



36470

M O D E L O
D E
U T I L I D A D

para UN NUEVO JUEGO MAGNÉTICO, DE SALÓN", a favor de don
JUAN A. LUTJENS, residente en BARCELONA, calle de Bailén,
nº 238.

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a un nuevo juego magnético, de salón.

5. Este corresponde a la clase de los que emplean como elemento de juego, un imán permanente de mucha potencia, dispuesto en el reverso de la superficie o tablero sobre el que se juega. En este tablero van dispuestas piezas móviles de material magnético o con partes provistas de este material.

10. La novedad en el modelo, consiste en el mando y maniobra del imán, que colocado en el extremo de un pantógrafo especial que proporciona gran ampliación de movimientos, permite que mediante la manipulación de una varilla dispuesta en una cabecera del tablero y que se maneja de una manera semejante a la palanca de cambios, conocidas en los vehículos automóviles.

15. Sobre el tablero de juego existen objetos móviles,



tales como pequeños autos, motocicletas u otros. También existen obstáculos ingeniosos que presentan partes articuladas que entran en acción al aproximarse el imán, tales son, barreras de ferrocarril, postes indicadores, guardias de circulación, etc., sobre un plano general que puede ser el de un trozo de plano ciudadano.

No obstante el tablero de juego puede también ser empleado para otros juegos, tales son deportes, u otros.

Para facilitar la explicación se acompaña a la presente memoria, una lámina de dibujos, en la que se ha representado un caso de realización que se cita a título de ejemplo.

En el dibujo:

la figura 1 representa, visto en planta, el pantógrafo multiplicador para accionamiento del imán,

la figura 2 indica, en alzado, el mencionado mecanismo en relación con la palanca de maniobra,

la figura 3 muestra una vista, perspectiva, del tablero, y

la figura 4, son distintos aspectos de los elementos dispuestos sobre el tablero en el caso en que éste represente un juego de tráfico de circulación rodada.

Consiste el modelo en un mecanismo amplificador de mando, constituido por un juego combinado de dos pantógrafos -1- y -2-, de los que el -1- tiene su punto de giro fijo en -3-, siendo el punto de mando el -4-, en donde existe un tubo en juego loco al que se acopla la varilla o palanca de maniobra -5-.

El vértice extremo -6- de este primer pantógrafo se acopla articuladamente en un vértice interior -7- del segun-

36470



do pantógrafo -2-, presentando éste el punto de giro fijo -8- alrededor del cual puede tomar distintas orientaciones que comprenden posiciones del imán -9- fijado en la punta o vértice lejano -10-, siendo estas posiciones alejadas o acercadas al punto de giro -8- según el mando que reciban del primer pantógrafo.

El segundo pantógrafo lleva doble articulación -11- para su contracción y para su oscilación.

Según lo expuesto, el mando sobre el primer pantógrafo solamente ocasiona la contracción o el alargamiento de su contorno y si no oscilase a los lados, el segundo pantógrafo sólo actuaría acercando o alejando el imán -9- respecto del centro de giro -8-. Pero como la alineación -3-, -7-, -8-, no se mantiene recta más que de una manera eventual e inestable, resultará que las contracciones del primer pantógrafo se traducen en un movimiento del imán que recorrerá toda la amplitud del tablero, girando alrededor de su centro de giro -8-.

En consecuencia el imán potente -9- alcanzará a todos los puntos del tablero de juego.

Se indicará ahora como se consigue el movimiento del primer pantógrafo o regidor del mando. Éste se logra mediante el tubo -12- articulado libremente en el vértice -4- antes citado.

Este tubo atraviesa a una esfera -13- montada como rótula en un cojinete -14- fijado al tablero, (figura 2), siendo entonces la bola o esfera -13- el punto de giro de la palanca de maniobra -5-.

Según este montaje, todo pequeño movimiento de esta palanca, se traduce en movimiento del vértice -4- que amplia



do hará que el segundo pantógrafo se contraiga o extienda y gire alrededor del punto -8- en la amplitud que demande el movimiento de la palanca -5- y en la dirección hacia donde se inclina esta palanca.

5. Resulta pues, que un pequeño movimiento de la palanca basta para servir a toda la amplitud del tablero.

Este mando original y sencillo permite aplicar el tablero de juego para distintos fines, tales son problemas y reglamentos de tráfico, movimientos de barcos en puertos, carreras de automóviles, de caballos de canoas, motos, etc.

10. A título de ejemplo, se indica un detalle aplicado a juegos de reglamento de tráfico.

En la figura 4, se muestra en -15-, una barrera de vía férrea, en la que la barrera es giratoria en -16- y es mandada por los tirantes -17- que entran en acción merced al travesaño de hierro dulce -18- que, cuando se acerca el imán, es atraído y en consecuencia la barrera se levanta al acercarse el auto o similar, conducido por el imán.

15. Los móviles, por ejemplo los autos, llevan una antena de hierro -19- que va rozando el tablero de juego, y sobre ella ejerce acción el imán.

20. En determinados pasos, por ejemplo el puente -20- existe una ranura -21- para que la antena tenga salida, y por é ello, los móviles pueden subir pendientes cuya flecha sea ligeramente menor que la longitud de la antena.

25. Otros objetos y elementos móviles, guardias de tráfico, garages y otros, presentan movimientos apropiados al acercarse el imán conduciendo a un móvil, así por lo tanto el guardia dará paso, el garage abrirá sus puertas, etc., sin que se requiera ningún mecanismo especial para é ello, sim-

30.

36470



plemente la acción del campo magnético del imán.

El modelo, dentro de su esencialidad, puede ser llevado a la práctica, en otras formas de realización que difieran en detalle de la indicada a título de ejemplo, a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba. Podrá, pues, construirse en cualquier forma y tamaño, con los materiales más adecuados, por quedar todo é ello comprendido dentro del espíritu de las reivindicaciones.

N O T A

10. Descrito el objeto y utilidad de la invención, lo que se declara como no divulgado ni practicado en España, comprende las siguientes reivindicaciones:

15. 1ª.- Un nuevo juguete magnético, de salón, de la clase que comprende un tablero de juego bajo el cual puede trasladarse un imán, y una serie de objetos o figuras dotadas por lo menos en parte, de aplicaciones de hierro dulce o similar, para ser movidas por el campo magnético del imán, que se caracteriza esencialmente por el hecho de que el mando del imán es mediante un dispositivo mecánico que comprende un acoplamiento de dos pantógrafos de los cuales, uno transmisor y el otro receptor del movimiento en amplitud muy multiplicada, comprendiendo el primer pantógrafo una disposición según un paralelogramo articulado con punto de giro interior en el vértice de un pequeño paralelogramo del que dos de sus lados son porciones del mayor, al cual
20. manda, recibiendo la acción de este paralelogramo un segundo
25.

36470



5. pantógrafo sobre un vértice interno correspondiente a una articulación en paralelogramo cercana a su vértice, con la particularidad de que este segundo pantógrafo tiene su eje de giro en el vértice más próximo al primero o motor, pudiendo adquirir alrededor de este eje de giro todas las posiciones posibles que llevan al imán a todos los puntos del tablero.
10. 2º.- un nuevo juego, según la anterior reivindicación en el que, el dispositivo pantógrafo amplificador se halla montado en el reverso del tablero y en éste se hallan fijos los ejes de giro de los mismos, de los que el eje de giro del segundo pantógrafo o receptor está proximately en el punto central del tablero.
15. 3º.- Un nuevo juego según 1ª y 2ª reivindicaciones en el que, la palanca de mando atraviesa un cojinete constituido por una rótula sobre el tablero y se encaja en una pequeña vaina articulada libremente en el vértice del primer pantógrafo, más opuesto a la posición del imán.
20. 4º.- Un nuevo juego según 1ª a 3ª reivindicaciones en el que, la superficie del tablero se halla preparada para series de elementos de juego, que pueden afectar diferentes modalidades, sea para circulación o tráfico, sea para movimientos de buques en puertos, sea para deportes u otros, en los que los elementos móviles no magnéticos llevan antena o
25. antenas de material magnético, y los elementos fijos, pueden tener partes articuladas accionadas magnéticamente y que entran en acción bajo la presencia del campo magnético del imán, para dar lugar a determinadas funciones, tales como levantar barreras, puentes, direcciones móviles u otras adecuadas al fin del juego.
- 30.



5ª.- Un nuevo juego magnético, de salón.

Según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva, que consta de siete hojas, foliadas y escritas a máquina por una sola cara, acompañadas de una lámina de dibujos.

5.

Madrid, a 30 MAY 1953

JUAN A. LUTJENS.

p.a.

JAIME ISENN MIRALLES

P. P.

Fig. 1 36470

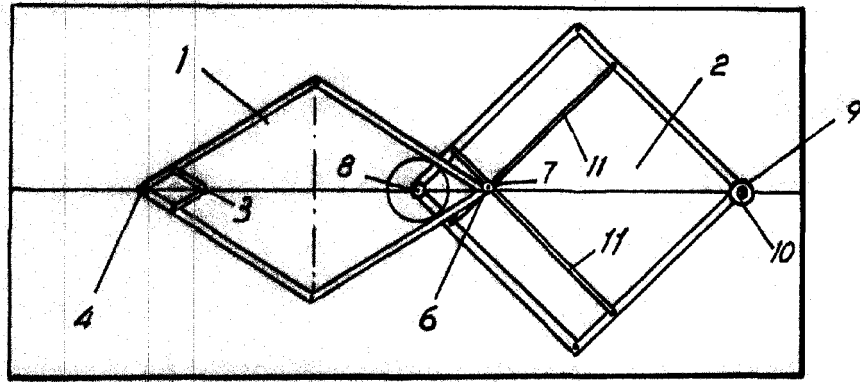


Fig. 2

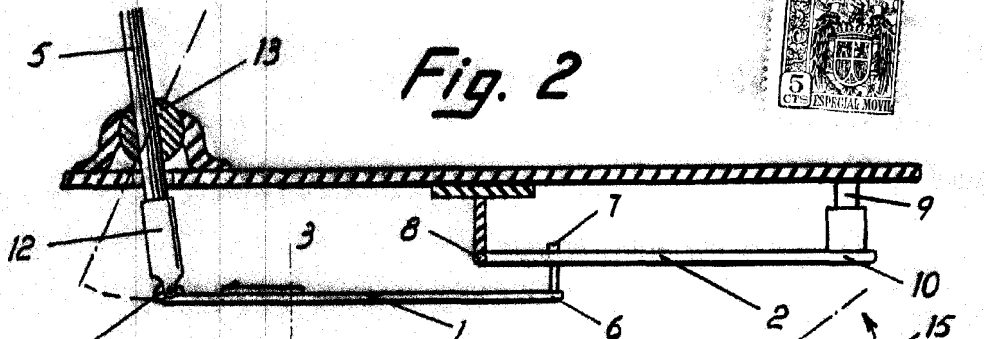


Fig. 3

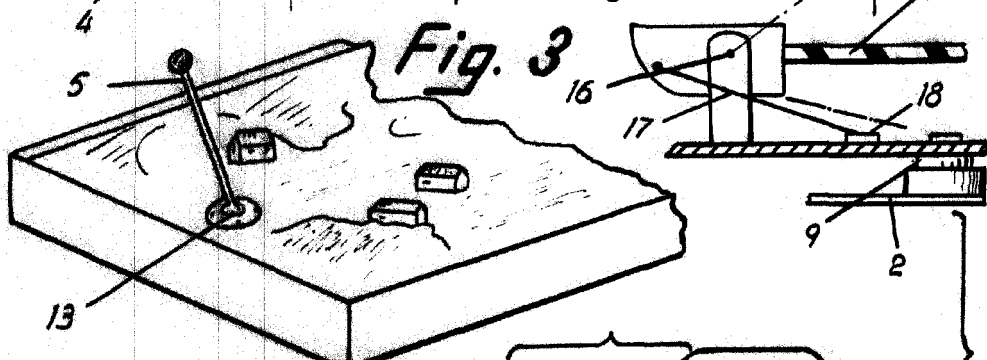
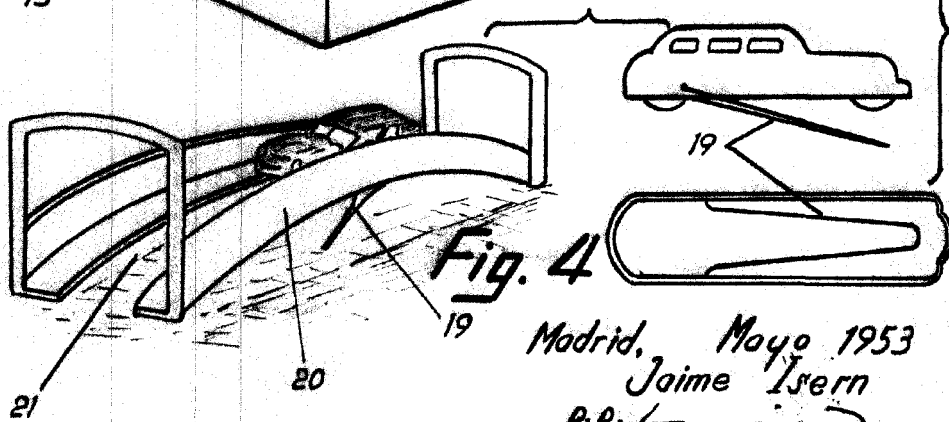


Fig. 4



Madrid, Mayo 1953
Jaime Isern

p.p. [Signature]