

34133



MODELO DE UTILIDAD

por 20 años

a favor de D. RAFAEL DE RAFAEL GARCIA, de nacionalidad española, residente en Madrid, Vallehermoso, 9. - - -  
por: "JUEGO DE DADOS AUTOMATICO". - - - - -

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad concierne a un juego de dados automático que está llamado a obtener el favor de las personas aficionadas a dicho juego.

Para la mejor comprensión del presente modelo de  
5 utilidad, y a título tan sólo de ejemplo, se acompañan los dibujos de la hoja adjunta en los cuales se representa un caso de realización práctica del juego de referencia.

La Fig. 1 muestra una vista en perspectiva del juego.

La Fig. 2 muestra una vista interior de la caja del  
10 juego.

La Fig. 3 muestra otra vista del interior de la caja del juego, sin los discos que constituyen los supuestos dados.

La Fig. 4 muestra otra vista del interior de la caja.

La Fig. 5 muestra un corte longitudinal de la caja.

15 La Fig. 6 muestra una vista de la caja por la línea

3413331



A-A de la Fig. 4.

La Fig. 7 muestra una vista del interior de la caja por la línea B-B de la Fig. 5.

La Fig. 8 muestra una vista de uno de los discos o  
5 supuestos dados del juego.

La Fig. 9 muestra un corte del disco de la Fig. 9.

La Fig. 10 muestra una vista del dispositivo de accio-  
namiento del juego.

La Fig. 11 muestra una vista del resorte que rodea  
10 el vástago central del dispositivo de accionamiento.

El juego de dados de referencia está constituido por una caja plana de cantos redondeados formada por la tapa -1- y la caja propiamente dicha -2-, acoplándose ambas por cierre a presión.

15 Sobre la tapa -1- aparecen dos aberturas o ventanas -3- y -4- cuadradas, por las que asoman los supuestos dados -5- y -6-.

Por la parte superior de la caja asoma una pieza -7- de accionamiento de los citados dados.

20 En el interior de la caja -2- van dispuestos unos discos -5-, y -6- sobre cada uno de los cuales van marcados, grabados o reproducidos los puntos correspondientes al juego de dados, es decir del 1 al 6, y todos ellos dispuestos circularmente.

25 Cada uno de dichos discos -5- y -6- apoya por su centro o eje -18-, y por una cavidad -19- que presenta el dorso de cada disco, sobre un pivote respectivo -16- y -15- que sobresale del fondo de la caja -1-, pudiendo cada disco girar loco sobre su respectivo eje.

30 Cada disco -5- y -6- presenta en su parte central



unas pequeñas aberturas, dispuestas formando círculo, y el material correspondiente a las mismas aparece doblado hacia la parte posterior formando los dientes -17--.

En el interior de la caja, y formando cuerpo con la misma, aparecen unas zonas en relieve -14-, así como otras -12- formándose entre estas últimas una hendidura -13--.

La pieza saliente -7- metálica presenta una configuración mixta, desarrollándose en dos ramas o brazos flexibles -8- rematados en sus extremos por una zona saliente a modo de diente -9-. Del centro de la pieza -7- arranca una porción saliente o vástago cuya parte mas extrema -10- va rodeada del resorte espiral -11--.

La caja -2- presenta una abertura -20- para el paso y alojamiento de dicha pieza de accionamiento -7--.

15 Descrito el conjunto del juego citado, su funcionamiento es el siguiente:

Impulsando o apretando la pieza -7- ésta descenderá, introduciéndose en la caja -1-, de modo que el vástago -10- deslizará hasta el fondo de la abertura -13- en el extremo superior de la cual se encuentra normalmente acoplado, al propio tiempo se comprimirá el resorte -11- contra las paredes o partes superiores de las dos piezas -12--.

Al descender asimismo la pieza -7- sus ramas o brazos flexibles -8- descenderán de modo que apoyándose sus extremos -9- y deslizando sobre las porciones curvadas salientes -14- dichos extremos terminados en forma de diente engranan con cualquiera de los dientes -17- de los discos -5- y -6-, y debido a la fuerza impulsiva ejercida sobre el saliente -7- tales discos girarán locos en el sentido indicado por las flechas (Fig. 2) hasta que al parar los mismos, lo que puede lograrse dejando de accionar sobre -7- lo que determina que las partes -9- actúen como triquetos de los dientes -17-, entonces podrá obser-



varse, en las ventanas -3- y -4- la puntuación alcanzada.

El presente juego constituye, por tanto, un solas entretenimiento para cualquier lugar y con la seguridad de que solamente el azar determina la puntuación.

5 Dentro del presente modelo de utilidad serán variables la clase de materiales empleados en la fabricación de la caja y tapa del juego de referencia y que podrán ser de material plástico o similar, podrán variar los colores, ornamentación de la caja, y en general todo cuanto no altere,  
10 cambio o modifique la esencialidad del juego de referencia.

N O T A

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

1.- Juego de dados automático, caracterizado esencial-  
15 mente por estar constituido por un cuerpo plano, compuesto de caja y tapa, en cuya tapa aparecen dos aberturas o ventanas para mostrar la puntuación alcanzada, estando constituidos los supuestos dados por dos discos, dispuestos en el interior de la caja, capaces de girar locos sobre sus ejes respectivos, cuyos  
20 centros o ejes apoyan sobre unos salientes que forman cuerpo con el fondo de la caja, presentando cada uno de dichos discos y por su parte posterior una serie de dientes dispuestos circularmente, discos que giran, en sentido contrario, al ser impulsados respectivamente por un dispositivo, accionable desde el  
25 exterior de la caja, cuyo dispositivo presenta dos láminas laterales flexibles cuyos extremos, en forma dentada, actúan sobre los dientes posteriores de cada disco determinando su giro, y asimismo presenta dicho dispositivo de accionamiento un vástago central cuyo extremo, rodeado por un resorte, desliza en el  
30 terior de una ranura o guía que forma cuerpo con la caja; desli-



zando asimismo los extremos dentados de las láminas accionadas de los discos sobre unos salientes curvados que forman cuerpo con la caja, y todo ello, de modo, que los citados discos, que presentan, cada uno, los puntos correspondientes a un dado, es decir del 1 al 6, distribuidos circularmente, giran movidos por el correspondiente dispositivo de accionamiento, y al parar muestran, por las ventanillas correspondientes, la puntuación alcanzada por la suma de los puntos visibles de cada disco o supuesto dado.

10 2.º JUEGO DE DADOS AUTOMATICO.

Consta la presente memoria descriptiva de cinco hojas, foliadas numeradas y escritas por una sola cara, acompañada de una hoja de dibujos.

Madrid, a 31 de Diciembre de 1952

RAFAEL DE RAFAEL GARCIA  
P.A.

Manuel de Rafael  
P.P.

34138



FIG. 1

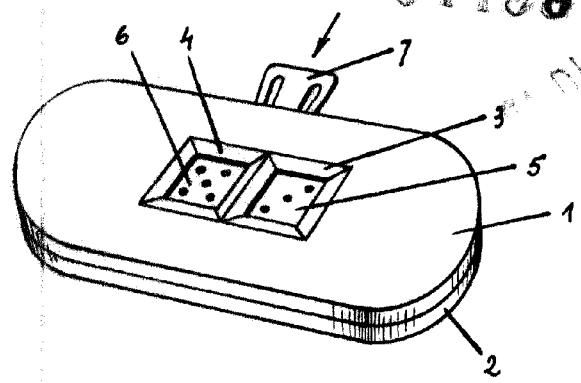


FIG. 2

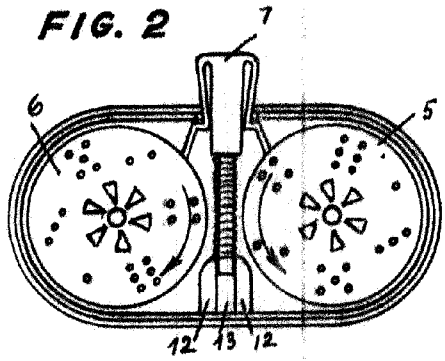


FIG. 3

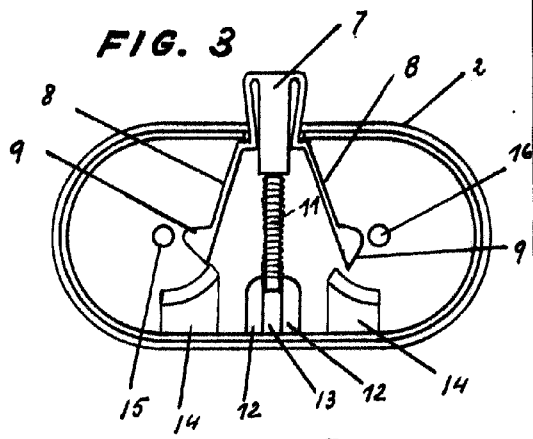


FIG. 4

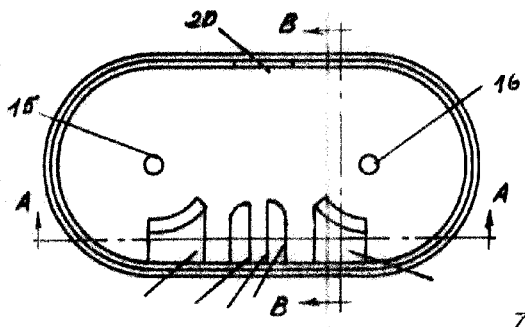


FIG. 5

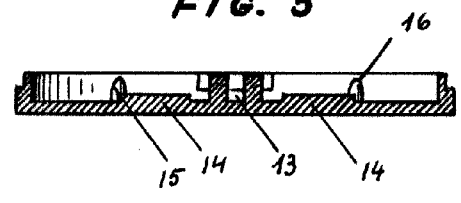


FIG. 6



FIG. 8

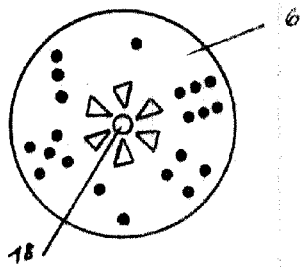


FIG. 10

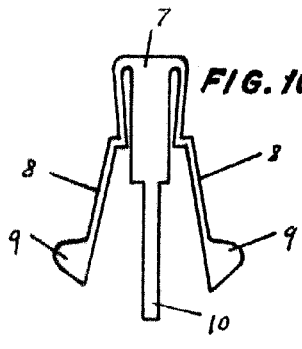


FIG. 7

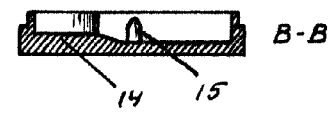


FIG. 9

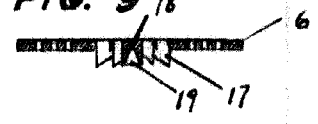
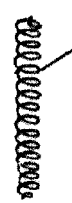


FIG. 11



Madrid, 31 de Diciembre de 1952

P.A. Manuel de Rafael

*[Handwritten signature]*

ESCALA VARIABLE