

20-3-73

18 E



175843

SECCION TECNICA
CLASIFICACION
CLASE <u>A 63</u>
SUBCLASE <u>H</u>

MEMORIA DESCRIPTIVA

Correspondiente a la solicitud de registro de un Modelo de Utilidad que, por veinte años se solicita para España, a favor de Don Pablo ALCON PUEYO y Don Andrés SERRANO FUYOLA, de nacionalidad española, domiciliados en Zaragoza, Carretera de Madrid, Km. 316,2 -

p o r

" DISPOSITIVO DE MANDO PARA JUEGOS DE MESA "

El presente modelo se refiere, conforme su enunciado indica, a un dispositivo de mando para juegos de mesa, mejorado en sus características de diseño, montaje y organización, que cumple el fin para el que específicamente ha sido concebido con una seguridad y eficacia máximas.

5

Un objeto del modelo es el estructurar un dispositivo de mando destinado a ser aplicado con carácter preferente al tipo de juegos de mesa que comprende la intervención de una pluralidad de jugadores en la pista de juego, los cuales deben, necesariamente, de poder realizar desplazamientos lineales, al tiempo que giros

10

28:3:73

175843



potestativos en cualquier punto de la trayectoria por ellos seguida.

Otro objeto del modelo es el diseñar un dispositivo de mando que potencie los elementos a mover en lo referente a la longitud de la trayectoria seguida por los mismos, de manera que dicho recorrido sea sensiblemente superior al que debe recorrer el botón de mando correspondiente al jugador o jugadores afectados por idéntico movimiento.

De conformidad con la idea del modelo, tanto los jugadores de la pista como los botones de mando sobre ellos, son comportados por convenientes ejes que, traspasando el tablero que configura la carcasa del sistema, encepnan a este, con prefijada holgura, mediante sendos bastidores injertados en dichos ejes, cuyos bastidores presentan unos juegos de piñones que transmiten el efecto rotativo dado a los botones de mando hacia los jugadores de la pista.

•••••
•••••
•••••
•••••20
•••••
•••••
•••••
•••••
•••••25

Una característica relevante del dispositivo que aquí se propone, se encuentra representada por el hecho de incorporar en la transmisión del movimiento lineal de los jugadores un orden de palancas intermedias que, por efecto de la inserción de los tirantes en ellas, determinan la disparidad de trayectos entre botones y jugadores, en orden a longitud, ya que dichos trayectos se encuentran prefijados por el recorrido de los ranurados sobre los que necesariamente estos deslizan.

Un detalle del modelo es el de estructurar dos organizaciones distintas destinadas a transmitir los dos tipos de movimientos a realizar por los jugadores dispuestos en la pista del juguete; al menos en la primera etapa de dicha primera transmisión; es decir, en el tramo entre el botón de mando y el primero de los jugadores.

28-3-73

175843



Una vez se haya comprendido con mayor claridad el conjunto del modelo, otros detalles y características del mismo se irán poniendo de manifiesto en el transcurso de la descripción que a continuación se da, en la que se exponen los detalles más particu-
 5 lares del modelo que aquí se preconiza, como, asimismo, de los medios que para su puesta en práctica pueden emplearse. Estos detalles se dan a título de ejemplo, haciendo referencia a un caso posible de realización práctica, pero el modelo no queda limitado, exactamente, a los detalles que aquí se exponen, debiendo ser con-
 10 siderada, por tanto, esta descripción, desde un punto de vista ilustrativo y sin limitaciones de ninguna clase.

Una idea más amplia de las mejoras que se preconizan la proporciona la siguiente descripción, en la que se hace referencia a la lámina de dibujos ilustrativos que a esta memoria se acompaña y en los que, de manera un tanto esquemática y exclusivamente por
 15 via de ejemplo, se representan los detalles preferidos por la idea del modelo.

En estos dibujos se usan marcas de referencia semejantes para indicar piezas, conjuntos o partes, que se corresponden en las dis-
 20 tintas vistas presentadas; cuyos elementos, detalles y organización, se definen de una manera específica en el transcurso de esta memoria y después se concretan en las notas reivindicatorias finales.

En dichos dibujos:

La figura 1ª muestra una representación esquemática del mecanismo de palanca existente en la transmisión para potenciar el trayecto recorrido por los jugadores.

La figura 2ª presenta dos vistas: una en perfil y otra en planta del bastidor que comporta el eje de uno de los botones de mando.

La figura 3ª muestra otras dos vistas: perfil y planta del bas-

30

28:3:73

- 4 -

175843



tidor comportado por el eje del primer jugador que recibe el movimiento.

5 La figura 4^a corresponde a otro par de vistas: perfil y planta, del bastidor anexo al eje del segundo jugador movido por idéntico botón de mando.

La figura 5^a muestra una vista perspectiva de un juguete estructurado de conformidad con las mejoras aquí preconizadas.

10 En relación con las figuras anteriormente comentadas se hace la aclaración de que, en ellas, se representa con -1- la carcasa que compone el terreno de juego, el cual presenta las escotaduras -2- para el deslizamiento por ellas de los ejes que comportan a los jugadores y bastidores, cada uno de estos conjuntos representados esquemáticamente por los números -5- y -6- en la figura 1^a. Los botones de mando se deslizan, con idéntica estructuración, por 15 las escotaduras -3- señalándose en la referida figura con -4- dichos botones y con -13- los sectores que los relacionan con las palancas potenciativas del recorrido de los jugadores. Estas palancas emiten otro orden de sectores -15- que las unen, en libertad de giro, a los jugadores -5-. La funcionalidad apuntada puede 20 observarse con claridad en la ya señalada figura 1^a, que muestra dos posiciones extremas del sistema de transmisión diseñado.

25 Con -4- se indica, en la figura 2^a, el bastidor correspondiente a un botón de mando, el cual se encuentra ensartado en el eje -7- y presenta en su terminal inferior el piñón -8- con toma directa en el piñón -9- comportado por el sector-cuadradillo -10-, realizando funciones también de tope para el mismo sobre la expansión laminar -11- que estructura dicho bastidor y más en particular por la configuración -14- creada en ella.

30 El sector-cuadradillo -10- traspasa al bastidor -5-, ubicando el piñón -19- en éste, deslizante con respecto al mencionado

28-3-73

175843

18 ENE



5

sector, por lo que su giro es transmitido al piñón -18- en cualquier posición, siendo el eje -21- el encargado de mover al jugador correspondiente situado al otro lado del plano de juego. La vaina anexa al piñón -17- se indica con -16- y con -19- el piñón comportado por el vástago -20-, que se relaciona con el bastidor -6-. Este bastidor presenta una organización semejante a los antes referidos, asegurando la toma de fuerza entre los piños -22- y -23-, este último dispuesto sobre el eje -24- vinculado al jugador correspondiente. Finalmente, se señalan con -25- los botones de mando del sistema; siendo -21- los órdenes de escotaduras por la que discurren los ejes que comportan a los jugadores.

10

15

Se comprenderá fácilmente después de observar los dibujos y la descripción acabada de efectuar de ellos, que la actual concepción proporciona una construcción sencilla y efectiva, susceptible de poder ser llevada a la práctica con gran facilidad, asegurando la obtención de una manufactura relativamente barata. Este detalle de economía adquiere gran importancia si se considera en los términos de una producción en escala, ya que es evidente que el mercado puede absorber cantidades muy considerables de esta clase de dispositivos y cualquier pequeño ahorro, logrado mediante la aportación de ciertas mejoras en su fabricación, puede alcanzar elevadas proporciones.

20

25

Se reitera, que el objeto que constituye el actual modelo, serán susceptibles de introducirse todas aquellas modificaciones de detalle que las circunstancias y la práctica pudieran aconsejar; siempre y cuando que, con las variantes que se introduzcan, no se cambie, altere o modifique la esencialidad del objeto descrito.

N O T A

30

EN RESUMEN: el presente Modelo de Utilidad que por veinte años se solicita para España, ha de recaer sobre las siguientes reivin-

175843



dicaciones:

1^a.- DISPOSITIVO DE MANDO PARA JUEGOS DE MESA, del tipo de los que permiten un desplazamiento lineal prefijado a sus elementos móviles, a través de un orden de ranurados practicados sobre la lámina que determina el plano de juego, así como un efecto rotativo para los mismos; caracterizado porque los referidos movimientos, lineal y rotativo, son obtenidos, al menos en cada dos de los elementos activos existentes en el plano de juego, mediante la actuación de un solo mando; así como también porque el desplazamiento lineal del susodicho mando, define un trayecto sensiblemente inferior, en longitud, al recorrido por los elementos móviles del juego.

2^a.- DISPOSITIVO DE MANDO PARA JUEGOS DE MESA, caracterizado porque de los dos movimientos susceptibles de producirse en parte de los elementos de juego, a través del mando correspondiente, según reivindicación anterior; el determinante del desplazamiento lineal de los mismos, se consigue por inclusión de un brazo pivotante, intercalado entre los tramos de sectores rectilíneos que relacionan el botón de mando con el primero de los elementos de juego; practicándose las inserciones sobre dicho brazo de manera que resulte potenciado el recorrido del elemento de juego, en detrimento del valor de la fuerza impulsora ejercida sobre el mando; en tanto que la transmisión entre los dos elementos de juego, la define un sector rígido, en libre ejercicio de giro sobre su eje axial, fijado a ambos por sus dos terminales.

3^a.- DISPOSITIVO DE MANDO PARA JUEGOS DE MESA, caracterizado porque de los dos movimientos susceptibles de producirse en parte de los elementos de juego, a través del mando correspondiente, según reivindicación 1^a, el determinante de la rotación de los mismos se consigue, en igualdad de velocidad transmisora y valor angular,

28.3.73

175843

18 E



incorporando, por la otra cara de la lámina de juego, sobre el eje proyectado por el botón de mando que traspasa el pertinente ranurado existente en aquella, un engranaje anular con toma de movimiento g

5 portado por un eje de sección cuadrangular que se ensarta en pertinente bastidor; el cual bastidor es, a su vez, mantenido mediante el eje proyectado por el botón de mando; caracterizándose la transmisión rotativa hacia el primero de los elementos de juego, por realizarse a tenor de un engranaje ensartado, deslizantemente, sobre el sector cuadrangular antes referido y dispuesto en adecuado chasis; sobre

10 cuyo engranaje toma movimiento otro engranaje relacionado por un eje con el elemento de juego.

4ª.- DISPOSITIVO DE MANDO PARA JUEGOS DE MESA, caracterizado porque la transmisión de los órdenes de movimiento susceptibles de

15 poderse realizar a través del botón de mando hacia los elementos de juego, según nota 1ª, la constituye, en el tramo entre cada dos de estos elementos, un sector rectilíneo que puentea el espacio existente entre los chasis, insertándose en los mismos por sendos engranajes con toma giratoria en y hacia sus homónimos dispuestos al efecto; con

20 siguiendo este tramo de la transmisión desempeñar la función distanciadora y rotora simultáneamente.

5ª.- Por último se reivindica como objeto sobre el que ha de recaer el presente Modelo de Utilidad que por veinte años se solicita registrar para España, - - - - -

p o r

" DISPOSITIVO DE MANDO PARA JUEGOS DE MESA "

Todo conforme queda expresado en la presente Memoria Descriptiva que consta de siete hojas foliadas y escritas a máquina por una sola cara y planos que se acompañan.

Madrid, 18 ENE. 1972
 P.A.
 PENSAMIENTO

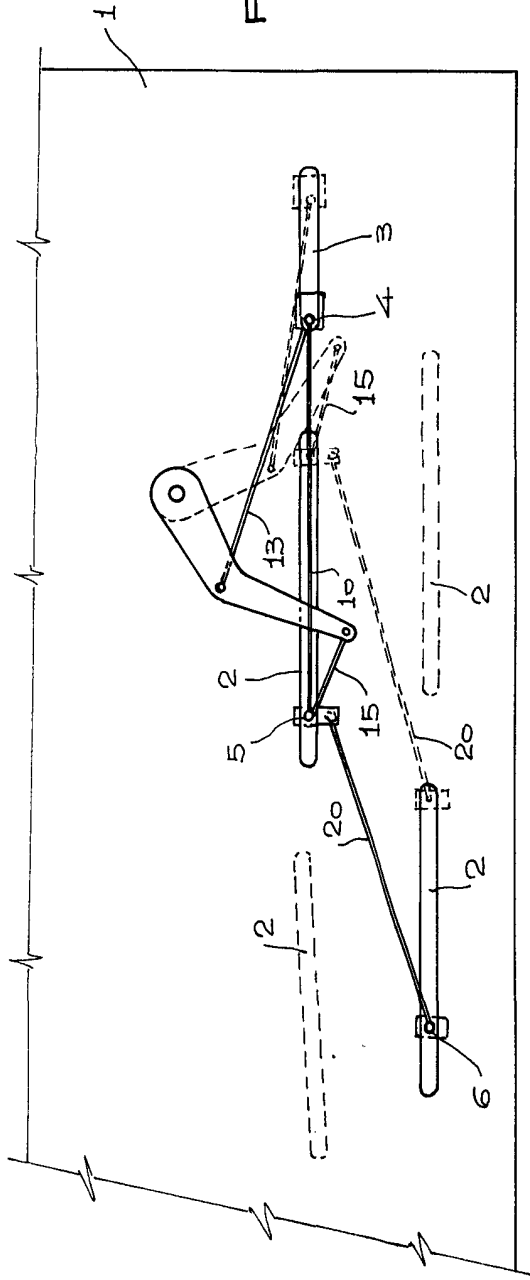


FIG. 1

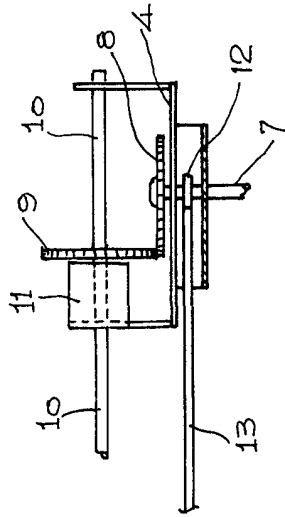


FIG. 2

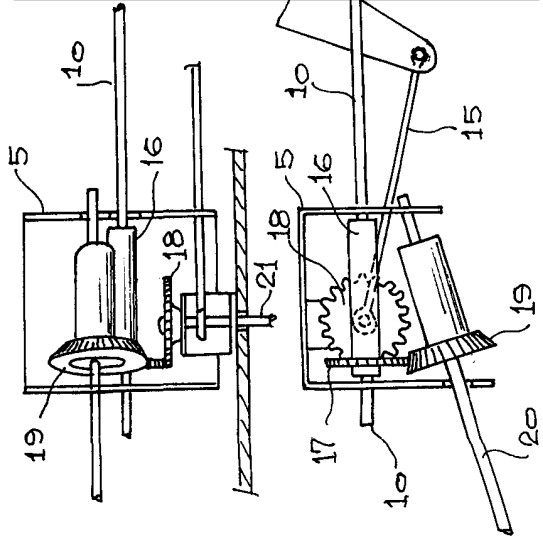
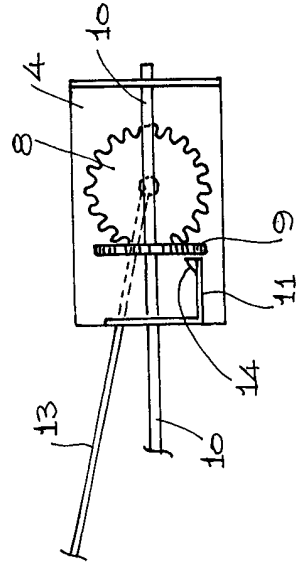


FIG. 3



ESCALA VARIABLE
Madrid,
P. A. V.

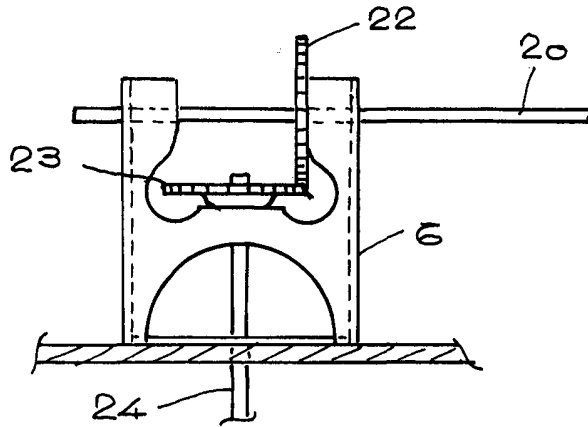


FIG. 4

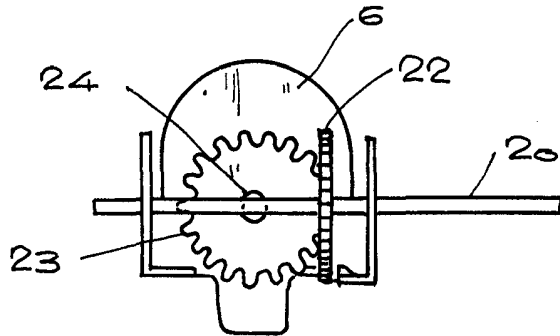
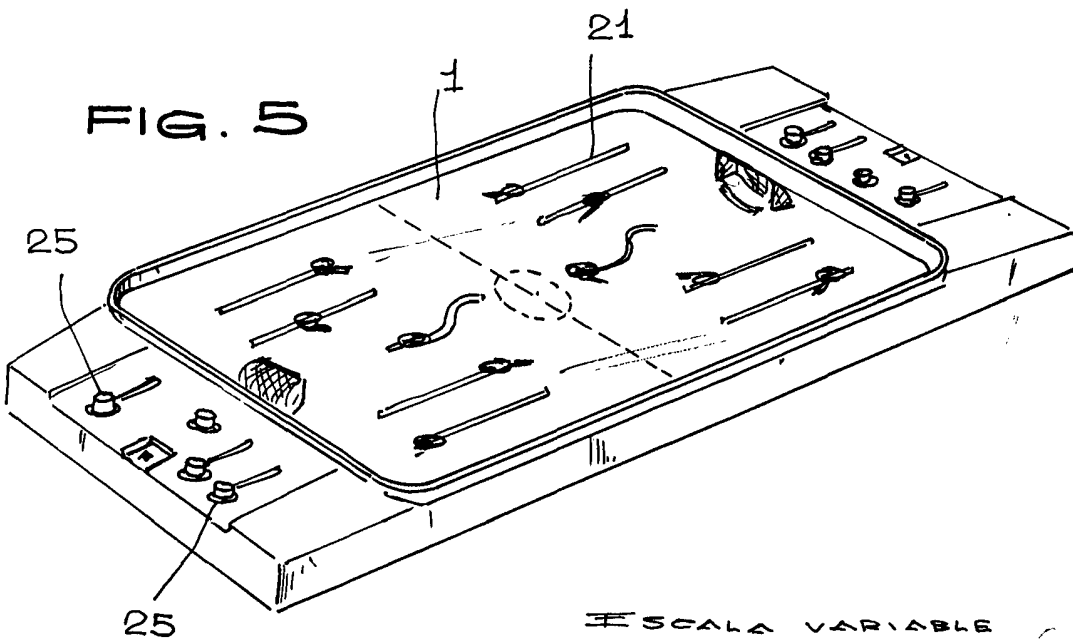


FIG. 5



ESCALA VARIABLE

Madrid,
P. A.