

32790



32790.

MODELO DE UTILIDAD

por VEINTE años

en España, a favor de Don. Salvador GALAN NADALES, de nacionalidad española, domiciliado en Madrid, calle Ventosa nº.14.-
por;

•UN TABLERO DE JUEGO•

32790



MEMORIA DESCRIPTIVA.

5.- El presente modelo de utilidad se refiere en general, a los tableros para la práctica de los juegos conocidos con el nombre de "tapete verde" y en particular a un tablero perfeccionado muy útil para éstos juegos.

10.- Los tableros corrientemente usados presentan el inconveniente de que no reúnen las condiciones precisas para el uso a que se destinan, ya que carecen de medios que permitan a los jugadores llevar la cuenta de los tantos logrados, así como de otras ventajas que representa el no estar dotados de los correspondientes ceniceros. Es muy corriente que éstos tableros sean usualmente utilizados en bares, casinos, centros de reunión etc. donde se reúnen como medio de distracción cierto número de personas, en cuyos establecimientos, por regla general, las mesas de que disponen son las conocidas para la consumición y éstas son de forma rectangular y tamaño reducido, lo que impide que entre los que se hallan fumando carezcan del lugar preciso para dejar el cigarrillo.

20.- Debido a estos inconvenientes y deficiencias, se hace patente la necesidad de constituir un elemento de juego dotado de los máximos detalles que permitan a los reunidos pasar un rato agradable con las mayores comodidades posibles. El modelo, por consiguiente, tiene como fin principal, la creación de un tablero de juego perfeccionado.

32790



Uno de los fines de éste invento, es la creación de un tablero de juego del tipo que se indica, que permita en todo momento el conocer la situación del juego en cuanto a tantos ganados se refiere.

5.-

Otro fin más de éste invento consiste en dotar al tablero a que nos venimos refiriendo de un lugar adecuado donde sea alojada la baraja, donde mediante los dispositivos correspondientes pueda ésta ser impulsada automáticamente hacia fuera, por sencilla maniobra manual de modo que al ser accionado un resorte se expande y cumpla la misión de expulsar la baraja hacia fuera, extremo éste que permite que cada tablero de juego sea portador siempre de la misma baraja impidiéndose de ésta forma que una misma baraja sea utilizada por diferente personal, y por consiguiente una mayor duración de la misma.

10.-

15.-

Una de las características de éste invento consiste en dotar a dicha mesa de juego de los ceniceros correspondientes en cada uno de sus ángulos.

20.-

Otra de las características fundamentales de éste invento, consiste en que el tablero propiamente dicho, se halla dotado en su centro de un cuadrado de dimensiones adecuadas cuya abertura se halla dotada de una compuerta que cuenta con los medios necesarios para su uso, como son; bisagras o charnelas y cierre de vaiven a fin de que una vez abierta ésta compuerta puedan hacerse girar los discos numerados de que más adelante hablaremos, asimismo ha sido concebido dotar a ésta, de un círculo practicado en la madera que permite en todo mo-

25.-

32790



mento conocer el numero de partidas o jugadas que al principio de la partida se han acordado.

5.- En el tablero y distribuidos convenientemente se hallan practicados sendos taladros que corresponden a cada uno de los cuatro jugadores por donde es fácil comprobar la situación de la jugada de cada uno de ellos, merced a los números que a través de dichos agujeros se aprecian.

10.- Otros fines, características y ventajas del modelo, se pondrán de manifiesto en la descripción siguiente, que se refiere al dibujo adjunto en el cual la figura 1ª. muestra el tablero que se recomienda visto en perspectiva.

La figura 2ª., es una vista del mismo elemento seccionado por un plano vertical.

15.- La figura 3ª. es una vista un tanto esquemática del conjunto de placas numeradas que forman el marcador.

20.- Con referencia al dibujo, el dispositivo que se preconiza comprende un cuerpo -1-, que constituye el tablero de juego, que en sus ángulos cuenta con cuatro ceniceros -8- convenientemente afianzados. Asimismo en -2-, se ha representado la puerta o tapa por la cual se permite a los jugadores en conjunto o bien a los que se "tantean", levantarla o abrirla para hacer girar los discos -4-, -5-, -6-, y -7- indistintamente según sean los casos en que hayan ganado unos u otros. En cuanto al disco señalado con el numero -3- éste permanecerá, durante toda la partida señalando fijamente el número de partidas que inicialmente se haya convenido. Asimismo con -9- se ha señalado el alojamiento que lleva prac-



5.- ticado dicho tablero de juego, el cual es destinado a recibir un cajoncito que contiene las cartas o baraja cuando ha cesado el juego, el cual se ha representado mediante líneas de trazos. El número -10-, señala el muelle que tiene la misión de expulsar a la baraja hacia el exterior y en -11- se indica el dispositivo de retención del citado muelle.

10.- En la figura 2ª. se aprecia con detalle las características del sistema mecánico del tablero de juego, representándose con -9- el alojamiento destinado a la baraja, con -10- el muelle expulsor y con -11- el dispositivo de retención del citado muelle. Asimismo se ha representado en ésta figura con -2- la compuerta que permite el manejo de los discos numerados que señalan en todo momento el "fanteo" de la partida.

15.- Y finalmente la figura 3ª. muestra esquemáticamente la compuerta -2- y el conjunto de discos representados con los números -12-, -13-, -14- y -15- que corresponden a cada uno de los cuatro jugadores, cuyos discos se hallan dotados, en su periferia, de los correspondientes dientes que sirven para

20.- que mediante la palanca flexible -16- puedan ser girados. los discos en sentido que indica la flecha en el dibujo, lo que determina que puedan ser colocados los números de que cada placa se hallan dotados frente a las ventanas correspondientes a cada uno, practicadas en el tablero de la mesa impidiendo el giro de los discos en sentido inverso.

25.- Se comprenderá fácilmente que éste tablero puede construirse de dos planos cuadrados uno superior y otro in-



ferior, los cuales mediante un bastidor adecuado forman un conjunto hueco y perfectamente cerrado que, en uno de sus costados lleva practicado un hueco que permite alojar en su interior a un cajoncito destinado a contener las cartas o baraja cuando éstas no son utilizadas en el juego.

5.-

Esta exposición sirve únicamente como base para proporcionar un ejemplo de la idea del invento, sin embargo, es evidente que en su realización práctica está sujeta a muy amplias variaciones y modificaciones de detalle, las cuales

10.-

deben considerarse incluidas dentro de los derechos a que alcanza este registro, por tanto, ésta memoria deberá estimarse desde un punto de vista ilustrativo más bien que desde un punto de vista restrictivo.

15.-

Se comprenderá así mismo que el dispositivo que se preconiza, ha sido concebido para mejorar las condiciones de los tableros hoy en uso, evitándose, con el tanteador numérico, de que se halla dotado, el mal efecto que produce el hecho de que en un local público esten los "tanteos" (que en muchos casos son monedas) por encima del tablero y de las mesas, amen del consiguiente perjuicio que representa para los jugadores el hecho de que por cualquier motivo caigan al suelo o se mezclen, perdiéndose con ello el control de las jugadas.

20.-

25.-

El tablero aquí descrito puede mejorarse por la adición de patas telescópicas ó otras abatibles.

Los planos que ilustran ésta memoria, representan únicamente por vía de ejemplo un posible caso de realización práctica, y las distintas vistas que en él se representan

32790



han sido orientadas con miras a facilitar su comprensión.

Descrito el objeto del presente modelo de utilidad, se hace constar a los efectos oportunos que en él será susceptible de introducir variaciones de detalle, siempre que no alteren el objeto descrito.

5.-

N O T A

Se declaran de propiedad y novedad para todo el territorio español, sus colonias y protectorado las siguientes:

10.-

R E I V I N D I C A C I O N E S.

1ª.-Un tablero de juego que comprende; un cuerpo hueco de madera, dotado en su superficie superior, calados o ventanas para la observación de las cifras o signos que poseen unos discos marcados con numeros o referencias.

15.-

2ª.-Un tablero de juego, caracterizado por que se halla dotado en sus cuatro esquinas de otros tantos ceniceros, así como de una tapa o compuerta central que posee una ventana por la que se aprecia a través de la misma un signo prefijado que indica las partidas concertadas.

20.-

3ª.-Un tablero de juego, que se caracteriza por que en uno de los costados y en lugar conveniente lleva practicado un alojamiento provisto de los medios mecánicos necesarios para la expulsión automática de un pequeño cajón que aloja en su interior la baraja.

25.-

4ª.-Un tablero de juego, que en su interior aloja



5.- cuatro discos dentados sobre los que actua un muelle lámi-
nar a modo de trinquete que ejercen presión sobre dichos
discos permitiendo que el número deseado se mantenga en po-
sición coincidente con la correspondiente ventana de obser-
vación para señalar los "tanteos" que cada jugador ha lo-
grado.

5ª UN TABLERO DE JUEGO

10.- Todo ello tal y como queda descrito en la presente me-
moria que consta de ocho hojas escritas a máquina por una
sóla de sus caras y hoja de dibujos que la ilustran.

Madrid 27 SEP. 1952.

L. del Rio Cuevas
P. P.
L. del Rio Cuevas

Fig. 1ª

32790

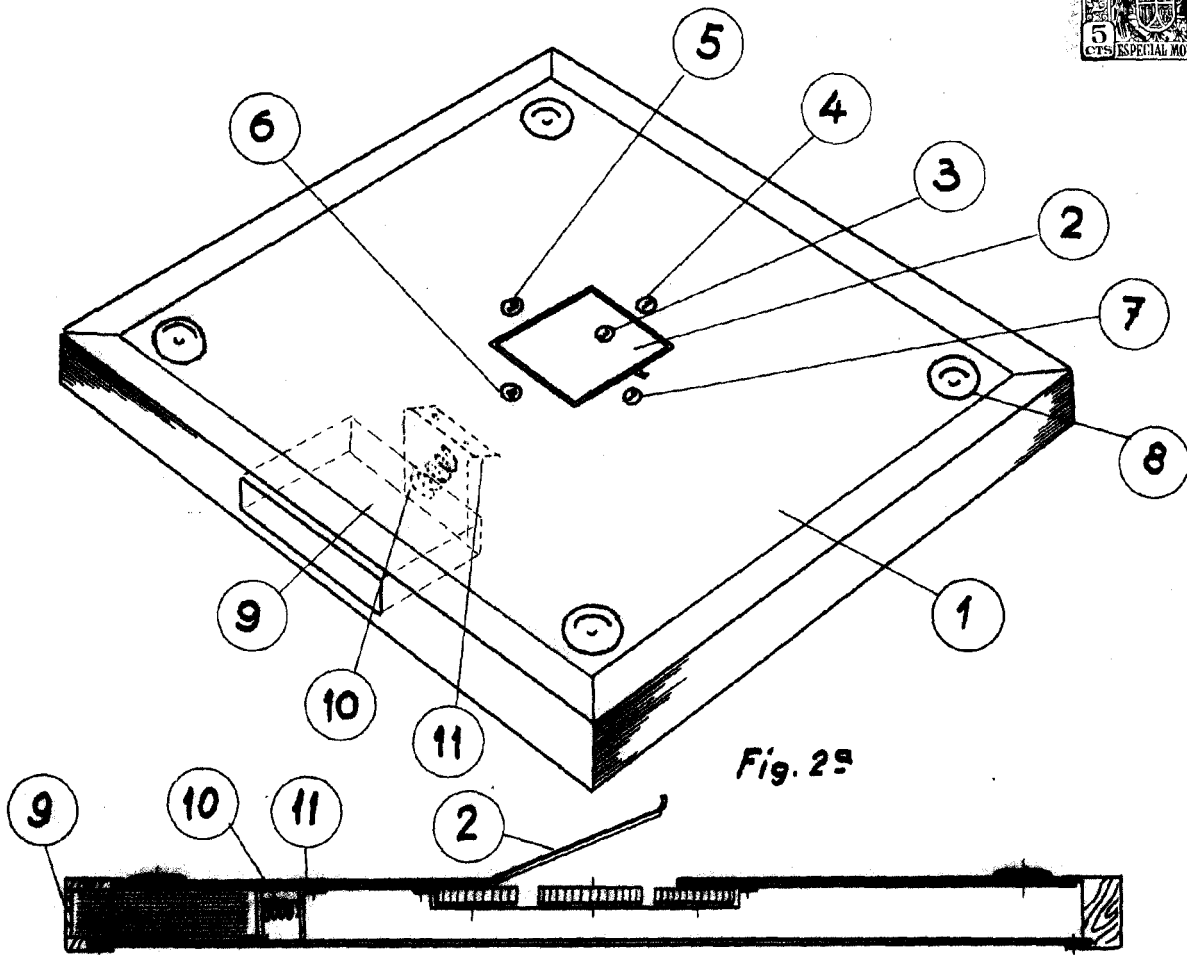
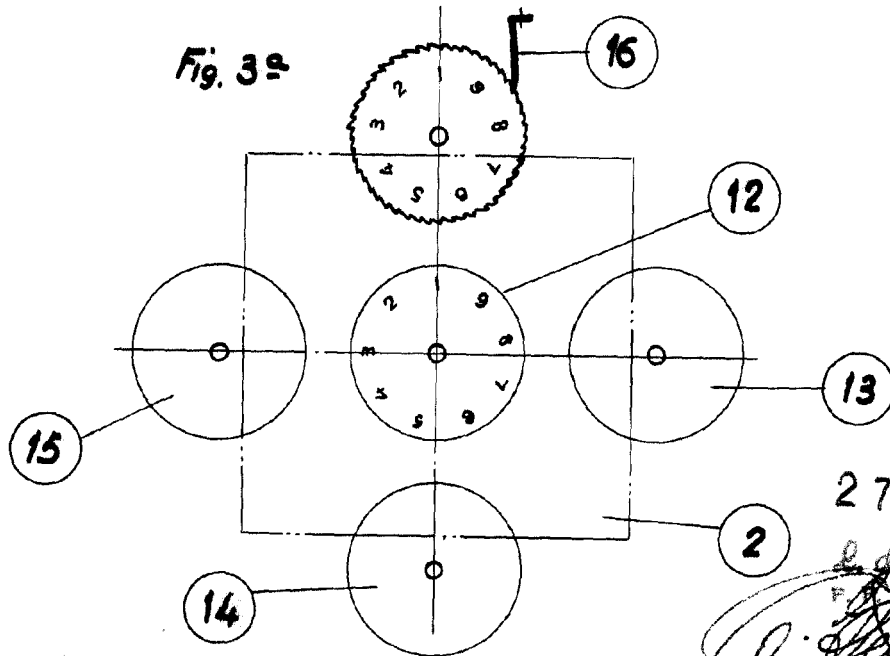


Fig. 3ª



27 SEP. 1952

D. del Rio Gomez

[Handwritten signature]

Escala variable