

280604

280 604



P A T E N T E     D E     I N V E N C I O N

por "UN DISPOSITIVO ELECTRO MECANICO PARA INSTALACIONES DE  
JUEGOS DE SALÓN", a favor de Don Javier Alcolado Moratalla,  
de nacionalidad española, domiciliado en Barcelona, Travesera  
de las Corts, nº 76, 2º- 1º. - - - - -

M E M O R I A   D E S C R I P T I V A

La presente Patente de Invención hace referencia a un dis-  
positivo electro mecánico para instalaciones de juegos de salón,  
que está destinado concretamente a las conocidas mesas de jue-  
go de salón de atracciones, con la finalidad de adaptar al fun-  
cionamiento de las mismas, el juego de los dados.

5

El juego al que sirve y corresponde este dispositivo, consta de un solo dado, dotado de movilidad mecánica, en el interior de un amplio receptáculo en forma de pirámide invertida, con paredes de material transparente, cuyo vértice se trunca para tomar contacto con una base plana sobre la que se apoya y en la que radica, lo mismo el aspecto mecánico del dispositivo, integrado por un martillete expulsor que es el que proyecta al aire al dado para dar inicio al juego, como en el aspecto eléc-

10

280064



trico, por el hecho de estar compuesta dicha base plana, por dos  
mitades análogas de una plancha metálica conductora, que mantie-  
nen la separación necesaria para su aislamiento; vinculándose  
cada una, a los dos polos de un circuito que permanece interrumpi-  
5 do por esta indicada separación.

Por lo tanto, la característica esencial de la Patente, es  
la de establecer, como medio conmutador de un "relé" accionador  
de la marcación visual luminosa, un circuito interrumpido, por  
un espacio libre cuyos bornes de conexión y cierre, se hallan  
10 vinculados a los botones metálicos simuladores de los puntos de  
un dado móvil, distribuyéndose circunstancialmente en dos de los  
indicados botones de una misma cara a fin de que el puente que  
los une, sea el que cierre el circuito cuando la eventualidad  
del juego determine el contacto de dichos dos botones sobre las  
15 dos mitades de la placa conductora.

Como ampliación de lo expuesto, en un plano adjunto, se re-  
presenta la forma de realización del dispositivo, a modo de ejem-  
plo con el que facilitar la siguiente descripción.

En la Fig. 1, se esquematiza la forma elemental de mon-  
20 taje del dispositivo presentándolo en alzado lateral y seccio-  
nado por su línea media.

En la Fig. 2, se representa en otro esquema visto en plan-  
ta, la estructura de la doble platina de contacto.

Y, la Fig. 3, representa el corte seccional del dado o  
25 pieza móvil.

Por lo diseñado en la Fig. 1, se sitúa la placa de contac-  
to -4-, compuesta por sus dos mitades iguales y opuestas -4- y  
-4a-, montada sobre un cuerpo de base -5-, en cuyo interior se  
distribuye el resto de los elementos, tanto eléctricos como me-  
30 cánicos. En el centro de la línea de separación -6-, de las dos  
planchas conductoras, se determina una abertura circular -7-, a  
través de la cual sobresale con movilidad repentina la cabeza

280604



5 -8-, de un percutor que, con la mediación del resorte de muelle helicoidal -9-, y de otros medios, se proyecta lo suficiente para impulsar al dado -10-, hacia lo alto por el interior de la campana vitrina -11-, donde experimenta el volteo necesario para poder cambiar de posición cuando al caer de nuevo, quede depositada sobre la doble placa -4-, en la forma que se vé en el diseño.

10 Las particularidades del aparato percutor no se detallan más ampliamente, por ser mecánicamente conocidas y por la amplitud de su variante resolución.

Los vástagos de tope e inversión -12-, que se dibujan vistos de lado y frontalmente, son repartidos irregularmente por las paredes inclinadas de la campana para la misión que ha sido prevista.

15 En cuanto a la instalación eléctrica, las dos placas -4- y -4a-, ostentan soldados en puntos adecuados los bornes conductores -13-, que son conducidos convenientemente hasta el punto de enlace e incorporación a la instalación general del juego.

20 En la Fig. 3, en la que se pone de manifiesto el interior del dado -10-, se evidencia por medio de los botones -14- y -14a-, seccionados, que están respaldados por unos casquillos -15-, conductores en los que se suelda a modo de puente, un cable interior -16-, que por su índole de conducción, determina la continuidad y libre paso del circuito para cierre del mismo.

25 La comunicación o puente establecida entre los botones -14- y -14a-, es la que también sirve de ejemplo en la Fig. 2, en que, por medio de línea de trazos, se esquematiza la posición casual que haya correspondido al dado; pero que, de acuerdo con todo lo indicado, los puntos -14- y -14a-, al tomar contacto con las placas -4- y -4a-, hacen que, a través de su puente de

30

280064



unión (indicado por la flecha que une a los primeros) se determine la continuidad que cerrará el circuito.

El puente de unión entre dos puntos opuestos de una misma cara, habrá sido preparado oportunamente de una manera caprichosa, y será preciso tener en cuenta que el número que servirá para los efectos del juego, será el que aparecerá visible en la cara superior del dado, que precisamente será la opuesta a la que haya establecido el contacto.

Descrito suficientemente el objeto de la invención, es de hacer notar que al ser llevado a la práctica, podrán variar las formas, dimensiones y disposición de los distintos elementos, así como los materiales utilizados, sin que por ello se altere, ni modifique, su esencialidad.

- N O T A -

Se reivindica como objeto de la presente Patente de Invención:

1º.- Un dispositivo electro mecánico para instalaciones de juegos de salón, caracterizado por el establecimiento de un circuito abierto en el que los bornes de conexión de su espacio de separación se hallan vinculados a dos placas metálicas planas, instaladas en un mismo plano y lo suficientemente inmediatas una a otra para que la colocación eventual sobre ellas de un cuerpo móvil portador de los dos bornes complementarios, realicen el cierre del circuito, el cual conecta al "relé" habilitado en la instalación para efectuar el encendido demostrativo del resultado de la incidencia del juego.

2º.- El propio dispositivo, según la reivindicación 1ª, caracterizado porque el cuerpo móvil que se cita, adopta la forma geométrica de un exaédro, ostentando en sus seis caras, los botones metálicos que reproducen los puntos característicos de los clásicos dados del juego del mismo nombre, con la particularidad



280304

de que, dos, de dichos botones de una sola de sus caras, establecen en el interior del cuerpo, el puente de conexión, que és el causante del cierre del circuito, en el momento en que los dos indicados botones entran en correcto contacto con cada una de las dos placas constitutivas del plano de la base.

3ª.- El propio dispositivo, caracterizado porque las dos placas conductoras que se citan en la reivindicación 1ª, constituyen conjuntamente la base de un espacio cerrado que por tener sus paredes con la inclinación análoga a la de una pirámide invertida, fuerzan siempre a caer al indicado cuerpo móvil, de forma de dado, sobre el área de la referida base; teniendo los dos elementos en juego, una afinidad de dimensiones tal, que asegure en todos los casos, la acertada distribución de los dos puntos de contacto requeridos.

4ª.- El propio dispositivo, según las reivindicaciones 1ª y 3ª, caracterizado porque la movilidad del dado en el interior del espacio piramidal, está provocada y alimentada por un tope propulsor cuya cabeza cala a través de la base formada por las dos placas conductoras, del mismo modo que la sucesión del torbellino de agitación que precisa para la variabilidad azarosa de su posición final, se halla proporcionada por la existencia en las cuatro superficies internas, de vértigos y obstáculos prominentes, que provocan la inversión del dado.

5ª.- UN DISPOSITIVO ELECTRO MECÁNICO PARA INSTALACIONES DE JUEGOS DE SALÓN.-

Madrid, 7 de Septiembre de 1962.-

FERNANDO PERAIRE

R.F.

280001

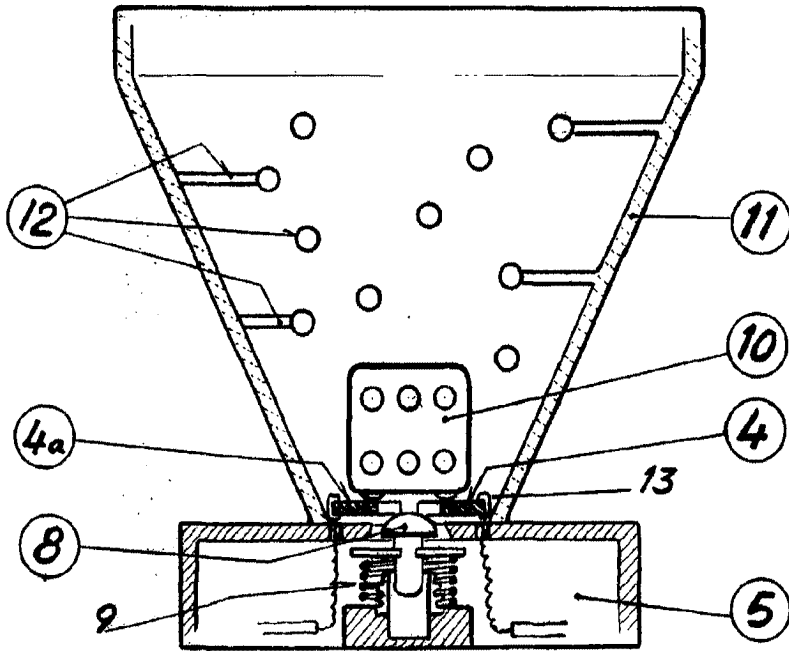


fig. 1

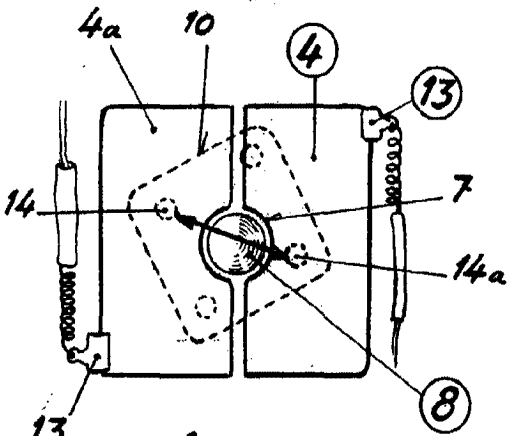


fig. 2

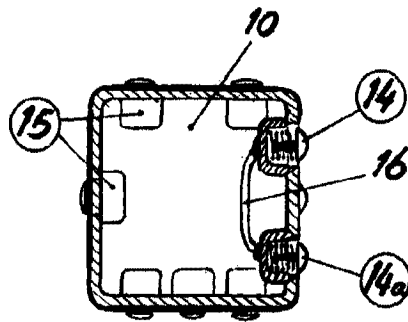


fig. 3

Escala variable  
P.A. Fernando Peraire

*[Handwritten signature]*