

14239



14239

MEMORIA DESCRIPTIVA.

MODELO DE UTILIDAD.-

PAIS: ESPAÑA.-

DURACION: 20 AÑOS.-

OBJETO: "UN JUEGO DE RECREO MECANIZADO".

A nombre de DON MANUEL GIMENEZ REYNA.- .

Residente en MALAGA.-

Nacionalidad: ESPAÑOLA.

(M. U. 59).-
(V. M.).-



- Tiene por objeto este Modelo de Utilidad un juego de recreo mecanizado, el cual consiste, según se puede apreciar por la explicación dada a continuación, en la suerte obtenida por la salida de tres bolas de color de un aparato especial y cuyos colores coincidan con la combinación representada en el tablero de juego. Los jugadores habrán repartido previamente entre sí unas fichas, puntos o algo similar, cuya cantidad de ellas represente las ganancias o pérdidas en el juego.
- 5.-
- 10.- En el tablero están representadas todas las combinaciones de colores posibles, pagando el jugador que hace de banquero los correspondientes tantos al ganador y retirando el resto de las apuestas existentes, antes de hacer nueva tirada. Cada combinación de colores obtiene un pago en proporción a
- 15.- la probabilidad que tiene de salir del aparato, ya que las bolas de colores no están contenidas todas en igual cantidad. Así por ejemplo, de negras sólo hay tres bolas y por consiguiente es mucho más difícil que salgan las tres, entre doce que contiene el aparato. Naturalmente pueden jugar tantos
- 20.- jugadores como deseen.
- El aparato necesario para este juego, estudiado expresamente para el mismo, consta de una cubeta cilíndrica, con tapa cónica en la cual hay un orificio central con un pequeño galletete interior con el fin de que al invertir el subilete



- 25.- para agitarlo no se salgan las bolas. En el interior, situado un poco por debajo de la mitad, hay un plano inclinado con un orificio lateral por donde se vierten automaticamente las bolas en el interior de un cilindrito de diámetro algo mayor que las bolas y de una longitud tres veces el diámetro de éstas, de forma que entran en él exactamente tres bolas.
- 30.- tapando este cilindrito en su parte baja por el fondo del cubilete. A este cilindrito va unido un eje con un botón al exterior del cubilete y un muelle que lo mantiene en su posición natural, que es la indicada. Al oprimir el botón, el cilindro
- 35.- se desplaza un poquito hacia el centro, coincidiendo su parte inferior con el orificio de salida practicado en el fondo del cubilete. Tan pronto cesa la presión del dedo sobre el botón, vuelve el cilindrito interior a su posición primitiva, impulsado por el muelle quedando dispuesto para recibir
- 40.- otras tres bolas.

Para mejor comprensión del invento se ha dotado a esta memoria descriptiva de dos hojas de dibujos, en las cuales

- 45.- la fig. 1 representa una vista exterior del aparato o cubilete.

La Fig. 2 un corte del mismo en posición de cierre.

La Fig. 3 un corte cuando caen las tres bolas.

La Fig. 4 un corte en perspectiva de la tapa.

- 50.- La Fig. 5 un corte en planta y en alzado del mecanismo de expulsión.

La Fig. 6 una vista del fondo con el orificio de salida.

- 55.- En la segunda hoja de dibujos se representa el tablero en el que se aprecian los círculos cuyos colores se combinan con los de las bolas del cubilete.

Descrita suficientemente la naturaleza del invento, así como la manera de llevarlo a la práctica, ha de hacerse constar que las disposiciones indicadas anteriormente son susceptibles de modificaciones de detalle sin que por ello
60.- se altere la esencia del invento.

REIVINDICACIONES.

1.- Un juego de recreo mecanizado, caracterizado por un aparato o cubilete, el cual consta de una cubeta cilíndrica, con tapa cónica, en el cual hay un orificio central con un pequeño galleto interior, con el fin de que al invertir el
65.- cubilete para agitarlo no se salgan las bolas que contiene. En el interior, situado un poco por debajo de la mitad, hay un plano inclinado con un orificio lateral por donde se vierten automáticamente las bolas en el interior de un cilindrito de diámetro algo mayor que las bolas y de una longitud tres
70.- veces el diámetro de éstas, de forma que entran en él exactamente tres bolas, tapando este cilindrito en su parte baja por el fondo del cubilete. A este cilindrito va unido un eje con un botón al exterior del cubilete y un muelle que lo mantiene en su posición natural, que es la indicada. Al oprimir
75.- el botón, el cilindro se desplaza un poquito hacia el centro, coincidiendo en su parte inferior con el orificio de salida practicado en el fondo del cubilete. Tan pronto cesa la presión del dedo sobre el botón, vuelve el cilindrito interior a su posición primitiva impulsado por el muelle, quedando
80.- dispuesto para recibir otras tres bolas.

2.- En combinación con el aparato descrito en la reivindicación 1.-, un tablero como el representado en el adjunto diseño, que consta de varios rectángulos o cuadrados, dentro de los cuales existen tres círculos, que pueden ser



negras, rojos, blancos, negros y blancos, blancos y rojos, rojos y negros o cualquier otra combinación de colores que se estime conveniente. Al salir del aparato tres bolas, los colores de éstas coinciden con una de las combinaciones representadas en el tablero. Los jugadores habrán repartido previamente entre sí unas fichas, puntos o algo similar, cuya cantidad de ellos represente las ganancias o pérdidas en el juego. En el tablero están representadas todas las combinaciones de colores posibles, pagando el jugador que hace de banquero los correspondientes tantos al ganador y retirando el resto de las apuestas existentes antes de hacer nueva tirada. Cada combinación de colores obtiene un pago en proporción a la probabilidad que tiene de salir del cubilete, ya que las bolas de colores no están contenidas todas en igual cantidad. Así por ejemplo, negras solo hay tres bolas y por consiguiente es mucho más difícil que salgan las tres entre doce que contiene el aparato. Pueden jugar tantos jugadores como deseen.

3ª.- "UN JUEGO DE RECHEO MECANIZADO".

Madrid, 27 de diciembre 1.946.

MANUEL GIMENEZ REYNA

14239

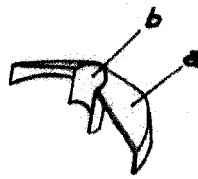
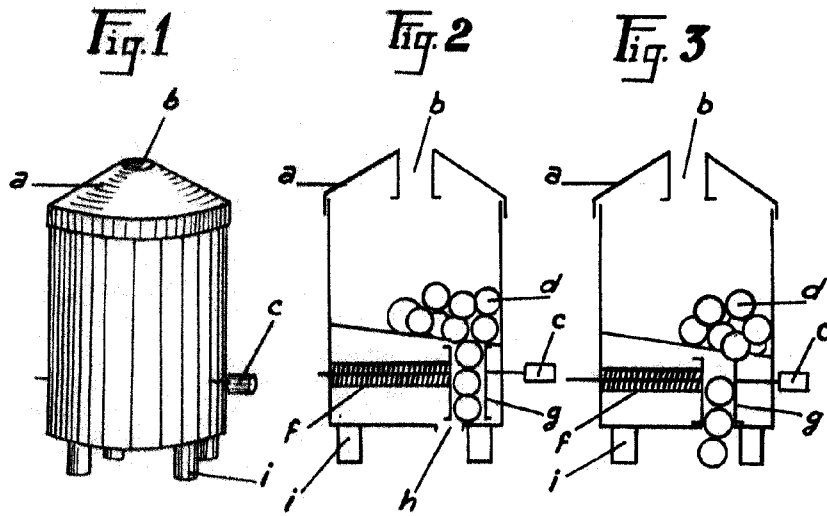


Fig. 4

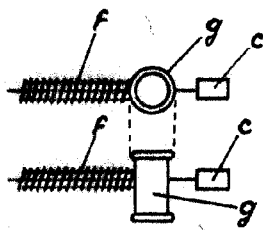


Fig. 5

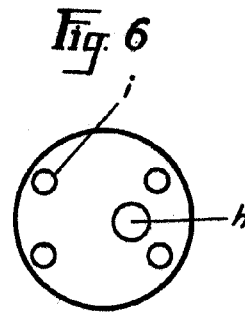


Fig. 6

ESCALA VARIABLE
MADRID, 20 DICIEMBRE, 1946

14239



○ ○ ○		○ ○ ○
○ ○ ○		○ ○ ○
○ ○ ○		○ ○ ○
○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○
○ ○ ○		

ESCALA VARIABLE
MADRID 27 DICIEMBRE 1946