



Государственный комитет  
СССР  
по делам изобретений  
и открытий

# О П И С А Н И Е ИЗОБРЕТЕНИЯ

## К АВТОРСКОМУ СВИДЕТЕЛЬСТВУ

(11) 791384

(61) Дополнительное к авт. свид-ву -

(22) Заявлено 16.01.79 (21) 27 13399/28-12

с присоединением заявки № -

(23) Приоритет -

Опубликовано 30.12.80. Бюллетень № 48

Дата опубликования описания 30.12.80

(51) М. Кл.<sup>3</sup>

A 63 F 9/00

(53) УДК 681.  
.136.54 (088.8)

(72) Авторы  
изобретения

В. А. Попович, В. И. Поляков и Т. В. Андрулис

(71) Заявитель

Проектно-конструкторский и технологический институт  
"Кульбтехника"

### (54) ИГРОВОЕ УСТРОЙСТВО

1  
Изобретение относится к игральным автоматам.

Известно игровое устройство, содержащее узлы имитации перемещения игральных элементов, связанные с динамическим световым 5  
табло, блок счетчиков очков и узел управления [1].

Недостатком известного устройства является невысокая занимательность игры. 10

Целью изобретения является повышение занимательности игры.

Поставленная цель достигается тем, что оно имеет кодирующий блок, коммутатор и узел сопровождения и ограничения игры, 15  
при этом одни из выходов узлов имитации перемещения игральных элементов через последовательно соединенные кодирующий блок и коммутатор соединены с входами блока счетчиков очков, а узел управления 20  
соединен с узлом сопровождения игры и коммутатором.

На фиг. 1 изображен один из вариантов выполнения игрового электронного устрой-

2  
ства, представляющего самостоятельную законченную конструкцию; на фиг. 2 - структурная схема игрового электронного устройства.

Устройство содержит динамическое световое табло 1, выполненное в виде циферблата, по контуру которого установлены шесть цифровых индикаторных ламп 2, в которых высвечиваются движущиеся цифры в одном направлении, а внутри контура в виде радиальных лучей десять щелевых 5  
отверстий 3, подсвечиваемых элементами индикации, имитирующих движение светящейся стрелки в противоположном направлении, монетоприемную щель 4 монетного механизма, индикатор 5 счетчика очков первого играющего с кнопкой 6 и с сигнальной лампочкой 7, индикатор 8 задатчика времени, индикатор 9 счетчика очков второго играющего с кнопкой 10 и сигнальной 10  
лампочкой 11, индикаторы надписей получения приза первым играющим 12 и вторым играющим 13, окна 14 получения

приза, четыре декоративные решетки 15 для создания эффекта углубления, выходные отверстия 16 и 17 динамических головок.

Соединение каждого вывода цифр нормального ряда от 1 до  $n$  каждого элемента индикации с каждым выводом последующей цифры других элементов индикации в замкнутый цикл дает возможность включения цифр нормального ряда от 1 до  $n$ , так что видно движение всех цифр по замкнутому циклу. Генератор 18 цифр соединен с счетчиком 19, выход которого через дешифратор 20 соединен с коммутатором 21 цифр, а генератор 22 стрелки соединен со счетчиком 23, выход которого через дешифратор 24 соединен с коммутатором 25 стрелки. Выходы коммутаторов 21 и 25 соединены с динамическим световым табло 1. Другие выходы дешифраторов 20 и 24 соединены с кодирующим блоком 26, выход которого соединен с коммутатором 27. Выходы последнего соединены с входами счетчика 28 очков первого играющего и счетчика 29 очков второго играющего. Задатчик 30 времени соединен с блоком 31 управления, который соединен с блоком звукового сопровождения 32 и механизмом 33 выдачи приза. Блок 31 управления также соединен с генераторами 18 и 22 и осуществляет управление их работой при нажатии кнопок 6 или 10. Для раздельного счета очков каждого играющего блок 31 управления имеет связи с коммутатором 27.

Узел управления включает кнопки 6, 10 и блок 31 управления, блок счетчиков очков счетчики 28 и 29.

В узел сопровождения игры входит задатчик 30 времени, блок 32 звукового сопровождения и механизм 33 выдачи приза.

Узел имитации перемещения цифр (игральных элементов) включает генератор 18 цифр, счетчик 19, дешифратор 20 и коммутатор 21 цифр.

В узел имитации перемещения стрелки (игральных элементов) входит генератор 22 стрелки, счетчик 23, дешифратор 24 и коммутатор 25 стрелки.

Устройство работает следующим образом.

Блок 31 управления выдает сигнал разрешения на генераторы 18 и 22, которые посылают импульсы в соответствующие счетчики 19 и 23. Счетчик 19 (с коэффициентом пересчета, равным шести) через дешифратор 20 и коммутатор 21 управляет движением светящихся цифр на динамичес-

ком световом табло 1, а счетчик 23 (с коэффициентом пересчета, равным десяти) через дешифратор 24 и коммутатор 25 управляет движением светового табло, на котором одновременно видны движущиеся цифры и стрелка в противоположных направлениях. Скорость движения цифр и стрелки регулируется подстройкой частот генераторов 18 и 22.

После опускания монеты блок 31 управления выдает сигнал разрешения на задатчик 30 времени и кнопку 6. Для выбора числа необходимо остановить движущуюся стрелку против выбранного движущегося числа нажатием кнопки 6. При этом блок 31 управления выдает сигнал запрета на генераторы 18 и 22, и после остановки их счетчики 19 и 23 через дешифраторы 20 и 24 выдают сигналы на кодирующий блок 26, определяющий цифру по положению стрелки и индикаторной цифровой лампы, выход которого соединен с коммутатором 27, а на другой вход его с блока 31 управления поступает сигнал разрешения записи числа в счетчик 28, где оно в автоматически увеличивается в 10, 100 или 1000 раз. После истечения двух секунд дается разрешение на нажатие кнопки 10. После нажатия кнопки цикл работы повторяется, за исключением того, что сигнал разрешения с блока 31 управления подается на другой вход коммутатора 27 и запись числа производится в счетчике 29.

Игра продолжается до истечения времени игры с задатчика 30 времени, сигнал с которого поступает на блок 31 управления. При наборе призового числа до истечения времени игры, одному из играющих, первому набравшему призовое число очков, механизм 33 выдает приз.

Игра сопровождается имитацией шума (на морскую тему - морского прибора), вырабатываемого блоком 32 звукового сопровождения.

Варианты конструктивного исполнения игрового устройства могут быть различными не только в виде законченной конструкции (см. фиг. 1), но и в виде отдельных блоков или входить составными частями в другие игровые устройства.

Устройство позволяет повысить заинтересованность игры и может быть использовано в общественных местах как конкурсная игра на лучшего игрока.

#### Ф о р м у л а и з о б р е т е н и я

Игровое устройство, содержащее узлы имитации перемещения игральных элементов, связанные с динамическим световым

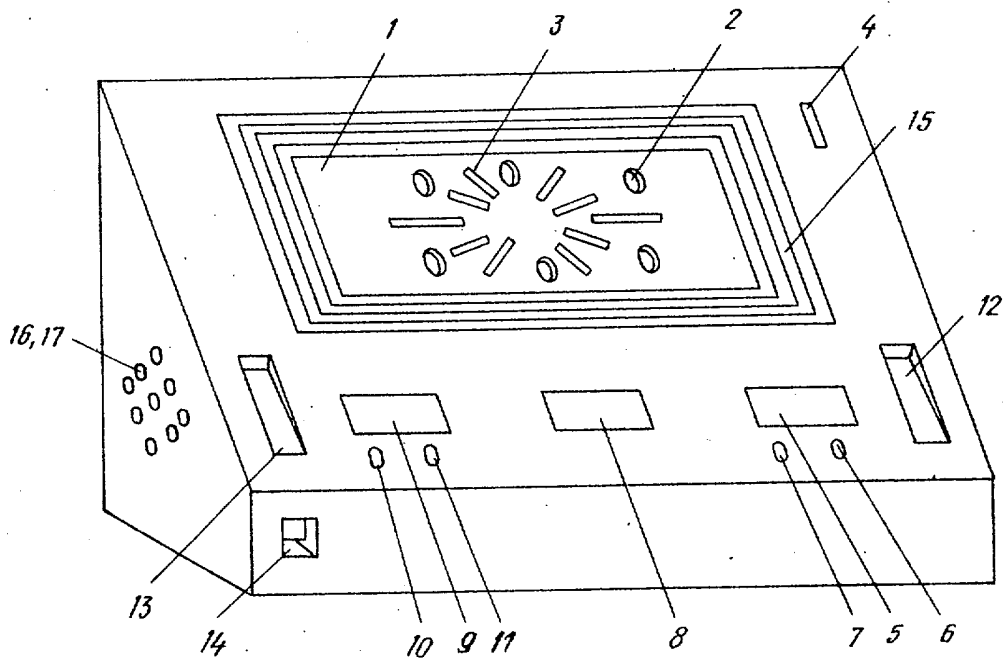
табло, блок счетчиков очков и узел управления, отличающееся тем, что, с целью повышения занимательности игры, оно имеет кодирующий блок, коммутатор и узел сопровождения игры, при этом один из выходов узлов имитации перемещения играль- ных элементов через последователь- но соединенные кодирующий блок и комму-

татор соединены с входами блока счетчи- ков очков, а узел управления соединен с узлом сопровождения игры и коммутато- ром.

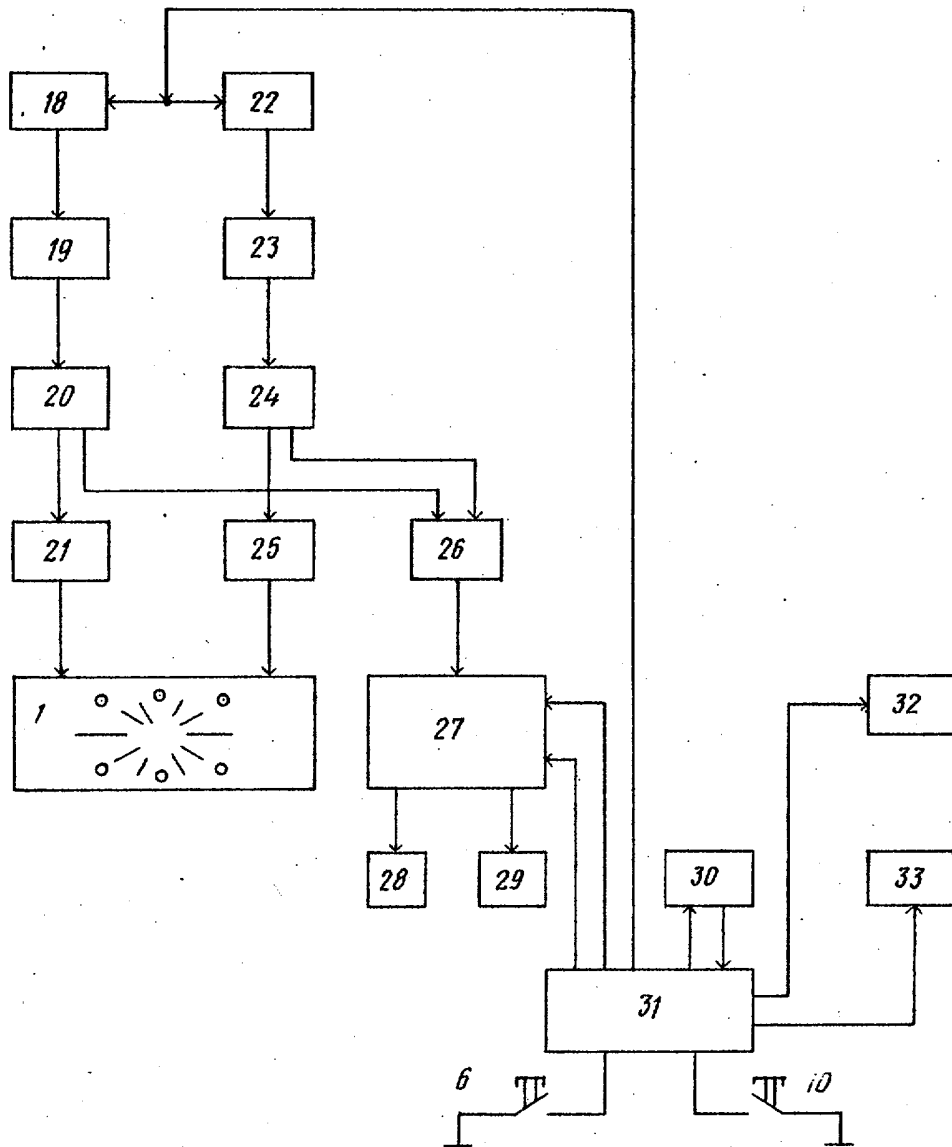
Источники информации,

приняты во внимание при экспертизе

1. Патент Франции, № 2288536, кл. А 63 F 9/00, 1976.



Фиг. 1



Фиг. 2

Составитель С. Алексанов  
 Редактор Т. Морозова      Техред Н. Граб      Корректор Бутяга  
 Заказ 9161/6      Тираж 436      Подписное  
 ВНИИПИ Государственного комитета СССР  
 по делам изобретений и открытий  
 113035, Москва, Ж-35, Раушская наб., д. 4/5  
 Филиал ППП "Патент", г. Ужгород, Проектная, 4