

17410

17410



MODELO DE UTILIDAD
por VEINTE años
en ESPAÑA

solicitado a favor de DON AGUSTIN POMARES ALBERT, de
nacionalidad española, residente en VALENCIA, Calle de
Cadiz, 82.,

por

== " UN NUEVO JUGUETE O JUEGO RECREATIVO " ==

~~~~~

MEMORIA DESCRIPTIVA

El Modelo de Utilidad a que se refiere la presente  
Memoria Descriptiva, está destinado a garantizar la  
explotación y la propiedad exclusivas en España y sus  
colonias, de un nuevo juguete o juego recreativo.



5 La característica principal de éste juguete es que las jugadas que en él se realizan se ponen de manifiesto por medio de señales luminosas, así como también, otra señal luminosa de distinto color determina aquellas de las jugadas que obtengan premio.

10 Esta circunstancia proporciona la ventaja de que, cuando, como en el caso presente, el sector de uno de los dos jugadores resulta oculto para el otro, se evitan de este modo jugadas repetidas o bien jugadas empezadas y no terminadas y, en general, como las señales luminosas son perceptibles por ambos contendientes, se evitan en todo momento situaciones dudosas que pudieran ser base de discusión e incluso influir en el resultado del juego.

15 La sencillez del funcionamiento, la claridad de las jugadas y la amenidad del presente juego le hacen de suma utilidad para el entretenimiento de niños y personas mayores por cuyo motivo se solicita la protección de sus características mediante el Modelo de Utilidad objeto de la presente Memoria.

20 Para mejor comprensión del objeto y con el fin de auxiliar a la descripción, se adjunta una hoja de dibujos en la que, en la fig. 1, se representa una vista del conjunto del juguete y en la Fig. 2, se muestra el esquema de la instalación eléctrica en el superior de los dos tableros superpuestos de que consta el mismo.

30 El juego se compone de un tablero -1-, de unas medidas apropiadas al caso, que está dividido en dos sectores -2-2'- por una pantalla divisoria -3- que oculta a cada jugador el sector del contrario.



1948

174 10

- 3 -

35 Cada uno de estos dos sectores -2-2'- está dividido a su vez en dos campos con misiones completamente distintas: el de la izquierda del jugador es para la colocación de las fichas propias y el de la derecha para marcar las jugadas de localización de las fichas del contrario.

40 Para tal objeto, cada uno de los cuatro campos (los dos de colocación de fichas y los dos de maniobra), posee un número igual de orificios -4- que, en el ejemplo que presentamos, es de 77, provisto cada uno de ellos de un borne de clavija.

45 La instalación eléctrica, cuyo esquema se muestra en la Fig. 2, está organizada de tal forma que, uno de los polos de una pila eléctrica -5-, adscrita al conjunto, enlaza todos los bornes de los orificios -4- de un campo de colocación de fichas y los bornes del campo de maniobra del contrario, llevando intercalados entre ambos campos una o varias bombillas -6-, que se encenderán en el momento en que, una clavija -7-, montada sobre el otro polo de la pila eléctrica -5-, sea introducida en cualquiera de los orificios del campo de maniobra a que pertenece. De esta forma queda señalada una jugada en el mismo momento en que se inicia puesto que la pantalla -3-, que separa los dos sectores del juego, resultará iluminada por las tales bombillas -6- al cerrarse el circuito, siendo tal señal perfectamente visible para ambos jugadores.

50

55

60

Ahora bien, a fin de que las jugadas acertadas sean señaladas también eléctricamente, a una corta distancia del tablero -1- e infrapuesto a él va colocado un segundo tablero -1'- con igual número de orificios, también



1948

174 10

- 4 -

65 provistos de sus correspondientes bornes de clavija; y cada uno de estos bornes situados bajo el campo de maniobra estan unidos por conductor eléctrico al borne correspondiente del campo de colocación de fichas contrario.

70 Este segundo circuito, se forma mediante la colocación en su campo de una serie de fichas o piezas -8-, provistas de una clavija que tocan los bornes superpuestos de ambos tableros -1-1'- y de la clavija portátil -7- que dispone el jugador para marcar las jugadas en el campo de maniobras que le corresponde, la cual clavija  
75 -7- une tambien las dos instalaciones por el orificio en que sea introducida.

De esta forma se consigue que; una vez dispuestas las piezas por un jugador, en los orificios que él prefiera, el contrario intentará la localización de las mismas en  
80 en su campo de maniobra introduciendo la clavija portátil -7- que le corresponde en sucesivos orificios, siendo indicado cada uno de estos movimientos por el funcionamiento del circuito eléctrico del tablero superior, que encenderá, pongamos por ejemplo, una luz blanca. Ahora  
85 bien, en el momento en que la clavija portátil -7- sea introducida en un orificio, cuyo correspondiente en el campo contrario esté ocupado por una pieza o ficha -8-, además del funcionamiento del primer circuito y de su indicación de luz blanca en la pantalla -3-, funcionará  
90 tambien el circuito del tablero inferior -1- con la indicación en la pantalla de una luz roja o color que se distinga bien y que se encenderá siempre que se haya localizado una pieza contraria. El señalamiento de los orificios -4- ya probados por la clavija portátil -7- podrá



95 hacerse con botones o piezas aislantes que el propio jugador utilice ocupando con ellos los tales orificios:

100 Como son dos los campos de maniobra y dos tambien los de colocación de fichas, las baterias eléctricas serán dos a fin de alimentar los dos circuitos independientes que constituyen cada par de campos relacionados. Estas pilas irán dispuestas en lugar apropiado del juguete, el que tambien poseerá dos cajones o recipientes para guardar las fichas.

105 Tambien pueden funcionar todos los circuitos eléctricos de éste juego con solamente una pila eléctrica como tambien podrá ser conectado el aparato a la red eléctrica del local donde se juegue, en cuyo caso llevará dispuesto en sitio conveniente el correspondiente reductor de voltaje adecuado a las bombillas que se utilizen.

110 La representación gráfica del juego y las formas que adopten las fichas puede ser variable. De igual modo podrán variar las circunstancias de tamaño, forma y material del juguete siempre y cuando no sufra alteración su objeto básico que es reunir las condiciones precisas para que previa la colocación, ignorada por un jugador, de una serie de fichas, estas puedan ser localizadas por él mediante una serie de jugadas señaladas todas por una luz blanca, y ademas las que se acierten, por una luz de otro color, sobre la pantalla que separa ambos sectores de juego.

120 En este aparato podrán ser tambien variables la disposición y colocación de las pantallas, así como



1948

- 6 -

125 forma y disposición de la caja o marco que contiene el conjunto de elementos de este juego y en general podrán ser hechas cuantas variaciones se crea conveniente, siempre y cuando con ello no se desvirtuen sus características esenciales, especificadas en las siguientes notas reivindicativas.

-o-o-o- o000o -o-o-o-

N O T A

130 Por el Modelo de Utilidad a que se refiere la presente Memoria Descriptiva, se reivindica:

135 1<sup>a</sup>.- Un nuevo juguete o juego recreativo, consistente en un tablero superior que está dividido en dos sectores por una pantalla divisoria que oculta a cada jugador el sector contrario, los cuales sectores, a su vez, están divisionados en dos campos: uno de ellos para la colocación de las fichas o piezas propias y el otro para localización de las piezas contrarias, estando cada uno de los cuatro campos dotado de una serie de

140 orificios (77- en el ejemplo que se presenta en la Memoria) provistos de bornes de clavija.

145 2<sup>a</sup>.- El juguete o juego de la primera reivindicación, caracterizado porque la instalación eléctrica está organizada de forma tal que, uno de los polos de un acumulador eléctrico adscrito al conjunto enlaza todos los bornes de un campo de colocación de piezas y los bornes del campo de maniobra contrario, llevando intercaladas entre ambos campos una o varias bombillas que se



1948

150

encenderán, reflejando su luz en la pantalla divisoria, en el momento en que, una clavija portatil montada sobre el otro polo eléctrico se introduce en cualquier orificio del campo de maniobra a que pertenece.

155

3<sup>a</sup>.- El juguete o juego de las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque, dispuesto debajo del tablero superior, y a corta distancia, aparece un segundo tablero dotado de igual número de orificios coincidentes en la vertical de los del tablero superior, provistos

160

de bornes de clavija igualmente y cuya instalación eléctrica es de forma que están enlazados cada uno de los orificios de un campo de colocación de fichas con cada uno de sus correspondientes en el campo de localización contrario, cerrándose éste circuito eléctrico al estar introducidas, en los orificios superpuestos deseados

165

de ambos tableros, unas clavijas adscritas a las piezas o fichas, e introducirse en el campo de maniobra contrario y precisamente en los orificios correspondientes a los ocupados por tales fichas, la clavija de maniobra encendiéndose entonces una luz de color que señalará tal localización.

170

4<sup>a</sup>.- El juego o juguete de las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque, al ser independientes los dos sectores eléctricos, formado cada uno por un campo de situación y su contrario de localización, las instalaciones eléctricas son tambien dos, así como habrán dispuestos dos acumuladores en los cajones previstos para guardar las piezas.

175

5<sup>a</sup>.- El juguete o juego de las reivindicaciones precedentes, caracterizado porque, una vez dispuestas



1948

174 10

- 8 -

180 convenientemente las piezas en un campo de situación, al introducir la clavija en un orificio de su campo de localización contrario, se enciende una luz que refleja en la pantalla la iniciación de la jugada y, al profundizar mas la clavija de maniobra e introducirla en el borne del tablero inferior, se encenderá otra luz de color

185 siempre y cuando que el orificio explorado sea el correspondiente al que ocupa una de las piezas contrarias. Y

190 62.- " UN NUEVO JUGUETE O JUEGO RECREATIVO " - de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente Memoria y gráficamente representado en las figuras del adjunto plano, para su mejor comprensión.

Esta Memoria consta de OCHO páginas, escritas o mecanografiadas a doble espacio en 191 LINEA y por una sola cara.

Madrid, 2 de Junio de 1.948

Por autorización del interesado

JOSE LÓPEZ  
R. P.

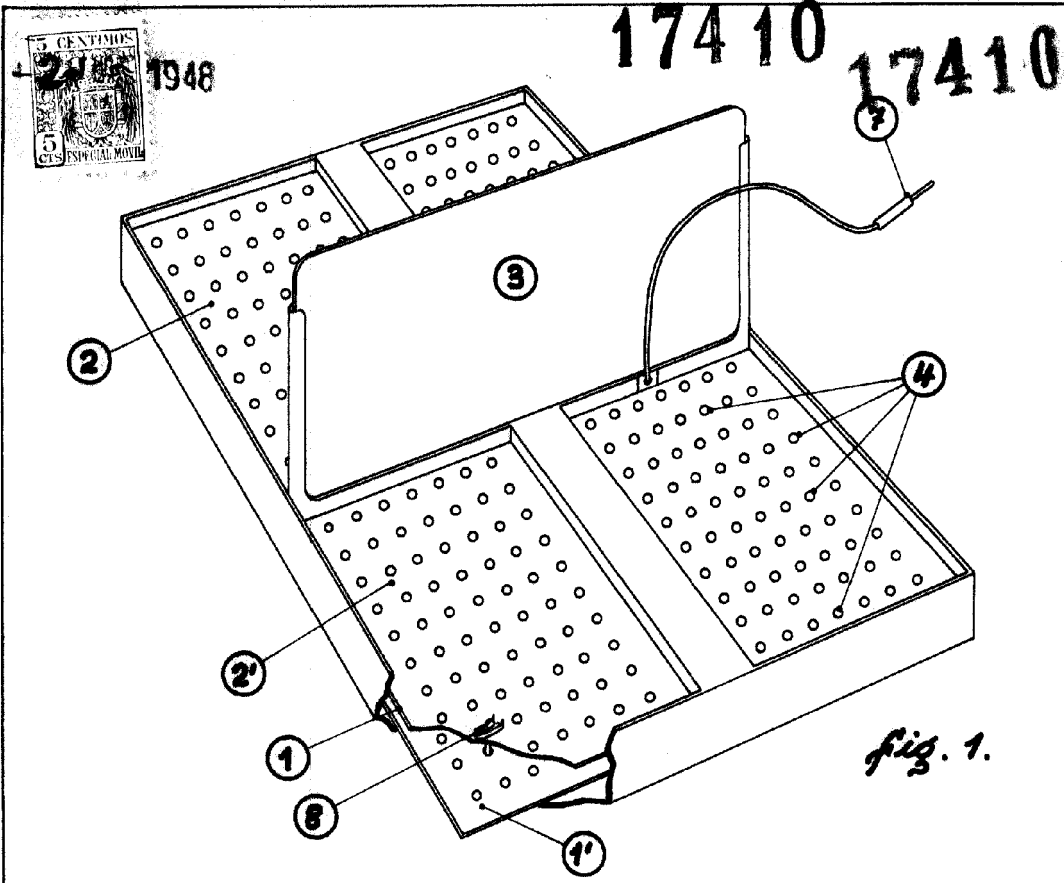


fig. 1.

Valencia, 5 Mayo, 1948.  
P. O.

JOSE LOPEZ  
*[Signature]*

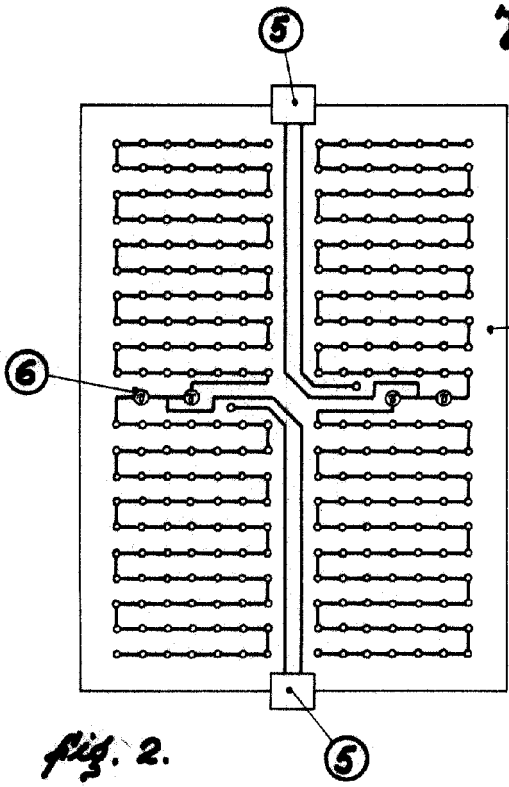


fig. 2.

Escala variable.