



301386

P A T E N T E  
D E  
I N T R O D U C C I O N

301386

por "DISPOSITIVO ELECTROMECHANICO ACCIONADOR DE FIGURA ARTICULADA COMO MEDIO SEÑALIZADOR DE TANTEO EN JUEGOS RECREATIVOS DE SALÓN", a favor de la firma española MAQUINAS RECREATIVAS S.A., domicilia da en Madrid, "Valderribas nº 73".

= 0 =

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a un dispositivo accionador de figura articulada como medio señalizador de tanteo en juegos recreativos de salón.

- Como es sabido, en estos juegos recreativos de salón, y en particular en los llamados billares eléctricos, se busca dotar al tablero de juego de elementos atractivos que al ser tocados por las bolas que el jugador maneja, den lugar a diversos efectos con repercusión en los señalizadores de tanteo, y en otros medios estéticos, de preferencia por iluminación de representaciones gráficas.

- El dispositivo objeto de esta invención se encamina a obtener un efecto nuevo y de gran realce sobre el tablero, y para ello se ha adoptado como figura visible sobre el tablero, la corporeización de un muñeco grotesco que simula accionar, al ser puesta acción por uno de los circuitos de la red del juego, un artefacto

301386



similar a los que en las ferias sirven para probar la fuerza de un usuario por golpeo de un elemento al que responde una escala de cifras indicadoras del resultado.

5. Consta pues el dispositivo actual de una parte visible sobre el tablero y otra parte debajo del mismo, que es la que provoca los deseados efectos de movimiento en la figura.

10. Esta parte bajo el tablero consta de una bobina excitable por el circuito conectado al obstáculo elegido para este señalizador con nucleo succionable, o sea axialmente desplazable según el eje de la bobina, estando este conjunto con el eje verticalmente dispuesto y enfilando el núcleo un hueco que puede estar en el propio tablero de juego o en pieza adherida al mismo con hueco coincidente con el del tablero.

15. El desplazamiento del núcleo de dicha bobina repercute en la articulación de un juego de palancas a la última de las cuales se articula un extremo de un tirante verticalmente deslizante por adecuado paso practicado tambien en el tablero de juego.

20. Sobre el tablero se yergue la figura en cuestión, por ejemplo, representando un payaso que empuña un mazo. Este payaso tiene su cuerpo articulado en la cintura mediante un eje transversal.

25. Un muelle, por ejemplo, mantiene erguido el muñeco mientras no es accionado, y a la parte superior, y en punto adelantado respecto al eje de articulación, se vincula articuladamente el extremo superior del referido tirante vertical (que puede estar disimulado a la vista pasándolo por dentro del holgado traje de la figura).

30. En la ya indicada pieza perforada y enconcauidad cuyo fondo es la perforación, apoya una bola, y el mazo que empuña el muñeco rigidamente con un brazo, o con los dos, debe quedar distancia do de tal bola de suerte que cuando el mazo actúe, simule ir a dar



301386

contra la bola. Sobre la mencionada pieza de apoyo de la bola se yergue una conducción guiadora de la bola en sus desplazamientos verticales, pero con abertura hacia el muñeco para permitir pase el mazo a su través aunque este mazo no llegue a contacto con la bola. También si se desea y al lado de esta conducción puede simularse la escala de fuerzas de estos juegos de feria.

5.

Para comprender el funcionamiento de este dispositivo se ilustra una realización, como ejemplo no limitativo, en la figura adjunta.

10.

Cuando el jugador logra el impacto de su bola de juego sobre el obstáculo elegido para esta señalización de la invención, se excita la bobina 3 y succionando su núcleo 4 hacia arriba, según indica la flecha, eleva el extremo de la palanca 7 pivoteante en 2 y por ello desplaza verticalmente hacia abajo a su extremo opuesto

15.

al que está articulado el tirante T y tira así hacia adelante de la parte superior del cuerpo del muñeco 1 y como el mazo se dirige hacia la bola 5 da la impresión de que la golpea. Pero como el núcleo 4 llega ahora al final de su recorrido ascendente, impulsa la bola 5 hacia arriba por el canal 6 y como entonces el

20.

circuito excitador de la bobina 3 se interrumpe, por ejemplo por contacto accionado por la propia inclinación límite del muñeco, o por el propio desplazamiento de la palanca 7 que rompa tal circuito en su oscilación, actúa el muelle del muñeco llevándolo a su posición erguida mientras cae la bola 5 a su alveolo.

25.

Dentro de la esencialidad del invento son aportables variantes de detalle, asimismo protegidas, pudiendo ser cualquiera la figura y emplear los materiales más apropiados. También puede variarse el movimiento y acción a realizar por la figura bajo la idea básica del mecanismo.



301386

N O T A

Hecha la descripción del presente invento, lo que se declara como no practicado ni puesto en ejecución en España, comprende las reivindicaciones siguientes:

- 1.- Dispositivo electromecánico accionador de figura articulada como medio señalizador de tanteo en juegos recreativos de salón, particular, pero no exclusivamente, aplicable a los llamados billares eléctricos, c a r a c t e r i z a d o por constar de una bobina excitable por circuito derivado de uno de los obstáculos del tablero de juego accionable por impacto de bola manejada por el usuario, en su trayectoria, teniendo esta bobina núcleo axial desplazable longitudinalmente a su través en dirección vertical, un sistema articulado de palanca y tirante vinculado por la palanca a un punto del núcleo de la precitada bobina, una figura corporeizada, cuya parte superior del cuerpo está articulada a su parte inferior mediante eje transversal ligeramente retrasado, una pieza adosada al tablero de juego con concavidad centrada en su cara visible superior, estando la zona de fondo de dicha concavidad circularmente perforada en coincidencia con similar perforación en el referido tablero de juego, y habiendo apoyada en el alveolo de la referida concavidad una bola, y conducción vertical guiadora de la expresada bola en sus desplazamientos vercales al ser golpeada a través de la precitada perforación por el extremo superior del núcleo de la bobina dispuesto en la vertical que pasa por el centro del alveolo de la base, pudiendo llevar la mencionada conducción guiadora de la bola adosada una escala simulando cifras acusadoras de altura alcanzada por la referida bola.
5. lada como medio señalizador de tanteo en juegos recreativos de salón, particular, pero no exclusivamente, aplicable a los llamados billares eléctricos, c a r a c t e r i z a d o por constar de una bobina excitable por circuito derivado de uno de los obstáculos del tablero de juego accionable por impacto de bola manejada por el usuario, en su trayectoria, teniendo esta bobina núcleo axial desplazable longitudinalmente a su través en dirección vertical, un sistema articulado de palanca y tirante vinculado por la palanca a un punto del núcleo de la precitada bobina, una figura corporeizada, cuya parte superior del cuerpo está articulada a su parte inferior mediante eje transversal ligeramente retrasado, una pieza adosada al tablero de juego con concavidad centrada en su cara visible superior, estando la zona de fondo de dicha concavidad circularmente perforada en coincidencia con similar perforación en el referido tablero de juego, y habiendo apoyada en el alveolo de la referida concavidad una bola, y conducción vertical guiadora de la expresada bola en sus desplazamientos vercales al ser golpeada a través de la precitada perforación por el extremo superior del núcleo de la bobina dispuesto en la vertical que pasa por el centro del alveolo de la base, pudiendo llevar la mencionada conducción guiadora de la bola adosada una escala simulando cifras acusadoras de altura alcanzada por la referida bola.
10. lada por el usuario, en su trayectoria, teniendo esta bobina núcleo axial desplazable longitudinalmente a su través en dirección vertical, un sistema articulado de palanca y tirante vinculado por la palanca a un punto del núcleo de la precitada bobina, una figura corporeizada, cuya parte superior del cuerpo está articulada a su parte inferior mediante eje transversal ligeramente retrasado, una pieza adosada al tablero de juego con concavidad centrada en su cara visible superior, estando la zona de fondo de dicha concavidad circularmente perforada en coincidencia con similar perforación en el referido tablero de juego, y habiendo apoyada en el alveolo de la referida concavidad una bola, y conducción vertical guiadora de la expresada bola en sus desplazamientos vercales al ser golpeada a través de la precitada perforación por el extremo superior del núcleo de la bobina dispuesto en la vertical que pasa por el centro del alveolo de la base, pudiendo llevar la mencionada conducción guiadora de la bola adosada una escala simulando cifras acusadoras de altura alcanzada por la referida bola.
15. do, una pieza adosada al tablero de juego con concavidad centrada en su cara visible superior, estando la zona de fondo de dicha concavidad circularmente perforada en coincidencia con similar perforación en el referido tablero de juego, y habiendo apoyada en el alveolo de la referida concavidad una bola, y conducción vertical guiadora de la expresada bola en sus desplazamientos vercales al ser golpeada a través de la precitada perforación por el extremo superior del núcleo de la bobina dispuesto en la vertical que pasa por el centro del alveolo de la base, pudiendo llevar la mencionada conducción guiadora de la bola adosada una escala simulando cifras acusadoras de altura alcanzada por la referida bola.
20. en el alveolo de la referida concavidad una bola, y conducción vertical guiadora de la expresada bola en sus desplazamientos vercales al ser golpeada a través de la precitada perforación por el extremo superior del núcleo de la bobina dispuesto en la vertical que pasa por el centro del alveolo de la base, pudiendo llevar la mencionada conducción guiadora de la bola adosada una escala simulando cifras acusadoras de altura alcanzada por la referida bola.
25. mencionada conducción guiadora de la bola adosada una escala simulando cifras acusadoras de altura alcanzada por la referida bola.
- 2.- Dispositivo, según la reivindicación 1, c a r a c t e r i z a d o porque la figura corporeizada se yergue sobre el tablero de juego manteniendo en posición de reposo a las dos partes articu-

301386

24



ladas del cuerpo de la figura en posición normal, llevando para e  
ello un muelle o similar, y en el levantado brazo de la figura  
simula ésta empujar un mazo, mientras que en zona media de la par-  
te superior del cuerpo se articula el referido tirante accionado  
5. por la expresada palanca vinculada al núcleo de la bobina, pasan-  
do para ello el tirante a través de agujero adecuado del tablero  
-de juego de suerte que quede verticalmente dirigido, estando el  
punto de su articulación a dicha parte superior de la figura, si-  
tuado adelantado respecto al plano vertical de dicho eje, quedando  
10. la figura distanciada de la zona donde se encuentra la bola aloja-  
da en su alveolo, de tal modo que la misma sea sensiblemente igual  
a la que existe entre el eje de articulación de la figura y el ex-  
tremo del mazo que empuña.

3.- Dispositivo, según las reivindicaciones 1 y 2, c a r a c -  
15. t e r i z a d o porque al excitarse la bobina por el cierre de cir-  
cuito del obstáculo elegido para tal fin en el tablero de juego,  
al ser éste obstáculo tocado por el jugador con una de las bolas  
que maneja, succiona a su núcleo que se desplaza así verticalmente  
hacia arriba, y al hacerlo obliga a bascular a la palanca a él vin-  
20. culada, lo que se traduce en descenso vertical del tirante articu-  
lado superiormente a la zona superior de la figura, y venciendo  
la acción del elemento elástico que mantiene erguida la figura, in-  
clina hacia adelante a dicha zona superior y con ello simula diri-  
girse el mazo a golpear la bola alojada en el alveolo de la pieza  
25. adosada al tablero, pero en este momento llega el núcleo de la bo-  
bina a su límite superior de desplazamiento con consiguiente impac-  
to sobre la bola a través del fondo de su alveolo, saliendo la bo-  
la proyectada verticalmente hacia arriba, mientras que el juego ar-  
ticulado promotor de la inclinación de la figura alcanza el punto  
30. donde se encuentran contactos que al ser accionados interrumpen el



301386

circuito excitador de la bobina con lo que al caer su núcleo, recupera la figura su posición erguida, pudiendo asimismo deberse la interrupción del referido circuito a un relevador temporizado o similar.

5. 4.- Dispositivo electromecánico accionador de figura articulada como medio señalizador de tanteo en juegos recreativos de salón.

Según se describe y reivindica en la presente memoria que consta de seis hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara y de una lámina de dibujos.

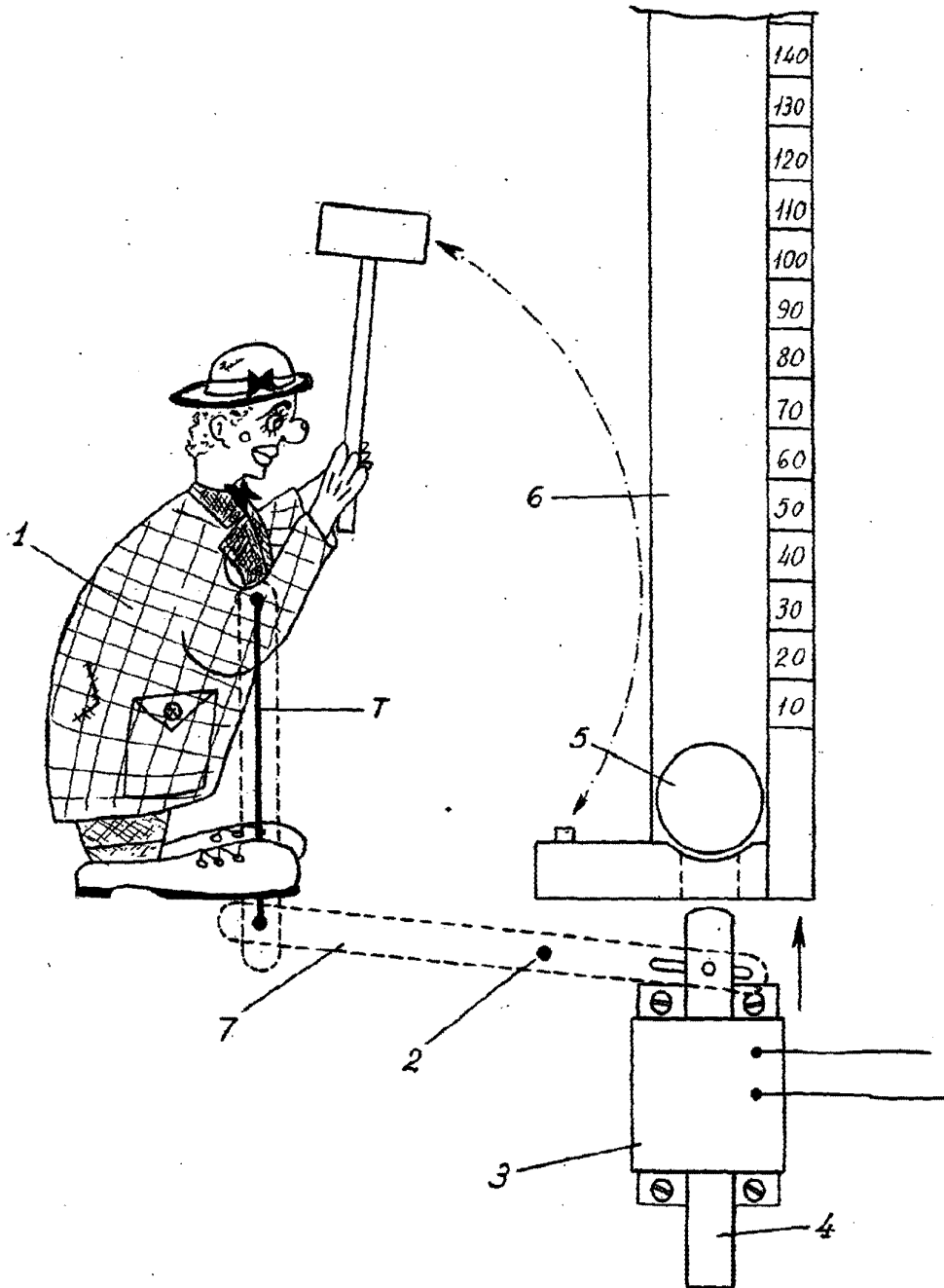
Madrid, a 24 de Junio de 1964

MAQUINAS RECREATIVAS S. A.

p. a.

JAIME ISERN

301386



Madrid 24 Junio 1954

J. Isern

alff

Flak