

18 JUN



289168

## *Memoria Descriptiva*

*para*

una Patente de Introducción  
por diez años en España

*a favor de*

Don Carlos Pérez Peñalva

*residente en*

Madrid, Serrano nº 12

*por:*

"MEJORAS EN LA CONSTRUCCION DE MECANISMOS  
PARA JUEGOS SIMULADORES DE CARRERAS"

---



289168

La presente patente de introducción se refiere a mejoras en la construcción de mecanismos para juegos simuladores de carreras, por cuyas mejoras se establece una disposición, muy simplificada de funcionamiento al azar, en el que las figuras que realizan la carrera, caballos, coches, motos, etc., se mueven a impulsos independientes y sucesivos, y al llegar a la meta hacen funcionar automáticamente la señal que indica cual es el ganador.

La característica esencial y más interesante de la disposición que se reivindica, es el accionamiento de las indicadas figuras: cada una de ellas está establecida de material muy ligero, aluminio o plástico, por ejemplo, y se desliza por el fondo de una ranura guía, que también sirve de camino de rodamiento para una bola pesada, que intermitentemente impulsa la parte posterior de la correspondiente figura.

Esas guías van montadas en el plano superior de una caja prismática, cuya sección longitudinal es un trapecio recto, cuya base mayor corresponde al lado de la meta en que terminan las pistas de las carreras, y el menor al extremo del conjunto en que va dispuesto el mecanismo característico de impulsión. Este consiste en un eje, que tiene sus muñoneras sobre esa caja, y en uno o más de sus diámetros presenta salientes, destinados a impulsar las respectivas bolas pesadas, cuando el eje gira sobre sí mismo, por la fuerza adquirida por un volante, al que de antemano se le hace girar rápidamente. A tal efecto dicho eje en la proximidad del volante,

18



289168

5 exteriormente, lleva un saliente radial, en el que se sujeta el extremo de un cordón, que se enrolla, para que al tirar rápida y fuertemente de él, el volante adquiera una inercia de movimiento que, durante tiempo suficiente, hace que cuando cada bola, después de impulsar a la correspondiente figura, cae por gravedad, descendiendo por la rampa hasta el eje del volante, un saliente de éste la golpee de nuevo dando lugar a otro impulso.

10 En la terminación de cada una de las pistas, seguidas por las correspondientes figuras, va montada una pieza basculante que presenta, hasta que la acciona la figura, un brazo por debajo de su eje, en el cual tropieza la parte anterior y adelantada de la figura, de modo que tal pieza bascula y presenta verticalmente una señal de llegada, al mismo tiempo que el contrapeso que la equilibra queda en el fondo de la ranura guía. La figura que llegue primero a la meta es la que levanta antes su señal (usualmente del mismo color), quedando claramente demostrado quien es el ganador.

15 Complementa tal disposición, el que, en la parte superior de la caja prismática que sirve de base al juguete, a un costado de las pistas que el mismo presenta, van dispuestos otros tantos rectángulos, con la misma indicación o color que cada una de las figuras que realiza la carrera, cuyos rectángulos tienen por objeto colocar en ellos las fichas de las apuestas, de los jugadores que intervengan en el juego.

20 Para mayor claridad concretaremos las características de los mecanismos que se reivindican, con referencia a las adjuntas figuras, que corresponden únicamente a una forma de ejecución, sin carácter alguno limitativo, que se presenta a título de ejemplo de realización con el fin indicado, ya que la forma, dimensiones y materiales con los cuales se fabrican sus piezas, serán en cada caso los que se estimen pertinentes para la



289168

5 aplicación concreta de que se trate, sin que tales variaciones, así como las que se hagan en detalles de presentación u organización, afecten a la esencialidad reivindicada, por lo que los mecanismos para juegos simuladores de carreras, que se fabriquen dentro de la idea general reseñada, con cualquiera de esas modificaciones, no serán sino variantes igualmente comprendidas y protegidas por el presente registro.

La figura 1 presenta la vista en alzado longitudinal de un juego o juguete, establecido con el mecanismo que se reivindica.

10 La figura 2 se refiere a su proyección en planta, vista por la parte superior.

La figura 3 muestra la vista de la cuerda y anilla de puesta en marcha.

La figura 4 detalla la sección transversal, que se indica en A-B sobre la figura 2.

15 La figura 5 representa el detalle de la disposición del eje.

La figura 6 indica, en sección y vista parcial, como se realiza la impulsión de los caballos.

20 Las figuras 7 y 8 ilustran las dos fases del movimiento de las banderolas, para indicar el caballo que es ganador de la carrera.

Con referencia a dichas figuras y a los números que sobre ellas designan las partes y detalles de los elementos representados, que interesan a los fines de esta memoria, la descripción de los mismos es como sigue:

25 La caja 1 (figs. 1 y 2), que sirve de base al juguete, en la parte superior 9 presenta las regletas o encarriladores 8, que dejan entre sí los huecos 22, por los cuales se mueven los caballos 7, cuya peana

18 JUN



289168

va comprendida entre los encarriladores, y el caballo con el jinete sobresalen sobre la parte superior, como se aprecia en la primera de las figuras citadas. En la figura 4 se indican en 30 los tacos de fijación de los citados carriles de la base, en 19 los ensanchamientos que constituyen las peanas de los corredores, y en 29 la base de cartón que cierra la caja.

En un extremo de la caja 1, en el de menor altura de su perfil, va montada la carcasa protectora 16, sujeta por los remaches 7 en la parte posterior 2 de la caja 1, y a uno y otro lado de esa carcasa los soportes 4, sujetos por los tornillos 6, de los cojinetes del eje 15 (fig. 5), el cual tiene en los extremos las bolas 31 que facilitan su movimiento.

Del eje 15 es solidario el volante 3, y a un lado de él va enrollada la cuerda 27 (fig. 3), que en un extremo lleva el lazo 28, de amarre al pivote 5 del citado eje 15, y en el otro, mediante la atadura 26, se une a la anilla 25, con la cual se efectúa la tracción para poner en marcha el juguete.

El eje 15 lleva los salientes o topes 32, destinados (fig. 6) a golpear por su parte inferior a las bolas 33, las cuales en su marcha tropiezan con la peana 19 del correspondiente caballo haciendo avanzar al mismo. Esas bolas en su movimiento están orientadas por las cuñas 34 que estrechan las bocas de las correspondientes guías.

En el otro extremo de la caja 1 va dispuesta la meta, y la referencia de cual es el caballo que llega antes, se hace mediante las banderolas 13, montadas giratorias en el eje 12, y que cada una de ellas se prolonga en el taco 35, destinado a recibir el impulso de la aleta 21 de la parte anterior de la peana del correspondiente caballo. El conjunto giratorio 13-35 presenta también el saliente cilíndrico 11, que al colocarse la banderola vertical (fig. 8) se aloja en el rebaje 20 de la peana del caballo.



289168

Otros detalles del juguete reseñado son: el soporte 10, en que van montadas las banderolas descritas; la ranura 18, que permite limitar la altura del eje 15, sin tener en cuenta el tamaño del volante 3; los engrasadores 14 de los cojinetes de dicho eje; y los espacios 23 del borde de la parte superior de la caja 1, en que va marcada la clave de jugadores para colocar las fichas.

-----

-----



289168

N O T A  
\*\*\*\*\*

La presente patente de introducción comprende las siguientes reivindicaciones:

5 1.- Mejoras en la construcción de mecanismos para juegos simuladores de carreras, caracterizadas porque las figuras que realizan la carrera se deslizan por ranuras guías paralelas, de inclinación ascendente en el sentido de la marcha, en cuyos fondos se desplazan sus bases, que reciben el impulso de bolas pesadas, lanzadas contra ellas por salientes de un eje, que gira con un volante, impulsado al desenrollar rápidamente un tirante dispuesto en él previamente.

10 2.- Mejoras según lo reivindicado en el punto anterior, caracterizadas porque a la terminación de cada una de esas guías ascendentes, que constituye la pista de la correspondiente figura, va montada una pieza basculante, alrededor de un eje transversal, que presenta: la banderola que constituye la señal de llegada, perpendicularmente a ella una pieza rectangular, en la que golpea la parte anterior de la peana, y en prolongación de dicha banderola, al otro lado del eje de basculamiento, un contrapeso que, al izarse la banderola, se aloja en un rebajo de la peana de la figura, dispuesto detrás de la parte que acciona la banderola.

15 3.- Mejoras según lo reivindicado en los puntos anterior



289168

res, caracterizadas porque las ranuras guías de las figuras que realizan la carrera, van dispuestas en una caja prismática, cuya sección longitudinal es un trapecio recto, con la base mayor del lado de la meta en que terminan las carreras, y el menor en el extremo en el que va dispuesto el mecanismo de impulsión, cuyo eje está colocado transversalmente en la caja, sobre cojinetes montados en la parte superior de la misma, y tiene un pitón, que queda al exterior de la carcasa que cubre al eje cuyo pitón se une el tirante de impulsión, yendo el volante de inercia comprendido entre dicho pitón y la carcasa.

4.- Mejoras según lo reivindicado en los puntos anteriores, caracterizadas porque complementa la disposición del juego, el que la caja prismática que le sirve de base presenta, a un costado de las pistas, varios rectángulos con la indicación o color que corresponda a cada figura, destinados a depositar las fichas de las apuestas de los jugadores que intervengan en el juego.

5.- Mejoras en la construcción de mecanismos para juegos simuladores de carreras.

Según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva y se ilustra con los planos reglamentarios que a la misma se acompañan.

Consta esta memoria de ocho hojas foliadas y escritas a máquina por una sola de sus caras.

Madrid, a 18 JUN 1963

CARLOS ROJAS

D. Carlos Perez Peñalva

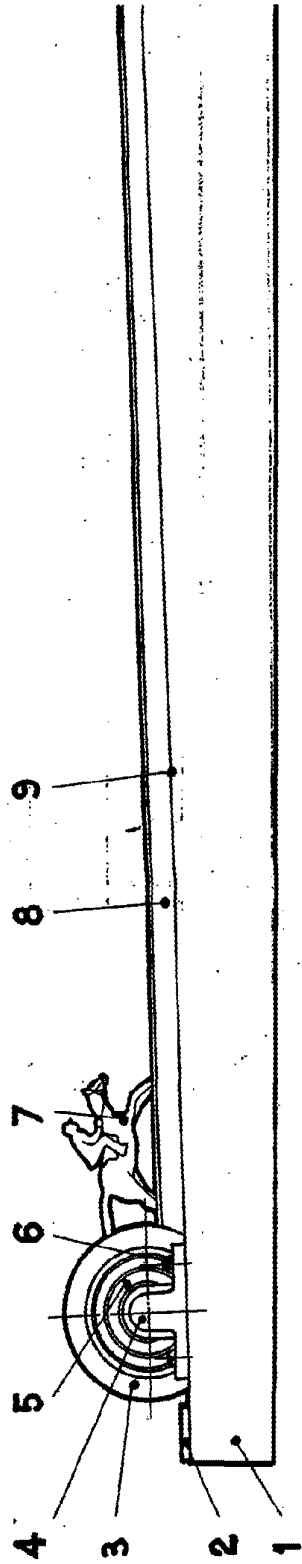
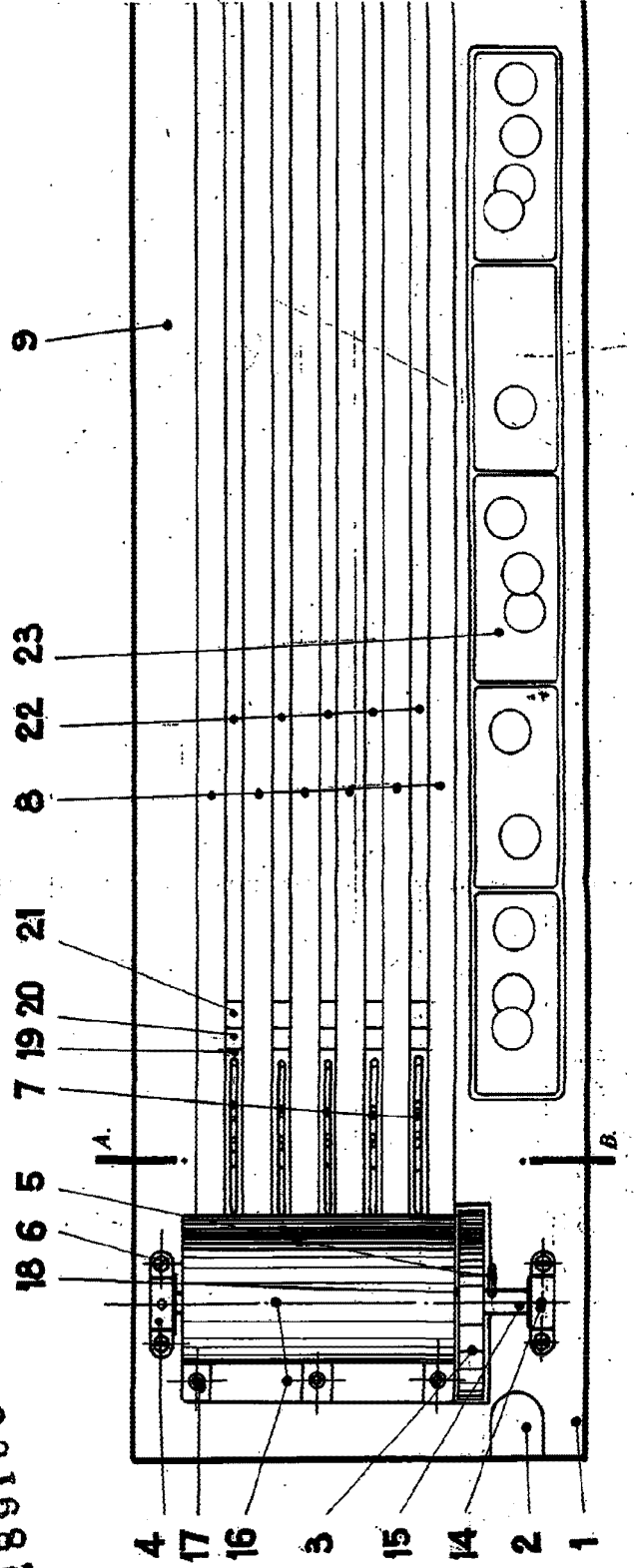
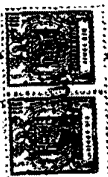


Fig. 1.

289168





289168

22

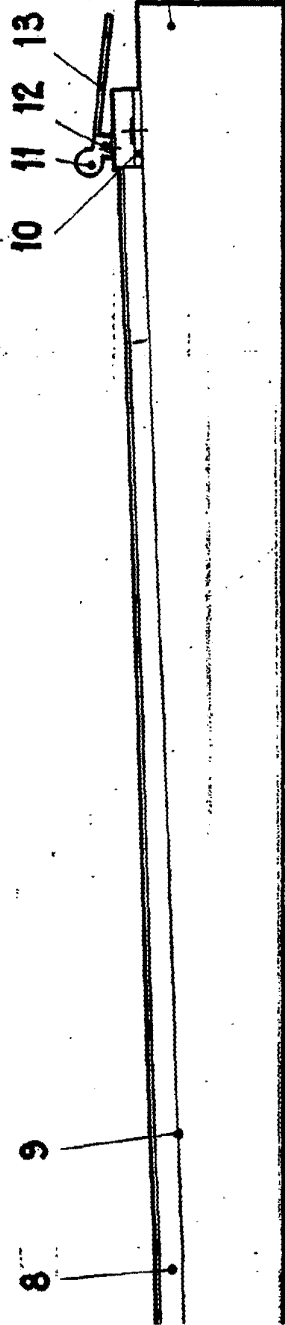


Fig. 1.

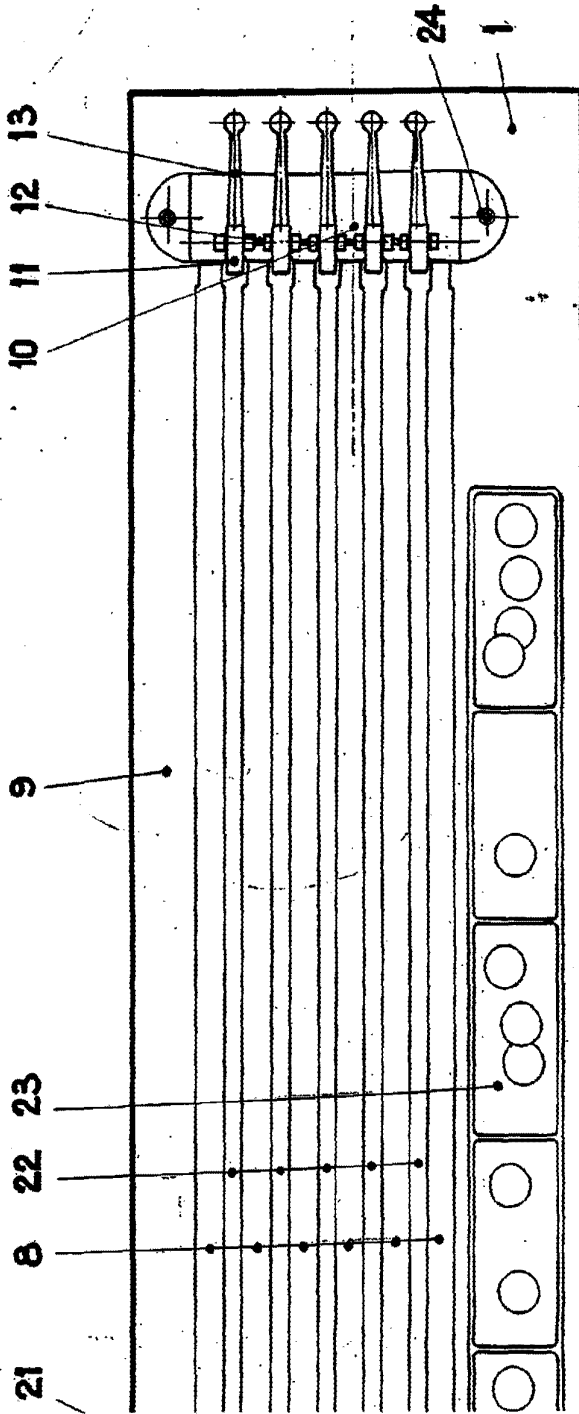


Fig. 2.

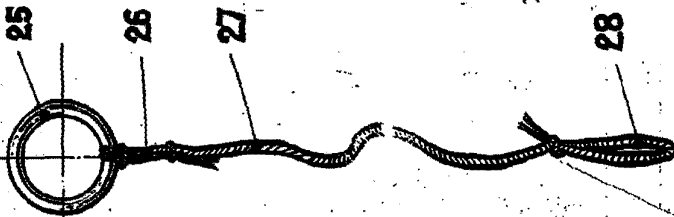


Fig. 3.

ESCALA VARIABLE

CARLOS RUBIA

M.B.

De BELLUS 2014 20-14-12

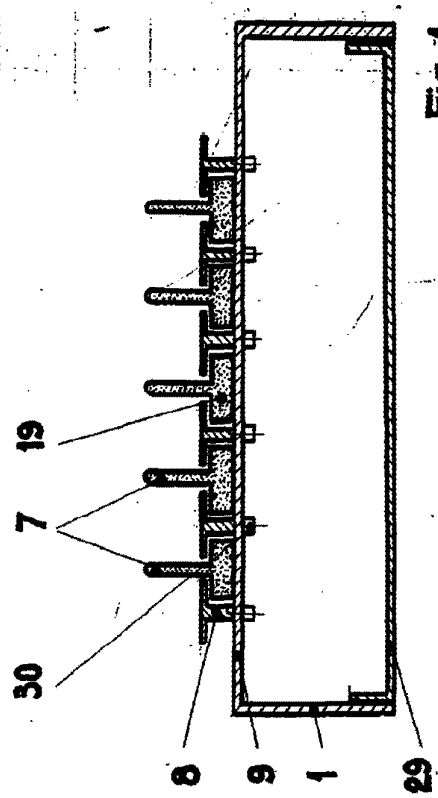


Fig. 4.

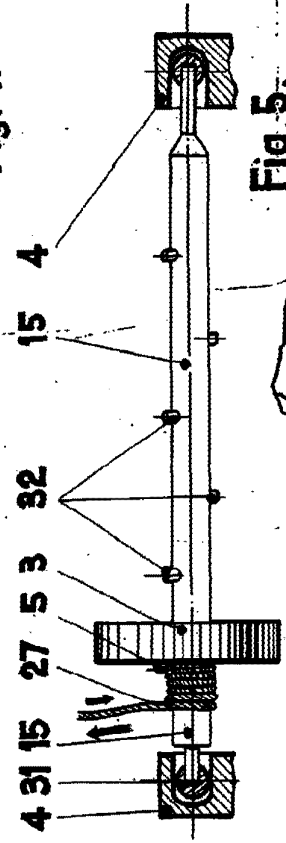


Fig. 5.

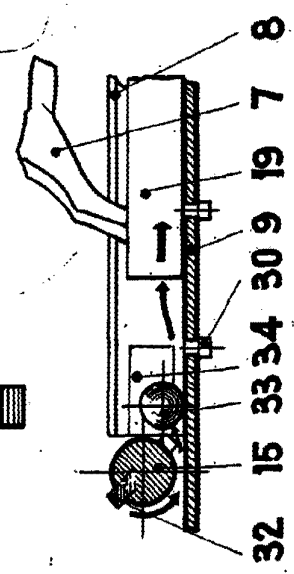


Fig. 6.

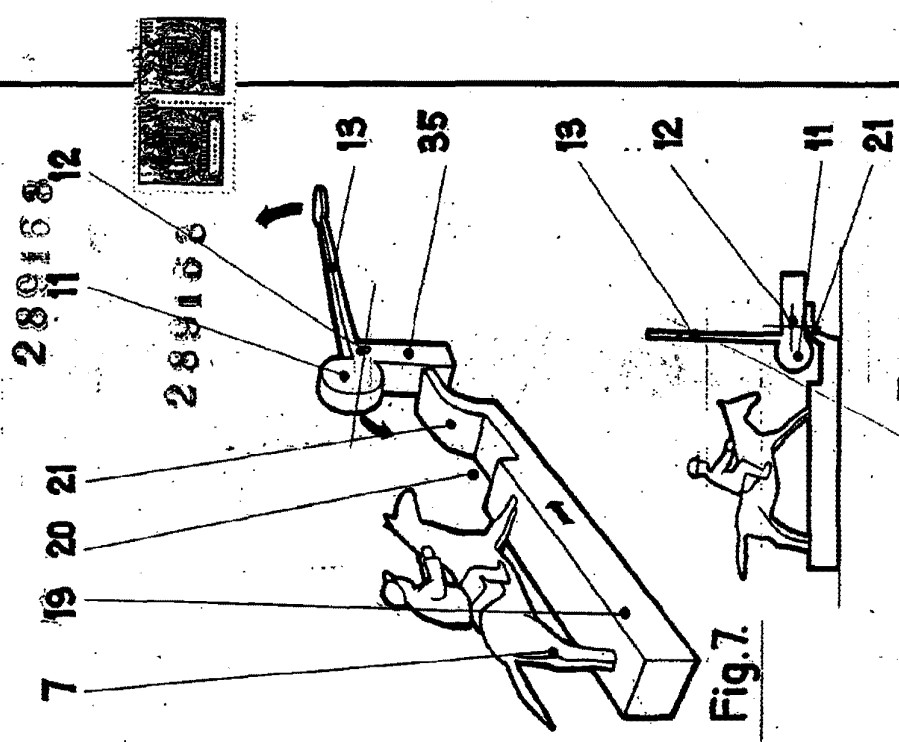


Fig. 7.

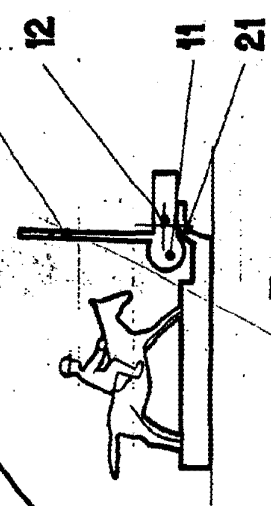


Fig. 8.

ESCALA VARIABLE

CARLOS ROSE

