



23 MAR.

339118

P A T E N T E D E I N V E N C I Ó N

a favor de

KLAUS JOHANNES YLINEN - de nacionalidad finlandesa - domiciliado
en Frejgatan, nº 13 - STOCKHOLM (Suecia),

por :

"Aparato para mesa de juego combinada con mesa de servicio".

-----:oOo:-----

M e m o r i a d e s c r i p t i v a

El invento se refiere a un mecanismo para mesita de servicio y de juego, en el que el uso del aparato de juego requiere introducir una moneda en el disparador. La finalidad del invento es la provisión de tal mesa con la máxima comodidad y eficacia.



Las características del invento se aprecian por las reivindicaciones finales, y se explican en la descripción detallada siguiente, referida a los dibujos adjuntos de un ejemplo de realización, en los cuales indican :

5 La figura 1, la perspectiva de una mesa en la que está montado el aparato de juego;

 La figura 2, una perspectiva de la mesa con el tablero levantado, para dejar ver el aparato de juego dispuesto debajo, con las ranuras para las monedas;

10 La figura 3, la perspectiva del dispositivo de mando del disparador, gobernado mediante monedas; y

 La figura 4, un esquema eléctrico de las conexiones.

 En la figura 1 se representa una mesa con patas -53-, un pie central -54- y un tablero levadizo -55- que lleva los elementos del aparato de juego y cubre un cajón -56-. En el tablero se disponen varias
15 ventanas, y debajo de ellas, lámparas eléctricas. La ventana central -28- es de luz intermitente, y cuando ha de comenzar la partida mediante introducción de una moneda en una ranura -57-, recibe a determinados intervalos impulsos breves de corriente, por ejemplo, de 2/10 segundo,
20 y lanza destellos (una ranura se ve en la figura 1 por un lado de la mesa, y otra se puede disponer de igual modo al lado opuesto, v. figura 2).

 Las ranuras -57- cooperan con canales -58- que descienden oblicuos a través del cajón inferior -56- de la mesa hacia el pie central
25 -54-. Éste se hace hueco, de sección transversal redonda u otra adecuada, y desemboca en el cajón, donde la moneda cae en una cajita -59- igualmente tubular, que se puede extraer levantando el tablero -55-.

 Los dos contrincantes, colocados enfrente junto a la mesa, disponen de un órgano de mando en forma de pulsador, montado debajo del
30 tablero (un pulsador -30- se indica en la figura 2 en una esquina del



tablero, y otro, en la esquina diametralmente opuesta, para el segundo jugador).

El juego consiste en que ambos oponentes, en el breve lapso en que se enciende cada vez la lámpara central -28-, tienen que maniobrar lo más aprisa posible sus respectivos pulsadores. El jugador que maneje primero el suyo, obtiene ventaja sobre el otro, y esta ventaja se marca encendiéndose en la fila de lámparas de su mitad de la mesa la más próxima a la central, por ejemplo, la lámpara -50a-, si es el jugador del lado izquierdo de la mesa, en la figura 1, el primero en oprimir su pulsador.

Si al lucir de nuevo la lámpara central vuelve a adelantarse el mismo jugador, se enciende la siguiente lámpara de su serie, ó sea la -50a'-. Pero si esta vez actúa primero el pulsador del otro, se enciende su lámpara -50b-, y él se iguala con el primer jugador.

De este modo, cambian las puntuaciones por medio de las lámparas según la rapidez con que puedan manejar sus pulsadores los que juegan. El jugador que logre encender primero la última lámpara de su serie, ó sea la -51- del lado izquierdo ó la -51'- del derecho en la figura 1, gana la partida.

Después de esta información sobre el desarrollo de la competición, se describe ahora con detalle la construcción del aparato propio del juego. Los contactos de conexión -1- y -2- (figura 4) de una fuente de alimentación de corriente continua, por ejemplo, de una batería, permiten que se cierre brevemente un microinterruptor -3- (ver también figura 3), accionado por una moneda. Así emite un impulso a un relevador -4-, y carga un condensador -5- (electrolítico, de 1000 microfaradios) conectado en paralelo con el mismo. Cuando el relevador -4- recibe corriente, cierra el circuito mediante un relevador -6- con un condensador -7- (electrolítico, de 3000-5000 microfaradios) en paralelo. Al mismo tiempo, dos bobinas de puesta a cero -8- y -9- reciben



corriente por una línea -10- que va a la posición cero de los mecanismos marcadores, como se explica seguidamente con más detalle.

5 El condensador -7- es de un valor tan grande, y la resistencia interna del relevador -6- tan importante, que éste mantiene cerrado el contacto -11- durante un lapso prefijado, por ejemplo, 45 segundos, que depende de la capacidad del condensador -7-.

10 Al cerrarse el contacto -11-, un relevador de impulsos -12- recibe corriente por la línea -13-, los contactos -14- y -15-, las líneas -16-, -17- y -18-, y un contacto -19-. Al mismo tiempo, se carga un condensador -20- (electrolítico, de 4000 microfaradios, conectado en paralelo con el relevador -12-, el cual determina el tiempo que éste ha de estar conectado, y con ello el periodo del impulso (por ejemplo: 3 segundos).

15 Al activar el relevador -12-, se carga un condensador -23- por medio del contacto -21- del relevador -12-, y la corriente de carga activa un segundo relevador -22- (de luz intermitente). La capacidad del condensador -23- determina el tiempo que ha de permanecer cerrado el relevador -22- (por ejemplo, 2/10 segundo).

20 Después de que el relevador -12- descarga el condensador -20-, se descarga el condensador -23- mediante una resistencia -24- y el contacto -21-. La resistencia -24- sirve para reducir la intensidad de la corriente de descarga.

25 El relevador -22- tiene tres contactos -25-, -26-, -27-. Al activarlo, se cierran todos estos contactos, y así se mantienen mientras esté conectado el relevador.

De este modo, la lámpara de luz intermitente -28- recibe corriente por el contacto -25- y una línea -29-, y se enciende por poco tiempo (2/10 segundo, según lo supuesto).

30 Dos interruptores -30-, -31-, gobernados por pulsadores, se disponen para cada jugador en lados opuestos de la mesa de juego. En se-



rie con cada interruptor hay un condensador -32-, -33-, los cuales se cargan por la línea -16- y las resistencias -34-, -35-, y se mantienen cargados mientras no se cierra el interruptor respectivo. Por efecto de las resistencias -34- y -35-, se requiere cierto tiempo para cargar los condensadores -32- y -33-.

Mientras luce la lámpara -28-, los dos jugadores deben oprimir sus pulsadores -30- ó -31-. El jugador que se adelante, activa su mecanismo marcador; el otro no puede hacerlo, aunque oprima también su pulsador.

Esto se consigue como se explica a continuación, suponiendo que actúa primero el jugador del pulsador -31-.

El condensador -33- se descarga por el contacto -31-, la línea -36-, el contacto -26- del relevador de luz intermitente, la línea -37- un contacto -38-, una línea -39- y un relevador -40-. Cuando este último recibe corriente, funcionan sus contactos -41- y -42-. El contacto -41- inactiva el relevador -43- del adversario, y por el contacto -42-, el propio mecanismo marcador del jugador recibe corriente por una línea -44-, el contacto -42- y una línea -45-. El mecanismo marcador consiste en una rueda dentada -46- con un trinquete de avance -47- y una bobina -48- de relevador, que recibe corriente y hace avanzar un paso un contacto de lengüeta -49-, con lo que se enciende la primera lámpara -50a- de una fila de ellas.

Como la carga del condensador -33- requiere cierto tiempo, el jugador no puede hacer avanzar su contacto móvil -49- un poco más oprimiendo de nuevo en seguida su pulsador -31-; tiene que esperar al siguiente destello de la lámpara -28-, unos tres segundos.

Cuando el jugador ha oprimido su pulsador -31- antes de lucir la lámpara -28-, su condensador -33- se descarga por la línea -36-, el contacto -26- y la línea -51-, y el condensador -33- no se puede cargar de nuevo antes de que se encienda la lámpara -28-. El jugador



pierde así la posibilidad de hacer funcionar durante ese tiempo el mecanismo marcador; en cambio, su adversario puede hacerlo.

Lo que se ha dicho respecto al jugador del pulsador -31-, se aplica de análogo modo al del pulsador -32-, que dispone del otro mecanismo marcador -46'-50'-.

El jugador que encienda primero la última lámpara de la serie -51- ó -51'-, consigue también el paso de corriente por un relevador -52- ó -52'-.

Este relevador abre entonces el citado contacto -14- ó -15-, interrumpiendo la corriente a la línea -16-, y con ello a la línea -17- y a los relevadores -21-, -22-, -40-, -43-, así como a los condensadores -32- y -33-. De este modo termina la partida, y las dos últimas lámparas citadas permanecen encendidas hasta que el relevador -6- desconecta la corriente por medio del contacto -11-.

El microinterruptor -3- y su mecanismo de accionamiento por moneda se representan con detalle en la figura 3. En el árbol saliente del microinterruptor -3- va sujeto un alambre -60-, con su extremo anterior curvado esencialmente en forma de S. Uno de los brazos de la S, centrado por encima de una canal -61- de admisión de monedas, muestra tal distancia entre sus ramas -62- y -63- que, por ejemplo, una moneda de determinado tamaño queda retenida entre ellas, mientras que otra más pequeña pasa libremente. Cuando la moneda mayor se sitúa en la posición indicada en la figura 3, impulsa por su peso el brazo -60- del alambre que oscila entonces en sentido antihorario a la posición marcada de trazos en esa figura, contra la acción de un resorte alojado en la caja del microinterruptor; la moneda cae por la canal -61- a la caja, y suelta el brazo del alambre.

Empleando las mismas partes descritas del aparato, un experto puede naturalmente variar con facilidad el carácter del juego, por ejemplo, haciendo funcionar sólo una lámpara durante la partida y corriendo



el punto de la luz a lo largo de la fila de lámparas, según el jugador que logre oprimir primero su pulsador al lucir discontinuamente la lámpara. Sólo necesita con este objeto un mecanismo marcador.

5 La mesa descrita tiene la ventaja de que el aparato de juego no impide en absoluto su empleo como mesita de servicio. La corriente puede tomarse de baterías -64- (figura 2), con lo que no es necesario instalar la mesa en un determinado sitio para su conexión a la red. El consumo de corriente es muy reducido.

10

N O T A
=====

Se reivindica como objeto de la presente patente :

1. - Aparato para mesa de juego combinada con mesa de servicio, que comprende un mecanismo de disparo accionado por monedas para aparatos de juego; caracterizado porque la mesa es del tipo conocido en que
15 el tablero descansa sobre un pie central, y este pie es hueco, y contiene una cajita amovible para recoger las monedas.

2. - Aparato según la reivindicación 1, caracterizado porque el tablero levadizo de la mesa está sujeto a un cajón que descansa en el
20 pie central y que contiene el aparato de juego y comunica con el hueco de dicho pie de modo que la caja de monedas se puede retirar del mismo después de levantar el tablero de la mesa.

3. - Aparato según las reivindicaciones 1 ó 2, caracterizado porque el aparato de juego está sujeto esencialmente a la cara inferior
25 del tablero levadizo de la mesa.

4. - Aparato según una de las reivindicaciones precedentes, caracterizado porque el mecanismo de disparo comprende un interruptor cuyo órgano móvil de contacto presenta un brazo ahorquillado, situado por encima de una canal para las monedas de modo que una moneda, de diámetro (y valor) apropiado, inserta y retenida en la horquilla, puede os-
30



oilar en oposición a un resorte y mover el órgano de contacto del brazo, soltando la horquilla y entrando en una canal situada debajo.

5. - Aparato según una de las reivindicaciones precedentes, caracterizado porque el aparato de juego comprende una serie de lámparas visibles a través de ventanas practicadas en la superficie del tablero de la mesa, las cuales, después de accionado el mecanismo de disparo por la introducción de una moneda, se encienden sucesivamente por medio de dos interruptores maniobrados a mano por dos jugadores y que están asociados a mecanismos marcadores, al ser conectadas a un manantial de corriente; y porque comprende un relevador que, después de haber hecho funcionar un jugador su interruptor particular, impide que el otro jugador pueda encender las lámparas durante un breve lapso predeterminado.

6. - Aparato para mesa de juego combinada con mesa de servicio. Esta memoria consta de ocho páginas, escritas por una sola cara.

BARCELONA, 23 MAR. 1927
P. A.



339118

339118

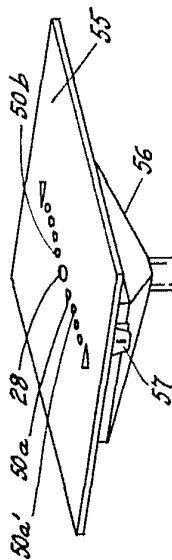


Fig. 1.

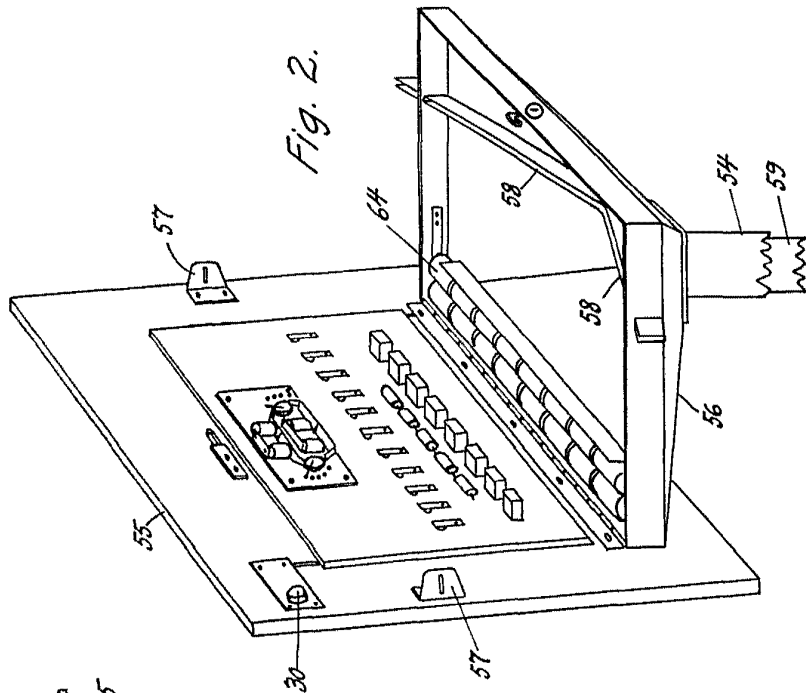


Fig. 2.

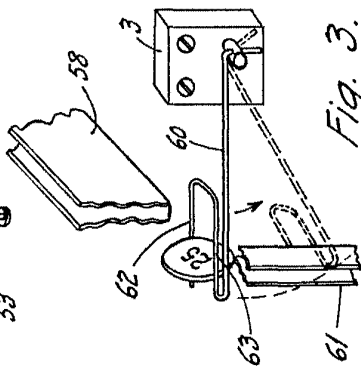


Fig. 3.

Handwritten signature or initials



339 118

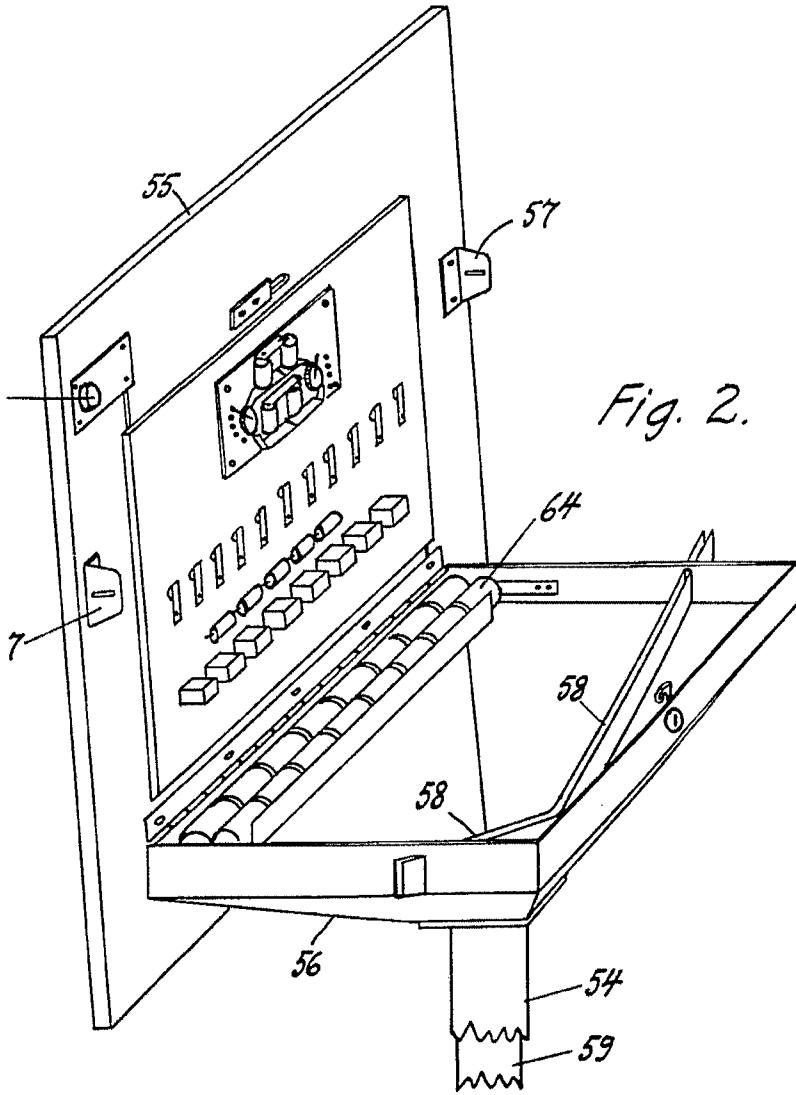


Fig. 2.

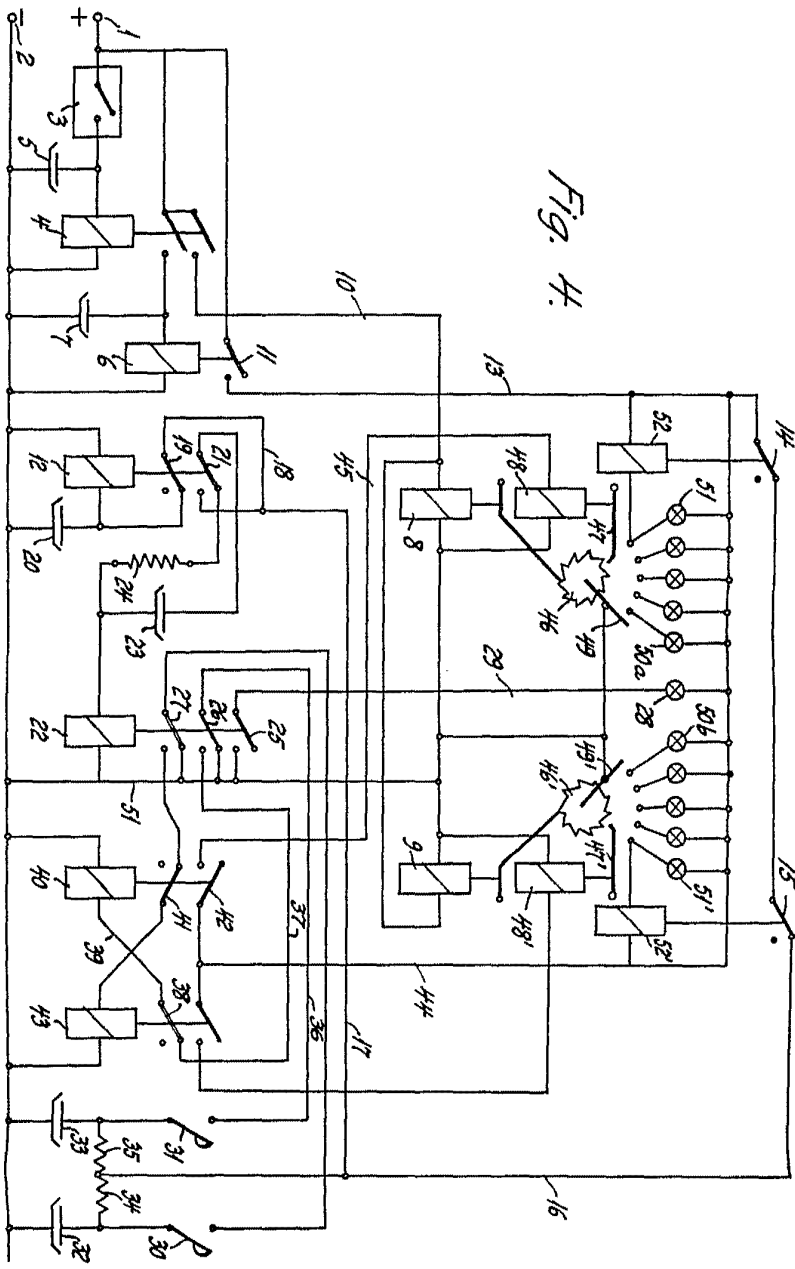
P.A.
[Handwritten signature]



770118

379118

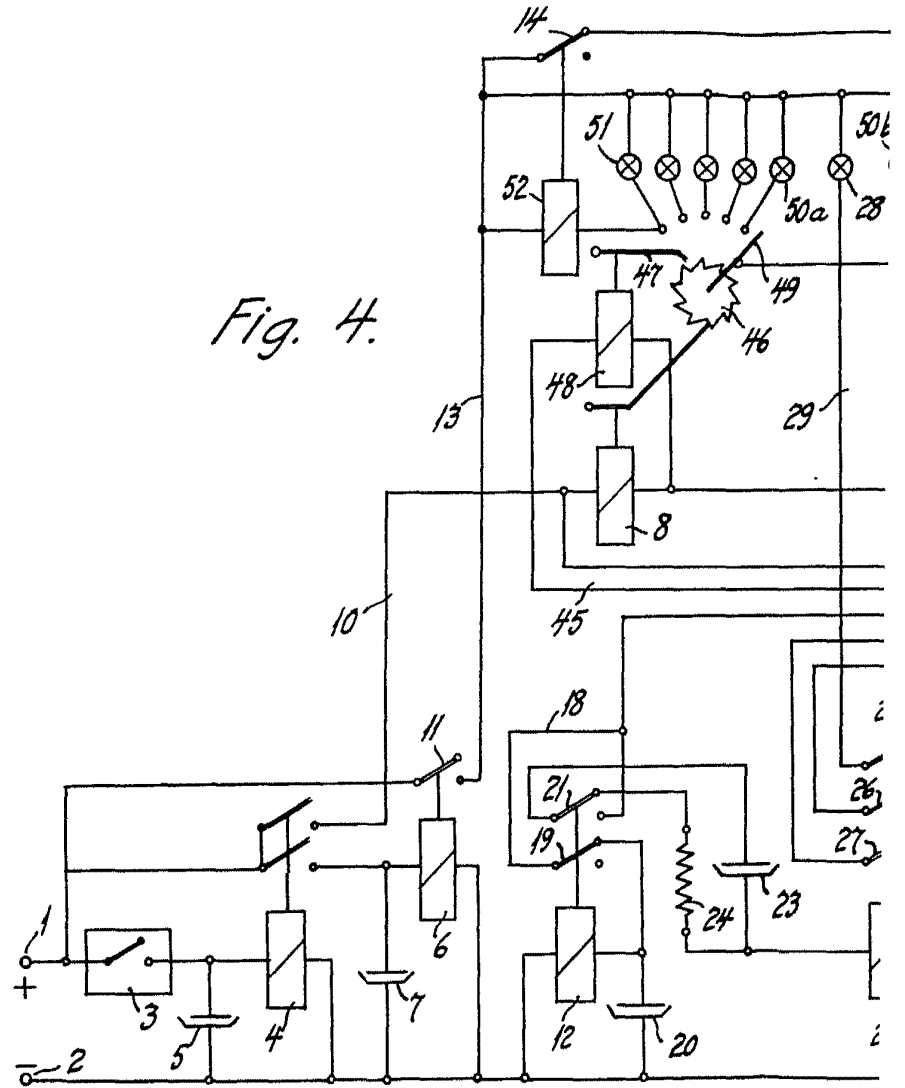
Fig. 4.



P.M.

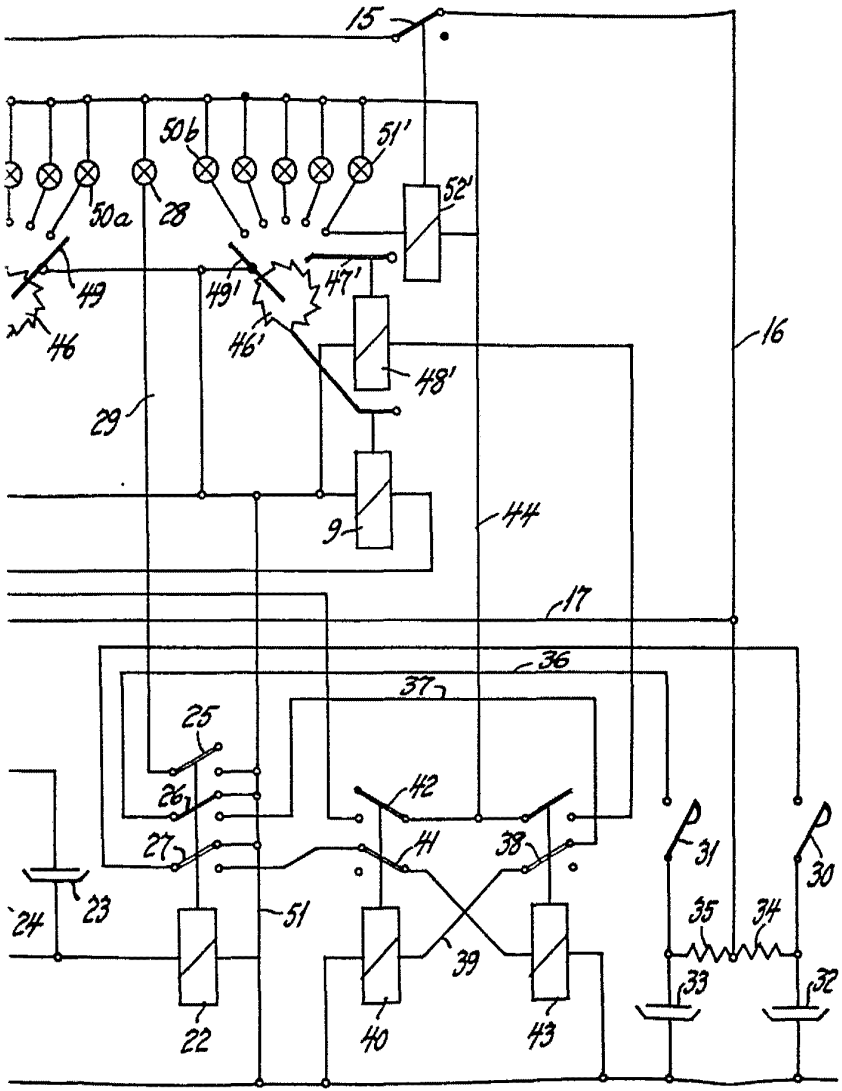
330118

Fig. 4.





339118



P. M.
[Handwritten signature]