

115012

M E M O R I A D E S C R I P T I V A DE UN CONMUTADOR CIRCULAR

AJUSTADO AL EJE DE UNA RULETA PARA UN JUGUETE ELÉCTRICO QUE PRESENTA MARIANO MAR-
TÍNEZ Y MOYA.



MEMORIA DESCRIPTIVA DE UN CONMUTADOR CIRCULAR

AJUSTADO AL EJE DE UNA RULETA PARA UN JUGUETE ELÉCTRICO QUE PRESENTA MARIANO MARTINEZ Y

MOYA.

En los dibujos que se acompañan determinanse las conexiones de los circuitos en la Figura 1ª; y en la 2ª la parte exterior del juguete ó sea la tapa del mismo que en una caja de reducidas dimensiones (215X137 mm.) pueden ir ajustados los aparatos y circuitos, ya que, para ello precisa una pila seca de unos 4.5 voltios, las lámparas de 3.5 voltios y 02 de amperio, un interruptor, el conmutador circular, la ruleta y un indicador.

El conmutador circular C de la fig. 1ª se ha dividido en tantas láminas (aisladas unas de las otras) como lámparas haya de tener el juego menos una (la B de la 1ª fig.) donde se conexionan los conductores de los filamentos de las lámparas que por sus otras extremidades unense en sus correspondientes portalámparas en derivación al otro polo de la pila. (Fig. 1ª). En el centro del conmutador y aislado de él hallase un disco metálico (D de la 1ª fig.) en cuyo centro por circular orificio penetra, se apoya y gira el eje perpendicular a la ruleta y al conmutador circular por debajo de aquella (la ruleta en la fig. 1ª hallase representada por un círculo de raya y dos puntos) y marcada por A en la fig. 2ª. Por la parte media, proximalmente, del eje de la ruleta y perpendicular a él unese una varilla ó diente metálico (F de la 1ª fig.) que por su otra extremidad hace contacto con las divisiones del conmutador de modo y forma que al giro de la ruleta vaya cerrando a su contacto los circuitos de las lámparas ya que recibe la citada varilla la corriente del otro polo de la pila por el metálico eje de la ruleta y éste por el disco D en cuyo orificio (como ya se ha explicado) penetra y se apoya dicho eje.

Por tanto al girar la ruleta horizontal irá el diente F de la fig. 1ª cerrando los circuitos de las lámparas (A, A', A'', A''' de la fig. 1ª y las C de la fig. 2ª.) que al cesar aquella en su movimiento (dado su impulso por la mano del jugador) habrá de quedar, naturalmente, encendida la que precisamente hiciere contacto al azar la citada varilla F con la división correspondiente y que en el esquema de la fig. 1ª fijase en la del circuito de la lámpara A' ó sea la cuarta de la Fig. 2ª.

La pequeña ruleta A de la fig. 2ª se ha dividido en el doble de sectores ó casillas radiales como lámparas el aparato haya de tener y en cada una de ellas hallase un círculo (F de la 2ª fig) de cristal ó de papel de cristal en color para que la lámpara B de la fig. 1ª transparente el color de aquel que así tuviere. Tanto en las casillas radiales ó sectores circulares como en los círculos que existen en ellos hallanse pintados de alternativos colores (en contraste) tantos y conforme existan en las lámparas C de la 2ª fig.; es decir: que al ser cuatro las lámparas (su número es indeterminado) estarán pintadas de verde, rojo, azul y amarillo y las casillas de la ruleta los mismos colores alternos y por duplicado con los círculos en ellas y estos mismos también alternos y en contraste.

La lámpara B de la fig. 1ª colocada por debajo del punto E de la fig. 2ª. transparentará al pasar la ruleta (círculo de raya y dos puntos en la fig. 1ª) los círculos F de la 2ª fig. y determinará fijamente al cesar en su movimiento aquella el correspondiente círculo, ya que, la tal lámpara estará, naturalmente, encendida desde que se varíe el interruptor I de la fig. 1ª ó B de la fig. 2ª.

El indicador ó indicadores (su número también es indeterminado) D de la 2ª fig. se ha dividido en tantas casillas como colores en las lámparas exteriores existan con objeto de que el jugador ó jugadores indiquen antes de jugar el elegido color evitando de esta forma confusiones posibles.

El interruptor B de la 2ª fig. ó I de la 1ª es, naturalmente, de imprescindible colocación ya que ha de funcionar el aparato cuando se desee jugar.

Las generales reglas del juego basanse en los colores de las lámparas C de la 2ª fig. ya que, la que fortuitamente luciere habrá de ser su color el que rige en sus primordiales combinaciones. Si, por ejemplo, el jugador ha marcado en el indicador D de la



50
55
60
65

2ª fig. el color amarillo y la lámpara cuarta (A" de la 1ª fig.) está pintada del mismo color (la conexión conforme el esquema) y si el círculo de papel de cristal pintado de amarillo se ha estacionado por encima de la lámpara interior (B) se habrá conseguido máxima jugada y si el color elegido solo luce en la exterior lámpara es el premio siguiente que también significa ganancia aunque no doble como en el caso anterior. Ni pérdida ni ganancia será al lucir, tan solo, el color en el círculo transparente; siendo la no coincidencia de colores al marcado pérdida. Las casillas de la ruleta se han numerado para el caso de desearse combinaciones numeradas a convenido tanteo conforme el color elegido.

El punto E de la 2ª fig. determina la colocación de una flecha para en el caso de que los jugadores bien no deseen gastar la pila ó haya que reponerse entre tanto por otra.

A grandes rasgos, tal es, el sencillo juguete eléctrico basado en su conmutador circular que en el eje de la ruleta al girar ésta varía la conducción de la corriente al azar del movimiento circular de aquella.

Dadas sus pequeñas dimensiones y mínimo voltaje hace sin duda un juguete de fácil manejo y sencillo entretenimiento.

Exprofeso el aparatito construido; puede efectuarse, si así se deseara, la comprobación práctica de la anterior descripción.

=====

N O T A

70

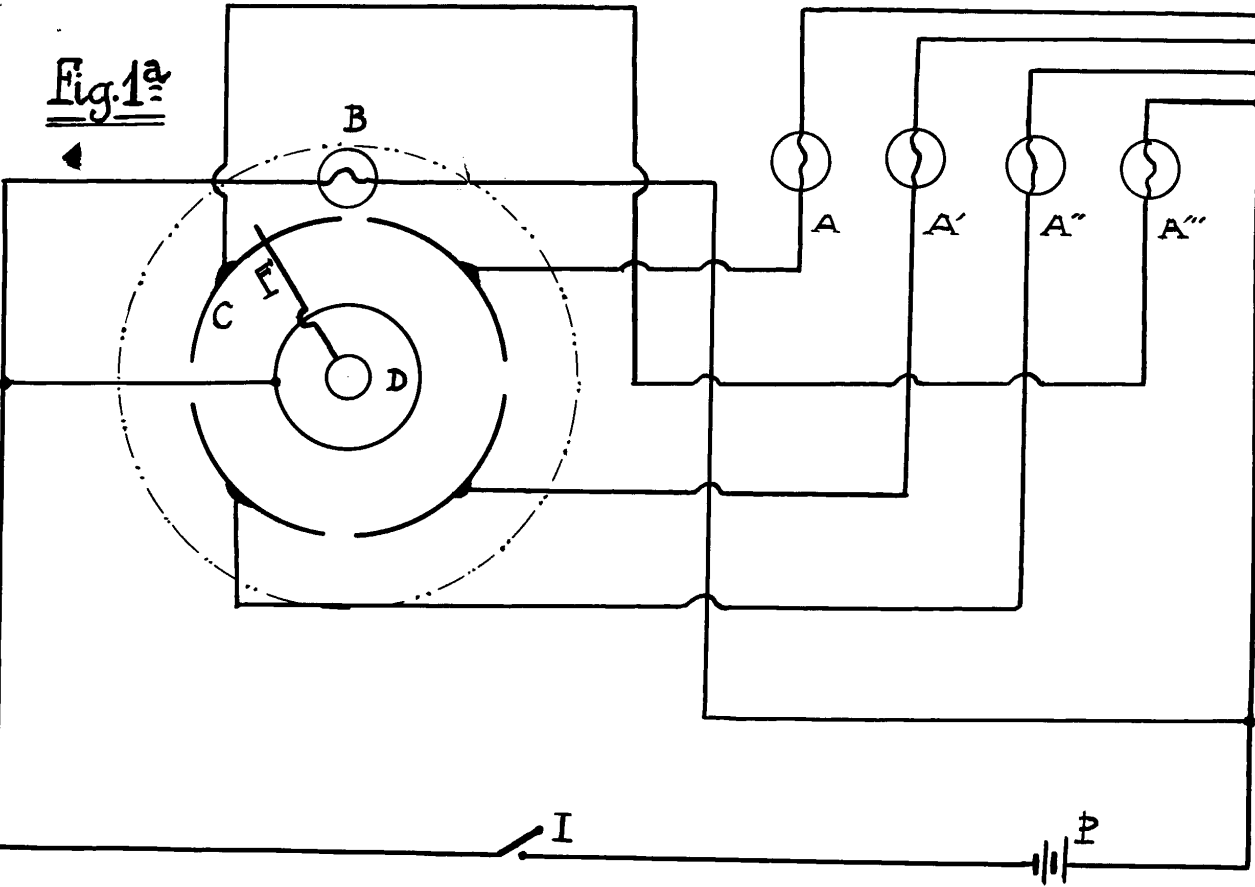
El invento cuya propiedad se desea obtener recaerá sobre el conmutador circular ajustado al eje de una pequeña ruleta para un juguete eléctrico de mínimo voltaje.

=====

MADRID 17 DE JULIO DE 1930.

Mariano Martínez y Araya

Fig. 1^a



ESCALA NATURAL

Antonio de los Angeles de la Cruz

Fig. 2^a

