



15 FEB 1977

Int. Cl.: A63F

199319

199319

CALESCADO

MEMORIA DESCRIPTIVA

Correspondiente al registro de Modelo de Utilidad que, por veinte años, se solicita a favor de la firma "AIRGAM, S.A.", de nacionalidad española, residente en Barcelona, calle Pí nº. 14, - - - - -

p o r

"NUEVO JUEGO DE SALON"

El objeto del presente Modelo se refiere a un nuevo juego de salón que, debido a su especial organización constructiva, permite que a distancia se mande el derribo de un cuerpo dispuesto en un cuadrado de una cuadrícula de un campo de juego.

10.

Se describe a continuación un caso de realización práctica a título de ejemplo, no limitativo, acompañándose de una hoja de dibujos en la que:

15.

En la figura 1 se representa parcialmente seccionado,

199319

15 FEB 1954



un juego construido según el Modelo.

Y en la figura 2 una sección transversal, a mayor escala, del propio juego de la figura anterior.

5. Consiste el objeto en una caja -1- dentro de la cual se dispone un electroimán -2-, desplazable, a voluntad a través de los mandos oportunos -3 y 4-, a derecha e izquierda y de arriba a abajo, indistintamente, el cual electroimán -2- una vez colocado por el jugador debajo de un recuadro numerado -5- y señalado de los muchos emplazados en la superficie de juego -6- de la caja -1-, al apretar el mando de cierre -7- de un circuito eléctrico debidamente conexasiónado con el núcleo electromagnético -8-, entonces éste actúa contra la figura -9- que haya podido quedar emplazada sobre dicho recuadro -5-, según las incidencias del juego, y en virtud de que en el interior del cuerpo se encuentra un imán permanente -10- con lo que la distinta polaridad del electroimán -2- con el permanente -10- hacen que se atraigan o repelan, según sea el sentido de su polaridad, pero tanto en uno u otro caso la figura -9- pierda el equilibrio y se abata contra la superficie -6- del recuadro -5-, con lo que, queda fuera de juego dicha figura -9-.

10.  
15.  
20.  
25.  
30. El núcleo electromagnético -8- está montado en un cuadrado -11- vinculado a dos reglas -12 y 13- perpendiculares entre sí, cuales reglas -12 y 13- tienen un movimiento de avance y retroceso en sentido perpendicular una de la otra, de manera que al accionar los mandos -3 y 4-, externos, una de las dos se mueve hacia adelante o hacia atrás según sea el mando que se acciona, mientras que la otra permanece quieta, salvo cuando ambas se accionan simultáneamente, a través de los dos mandos independientes -3 y 4- que existen uno para cada una de ellas, con la particulari-

21476

199319



dad de que el cuadrado central -11- portador del electroimán -2- tiene dos pasos cruzados independientes -14 y 15-, uno a al-tura diferente del otro, en los que se ensarta, en cada uno de ellos, una de las dos reglas perpendiculares, de manera que al tirar de una de las dos reglas -12 ó 13- por el mando externo de la caja -3 ó 4-, éste a través de la oportuna transmisión filiforme -16-, tira de la regla en sentido, de avance o retroceso de la misma desplazando en el mismo sentido, del movimiento de la regla, el cuadrado -11- portador del electroimán -2-, cual cuadrado -11- se encuentra ensartado en forma corredera a ambas.

Los extremos de las reglas -12 y 13- están montados en sendas guías -17 y 18- paralelas dos a dos, siendo el conjunto de las cuatro un cuadrado.

En los vértices de las cuatro guías paralelas -17 y 18-, dos a dos, de las reglas -12 y 13- hay las oportunas poleas -19- de conducción y guía de los tirantes -16- en poliámida, de la transmisión.

El núcleo electromagnético -8- está preferentemente accionado por una pila de bolsillo -20- dispuesta en el propio mueble o caja -1- del juego y dentro del receptáculo -21- para ella prevista.

Los recuadros -5- de la superficie -6- del tablero de juego, inclusive ornamentado con elementos corpóreos, están relacionados en su posición con la posición de los mandos -3 y 4- y con unas aberturas o ventanillas -22 y 23- de la superficie del mueble -1- así como <sup>son</sup> unos números en uno de los mandos y unas letras en el otro, para empezar a voluntad la posición del núcleo -8- debajo del recuadro -5- que convenga de la superficie -6- de juego, ya que una determinada posición del mando -3 ó 4- correspondiente, cuya



21:76

indicación de posición aparece por su ventanilla -22 ó 23- determina una cierta posición debajo del tablero -6- de juego del electroimán -2-, y de ahí que mediante los números y letras correspondientes a los número y letras de los cuadros -5- del tablero -6-, el electroimán -2- es situado debajo de uno u otro cuadrado -5- del tablero de juego -6-.

Habiéndose descrito ampliamente la naturaleza del modelo, así como su realización en la práctica, se hace constar que el mismo es susceptible de variaciones de detalle, sin que por ello se altere su principio fundamental que constituye la esencia de la invención.

N O T A

10.

15.

Hecha la descripción del presente invento, se declaran como nuevas y de propia invención, las siguientes reivindicaciones:

20.

25.

30.

1ª.- Nuevo juego de salón, caracterizado por el hecho de disponer en el interior de una caja un electroimán, desplazable, a través de los mandos oportunos, a derecha o izquierda y de arriba a abajo, indistintamente, a voluntad, cual electroimán una vez colocado por el jugador debajo de un recuadro numerado y señalizado de los muchos emplazados en la superficie de juego de la caja, al apretar el mando de conexión de un circuito eléctrico debidamente conexasionado con el núcleo electromagnético, entonces éste actúa contra la figura que hay podido quedar emplazada sobre dicho recuadro, según las incidencias del juego y en virtud de que en el interior del cuerpo se encuentra un imán permanente, con lo que la distinta polaridad del electroimán con el permanente hacen que se atraigan o repelan, según sea el sentido de su polaridad, pero tanto en uno u otro

199319

15



caso la figura pierda el equilibrio y se abata contra la superficie del recuadro y por ello queda fuera de juego dicha figura.

5. 2ª.- Nuevo juego de salón, según la anterior reivindicación, caracterizado porque el núcleo electromagnético está montado en un cuadrado vinculado a dos reglas perpendiculares entre sí, cuales reglas tienen un movimiento de avance y retroceso en sentido perpendicular una de la otra, de manera que al accionar los mandos, externos, una de las dos se mueve hacia adelante o hacia atrás según sea el mando que se acciona, mientras que la otra permanece quieta, salvo cuando ambas se accionan simultáneamente, a través de los dos mandos independientes que existen uno para cada una de ellas, con la particularidad de que el cuadrado central portador del electroimán, tiene dos pasos cruzados independientes, uno a una altura diferente del otro, en los que se ensarta, en cada uno de ellos, una de las dos reglas perpendiculares, de manera que al tirar de una de las dos reglas por el mando externo de la caja, éste a través de la oportuna transmisión filiforme, tira de la regla en sentido de avance o retroceso de la misma desplazando en el mismo sentido, del movimiento de la regla, el cuadrado portador del electroimán, cual cuadrado se encuentra ensartado en forma corredera a ambas.
- 10.
- 15.
- 20.

25. 3ª.- Nuevo juego de salón, según las anteriores reivindicaciones, caracterizado porque los extremos de las reglas están montados en sendas guías paralelas dos a dos, siendo el conjunto de las cuatro un cuadrado.

30. 4ª.- Nuevo juego de salón, según las anteriores reivindicaciones, caracterizado porque en los vértices de las cuatro guías paralelas, dos a dos, de las reglas, hay las



oportunas poleas de conducción y guía de los tirantes en poliamida, de la transmisión.

5. 5a.- Nuevo juego de salón, según las anteriores reivindicaciones caracterizado porque el núcleo electromagnético está preferentemente accionado por una pila de bolsillo dispuesta en el propio mueble del juego y dentro de una caja-receptáculo para ella prevista.

10. 6a.- Nuevo juego de salón, según las anteriores reivindicaciones, caracterizado porque los recuadros de la superficie del tablero de juego, inclusive ornamentado con elementos corpóreos, están relacionados en su posición con la posición de los mandos y con unas aberturas o ventanillas de superficie del mueble, así como unos números en uno de los mandos y unas letras en el otro, para emplazar a voluntad la posición del núcleo debajo del recuadro que convenga de la superficie de juego, ya que una determinada posición del mando correspondiente, cuya indicación de posición aparece por su ventanilla, determina una cierta posición debajo del tablero de juego del electroimán y de ahí que, mediante los números y letras correspondientes a los números y letras de los cuadros del tablero, el electroimán es situado debajo de uno u otro cuadrado del tablero de juego.

20.

7a.- NUEVO JUEGO DE SALON.



21476

199319

15



Según se describe y reivindica en la presente Memoria descriptiva que consta de siete hojas foliadas y escritas por una sola cara y acompañada de una hoja de dibujos.

Barcelona para Madrid, a quince de Febrero de mil novecientos setenta y uno.

5.

P.A.,  
A. Aricha  
P. p/  
*Aricha*

21476

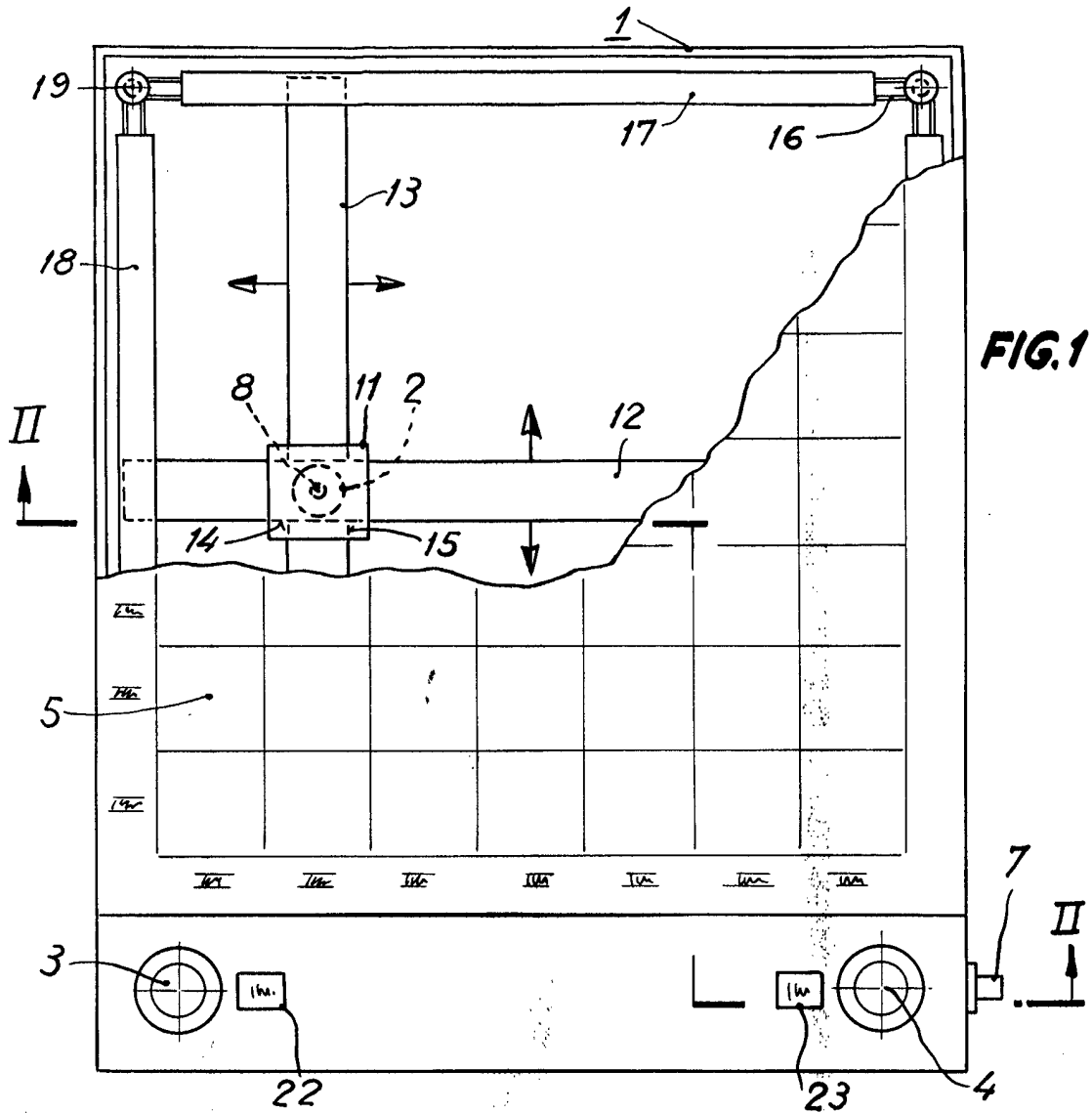


FIG. 1

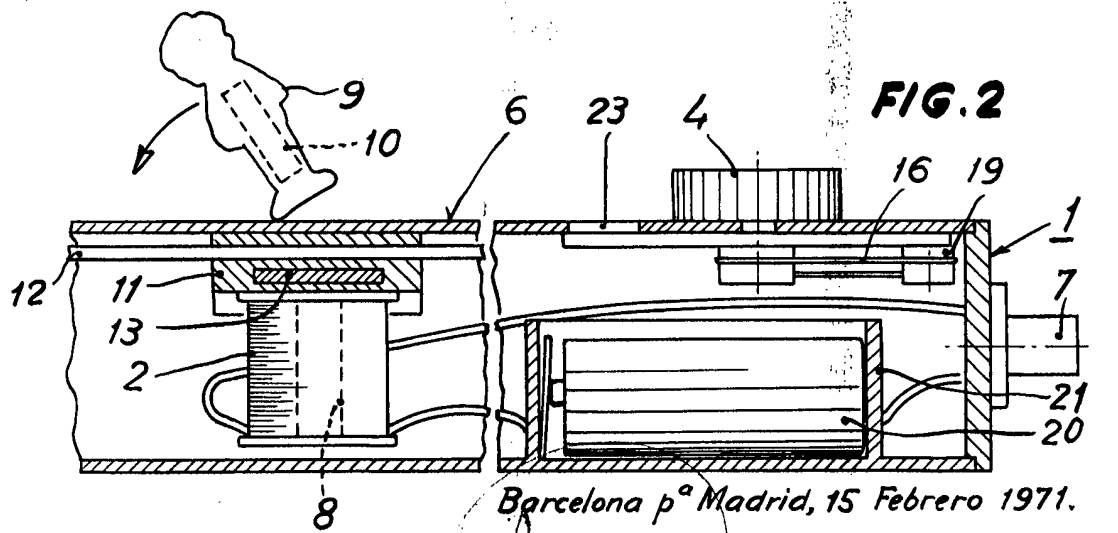


FIG. 2

Barcelona pº Madrid, 15 Febrero 1971.  
p.a.

Escala variable