

296876



PATENTE DE INVENCION

por VEINTE años

cuyo privilegio se solicita para España,
sus territorios y plazas de soberanía,
a favor de:

LUIS CONGOST, S.A.

entidad española, domiciliada en Barce-
lona, calle Numancia núm. 69-73, relativa
a:

"PERFECCIONAMIENTOS EN LOS JUEGOS DE
HABILIDAD CON ACCIONAMIENTO MECANICO"

=====

296876

MEMORIA DESCRIPTIVA



La presente Patente de Invención se contrae, conforme se indica en su enunciado, a unos perfeccionamientos en los juegos de habilidad con accionamiento mecánico. - - - - -

5. Estos perfeccionamientos tiene por objeto el proporcionar un juego de tipo mecánico, con mandos gobernados manualmente, capaz de originar una acusada incitación. Esta última con dición nace principalmente del hecho de que el desarrollo de las jugadas viene determinado por la conjugación de la doble acción simultánea sobre los respectivos mandos.
- 10.

- En el aspecto constructivo, el interés del juego reside básicamente en la simplicidad de los elementos integrantes y de sus maneras de acoplamiento o mútua relación, de lo que se deriva que, siendo un juego de naturaleza mecánica con todas sus ventajas, resulta de fabricación elemental comparable a la de los juguetes de tipo corriente. Otra ventaja es la ausencia de averías o entorpecimientos accidentales, cuyo defecto suele ocurrir en un plazo mayor o menor en los juegos mecánicos conocidos. Es también de resaltar la facilidad de recambio de elementos fortuitamente objeto de deterioros, dada la naturaleza y estructura de los mismos. - - - - -
- 15.
- 20.

- Tales perfeccionamientos, según se expone en la presente Patente, se caracterizan por el hecho de fabricarse un juego constituido por un tablero que, apoyado por su centro sobre un punto fijo, se hace bascular sobre dicho punto fijo en función de la acción que ejercen sobre él dos ejes que se cruzan ortogonalmente, transmitiéndose, como mínimo, el giro de dichos ejes al tablero por medio de dos bielas, cada una de
- 25.

296876



las cuales se articula, por un extremo, a un punto del tablero y, por el otro extremo, a una de dos palancas radiales solidarizadas una en cada eje, disponiéndose todos estos elementos a un mismo lado con respecto a una de las caras del ta-

- 5. blero, el cual se dispone flanqueando por sus cuatro lados, con libertad de movimiento, por un marco de soporte en el que se monta el punto fijo para apoyo del tablero en su basculación y los dos ejes de accionamiento, montándose en la cara opuesta a tales elementos una serie de pequeños tabiquillos
- 10. entre los que se determinan unos pasos que constituyen un laberinto que ha de recorrer una bola sin caer en unos orificios practicados en combinación con los tabiquillos, cerrándose el marco de soporte, por la cara opuesta al tablero, con una plano inclinado que conduce la bola, cuando cae por
- 15. uno de los orificios en el transcurso de su recorrido entre los tabiquillos, hacia un orificio de salida que atraviesa el marco de soporte. - - - - -

Una palanca elevadora, emergente al exterior del marco de soporte en un tramo de manejo, coloca la bola, a través de uno de los agujeros, sobre el tablero y en el origen del recorrido laberíntico, cuando dicha bola ha caído sobre el plano inclinado por uno cualquiera de los orificios del tablero durante su recorrido por entre los tabiquillos del mismo. - - - - -

- 25. Para facilitar la comprensión de las ideas expuestas, dando a conocer al mismo tiempo diversos detalles de orden constructivo, se describe seguidamente una forma de realización de la presente Patente haciendo referencia a los planos que acompañan a esta memoria, los cuales, dado su fin
- 30. primordialmente ilustrativo, deberán ser interpretados como

296876



desprovistos de todo alcance limitativo respecto a la amplitud de la protección legal que se solicita. En los dibujos:

Figura 1, es una vista, en planta por la parte superior, del juego en cuestión. - - - - -

5. Figura 2, es una vista análoga a la anterior, habiéndose extraído el tablero de juego en el marco del soporte. - -

Figura 3, es una vista en alzado, según una sección por una línea III-III de la figura anterior. - - - - -

10. Figura 4, es una vista en alzado, según una sección por una línea IV-IV de la figura 2. - - - - -

Figura 5, es un detalle, en alzado, de un dispositivo de articulación entre un eje y el tablero. - - - - -

15. Figura 6, es una vista, en alzado, relativa a una palanca articulada en el marco de soporte, para elevación de bolas hasta el tablero. - - - - -

Con referencia a dichas figuras y a los números que sobre las mismas indican cada una de las partes y detalles del juego representado, su descripción es como sigue. - - - - -

20. En un marco de soporte 1, formado por unas paredes 2 y un fondo cuadrado 3, se aplica un tablero 4 que queda sensiblemente junto al nivel del borde superior de las paredes 2. Este tablero 4 tiene fijados, en su cara superior, unos tabiquillos 5 distribuidos en forma arbitraria y de formas diversas, entre los cuales están diseminados unos orificios 6. - - - - -

25. Entre paredes opuestas 2 del marco 1 se aplican dos ejes 7 y 8 de libre giro, perpendiculares entre sí, uno de cuyos extremos sobresale de la pared y se unen a sendos botones 9 y 10 de mando manual, de contorno estriado. - - - - -

296876



La sustentación del tablero 4 tiene lugar mediante un punto central fijo, situado en su parte inferior, determinado por una armella 11 aplicada en una tachuela 12 clavada en un bloque 13 solidario a un travesaño 14 con extremos fijos en paredes 2 del marco 1, de modo que entre armella y tachuela existe libre juego. - - - - -

5.

Para relacionar los ejes 7 y 8 con el tablero 4 se disponen unos dispositivos de articulación constituidos por una armella 15, fija en la parte inferior del tablero, en la que se acopla una biela 16 con sendos ojos extremos, el inferior de los cuales se acopla con una palanca 17 formada por un cáncamo de suficiente longitud, en que dicha biela goza de libre movimiento dentro de los elementos en que se halla acoplada. - - - - -

10.

Dentro del marco de soporte 1, en la proximidad de su fondo 3, está colocado fijo un plano inclinado 18 cuya parte más baja coincide con un orificio 19 practicado en la pared 2 inmediata. - - - - -

15.

En ciertos casos se agrega una palanca 20 que atraviesa una de las paredes 2, en la que se articula mediante un eje 21, cuyo brazo interior presenta una cucharilla 22 apta para recoger bolas, mientras el brazo exterior de la propia palanca dispone de un pulsador de accionamiento 23. - - - - -

20.

El funcionamiento del juego se efectúa de la manera siguiente. El marco de soporte 1 se sitúa horizontalmente, sobre una mesa al efecto, y se pone en juego una bola encima del tablero 4 en el punto asignado como de partida. La bola debe ser puesta en movimiento según un recorrido laberíntico, a través de los espacios libres entre los tabiquillos 5, pro-

25.

296873



5. curando en todo caso sortear los orificios 6, hasta alcanzar el punto señalado como final del juego. Si durante el recorrido la bola penetra por uno de los citados orificios, alcanza el plano inclinado 18 y se desplaza por gravedad hasta encontrar el orificio de salida 19 que permite su recuperación y nueva puesta en juego. - - - - -

10. El citado avance de la bola se consigue causando inclinaciones en el tablero 4 mediante los botones de mando 9 y 10, imprimiendo giros a los respectivos ejes 7 y 8, con lo que las palancas 17 sufren una inclinación que se transmite a las bielas 16, las cuales son objeto de elevación o descenso, haciendo que el tablero realice un movimiento de inclinación en igual sentido, teniendo en cuenta que su centro se mantiene

15. fijo aunque basculante sobre la tachuela 12 fijada en el bloque 13. Combinando debidamente los giros de los ejes 7 y 8 se consiguen las necesarias inclinaciones del tablero en cada instante para causar el avance de la bola y eludir en lo posible su coincidencia con uno de los orificios 6. - - - - -

20. En los casos en que se incluya la palanca 20, la recuperación de la bola desde el interior del marco 1 se realiza con mayor comodidad, dado que la cucharilla 22 de aquella se halla en el punto más bajo del plano inclinado 18 y recoge directamente la bola, bastando presionar el pulsador 23 para hacerla ascender hasta la superficie exterior del tablero 4, y

25. situarla en el mismo punto de partida del juego. - - - - -

30. La realización constructiva de este juego admite diversas variantes de detalle, si bien todas ellas se basan en los mismos principios expresados, tratándose solo de formas de presentación diferentes, con mayor o menor perfección de los elementos componentes, en orden a obtener un juego de categoría más lujosa o simple. - - - - -

296876



- Habiendo descrito suficientemente las características, ventajas y funcionamiento del juego según la presente Patente, debe hacerse constar en resumen, que en la misma podrán introducirse cuantas variantes de detalle la experiencia y la práctica puedan aconsejar, en cuanto a dimensiones, número de piezas integrantes, materiales empleados en la construcción de las mismas, forma de acoplamiento mútuo y demás circunstancias accesorias, siempre que con ello no se desvirtúe su esencialidad, que es la que se concreta en la primera de las reivindicaciones que siguen, ya sea considerada aisladamente, ya sea considerada junto con la restante reivindicación. - - -
- 5.
- 10.

N O T A

Se declaran de novedad y propiedad para España, sus territorios y plazas de soberanía, las siguientes: - - - -

15.

R E I V I N D I C A C I O N E S

1. Perfeccionamientos en los juegos de habilidad con accionamiento mecánico, caracterizados por el hecho de estar constituido por un tablero que, apoyado por su centro sobre un punto fijo, se hace bascular sobre dicho punto fijo en función de la acción que ejercen sobre él dos ejes que se cruzan ortogonalmente, transmitiéndose, como mínimo, el giro de dichos ejes al tablero por medio de dos bielas, cada una de las cuales se articula, por un extremo, a un punto del tablero y, por el otro extremo, a una de dos palancas radiales solidarizadas una en cada eje, disponiéndose todos estos elementos a un mismo lado con respecto a una de las caras del tablero. - - - - -
- 20.
- 25.

2. Perfeccionamientos en los juegos de habilidad con accionamiento mecánico, según la reivindicación anterior, caracterizados por el hecho de estar constituido por un tablero

29687



que, apoyado por su centro sobre un punto fijo, se hace bascular sobre dicho punto fijo en función de la acción que ejercen sobre él dos ejes que se cruzan ortogonalmente, transmitiéndose, como mínimo, el giro de dichos ejes al

5. tablero por medio de dos bielas, cada una de las cuales se articula, por un extremo, a un punto del tablero y, por el otro extremo, a una de dos palancas radiales solidarizadas una en cada eje, disponiéndose todos estos elementos a un mismo lado con respecto a una de las caras del tablero, el
10. cual se dispone flanqueado por sus cuatro lados, con libertad de movimiento, por un marco de soporte en el que se monta el punto fijo para apoyo del tablero en su basculación y los dos ejes de accionamiento, montándose en la cara opuesta a tales elementos una serie de pequeños tabiquillos entre los
15. que se determinan unos pasos que constituyen un laberinto que ha de recorrer una bola sin caer en unos orificios practicados en combinación con los tabiquillos. - - - - -

3. Perfeccionamientos en los juegos de habilidad

20. con accionamiento mecánico, según las reivindicaciones anteriores, caracterizados por el hecho de estar constituido por un tablero que, apoyado por su centro sobre un punto fijo, se hace bascular sobre dicho punto fijo en función de la acción que ejercen sobre él dos ejes que se cruzan ortogonalmente, transmitiéndose, como mínimo, el giro de dichos ejes al
25. tablero por medio de dos bielas, cada una de las cuales se articula, por un extremo, a un punto del tablero y, por el otro extremo, a una de dos palancas radiales solidarizadas una en cada eje, disponiéndose todos estos elementos a un mismo lado con respecto a una de las caras del tablero, el
30. cual se dispone flanqueado por sus cuatro lados, con libertad de movimiento, por un marco de soporte en el que se monta el

296876



- punto fijo para apoyo del tablero en su basculación y los dos ejes de accionamiento montándose en la cara opuesta a tales elementos una serie de pequeños tabiquillos entre los que se determinan unos pasos que constituyen un laberinto que ha de recorrer una bola sin caer en unos orificios practicados en combinación con los tabiquillos, cerrándose el marco de soporte, por la cara opuesta al tablero, con un plano inclinado que conduce la bola, cuando cae por uno de los orificios en el transcurso de su recorrido por entre los tabiquillos,
5. hacia un orificio de salida que atraviesa el marco de soporte.
- 10.

4. Perfeccionamientos en los juegos de habilidad con accionamiento mecánico, según las reivindicaciones 1 y 2, caracterizados por el hecho de estar constituido por un tablero que, apoyado por su centro sobre un punto fijo, se hace bascular sobre dicho punto fijo en función de la acción que ejercen sobre él dos ejes que se cruzan ortogonalmente, transmitiéndose, como mínimo, el giro de dichos ejes al tablero por medio de dos bielas, cada una de las cuales se articula, por un extremo, a un punto del tablero y, por el otro extremo,
15. a una de dos palancas radiales solidarizadas una en cada eje, disponiéndose todos estos elementos a un mismo lado con respecto a una de las caras del tablero, el cual se dispone flanqueado por sus cuatro lados, con libertad de movimiento, por un marco de soporte en el que se monta el punto fijo para apoyo del tablero en su basculación y los dos ejes de accionamiento, montándose en la cara opuesta a tales elementos una serie de pequeños tabiquillos entre los que se determinan unos pasos que constituyen un laberinto que ha de recorrer una bola sin caer en unos orificios practicados en combinación con los tabiquillos, cerrándose el marco de soporte, por la cara opuesta al tablero, con un plano inclinado que
- 20.
- 25.
- 30.



5. conduce la bola, cuando ésta cea por uno cualquiera de los orificios en el transcurso de su recorrido por entre los tabiquillos, hacia un punto inferior donde una palanca elevadora, emergente al exterior del marco de soporte en un tramo de manejo, coloca la bola, a través de uno de los agujeros, sobre el tablero y en el origen del recorrido laberíntico.

5. "PERFECCIONAMIENTOS EN LOS JUEGOS DE HABILIDAD CON ACCIONAMIENTO MECANICO". - - - - -

10. Todo ello conforme se describe y reivindica en la presente memoria que consta de diez hojas foliadas y mecanografiadas por una sola de sus caras y de una lámina de dibujos que la ilustra.

BARCELONA, 15 FEBRERO 1964

296876

j.

296876



Fig. 1

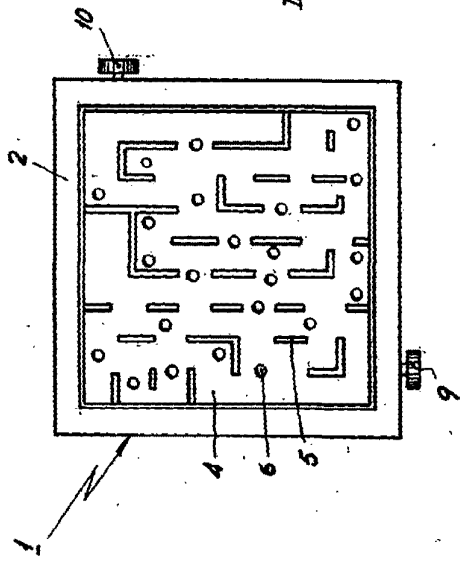


Fig. 2

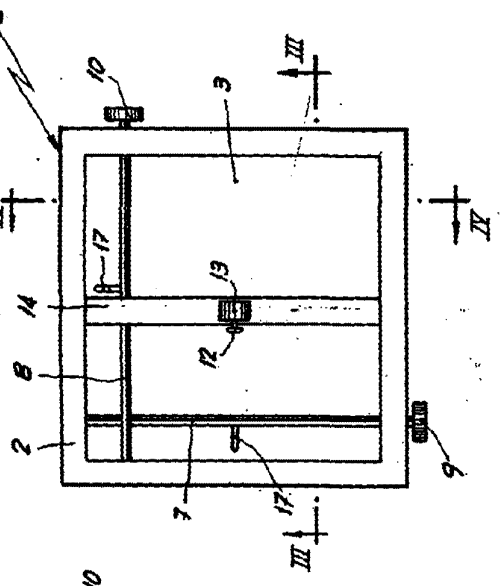


Fig. 5

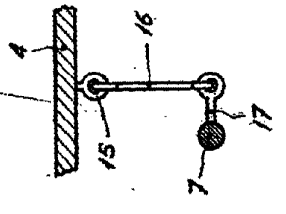


Fig. 3

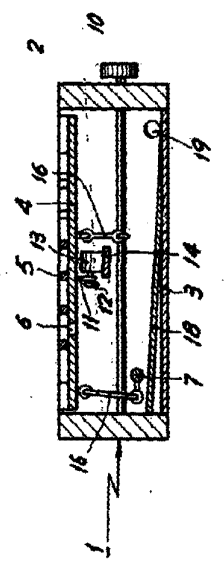


Fig. 4

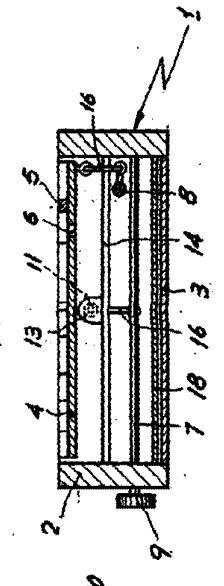
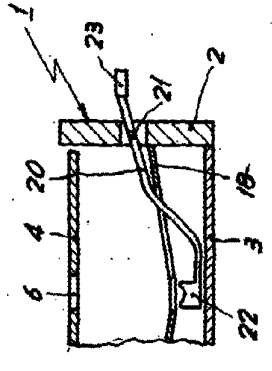


Fig. 6



Cony