

40342.

E9



40342

MEMORIA DESCRIPTIVA

de un

MODELO DE UTILIDAD

por

"JUEGO DE HABILIDAD TACTIL"

Cuyo registro se solicita por VEINTE AÑOS, para España y sus Posesiones, a nombre y favor de Don Eusebio Gómez Gómez, de nacionalidad española, residente en Madrid, calle de Bravo Murillo nº 262.

El presente modelo se contrae, según se deduce de su enunciado, a un nuevo juego especialmente apto para reuniones, veladas familiares, etc., que pone a prueba la habilidad táctil de los jugadores.

5 Esencialmente, está constituido por una caja de baquelita o cualquier otro material equivalente tamaño bolsillo, de forma preferentemente prismática y provista de tres teclas metálicas en su cara frontal, así como de un visor en su superficie superior
10 compuesto de tres ventanillas de igual estructura.

Cada una de estas ventanillas se corresponde con un tambor interior, existiendo por consiguiente tres de estos tambores en los que van grabadas unas figuras, letras, signos, números o elementos gráficos
15 de cualquier género que son los que sirven para establecer las combinaciones determinativas de las diferentes jugadas que pueden producirse. Estos tambo-



20 reas giran libre e independientemente sobre el mismo eje, estando accionados en su giro por las teclas establecidas en la parte frontal del aparato.

25 Las teclas se hallan constituidas por unas piezas metálicas que adoptan exteriormente tal forma y se prolongan interiormente en sendas láminas establecidas sobre un eje que permite su basculamiento y que
30 contiene tres muelles espirales, uno por cada tecla, para mantenerlas en posición elevada. Interiormente, cada una de las láminas constitutivas de las teclas termina en una muesca que, cuando las teclas se encuentran en su posición elevada, se apoya en una especie de piñón de que se halla dotado cada uno de
35 los tambores, quedando fijos dichos tambores en una posición determinada por la acción combinada de muesca y piñón, determinando a su vez dicha muesca al bascular la tecla el giro de los tambores hasta que, al recuperar la repetida tecla su posición primitiva, los inmoviliza de nuevo en una posición fija originada por el azar.

40 Para facilitar la comprensión de cuanto expuesto queda, únicamente a título de ejemplo y sin ningún alcance limitativo, en los adjuntos dibujos se representa una forma de ejecución práctica:

45 La fig. 1ª nos reproduce una perspectiva del aparato, en la que apreciamos las ventanillas (1) del visor por las que aparecen los tambores (2) y las teclas (3) establecidas en el frente del dispositivo.

La fig. 2ª es una vista en sección del propio aparato practicada por el plano de una de las teclas, observándose el tambor (2) establecido sobre un eje, el piñón (4) solidario del tambor, la lámina (5) pro-

40342



50 longación de una de las teclas (3) y el muelle (6)
que actúa sobre dicha tecla (3).

Por último, la fig. 3ª nos muestra una vista del
interior del aparato contemplado desde su base. En
ella distinguimos los tambores (2), los piñones (4)
55 solidarios de los mismos, las láminas (5) en que se
prolongan las teclas y los muelles (6) que actúan
sobre ellas.

De lo dicho, complementado con la contemplación
de los dibujos, fácilmente se desprende el funciona-
60 miento del aparato. Mediante una suave pulsación so-
bre las teclas, y merced a la acción de la muesca
sobre el piñón de los tambores, se consigue la libre
rotación de estos últimos hasta que, al cesar la
opresión sobre las teclas y recuperar aquellas su
65 posición primitiva, se detiene el giro de los suso-
dichos tambores y se inmovilizan en las ventanillas
del visor las figuras o gráficos que haya determina-
do el azar, consumándose las jugadas mediante las
combinaciones que previamente se hayan señalado como
70 vencedoras.

Lo dicho es fiel reflejo de la invención, siendo
variables el número de tambores, ventanillas y te-
clas, la disposición de estas últimas, los tamaños,
colores, materiales y signos gráficos estampados
75 y, en general, cuantos detalles se consideren secun-
darios y no alteren ni modifiquen la esencialidad
del modelo que le caracteriza y que se reivindica.

REIVINDICACIONES

Se reivindican a nombre y favor de Don Eusebio
80 Gómez Gómez, de nacionalidad española, los términos
siguientes:

40342 - 9 FEB



19.- Juego de habilidad táctil, caracterizado por establecerse una caja de baquelita o material equivalente provista en su parte superior de un visor constituido por una serie de ventanillos, cada una de las cuales se corresponde con un tambor interior y una tecla, viéndose a través de dichas ventanillos una parte de las muchas en que está dividido el tambor correspondiente y en las que están grabadas unas figuras o signos que den lugar a las diferentes combinaciones determinativas de las jugadas.

22.- Juego, según anterior reivindicación, caracterizado porque los tambores giran libre e independientemente sobre el mismo eje, habiéndose previsto un piñón solidario a cada tambor sobre cuyo piñón descansa y actúa una muesca establecida en la extremidad de la lámina prolongación de cada tecla.

39.- Juego, según reivindicaciones precedentes, caracterizado porque las teclas se hallan constituidas por unas piezas metálicas que, adoptando exteriormente tal forma, se prolongan por el interior del aparato en sendas láminas dispuestas sobre un eje que permite su basculamiento y sobre el que se han previsto una serie de muelles espirales, uno por cada tecla, para mantenerlas en su posición elevada una vez cesada la opresión ejercida sobre las mismas.

42.- JUEGO DE HABILIDAD TACTIL.

Todo conforme queda descrito en la presente Memoria, que consta de CUATRO HOJAS mecanografiadas por una sola cara, foliadas y dibujos anexos.

Madrid, 9 de Febrero de 1954.

ANTONIO FERNANDEZ PASCUAL

Antonio Fernandez Pascual

FIG. 1

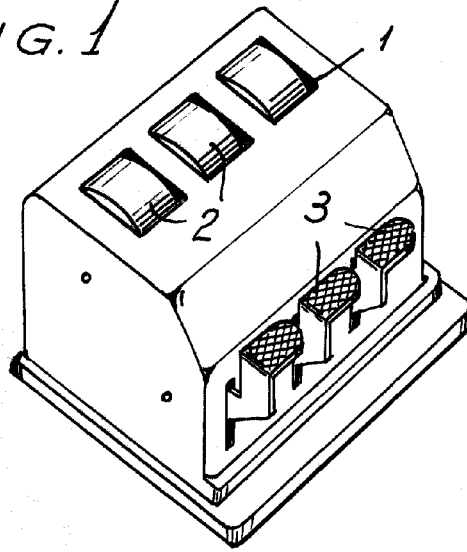


FIG. 2

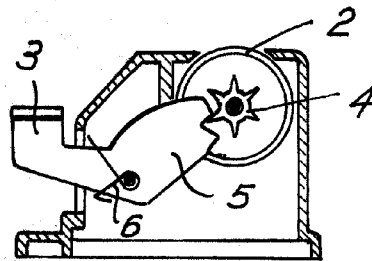
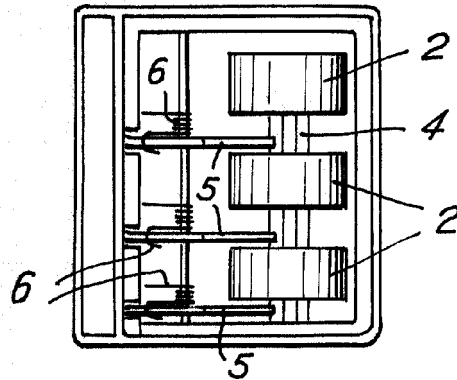


FIG. 3.



Madrid 9 de Febrero de 1954

INVENTO PEREGRINER PARRILLAS

Carlos Jurado

Escala variable