

41253.

27 MAR 5



41253

MEMORIA DESCRIPTIVA

de un

MODELO DE UTILIDAD

por

"UN JUEGO ELECTRICO DE SOCIEDAD"

Cuyo registro se solicita por VEINTE AÑOS,
para España y sus Posesiones, a nombre y favor de
Don Alberto Castilla García y Don Benigno Cutanda
Calleja, ambos de nacionalidad española, residen-
tes en Madrid, calle de Narciso Serra nº 6.

El presente modelo se contrae a un nuevo jue-
go eléctrico de sociedad o sobremesa que, por su
ingeniosa concepción y gran interés, ofrece un in-
dudable atractivo para quienes lo jueguen.

5 Se caracteriza esencialmente por establecerse
sobre una caja que sirve de armadura un circuito
eléctrico, cuya toma de corriente consta de dos
bornas o polos, partiendo de uno de ellos una con-
ducción que remata en un punzón o clavija de mango
10 aislante, mientras que del otro nace una segunda
conducción que se conecta para la alimentación de
uno de los polos de tres lamparitas dispuestas en
la parte superior de dicha caja.

15 En la parte central de la repetida caja, se es-
tablece una bandeja de materia aislante que lleva



regularmente repartidas en su superficie una serie de plaquitas o bornas metálicas dispuestas fijamente mediante remaches interiores, placas que se hallan conectadas todas ellas entre sí por medio de un hilo conductor que se prolonga hasta conectarse al polo libre de una de las lamparitas a que ya nos hemos referido. Asimismo, y en un lateral de la expresada bandeja, aparecen dos plaquitas o bornas metálicas similares a las ya apuntadas, de cada una de las cuales parte una conducción que va a conectarse respectivamente sobre el polo libre de las dos lamparitas restantes.

Sobrepuesta a esta bandeja, se previene una lámina constituida por un cuerpo prismático de escasa altura, cuya base superior y base inferior representan respectivamente el anverso y reverso de la susodicha lámina. El anverso presenta únicamente un conjunto de taladros dispuestos en forma que se corresponden exactamente con la serie de plaquitas uniformemente repartidas en la superficie de la bandeja, mientras que el reverso de la lámina que nos ocupa presenta, además de un conjunto de taladros equivalentes a los del anverso, unas hileras de remaches intercalados entre las líneas de taladros y dispuestos a tresbolillo, cada uno de cuyos remaches soporta en su parte exterior, o sea en el anverso de la lámina, dos plaquitas alargadas, una de metal, inmediata a la lámina, y otra superpuesta constituida de fibra aislante.

Por el interior de la lámina discurren dos hilos conductores que conectan entre sí a todos los remaches de cada hilera y a éstas en forma alterna-



da, quedando así las hileras conectadas en dos
grupos que, a su vez, lo están a cada uno de dos
50 elementos contactores por gravedad establecidos en
un lateral de la misma superficie y en correspon-
dencia con las dos plaquitas laterales que se cita-
ron al describir la bandeja, con la que contactan.

Las plaquitas sustentadas por cada remache, una
55 metálica y otra de fibra como se ha dicho, son sus-
ceptibles de giro sobre el mismo en forma conjunta
o independientes, pudiendo a voluntad colocarse ob-
turando los teladros de la lámina.

Los elementos contactores de gravedad a que nos
60 hemos referido anteriormente, se hallan constituí-
dos por un ojete remachado que, atravesando la ba-
se aislante sobre la que se encuentra dispuesto,
fija por uno de sus lados una lengüeta conductora
que se curva sobre la cabeza de un pasador o clavi-
65 llo introducido por el indicado ojete, cuyo pasador
de esta forma no puede evadirse y actúa por grave-
dad o superposición sobre el elemento que se enfren-
te con la extremidad del pasador.

Para facilitar la comprensión de cuanto expuesto
70 queda, únicamente a título de ejemplo y sin ningún
alcance limitativo, en los adjuntos dibujos se re-
presenta una forma de ejecución práctica del inven-
to:

La fig. 1ª reproduce esquemáticamente la caja
75 contenedora del juego y el circuito establecido so-
bre ella, observándose claramente la serie de pla-
quitas (A) regularmente dispuestas sobre la bandeja
y sus conexiones, las plaquitas laterales (B), la



27

80 toma de corriente (C), las lamparitas (L) y el punzón o clavija (P).

85 La fig. 2ª nos muestra, también en forma esquemática, el reverso de la lámina visto interior y exteriormente. Contemplamos en este reverso (F) los orificios (O) que se corresponden con las plaquitas (A) de la fig. 1ª, los remaches (D) y la forma en que están conectados en dos grupos que, a su vez, lo están con los contactores por gravedad o superposición (B), y las plaquitas (E) colocadas sobre los remaches (D), las cuales se distinguen por su
90 colorido según el grupo a que pertenecen.

La fig. 3ª es una vista en sección de uno de los elementos contactores por superposición o gravedad, apreciándose distintamente su disposición sobre la base aislante (F).

95 La fig. 4ª nos ofrece en detalle los remaches (D) establecidos sobre la base aislante (F) y la disposición de las láminas metálica y aislante (E), mostrándonos este detalle en corte y perspectiva.

100 La fig. 5ª representa en corte dos maneras de funcionar el juego que nos ocupa. En el caso (G), el punzón, al introducirse por un orificio de la lámina, es interceptado por una plaquita (E), verificando contacto con ella, mientras que en el caso (H), no interponiéndose ninguna de tales plaquitas, penetra más profundamente y hace contacto con una
105 plaquita (A).

Por último, la fig. 6ª refleja en perspectiva el conjunto del juego. Observamos la toma de corriente (C), que se conecta mediante conducción apropiada



110 da, el punzón (P), las lamparitas (L), en este caso ya cubiertas con unos cajetines provistos de un visor de cristal o plástico, y el anverso de la lámina o tablero de juego, por cuyos orificios habrá de introducirse el punzón para dar lugar a las incidencias y alternativas del mismo.

115 La energía eléctrica podrá obtenerse de la red o de cualquier otra fuente suministradora, disponiendo para ello lamparitas idóneas al caso. Las plaquitas (E), establecidas en el reverso de la lámina, se disponen obturando los orificios (O) a voluntad y de forma que, al introducirse el punzón o clavija por un orificio cualquiera, pueda herir y verificar contacto con una placa (A) de la bandeja, con una plaquita metálica (E) de uno u otro de los dos grupos en que se hallan divididas, o bien
120 con una plaquita aislante de fibra de las que recubren a las metálicas, dando lugar con ello a que en los tres primeros casos se encienda una u otra de las lamparitas del juego y a que permanezcan las tres apagadas en el último de los supuestos apuntados.

125 Lo dicho es fiel reflejo de la invención, debiendo considerarse en sentido amplio, nunca en forma limitativa, reservándose los peticionarios cuantos derechos les confiera la vigente Ley de Propiedad Industrial y siendo indiferentes las condiciones en que el modelo se construya o realice en cuanto a tamaños, colores, proporciones y materiales empleados, siempre y cuando no se altere ni modifique la serie de características que constituyen su esencialidad, que le tipifican y que se reivindican.

135

140

41253

41253

22 MAR



- NOTA -

Se reivindicán a nombre y favor de Don Alberto
Castilla García y Don Benigno Cutanda Calleja, de
145 nacionalidad española, los términos siguientes:

1º.- Un juego eléctrico de sociedad, caracteri-
zado porque, sobre una caja que sirve de armadura,
se establece un circuito eléctrico cuya toma de co-
rriente consta de dos bornas o polos de los que, res-
150 pectivamente, parten una conducción que remata en
un punzón o clavija y una segunda conducción de uno
de los polos de tres lamparitas que se disponen en
la parte superior de la caja-armadura.

2º.- Un juego, según lo reivindicado en el punto
155 primero, caracterizado porque, en la parte central
de la propia caja-armadura, se dispone una bandeja
de materia aislante que lleva regularmente distri-
buída en su superficie una serie de plaquitas o bor-
nas metálicas previstas fijamente mediante remaches
160 interiores, placas que se encuentran conectadas en-
tre sí por medio de un hilo conductor que se prolonga
hasta conectar al polo libre de una de las lampa-
ritas, mientras que en uno de los laterales de la
misma bandeja se establecen otras dos placas o bor-
165 nas metálicas de cada una de las cuales parte una
conducción que va a conectarse respectivamente con
el polo libre de las dos lamparitas restantes.

3º.- Un juego, según lo reivindicado en puntos
anteriores, caracterizado porque, sobrepuesta a la
170 bandeja, se previene una lámina conformada por un
cuerpo prismático de escasa altura y cuyas bases
superior e inferior constituyen el anverso y reverso
de la lámina, disponiéndose sobre el primero un con-



175

junto de taladros que se corresponden exactamente con la serie de plaquitas uniformemente repartidas en la superficie de la bandeja y sobre el segundo, además de un conjunto de taladros equivalentes a los del anverso, unas hileras de remaches intercalados entre las líneas de taladros a tresbolillo, cada uno de cuyos remaches soporta en su parte exterior o anverso de la lámina dos plaquitas alargadas, una de metal inmediata a dicha lámina y otra de fibra aislante superpuesta a la anterior.

180

42.- Un juego, según lo reivindicado en puntos anteriores, caracterizado por establecerse dos hilos conductores que, discurriendo por el interior de la lámina, conectan entre sí todos los remaches de cada hilera y a las propias hileras en forma alternada, con lo que quedan las hileras conectadas en dos grupos que, a su vez, lo están a cada uno de dos elementos contactores por gravedad dispuestos en un lateral de la misma superficie y en correspondencia y contacto con las plaquitas laterales de la bandeja.

185

190

195

52.- Un juego, según lo reivindicado en puntos anteriores, caracterizado porque los contactores de gravedad se hallan constituidos por un ojete remachado que atraviesa la base aislante sobre la que está dispuesto y fija por uno de sus lados una lengüeta conductora que se curva sobre la cabeza de un pasador o clavillo introducido por el expresado ojete, cuyo pasador queda inmovilizado y actúa por gravedad y superposición sobre cualquier elemento que se enfrente a su extremidad.

200

41253

27 MAR



205 6º.- UN JUEGO ELECTRICO DE SOCIEDAD.

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

Madrid, 27 de marzo de 1954,-

ANTONIO FERNANDEZ PASCUAL
R.P.



FIG. 1

41953

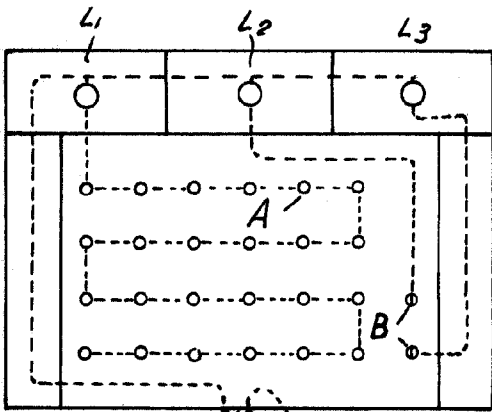


FIG. 2

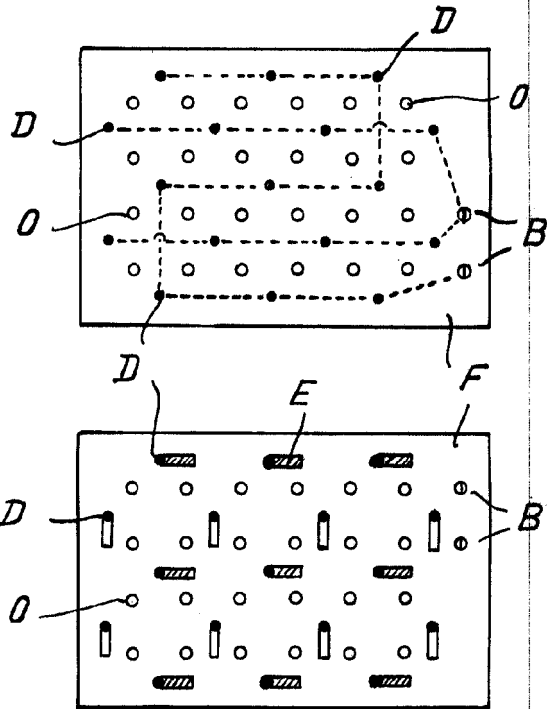


FIG. 3.

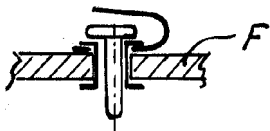


FIG. 4

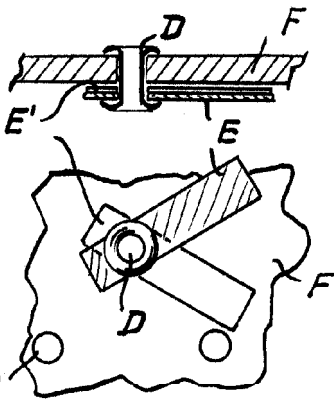


FIG. 5

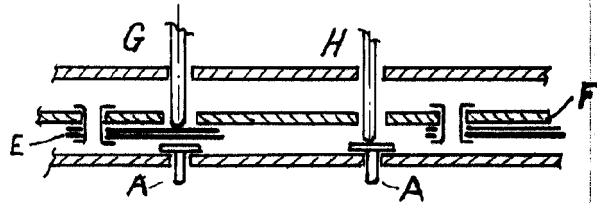
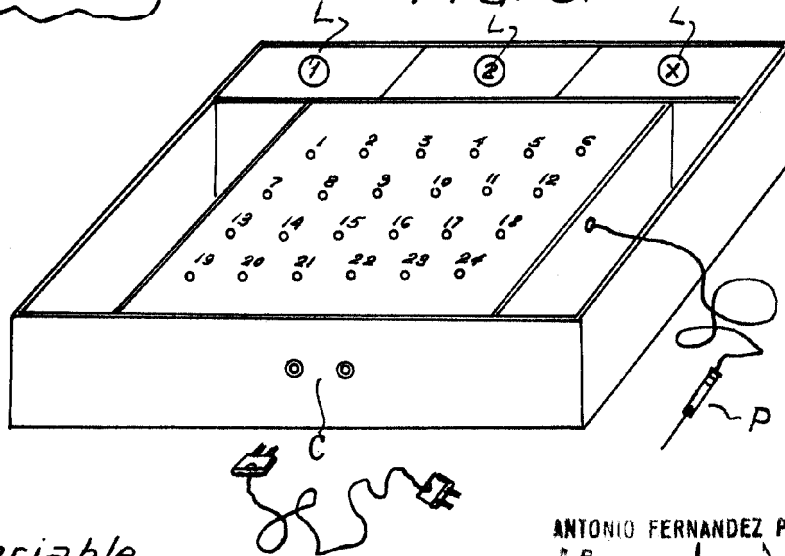


FIG. 6.



Escala variable

ANTONIO FERNANDEZ PASCUAL

M. R.

Antonio Fernandez Pascual