



NOV. 1952

33391

33391.

MODELO DE UTILIDAD

por "UN JUEGO DE MESA", a favor de Don Crescencio SARDA GUASCH, de nacionalidad española, residente en Barcelona, calle Perez Galdós, nº 10. - - - - -

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo trata de la instalación de una pista plana sobre un amplio tablero, por la que se deslizan en competición de velocidad, cuatro o más objetos móviles que reproducen algún elemento corredor, los cuales efectúan su movimiento por consecuencia del impulso que reciben de los participantes en el juego, a través de un mecanismo de transmisión que forma la parte mecánica del conjunto. Sean cuales fueren las reglas y leyes del juego, la particularidad mecánica del mismo estriba en que, a mayor impulso del jugador, mayor es la velocidad lograda en el objeto corredor; circunstancia lograda por un mecanismo sencillo y esencial que es el que propugna el recurrente, a los efectos de la protección consiguiente.

5

10

15

Para la descripción de su forma y estructura citaremos, a título de ejemplo, el caso de realización práctica reproducido en la hoja gráfica adjunta, haciendo constar que, aunque dicho ejemplo comprende solo la participación



1950
33391

5

10

15

20

25

30

de cuatro jugadores, cabe la posibilidad de aumentar el número de estos aumentando también el número de vehículos y órganos de mando. Cada muñeco deslizante lo hace siguiendo la rama -1-, de la pista -2-, situada sobre la mesa de juego. Esta, puede verse en planta, en la Fig. 1, y en alzado en la Fig. 2. Estos objetos móviles, que pueden simular automóviles de carreras, caballos, galgos, aviones o corredores humanos, se hallan implantados en el extremo superior de un vástago -3-, que se implanta en el rodillo de una de las mallas de la correspondiente cadena -4- (Fig. 4). Existe una cadena para cada elemento corredor, situándose cada una de ellas, debajo mismo de las correspondientes ramas de la pista, en forma de callejones que son cerrados y concéntricos. Quedan, por lo tanto, ocultas las cadenas entre la placa de la pista y el tablero de la mesa, deslizándose en su movimiento rotativo por unas guías metálicas o carrileras -5-, que además de encauzarlas y guiarlas sirven para contener la grasa que lubrica su movimiento. Este lo reciben cada una de su correspondiente piñón -6-, el cual está situado al extremo de un eje vertical -7-, que finaliza en una corona cónica dentada. En fricción con esta, existe otra análoga -8-, implantada en el eje horizontal que, prolongado exteriormente, termina en el volante o rueda motriz -9-, accionada a mano. Este dispositivo mecánico se completa y fija a la mesa de juego, mediante el montante inferior -10-, que se sitúa distribuyendo a los jugadores equidistantemente.

Así, por el procedimiento expuesto, el esfuerzo proporcional de los jugadores se traduce en velocidad a los elementos móviles. Siendo distintos los diámetros de los callejones a recorrer, serán también distintos y proporcionales los desarrollos de las transmisiones y piñones,



23391

a fin de unificar, los esfuerzos realizados.

Esta es la esencialidad del Modelo de Utilidad propuesto, que no se alterará ni modificará, cualesquiera que fueren las variantes originadas por necesidades de fabricación.

5

- N O T A -

Se reivindica como objeto de este Modelo de Utilidad:

10

1º.- Un juego de mesa que se caracteriza por estar constituido por la reproducción de una pista circular u ovalada, en cuyos callejones, de número variable, se deslizan unas figuras que reproducen objetos corredores diversos, los cuales son dependientes de unas cadenas interiores, que giran al impulso de unos volantes o ruedas situadas al margen del tablero de la mesa en que está instalada la pista.

15

2º.- El propio juego de mesa de la reivindicación anterior, en el que la fuerza motriz, procede del impulso ejercido a mano, por los participantes, sobre las ruedas laterales, que poseen una transmisión en ángulo recto por doble corona dentada al árbol vertical que, a través del tablero y mediante el piñón fijo en que este termina, da la rotación a la cadena plana y cerrada, situada sobre el tablero.

20

25

3º.- El propio juego de mesa de las reivindicaciones anteriores, en el que, cada cadena posee una malla en la que se inserta un vástago perpendicular que, pasando a través de la rama del callejón correspondiente, ostenta en su extremo una figurilla reproductora de algún corredor o vehículo.

30

4º.- El propio juego de mesa de las reivindicaciones anteriores, en el que las cadenas deslizantes, lo hacen en forma horizontal y concéntrica, sin cruces, sobre el table-



1952

33391

ro de la mesa, siendo encauzadas y dirigidas por unas carrileras metálicas en las que se deposita la grasa lubricante.

5º - UN JUEGO DE MESA".

Madrid, 13 de Noviembre de 1.952

FERNANDO PERAIRE
P.P.

Fernando Peraire

391

Fig. 1

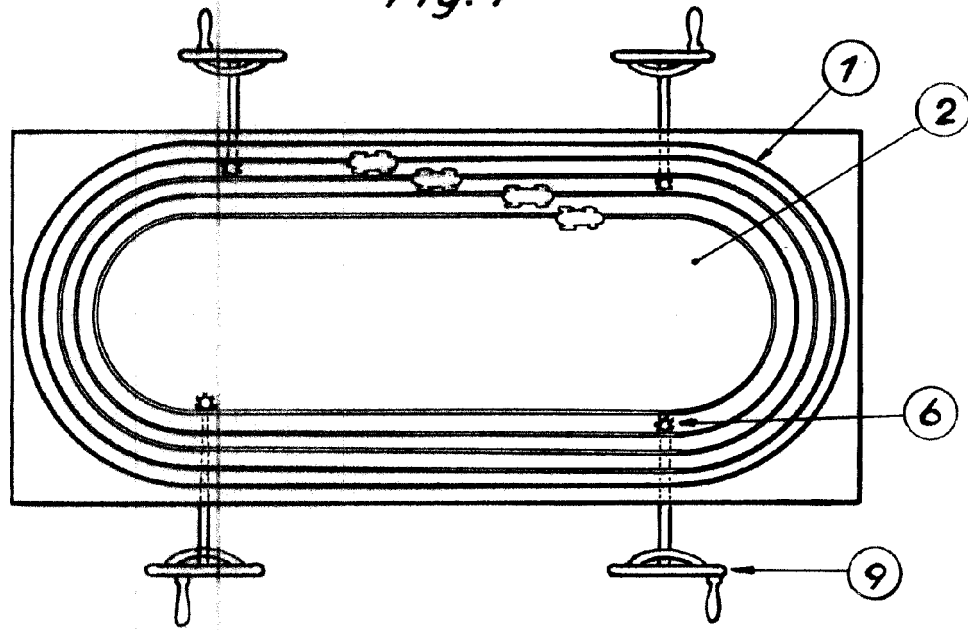


Fig. 2

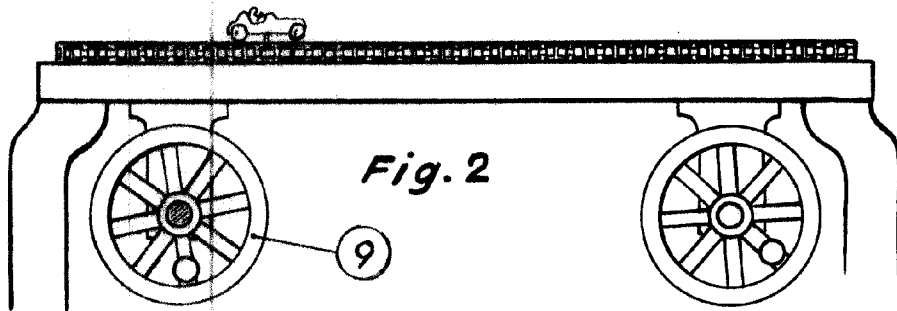


Fig. 4

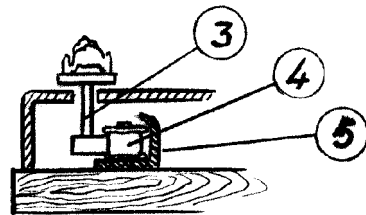
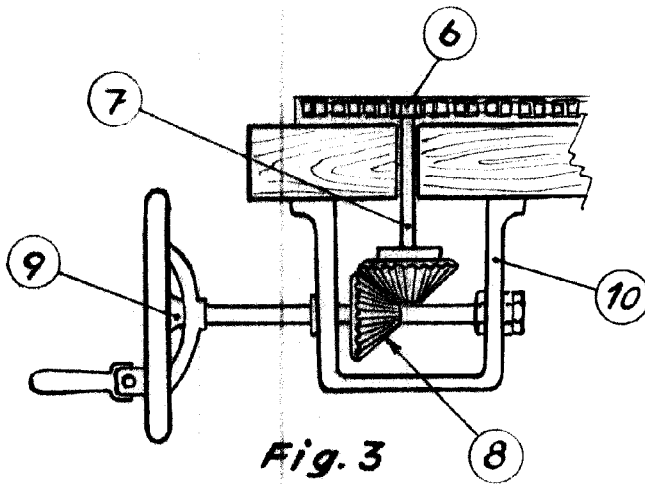


Fig. 3



18. XI. 02

p.a. Fernando Peraire
P.P.

Escala variable