

104996



104996

104996

MODELO DE UTILIDAD

POR VEINTE años.

en España a favor de D. Mariano Nogues González
de nacionalidad española domiciliado en MADRID
C/ Toboso, nº 34 POR= "JUEGO RECREATIVO DE SALON"

=====

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente memoria concierne, como
su enunciado indica, a la descripción de un jue-
go recreativo de salón que constituye una novedad
dentro del ramo específico, y posee un indudable
interés, tanto por la funcionalidad de su utiliza-
ción, como su sencilla ejecución, maxime si se tie-
ne en cuenta que se trata de un juego eléctrico.

5.-

Fundamentalmente, el juego propuesto,
está constituido por una pluralidad de circuitos,
eléctricos, que en serie intercalan una bombilla

10.-



visible desde el exterior de la carcasa que organiza el aparato y un dispositivo cualquiera de apertura y cierre de circuitos, por ejemplo, clavijas con sus correspondientes bases hembras de acoplamiento.

5.- Además, cada uno de los circuitos citados, está provisto interiormente de un interruptor, dispuesto en el interior de la carcasa y, por consiguiente, no accionable desde el exterior de la misma por los jugadores.

10.- La línea que alimenta todos estos circuitos independientes, tiene adaptado un interruptor, que por consiguiente, controla el funcionamiento de todo el aparato, conectando o desconectando simultáneamente los circuitos antes citados.

15.- El aparato así previsto, se utiliza desconectando primeramente por medio del interruptor general la totalidad de los circuitos electricos; a continuación uno de los jugadores debe de introducir las clavijas en las bases hembra con lo cual se cerraran aquellos circuitos que correspondan a los interruptores análogamente cerrados.

20.- Teniendo en cuenta que los jugadores ignoran que circuitos presentan los interruptores interiores cerrados, introduzcan las clavijas de modo arbitrario, logrando que posteriormente se enciendan las bombillas de aquellos en los que, además, la casualidad ha determinado que se introduzcan las clavijas.

25.-



5.- Por consiguiente, la esencialidad del juego en los que respecta a la parte eléctrica, es triba en costituir una serie de circuitos independientes, controlados mediante un interruptor general. Cada uno de estos circuitos, presenta en serie dos medios de apertura y cierre, por ejemplo, un interruptor y una clavija con su correspondiente base hembra de conexión, y una bombilla.

10.- En estas condiciones, el dueño del aparato o jugador encargado del mismo cierra alguno de los circuitos eléctricos, mediante los interruptores interiores, desconectando el interruptor general, con lo cual, un jugador, introduce las clavijas en las correspondientes bases hembras, y comprueba el numero de circuitos que se han cerrado realmente, observando el número de bombillas encendidas.

15.- Naturalmente, para jugadas distintas, pueden cambiarse el numero de circuitos cerrados mediante los interruptores interiores, con lo cual, los jugadores ignoran cual son los correspondientes a la jugada que deben realizar y en ello radica la parte recreativa del juego.

20.- Prácticamente, con objeto de dar alguna orientación a los jugadores, se preve que para cada bombilla exista una fila de bases hembra susceptibles de cerrar el circuito de las mismas si reciben la clavija correspondiente, con lo cual, -

25.-



para cada uno de los circuitos o bombillas a encender, el jugador puede elegir, por ejemplo, entre tres bases para introducir la clavija.

5.- Naturalmente, los sistemas elegidos para cerrar o abrir los correspondientes circuitos, el número de ellos, y la cantidad de los mismos mediante los que se pueda efectuar el encendido de una bombilla, son arbitrarios, pudiendose en el primer caso elegir entre interruptores, clavijas con bases hembra de acoplamiento, etc.

10.- Una idea más completa del objeto que constituye este Modelo de Utilidad, la proporciona la descripción siguiente al hacer referencia a los dibujos que a ésta memoria se acompañan en los que, de manera un tanto esquemática y exclusivamente por vía de ejemplo se representan los conjuntos y detalles más característicos de la idea del invento, al hacer referencia a un posible caso de realización práctica.

15.- En dichos dibujos:

29.- La figura 1ª muestra un esquema eléctrico del juguete, en el cual para mayor claridad se han representado únicamente las conexiones a las bases hembra de la fila A-A, haciendose la aclaración de que en las filas sucesivas se efectúan conexiones análogas.

25.- La figura 2ª ilustra, a título de ejemplo, una vista exterior en perspectiva de la unidad.



5.-

Según se aprecia en los dibujos, el circuito propuesto, está alimentado desde la entrada -1-, desde la cual, uno de las fases -2-, se conecta al interruptor general -3-, mientras que la otra -4-, lo está con uno de los terminales de los interruptores -5-, cuyo terminal opuesto, está conectado mediante los hilos conductores -6- a las bases hembras -7-.

10.-

El otro borne del enchufe interruptor general -3- antes citado, está unido eléctricamente a treves del hilo conductor -8-, con uno de los fases de las bombillas -9-, que opuestamente están conectadas a través de los hilos, -10-, con las clavijas -11-, susceptibles de conectarse en las bases hembra ya citadas -7-.

15.-

En estos circuitos, por consiguiente, se producirán el encendido de las bombillas -9-, cuando se cumplan las condiciones de estar cerrados los circuitos correspondientes por medio de los interruptores -5- y de las clavijas -11-. La primera de estas circunstancias es variable por el dueño del aparato o por otra persona que gobierna su utilización, mientras que la segunda lo determina el azar.

20.-

25.-

Para facilitar la manipulación de los interruptores interiores -5- a las personas que deben de actuarlos, se preve constituir la parte superior de la carcasa -12- que organiza el



aparato, con una tapa superior -13- abatible.

5.- Descrita convenientemente, la naturaleza del actual Modelo de Utilidad, como asimismo la forma de poderlo, llevar a la práctica para - convertirlo en una realidad industrializable se - hace constar que en el mismo, serán susceptibles de introducir todas aquellas modificaciones de de talle que las circunstancias y la práctica pudieran aconsejar, siempre y cuando que con las varian- tes que se introduzcan no se cambie, altere o modifique la esencialidad del objeto descrito.

NOTA

Se declaran como de novedad y propiedad para todo el territorio español el contenido de las siguientes:

REIVINDICACIONES

15.- 1ª.- "Juego recreativo de salon", que esencialmente se caracteriza por estar constituido por varios circuitos independientes, alimentados desde una conducción común, que intercala un interruptor general, cuyos circuitos presentan - respectivamente un interruptor individual y otro- dispositivo de apertura y cierre, intercalados - en serie con una bombilla, de modo que la misma - puede ser encendida, cuando, además de estar cerrado el interruptor correspondiente, se conecta el dispositivo de apertura y cierre del jugador.



2ª.- "Juego recreativo de salón", que esencialmente se caracteriza porque para cada una de las bombillas, referidas en el apartado anterior, existen varios circuitos independientes, -
5.- susceptibles de producir su encendido, de modo - que el jugador actúa sobre varios circuitos conectando los dispositivos de apertura y cierre - que crea oportunos y observando, despues de cerrar el circuito total por medio del interruptor general, cuantas bombillas se han encendido.
10.-

3ª.- "Juego recreativo de salón", que se caracteriza porque los dispositivos de apertura y cierre, están situados en una zona accesible para el jugador, con objeto de que puede elegir entre todos ellos, mientas que por el contrario, los otros interruptores individuales, están situados en el interior de la carcasa del aparato, para ser solamente accionados por el dueño o jugador encargado del mismo, quién puede determinar, cerrando el circuito correspondiente, los que encenderán las bombillas.
15.-
20.-

4ª.- "JUEGO RECREATIVO DE SALON".

Todo ello, conforme se describe y reivindica en la presente memoria que consta de SIETE
25.- hojas, escritas a máquina por una sola de sus caras y dibujos que la ilustran.

MADRID, 20 de Marzo de 1.964.

104996

D. MARIANO NOGUES GONZALEZ

104996

HOJA UNICA

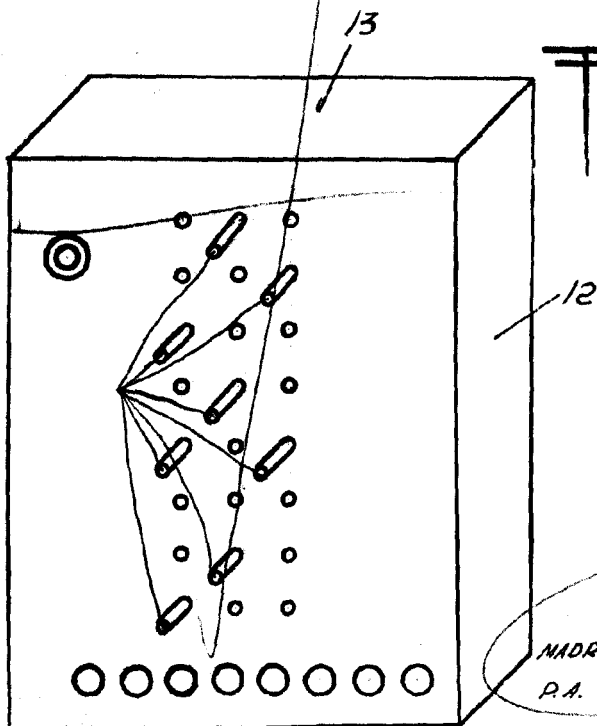
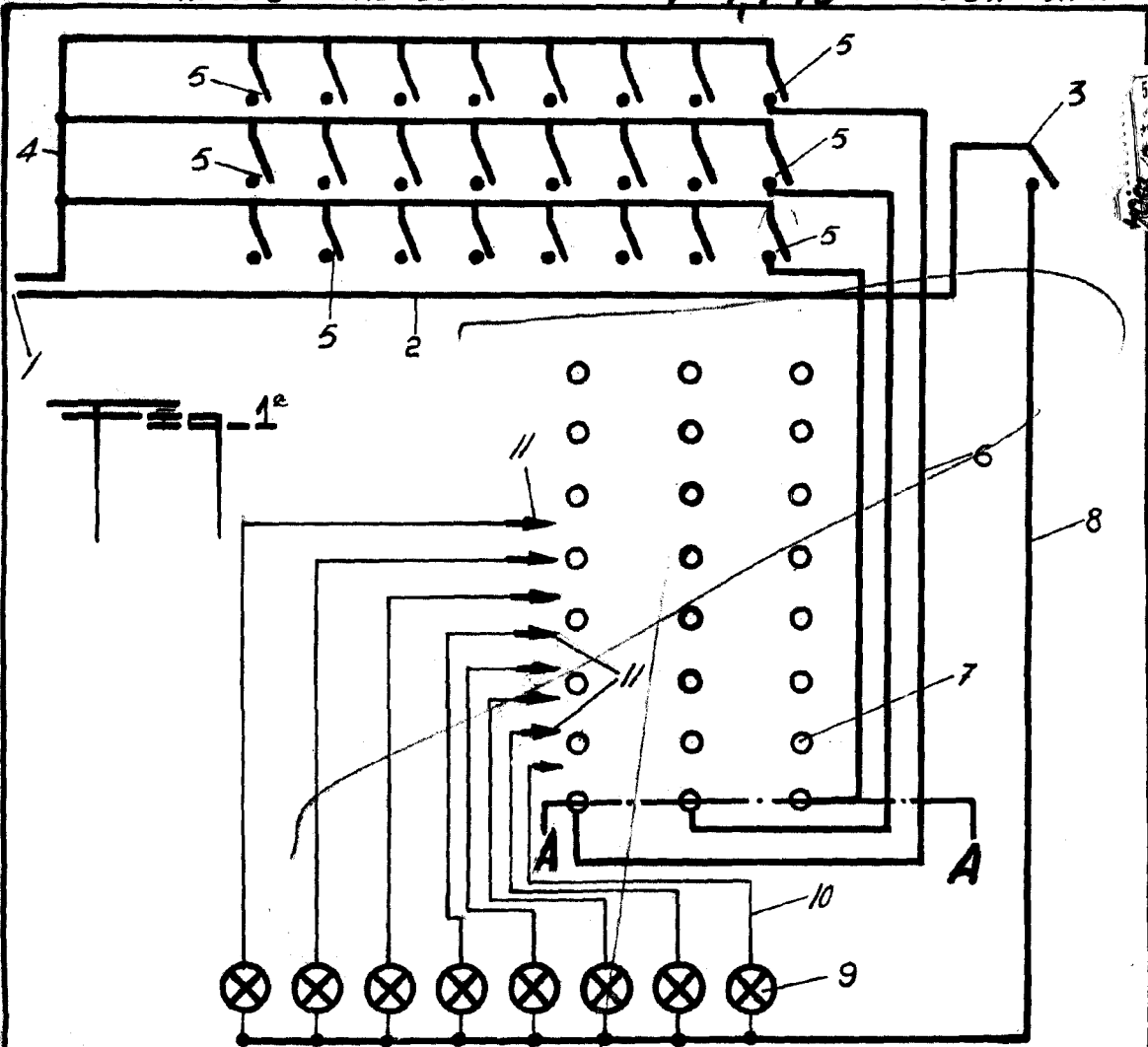


Fig-2

ESCALA VARIABLE

MADRID 20 MARZO DE 1964
 P.A.
 E. GONZALEZ VAGAS