

119783



MODELO DE UTILIDAD

a favor de

D. Jaime PUERTAS NAVARRETE, de nacionalidad mejicana, y con domicilio en Cuenca nº. 87-5 Col. Alamos Z. 13, de MEJICO, D. F.

p o r :

"JUEGO DE SALON RELACIONADO CON CARRERAS DE CABALLOS, VEHICU
LOS O SIMILARES."

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a un juego de salón, relacionado con carreras de caballos, vehículos o similares, el que ha sido mejorado por emplearse en éste unos carriles que determinan su recorrido entre la salida y meta de los

5 elementos que han de seguir las pistas formadas por los propios canales, en donde se ocultan unos hilos que independientemente retienen en un extremo la base de cada elemento mientras los otros extremos de los hilos que forman una sucesión han de irse enrollando en un eje común, el que gira por mé-

10 dios manuales o mecánicos, con lo que se logra el aproximar a las figuras que representan a los corredores, a los vehículos, a los caballos, a los perros o a cualquier medio que se adapte a estos espectáculos que se representan en los juegos

119783

23 F



de salón a que se refiere la presente invención, logrando con el enrollamiento de los hilos, hacer mover las figuras hacia la meta donde llegan a diferentes espacios de tiempo indicando las figuras que llegan primero, el ganador a que se refieren los concursos que se adaptan a estos aparatos.

La diferencia con que llegan las figuras a la meta se debe al enrollado ocasional y distinto que tiene cada uno de los hilos en el eje común, pues es de entenderse que cuando el hilo se enrolla en una hélice sucesiva, el ritmo de movimiento de la figura que avanza a control de éste es mas lento y cuando el hilo monta o se cruza sobre el primer enrollado, entonces hace mas rápido el movimiento y aproxima a la figura a la meta con mayor rapidez, lo contrario de cuando el hilo se enrolla parejo en una hélice que se extiende con cierta uniformidad y entonces la figura correlativa retrasa su movimiento por requerir de mayor enrollado el hilo y con ello, se logran espectáculos con cierta sensación y sin que haya trampas o combinaciones indebidas, pues es muy difícil acertar a la figura que ha de ganar, cuando es sólo el azar y la coincidencia que no depende de un medio previsto que uniforme, que modifique o aventaje su movimiento.

Hasta ahora, existen otros juegos de salón en donde se representan carreras de diversas especies y las figuras que toman parte son movidas por diferentes medios, pero siempre distintos a los que aquí se plantean, pues es común en estos aparatos ya conocidos, el emplear imanes para mover las figuras desde la parte inferior o inclinando el aparato con ciertas vibraciones se hacen mover las figuras, siendo todo esto distinto de la invención que aquí se describe.



Los detalles característicos de esta invención, se muestran claramente en la siguiente descripción y en los dibujos que la acompañan, como una ilustración de aquella, sirviendo los mismos signos de referencia para indicar las mismas partes en las figuras mostradas.

La figura 1, ilustra en una elevación convencional el aparato donde solo resaltan las figuras que están en movimiento, sobre el plano formado por los diversos carriles en donde han de desplazarse estas figuras.

La figura 2, muestra en una perspectiva convencional la serie de hilos que independientemente controlan el movimiento de las figuras, la guía de los hilos y el eje común en que han de ir enrollando a discreción estos hilos, que al sobreponerse en forma irregular apresuran el movimiento de la figura correlativa haciéndola avanzar mas rápidamente.

La figura 3, indica en una perspectiva convencional del aparato, en el que se vé la parte inferior donde quedan las guías o canales donde se alojan el hilo que ha de fijar la base de los elementos que han de quedar en movimiento, mientras el extremo opuesto se enrolla en el eje común, que gira a mano o por méoio mecánico, para lograr el avance de las figuras en tiempo distinto, en relación a su recorrido.

La invención, según se ilustra en los dibujos comprende una base o un marco 1, en el que quedan unas guías o carriles, 2, donde se alojan y guían los hilos 3, cuyo extremo 4, fija la base 5, de las figuras 6, que en el caso de la ilustración representa a unos caballos sin jinete que pueden ser sustituidos por galgos, vehículos o personas que han de concurrir en una carrera y cuyo final de su recorrido se aproxima al punto 7, donde queda un eje común 8, en donde se en-



rollan a discrección los diversos hilos que controlan independientemente cada figura, la que avanza mas lentamente cuando el hilo que la atrae va enrollándose uniformemente, según se vé en la figura 2, lo que hace que el recorrido sea en mas tiempo. El hilo 3, es guiado al final en unas perforaciones 9, donde pasa éste hacia el eje 8, donde queda en libertad cada uno de estos elementos que se enrollan en forma distinta, cambiando consecuentemente la velocidad de las figuras representativas que concursan en la carrera y dan con ello oportunidades de llegar a la meta en tiempos distintos, aprovechando ésta circunstancia para hacer ciertas apuestas al elemento que llegue primero, el que debe considerarse como ganador.

Habiendo descrito suficientemente el invento, solo resta consignar que lo que se declara como de nueva y propia invención en este modelo de utilidad, es lo contenido en las siguientes

R E I V I N D I C A C I O N E S

1º.- Juego de salón relacionado con carreras de caballos, vehículos o similares, que se caracteriza esencialmente por una base o marco, donde quedan montados unos carriles determinados por unos canales, en donde se alojan y guían las bases de las figuras representativas que pueden ser personas, animales, o vehículos, que han de recorrer la pista o espacio, entre la salida y la meta, movidos por unos hilos fijos en un extremo a la base de las propias figuras, mientras el otro ha de enrollarse en un eje común donde han de enrollarse tales hilos, que independientemente controlan a cada figura que avanza a diversa velocidad y de acuerdo con el enrollado uniforme u ocasional de cada hilo que lleva a las figuras

119783 - 5 -

23 FEB



correlativas en su recorrido con distintas oportunidades hacia la meta final, donde unas avancen más rápidamente en relacion a las que las preceden, logrando con ello el considerar como ganadoras a la o las primeras que se acerquen a la meta con respecto a las que se retrasen.

2º.- Juego de salon relacionado con carreras de caballos, vehículos o similares.

Consta esta memoria de cinco hojas mecanografiadas y otra con tres figuras de dibujos.

Madrid, a 23 de febrero de 1966.

p. a.



119703

119783

FIG. 1

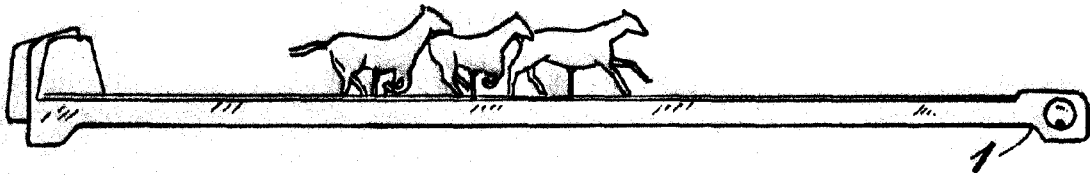


FIG. 2

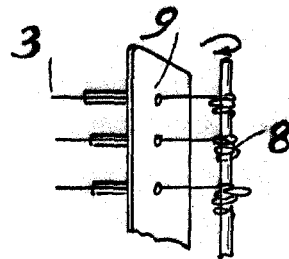


FIG. 3



Escala variable

Madrid: 23 FEB 1965

p. a.
J. Puertas Navarrete