

18500

8 NOV



18500

#### M E M O R I A D E S C R I P T I V A

que se acompaña a una solicitud de MODELO DE UTILIDAD por veinte años para España y Posesiones, a favor de D. Ramón Marv Martinez, de nacionalidad espaola, residente en Zaragoza, Almagro 12, por: "APARATO PARA JUEGO DE SUERTE".-

-----

El presente modelo de utilidad se refiere a un aparato destinado a un nuevo juego de suerte con obtencin de premios.

Segn el dibujo que se acompaa, el aparato consiste en una caja formada por un fondo y pared trasera rectangular as como un plano frontal inclinado 1 y un tablero horizontal 2 que se extiende por todo el ancho del aparato. La pared trasera 3 sobresale de dicho tablero, sirviendo su cara anterior para inscripciones y representaciones grficas, preferentemente relacionadas con el objeto a que va destinado el aparato.

5

10



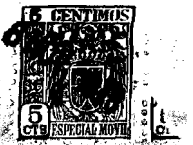
15 En el interior de la caja hay dispuesto una plancha 4, indicada con línea de puntos, que apoyada en la pared 3 termina en la proximidad del borde inferior del plano frontal, formando entre los dos bordes una ranura 5.

20 En el plano frontal inclinado 1 van practicados numerosos agujeros 6 cada uno de los cuales contendrá un número. Colocados los números, se aplica un precinto de papel 7 que lleva impresos unos puntos que coinciden con los agujeros situados debajo, imprimiendo alrededor de cada punto un nombre femenino o dato cualquiera pero sin mezclar estos con aquellos.

25 El tablero 2 lleva en uno de sus extremos otro agujero 8 con número y precinto. Por último, al lado de la caja se encuentra suspendido un perno 9 que sirve para perforar los precintos 7 y soltar el número contenido en la perforación correspondiente situada debajo del precinto.

30 Descrito el aparato, se pasa a explicar el desarrollo del juego que es como sigue: Al ser perforado por medio del perno (9) el agujero elegido, el número que se ha soltado caerá sobre la plancha inclinada (4) y resbalará hasta la ranura (5) donde es recogido para ser canjeado seguidamente por el premio que le corresponde.

35 El otro agujero (8) practicado en el tablero (2) no debe ser perforado hasta que lo hayan sido todos los anteriores. Este agujero contiene el número que indica a cual de los participantes del juego le corresponde el "premio general" independientemente del que les haya correspondido anteriormente. En compensación, 40 a la persona que perfora este agujero le corresponderá



un premio fijo de relativa importancia.

45

REIVINDICACIONES.

1.- Aparato para juego de suerte, compuesto de una caja formada por un fondo y pared trasera (3), un plano frontal inclinado (1) y tablero horizontal (2).

50

2.- Aparato según la reivindicación anterior, que en el interior de la caja lleva una plancha inclinada (4) cuyo borde inferior termina en la proximidad del borde del plano frontal inclinado (1), formando entre ambos bordes una ranura (5).

55

3.- Aparato según las reivindicaciones anteriores, en el que el plano frontal inclinado (1) lleva una pluralidad de agujeros (6) precintados de papel (7) que lleve impresos unos puntos que coinciden con los citados agujeros, así como un nombre o dato cualquiera, para ser perforados por medio del perno (9), existiendo otro agujero precintado (8), practicado en uno de los extremos del tablero horizontal (2), para ser perforado y soltado su número después de que lo hayan sido todos los anteriores.

60

4.- Aparato para juego de suerte.

Todo según consta en la presente memoria que comprende tres hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara y sesenta y tres líneas.

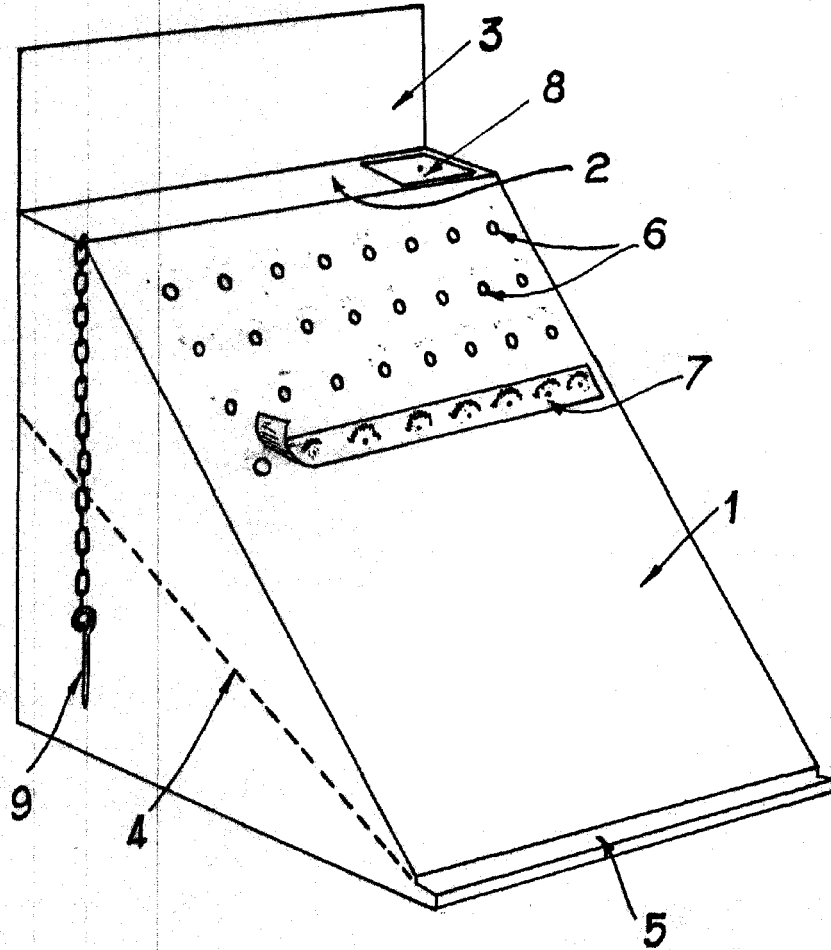
Madrid, a 8 de Noviembre de 1948.

P. A.

*C. Morano*  
EL AGENTE OFICIAL.

18500

18500



MADRID 8 NOVIEMBRE 1948

*Ramon Marva Martinez*

ESCALA VARIABLE