

172300

MALE REPRODUCCION
POR DEFECTO DEL ORIGINAL

172300



MEMORIA DESCRIPTIVA
DE
PATENTE DE INVENCION
EN
ESPAÑA

por veinte años,

a favor de Don Tomás Rodríguez Limón

con domicilio en Madrid.- Calle de Lagasca nº 66
de nacionalidad Española

por "DISPOSITIVO ELECTRICO PARA JUGUETES DE CONTROL
ELECTRICO".

de la que es inventor. El solicitante.

172300



La patente que se solicita se refiere a un dispositivo eléctrico adaptable a una gran variedad de juegos o combinaciones, que permite controlar con exactitud las jugadas del contrario, manteniendo en secreto los movimientos propios, dando de esta manera, al juego un interés y una seguridad que de otra forma son siempre relativos.

Otros juegos, de este género hasta ahora conocidos, están hechos a base de circuitos fijos que unen determinados elementos del juego, de manera que al cabo de determinado tiempo de utilizarlos, puede llegarse hasta retener en la memoria la correspondencia de esos elementos, de manera que llega a perderse el interés por saberse de memoria los puntos de correspondencia dentro de las combinaciones del juego.

En la patente que se solicita no puede ocurrir ese caso, porque siendo variables los circuitos que establecen esa correspondencia, en cada caso en cada partida los jugadores, cada uno en su campo, puede preparar los circuitos de sus elementos, según su propia voluntad sin que el contrincante pueda darse cuenta de esa preparación y por lo tanto, podrá o no acertar en el suyo con los puntos que corresponden a los preparados en el campo contrario, dando con ello lugar a mayor dificultad de acierto constituyendo este hecho una circunstancia que avalora el juego en interés y variedad, y como la correspondencia entre los elementos que une cada circuito se puede variar en cada caso, la novedad y el interés del juego no se pierda nunca.

Los elementos principales del juego son una fuen-

172300



5 te de energía eléctrica, la suficiente para encender una pequeña lámpara o activar unos pequeños electroimanes, ya sea pila seca o pequeña batería o simplemente un enchufe a la línea de corriente industrial, uno de cuyos polos, está unido a la lámpara o al ó los electroimanes. Y a continuación a los contactos que pueden disponer los jugadores uniéndolos a su voluntad a los distintos contactos dispuestos en ambos campos, donde se interrumpe el circuito.

10 El otro polo de la fuente de corriente se une por su conductor flexible correspondiente a una banana móvil que cada jugador puede manejar a su albedrío.

15 En este conductor de la banana, se intercala un contacto de control, para cada jugador, contacto que él cierra después que el contrario ha operado ha operado con su banana correspondiente, de manera que al cerrar ese contacto es cuando se ve si el circuito está cerrado, porque el contrario acertó, en cuyo caso se enciende la luz o se activan los electroimanes, según el caso ó nó ocurre eso en cuyo caso queda patente el error del adversario. Al cambiar el turno, como el dispositivo explicado es doble, ocurre lo propio para ambos adversarios con el orden cambiado.

25 Se comprende que dotando a cada uno de ambos campos de un número de contactos correspondientes, de los que se conectan para formar circuito, por medio de los contactos ocultos de cada campo, mayor sera la dificultad, que para coincidir con ellos? encontrará el jugador al actuar, utilizando los contactos visibles para introducir en ellos su clavija actuante, existien-

30

172300



do muchas mas posibilidades de errar que de acertar ya que es mucho mayor el número de contactos visibles fuera de los circuitos que el de los contactos utilizados en la parte invisible, para preparar el juego poniéndolos, por sus cables correspondientes unidos a los conductores que forman parte de los circuitos.

5 De esta manera según los aciertos o los errores de cada jugador, se le va formando su cuenta de puntos, cuya suma decide el juego.

10 Como ejemplo de una de las muchas combinaciones de juego a que este dispositivo puede aplicarse vamos a presentar unas aplicaciones de él.

Una de las aplicaciones puede ser un combate terrestre o marítimo.

15 Para la aplicación del dispositivo se utilizará un tablero que puede igualmente utilizarse en otras aplicaciones.

20 Para su mas clara explicación y más fácil comprensión, se ha representado el conjunto en la adjunta hoja única de plano en la que

La fig. 1, es una vista del conjunto en planta.

La fig. 2, un corte por plano vertical por la línea A B de la figura 1 y

25 La fig. 3, un esquema de las conexiones eléctricas variables.

El conjunto es una caja rectangular de poca altura dividida en dos regiones o campos por la zona central 3, en la que se disponen distintas representaciones gráficas de los elementos de juego, que en la figura están representadas, por aviación, tanques, ame-

30

1723002 L. FINE



tralladoras y piezas de artillería, bien en óvalos transparentes para poder observar si la luz interior se enciende o nó, o bien por cualquier otro medio que dé aviso de los aciertos del que opera en cada momento. En otros pueden disponerse pequeñas figuras articuladas, provistas de relais que les produzcan determinados movimientos, como más adelante se dirá.

Los dos campos que limitan la zona neutral, son dos rectángulos divididos cuadrículas, articulados junto el borde de la zona neutral, sobre el que pueden girar presentando su cara superior al jugador del campo opuesto y la inferior al que juega en ese campo. En cada cuadrícula existe un enchufe unipolar 1 y 2, que a través de la chapa se prolonga en un contacto dispuesto en la cara inferior de la misma chapa.

De la luz interior o de los electroimanes 1 ocultos bajo la zona neutral, salen varios, conductores 9 y 10 (quince o veinte) para cada campo, que terminan respectivamente en los contactos de pinza 3 y 3', que pueden situarse a voluntad de los jugadores, en determinados contactos inferiores 1 y 2 de cada campo, quedando con ello marcados los puntos vulnerables de cada campo. Esta preparación la ejecuta cada bando, levantando su campo, cuyo revés, podrá él ver perfectamente, quedando en absoluto invisible para el contrario. La preparación consiste sencillamente en fijar los 3 y 3' cada uno de los jugadores en las prolongaciones de 1 y de 2 que desee cada uno de ellos. Una vez efectuada esta preparación y cerradas a su posición normal las tapas cuadrículadas, se invierte el

172300



tablero, pasando cada cuadrículado a colocarse delante del jugador opuesto.

En este momento puede empezar el juego. Uno de los jugadores introduce su banana móvil 6 en uno de los orificios enchufes 1; si acierta con el mismo en que está situado el contacto inferior 3, se establece el contacto de la lámpara (unida a un polo de la pila B) por el conductor 9, enchufe 3-6, conductor 5, con el contacto 11'; y si el otro jugador oprime entonces el contacto de control 11' por el conductor 8 se llegará al otro polo de la pila B, y cerrado así el circuito de la lámpara L ésta se enciende avisando que el jugador que operó acertó. Si no acertó al colocar la clavija 6, y la introdujo en cualquier orificio 1, no ocupado por el contrario, no habrá circuito cerrado y se anotará un fallo.

Lo mismo puede decirse si en vez de lámpara hubiese electroimán; acertado el punto de contacto, al oprimir el contrario su botón de control 11', se excita el electroimán y la figura ejecutará su movimiento, quedando quieta en el caso contrario.

En uno u otro caso el acierto se anota como tanto positivo a favor del que operó, o como tanto negativo.

En el caso tratado hasta ahora de un combate terrestre, los quince o veinte hilos de conexión de cada campo se distribuyen entre los elementos representados en la zona neutral; por ejemplo, asignando, a los aviones uno, a los tanques dos, a los nidos de ametralladoras tres y a las baterías artilleras cuatro,

172500

24 EN



5 cuyos números serán los mismos que los de los contactos 1, que sean útiles para los aciertos del jugador que opera y por lo tanto se comprende que siempre habrá mas casillas y enchufes por lo tanto, cuyo toque sea érroneo, que los útiles para acertar.

El juego va montado sobre una caja cuya periferia está aprovechada para cajones en que se dispongan las fichas utilizables para marcar en el tablero los aciertos, registros de anotación de jugadas, etc.etc.

10 Una vez anotada la jugada de un jugador, opera el contrario en la misma forma y así continúan alternativamente, hasta que por los resultados obtenidos finaliza la partida.

15 En cuanto a la aplicación del dispositivo, por ejemplo también a un match de boxeo, el tipo es el mismo, pero sustituyendo las siluetas de los óvalos transparentes de la zona neutral, por las figuras articuladas de dos boxeadores y un árbitro.

20 Los boxeadores, tienen por ejemplo articulado un brazo, que por medio de un relé, puede moverse propinando al adversario un golpe que puede acusarse ostentosamente, montando a los muñecos las cabezas por medio de un muelle o resorte de acero, con lo que la cabeza oscila al recibir el golpe.

25 Otra figura completa en este caso el dispositivo que puede por ejemplo ser la de un árbitro que por movimientos de una o de las dos manos, califique el golpe acusado, computándolo como bueno, K.O. o descalificado, y es claro que al preparar cada jugador su campo puede definir los contactos a ellos correspondien-

30

172500 24 ENE



tes, al establecer sus conexiones de preparación.

La marcha del juego en cada uno de estos casos se comprende perfectamente, y tanto ella como su reglamentación son ajenas a la descripción que requiere una solicitud de patente.

N O T A

Se reivindican como propios y nuevos, para que sean objeto de una patente de invención en España, por veinte años los puntos siguientes:

1.- Dispositivo eléctrico para juguetes de control eléctrico, caracterizado, por la disposición de circuitos eléctricos múltiples que pueden variarse, en la preparación de cada partida a voluntad de los jugadores y de manera aislada y secreta cada jugador con relación al contrario.

2.- Dispositivo eléctrico para juguetes de control eléctrico, según la reivindicación 1, caracterizado porque de una fuente de corriente eléctrica, pila, batería, etc. y pasando por señal luminosa, electroimanes, etc. parten para cada campo de juego varios conductores que el respectivo jugador prepara en su campo propio, estableciendo las conexiones que desee con un cierto número de contactos elegidos a su capricho entre un gran número de ellos, dejando así preparado su campo propio para que sobre él opere el jugador contrario a él.

3.- Dispositivo eléctrico para juegos de control eléctrico, según las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado porque cada jugador opera por medio de un contacto eléctrico, sobre el campo preparado por su adversa-



rio en forma que si acierta con los contactos preparados de antemano cierra circuito de una señal y esta se produce, y no se produce si yerra el contacto elegido.

5 4.- Dispositivo eléctrico para juguetes de control eléctrico, según las reivindicaciones 1, 2 y 3, caracterizado porque en los circuitos de cada campo se intercala otro interruptor, que impide que se produzca la señal de acierto o error, hasta que verificada cada jugada, por un jugador, la controle el otro jugador, cerrando su pulsador de control, que producirá la señal
10 o nó según la jugada haya sido acertada ó no lo haya sido.

15 5.- Dispositivo eléctrico para juegos de control eléctrico, según las reivindicaciones 1, 2, 3 y 4, caracterizado porque las señales pueden ser luminosas o por movimientos determinados, producidas por lámparas eléctricas o electroimanes, rebis, etc. según los casos.

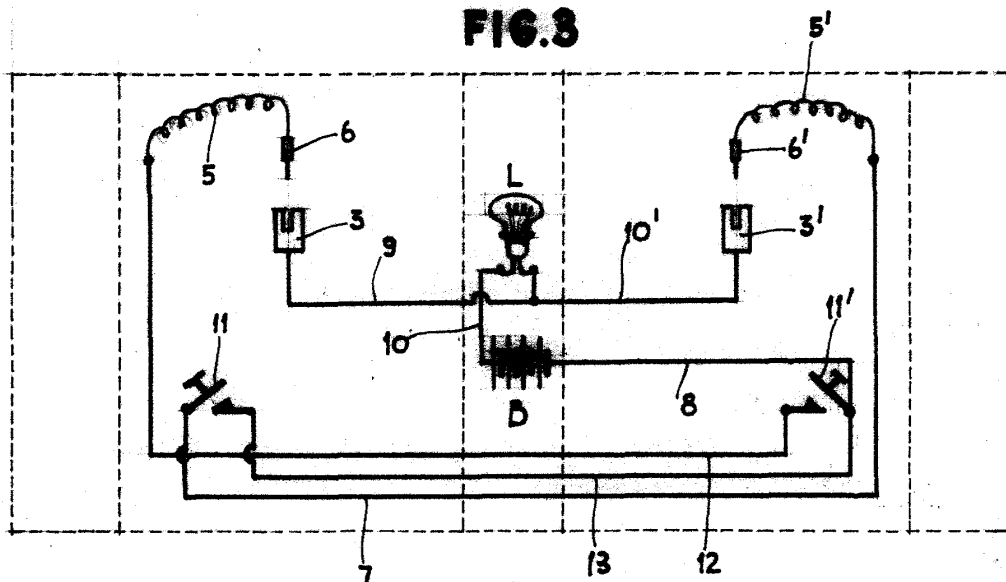
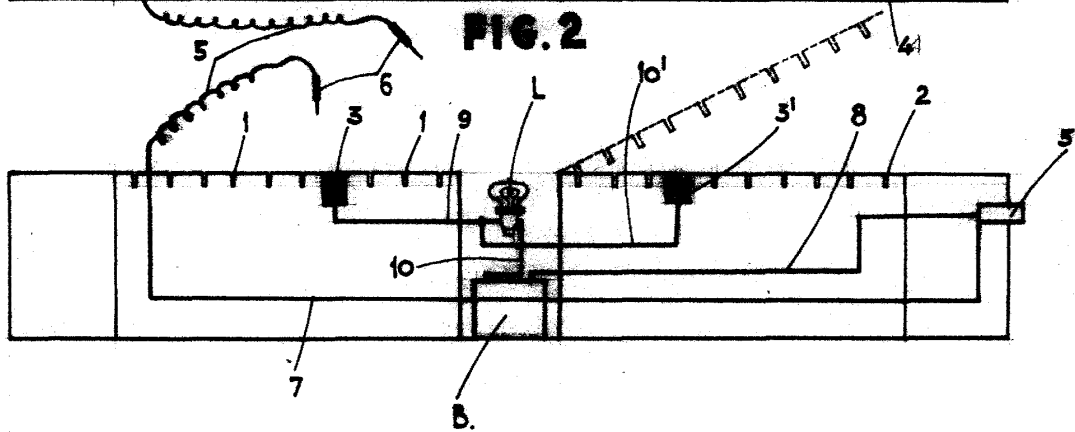
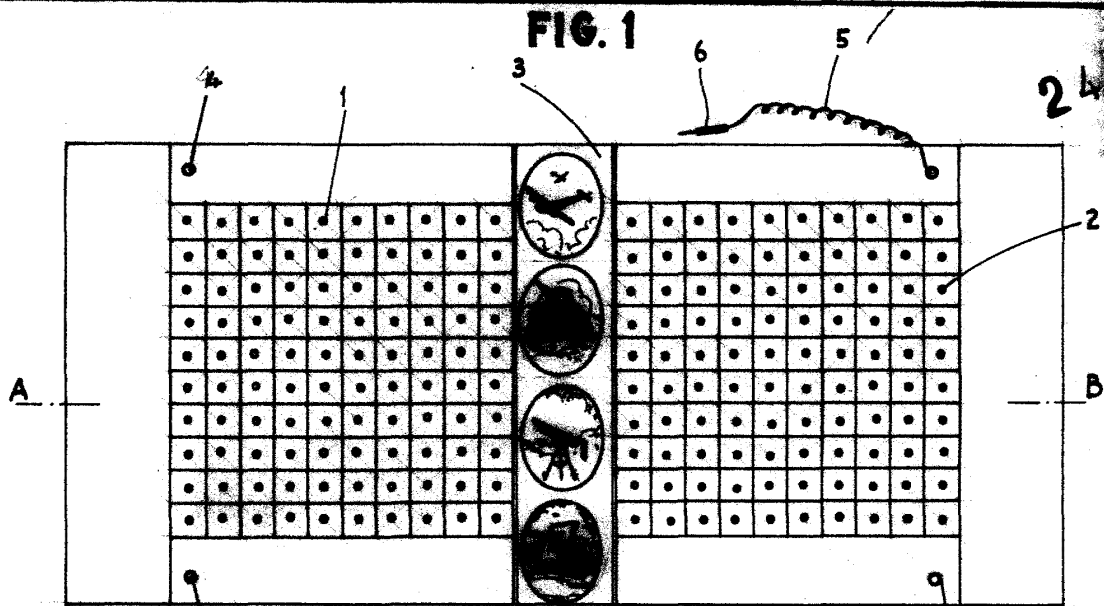
20 6.- DISPOSITIVO ELECTRICICO PARA JUGUETES DE CONTROL ELECTRICO.

Todo conforme se describe en la memoria que antecede se representa como ejemplo de ejecución en el plano unido a ella y se reivindica en su Nota.

25 Esta Memoria consta de nueve hojas foliadas y escritas a máquina por una sola cara y una hoja de plano.

Madrid, 24 de Enero de 1946

Tomás Rodríguez Limón
P. A.
TAVIRA Y BARRA



MADRID ²⁴ DE ENERO DE 1946
 TOMAS RODRIGUEZ LIMON.
 P. R.

TAVIRA Y BOTELL

[Handwritten signature]