



61764



- 2 -

10 de parchis con sus particularidades de juego, y la intercalación del juego de futbol simultaneando ambos juegos para hacer mas interesantes el interes de los jugadores sin que se alteren en ningdn caso la marcha de cada juego que seguirá en curso normal, pudiendose hacer influir los resultados de un juego sobre el otro para hacer mayor la emoción de los participantes.

15 Fundamentalmente es un juego de parchis mecanizado que difiere substancialmente de los juegos similares conocidos, en el cual las jugadas y marcado de fichas se efectua por controles eléctricos, en el que el tablero de juego se habilita como campo para las jugadas de futbol.  
20 Comprende principalmente un tablero rectangular donde va marcado el encaillado clásico de este juego, dispuesto en un mueble en forma de mesa, para que los jugadores puedan sentarse a su alrededor. En este tablero existen dos porterías para el marcado de goles, en donde unas compuertas falsas facilitan la entrada de la pelota que es  
25 lanzada en la jugada y acertada para marcar.

En este tablero de parchis los cuatro espacios correspondientes a la salida son transparentes, a fin de que pueda colocarse en ellos a voluntad un emblema de  
30 cualquier equipo, de futbol real o ficticio, cuyos emblemas son cambiables por medio de un dispositivo mecánico, compuesto por una transmisión y unos rodillos envueltos por una cinta sinefin portadora de los emblemas representados en ella, accionados por una polea que asoma una  
35 fracción de su periferia sobre el tablero, situadas a los lados del mismo, comprendiendo, un total de cuatro.



40

45

50

55

60

65

En la parte central del juego de parchis se encuentra el dispositivo eléctrico para las jugadas, consistente en un electroiman que acciona un platillo mantenido por un muelle u otro medio, al que hace vibrar fuertemente, a fin de hacer saltar al dado en cada jugada; este espacio se halla cubierto por un cristal u otro objeto transparente, para que se pueda apreciar el tanteo resultante, siendo activado el electro por cada jugador por medio de un pulsador situado en un cuadro de maniobra, existiendo cuatro cuadros distribuidos en la mesa. Para fijar el resultado del tanteo sobre el encasillado del juego de parchis, este encasillado está provisto de celdillas, tantas como casillas comprende el juego, en cuyas celdillas se sitúan unas pequeñas lámparas eléctricas que se irán encendiendo a medida que progresa el juego, fijando la posición del tanteo logrado para lo cual se iluminará la lámpara correspondiente, lo que se efectúa desde el cuadro de maniobra cerrando el interruptor correspondiente por el jugador de turno.

Para el juego de fútbol, en la mesa existen cuatro disparadores de pelotas que lanzan una pelota en cada jugada sobre el tablero, siendo gol cada pelota que acierte a penetrar por la compuerta falsa de las porterías, produciendo el marcado del tanteo la misma pelota en su retroceso al disparador de procedencia, marcaje conseguido automáticamente por medio de un dispositivo mecánico, que hace visible un disco con numeración situado cerca de la portería, comprendiendo un total de cuatro marcadores.



70

Para que pueda ser mas facilmente comprendida la constitución que en forma resumida se ha descrito anteriormente, en lo que sigue nos referiremos a las láminas de dibujos adjuntas, en las que se representan en forma esquemática un caso de realización práctico, de uno de estos juegos, teniendo presente que dada su finalidad aclaratoria los dibujos en cuestión han de interpretarse con amplio criterio y sin caracter limitativo alguno.

75

80

85

90

95

Estos dibujos están comprendidos en tres laminas, existiendo en la lámina primera la figura 1, correspondiente a una perspectiva del conjunto del juego con la mesa y la figura 2 es un detalle de la cinta sin-fin con los escudos; en la lámina segunda, se tienen la figura 3 que es una sección transversal de la mesa, proyectada verticalmente en la que se aprecia los organos interiores o mecanismos del juego, la figura 4, es una vista esquemática de la distribución de los lanzadores de pelota con sus conductos de retorno que se sitúan en el interior de la mesa y la figura 5, una vista de frente en proyección vertical de la mesa de juego. En la lámina tercera se encuentra la figura 6, correspondiente a la vista con detalle del marcador de goles, visto por un lado, seccionado parcialmente en proyección vertical y abatida, así como la figura 7 que es la misma vista del mecanismo marcador proyectado con un giro a 90º; en la figura 8 se representa el disparador de pelotas, cuya vista en sección se proyecta verticalmente y finalmente se tiene la figura 9 que es una vista en ambas proyecciones del mecanismo de colocación a volun-

61764

- 5 -

12 SEP



tad de los emblemas del club elegido.

100 Ateniendonos a las acotaciones que constan en  
las figuras, el objeto de este registro, está integrado:  
por una mesa 1 con sus correspondientes patas 2; de unas  
láminas de cristal 3, con el rayado y dibujos propios  
de un parchis, con sus correspondientes espacios de salida  
4, en cuyos lugares el cristal es transparente para hacer  
visibles los emblemas del club. El tablero de la mesa esta  
105 bordeado de un adorno 5 que forma la red que limita el  
campo de juego de futbol, disponiendo las porterías 6 en  
situación opuesta, en cuyos lugares se encuentran las  
compuertas falsas 7 y 8 respectivas en número de dos en  
cada una de ellas por donde penetran las pelotas que han  
acertado a entrar en la red.

110 En el espacio central ,9, el tablero dispone  
del agujero 10 donde va colocado un vibrador cónico 11  
que mueve el dado 12, accionado por un electroiman; este  
dado se encuentra encerrado permanentemente en el recipien  
te y descansa sobre un platillo al cual llegan las vibra-  
115 ciones que produce el electroiman, haciendole saltar al  
ser excitado éste, haciendose visible el tanteo de la  
jugada por la transparencia del cristal que cubre el agu-  
jero. En los espacios correspondientes a las salidas del  
parchis 4, el tablero de la mesa dispone de los agujeros  
120 rectangulares 13, donde se sitúan los mecanismos de cambio  
de club, los cuales en número de cuatro se distribuyen  
en las esquinas.

Cada mecanismo de cambio de club, figura 9, com-  
prende un armazón rectangular 14 en cuyo interior giran



128

- 6 -

125 los rodillos extremos 15, llevando contiguos por la parte interior otros rodillos mayores 16 y 17 cuyos ejes de giro se prolongan al otro lado del bastidor uniéndoseles los piñones dentados 18 y 19 respectivos. La parte central del armazón es atravesada por un eje 20 que lleva unido

130 un mando 21 por un extremo y en la prolongación del extremo opuesto se fija otro piñón dentado 22 que engrana con los anteriores. El rodillo central al girar produce el giro de los otros haciendo que los rodillos provistos de piñón giren los dos en el mismo sentido.

135 Sobre los rodillos giratorios se situa la cinta sin-fin 23, cual se aprecia en la figura 2, marcada con los escudos de los equipos reales o ficticios 24, que determinan el club elegido como motivo del juego. Esta cinta formada de una ancha banda se hace circular al

140 mover en el sentido que sea el mando 21, del cambiador de club, cuya polea asoma parcialmente sobre el tablero de la mesa, situada en el alojamiento que a tal fin se dispone, siendo asequible por cada jugador, para que a voluntad elija el equipo sobre el que juegue y lo ponga de manifiesto en el espacio que le corresponde.

145 El mismo tablero 25 de la mesa, en los cuatro espacios 26 correspondientes al rayado y dibujos propios del parchis, lleva distribuidas unas celdillas 27 formando una estrella, tantas por cuadro como casillas comprende el juego, en cuyas celdillas o cuadrillos se sitúan unas pequeñas lamparas eléctricas 28 para que iluminen la casilla que debe ocupar la ficha que marca el tanteo del juego, con lo cual se suprime esta de enci-

• 61764

12 SEP



- 7 -

155 ma de la mesa, no obstante quedar marcado el lugar que  
ella debe ocupar. Las celdillas quedan cubiertas por  
el cristal dibujado con el juego del parchis.

160 Circundando a la mesa va un solapado 29 inclina-  
do que forma los laterales, en el cual van dispuestos  
los cuadros 30 de maniobra electricos, estos en número  
de cuatro y ocupando posición opuesta sirven para el  
control del juego de parchis, ocupando cada cuadro un  
jugador. Cada cuadro comprende un pulsador o conmutador  
31 que acciona el electroiman para el volteado del dado  
en cada jugada, cuya opresión produce el excitado del  
165 mismo; ademas comprende tantos interruptores 32 como ca-  
sillas tiene el juego (75 por cuadro) para cada jugador  
que pueda encender la lamparita que marque el lugar al-  
canzado en la jugada correspondiente y apague la que  
ocupaba antes de la jugada.

170 Sobre el tablero y enfrentados con las porterías  
van unas viseras 33 que cubren los agujeros 34 de salida  
de pelota para el juego de futbol. Además para éste jue-  
go en el fondo 35 de la mesa se disponen los conductos  
que esquematizados en la figura 4, comprenden cuatro  
175 disparadores de pelotas 36, fermados por un puño ase-  
quible, situados en los laterales del fondo de la mesa,  
uno por cada jugador. Cada disparador comporta una  
placa de embridaje 37 para fijarlo a la mesa unida a  
un tubo 38 ó cilindro de presión, deslizándose por un  
interior un émbolo 39 unido al vástago 40 provisto de  
180 la empuñadura exterior. Haciendo presión por la cara  
interna del embolo y sobre la placa, va el muelle de

1061704

- 8 -

12 SEP 6



185 tensión 41, el cual se comprime al tirar de la empuñadura,  
distendiéndose con violencia al soltar ésta; para amor-  
tigar el golpe de retroceso, en la empuñadura se sitúa  
otro muelle 42, que presiona exteriormente con la placa  
de embridaje.

190 Cada disparador se enlaza con un conducto, así  
tendremos las tuberías 43 de un lado y las 44 del otro  
lado de la mesa. Estas tuberías al final de su recorrido  
terminan con unas desembocaduras 45 para las de un lado  
y 46 para las del otro, viniendo a coincidir en los  
agujeros 34 de salida de la mesa, en una parte y 47  
en la parte opuesta; situados debajo de las viseras ci-  
tadas.

195 A continuación de la boca 48 de salida de cada  
disparador se une a la tubería del mismo otra conducción  
cuyas uniones 49 para los de un lado y 50 para las del  
otro forman el espacio de paso donde la pelota pasa de  
200 un conducto al otro. Estos conductos que arrancan de las  
tuberías de cada disparador corresponden el 51 para los  
del lado de las tuberías 44 y los conductos 52 para los  
del lado 43. Igualmente presentan al final de su reco-  
rrido por el fondo de la mesa, unas desembocaduras 53  
205 los de un lado y 54 los del lado opuesto, que vienen  
a coincidir debajo de las compuertas falsas 7 y 8 de  
las porterías.

210 Dispuestas así las cosas, la pelota que se en-  
cuentra en el disparador, cuando se comprime el muelle  
y se suelta rápido su empuñadura, será golpeada fuerte-  
mente por el émbolo que la hará circular rápidamente por



215 el interior 55 de su tubería siguiendo el camino que  
marcan las flechas, la cual saldrá por el agujero 47 de  
la mesa; si es acertada al interior de la portería, su  
peso abrirá la compuerta falsa por la que pase, penetran-  
do a través de la 8, pongamos por caso, cayendo sobre la  
desembocadura 54 del conducto 51 de retroceso, que si-  
guiendo el curso que indican las flechas por su interior  
56, la pelota volverá a situarse nuevamente en posición  
220 para otro disparo.

Cada disparo acertado reflejado en un gol, su-  
pondrá un tanto para el jugador, el cual se totaliza  
automaticamente en un marcador; para ello en cada con-  
ducto próximo a la entrada y en los puntos que indicamos  
225 con el simbolo 57, se situará el mecanismo marcador, don-  
de la pala 58 del mismo interceptará el paso del con-  
ducto, cuya pala al caer la pelota 59 por la compuerta  
falsa y deslizarse nuevamente hacia el disparador, será  
desplazada originando la entrada en acción del mecanismo.

230 Estos marcadores se sitúan a ambos lados de las  
porterías, a cuyo fin sobre el tablero de la mesa se  
disponen los agujeros 60 donde son colocados los mismos,  
quedando al exterior el disco giratorio 61 que lleva  
impresa una numeración correlativa sobre la superficie  
235 62 de su cara visible. Su mecanismo comprende figuras  
6 y 7 una borna 63 grafilada para poder hacer girar el  
disco manualmente, encontrándose montada sobre un eje  
central 64, donde rosca, quedando aprisionado el disco  
61 entre ambos, por la presión que ofrece la borna. El  
240 eje atraviesa un casquillo, que le sirve de cojinete,

• 61764



- 10 -

fijado a la placa 65, siendo ésta el medio de fijación a la mesa del marcador.

245 El eje 64 en el extremo inferior lleva solidario un disco 66, provisto de un dentado de sierra 67, en la cara de arriba adecuado para recibir unos trinquetes de escape, encontrándose guiado el eje por este lado por el soporte 68, que en doble, escuadra se fija a la placa 65, referida, sirviendole de apoyo de sustentación y punto de giro. A un lado del disco dentado se dispone  
250 unida a la placa la escuadrilla 69, la cual sirve de soporte a un tornillo 70, que mediante una tuerca 71 se fija a la misma; este tornillo forma el eje sobre el que gira el casquillo 72 ó manguilla provista de la palanca 73 rematada por la pala 58, referida anteriormente como  
255 elemento motor que acciona el marcador. En la misma manguilla se encuentra otra palanquita 74, sobre la que se hace girar una uña 75, que completa el dispositivo de trinquete para el avance.

260 Cuando la pelota 59 procedente de la compuerta falsa, se desliza por el conducto 76 hacia el disparador correspondiente, tropieza con la pala, obliga a que ésta se desplace efectuando un giro, arrastrando consigo a la palanquita de la uña, que al encontrarse encajada con un diente, produce el giro del disco. Una vez pasado la pelota y quedar abandonada la pala, esta por su  
265 propio peso retrocede al punto de partida, retrocediendo a su vez la uña que salta por encima del diente deslizándose a nueva posición. Este giro supondrá el marcado de un tanto y en evitación de que el disco dentado pueda retro

61784

12 SEP.



270

ceder arrastrado por la propia presión de la uña en su deslizamiento, al otro lado se sitúa otra uña 77 que lo impide, la cual se encuentra giratoria sobre un eje remachado a un nuevo soporte 78 unido a la placa del mecanismo.

275

Para limitar el curso de retroceso de la pala, se dispone de un tope 79, formado por una doble escuadra unida igualmente a la placa de embridaje.

280

Finalmente la mesa queda cerrada por un fondo 80, y el tablero podrá ser abatible girando sobre unas bisagras, para poder revisar sus mecanismos.

285

Estas mesas suelen ir provistas de un dispositivo de puesta en marcha que al tirar de la palanca 81, e introducir una moneda por la ranura 82, entra en funcionamiento el juego.

290

Como podrá colegirse, el desarrollo del juego puede sujetarse a las reglas que se fijen con carácter general, o especiales para las diversas clases de partidas, sin que se hagan referencia por la particularidad de que pueden alterarse a voluntad.

295

Suficientemente descrito las partes esenciales de que consta, resta consignar la posibilidad de que pueden ser variables los materiales, formas de diseño y otros detalles constructivos, siempre que no alteren lo fundamental de la invención puesto de manifiesto en la siguiente

**N O T A**

\*\*\*\*\*

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

• 61764

12 SE



- 12 -

300 12.-Nuevo juego de sociedad, caracterizado por  
comprender en el tablero de la mesa que delimita el campo  
de juego de futbol marcado con un juego de parchis en el  
centro, un agujero en el centro del juego de parchis  
donde se sitúa un vibrador actuado por un electroiman  
para el disparo automático de un dado, que sirve como  
305 volteador unico a todos los jugadores y es accionado  
desde cuatro cuadros de maniobra diferentes distribuidos  
en los laterales de la mesa, de modo que al oprimir el  
pulsador de maniobra correspondiente es volteado el dado  
que resulta visible a través de una tapa transparente,  
310 sirviendo para el tanteo del juego al jugador de turno.

315 22.-Nuevo juego de sociedad, caracterizado por  
disponer en los espacios donde van rayados y dibujados  
el juego de parchis, unas celdillas coincidentes con el  
encasillado practicados en el tablero, formando cuadros  
estrellados, llevando cada celdilla una lámpara eléctrica  
en su interior para que ilumine la fracción del juego  
que le pertenece como punto de referencia, en sustitu-  
ción de las fichas del juego quedando debajo del parchis  
dibujado en el cristal que las cubre, cuyas lamparas son  
320 encendidas por medio de interruptores situados en los  
cuadros reivindicados anteriormente.

325 32.-Nuevo juego de sociedad, caracterizado porque  
en los espacios correspondientes a la salida de parchis,  
el tablero de la mesa dispone unos agujeros rectangula-  
res donde se alojan unos combinadores de emblemas de equi-  
po de futbol, accionados por un mando, cuya polea solo  
asoma una fracción de su periferia, siendo asequible a



330 cada jugador sobre la superficie de la mesa, los que a voluntad situaran el emblema elegido, impreso en una cinta sin-fin, arrastrada por unos rodillos entrelazados con el mando por intermedio de unos piñones dentados.

335 4º.-Nuevo juego de sociedad, caracterizado por comprender unos disparadores de bolas o pelotas cuyas empuñaduras asequibles se encuentran en laterales opuestos de la mesa, formados por un tubo, que hace de cilindro por cuyo interior se desliza un embolo unido a la empuñadura mediante un vástago, comportando un muelle interior que presiona sobre el émbolo, y produce el disparo de la bola o pelota al ser comprimido por la empuñadura y abandonado bruscamente por ésta.

340

345 5º.-Nuevo juego de sociedad, caracterizado porque los disparadores de la precedente reivindicación se enlazan a unas tuberias o conductos que extendiendose por el interior de la mesa y llegando a las partes opuestas, desembocan en unos agujeros practicados en el tablero debajo de unas viseras ornamentales, por donde salen las pelotas lanzadas por los mismos. Porque a las tuberias de los disparadores en las proximidades del mismo se unen otros conductos, que al igual que las anteriores tuberias, llegan a la parte opuesta disponiendose para poder recibir la bola o pelota que procediendo de la superficie de la mesa pasa a través de unas compuerta falsa , transportandola en camino de retorno al disparador de procedencia.

350

355 6º.-Nuevo juego de sociedad, caracterizado por comprender en las tuberias de retorno de la reivindica-

61764

12 SE 1957



- 14 -

360

ción anterior, dispuestos unos marcadores de tanteos provistos de una pala que intercepta el espacio del conducto, cuya pala solidaria de un manguito, mueve por intermedio de una palanca, la uña de un trinquete que hace girar un disco con dentado de sierra al cual se une un eje vertical que en el extremo superior se le fija un disco horizontal numerado, encontrándose estos mecanismos fijos al tablero de la mesa, sobre cuya superficie se hace visible el disco numerado. Y

365

7º.-"NUEVO JUEGO DE SOCIEDAD", de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente Memoria y gr'aficamente representado en los adjuntos planos para su mejor comprensión.

Esta Memoria consta de CATORCE hojas escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio en 369 líneas.

Madrid, 9 de Agosto de 1.957

Por autorización de los interesados.

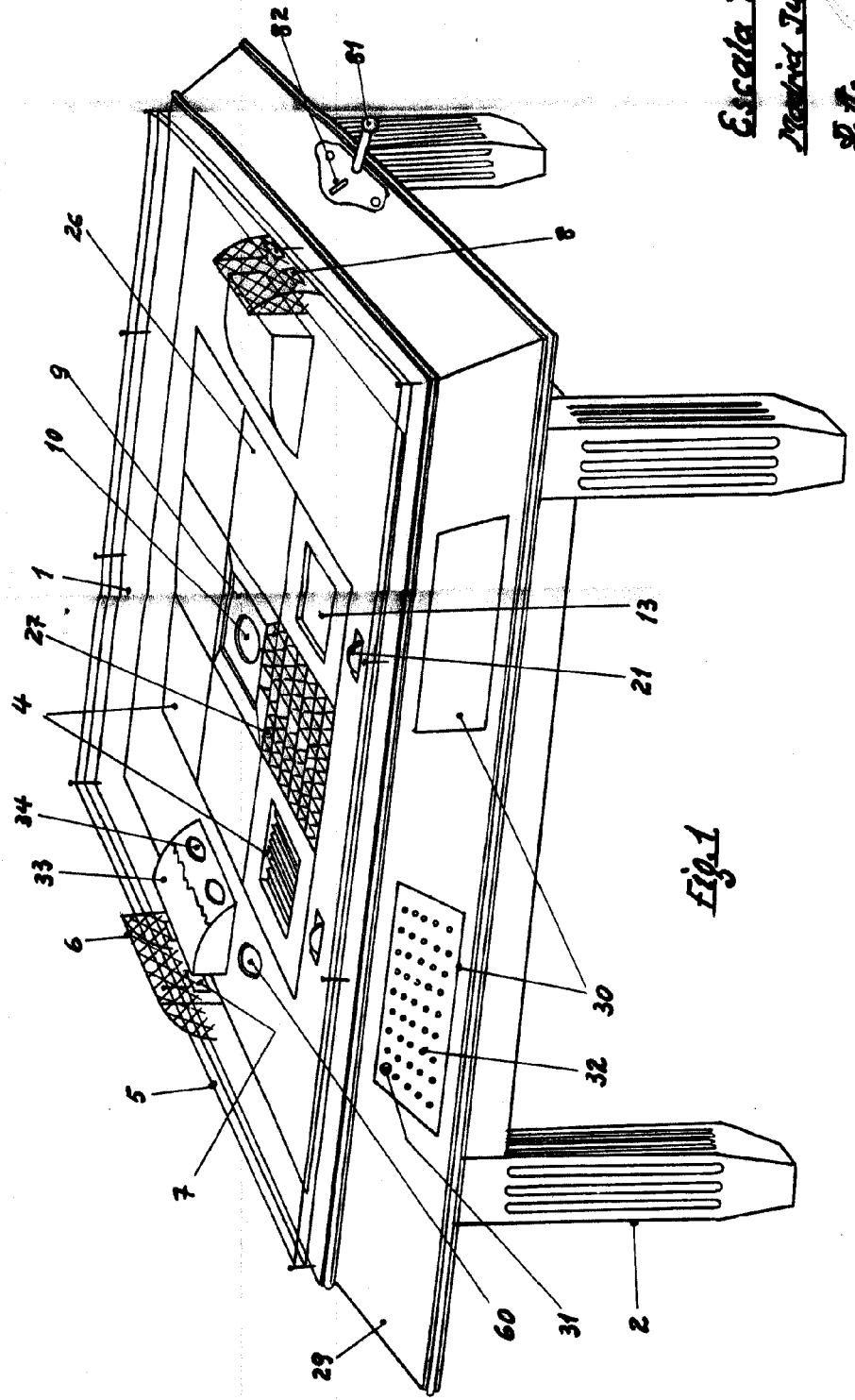


Fig. 1

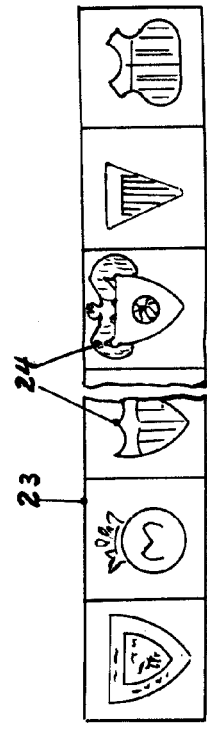
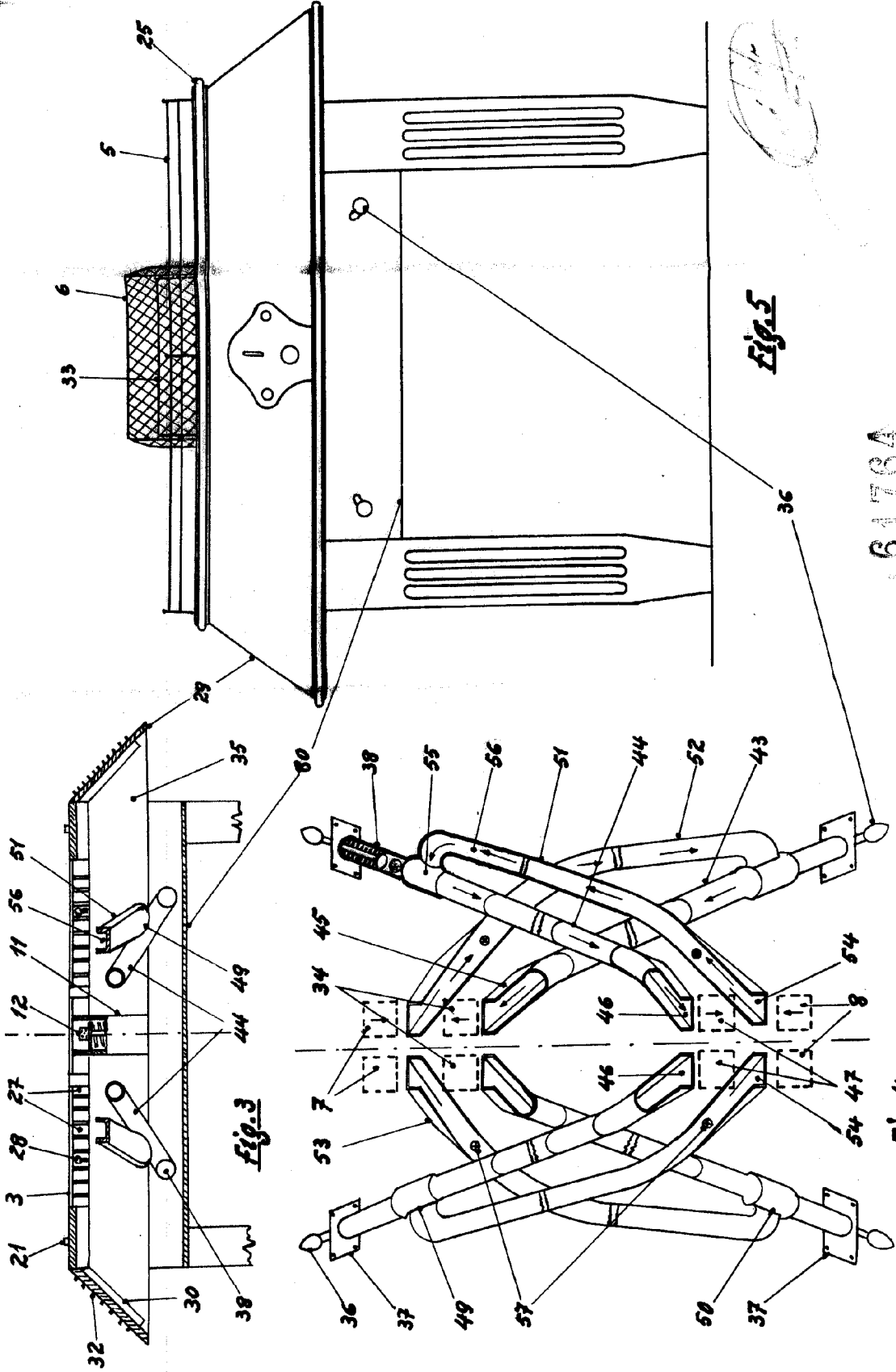


Fig. 2

Escala Variable  
 Fecha Julio 1957  
 S.F.

84764

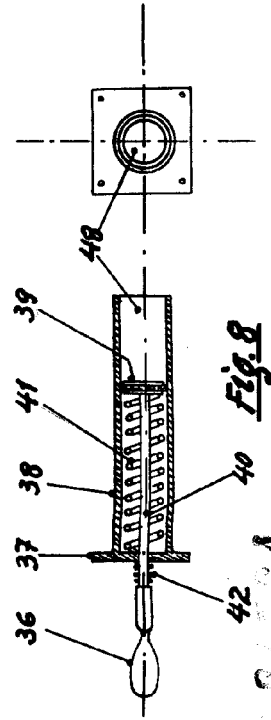
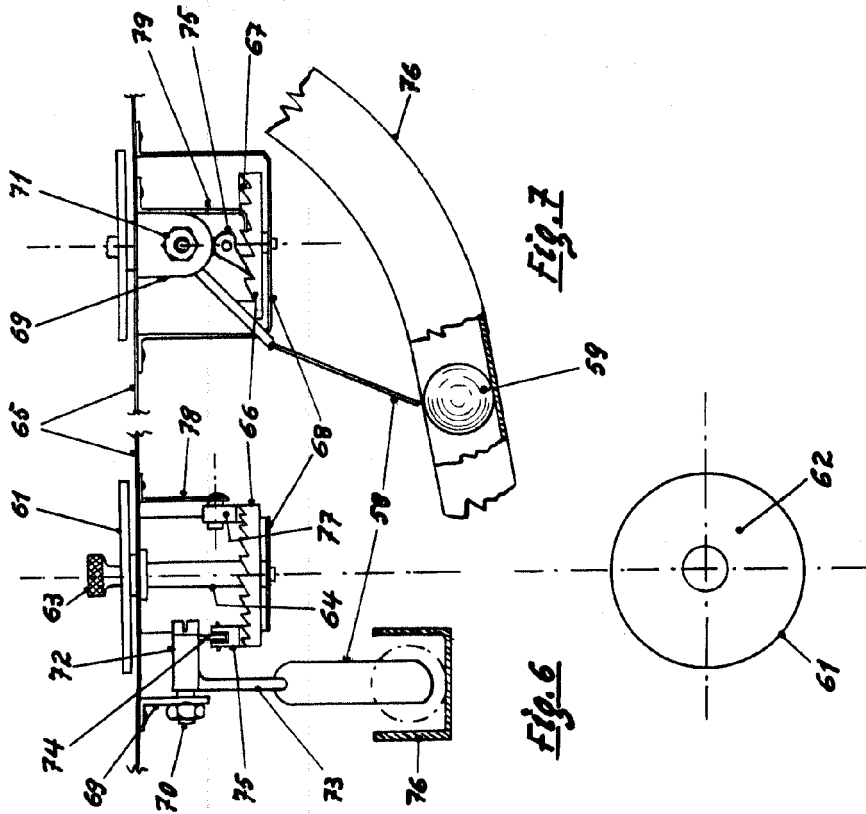
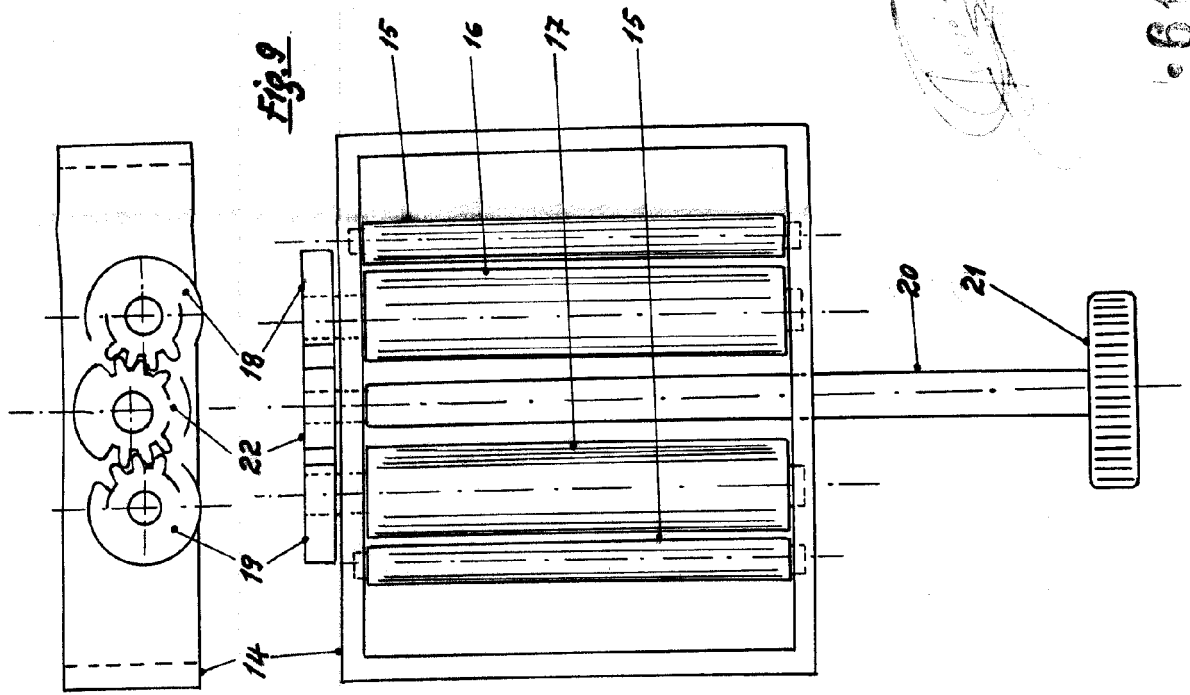
61764



61784

Fig. 4

Fig. 5



6176A

6176A