

25 JUN.



36902

MODELO DE UTILIDAD
POR VEINTE AÑOS
EN ESPAÑA

Solicitado a favor de Don José M^a. Moreno Nieto, de nacionalidad española, domiciliado en Albacete, Calle Tesifonte Gallego, 16,
p o r

=====: " JUGUETE AUTO-ESCUELA " :=====:

~~-----~~

MEMORIA DESCRIPTIVA
=====

En la presente Memoria descriptiva y en los dibujos complementarios que se acompañan, vamos a referirnos a las particularidades de un nuevo juego recreativo de mesa, que denominamos auto-escuela por consistir en esencia en el mando a distancia de
5 uno o varios vehículos que han de sortear obstáculos y situarse en determinados lugares, todos ellos variables a voluntad, de forma que con su manejo se desarrolla en chicos y mayores el sentido de la habilidad en el gobierno y conducción de cualquier vehículo, a la vez que exige cierta serenidad y premeditación.
10 Estas condiciones que pudiéramos llamar pedagógicas, así como el tratarse de un juego de gran atractivo y diversión, constituyen



sobrados motivos utilitarios para hacerlo acreedor al privilegio de exclusividad que se solicita.

El juego a que nos venimos refiriendo consiste en esencia en
15 una caja de cualquier forma y dimension que posee interiormente un
dispositivo guia transversal de material antimagnetico, desplazable
en sentido longitudinal con relacion al juego por medio de un cable
que se desliza por unas poleas dispuestas en la caja, de las cuales
hay una que es la impulsora, porque su eje es solidario de una ma-
20 nivela situada en la parte exterior de la caja para su accionamien-
to a voluntad del jugador. La mencionada guia transversal antimagne-
tica desplazable, se dispondra de modo que permita correr a lo lar-
go de su cuerpo un iman permanente, que roce la cara inferior de
la tapa de la caja, con cuyo fin poseera en cada extremo una polea
25 por las que se desliza un cable, que con sus extremos sujeta al
iman, siendo una de dichas poleas la impulsora al tener por eje
una barra prismatica tendida a lo largo del juego, cuya barra sir-
ve a la vez de guia del puente transversal, poseyendo la barra en
cuestion, una polea desde la que se le obliga a girar al estar di-
30 cha polea relacionada con un cable transmisor que pasa por otras
poleas, de las cuales una va montada en el eje de un volante de di-
reccion, como los de los automoviles, dispuesto en el exterior del
juego. Mediante este volante se hace desplazar al iman, transver-
salmente al juego. La tapa de la mencionada caja ofrece una super-
35 ficie lisa, con unos orificios, constando ademas el juego de unos
pequenos vehiculos o figuras adoptando cualquier forma, los cuales
deben poseer en su parte inferior cualquier metal sensible a la
atraccion magnetica, que roce la superficie de deslizamiento, para
que se someta a la accion de atraccion del iman de la parte inter-
40 na, cuyo avance longitudinal o transversalmente, determina el mo-
vimiento de los referidos vehiculos o figuras. Por ultimo, consta
tambien el juego de varias figuras, tal como edificios, postes in-



dicadores, garages, estaciones de gasolina, refugios o cobertizos, figuras humanas y de animales y otros, sueltas, para poderlas colocar a voluntad sobre la superficie superior de circulación de los vehículos.

La descripción general que antecede podrá comprenderse más fácilmente a la vista de las dos láminas de dibujos que se acompañan precisamente con dicho fin. En estos dibujos se representan diversas vistas de un caso de realización práctica de uno de estos juegos, pero conviene hacer constar que el juego no puede limitarse exclusivamente a la forma y proporciones representadas, ya que caben otras realizaciones, por consiguiente, los mencionados dibujos habrán de interpretarse en su más amplio sentido y sin ningún carácter limitativo, dada su condición de ejemplo ilustrativo.

La fig. 1 de los mencionados dibujos representa una perspectiva general del juego; la fig. 2 una sección longitudinal; la fig. 3 diversas vistas del vehículo, que en el caso del ejemplo es un automóvil, y una pieza de dicho vehículo; la fig. 4 es una vista en planta por la parte inferior del juego; las figs. 5 y 6 son dos secciones transversales y la fig. 7 representa el imán en una de sus formas de montaje.

En las referidas figuras, se señalan las diversas partes del juego, con las siguientes acotaciones: -1- es la caja del juego, que en el caso del ejemplo es rectangular y alargada; -2- es el puente guía transversal, integrado por un cajetín de cualquier metal o materia antimagnética, dentro del cual se aloja y circula el imán -3-, montado en un soporte o caja -4- con dos aletas a las que se sujetan los cabos del cable -5-, que pasa por las poleas -6- y -7-, montadas en los extremos del puente guía -2-. Las partes -8- y -9-, señalan los puntos por donde el puente-guía -2- va sujeto al cable -10- que, cruzándose en el centro del juego (fig. 4), pasa por las poleas -11-12-13- y -14-, situadas en los ángulos de la caja -1-, siendo la polea -14- solidaria de la manivela -21-.



75 Con -15- se señala el eje prismático que pasa por dentro de la polea -7-, siendo -16- la polea solidaria de dicho eje, la cual se halla enlazada con el cable de transmisión -17- que pasa por las poleas -18- y -19-, ésta última solidaria del eje del volante de dirección -20-. La cara superior o superficie de deslizamiento va acotada con -22-, siendo -23- los orificios para verificar las posiciones de salida, lo cual señala el indicador -24- de que va dotado el imán -3-. El vehículo, en este caso un automóvil, se señala con -25-, en el cual podemos apreciar el brazo metálico -26-, que presenta un extremo articulado en el eje trasero y el otro extremo -27- en constante roce con la superficie -22-. Con -28- se señalan unas figuritas en forma de postes indicadores; con -29- unas figuras en forma de edificios y con -30- una figura en forma de cobertizo.

Refiriéndonos a los mencionados dibujos, el funcionamiento de este juego, es como sigue: sobre la superficie -22- del juego colocaremos previamente las figuras -28-, -29- y -30-, y cualesquiera otras, formando calles, trayectorias, obstáculos o direcciones prohibidas, pudiendo ser infinitas las combinaciones que se formen, en las cuales se procurará colocar en el extremo del juego un refugio o cobertizo -30-, una figura de garaje o de estación (no representadas en el dibujo), u otras que puedan señalarse como puntos de destino. Después de esto accionaremos la manivela -21-, la cual hace girar a la polea -14- y ésta hace mover el cable -10- el cual desplaza al puente-guía -2-, debiendo girar la mencionada manivela -21-, hasta que consigamos llevar el puente -2- hasta debajo de la línea de orificios -23-. Una vez aquí moveremos el volante -20-, el cual, por medio de las poleas -18- y -19- y el cable -17-, mueve la polea -16- y ésta el eje -15-, que a su vez hace girar a la polea -7-, la cual auxiliada por la polea -6-, mueve el cable -5-, desplazando de este modo al imán -3- que se mueve transversalmente al juego.



Por medio del indicador -24-, apreciaremos el lugar que ocupa el imán -3- que lo situaremos en un punto determinado o voluntario de partida. Efectuado ésto, colocaremos el autito -25- frente al orificio en que se señale que está el imán, y tendremos el juego dispuesto para actuar. Al colocar el autito -25- en el lugar indicado, su parte o masa metálica -26- es atraída por el imán -3-, de forma que si hacemos avanzar a éste por bajo de la superficie -22- haciendo girar la manivela -21-, el autito avanzará por dicha superficie al mismo tiempo que el imán, y si desplazamos a éste hacia un lado u otro mediante el volante -20-, haremos que el autito al propio tiempo que avanza, se desvíe hacia la derecha o izquierda, pudiendo hacer con el mismo cualquier clase de maniobra, tal como retroceder, avanzar y dar vueltas para encaminarlo así al lugar de destino, sorteando los obstáculos que encuentre a su paso, para lo cual se requiere que los movimientos de la manivela -21- y del volante -20- se combinen cuidadosamente y con atención.

Descritas suficientemente las particularidades y funcionamiento de este juego, resta consignar la posibilidad de que varíen sus dimensiones, formas, coloridos, materiales, clase de vehículos y de las otras figuras, así como su número y en general cualquier detalle constructivo que al considerarse conveniente, no altere los fundamentos esenciales que se exponen en las siguientes

REIVINDICACIONES

Los puntos nuevos que se presentan para que sean objeto de reivindicación en el presente Modelo de Utilidad, son:

- 1.- Jugue te auto-escuela, integrado por una caja, caracterizado por disponer en su interior de un puente transversal de material anti-magnético, desplazable longitudinalmente mediante un cable sujeto al puente por uno o varios puntos, cuyo cable pasa por cuatro poleas situadas en los ángulos de la caja, siendo impulsado por una de ellas que es solidaria del eje de una manivela situada



en la parte externa de la caja, de modo que al girar la referida manivela en una u otra dirección, se hace avanzar o retroceder al
140 puente guía transversal y a los elementos en él montados.

2.- Juguete auto-escuela, caracterizado porque por el puente transversal de la reivindicación anterior, circula una masa magnética o imán permanente, desplazable a voluntad a lo largo del canal de dicho puente, y por ende en dirección transversal al cuerpo
145 del juego, siendo arrastrado dicho imán en sus movimientos transversales, por un cable que abarca dos poleas montadas en los extremos del puente.

3.- Juguete auto-escuela, caracterizado porque el puente transversal de las precedentes reivindicaciones se desliza, guiado cuanto
150 menos por uno de sus extremos, por un eje prismático que pasa por el centro de una de las poleas dispuestas a uno de los extremos del puente, siendo impulsado dicho eje por una polea dispuesta en uno de sus extremos, la cual es movida a su vez por un cable de transmisión que pasa por otras varias poleas, una de las cuales es
155 solidaria del eje de un volante dispuesto en la parte externa del juego.

4.- Juguete auto-escuela, caracterizado porque en su parte superior tiene practicados varios orificios para verificar la posición inicial de la masa magnética o imán interno, el cual posee
160 con este fin un brazo o apéndice lateral visible a través de cualquiera de dichos orificios, cuando se halla frente a uno determinado.

5.- Juguete auto-escuela, caracterizado por constar de diversas figuras corpóreas de edificios, postes indicadores, figuras
165 humanas o de animales, sueltas y de emplazamiento variable a voluntad, para formar sobre la cara superior lisa del juego trayectorias calles, obstáculos y puntos de destino, con posibilidad de variarse en cada jugada o partida.

6.- Juguete auto-escuela, caracterizado porque con los movi-

25 JUN



170 mientos aislados o combinados de la manivela de la reivindicación 1ª y del volante de la reivindicación 3ª, se dirige a distancia, haciendo avanzar, retroceder, torcer a un lado u otro, girar, y efectuar toda clase de maniobras, a un automóvil de juguete o a otro vehículo en miniatura, así como a cualquier clase de figura,

175 que posea en su base una masa metálica sensible a la fuerza de atracción magnética y sea colocada sobre la superficie superior de deslizamiento del juego. Y

180 7.- " JUGUETE AUTO - ESCUELA ", de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente Memoria descriptiva, y gráficamente representado en las figuras de los adjuntos Planos, que se aportan para su mejor comprensión.

Esta Memoria consta de SIETE hojas, escritas o mecanografiadas por una sola cara, a doble espacio, en 181 líneas.

Valencia, a 9 de Junio de 1953

Por autorización del interesado

Fig. 1

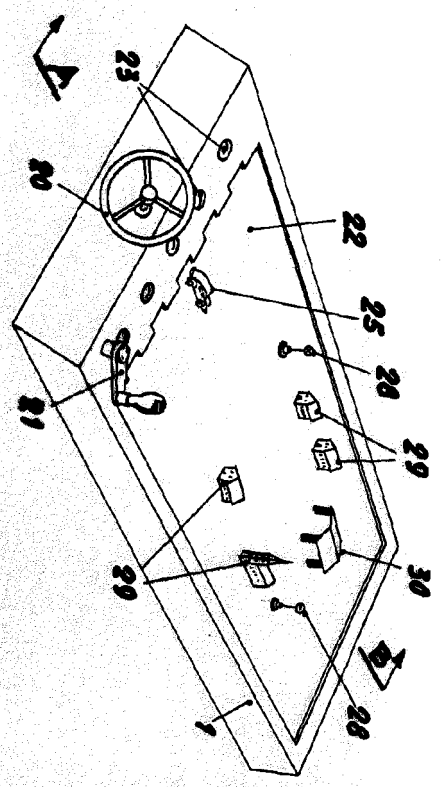


Fig. 3

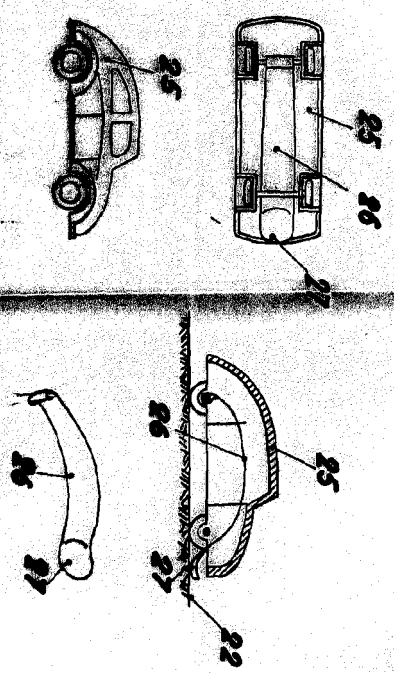
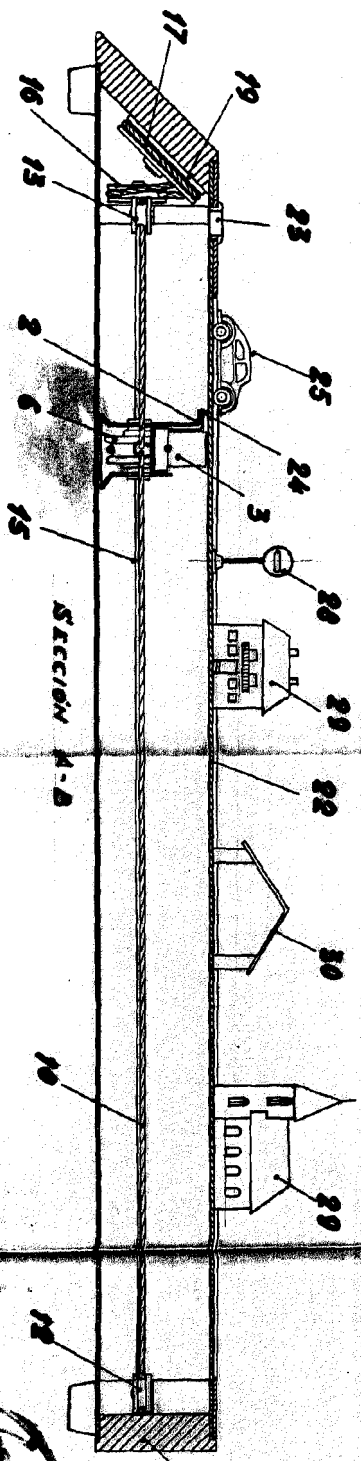


Fig. 2



25 JUN 1911
 PATENTED IN THE UNITED STATES

D. José M^{te} Moreno Nieto 36012

Modelo de Utilidad

Hija de

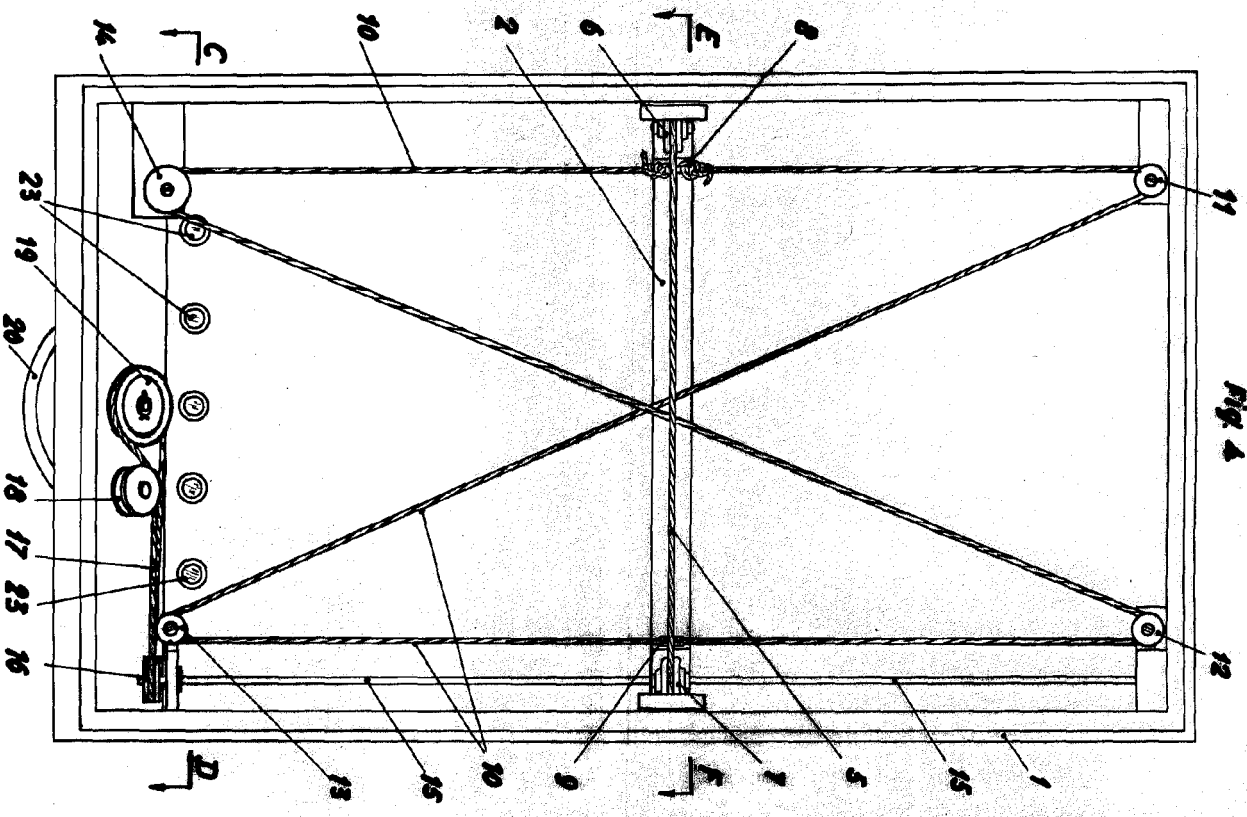
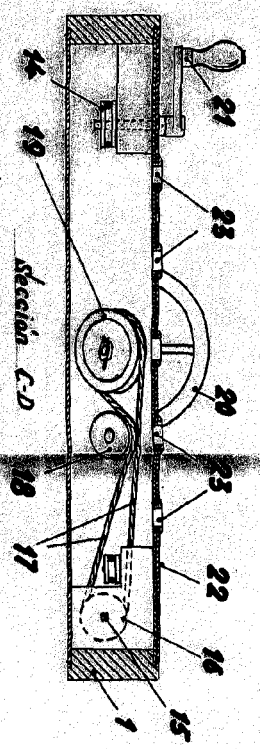


Fig. 4



Sección C-D

25 JUN 1951

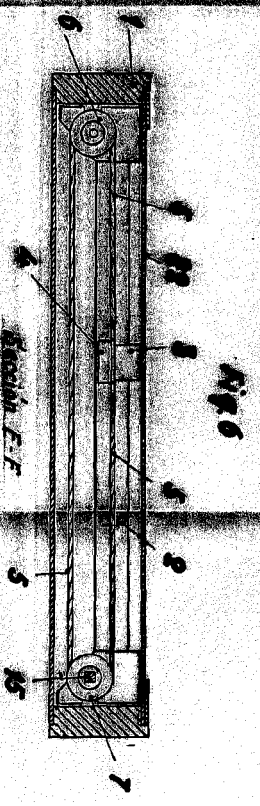


Fig. 6

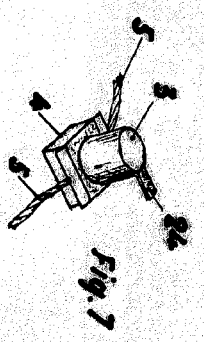


Fig. 7

Escala Variable
Valencia, 15 Junio 1953
P.A.