

PATENTE DE INVENCION

por 20 años

por "UN JUGUETE ROMPE-CABEZAS CENTRIFUGO" a favor de la razón social "Talleres Gráficos Llauger S. A." Sociedad española, domiciliada en Barcelona.

=====



MEMORIA DESCRIPTIVA

La Patente de invencion a que se refiere la presente memoria descriptiva está destinada a garantizar la propiedad y el derecho a la explotación exclusiva de un juguete rompe-cabezas, o sea de un

5. juguete que propone un problema que para resolverlo es preciso aguzar el ingenio, cuya solución está en utilizar debidamente la fuerza centrifuga.

En su esencialidad consiste en una caja de forma alargada simetrica respecto a dos planos ortogonales de simetria. El fondo de dicha caja es cóncavo formado ya sea por una superficie cilindrica ya por dos planos inclinados enfrentados que coinciden en su linea mas baja con uno de los planos de simetria. Dicho fondo termina en sus extremos opuestos y por tanto

10. más altos, en una cavidad o hueco cada uno y los centros de estos huecos están situados en el otro plano de simetria. Dentro de la caja ván dos bolitas exactamente iguales y pesadas susceptibles de alojarse en

15. los huecos antes citados. Además la caja queda tapada

20. por un cristal o materia transparente, al menos por una de sus caras.

El problema del juego es lograr introducir una bolita en cada uno de los agujeros o huecos, lo que resulta imposible si no recurre a la fuerza centrífuga, haciendo girar rápidamente la caja alrededor de la intersección de los dos planos de simetría y entonces las bolitas se separan por la citada fuerza centrífuga y van a introducirse en los respectivos huecos.



30. Este juguete en su realización práctica puede afectar distintas formas, pero para mejor claridad del objeto de esta patente se acompañan los dibujos de la hoja adjunta en los que a título tan solo de ejemplo se representa una de las varias maneras de llevarlo a cabo.

35. En la fig. 1, de los indicados dibujos se muestra el mencionado juguete en elevación longitudinal; la fig. 2, es una sección longitudinal del mismo y la fig. 3 es una planta.

40. Como ya se ha dicho el juguete que se describe afecta la forma de una caja cuyo fondo lo constituye la pieza 1 de sección rectangular o cuadrada y cuyas caras superior e inferior 2 y 3 respectivamente son cilíndricas y paralelas entre sí. En los extremos de la mencionada pieza van fijadas unas placas 4 que sobresalen un tanto por encima del extremo superior de la misma y que sirven de apoyo a la tapa 6 de material transparente y que constituye al propio tiempo las paredes longitudinales de la referida caja. La mencionada tapa vá fijada al cuerpo 1 por tornillos o clavos como el 6'.

50. Sobre la cara superior 3 del fondo 1 se levanta en su centro un tabique 7 que coincide con uno de los planos de simetría del juguete, en tanto que por el otro plano

ortogonal de simetria que es el longitudinal del propio juguete, coinciden una depresion o cavidad practicadas en cada uno de los extremos de la pieza 1.

55. En el interior de la caja asi formada van establecidas dos bolitas 9, una a cada lado del tabique 7 y que estando el aparato en reposo quedan aplicadas contra el mismo por la inclinación del fondo en que se apoyan; pero si el juguete se hace girar rapidamente sobre un plano horizon-

60 tal lo hará según un eje determinado por la intersección de los dos planos de simetria mencionados y en esta forma se desarrollará en las bolitas 9 una fuerza centrifuga por cuya acción se separarán del tabique 7 y remontandose por el fondo 3 acabarán por alojarse en las cavidades 8 de la pieza 1.



65. El aparato descrito será variable en sus formas accesorias y dimensiones, en los materiales de que se fabriquen sus partes componentes y en el acabado y presentación que se le dé.

70. Además podrá presentar toda suerte de dibujos e inscripciones con cualquier finalidad ya sea con fines de reclamo y propaganda ya con otra cualquiera conveniente.

Por último será variable cuanto no altere, cambie o modifique la esencialidad de la patente descrita.

75. N O T A

Se reivindica como objeto de esta patente:

1. Juguete rompe-cabezas caracterizado por estar constituido por una caja con una o varias de sus caras transparentes, con el fondo simetrico y cóncavo, plano o no y que tiene en cada una de sus partes opuestas y más altas un hueco en los que puede introducirse en cada uno de ellos una bolita utilizando para ello la fuerza centrifuga que se origina al hacer girar rapidamente la mencionada caja

alrededor de la intersección de dos planos de simetría que  
85. aquella presenta, con uno de los cuales coinciden los huecos  
antes mencionados.

2.- " UN JUGUETE ROMPE CABEZAS CENTRIFUGO "

Sean cuales fueren las circunstancias que concurren  
con la esencialidad del objeto de l Patente definida en  
90. las anteriores reivindicaciones.

Consta la presente memoria de cuatro hojas foliadas es-  
critas por una sola cara y del dibujo unido a la misma.

Barcelona veinte y ocho de Octubre de mil novecientos  
treinta y d s.

P.A. de TALLERES GRAFICOS MAUGER S.A.



A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke at the bottom.



FIG. 1

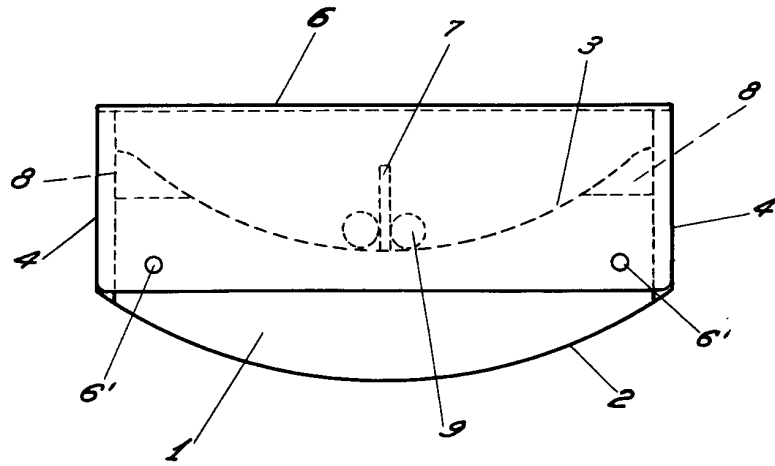


FIG. 2

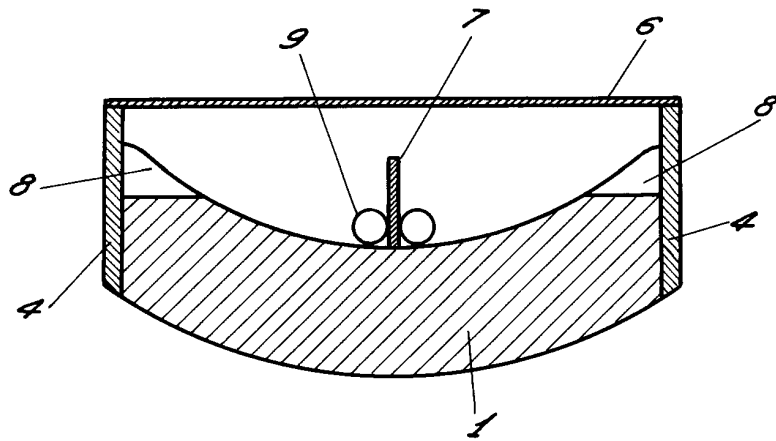
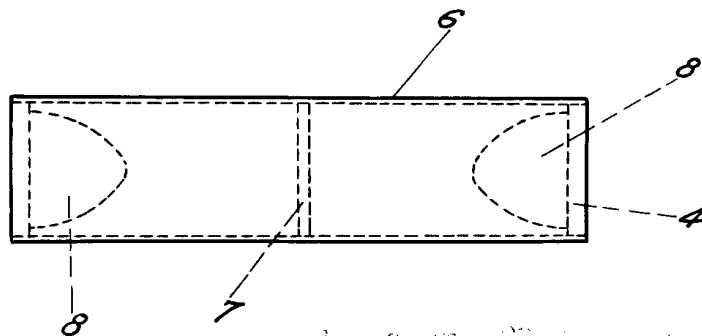


FIG. 3



Este es un dibujo de un objeto de la invención que se describe en el texto de la solicitud de patentes de invención número 1.111.111 de fecha 1.1.11.

ESCALA VARIABLE