



220140

220140

MEMORIA DESCRIPTIVA
&-&-&-&-&-&-& &-&-&-&-&-&-&-&-&-&-&

Correspondiente a una Patente de Introducción por diez años, para todo el territorio español, colonias y protectorados, por: SISTEMA ELECTRÓNICO APLICABLE A JUEGOS DE SALÓN CON FIGURAS EN DISTINTO PLANO, a favor de Don. MARCOS SIBONI BENCHETRIT y Don. JOSÉ GALILEA ALVAREZ, el primero de nacionalidad norteamericana y el segundo de nacionalidad española, ambos domiciliados en M A D R I D, Augusto Figueroa nº 43 y Sagunto nº 12, respectivamente.

&-&-&-&-&-&-&-&-&-&-&

La presente Patente de Introducción se refiere a un juego de habilidad en el que las figuras situadas en distinto plano tienen movimientos independientes, aplicándose a un simulacro de caza.

5

Bajo el panel horizontal del mueble que representa un paisaje campestre por donde deben moverse los conejos y el perro que ha de cazarlos, existen varios

220140

15 FEB



10 planos movibles por juegos de excéntricas que son accio-
nados por los dos mandos situados en el frente del mue-
ble.

15 Cuando se deposita en la ranura correspondiente la
moneda ó ficha, se libera el freno que impide a las
excéntricas su movimiento y al propio tiempo se producen
los rayos luminosos cuyas incidencias sobre el plano ho-
rizontal simulan los conejos objeto de la caza.

20 Por su parte el perro situado en su plano cuyo mo-
vimiento se acciona por el mando de la derecha, lleva
adosada una célula fotoeléctrica de modo que basta con
que dicha célula se interponga en la trayectoria del
rayo luminoso representativo de un conejo para que se
excite dando la impresión de que el conejo ha sido ca-
zado y proporcionando al propio tiempo, una lectura de
los puntos obtenidos al efectuar la caza. Esta puntua-
ción aparece proyectada en la pantalla vertical adosa-
25 da al mueble y lo que el jugador trata de obtener du-
rante el tiempo de funcionamiento, es el mayor número
posible de excitaciones de la célula fotoeléctrica y
como consecuencia, el mayor número posible de puntos.

30 En los planos adjuntos se han presentado sendos
esquemas de la instalación y del equipo electrónico.

En la Fig. 1ª se aprecian las siguientes refe-
rencias:

-1- es la pantalla en la que se reflejan los
puntos conseguidos.

35 -2- panel horizontal del mueble representando un
paisaje.



-3- plano superior sobre el que corre el conejo portador del rayo luminoso.

40 -4- plano inferior sobre el que corre el perro portador de la fotocélula.

-5- contador de fichas y de puesta en marcha de la máquina.

-6- mando de las figuras -3- y -4-.

45 El equipo electrónico consta además de un triacatrón -7-, un relé -8- y un transformador de alimentación -9-.

50 El número de conejos y perros puede ser variable accionados por uno o varios mandos según se detalla anteriormente.

55 Cuando se logra que el perro cace el conejo, un rayo luminoso incide sobre la célula que lleva el perro, generando ésta una pequeña corriente eléctrica que hace variar la polarización de la rejilla de mando V_2 , con lo que al aumentar la corriente de placa de dicha válvula se imanta la armadura de R_V cerrando su contacto móvil produciendo un impulso eléctrico que sirve para encender el número correspondiente al de conejos cazados.

60 El contador, que se pone en marcha al introducir la moneda, desconecta la corriente al finalizar el tiempo previsto.

65 Descrito suficientemente el objeto de ésta patente, se hace constar que podrá ser objeto de modificación en detalle, ornamentación o motivo del juego, por lo que cualquier otro que no altere su esencialidad



22014⁰ 5 FEB

do se logra que una de las figuras del plano inferior
quede debajo de la situada en el plano superior, el
rayo luminoso que despiende incide sobre la célula gene-
rando ésta una pequeña corriente eléctrica que hace va-
95 riar la polarización de la rejilla de mando del thira-
trón, y al aumentar la corriente de placa de dicha vál-
vula, se imanta la armadura del relé de mando, cerran-
do su contacto móvil y produciendo un impulso eléctri-
co que sirve para encender los números del contador de
100 blancos.

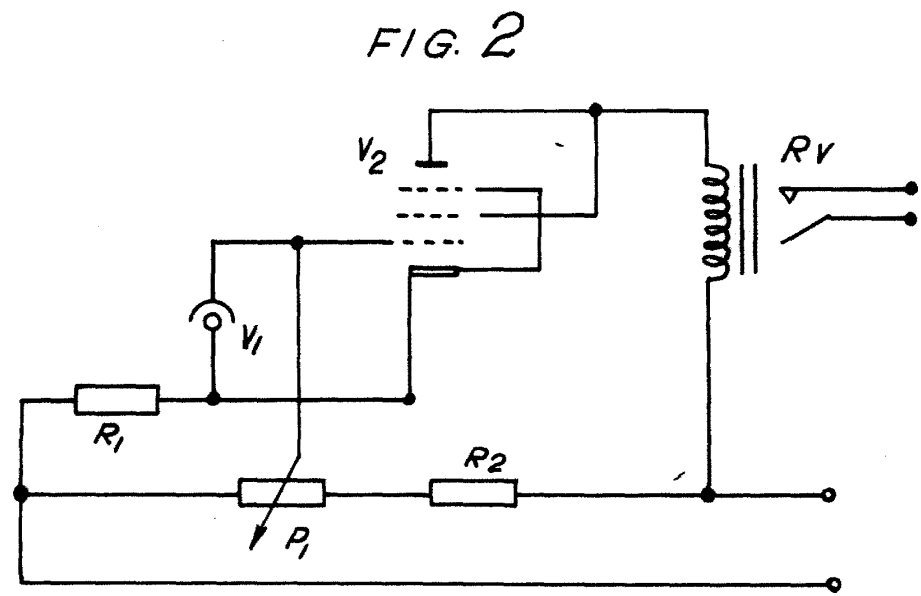
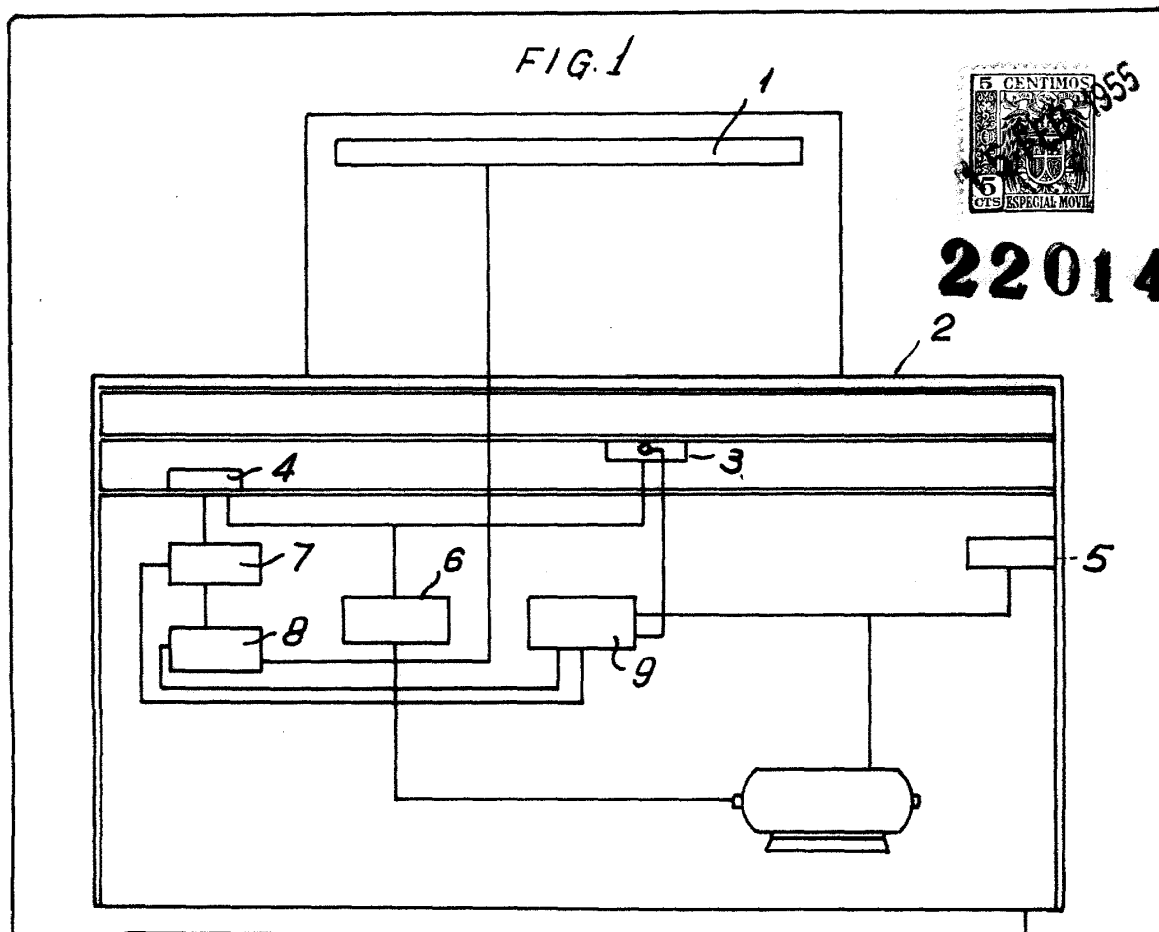
4ª.- Sistema electrónico aplicable a juegos de
salón con figuras en distinto plano, según las reivin-
dicaciones anteriores, que se caracteriza porque al ser
accionado el contador de fichas, se libra el freno de
105 las excéntricas que mueven las figuras de los planos
superpuestos, conectando el circuito eléctrico que pro-
porciona los rayos luminosos a las figuras del plano
superior.

5ª.- SISTEMA ELECTRÓNICO APLICABLE A JUEGOS DE
110 SALÓN CON FIGURAS EN DISTINTO PLANO.

Todo ello según se describe y reivindica en la
presente memoria que consta de cinco hojas mecanogra-
fiadas por una sola de sus caras y se ilustra con los
planos adjuntos.

115 Madrid, 15 de Febrero de 1.955.-

RAFAEL DE MORALES
**
Rafael de Morales



Madrid 16 Febrero de 1955

Escala variable

RAFAEL DE MORALES
Rafael de Morales