





Para la mejor comprensión del objeto de esta patente se acompaña el dibujo de la hoja adjunta en el que a título tan solo de ejemplo se representa uno de los dispositivos de la clase mencionada.

25

Como se muestra en el dibujo, el dispositivo que se describe comprende una peana -1- constituida por un disco de goma embutido, sobre el que se levanta un pie -2- solidario a aquél y que por su parte superior termina en un plato -3- al que va fijada la campana -4- de vidrio, cristal o de otro material análogo. En el interior de la referida campana -4- van establecidos el dado o dados -5- variables en número y tamaño.

30

Como ya se ha dicho, la peana -1- se fija por succión o vacío al lugar de emplazamiento, con preferencia, con una superficie lisa y de esta manera el pie -2- y el resto del dispositivo quedan retenidos en un punto fijo pero presentan la posibilidad de oscilar al recibir un impulso apropiado para ello.

35

Por lo que se refiere al pie -2- y plato -3- serán variables en su forma y tamaño así como en el material de que se fabriquen. En cuanto a la campana -4-, como ya se ha dicho, será de vidrio, cristal u otro material transparente apropiado, variando en su forma y en los medios de fijación al plato -3- que se adopten. Además, la peana -1- será variable también en su forma y en la forma como a la misma se fije el pie -2-.

45

Variará igualmente cuanto se refiera al acabado, adorno y presentación de estos dispositivos y en general en todo cuanto no altere, cambie o modifique la esencialidad de la patente descrita.

50



----- N O T A -----

Se reivindica como objeto de esta patente:

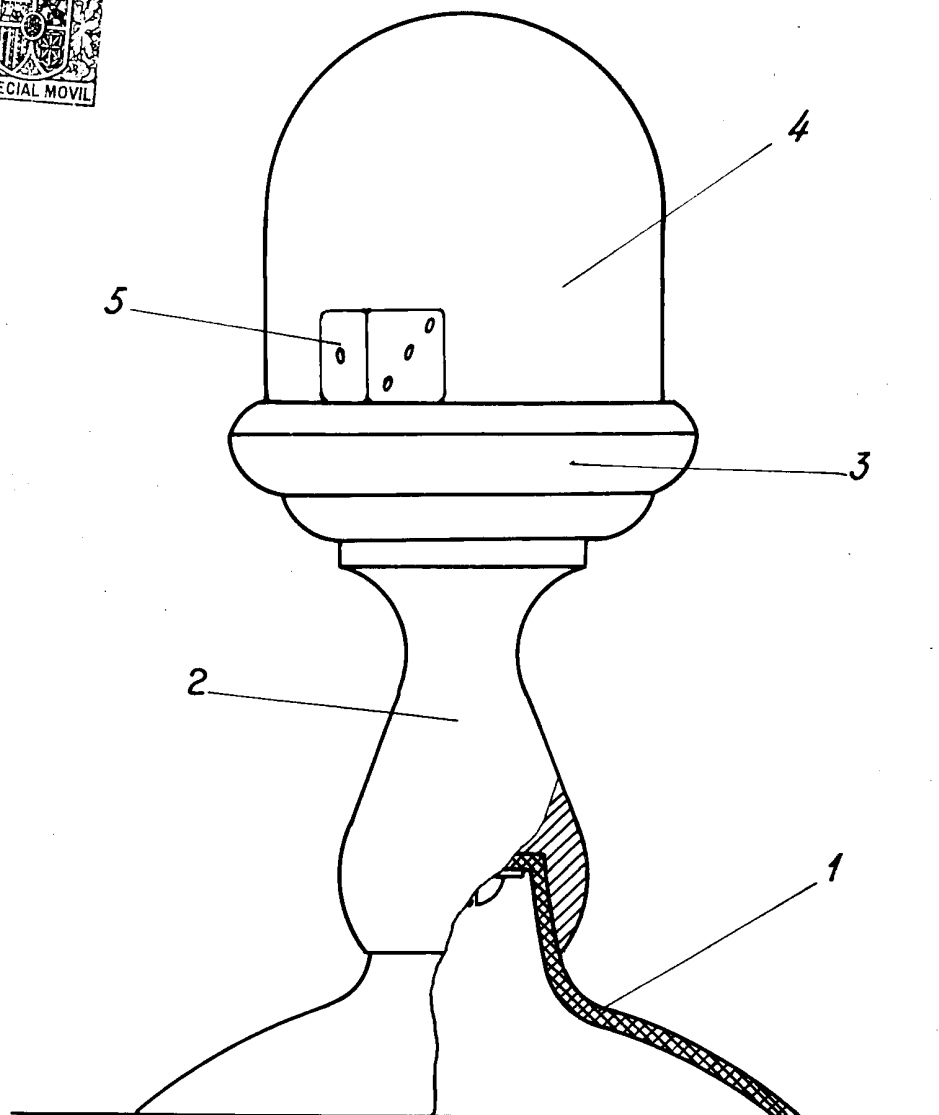
1. - Un juego de dados mecánico, que en su esencialidad consiste, en un plato con una campana de vidrio o cristal en cuyo interior van el dado o dados de que se trate y el mencionado plato se prolonga inferiormente en un pié o columna fijado a una peana constituida por un disco de goma embutido, el cual por succión o vacío se fija sobre una superficie cualquiera y de esta manera, retenido el aparato en su lugar de emplazamiento, pueden al recibir un impulso, oscilar libremente el pié, el plato y la campana junto con el dado o dados alojados en su interior que en esta forma saltan y cambian de posición.
2. - Un juego de dados mecánico.

Barcelona 7 Octubre de 1932

P. A.

P. P. DE D. ISIDRO HERNÁNDEZ

J



P. P. DE D. ISIDORA HERNÁNDEZ

A handwritten signature in cursive script, appearing to read "A. Barba".

Escala variable.