

29571



MEMORIA DESCRIPTIVA

para un MODELO DE UTILIDAD, por veinte años, por: "NUEVO JUGUETE ELECTRICO", a favor de los Sres. Don Antonio FERNÁNDEZ-ROCES HEREDIA y Don Ignacio DICAR PERELEGUI, domiciliados ambos en MADRID, c/ Lagasca, Nº 125.-

5.- El Modelo de Utilidad que se preconiza, se refiere como su enunciado indica a un nuevo juguete eléctrico, el cual a la vez que sirve de entretenimiento, fomenta la imaginación, la capacidad de observación y las facultades deductivas de los niños nos ha llevado a idear un sencillo aparato eléctrico que reúne todas estas circunstancias unidas a la facilidad de su manejo y a la sencillez de su fabricación que impide prácticamente la existencia de averías en su funcionamiento.

10.- Consiste el aparato objeto del Modelo (Figura 1ª.) al que se ha dado el nombre de "Radar Infantil", en dos tableros de mando, exactamente iguales unidos entre sí por las conexiones eléctricas indispensables, todas las cuales van protegidas bajo un macarrón de goma -j-, lo que permite separar ambos tableros a una distancia conveniente.

15.- En cada una de las partes del juguete hay una serie de taladros equidistantes -b- distribuidos en líneas y columnas



revestidos interiormente de metal y conectados entre sí en la forma que después se señalará. Estas columnas y líneas de orificios van designadas por letras y números -m-, de tal forma que cada uno de los orificios puede identificarse por el número y letra de la columna y línea en cuya intersección se encuentra.

20.- Todos los orificios de cada línea van conectados entre sí, de tal manera que en la figura del dibujo existen líneas que corresponden a otras tantas conexiones. Igual ocurre con las 11 columnas de las letras, existiendo por tanto 20 conexiones eléctricas. El número puede variar naturalmente sin que se modifique la esencia del aparato.

25.-

Esta parte -b- de orificios metálicos está destinada a recibir sobre ella una de las siluetas - de las que a modo de ejemplo damos dos en el dibujo (figura 3)- y en las que se han practicado un determinado número de taladros dispuestos en distinta forma en cada una de las siluetas. A través de todos y cada uno de estos taladros se introducen bananas machos, representados en la fig. 2, con la letra K, que sirven para establecer contactos entre los orificios superiores y las láminas inferiores correspondientes a las letras. Una vez colocadas todas las bananas, se habrá seleccionado entre todos los circuitos eléctricos posibles, unos cuantos cuya designación será la del número y letra que les correspondan en las líneas y columnas.

30.-

35.-

Cada tablero lleva también dos mandos -f- que pueden ser manetas de plops como en el dibujo ó cualquier otro sistema de interruptores ó bien unos simples contactos que se lograrían con dos bananas metálicas. Estos plops ó contactos van conectados con los terminales de líneas y columnas de orificios del tablero contrario y llevan la misma indicación -e- de número y letras que éstas.

40.-



- 45.- Entre ambos mandos vá instalado un pulsador -d- que al ser accionado cierra a la vez dos circuitos eléctricos: uno que enciende una bombilla-piloto blanca en el tablero contrario para indicar que se ha hecho una jugada y el otro que enciende una bombilla roja ó de otro color en el tablero propio cuando la jugada se ha acertado, esto es, cuando se ha señalado en los mandos uno de los circuitos seleccionados por las bananas macho que atraviesan la silueta contraria. Estas dos bombillas-pilotos van señaladas en el dibujo con las letras h i.
- 50.- En el mismo tablero, como en el dibujo ó fuera de él - sin que esta modificación altere para nada la esencia del modelo -, va un segundo espacio -c-, también horadado en la misma forma del otro y que sirve de pantalla de observación para registrar mediante fichas, no metálicas, de dos colores diferentes, las jugadas propias, evitando repeticiones inútiles y facilitando la localización é identificación de la silueta contraria. También van designados los orificios por los mismos números y letras -l-.
- 55.- Solo falta hacer referencia a los dos cajoncitos -g- destinados uno a colocar la pila ó pequeño transformador que dá corriente al aparato y el otro a guardar las siluetas, bananas y fichas de colores.
- 60.- Basta observar el esquema de la fig. 2, para comprender el funcionamiento del juguete. Las láminas de números y letras están aisladas y solamente al introducir la banana se establece el contacto entre una lámina correspondiente a un número y otra lámina correspondiente a una letra. Si el jugador contrario marca en sus mandos este circuito, su piloto de color se enciende. Si marca cualquier otro circuito aunque sea de la misma
- 65.-
- 70.-



- 85.- letra ó del mismo número - con tal de que no coincidan ambos -, su piloto no se enciende. De aquí se desprende que la mayor utilidad de las siluetas es la de guiar al ligador en la colocación de las bananas metálicas, pero sirven también para unificar el número de éstas y facilitar la localización de las
- 80.- jugadas sucesivas mediante la observación previa de la colocación de los taladros en cada una de las siluetas de que vá provisto el aparato.
- Cada silueta puede colocarse en el aparato, no solo en el lugar que el jugador quiera (con tal de que todos los taladros correspondan con orificios), sino también en la postura que
- 85.- desee, es decir más arriba ó más abajo, más a la derecha ó más a la izquierda y en posición normal, según represente la figura ó invertida (en el caso del tanque con las ruedas hacia arriba) ó en las posiciones de la vertical (ruedas hacia la derecha ó hacia la izquierda) é incluso las siluetas pueden tener anverso y reverso lo que aumenta considerablemente el número de combinaciones que cada jugador puede hacer con sus siluetas, sobre todo si éstas están diseñadas sin seguir en la colocación de sus taladros un eje de simetría.
- 90.-
- 95.- El número de siluetas, la variedad del diseño de sus taladros, las diversas posiciones y formas que admiten en su colocación son otras tantas circunstancias que aumentan el interés del juego y garantizan sus ventajas educativas, ya que obliga al jugador a retener su atención, excita su imaginación para
- 100.- idear la posible colocación de la silueta contraria y fomenta su memoria para recordar la distribución relativa de los taladros en todas y cada una de las siluetas.
- Por otra parte el juego puede hacerse más ó menos complicado, a voluntad de los jugadores, pues basta señalar como regla
- 105.- el uso de una silueta determinada y aún el que ésta deba colo-



110.- carse en la posición normal de la figura representada para que el juego se simplifique extraordinariamente. La elección de silueta entre dos, tres ó más de éstas por cada jugador y su libre colocación, lo complica gradualmente con lo cual este juguete tiene verdadero interés, sea cual sea la edad de los jugadores, y aun permite equilibrar las diferencias estableciendo handicap para alguno de ellos.

115.- Es conveniente recalcar que el juego se hace con una sola silueta para cada jugador y que no termina hasta que "se han localizado todos los circuitos contrarios". Esto tiene como principal ventaja el impedir que una jugada de suerte ponga fin al juego ó influya decisivamente en su desarrollo. Naturalmente el azar influye bastante en las jugadas iniciales, hasta que se consigue el primer acierto, pero luego y al rededor de éste, se ván haciendo las jugadas siguientes ordenadas con un criterio lógico y no hay duda que en esta segunda etapa, tendrá ventaja el jugador que sea más observador y tenga mejor memoria ó mayor imaginación.

125.- Otra forma de jugar es iniciar el juego confesando cada jugador uno de los circuitos, que el jugador contrario comprobará seguidamente. Con esto se anula el azar y triunfará el mejor de los dos. Con este sistema la jugada es más rápida y animada y el número de aciertos muchísimo mayor. Naturalmente cada jugador elegirá en este caso la silueta libremente y confesará la colocación de la banana que más crea convenirle para dificultar al contrario el descubrimiento de su colocación e identificación.

130.- No es condición indispensable que el jugador verifique todos los circuitos seleccionados por su contrincante, basta con que lo haga con aquellos que le permitan identificar sin



135.- sin lugar a dudas la silueta y colocar en su pantalla el resto de las fichas en los lugares precisos. Una vez hecho esto el jugador cortará el juego y manifestará a su contrario la localización conseguida indicando la silueta del que se trató y su colocación en el tablero enemigo.

140.- Como ya se ha indicado anteriormente el objeto que se reivindica en el presente modelo, no se trata de un mero juego de azar, ya que en su desarrollo puede emplearse cada vez una silueta por cada jugador, elegida entre todas las que por duplicado se acompañan al juguete; que la extraordinaria cantidad de combinaciones que pueden hacerse y el secreto que se guarda de las jugadas acertadas le hacen muy interesante; que pueden adoptarse reglas de mayor ó menor dificultad, según el desarrollo intelectual de los que le manejen y finalmente que fomenta en los jugadores el espíritu de observación, la memoria retentiva y la imaginación, sin que llegue a cansarle por la extraordinaria sencillez de su manejo.

150.- Se hace constar expresamente que cualquier cambio de forma, materiales, dimensiones, proporciones, distribución de elementos, números de ellos y tamaño, no considerará incluidos dentro del ámbito de la presente invención, siempre que no alteren ó modifiquen esencialmente su función característica. Asimismo como ya se ha indicado, las reglas del juego pueden ser variadas ó modificadas a voluntad.

155.- N O T A

160.- Se declara de novedad y propia invención el objeto del presente Modelo de Utilidad, con las siguientes:

R e i v i n d i c a c i o n e s

1ª.- Nuevo juguete eléctrico, caracterizado porque tiene por objeto la localización y diferenciación de una silueta entre



- 165.- varias, mediante la selección de unos circuitos eléctricos, desarrollados como se indica en las reivindicaciones sucesivas,
- 2^a.- Nuevo juguete eléctrico, caracterizado porque los circuitos eléctricos, están compuestos de una serie de láminas metálicas aisladas, entre las que se establecen contactos por medio de bananas machos, seleccionando de este modo un número de circuitos entre los que permiten la distribución de las láminas en el aparato.
- 170.-
- 3^a.- Nuevo juguete eléctrico, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque los terminales de estas láminas van conectados a manetas de plops ó a otro sistema variable de contactos, que permita elegir entre todos los circuitos posibles el que interesa al jugador siguiendo para su indicación un sistema de coordenadas designadas por letras y números que se repiten en las manetas y contactos.
- 175.-
- 4^a.- Nuevo juguete eléctrico, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque una vez que se ha fijado en los mandos el circuito elegido, se actuará oprimiendo un pulsador para que el circuito - alimentado con una pila - se cierre, encendiendo una bombilla piloto en el tablero contrario, cuyo destello demuestra que la jugada se ha realizado.
- 180.-
- 5^a.- Nuevo juguete eléctrico, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque con el mismo pulsador é interruptor se enciende también otra bombilla de distinto color en el tablero propio, cuando el circuito elegido coincide con uno de los que ha cerrado el contrario con las bananas metálicas.
- 185.-
- 6^a.- Nuevo juguete eléctrico, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque con un pulsador único cada jugador cierra dos circuitos distintos que corresponden, el primero a la bombilla blanca de control de jugadas situado en el tablero contrario y el segundo a la bombilla roja ó de otro color del
- 190.-
- 195.-



tablero propio que solamente se enciende cuando se ha acertado la jugada.

200.- 7ª.- Nuevo juguete eléctrico, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque los contactos de las láminas metálicas correspondientes a los números, van situados en sentido horizontal y los correspondientes a las letras perpendiculares a los primeros aunque en distinto plano y colocados en tal forma que los orificios de unas y otras se correspondan exactamente sin perder por ello su aislamiento.

205.- 8ª.- Nuevo juguete eléctrico, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque cada jugador deberá colocar en su tablero una de las siluetas que se acompañan al juego y, a través de todos taladros de la misma, introducir las bananas machos correspondientes a los números y letras que corresponden a cada una de dichas bananas metálicas.

210.- 9ª.- Nuevo juguete eléctrico, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque cada silueta tiene un número de taladros cuya colocación varia de unas a otras de tal forma que todas son distintas y están dispuestas con arreglo a un plan determinado que permite diferenciarlas una vez localizados todos los circuitos ó simplemente alguno de ellos.

215.- 10ª.- Nuevo juguete eléctrico, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado por estar constituido por dos tableros exactamente iguales unidos entre sí por una serie de conductores eléctricos (protegidos dentro de un macarrón de goma) que permiten realizar las jugadas alternativa ó conjuntamente a ambos jugadores.

220.- 11ª.- Nuevo juguete eléctrico, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque cada uno de los tableros lleva una parte horadada donde van los contactos eléctricos destinadas

225.-

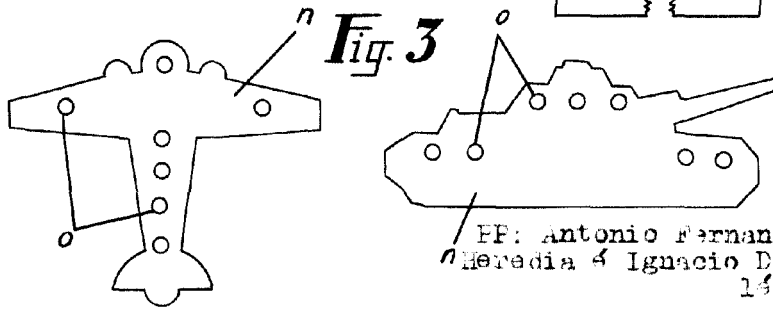
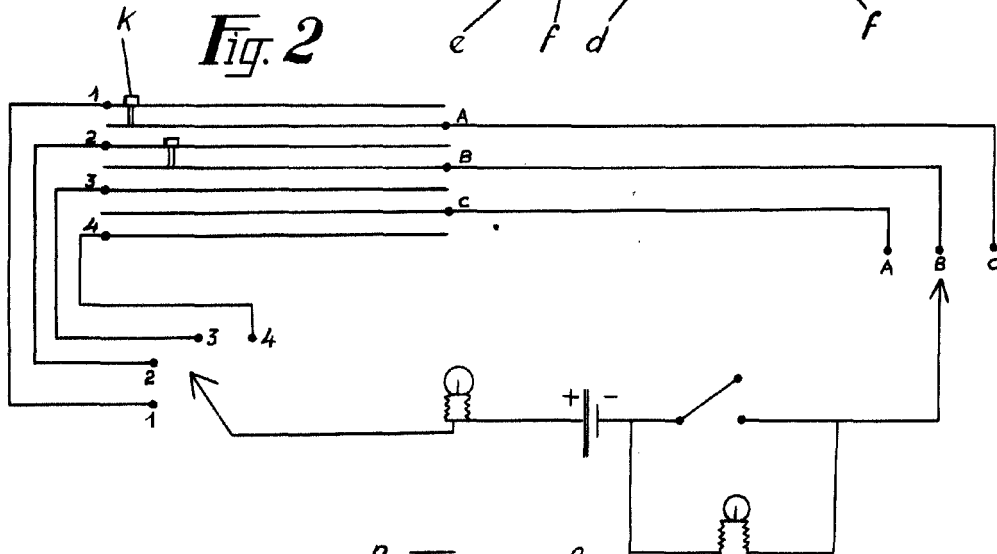
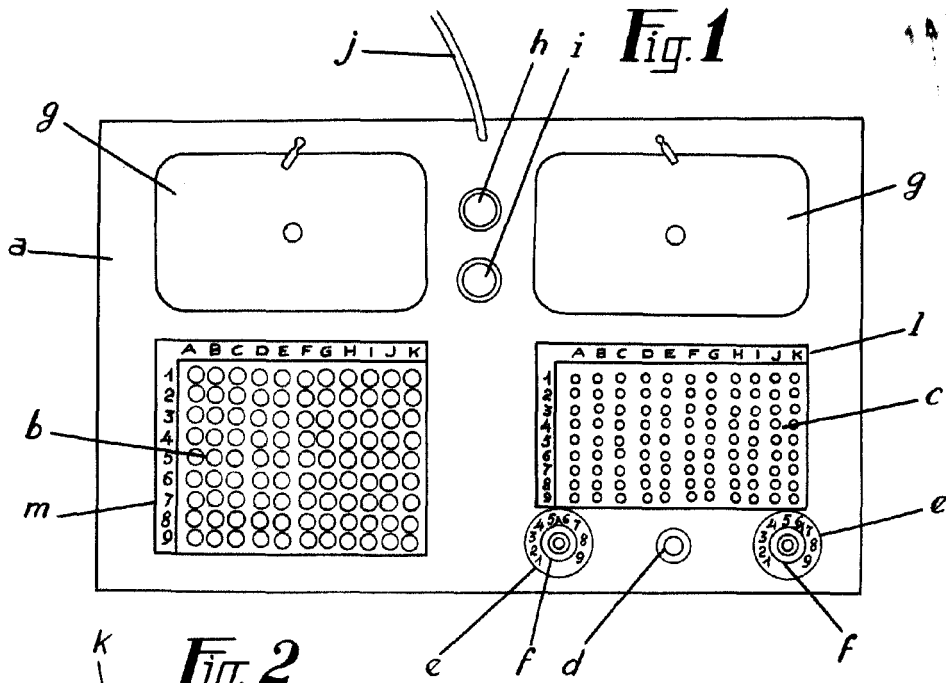


- a colocar las siluetas y bananas y otra segunda parte también horadada en la misma forma que indica el dibujo destinada a señalar por medio de fichas, no metálicas, de dos ó varios colores las jugadas propias para evitar repeticiones inútiles y facilitar la localización de la silueta contraria. Esta pantalla de localización puede disponerse en el mismo tablero ó fuera de él en pieza separada para colocarla en sentido vertical sirviendo así también como pantalla de ocultación para evitar que el jugador contrario pueda ver la colocación de la silueta propia.
- 230.-
- 235.- 12ª.- Nuevo juguete eléctrico, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque en el mismo tablero ó en otro lugar del aparato, van dispuestos dos cajoncitos para alojar la pila ó transformador en uno de ellos y las siluetas, fichas de colores y bananas en el segundo.
- 240.- 13ª.- Nuevo juguete eléctrico, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque la pila puede ser sustituida por un pequeño transformador que sin modificar el circuito eléctrico, permita utilizar la energía de la red del alumbrado.-
- 245.- 14ª.- El Modelo de Utilidad que con esta fecha se solicita por veinte años para España y sus dominios deberá recaer por: "NUEVO JUGUETE ELECTRICO", según se describe y reivindica en la presente memoria que consta de nueve hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara y se ilustra con los dibujos que a la misma se acompañan.

Madrid, 14 de Enero de 1.952.-

PP: Antonio FERNANDEZ-ROCES HEREDIA
é Ignacio DIVAR PERELETEGUI,

A. S. Selnick



EP: Antonio Fernandez-Roces
 Heredia e Ignacio Dívar Pere-
 ltegui.-

Escala variable
 MADRID, ENERO, 1952

M. Schick