

JE/



P A T E N T E D E I N V E N C I O N

a favor de

WALTHER WALSS - domiciliado en MEGGEN BEI LUZERN (Suiza)

por

"Perfeccionamientos en los juegos de entretenimiento".

-----:-----

M e m o r i a d e s c r i p t i v a .

En los juegos recreativos o de entretenimiento ya conocidos como ajedrez, damas, etc. las figuras o fichas son movidas sobre tableros siguiendo reglas previamente establecidas, en otros juegos el movimiento de las figuras o fichas se determina por medio de dados. En algunos de estos juegos, excepto en el ajedrez el orden del juego al principiar el mismo determina tambien, cuando se juega bien el fin del mismo; además el tablero no se cambia de posición sino que unicamente las figuras se desplazan sobre el mismo de modo que el número de variantes del juego es limitado.

Para dar mayor variedad a estos juegos se ha propuesto



ya variar la posición de las figuras sobre el plano de juego ha-
ciendo girar este último para cambiarlo de posición y disponer
para este objeto sobre el tablero de juego una o mas partes
del plano de juego de modo que puedan desplazarse haciendolas
5 girar. Pero con ello se desplazan tambien las figuras.

El juego objeto de esta invención se diferencia de los
ya conocidos en que el plano de juego, se encuentra dispuesto
de quita y pon sobre un plato montado debajo de una placa trans-
parente que sirve para colocar sobre ella las figuras, pudiende-
10 se desplazar por rotación uno con relación a otro, el plano del
juego y la placa, de manera que puede conseguirse un desplaza-
miento de las figuras con relación al plano de juego durante
el juego sin variar con ello la posición de las figuras sobre
la placa. De preferencia se desplaza por rotación el plato y
15 la placa transparente permanece fija.

En los planos adjuntos se representa un ejemplo de
ejecución de este nuevo juego.

La figura 1 representa la disposición del mismo en sec-
ción vertical.

20 La figura 2 es una vista por encima de la disposición
de la que se han cortado algunas partes.

Las figuras 3 a 5 representan tres diferentes planos
de juego.

En las figuras 1 y 2 se representa por -1- un plato cuya
25 posición puede variarse ya que encaja en las espigas -2- fijas en
una rueda de retención -3- que puede ponerse en rotación por
medio de un mecanismo de resorte -4-. Este mecanismo de resorte
-4- está fijo en un doble fondo -5- de una caja -6- y la rueda
dentada sobresale de dicho doble fondo. Por medio del botón -7-
30 se dá cuerda al mecanismo de resorte -4-.

Sobre el plato -1- se sujeta de quita y pon el plano de



1930

- 3 -

juego -8- fijando, por ejemplo sobre el borde del plato -1- el borde doblado del plano de juego -8- de material elástico como papel u otro, por medio de un anillo y un resorte espiral -9-. Por encima del plano de juego -8- se encuentra la placa transparente -10- de cristal por ejemplo, montada en la cubierta -11- de la caja -6-. La cubierta -11- está sujeta a la caja -6- por medio de charnelas -12-, para que con la cubierta levantada (como se representa por trazos en la figura 1) pueda cambiarse el plano de juego. En la caja -6- se dispone un cajón -13- para
5
10 contener las diferentes figuras o fichas.

En combinación con la rueda de retención -3- actúa una espiga de retención -14- cuyo extremo en forma de bola se apoya contra los dientes de la rueda por la acción de un resorte -15-. En la espiga de retención está sujeto un órgano de tracción -16-
15 que llega a un vástago -17- provisto de una cabeza -18- y que puede deslizarse en un manguito -19-. Al deslizamiento del vástago -17- hacia el interior de la caja se opone un resorte -20-. En el manguito -19- se dispone una ranura de bayoneta -21- que actúa en combinación con una espiga saliente -22- del vástago
20 -17-. Si el vástago se empuja hacia dentro y se hace girar, la espiga -22- penetra en la ranura -21- y sujeta el vástago -17- en esta posición en la cual la espiga de retención -14- está separada de los dientes de la rueda de retención de modo que el plato -1- puede girar en dirección de la flecha -A- por la
25 acción del mecanismo de resorte. Si se gira la cabeza -18- en sentido opuesto de modo que la espiga -22- llegue a la porción axial de la ranura -21- el vástago -17- sale hacia fuera por la acción del resorte -20-, el órgano de tracción -16- se afloja y el resorte -15- empuja la espiga de retención -14- contra
30 los dientes de la rueda de retención -3-. Los dientes de esta última presentan una forma tal que pueden deslizarse sobre la



espiga -14- cuando el momento de oscilación de la placa -1- es todavia suficiente para empujarlas. La espiga actua, en este caso, de freno y finalmente la placa -1- se para y siempre en posición tal que la espiga -14- queda en contacto con uno de los
5 dientes de la rueda de retención. Por consiguiente cada rotación de la placa corresponde a un ángulo igual o múltiplo, del ángulo central determinado por el número de dientes de la rueda.

Para jugar, las figuras que pueden presentar cualquier forma deseada, se colocan sobre la placa de vidrio -10- por
10 encima de la posición de salida indicada en el plano de juego correspondiente. Los planos de juego están todos formados de modo que siempre se encuentran en ellos una serie de posiciones para las figuras dispuestas en círculos concéntricos asi como
15 pasos de comunicación de un círculo a otro a lo largo de los cuales pueden moverse las figuras cuando el plano despues de girar se para de modo que la figura que se encuentra sobre la placa de vidrio se encuentra por encima del punto de salida para el correspondiente paso de comunicación.

Estos pasos de comunicación entre las posiciones de las
20 figuras en los diferentes círculos pueden ofrecer las mas diversas formas y combinaciones en los diferentes juegos.

La figura 3 representa un plano para el juego de dominó para niños que sepan las cuatro reglas aritmeticas y deban practicarse en ellas. El plano presenta fichas de domino de diferente color combinadas entre si y cada una de las cuales ofrece un problema aritmetico; estas fichas forman caminos sobre los cuales deben moverse las figuras para alcanzar el centro. Existen cuatro posiciones de salida -23-, -24-, -25- y -26- representadas por fichas de domino de diferente color con una
30 vela, dispuestas en un mismo círculo. Se asigna un color diferente a cada jugador y este recibe tres figuras del color co-



1930

- 5 -

rrespondiente. Se empuja hacia adentro el boton -18- y se gira para poner en rotación el plano de juego y luego girando el botón a la inversa se frena y para el, plano de juego en una de las posiciones angulares. Entonces los jugadores colocan cada uno de ellos una figura sobre la placa de vidrio y por encima del correspondiente domiño de partida. Se pone de nuevo en movimiento la placa -1- y despues de frenarla queda quieta en una posición angular determinada. Como que el movimiento de rotación es multiplo del ángulo de 30 grados (determinado por los 12 dientes de la rueda de retención,) el plano se para de modo que las figuras quedan de nuevo entre los diametros marcados, por ejemplo la figura roja que antes estaba sobre el domino de salida -25- queda ahora sobre el signo "-" de la fi-cha -27-. El jugador debe resolver ante todo el problema marcado en ella, es decir en el caso indicado, restar cuatro de cinco y mover su figura hacia la derecha o hacia la izquierda de conformidad con el resultado obtenido es decir una ficha. Si llega sobre una ficha de su propio color puede inmediatamente continuar avanzando según el resultado del problema indicado sobre ella. A continuación empieza el otro jugador a hacer avanzar su figura si ésta se encuentra sobre una ficha del plano. Las trayectorias de movimiento de las figuras formadas por las fichas de domino dispuestas en serie presentan tambien posiciones radiales por las cuales las figuras pueden moverse de un círculo exterior hacia dentro y viceversa.

La rotación del plano de juego aumenta en gran manera el interés por el juego, no se tiene siempre a la vista la posición de las figuras como en los distintos juegos de tablero y no siempre es posible determinar si será mas ventajoso mover las figuras hacia la derecha o hacia la izquierda sino que a cada momento cambia repentinamente la situación.



1930

- 6 -

En el plano de juego de la figura 4 las mariposas del circulo externo constituyen los puntos de salida para las figuras y el fin perseguido consiste llegar con las figuras a las rosas rojas -30-. Los pasos de comunicación entre las posiciones de los diferentes circulos concentricos están formados por las ramas y las posiciones en si están representadas por las hojas. Las ramas están dispuestas de modo que unicamente puede llegarse a las rosas rojas -30- pasando por la mariposa central -32- y luego por las rosas amarillas.

10 En la figura 5 se representa un plano de juego con posiciones de salida -33- para las figuras y otras posiciones -34-. El juego consiste en colocar primeramente las figuras sobre la planta es decir sobre los extremos externos o internos de las hojas o puntos de ramificación. Entonces empieza el juego saltándose y quitándose mutuamente las figuras. Este juego requiere una gran atención.

Como es natural es posible combinar gran número de juegos cuyos planos pueden cambiarse de la misma manera que las placas o discos de un gramófono y todos los cuales pueden jugarse con el mismo aparato.

En lugar del mecanismo de resorte para el accionamiento del plato puede comunicarse al mismo un movimiento de rotación con la mano.

Los planos de los juegos pueden obtenerse al igual que los discos de gramofono en forma de placas cambiables de cualquier material.

El extremo en forma de bola de la espiga de retención -14- podría estar tambien montado giratorio en la espiga en este caso la bola podría substituirse tambien por una ruedecilla.

30 En lugar de que el plato -1- sea arrastrado por las espigas de la rueda de retención -3- puede estar fijo a ella o



bien plato y rueda de retención pueden formar una sola pieza. Por medio de un tornillo de regulación pueden disponerse regulables a mayor o menor altura.

N O T A

5 Se reivindica como objeto de esta patente:

1) En los juegos de entretenimiento dispuestos de manera que por un desplazamiento giratorio puede variarse la posición de las figuras con relación al plano de juego, el perfeccionamiento que consiste en que el plano de juego se encuentra colocado de quita y pon sobre un plato (1) dispuesto debajo de una placa transparente (10) que sirve para colocar las figuras pudiendo desplazarse por giro la placa y el plato uno en relación al otro de modo que puede obtenerse durante el juego un desplazamiento de las figuras con relación al plano de juego
15 sin variar la posición de las figuras.

2) Juego según la reivindicación 1 en el cual las posiciones de las figuras sobre los planos de juego se encuentran en círculos concéntricos en ángulos centrales iguales o múltiplos de los mismos caracterizado porque los movimientos de rotación del plato (1) que se encuentra debajo, con el plano de juego quedan limitados a este ángulo central o a un múltiplo del mismo por medios ya conocidos en otros juegos con disco giratorio (por ejemplo una rueda de retención con resorte de trinquete 14,15).

25 3) Juego según las reivindicaciones 1 y 2 en el cual una espiga de retención es empujada elásticamente contra la rueda de retención y actúa al mismo tiempo de freno, por cuanto se desliza sobre ella los dientes de retención, caracterizado porque por medio de un mecanismo de retención (4) se mantiene
30 durante un cierto tiempo el movimiento de rotación del plato (1) dispuesto debajo de las figuras de juego.



4) Perfeccionamientos en los juegos de entretenimiento.

Barcelona 13 de Enero de 1930.

P. A.

Antonio López Cid



Fig. 1.

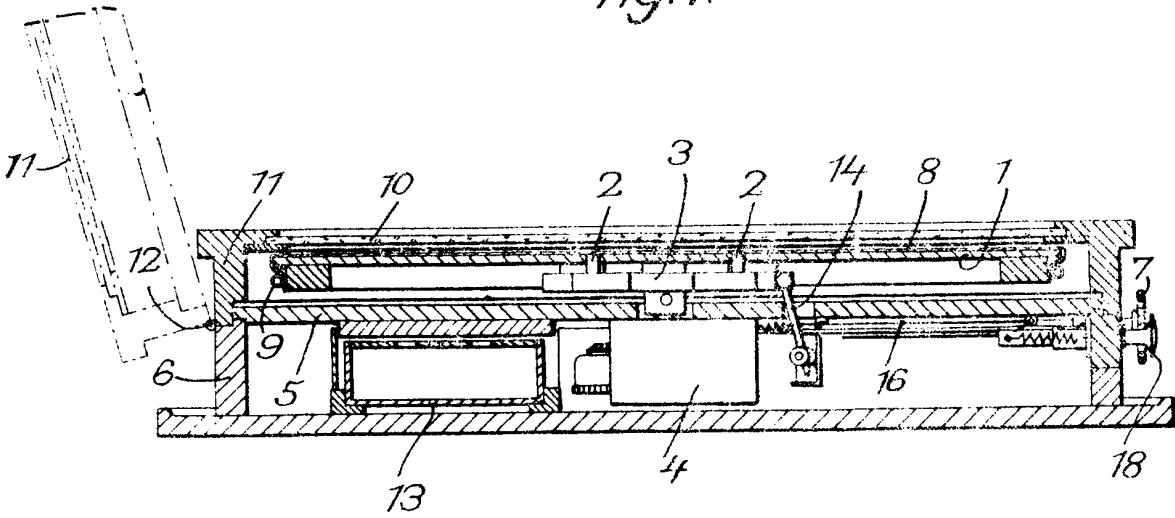
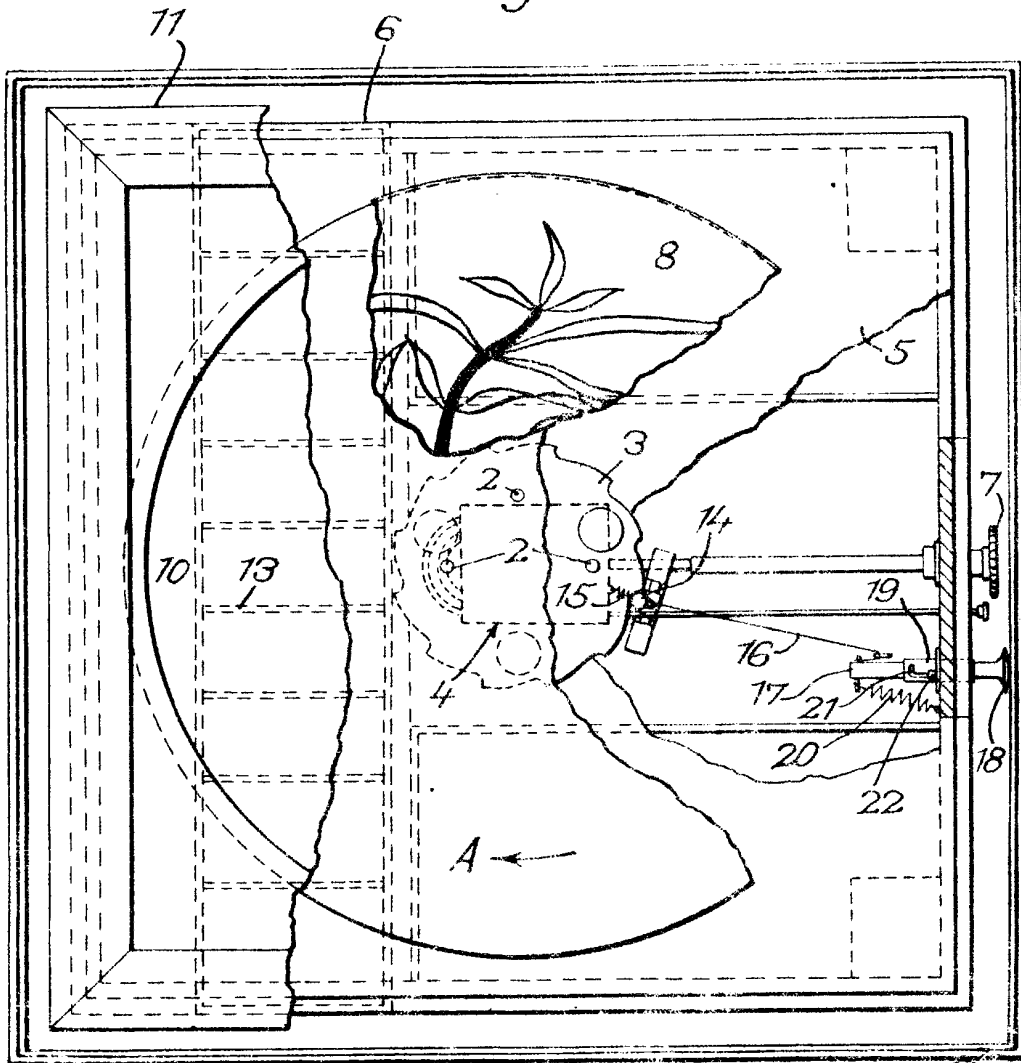


Fig. 2.



Walter Walss

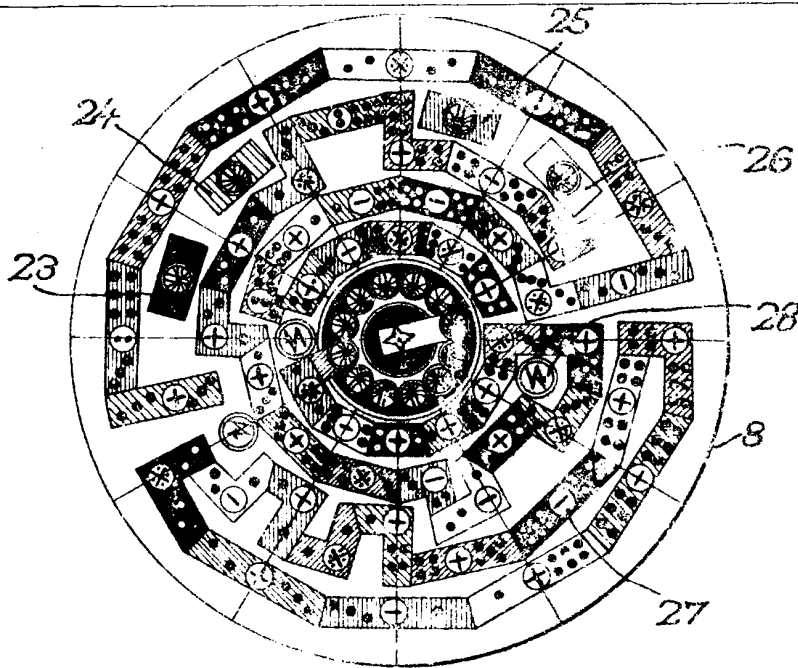


Fig. 3.

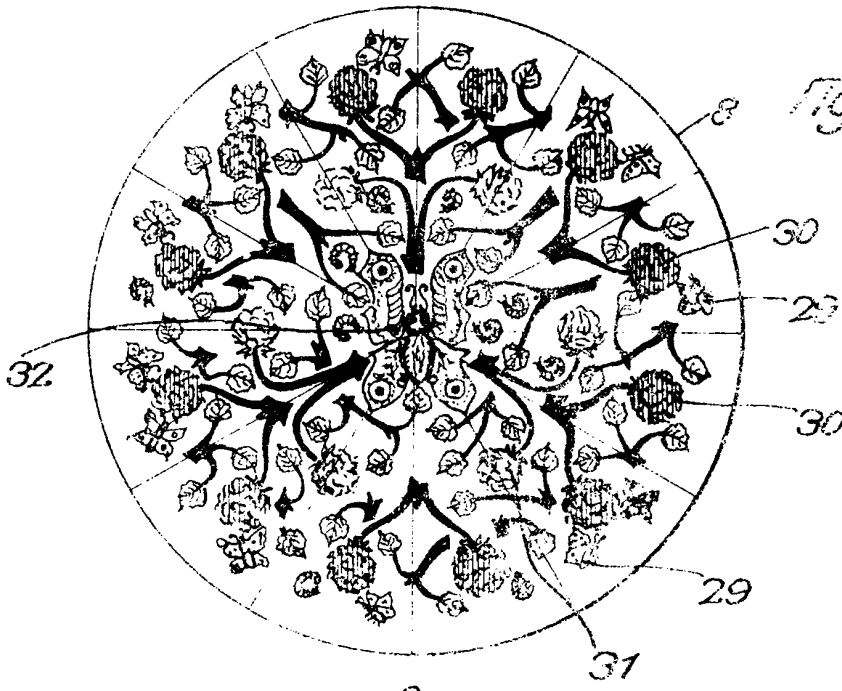


Fig. 4.

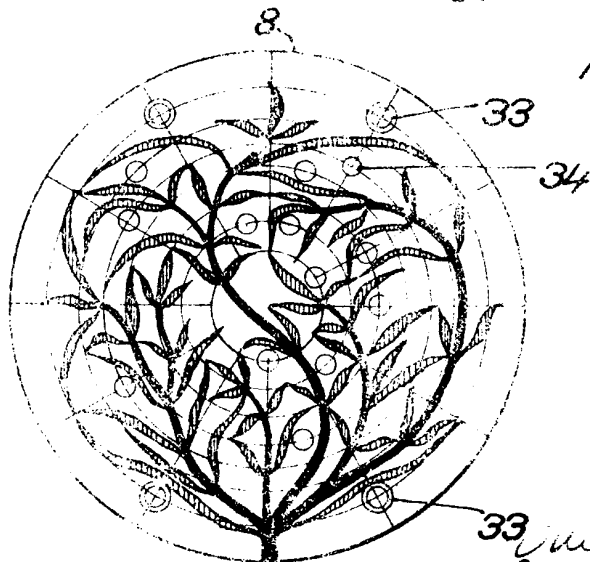


Fig. 5.

33 into the...
[Handwritten signature]