

33-56



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

por PERFECCIONAMIENTOS EN JUEGOS DE SALON", a favor de Don ANASTASIO PUIG SALSAS, de nacionalidad española, domiciliado en la Avenida de José Antonio, nº 754-pral, 1ª en BARCELONA.

= . =

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presenta invención, se refiere a unos perfeccionamientos en juegos de salón, constituidos a base de una mesa cuyo tablero superior está integrado por una fina lámina de material no magnético, que lo mismo puede ser metálico, que de plástico u otro material y a la vez puede ser opaco o también transparente, en cuya superficie superior, se hallan el objeto u objetos de juego, que presentan la particularidad de poder ser movidos por un flujo magnético, producido por unos imanes o por unos electroimanes, existentes debajo del tablero y al ser éste

338156



atravesado por dicho flujo, los objetos situados en la parte superior de la placa se ven atraídos, o sea atraídos a dichos imanes o electro-ímanes y en consecuencia, obligados a realizar los mismos movimientos que efectúen éstos.

5. Dichos objetos, precisa que sean de material magnético, o cuando menos, llevar en la parte mas próxima posible a la placa, una porción de material magnético, el cual, atraído por el imán o por los electro-ímanes, transmita un movimiento al objeto deseado.
10. El imán o en su lugar los electro-ímanes, irán montados encima de un armazón dotado de rueda giratorias, trasladable en todos los sentidos, manteniendo al imán o al electro-imán, siempre a la misma altura o distancia mínima con la cara inferior de la placa de juego, con lo cual se evitará el roce directo del imán y por lo tanto, disminuirá el esfuerzo vertical y se facilitará el traslado lateral, que es lo que se pretende obtener, o sea que mantienen al electro-imán lo más cerca posible de la placa, para no restarle fuerza al flujo magnético que la atraviesa y al propio tiempo, evitar todo roce directo perjudicial con la placa.
- 15.
- 20.

25. El objeto a mover, puede ser una o varias bolas de material magnético, que no precisan para ello de ninguna rueda giratoria, para su traslado, pues la bola o las bolas, ya pueden moverse en todas las direcciones y lo mis-

338 156



mo pueden actuar directamente o servir para mover a un objeto no magnético, situado encima de la placa de juego.

5. Si el material de la placa es opaco, no se observará el movimiento de los imanes que producen el traslado de las piezas del juego, pues el flujo magnético es invisible y este detalle constituye una de las principales curiosidades del juego.

10. Como sea que el cuadro de juego, tiene dos dimensiones: la longitud y la anchura, se marcarán en el tablero un número de divisiones lineales equidistantes e iguales divisiones se podrán marcar en los palos porta-imites en su longitud para localizar invisiblemente, al imán debajo mismo de la pieza de juego.

15. El marcado anteriormente expuesto, del tablero, no será necesario, si el material de la placa es transparente.

20. Los objetos del juego también pueden ser vehículos dotado, de ruedas giratorias, no magnéticos, pero provistos de unas chapas magnéticas en su parte más baja, junto a la placa de material no magnético, para su desplazamiento por el flujo magnético, y que lo efectuaran por rodadura, evitándose el rozamiento directo.

El armazón dotado del imán con ruedas giratorias en todos los sentidos, va provisto de un mango, lo suficien-

338156



- temente largo, cuya empuñadura accionará el operador, el cual solo proveerá a la traslación del mismo, sin tener que preocuparse de elevarlo o de bajarlo, maniobrando la o las reglas, con el iman en su extremo, situar a éste debajo de los objetos de juego, los cuales gracias al flujo magnético que reciben, de momento se inmovilizan, pero siguen luego los desplazamientos acelerados del imán, trasladándose por encima del tablero, de acuerdo a la acción de mando que les imprime el operador, por debajo de la mesa,
- 5.
- 10.
- 15.
- 20.
- 25.

La parte esencial de esta invención, consiste pues, en aprovechar la fuerza del flujo de imantación, para al desplazar a los objetos en juego, ampliar sus efectos con habilidad, para realizar una competencia entre los dos jugadores.

En resumen, la invención se caracteriza esencialmente por comprender una mesa o tablero superior, de material no magnético sobre el cual se colocan los objetos de juego tales como bolas de acero, juguetes no magnéticos, cual automóviles, dotados de una plaquita de hierro aplacada debajo de su plataforma, pudiendo maniobrarlos mediante unas reglas con mango prensil en un extremo y que en el extremo presentan un imán permanente o alternativamente un electroimán, sostenido encima de un armazón, provisto de ruedas giratorias en todos los sentidos, que ampara al peso del



1967

338156

imán; presentando el tablero unas barandillas en todo su contorno, para impedir la caída de los objetos y que facilitan además el choque de los mismos contra estas barandillas, presentando la mesa de juego, un doble tablero

5. situado debajo, para desplazamiento del armazón rodable, que sustenta a los imanes y los mantiene a la misma altura, sin rozar la cara inferior de la mesa de juego, con lo cual el operador no tiene que atender al peso de los imanes y si solo a su desplazamiento por rodadura.

10. La invención, dentro de su esencialidad, puede ser llevada a la práctica en otras formas de realización, que difieran en detalle de la indicada a título de ejemplo en la descripción. Podrá pues, construirse en cualquier forma y tamaño, con los materiales mas adecuados, por quedar todo ello comprendido en el espíritu de las reivindicaciones.
- 15.

= . =



N O T A

338156

Descrito el objeto de la invención, lo que se declara como nuevo, comprende las reivindicaciones siguientes:

1. Perfeccionamientos en juegos de salón, esencialmente caracterizados, por presentar una mesa o tablero, de material no magnético, encima de la cual se colocan los objetos de juego, tales como bolas de acero, y o unos juguetes no metálicos, dotados de ruedas giratorias y provistos de una placa de hierro debajo de su plataforma; por
5. 10. maniobrar a estos objetos de juego, mediante unas reglas, con un mango en un extremo y un imán permanente o alternativamente un electro-iman, en el otro extremo, cuyo flujo magnético, atrae, inmoviliza o desplaza, de acuerdo a las variaciones de lugar, que se impreiman a los imanes o a
15. los electro-imanes; por presentar el tablero no magnético, unas barandillas, en todo su contorno, que impiden la caída de los objetos y facilitan el choque provocado de los mismos, contra estas barandillas; por presentar esta mesa, un doble tablero no magnético donde dejar las reglas
20. con sus imanes y los objetos en descanso o que estén fuera de juego; por presentar, un armazón paralelepípedo, provisto de ruedas giratorias en todos los sentidos tanto en la base, como en su plano superior, encima del cual se



338156

- asientan apoyados, los imanes o los electroimanes, para descargar de su peso a las manos del operador, a la vez que mantienen invariable la distancia del imán o del electroimán frente a la superficie inferior del tablero de juego, evitándose con ello, todo roce perjudicial; por presentar la superficie del tablero de juego, unas líneas uniformemente repartidas, tanto en el sentido longitudinal, como en el de su anchura, para conjugar con unas rayas trazadas, en las reglas de manipulaci6n, para facilitar al operador el mas rápido desplazamiento de los imanes, al lugar donde se hallen los objetos de juego.
- 5.
- 10.

2. Perfeccionamientos en juegos de salón.

- Según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva, que consta de 7 páginas foliadas y escritas a máquina por una sola de sus caras.
- 15.

Madrid, a

p.a.

17 MAR. 1967

JAIMÉ ISERN

Ingeniero JOSE RODRIGUEZ