

. 29928



29928

MEMORIA DESCRIPTIVA

de un

MODELO DE UTILIDAD, por 20 años en España, a favor de Don CESAR BENITEZ ALCOBA, de nacionalidad española, residente en MADRID, Calle Fernán González, nº. 27. - - - - -
Por "UN JUEGO DE MESA" DE RANA* - - - - -

- - -0-0- - -

-D E S C R I P C I O N-

Consiste este juego en una mesa rectangular soportada por cuatro patas, tal como se aprecia en la fig. 2ª, que está dibujada a escala 1:10.

Esta mesa tiene la tapa superior de cristal, para poder 5 apreciar su interior y los laterales pueden ser de madera, cristal o cualquiera otra materia que se preste a ser utilizada en esta construcción.

El interior de la mesa tiene: Un tablero inclinado g) formando con la horizontal un ángulo de 22 grados. Este ta- 10 blero tiene distribuidos en su superficie, una serie de agujeros, cuyo número puede variar indistintamente y de los cuales los dos inferiores, van cubiertos con unos puentes en la forma que representa la fig. 3ª. Tienen por objeto hacer que 15 la introducción de una ficha por estos agujeros, sea más difícil.

En la fig. 2ª se aprecia que los tres intermedios así como los dos más superiores van descubiertos. Todos ellos tienen un diámetro de 30 mm. Entre los dos más superiores y los



20 tres intermedios yá otro cubierto por una figura en forma de rana, hueca y con la boca abierta para introducir las fichas por esta boca y que estas fichas sigan idéntico camino que las demás, es decir que vayan a caer sobre otro segundo tablero pa-
ralelo al que se describe y colocado inmediatamente debajo, tal como se indica en i).

25 En la parte más superior del tablero inclinado, existe otro vertical f), con una abertura rectangular de tamaño 30 x 20 mm que también sirve para introducir por él fichas lanzadas desde h). Como este tablero f) va separado de la pared poste-
rior de la mesa, las fichas introducidas por f) van a caer tam-
30 bien sobre el tablero inferior i). Este tablero i) está coloca-
do de tal modo que pueda desplazarse hacia arriba en el senti-
do que indica la flecha, al ser accionado por un tirador que existe en j), por la parte posterior de la mesa. Al efectuar este desplazamiento todas las fichas que estén sobre el table-
35 ro i), caerán al fondo de la mesa l) al resbalar sobre el table-
ro k). Sobre el tablero superior g) no quedará ninguna ficha ya que por la inclinación que este tiene todas rodarán hacia el tablero k) y como entre éste y el g) existirá un espacio descu-
bierto, quiere decir que todas las fichas caerán al tablero i).
40 De esta forma una vez terminada la partida todas las fichas que se hayan jugado se encontrarán en el tablero i) que al ser ac-
cionado por el tirador j) hará que todas las fichas vayan a pa-
rar al fondo de la mesa l) y por una puertecita colocada late-
ralmente, podrán ser recuperadas.

45 Las fichas empleadas para ser lanzadas tendrán un diámetro de 23 mm. y pueden ser de metal cualquiera u otra substancia que pese lo suficiente así como también podrán ser utilizadas monedas. También se pueden utilizar bolitas de madera, metal u otra materia.

50 El sistema de lanzamiento se realizará desde h) por medio



del lanzador que representa la figura 1ª y que consiste en un tubo rectangular que tiene una abertura c) en donde se coloca la moneda y que al tirar de la empuñadura a) y dejarla de pronto, por la acción del muelle b), el tope e) dará un fuerte golpe a la ficha que se haya colocado en c) y ésta saldrá lanzada por el interior del cuerpo d) hacia el interior de la mesa.

La ficha así lanzada caerá sobre el tablero g) y según la intensidad de la fuerza comprimida en el muelle b) y la que dependerá que sea más o menos de nuestra habilidad, hará que esta ficha puede ser introducida por alguno de los agujeros del tablero g), los cuales se numeraran en forma que los números más altos correspondan a los agujeros más difíciles de alcanzar por la ficha lanzada.

Una vez lanzadas todas las fichas se hará la contabilidad de los tantos alcanzados para la resolución de la partida jugada.

-REIVINDICACIONES-

1ª.- Por UN MODELO DE UTILIDAD CONSISTENTE EN UN JUEGO DE MESA DE RANA, caracterizado porque todo él va en una mesa rectangular, cuya tapa superior será de cristal para ver el interior de la referida mesa.

2ª.- Por UN MODELO DE UTILIDAD CONSISTENTE EN UN JUEGO DE MESA DE RANA, caracterizado en que esta mesa de forma rectangular forma un cajón soportado por cuatro patas, en el interior del cual va todo el juego, y cuyos tableros laterales e inferiores, pueden ser de madera, cristal o cualquier otra materia.

3ª.- Por UN MODELO DE UTILIDAD CONSISTENTE EN UN JUEGO DE MESA DE RANA, caracterizado porque en el interior de esta mesa van dos tableros, paralelos, separados entre sí y con una inclinación de 22 grados.

4ª.- Por UN MODELO DE UTILIDAD CONSISTENTE EN UN JUEGO DE MESA DE RANA, caracterizado porque el tablero superior de los dos que van inclinados, lleva una serie de agujeros distribuidos sobre la superficie del tablero y que lleva, unos cubiertos con



unos puentes y otro central con una figura en forma de rana hue-
ca para que las fichas puedan pasar al interior, por la boca.
85 Los demás agujeros, en número variable, pueden ir descubiertos.
Todos ellos tendrán un diámetro de unos 30 mm.

5ª.- Por UN MODELO DE UTILIDAD CONSISTENTE EN UN JUEGO DE
MESA DE RANA, caracterizado porque debajo de estos dos tableros
90 existen otros dos inclinados para formar una especie de depósito,
al que al final de la partida irán a reunirse todas las fichas
jugadas, después de que el tablero inclinado más inferior de la
reivindicación 3ª. se desplace hacia arriba, accionando sobre un
tirador situado en la parte posterior de la mesa y de forma que
95 todas las fichas rodando por la pendiente de 22 grados dado a es-
tos tableros, vayan resbalando por el que forma un lateral incli-
nado de esta especie de depósito al fondo de la mesa, de donde
podrán extraerse las fichas por una puertecilla colocada en un
lateral de la mesa.

100 6ª.- Por UN MODELO DE UTILIDAD CONSISTENTE EN UN JUEGO DE
MESA DE RANA, caracterizado porque las fichas que se juegan, son
lanzadas por un aparato de resorte que tiene una empuñadura ac-
cionada por un resorte y en un extremo lleva un tope que al gol-
pear a las fichas introducidas en el cuerpo del aparato por una
105 abertura circular abierta sobre el mismo, hace que éstas fichas
pasen al interior de la mesa con más o menos fuerza, según la
habilidad del tirador para graduar la tirada y hacer que las fi-
chas vayan a caer por unos u otros agujeros.

7ª.- Por UN MODELO DE UTILIDAD CONSISTENTE EN UN JUEGO DE
110 MESA DE RANA, caracterizado porque la parte posterior del table-
ro inclinado, lleva otro vertical, separado de la tapa posterior
de la mesa y que tiene una abertura rectangular que también es-
tará numerada, para introducir las fichas lanzadas por esta aber-
tura.

115 8ª.- Por UN MODELO DE UTILIDAD CONSISTENTE EN UN JUEGO DE
MESA DE RANA, caracterizado porque todos los agujeros reseñados



120

en reivindicaciones anteriores, van numerados de forma tal que los números más altos correspondan a los agujeros más difíciles de alcanzar por las fichas lanzadas al interior de la mesa, que son la rana, la abertura rectangular indicada en la reivindicación anterior, los cubiertos por los puentes y con los números más bajos los que estan al descubierto.

125

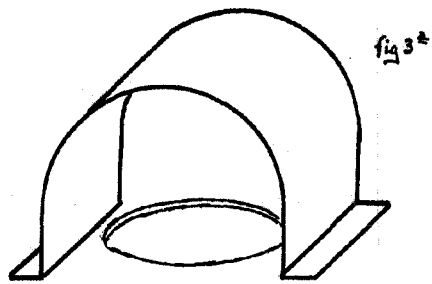
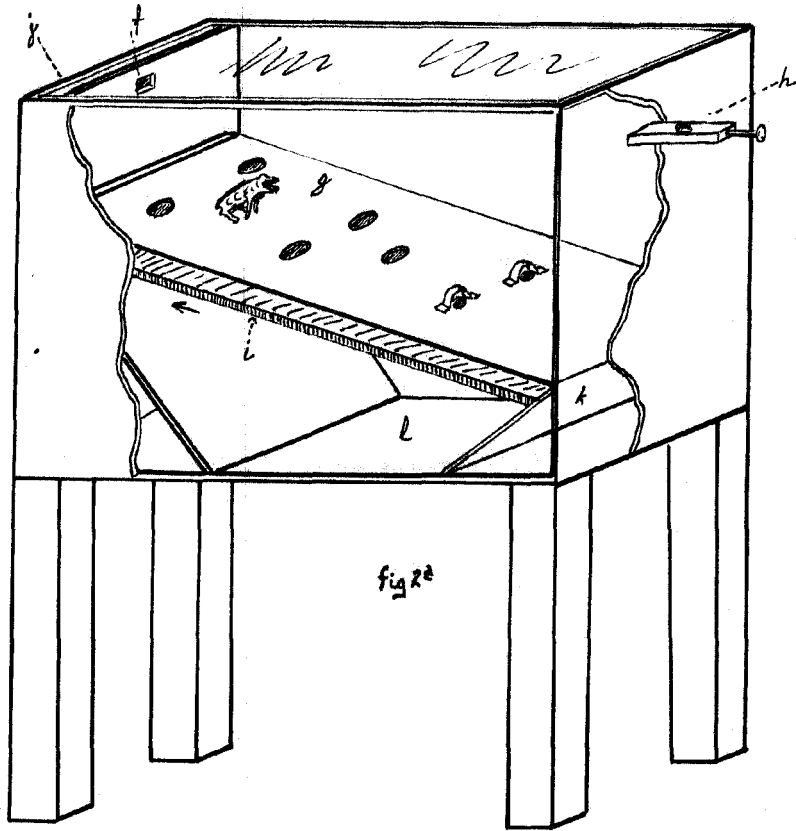
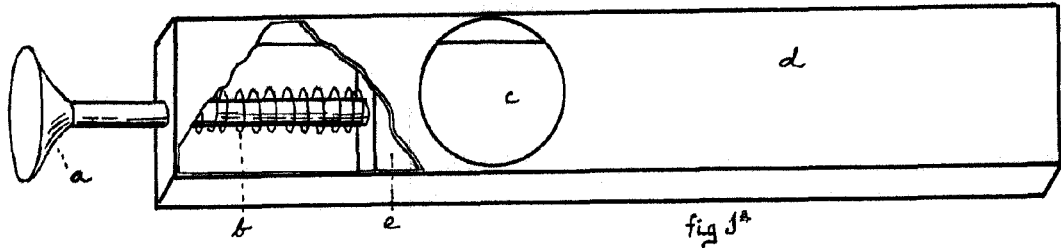
9a.- Por UN MODELO DE UTILIDAD POR UN JUEGO DE LA MESA DE LA RANA de acuerdo todo él con las reivindicaciones anteriormente expuestas.

Madrid, a 9 de febrero de 1952.

César Benítez Alcoba
p.a.

130

JOSÉ DOMESTICANO SANCHEZ
P.A.



Reproducible

Madrid 9 Febrero de 1952.

JOSE RUIZ-GRANADOS SANCHEZ
P. P.