

(10) ES (11) NUMERO (21) 285048 (22) FECHA DE PRESENTACION 25 FEBRERO 1985	(10) Y
--	--------



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

14 - ABR. 1986

(30) PRIORIDADES:	(31) NUMERO	(32) FECHA	(33) PAIS
-------------------	-------------	------------	-----------

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL Int. Cl. 4 <u>G07F 11/00</u>
--------------------------	--

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
MAQUINA RECREATIVA CON PREMIO CON LETRAS

(71) SOLICITANTE (S)
JOSE MANUEL JIMENEZ ROSA

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Aptd.143 C/Hugo Homérique Bl.6 Sanlúcar de Bda. CÁDIZ

(72) INVENTOR (ES)
JOSE MANUEL JIMENEZ ROSA

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE

"MAQUINA RECREATIVA CON PREMIO CON LETRAS"Memoria descriptiva

El modelo de utilidad al que corresponde esta memoria descriptiva se refiere a una máquina para juegos recreativos, y más concretamente a las que tienen opción a obtener premios en metalico tras la consecución de una jugada formada por una serie de letras dibujadas en unos cilindros o visibles de alguna forma al exterior, con la particularidad de que las jugadas premiadas serán aquellas cuyas letras formen una palabra con un sentido gramatical, o lógico.

Esta particularidad dota a la máquina de una gran simpleza al jugador, que sabrá facilmente si la jugada ha sido premiada o no sin necesidad de mirar la tabla de premios.

La visualización de estas letras al exterior se hará generalmente mediante una serie de proyectores o rodillos, o cualquier otro sistema igualmente válido.

Para una mayor comprensión del alcance y funcionamiento de la máquina objeto de éste modelo de utilidad, se ha añadido un dibujo a ésta memoria descriptiva donde se ha representado un modelo de ejecución preferida, que no tiene caracter limitativo alguno, sino simplemente ilustrativo y que por tanto podrá ser motivo

de modificaciones de detalle en todo aquello que no altere de un modo fundamental su propia finalidad característica.

25 En los dibujos;

La única figura muestra una vista semifrontal y en perspectiva de una máquina de acuerdo con las características de la solicitud.

30 Haciendo referencia al ejemplo de ejecución preferido, la máquina que es objeto de éste modelo está organizada en un mueble de diseño convencional -6-, que constituye la carcasa de cobertura y en cuya parte media se ha previsto una serie de cuatro ventanas sobre las que se pueden ver unas letras determinadas -2- que pueden dar lugar a una gran serie de combinaciones. En este caso se ha preferido representar en el dibujo un bloque de cuatro rodillos -2-, y a cuya izquierda se ha previsto un pulsador -3- para que al pulsarlo dé comienzo la jugada. En la parte inferior de los rodillos -2- se ha
35 añadido una tanda compuesta de cuatro pulsadores, -4- uno por rodillo, para el empleo de algunas funciones no definidas en esta solicitud.

40 En la parte inferior de la máquina se ha previsto una bandeja -5- sobre la que el jugador recoge los premios obtenidos en forma de fichas o monedas, que son expedidas al exterior por los mecanismos preparados a tal efecto.

45 Para la perfecta adaptación de la máquina al mercado se ha pensado en dos sistemas acoplados en la parte superior del modelo para la introducción de las monedas
50

o fichas que marcan el precio de la partida.

Para una mayor ilustración se expone a continuación un ejemplo de siete letras, y las combinaciones de 4 letras que pueden sacarse de ellas que tenga un significado de algo , y que por tanto sean premiadas.

55 Letras C A J E T M K

Combinaciones ;

CACA = CACE = CAJA = CATA = CATE = CEJA = CEJE

ACTA = ATEA

JACA = JAJA = JEJE = JETA

60 TACA = TATA = TATE = TEJA = TEJE = TETA = TEMA = TEME

MAJA = MATA = MATE = MAMA = MECA = MECE = META = METE

MEMA

KATA = KAKE

65 Estas letras son solamente ilustrativas, no teniendo margen limitativo alguno. Si además consideramos como premio las figuras de letras que sean iguales, tenemos un total de ;

7 premios con cuatro letras iguales.

84 " " tres " "

70 546 " " dos " "

de un total de 2401 combinaciones distintas. Las letras iguales solo tendrían premio si estan juntas.

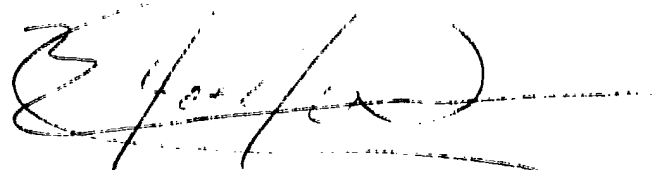
75 Descrito detalladamente el objeto que constituye este modelo de utilidad , debe hacerse constar que serán variables todas aquellas circunstancias generales, tales como cambios de forma, materia, dimensiones, proporciones, así como las que tengan caracter secundario o accesorio, debiendo quedar todas ellas incluidas en la protección que se recaba.

REIVINDICACIONES

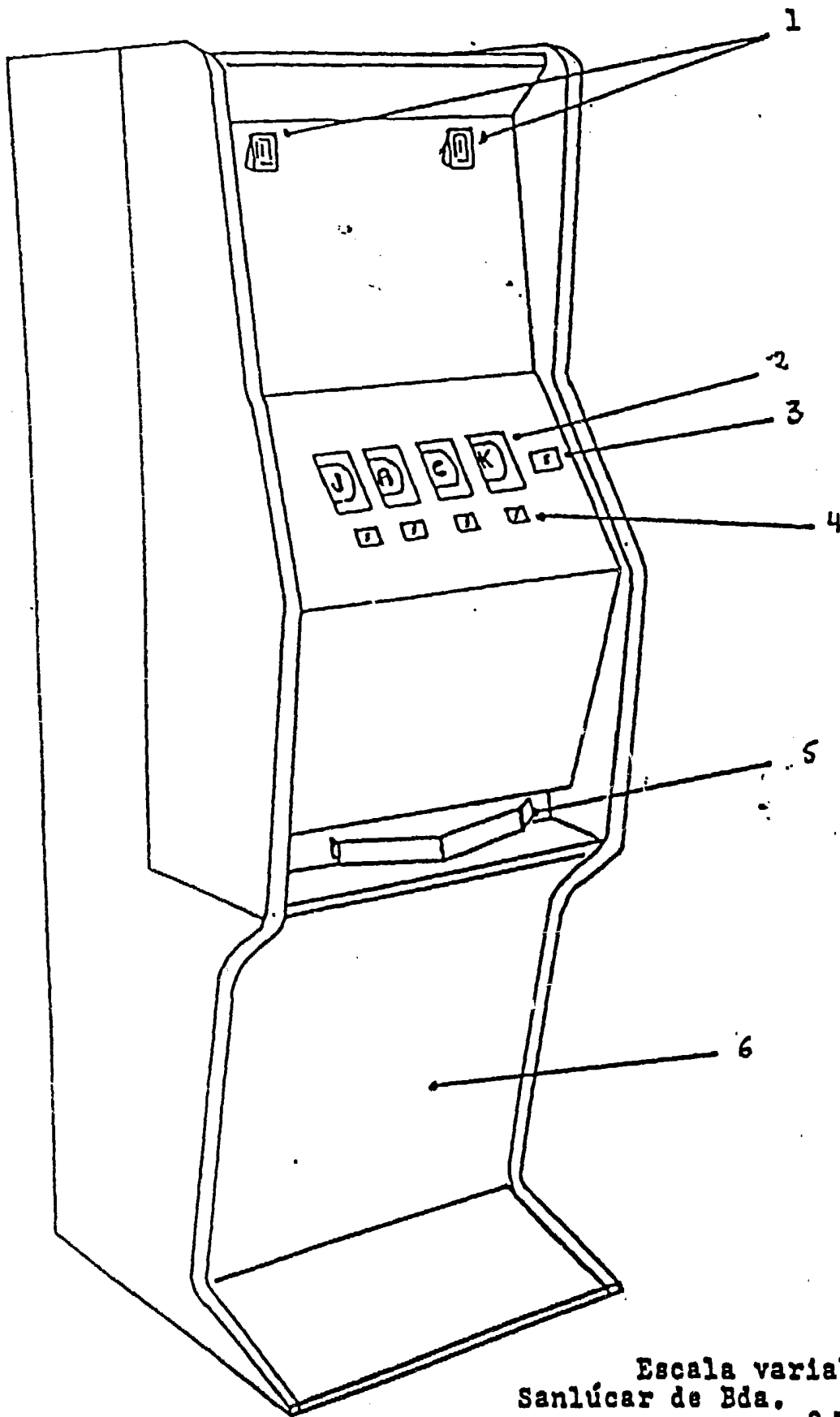
- 80 1ª) MAQUINA RECREATIVA CON PREMIO CON LETRAS, caracterizada por organizarse en un mueble de forma convencional, preparada para juegos de azar y recreativos, y encuyo frontal se ha dispuesto una serie de espacios translúcidos sobre los que se pueden visualizar una serie de cilindros, proyectores, visores, o cualquiera otro elemento que permita al jugador comprobar la jugada, y que le dá la opción de conseguir premios en metálico.
- 2ª) MAQUINA RECREATIVA CON PREMIO CON LETRAS, según la 1ª reivindicación, caracterizada por disponer de letras como figuras en los elementos declarados en la 1ª reivindicación, y que pueden formar palabras lógicas.
- 3ª) MAQUINA RECREATIVA CON PREMIO CON LETRAS, según la 1ª y 2ª reivindicaciones, caracterizada por disponer en su parte frontal de unos mecanismos preparados para aceptar monedas ó fichas, y así abonar el precio de la jugada.
- 4ª) MAQUINA RECREATIVA CON PREMIO CON LETRAS, según la 1ª, 2ª y 3ª reivindicaciones, caracterizada por disponer de una bandeja ó similar en la que el jugador recoge los premios conseguidos.
- 5ª) MAQUINA RECREATIVA CON PREMIO CON LETRAS, según la 1ª, 2ª, 3ª, 4ª y 5ª reivindicaciones.

Esta memoria consta de 5 hojas foliadas y mecanografiadas por un solo lado de sus caras.

Sanlúcar de Bda. a 25 de febrero de 1985



fdo. José Manuel Jiménez Rosa.



Escala variable
Sanlúcar de Bda.

25 FEB. 1985