

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



correspondiente a una patente de introducción cuyo registro se solicita por diez años a favor de D. Rafael Gorosabel, domiciliado en Madrid, por "PROCEDIMIENTO DE FABRICACIÓN DE UN JUGUETE PARA HACER COMBINACIONES DE NÚMEROS, SIGNOS Y OTROS ANALÓGOS".

5

La presente invención, que no es conocida en España, tiene por objeto la obtención de un juguete con el que pueden hacerse una serie de combinaciones con números, letras, signos, figuras y otros que se estimen oportunos.

10

Este procedimiento presenta una serie de ventajas sobre los que en la actualidad se conocen en el mercado español, tales como una gran economía en su obtención; comodidad en su uso, por lo muy reducido de peso; solidez y vistosidad, pues puede ser fabricado de metales, pastas, celuloideas, maderas y otros materiales que resulten de aplicación práctica.

15

El procedimiento conocido en nuestro mercado consiste en una pieza que tiene en su fondo tantos clavos o guías como cuadros móviles tenga, más uno. Estas guías están remachadas al fondo de la pieza principal, que es de forma cuadrada y con unos rebordes; los cuadros tienen los movimientos en dirección vertical y horizontal y están sujetos a los clavos o guías que tienen la parte superior también cuadrada, por medio de unas patas que salen de los cuatro ángulos de los cuadros desplazables. Por lo complicado de su fabricación, necesariamente su costo tiene que resultar elevado,

20

25

los que le hace perder aceptación en el mercado.

30



35

A obviar estos inconvenientes está escaminado el objeto de la patente que se describe, lo que se ha conseguido disponiendo una especie de caja que consta de dos partes; la parte posterior o fondo, encaja a presión en la superior, que contiene tantos taladros, de la forma que se desee, como se estime oportuno, iguales en número en el sentido horizontal y vertical. Entre estas dos caras están colocados los cuadros desplazables, que son tantos como taladros tenga el juego menos uno, los cuales tienen el espesor suficiente para ser trasladados de un lugar a otro con holgura y sin que estos puedan montarse unos sobre otros, teniendo éstos para mayor facilidad de movimiento los ángulos metados en forma redonda.

40

45

De lo expuesto se deduce la facilidad de obtención y lo reducido de su costo, debiendo añadir a esto que este procedimiento permite que el juego tenga dos caras, y para ello basta hacer los mismos taladros en las dos partes de que se compone la caja que encierra a los cuadros transportables, marcando a estos por sus dos caras.

Los cuadros descritos son hechos de una plancha que puede ser del mismo o de diferente material que la caja que los encierra.

N O T A

50

Por la presente patente de introducción se reivindica la explotación y propiedad exclusiva por diez años de "PROCEDIMIENTO DE FABRICACIÓN DE UN JUGUETE PARA HACER COMBINACIONES DE NUMEROS, SIGNOS Y OTROS ANALOGOS", caracterizado por :

55

1º Que disponiendo una caja que consiste en dos partes, inferior y superior, que encaja una dentro de la otra; practicando en una de sus partes los taladros que, en igual número en sentido horizontal y vertical, se estimen convenientes, dandoles a éstos taladros la forma que de

60 deseen; colocando cuadros ejecutados de planchas, cuyos
angulos están matados en redondo, marcandolos con letras,
números, signos, figuras u otros, se obtiene un juguete
con el que pueden hacerse las combinaciones que se deseen.

65 2º Que este juguete puede tener una sola o dos ca-
ras, a fin de que por los dos lados del juego puedan hacerse
combinaciones distintas, bastando para conseguir esto hacer
el mismo número de taladros en las dos partes, superior é
inferior, de la caja, marcando los cuadros por sus dos ca-
ras.



70 3º Que su fabricación podrá efectuarse utilizando
metales, pastas, celuloideas, maderas y todas aquellas mate-
rias que por sus cualidades resulten apropiadas.

75 4º Que los cuadros según las anteriores reivindica-
ciones podrán ser marcados por cualquiera de los medios me-
cánicos conocidos ó químicos que sean de aplicación, pudien-
do ser éstos del mismo material o de diferente del que se
construya la caja.

80 5º "Procedimiento de fabricación de un juguete para
hacer combinaciones de números, signos y otros análogos" tal
como se describe y reivindica en la presente memoria.

Consta esta descripción de tres hojas mecanografiadas por una sola de sus caras, haciendo un total de ochenta y tres líneas, incluidas estas.

Madrid 4 de Septiembre de 1.933

Abascuá