvent deux soufflets ou autres équivalents (tels que des cylindres ii' et des pistons jj') qui créent un courant d'air et dont chacun est relié à un tube flexible kk' en communication avec la bouche de l'une des têtes gg' . Les pistons souffleurs sont actionnés depuis l'extérieur de la machine en faisant mouvoir dans la verticale et dans les deux sens des leviers ll' , de manière à actionner les soufflets et à faire sortir un courant d'air de la bouche de la tête g ou g' à laquelle ils sont reliés, lequel courant d'air passe le long de la planche. Les tubes AA' portant les têtes gg' peuvent tourner partiellement sur un axe vertical au moyen d'une crémaillère m et d'un pignon n sur le tube de support A qui porte la tête (ou au moyen d'un levier et d'une bielle) ou de tout

autre équivalent manipulé par le joueur depuis l'extérieur de l'enveloppe, en pressant un bouton o à l'extrémité extérieure de la crémaillère m (conduite dans des guides appropriés) de façon à diriger le courant d'air sortant des bouches vers une partie quelconque de la planche. Le bouton et la crémaillère sont retournés en position primitive par un ressort p quand ils sont relâchés.

10 Après l'insertion d'une pièce de monnaie dans la fente q qui y est destinée (fig. 1) le joueur presse de haut en bas un levier r depuis l'extérieur et un plongeur ss' sous chacun des trous hh' est fortement chassé de bas en haut de manière à projeter la balle f hors du but ou trou dans lequel elle se trouve en ce moment; le jeu commence alors, chacun des joueurs actionnant un des soufflets tout en manipulant la tête à l'aide de la crémaillère et du pignon et en cherchant à faire passer la balle dans le but opposé ou trou de l'adversaire.

20 En t , on voit un mouvement parallèle qui assure l'élévation verticale des plongeurs. Les plongeurs ss' sont ramenés par un ressort u lorsqu'on a relâché le levier r (fig. 4).

25 Un appareil de système bien connu empêche les plongeurs d'être soulevés avant l'insertion d'une pièce de monnaie qui est alors libérée et qui tombe dans un tiroir-caisse. Un appareil de ce genre est représenté par la fig. 3, et à une plus grande échelle, par les fig. 6 et 7, dans lesquelles r désigne le levier relié aux plongeurs ss' et tournant sur un centre v ; ce levier passe à travers une coulisse dans une plaque fixe w .

30 Sur cette plaque se monte à pivot en x , un levier à contrepoids y portant un récipient z , dans lequel la pièce de monnaie insérée dans la fente passe le long d'un guide; 1 est un léger ressort à l'aide duquel z est maintenu normalement soulevé. La partie supérieure du levier y , en y' , passe au-dessous du levier r et empêche ce dernier d'être abaissé. Mais lorsqu'une pièce de monnaie est insérée dans le récipient z , son poids déplace la partie y' et la retire de dessous le levier r qui peut alors s'abaisser dans le but de soulever les plongeurs ss' . Lorsque le levier r est abaissé, il presse sur la partie y' et la ramène plus en arrière jusqu'à ce que la pièce de monnaie tombe du récipient z dans la boîte qui lui est destinée.

De cette façon, la balle f tombée dans l'un des trous hh' ne peut pas être ramenée en jeu jusqu'au moment où une nouvelle pièce de monnaie ait été insérée dans la fente ou coulisse. 2 désigne le contrepoids sur le levier y .

Un bras 3 , courbé comme l'indique la fig. 3, peut être fixé sur chacun des leviers ll' (celui-là seul qui est désigné par l' est représenté par la fig. 3) afin d'empêcher l'emploi de ces leviers pendant que le levier r est abaissé et que les plongeurs ss' sont élevés. Afin d'empêcher que le mécanisme ne soit indûment manipulé à travers les ouvertures pratiquées sur le devant de l'enveloppe et à travers lesquelles passent les leviers ll' , il est préférable d'employer une plaque verticale 4 glissant dans des guides 5 (fig. 5, 8 et 9) à l'intérieur des coulisses à travers lesquelles passent les leviers; une ouverture pratiquée dans la plaque coulissante est juste assez grande pour laisser passer le levier, et quand ce dernier est soulevé et abaissé, la plaque coulissante s'élève et retombe librement avec lui, de façon à couvrir constamment les ouvertures du devant de l'enveloppe.

6, 6 représentent des arceaux qui rendent plus difficile l'entrée de la balle dans la cage, et 7, 7 sont des écrans en fil de fer ou autres, lesquels empêchent la balle de sortir de la planche.

Les détails, les dimensions et les proportions des parties de l'appareil peuvent être variés à volonté, et l'enveloppe peut être décorée d'une façon quelconque désirée. En outre, l'intérieur de la partie supérieure du fond peut être peint de manière à représenter un paysage ou tout autre décor.

RÉSUMÉ :

1° Dans un jeu du genre indiqué une enveloppe extérieure ayant un devant en verre, une cloison, une surface légèrement évidée, une tête creuse à chaque extrémité de la planchette, fixée sur un tube vertical tournant dans la cloison, un dispositif pour faire tourner la tête sur son axe vertical, un appareil souffleur à chaque extrémité de l'enveloppe, et actionné par une manette en dehors de l'enveloppe, un tube flexible reliant l'appareil souffleur au tube autour duquel tourne la tête, des rails pour guider, et des trous ou cavités pour recevoir la balle.

2° Une barre transversale portant deux plongeurs reliés à un levier, dont l'extrémité antérieure passe à travers une coulisse verticale pour être manipulée par les joueurs, un
5 arrêt monté à pivot, une coulisse et un récipient.

3° Une barre fixée sur le levier, des pla-

ques verticales coulissant dans des guides et pourvues d'ouvertures à travers lesquelles passent librement les leviers et des arceaux. 10

URRY ET HAYDON.

Par procuration :
MATRAY frères et C^{ie}.

Fig. 1

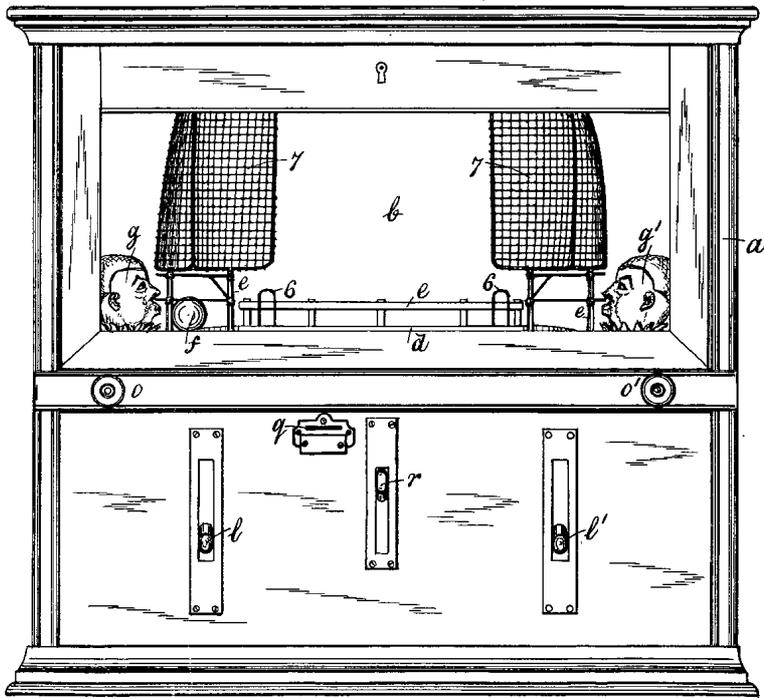


Fig. 2

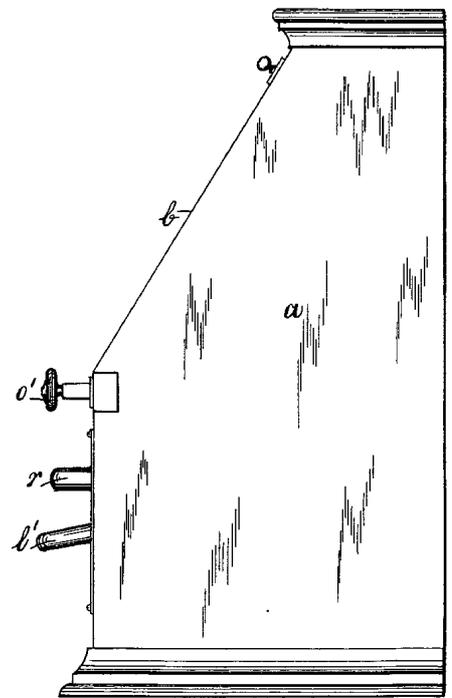
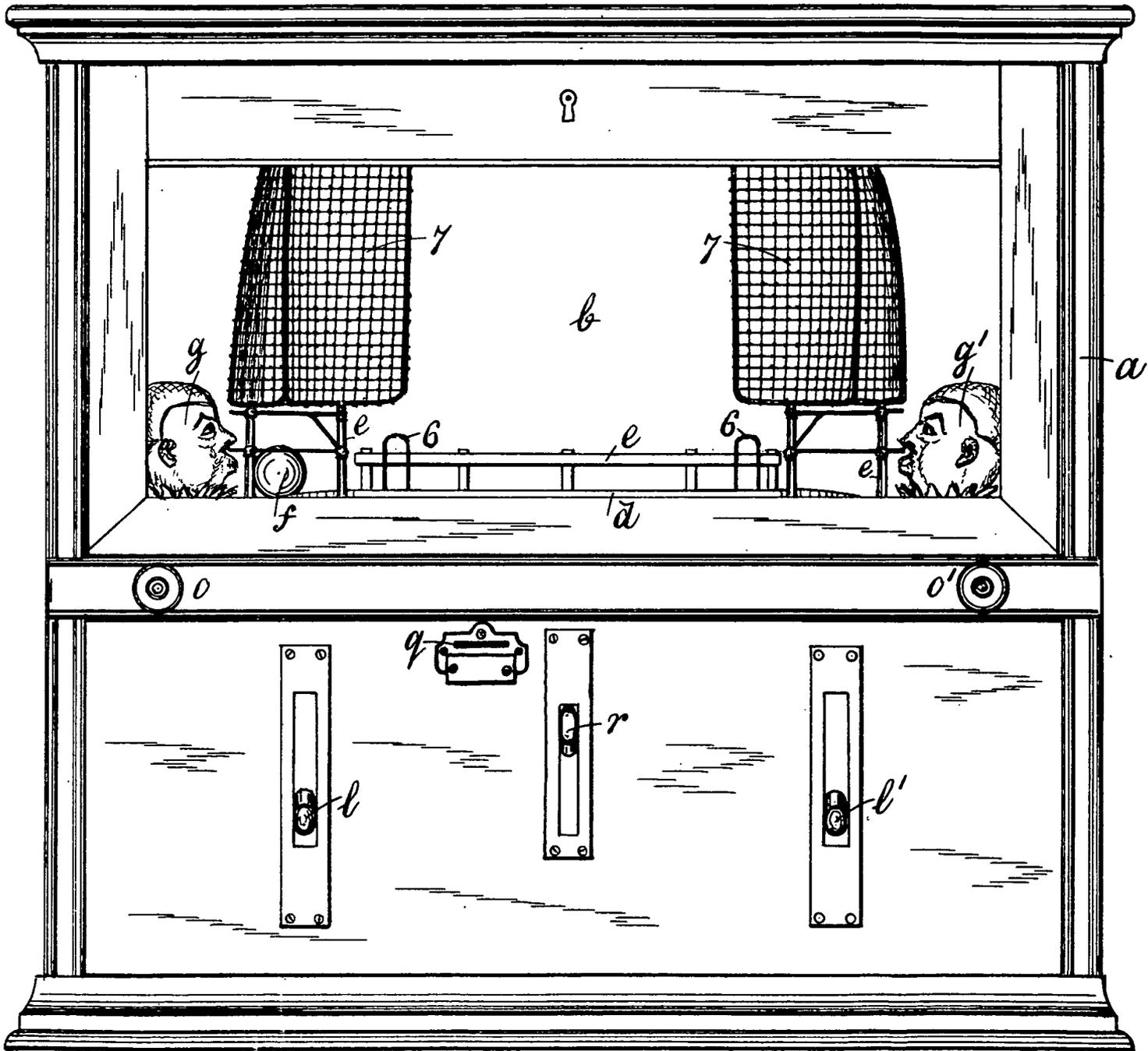
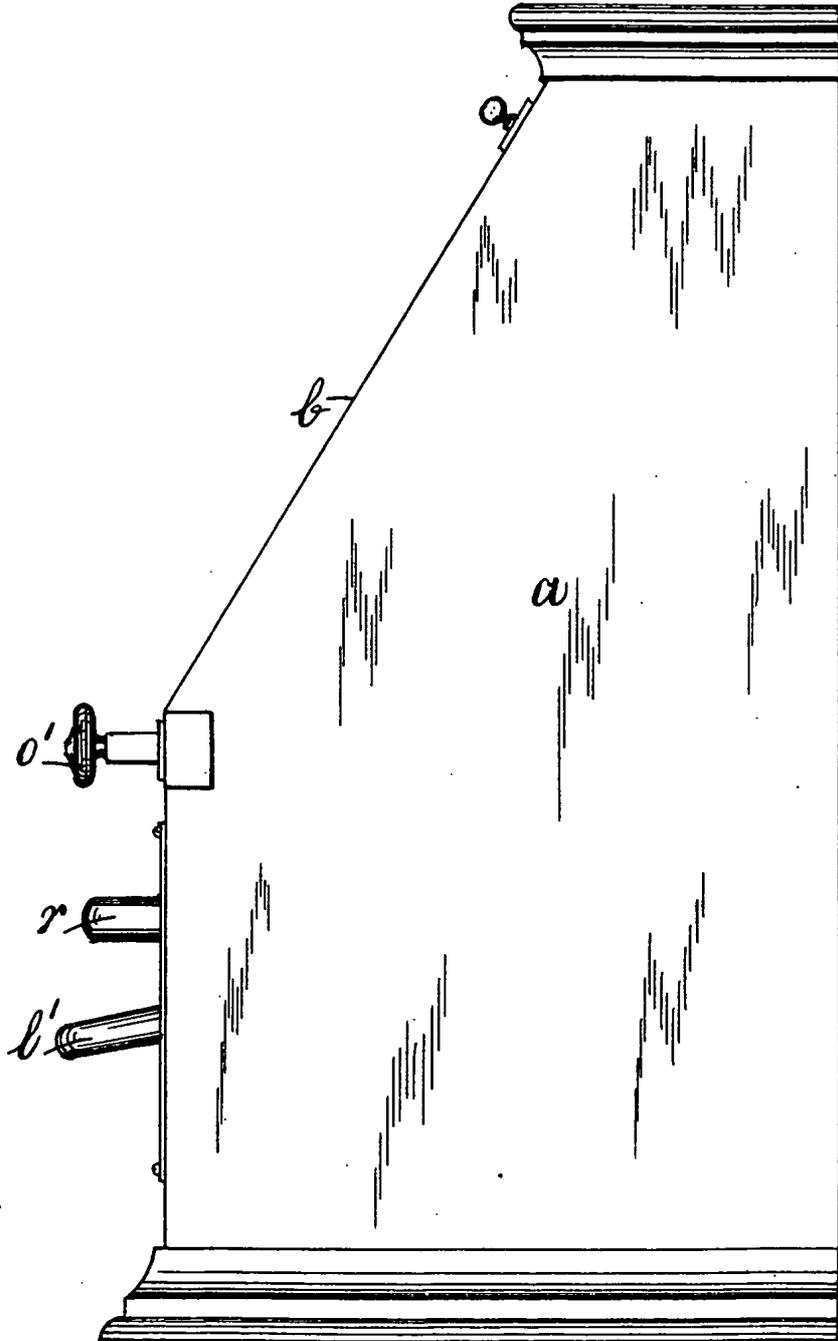


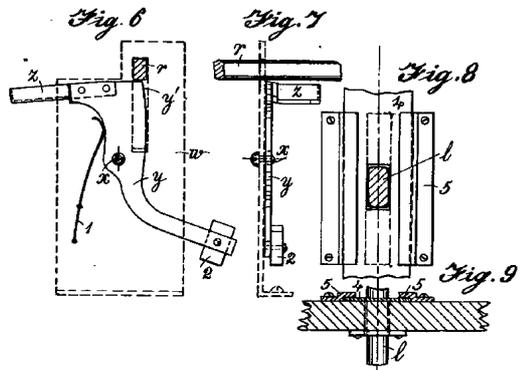
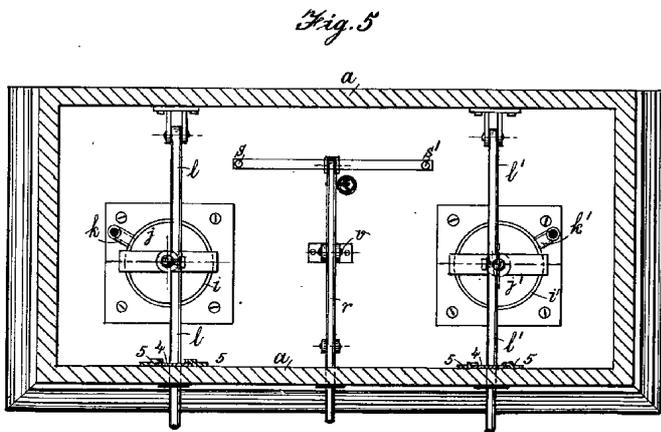
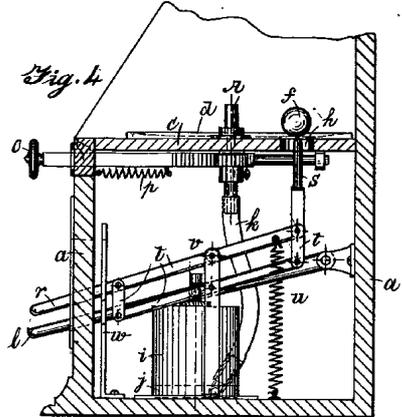
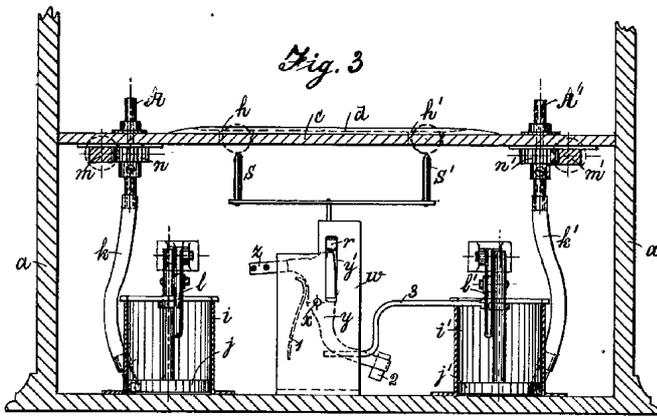
Fig. 1



2 planches. — Pl. I

Fig. 2





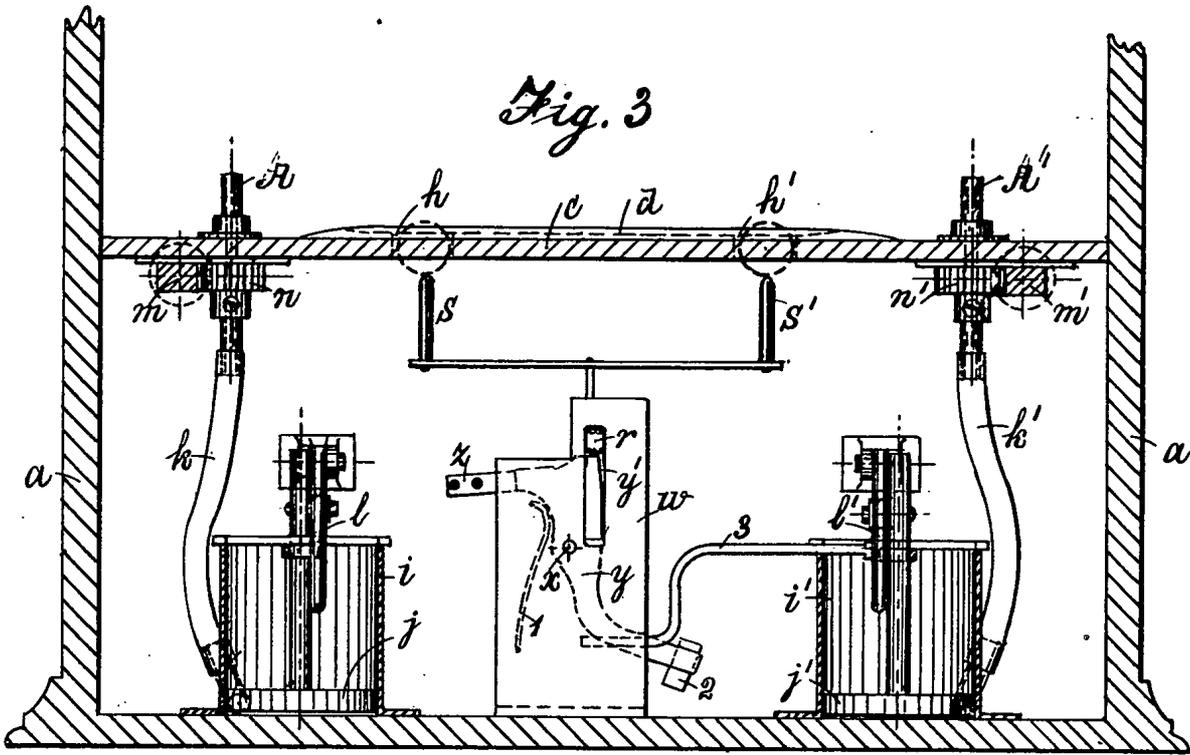


Fig. 3
0
1
2
3
4
5

Fig. 5

