

PATENTE

83442

DE

REGISTRO DE MODELO DE UTILIDAD

por "Un aparato de entretenimiento para resolver problemas de palabras cruzadas preestablecidas" - - - - -

a favor de Don Adolfo GUINOT PALOU y Don Amadeo GRAU D'URSO, de nacionalidad española, domiciliados en GAVA, calle Jaime Badosa, nº 25.

- - - - -

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente memoria descriptiva corresponde a una patente de registro como modelo de utilidad de un aparato de entretenimiento mediante el cual puede llevarse a cabo un juego consistente en descubrir cuales son las letras de  
5 unas palabras cruzadas preestablecidas en forma invisible para el jugador así como la ubicación de las mismas en un tablero en el cual se hacen aparecer las mismas por iluminación de cada letra acertada, producida poniendo en funcionamiento el propio jugador por gobierno de dispositivos electro-  
10 mecánicos puestos a su alcance. tal iluminación.

Está constituido esencialmente el aparato de juego de que se trata por una pluralidad de tableros, correspondientes cada uno a un problema de palabras cruzadas, que puede ser seleccionado por el jugador al empezar el juego y ser colo-



- 2 -

83412

5 cado, en una posición apta para poder jugar, ante un cuadro dotado de tantas lámparas eléctricas como letras puedan aparecer en el tablero escogido de modo que el jugador al iluminar selectivamente una tras otra las citadas lámparas de acuerdo con su libre intención, produzca el destacamiento luminoso de la letra escogida por él para hacerla aparecer en el lugar que crea procedente de la pantalla de juego produciéndose de no ser acertada ni la letra ni su colocación la computación de una falta que es anotada por un dispositivo 10 computador que hace que al ser alcanzado un número prefijado de errores posibles se produzca automáticamente la interrupción del juego y la vuelta a su posición inicial de los elementos hasta entonces accionados por el jugador.

15 Los elementos combinados en la máquina para la actuación electromecánica de la misma son muy numerosos y constituyen una complicada red que no es preciso describir por cuanto manteniéndose la disposición básica del aparato podrá realizarse empleando dispositivos conexiados de cualquier manera que se crea adecuada y ser por consiguientes variables, 20 por lo cual se ha de considerar básicamente constituido al aparato por los elementos capaces de actuar en la forma que se ha mencionado.

25 La descripción de un caso de ejecución práctica del aparato de juego, representado a título de ejemplo, en los dibujos adjuntos permitirá hacerse perfecto cargo de cual es la estructuración esencial del mismo, así como de la manera de ser utilizado.

En la figura 1 del dibujo está representado en convencio-



2756

- 3 -

83412

nal, perspectiva, la parte delantera y una de las laterales del aparato en forma que queda perfectamente demostrada la disposición en él de la mesa de juego y la disposición vertical de la parte adyacente a la misma en la que está situada la pantalla de aparición de las letras.

En la figura 2 se representa el aparato en vista lateral que demuestra la estructuración esencial del mecanismo interno del mismo.

En la figura 3 se representa la misma estructuración vista por delante.

Como queda perfectamente de manifiesto en tales dibujos el aparato objeto de la patente se compone, en el caso dado como ejemplo, que pueda considerarse no obstante practicamente como general en cuanto a la manera de estar estructurado y a la de funcionar, de una pluralidad de tableros, que en el caso escogido son cuatro, señalados por 1, 2, 3 y 4 respectivamente, en cada una de los cuales está establecido un problema de palabras cruzadas formado por letras perforadas en una plancha opaca. Estos tableros están suspendidos por medio de cables 5 de sendas poleas 6 accionadas por embrague con el eje 7 accionable mediante otro embrague 8 por el motor eléctrico 9 por medio de una transmisión 10. Los elementos de accionado por electromecánico del tablero escogido son gobernados desde la parte delantera del aparato en la cual está instalado, con tal fin, un dispositivo selector 11 que mediante su colocación pone automáticamente en función uno u otro de los tableros 1, 2, 3 o 4. Centrada en el paramento vertical delantero 12 del aparato se halla una placa transparente 13 en la que van



27

- 4 - 83442

apareciendo las letras iluminadas por el jugador mediante el funcionamiento de pulsadores situados en un pupitre 14.

5 El funcionamiento del aparato para realizar el juego es el siguiente. Una vez colocado el selector 11 de modo que quede en función uno de los tableros 1, 2, 3, 4, escogido a voluntad del jugador, es oprimido un pulsador 11' centrado en dicho dispositivo de modo que sea puesto en marcha el motor 9 y gire el eje 7 arrollando el cable 5 requerido de modo que haga ascender el tablero escogido hasta que choque con el correspondiente dispositivo 15 de paro automático de dicho motor, momento que coincide con la colocación del tablero ante la caja desplazable de iluminación situada en 16. En cuanto se para el motor 9 se pone en marcha automáticamente el 18 que por una transmisión 19 produce el deslizamiento de un vástago 20  
10 que empuja a la caja de iluminación 16 hasta apoyarse en el tablero levantado que encuentra en su camino, haciendo que ambos, enganchados por el saliente 21, se desplacen yuxtapuestos hacia la pantalla transparente 13 de aparición de las letras durante el ejercicio del juego.

20 Para jugar es necesario determinar haciéndola aparecer en el lugar escogido de la pantalla 13, actuando sobre el correspondiente pulsador del grupo 22 una letra escogida entre los pulsadores 23, 24. Si esta letra y su colocación en la pantalla coinciden con lo requerido para solucionar el problema la letra queda iluminada hasta el final del juego. Si este punto de solución no es alcanzado se marca una falta en  
25 el computador de errores situado en 25 y se procede a escoger otra letra formadora de la palabra prevista en el tablero de



27

- 5 - 83442

palabras cruzadas puesto en función. Cuando el computador de errores, que presenta nueve divisiones, queda con todas estas cubiertas se invierte automáticamente el funcionamiento del aparato y considerando terminado el juego todos los elementos del mismo vuelven a su posición inicial. Lo mismo sucede cuando el descubrimiento de todas las letras de las palabras situadas en el tablero escogido han aparecido en la pantalla 12.

Unos pesos 26, suspendidos de los tableros 1, 2, 3, 4 aseguran el descenso de los mismos al producirse el paro del aparato.

Como se comprende, manteniendo la estructuración esencial de los elementos de juego descrito y representados en los dibujos, podrá establecerse en cada aparato fabricado de acuerdo con el modelo variaciones de forma y de dimensiones que no alteren la esencialidad del mismo.

Igualmente podrán variar sin producir tal alteración los metales, aleaciones y otros materiales conductores de la electricidad o aislantes de la misma de que se constituya cada uno de los elementos del aparato, los medios manuales o mecánicos empleados para fabricarlos, las conexiones eléctricas que se establezcan y cuantas otras circunstancias puedan concurrir en la ejecución o en el empleo de los aparatos que se establezcan de acuerdo con el modelo.

También podrán ser variables las combinaciones de palabras cruzadas que se establezcan en cada tablero y el tema a que se refieran, así como el número de tableros empleando en cada aparato y cuantos otros detalles que por ser de carácter secundario, accidental o accesorio respecto a la constitución



- 6 -

83442

esencialmente característica del modelo no sea determinante,  
de sensible alteración del mismo.

Igualmente podrán variar los tipos y características de  
los motores eléctricos, que se empleen los tipos de pulsado-  
res, interruptores o conmutadores de las conexiones, las lám-  
5 paras de iluminación y la intensidad luminosa de las mismas  
y otras particularidades semejantes de los elementos integran-  
tes del aparato.

#### N O T A

Por la patente de registro de modelo de utilidad a que  
10 se refiere la presente memoria descriptiva se REIVINDICA la  
propiedad y la explotación exclusiva de:

1.- Un aparato de entretenimiento para resolver proble-  
mas de palabras cruzadas preestablecidos, esencialmente ca-  
racterizado por el hecho de estar constituido por una plura-  
15 lidad de tableros correspondientes cada uno a un problema  
de palabras cruzadas, que puede ser seleccionado por el ju-  
gador al empezar el juego y ser colocado, en una posición  
apta para poder jugar, ante un cuadro dotado de tantas lám-  
paras eléctricas como letras puedan aparecer en el tablero  
20 escogido de modo que el jugador al iluminar selectivamente  
una tras otra las citadas lámparas de acuerdo con su libre  
intención, produzca el destacamiento luminoso de la letra  
escogida por él para hacerla aparecer en el lugar que crea  
procedente de la pantalla de juego produciéndose de no ser a-  
25 certada ni la letra ni su colocación la computación de una  
falta que es ahotada por un dispositivo computador que hace  
que al ser alcanzado un número prefijado de errores posibles

27



- 7 -

83442

se produzca automáticamente la interrupción del juego y la vuelta a su posición inicial de los elementos hasta entonces accionados por el jugador.

2.- "Un aparato de entretenimiento para resolver problemas de palabras cruzadas preestablecidas".

Consta la presente memoria de siete hojas foliadas, escritas por una sola cara.

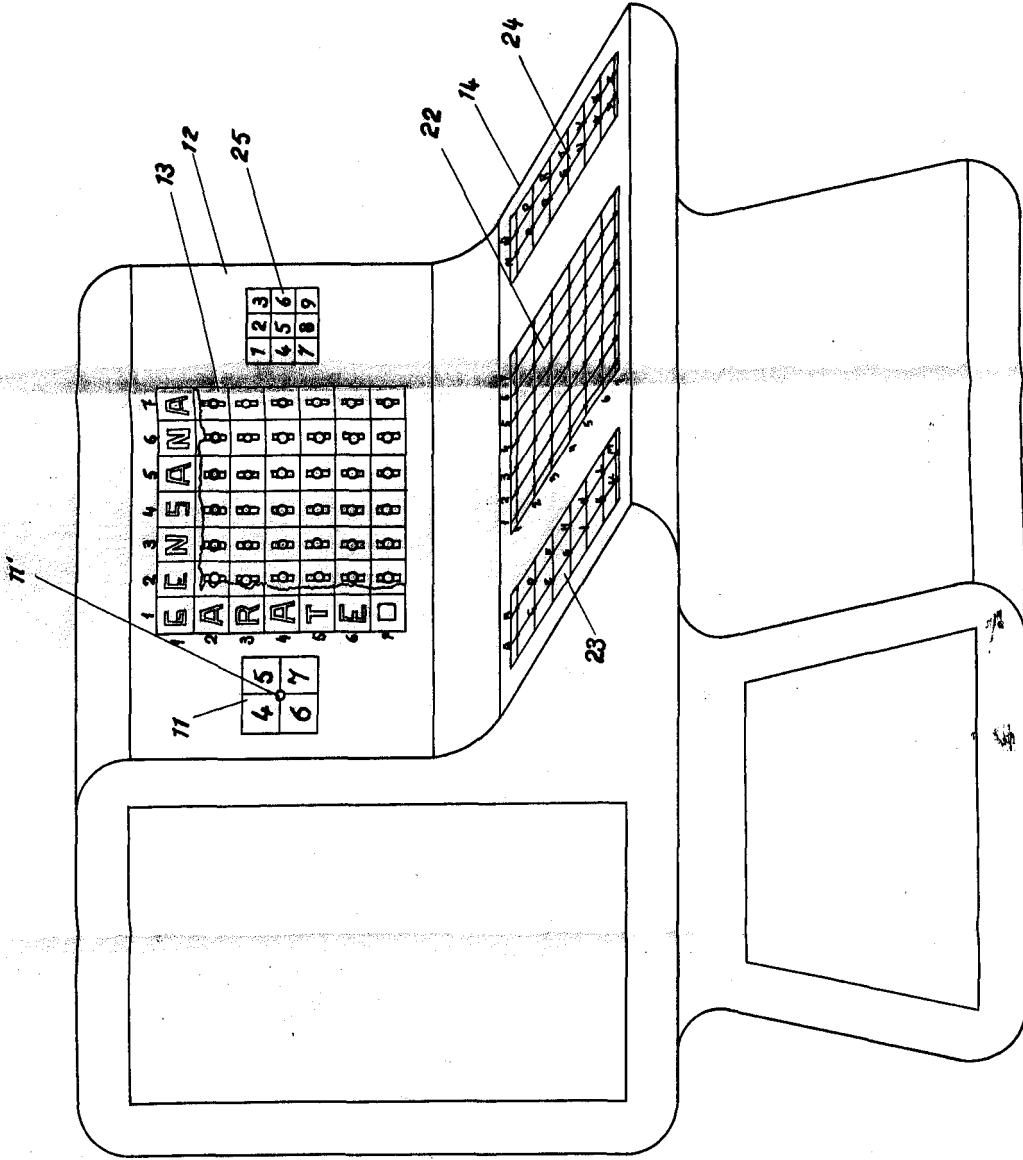
Barcelona, 27 de Septiembre de 1960.

P. p. de Don Adolfo GUINOT PALOU y  
Don Amadeo GRAU D'URSO,



83442

FIG. 1



ASCALA VERIFICADA  
Revisado 27 JUN 1960

*Handwritten signature or initials.*



83442

ESQUEMA VARIABLE  
Escribido el 7 SEP. 1950

*Handwritten signature*

FIG. 2

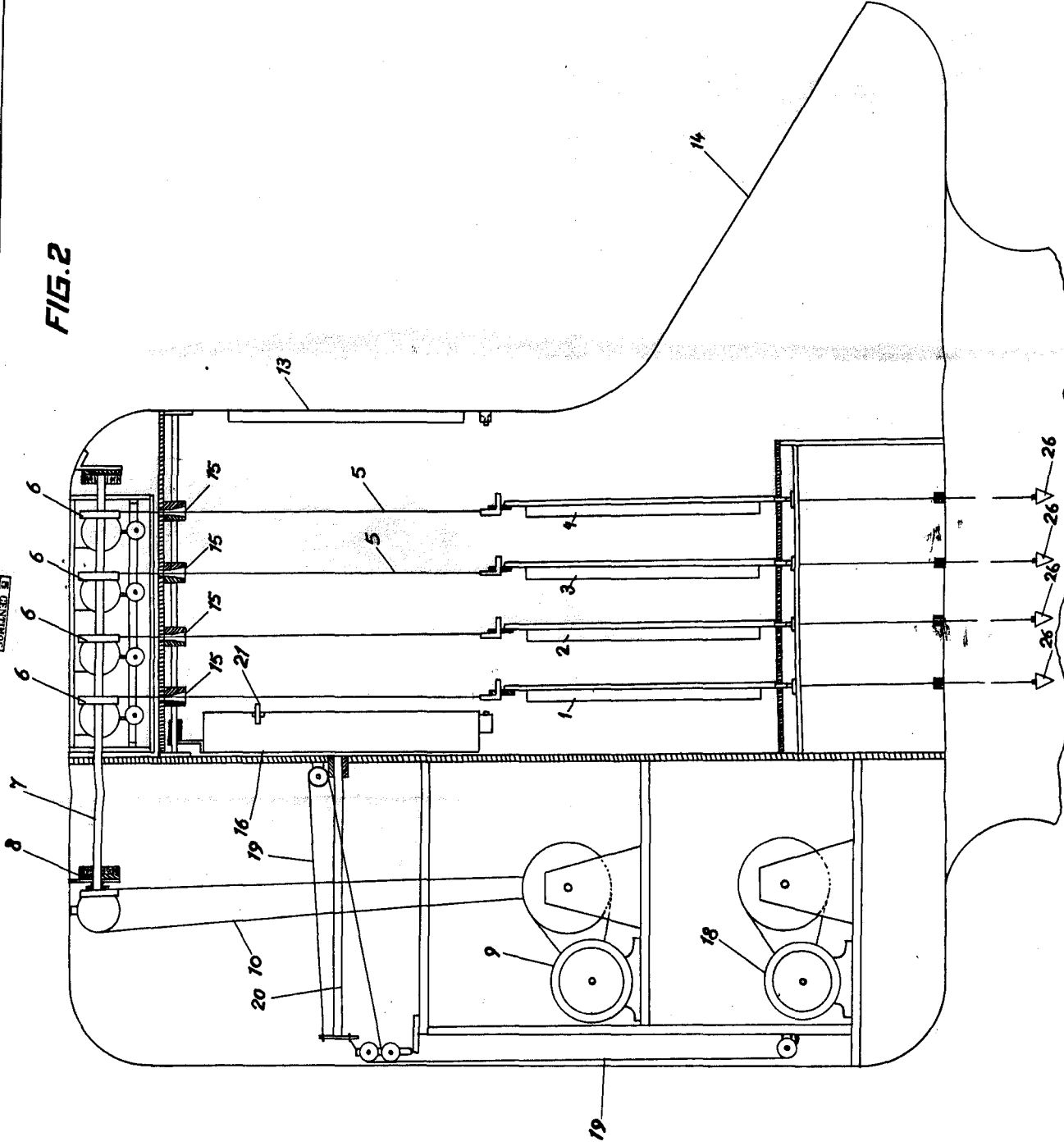
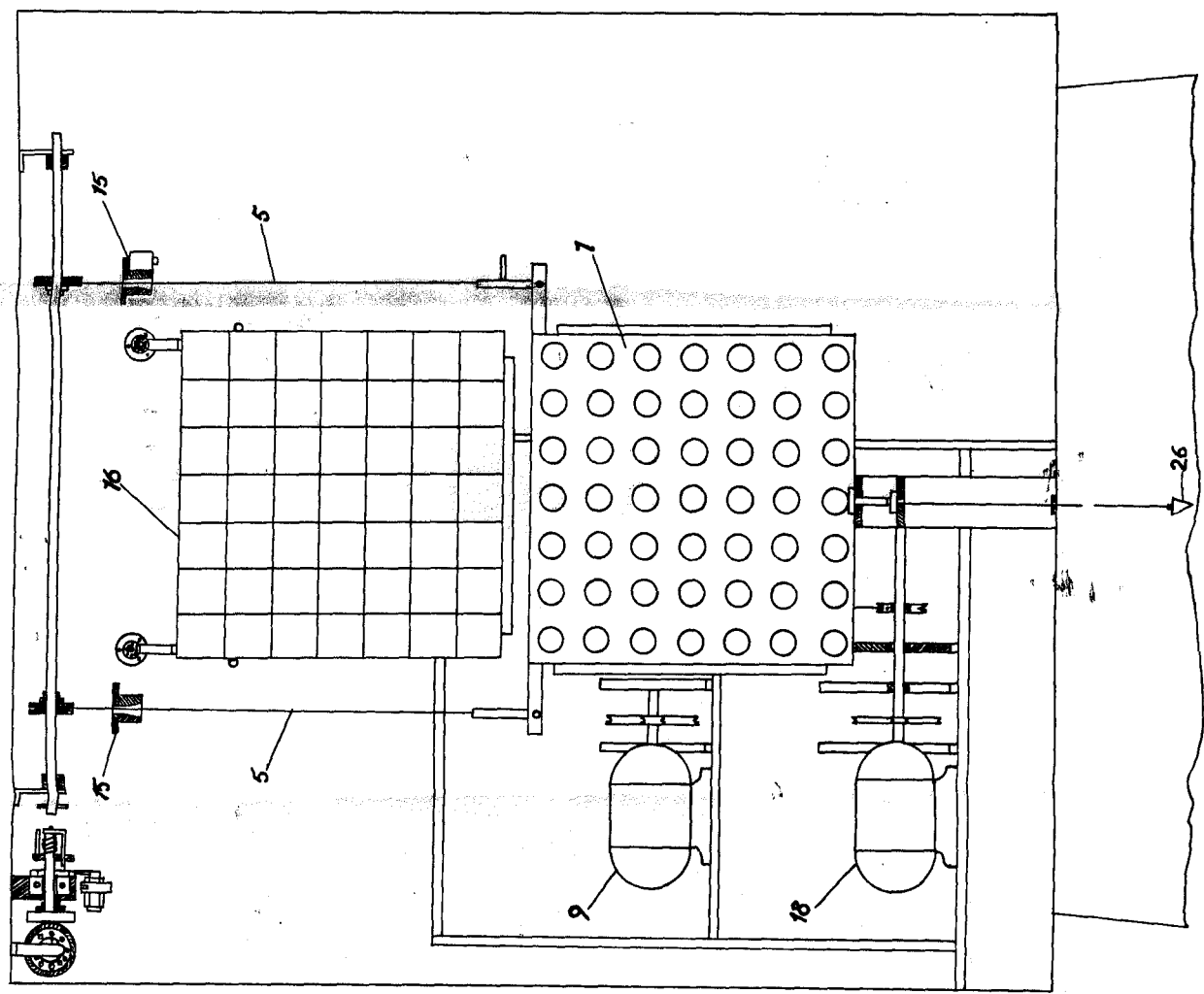


FIG. 5



83442

SECRETARIA DE FOMENTO  
AGENCIA 27 SEP 1970

*Handwritten signature or initials*

