



NUM. 268285

268285

MEMORIA DESCRIPTIVA

P A T E N T E

D E

I N V E N C I O N

POR VEINTE AÑOS, EN ESPAÑA, A FAVOR DE DON MANUEL ALVAREZ IGLESIAS, DE NACIONALIDAD ESPAÑOLA, CON DOMICILIO EN SAN VICENTE-EL ENTREGO, Casa Antonio - Estanco (Asturias).

POR

"DISPOSITIVO CON CIRCUITO ELECTRICO MARCADOR PARA LA PRACTICA DE UN JUEGO POPULAR".

-----:oOo:-----



268285

El invento concierne a un dispositivo con circuito eléctrico marcador para la práctica de un juego popular, especialmente el juego designado "de la rana".

Hasta aquí, la cuenta de los tantos obtenidos por cada jugador de los que intervenían en la partida había de ser confiada a la memoria o, bien, anotada en papeles o pizarras, conforme los tantos se iban produciendo, hasta que algunos de los aludidos jugadores alcanzaba la cifra convenida de antemano. Y el invento, en cambio, tiene por objeto facilitar un medio con el que puede jugarse sin la preocupación de tener que recordar o apuntar el tanteo de cada jugada, ya que el mismo es sucesivamente señalado y totalizado de modo automático.

Para la mejor inteligencia del invento, la descripción que sigue de un ejemplo de ejecución preferente del mismo se ilustra con los dibujos anexos, que muestran:

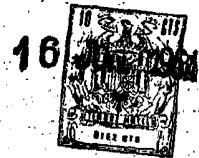
Las figs. 1ª y 2ª, vistas diagramáticas del frente y costado, respectivamente, de la mesa de juego.

La fig. 3ª, vistas frontal y de costado del tanteador automático.

La fig. 4ª, el esquema del circuito eléctrico referente al marcador automático.

De acuerdo con los dibujos reseñados, el invento incorpora en combinación una mesa de juego y un tanteador automático.

La mesa de juego está compuesta por un tablero (1) que va cerrado en su cara superficial, a modo de cancha, por los la-



268285

30 terales , así como por el lado posterior, mediante paneles (2, 3, 4) protegidos por forro interno de goma, y lleva las clásicas bocas de las jugadas "renas", "molino" (6) y "puentes" (7-8) que se prolongan por debajo en sendos conductos (9, 10, 11, 12) a los cuales afluyen lateralmente los contactos eléctricos (13), de los circuitos del tanteador automático, que se suceden en línea a partir de un tope relativo a los más avanzados de dichos contactos eléctricos, estando montada la mesa, propiamente dicha, sobre cuatro patas (14) que van unidas a su vez con travesaños (15) y llevan en la parte delantera estantes (16-17) para la recogida de las fichas que se deslicen a través de los canales (9 a 12).

40 El tanteador automático se compone, por su parte , de una caja vertical (18) de escaso fondo y con un frontal que comprende de arriba abajo, una moldura ornamental (19), un espacio horizontal (20) con división en el centro para indicar en cada ocasión el nombre de los participantes en el juego a derecha e izquierda; una claraboya iluminable por bombilla (21) con la cifra máxima de los tantos a alcanzar en cada partida; tres columnas centrales (22, 23, 24) de claraboyas iluminables asimismo por bombillas, llevando las claraboyas de cada columna las cifras 10, 5 y 3, relativas a las jugadas de "rana", "molino" y "puentes"; dos pares laterales de columnas de claraboyas (25, 26) que se iluminan también mediante bombillas y llevan las cifras sucesivas del 1 al 26 para la totalización de los tantos conforme los van consiguiendo los respectivos participantes al compás de las diversas jugadas; y un espacio horizontal e

50



268285

inferior (27) en que asienta el dispositivo eléctrico accionador de la iluminación automática que corresponda de las claraboyas de las columnas totalizadoras de los tantos logrados por cada uno de los jugadores.

Los circuitos eléctricos del tanteador automático se conectan con la red suministradora de la energía por medio de un enchufe de la trasera de la mesa de juego e integran la instalación de cables y bombillas, encerrada entre la caja del tanteador y la propia mesa de juego, de los circuitos (28, 29, 30, 31), que iluminan cada una de las claraboyas de las columnas (22, 23 y 24) y se cierran merced a las fichas que van quedando insertas entre los respectivos contactos de los canales o conductos (9, 10, 11, 12) cuando aciertan a ser introducidas por los jugadores a través de las bocas de la "rana", el "molino" o los "puentes".

Integrán aún los circuitos eléctricos del tanteador automático los circuitos (32-33) correspondientes a las claraboyas totalizadoras laterales (25-26), los cuales pueden ponerse alternativamente en función por medio de un conmutador (34) y son activados merced a una escobilla (35) que establece el cierre de los mismos sucesivamente y sobre una esfera de contactos (36), debido a que dicha escobilla (35) es solidaria de un disco dentado (37) que gira arrastrado por un muelle tensor (38) cuando el trinquete (39) que le retiene en la posición de reposo es apartado por un relé (40) excitado a su vez por el cierre de los circuitos de las columnas centrales (22, 23, 24) de claraboyas iluminables relativas a las tan mencionadas ju-



26 82 85

80 gadas de "rana", "molino" y "puentes".

Para el empleo del dispositivo del invento, cada participante en el juego toma sus fichas y, a su turno y previo enchufe de la toma de energía eléctrica para los circuitos del tanteador automático, acciona el conmutador (34) de modo que ponga en
85 función los circuitos de las columnas laterales de claraboyas totalizadoras que le correspondan (32 ó 33), y practica el juego lanzando las fichas sucesivamente sobre la cancha de la mesa. Cada vez que una de las fichas es introducida, por ejemplo, a
90 por su peso a través del canal que prolonga la boca aludida hasta quedar retenida entre dos de los contactos eléctricos del propio canal, estableciéndose entonces un circuito de la columna central relativa a la jugada al mismo tiempo que es activado el dispositivo accionador de los circuitos relativos a las claraboyas
95 totalizadoras.

- N O T A -

En resumen; la PATENTE DE INVENCION recaerá sobre las reivindicaciones siguientes:

1. Dispositivo con circuito eléctrico marcador para la
100 práctica de un juego popular, que incorporará en combinación una mesa de juego y un tanteador automático, componiéndose dicha mesa de juego por un tablero que va cerrado a modo de cancha por los laterales, así como por el lado posterior, mediante paneles protegidos por forro interno de goma, y lleva las clásicas bocas
105 de las jugadas "rana", "molino" y "puentes" que se prolongan por debajo en sendos conductos a los cuales afluyen lateralmente los



268285

110 contactos eléctricos de los circuitos del tanteador automático que se suceden en línea a partir de un tope relativo a los más avanzados de dichos contactos eléctricos, estando además montada la mesa, propiamente dicha, sobre patas que van unidas con travesaños y llevan en la parte delantera estantes para la recogida de las fichas que se deslicen a través de los canales, una vez acabado el juego.

115 2. Dispositivo, según la reivindicación 1, en que el tanteador automático se compone de una caja vertical de escaso fondo y con un frontal que comprende, de arriba abajo, una moldura ornamental, un espacio horizontal con división en el centro para indicar en cada ocasión el nombre de los participantes en el juego a derecha e izquierda; una claraboya iluminable por bombilla con la cifra máxima de los tantos a alcanzar en cada partida; tres columnas centrales de claraboyas iluminables asimismo por bombillas, llevando las claraboyas de cada columna las cifras 10, 5, y 3, relativas a las jugadas de "rana", "molino" y "puentes"; dos pares laterales de columnas de claraboyas que se iluminan también mediante bombillas y llevan las cifras sucesivas del 1 al 26 para la totalización de los tantos conforme los van consiguiendo los respectivos participantes al compás de las diversas jugadas; y un espacio horizontal e inferior en que asienta el dispositivo eléctrico accionador de la iluminación automática que corresponda de las claraboyas de las columnas totalizadoras de los tantos logrados por cada uno de los jugadores.

125 130 3. Dispositivo, según las reivindicaciones 1 y 2, en



268285

135 que los circuitos eléctricos del tanteador automático se conectan con la red suministradora de la energía por medio de un enchufe de la trasera de la mesa de juego e integran la instalación de cables y bombillas, encerrada entre la caja del tanteador y la propia mesa de juego, de los circuitos que iluminan cada una de las claraboyas de las columnas centrales y se cierran merced a las fichas que van quedando insertas entre los respectivos
140 contactos de los canales o conductos, cuando aciertan a ser introducidas por los jugadores a través de las bocas de la cancha de la mesa de juego.

145 4. Dispositivo, según la reivindicación 2, en que los circuitos eléctricos del tanteador automático integran los circuitos correspondientes a las claraboyas totalizadoras laterales, los cuales pueden ponerse alternativamente en función por medio de un conmutador y son activados merced a una escobilla que establece el cierre de los mismos sucesivamente y sobre una esfera de contactos, debido a que dicha escobilla es solidaria
150 de un disco dentado que gira arrastado por un muelle tensor cuando el trinquete que le retiene en la posición de reposo es atraído por un relé excitado a su vez por el cierre de los circuitos de las columnas centrales de claraboyas iluminables relativas a las jugadas de "rana", "molino" y "puentes".

155 5. "DISPOSITIVO CON CIRCUITO ELECTRICO MARCADOR PARA LA PRACTICA DE UN JUEGO POPULAR", sustancialmente como queda descrito y representado en esta Memoria, que consta de siete hojas mecanografiadas por una sola cara y cuatro hojas de planos.

Madrid, 16 de junio de 1961

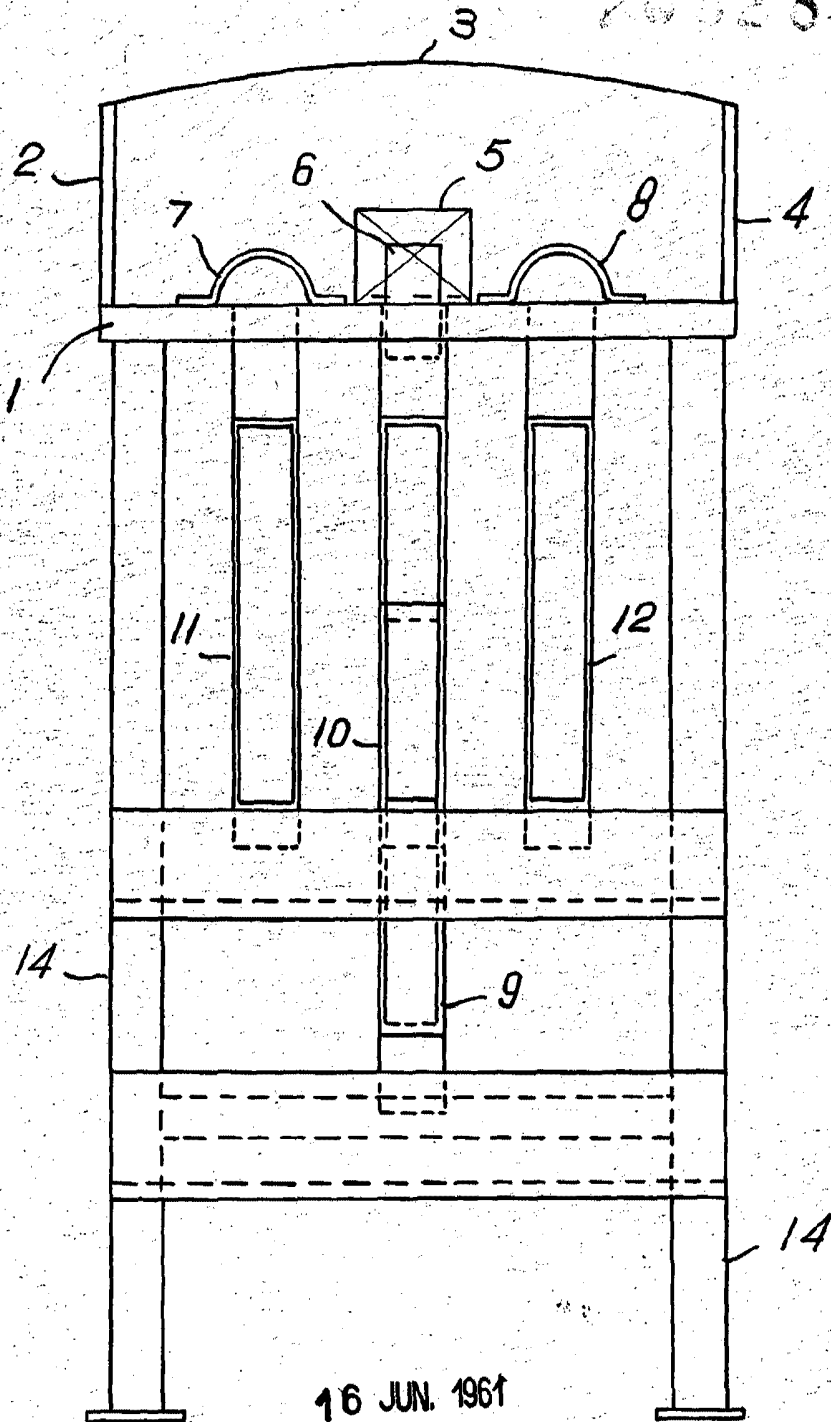
MANUELA ALVAREZ IGLESIAS

P.A. ~~MANUELA ALVAREZ IGLESIAS~~

160 *J. Planas*



FIG. 1



16 JUN. 1961

ESCALA VARIABLE.

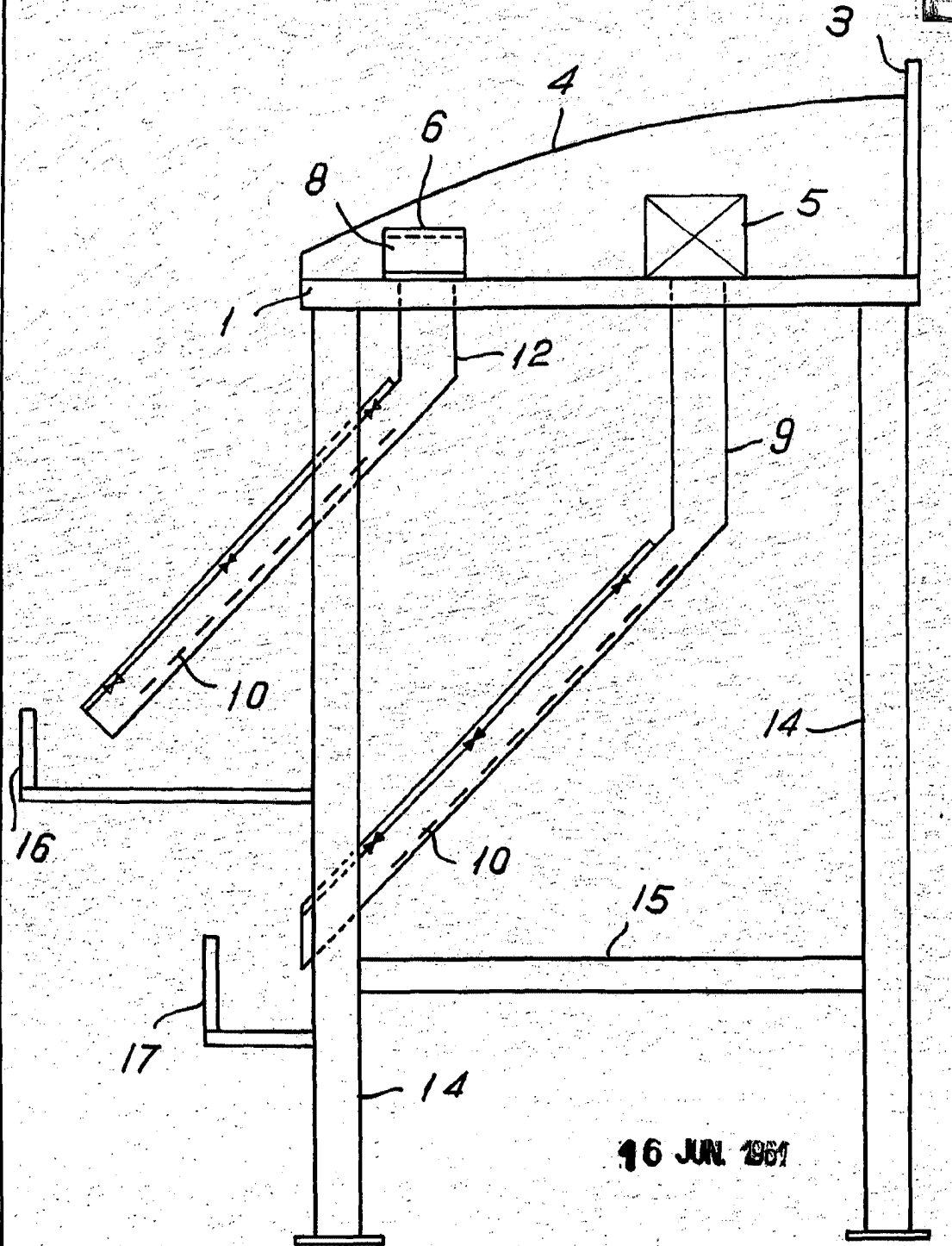
JOSE ENRIQUE GONZÁLEZ BARRERO

AR. 16

Je. pl. 16

FIG. 2.

26 82 85 16 JUN 1961



16 JUN 1961

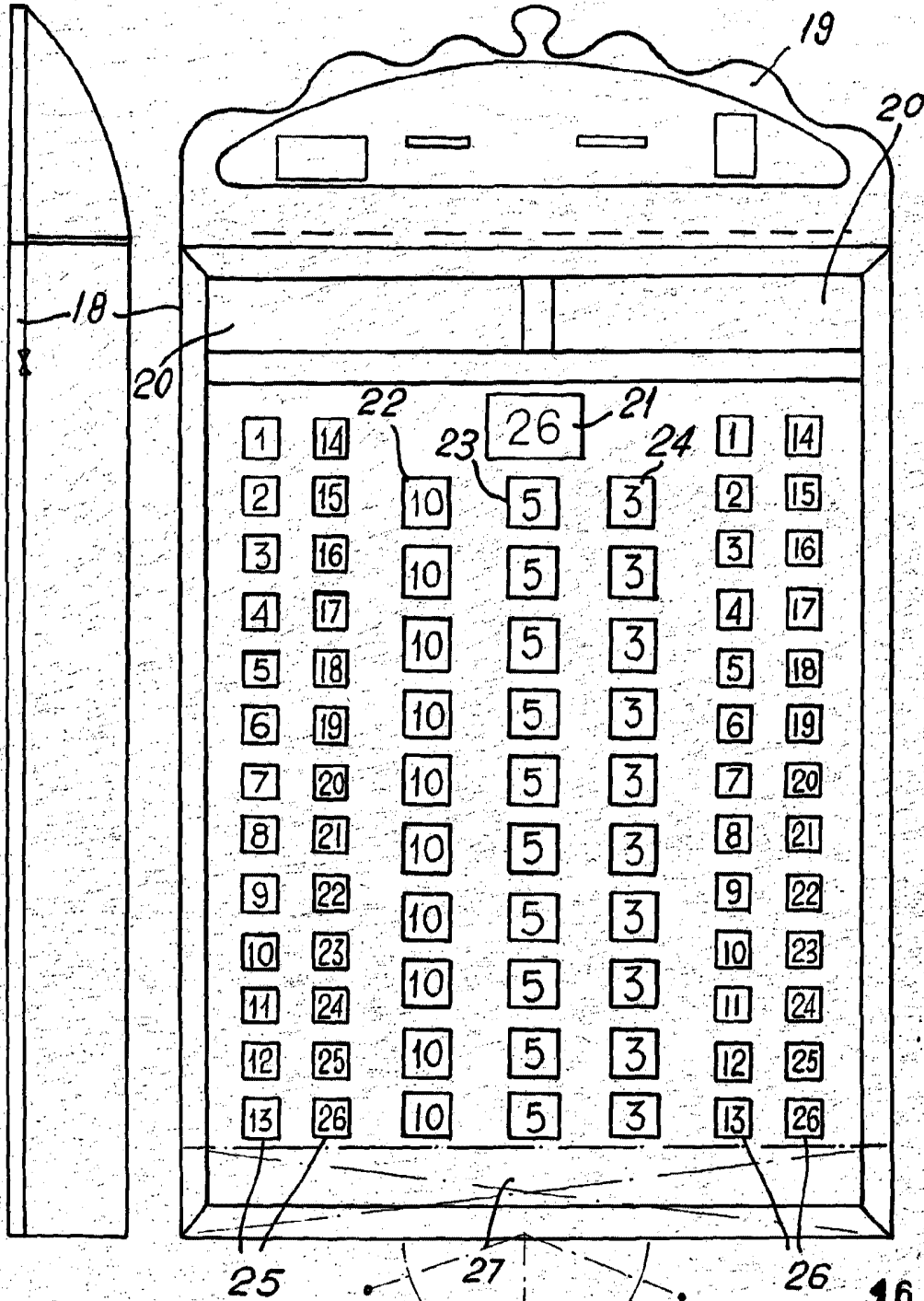
ESCALA VARIABLE

ING. ENGENHADOR CARLOS
R. S.

Plano

FIG. 3.

268285

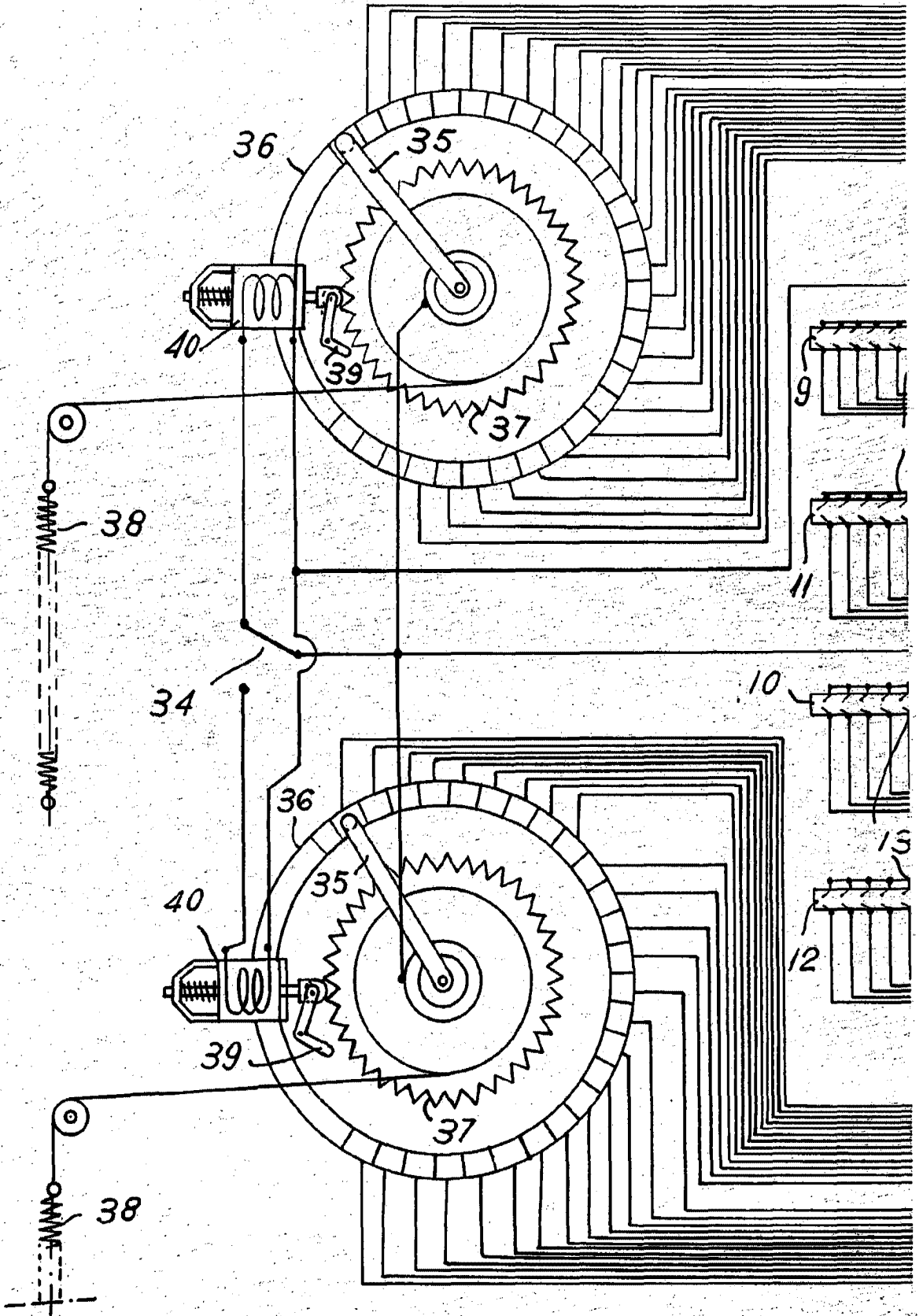


ESCALA VARIABLE

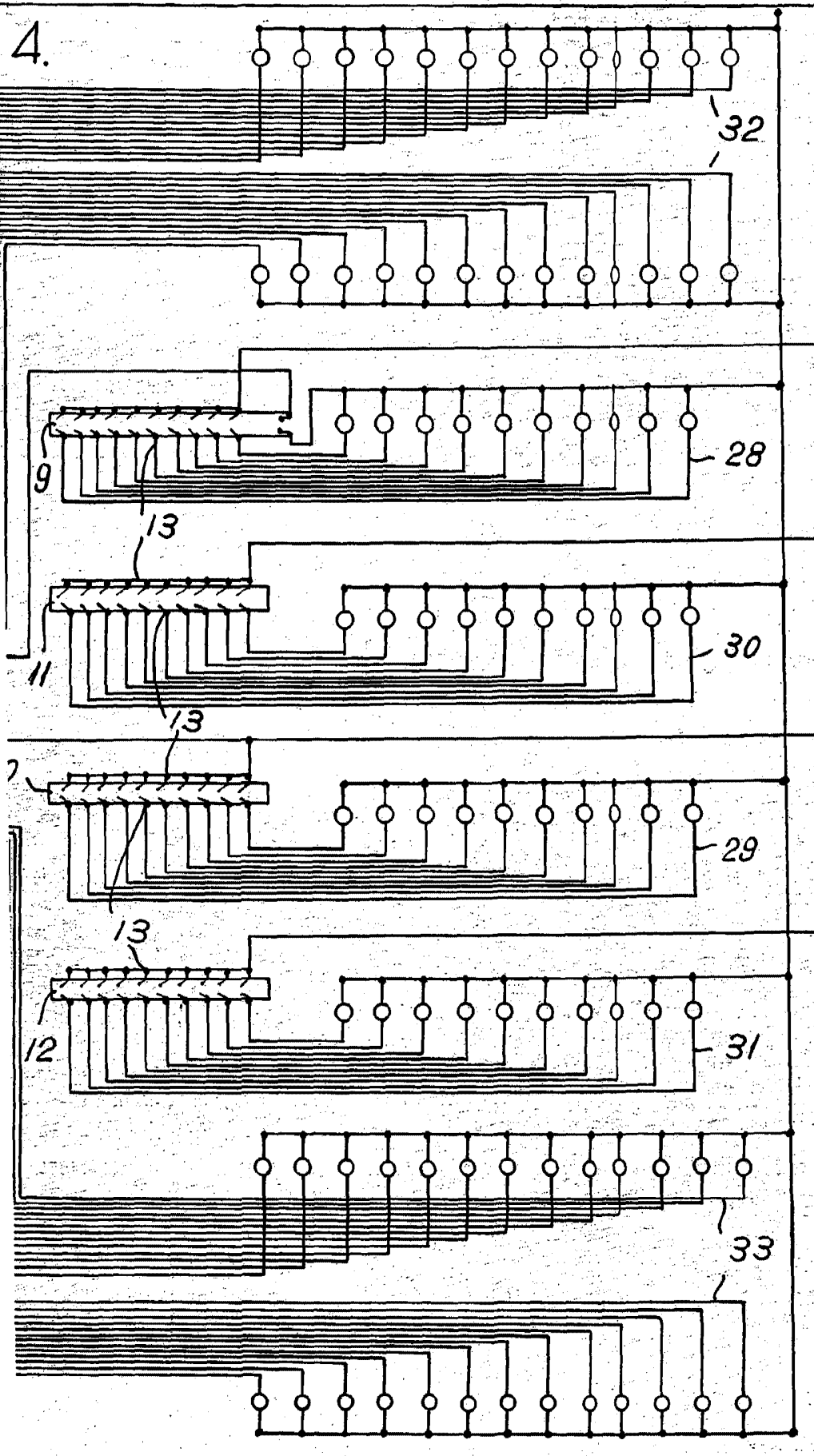
16 JUN. 1961

SEE THE GRABADOS MACHINE
P. 2. 15

FIG. 4.



ESCALA VARIABLE.



268285

16 JUL

ANZ RUIZ CALABOS SAREZ
P.R.