



que le componen toda vez que se trata de un ring
de boxeo, donde dos figuras representativas de los
contendientes, pueden moverse a voluntad de los
jugadores, siguiendo una gran variación en los dis-
tintos movimientos de las figuras, que consiguen la
perfecta simulación de los boxeadores reales, habien-
dose previsto además un dispositivo que marca los
distintos golpes que cada figura asesta a la contra-
ria.

En esencia, el juego está constituido por
un tablero que forma el piso del ring, en el que se
han previsto un par de orificios para cada boxeador,
a fin de que por ellos pasen unos discos móviles,
mediante palancas de acción externa, y en cuyos dis-
cos se fijan los pies de los citados boxeadores, es-
tando estas figuras articuladas y dotadas de un sis-
tema de resortes que a su vez quedan conectadas con
un cierto número de relés que se activan a voluntad
por medio de unos botones situados en el exterior
para por medio de la habilidad del jugador conseguir
golpear al contrario.

Los guantes de estas figuras son metálicos,
así como unas placas colocadas en el torax de las
mismas, a fin de cerrar circuito cuando llegan a to-
mar contacto, imprimiendo un paso a contadores situa-
dos en lugar visible, que contabilizan los golpes
recibidos por cada contendiente. Un punto situado
en el mentón de las figuras, igualmente metálico,
queda sobre un especial circuito que hace aflojar
el conjunto de resortes y poleas que mantienen en



pie a las figuras, para dejar a estas derribadas simulando el final del combate por "K.O." técnico.

40 La realidad que se obtiene con el juego, la especial habilidad que requiere por parte de los jugadores, y la vistosidad del conjunto, son razones para asegurar en este juego un número elevado de ventajas sobre otros juegos, en los que la acción directa del jugador es mínima, quedando la mayoría de las vicisitudes de los mismos al azar.

45 A continuación se hará una detallada descripción del juego electro-magnético que se cita, con referencia a los planos que se acompañan, en los que se representan a simple título de ejemplo, no limitativo, una forma preferente de realización susceptible de todas aquellas variaciones de detalle que no supongan alteración fundamental de las características esenciales del mismo.

En dichos planos se ilustra:

55 En la Figura I.- Detalle en perspectiva del tablero, con uno de los mandos mecánicos de los muñecos móviles.

En la Figura II.- Detalle en sección longitudinal de un brazo de un muñeco, y su articulación al tronco.

60 En la Figura III.- Detalle en sección longitudinal, de un muñeco, en posición de perfil.

En la Figura IV.- Vista en alzado de frente de un muñeco.

65 En la Figura V.- Vista en alzado de frente según sección longitudinal del mismo muñeco.



En la Figura VI.- Perspectiva general del conjunto.

70 Según el ejemplo de ejecución representado, este juego electro-mecánico que se preconiza, está constituido por un tablero -2- cuadrado, en el que en su zona central, se han previsto cuatro orificios -14- dos de ellos para cada muñeco -1- que sobre este tablero simulan boxeadores, quedando bajo dichos orificios, unos discos -3'- articulados de dos en dos a un juego de palancas -3-, con un mango central -3''- sobresaliente hacia uno de los lados, para poder ser accionado por el jugador que se trate.

75 Sobre los citados discos -3'- se fijan las botas -13- de que están dotados cada muñeco, con lo que los movimientos dados a los discos se transmiten a ellos, haciéndoles mover hacia un lado u otro adelante y atrás en función del manejo que se haga de la palanca de acción -3''- .

80 El muñeco -1- está formado por un tronco unido a una zona pelviana por un muelle -12- grande y de suficiente elasticidad para permitir el movimiento de cintura de dicho muñeco, articulándose a la zona pelviana dos piernas articuladas, y al tronco los correspondientes brazos igualmente articulados y la cabeza.

90 En cada articulación de brazo a tronco, se ha previsto un electroimán -5- cuyo núcleo está mantenido en el exterior por medio de un muelle -10-, uniéndose a dicho núcleo, un cable en tensión que 95 llega a la unión con el piño, donde se acopla un



100

guante -6- metálico, habiéndose previsto en conexión con dicho guante, un cable que siguiendo por el interior del muñeco sale al exterior por la planta de los pies para constituir un circuito especial de contabilización que posteriormente se describe. En las articulaciones de los codos, se prevén muellees de recuperación -11- para mantener el brazo en posición inicial.

105

110

115

De la misma forma, en las articulaciones de pierna a la zona pelviana, se han previsto dos relés o electroimanes -5- similares a los anteriores en cada una de dichas articulaciones, con lo que, en el interior de cada muñeco queda un total de seis electroimanes, unidos mediante cables en tensión a las correspondientes articulaciones y mediante un juego de poleas interior a las contrarias para que la acción de cada uno, pueda ser traducida en un movimiento combinado de brazos, piernas y cintura, quedando el circuito de estos electroimanes cortado por unos interruptores de boton -4- situados en el lateral del tablero, en el que está la palanca de acción, a fin de que el jugador pueda pulsar el que en cada caso sea preciso para lograr el movimiento apetecido en el muñeco correspondiente.

120

125

En cada muñeco, y ocupando la zona pectoral, se ha previsto una palanca metálica -7- a la que llegan los terminales de los conductores del circuito de contabilización, que están en contacto con los guantes del muñeco contrario, llegando este circuito a unos tableros -20- situados en lugar visible, y



130 en los que un contador hace aparecer los números correspondientes al de contactos establecidos entre uno y otro muñeco, con lo que, cada vez que un jugador logre que su muñeco alcance al contrario, se produce en los tableros -20- la contabilización de tal golpe.

135 Igualmente se ha previsto, en el menton de cada muñeco, la colocación de un pulsador -15- conectado a un cable conductor que llega a un electroimán -5'- colocado bajo el muñeco con su núcleo ante un resorte -17- al que se une el terminal del cable que mantiene en tensión todas las articulaciones del muñeco, a fin de que en el momento en que este electroimán sea activado, por empuje de dicho resorte, el
140 citado cable quede flojo y por tanto el muñeco se desploma al fallar la tensión del cable que fija las articulaciones de rodillas y piernas.

145 Sobre el tablero -2- se colocan los correspondientes postes de esquina, para sujeción de las cuerdas del ring, y de los tableros -20- del sistema contabilizador, con lo que queda conformado el juego, para que los jugadores que hayan de utilizarlo sólo precisen, mediante la palanca -3'- correspondiente a cada uno de ellos, mover el muñeco y en el momento
150 oportuno, al oprimir uno de la serie de botones -4-, que se desee, vencer el muelle -9- de dicho botón y cerrar el circuito -18- correspondiente a la articulación elegida, bien para impulsar uno de los brazos adelante, bien para efectuar un quiebro de cintura y
155 esquivar un golpe del contrario.



160 Las veces que se alcance al contrario, irán contabilizadas en el correspondiente tablero -20- al cerrar circuito el guante -6- con la placa -7- contraria, y en el caso de llegar a conseguir un golpe en el mentón, por el contacto -15- se logra la caída del muñeco, con partida ganada por "K.O.", obteniéndose la partida ganada por puntos, cuando, una vez acabado el tiempo que proporcione un temporizador accionado por ficha, del tipo usualmente empleado

165 en esta clase de juegos, se comparan los tantos apuntados en cada tablero, ganando como es lógico el que haya alcanzado mas veces al contrario.

170 El efecto total del conjunto, debido al juego de poleas interior, que permite movimientos de cintura, de cabeza, de brazos y piernas, sumado al movimiento logrado por el mecanismo de base es de tal realidad que sin duda obtendrá una acogida por parte del público, grandemente favorable, así como por la circunstancia de que para obtener victorias influye en gran manera la destreza del jugador, sin que sea sencillamente el azar el que proporcione estas a los

175 que utilizan el juego.

180 La forma, materiales y dimensiones podrán ser variables, y en general cuanto sea accesorio y secundario, siempre que no altere, cambie o modifique la esencialidad del objeto que se describe.

185 Los términos en que queda redactada esta Memoria, son ciertos y fiel reflejo del objeto descrito, debiéndose interpretar con caracter amplio y nunca en forma limitativa.



220 según reivindicación primera, caracterizado por haberse previsto la solidarización de cada par de discos a los pies de un muñeco que simula un boxeador, para que, el par de muñecos que se montan sobre los correspondientes discos citados, obtengan los movimientos de desplazamiento en cualquier sentido, que les proporciona la acción sobre la palanca externa.

225 TERCERA.- Por " JUEGO - ELECTROMECHANICO ", según reivindicaciones precedentes, caracterizado por haberse previsto los muñecos huecos y formados por distintas piezas articuladas entre sí, formando una parte de estos el torax articulado por un muelle que forma la cintura a la zona pelviana, consiguiendo
230 posibilidad de movimiento relativamente independiente entre dichas zonas, articulandose igualmente brazos, piernas y cabeza a los puntos correspondientes, dotandose a las articulaciones de resortes de recuperación para mantener a éstas en posición normal en
235 tanto no se obligue a efectuar movimientos en sentidos contrarios.

240 CUARTA.- Por " JUEGO - ELECTROMECHANICO ", según anteriores reivindicaciones, caracterizado por haberse previsto en las articulaciones de brazos y piernas, un número de electroimanes, cuyos núcleos se unen a cables de tensión que por un juego de poleas interior, llegan a distintos puntos del muñeco, a fin de que en el momento de activación de cada uno de ellos se produzca un movimiento reproductor de
245 los susalmente efectuados por un boxeador.



QUINTA.- Por " JUEGO - ELECTROMECHANICO ",
según reivindicaciones precedentes, caracterizado
por haberse previsto los guantes de los boxeadores
metálicos, así como una placa que cubre la zona pec-
toral, estando conectados guantes y placas, de forma
250 que los guantes de una figura quedan en circuito
con la placa del contrario, y todo ello en el de un
contabilizador, con pantalla visible, para que en
el momento en que un guante entre en contacto con
255 la placa del muñeco contrario, se produzca la con-
tabilización del golpe producido y representado en
la correspondiente pantalla.

SEXTA.- Por " JUEGO - ELECTROMECHANICO ",
según precedentes reivindicaciones, caracterizado
260 por el hecho de que en el mentón de cada figura
representativa del boxeador, se ha previsto un
contacto, que al ser accionado por el puño del
contrario, cierra un circuito que activa un elec-
troimán situado bajo uno de los pies, al cual mueve
265 un resorte que afloja el conjunto de cables que
mantiene derecho al muñeco, desplomándose éste por
el efecto de dicho golpe.

SEPTIMA.- Po " JUEGO ELECTRO - MECANICO ".
Todo ello, tal y como se describe en el
270 cuerpo de la memoria precedente, que consta de
once hojas foliadas, mecanografiadas a dos espacios
por una sola de sus caras, a las que se acompañan
dos de planos para mejor comprensión del objeto
descrito.

- once -

190



275

Madrid, diecinueve de diciembre de
mil novecientos sesenta y ocho.

P. A. de D. Conrado Guerrero Manrique

E. Rodriguez Rivas

P.P.

279.-

CR/jr.-
&&&&&&&&

D. CONRADO GUERRERO MANRIQUE

361642

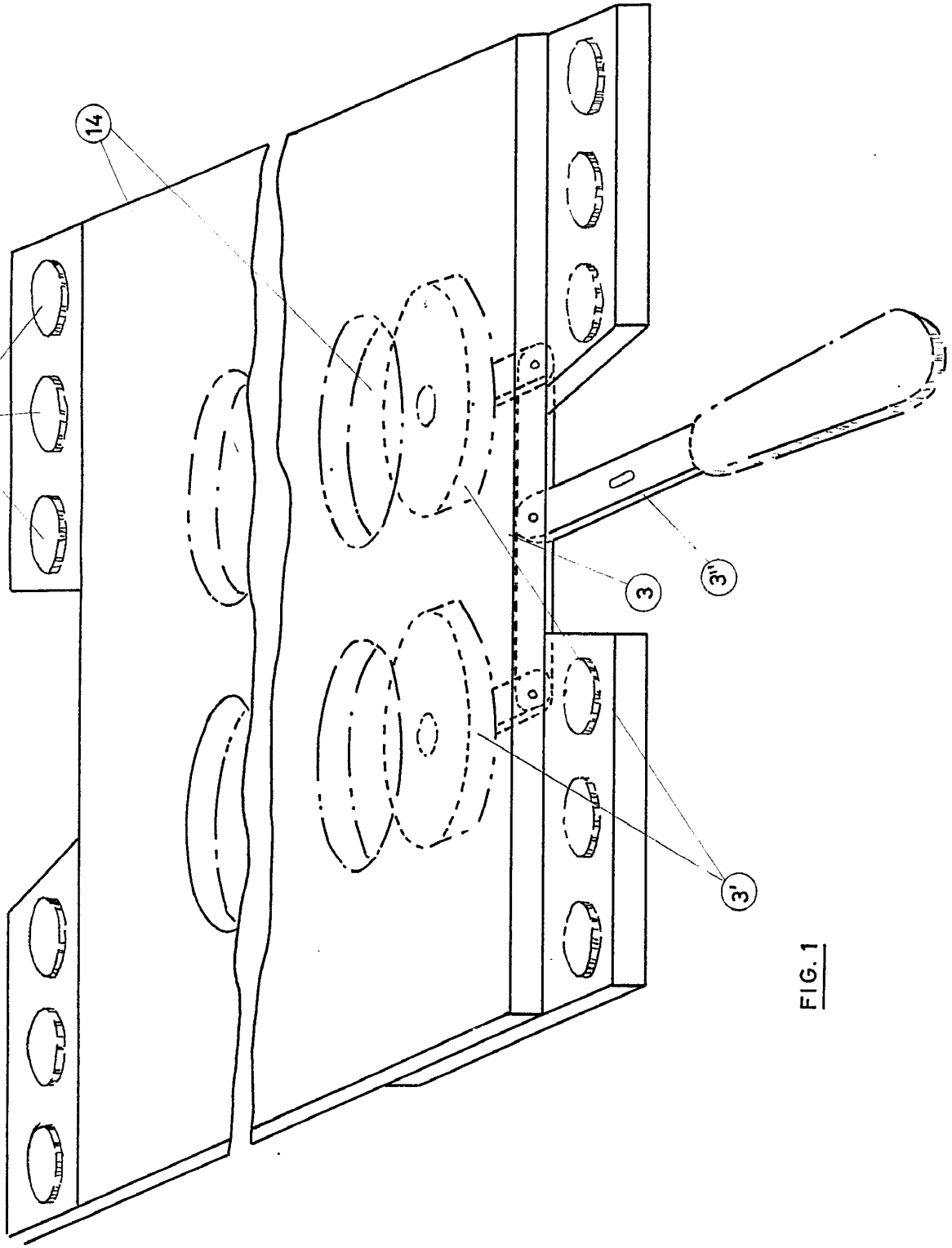


FIG. 1

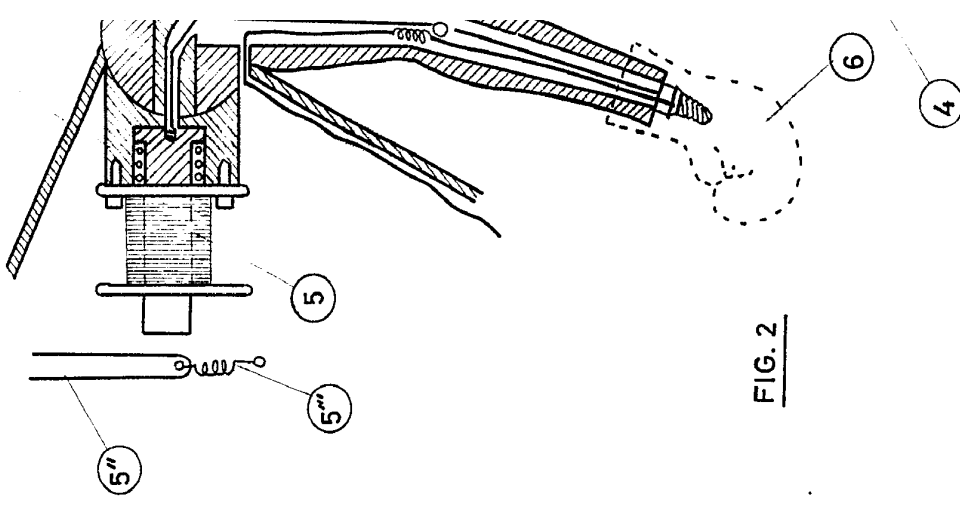


FIG. 2

ESCALA VARIABLE

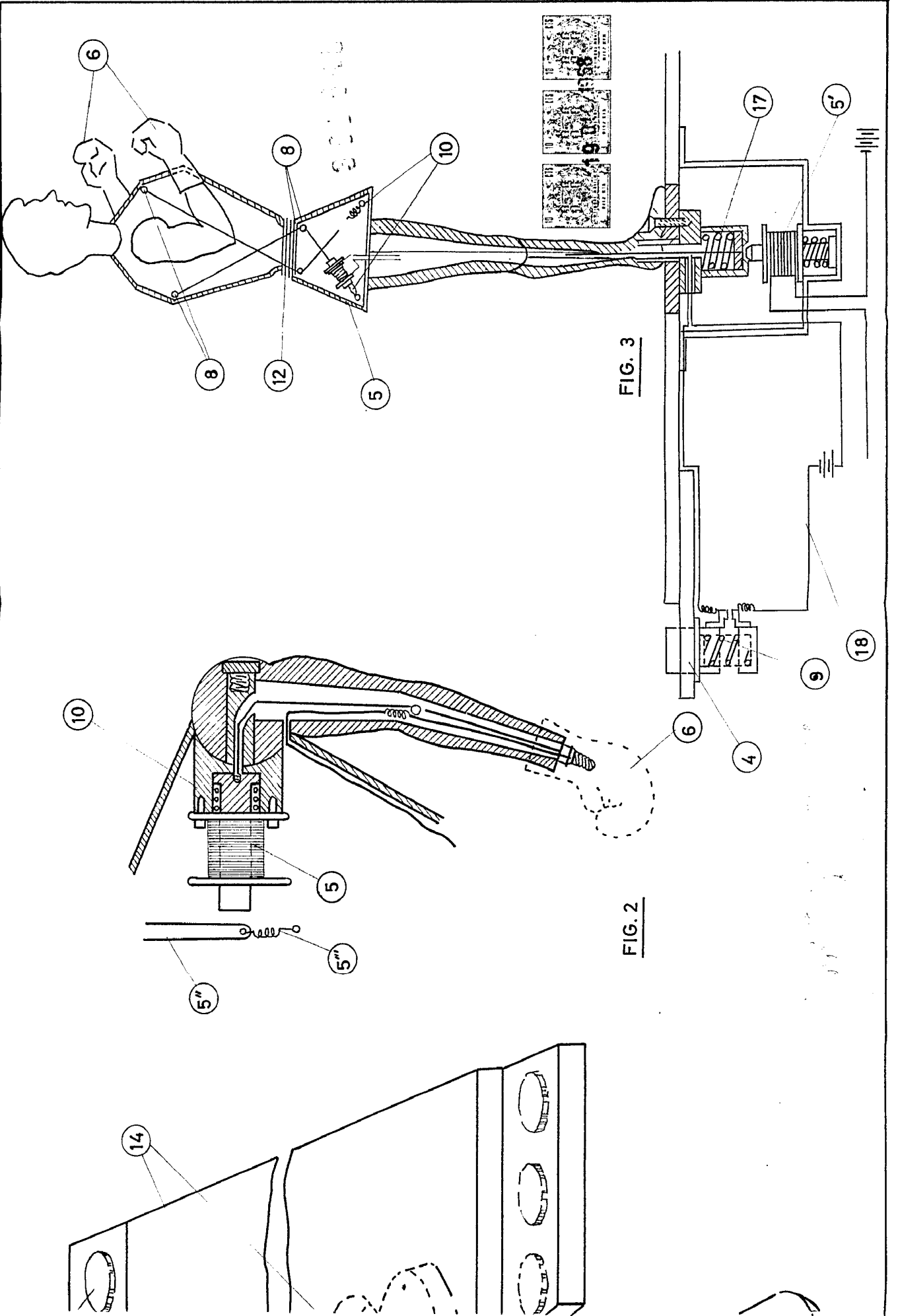


FIG. 3

FIG. 2

361645

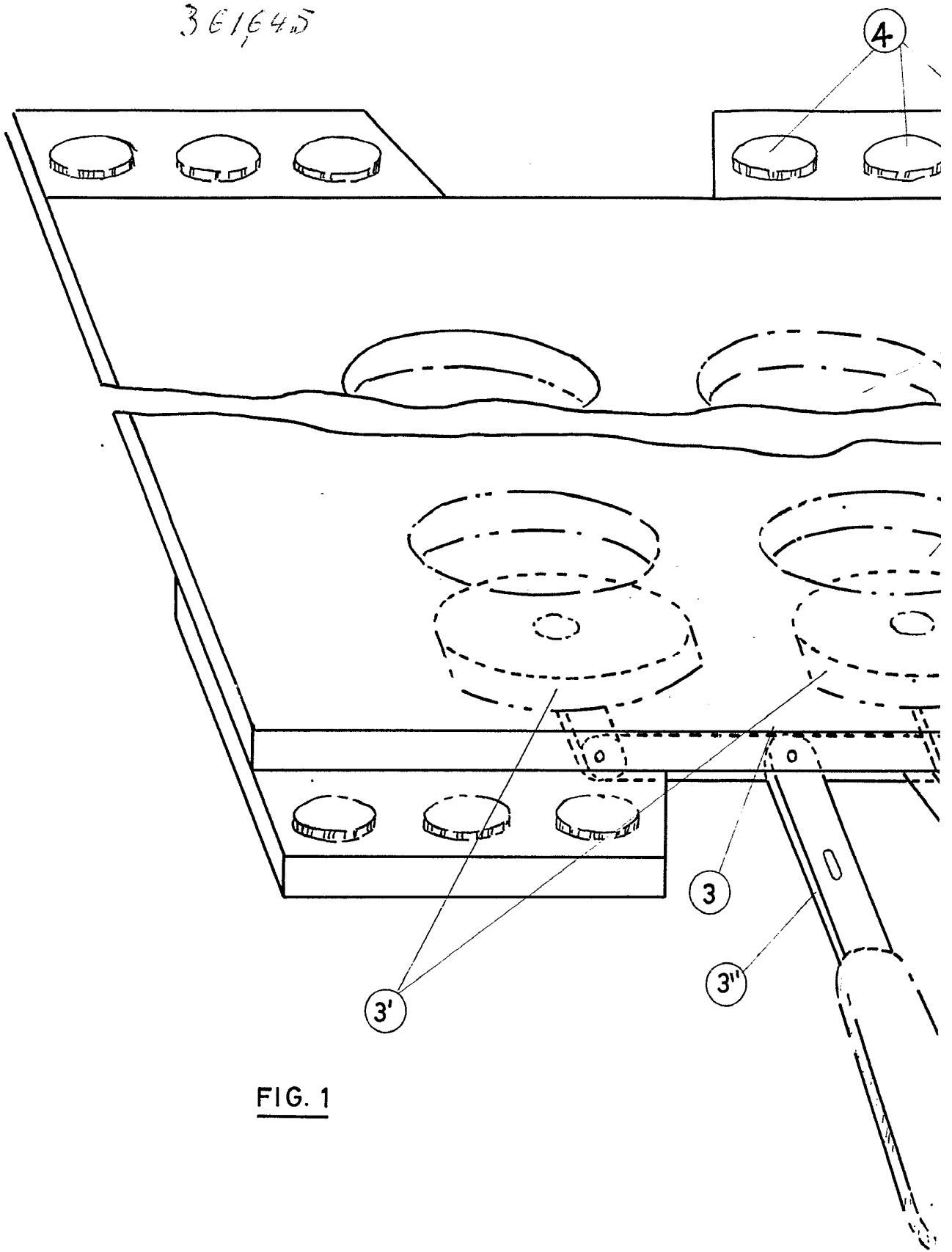
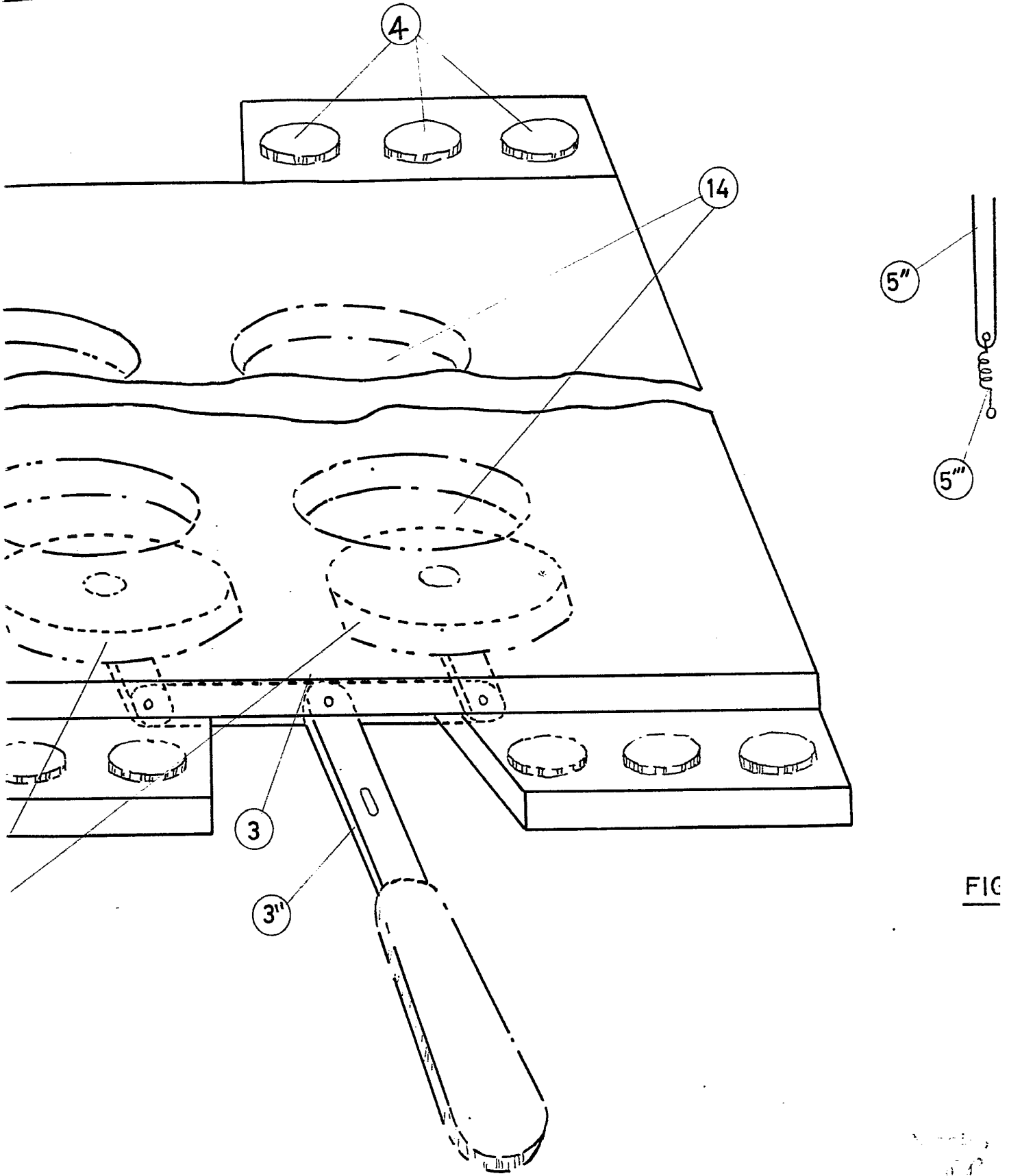


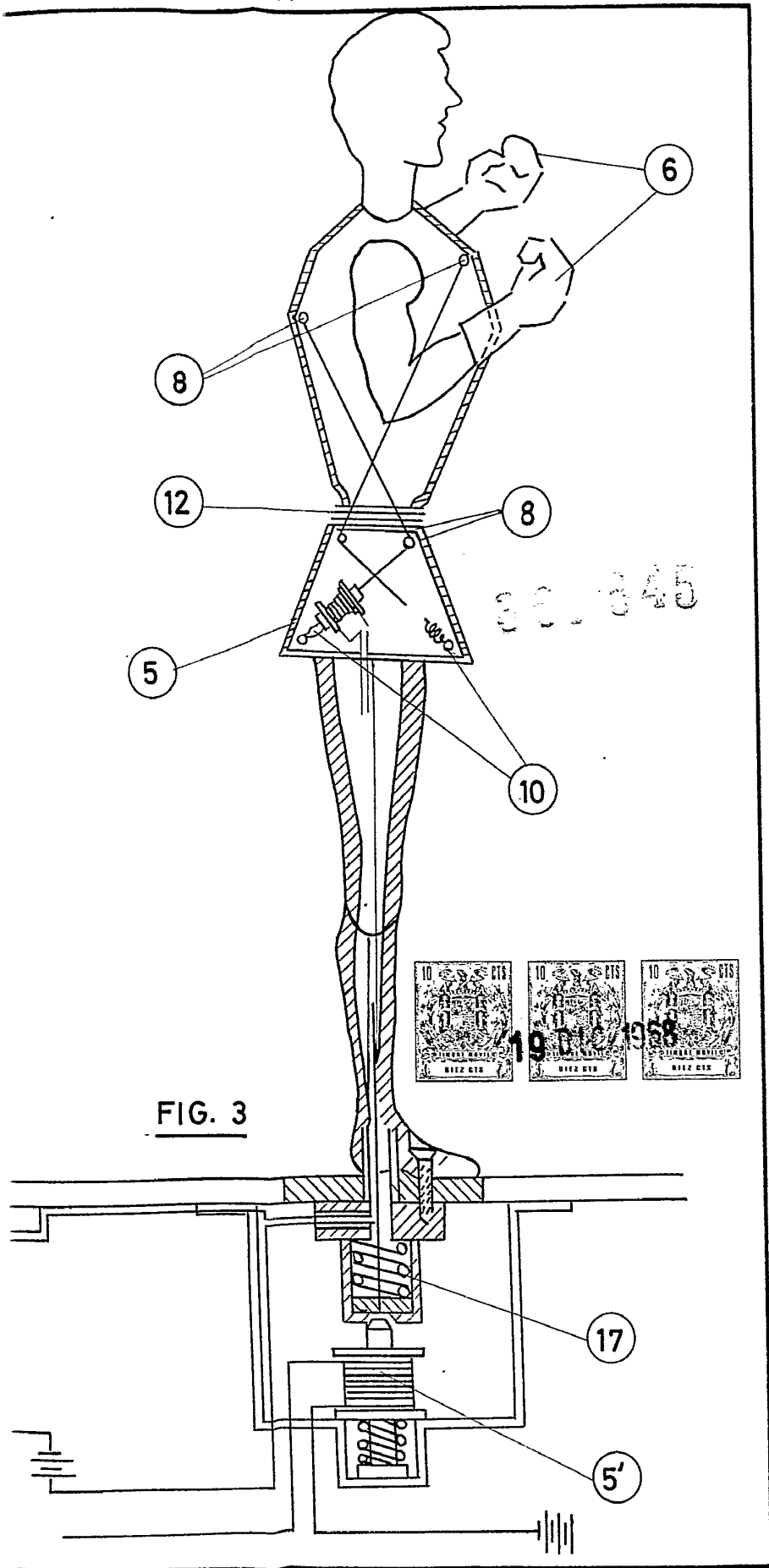
FIG. 1

ESCALA VARIABLE



FIG

HOJA PRIMERA TRIPLE (SON DOS)



567640

D. CONRADO GUERRERO MANRIQUE

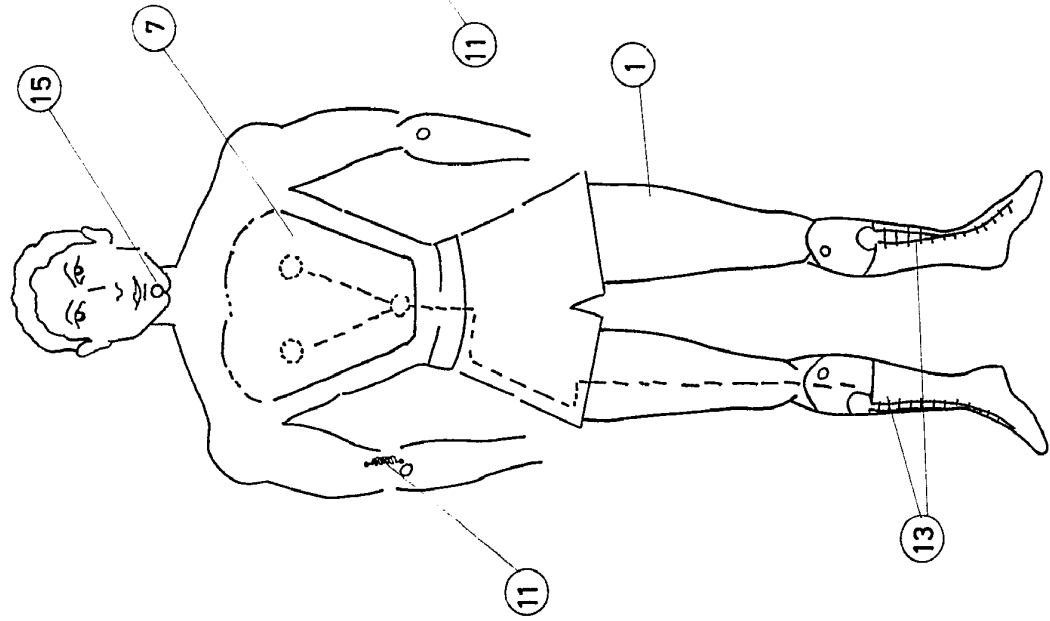


FIG. 4 ESCALA VARIABLE

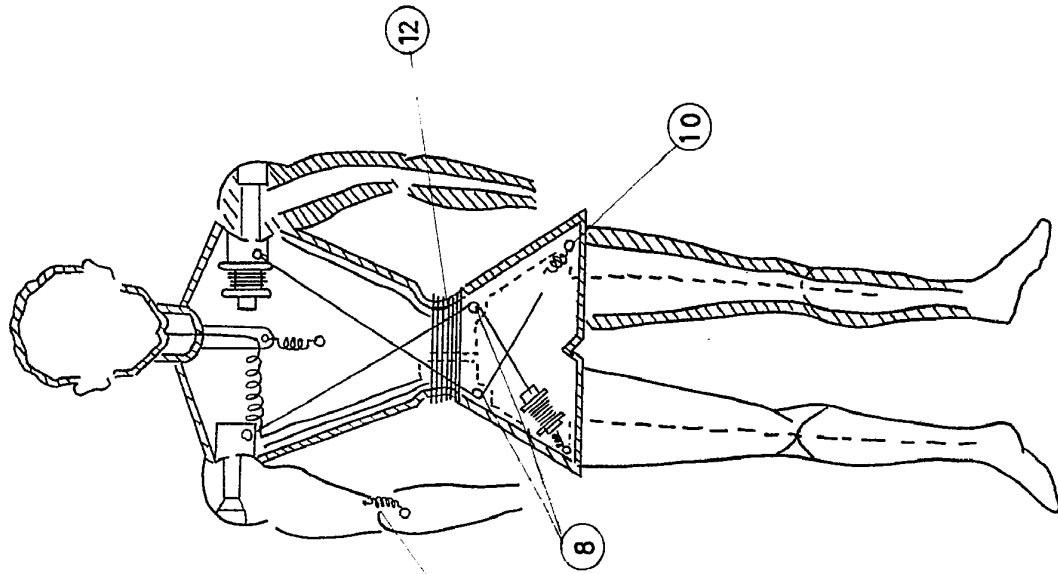
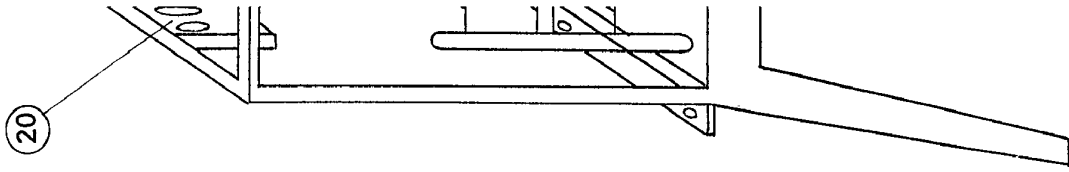
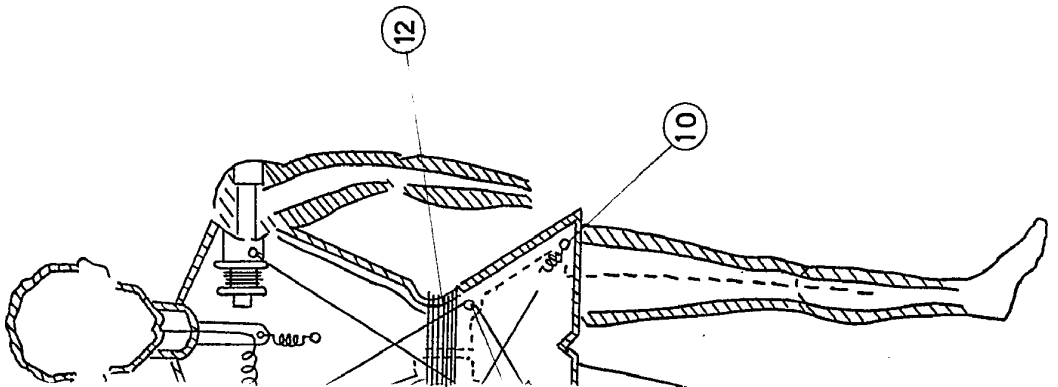
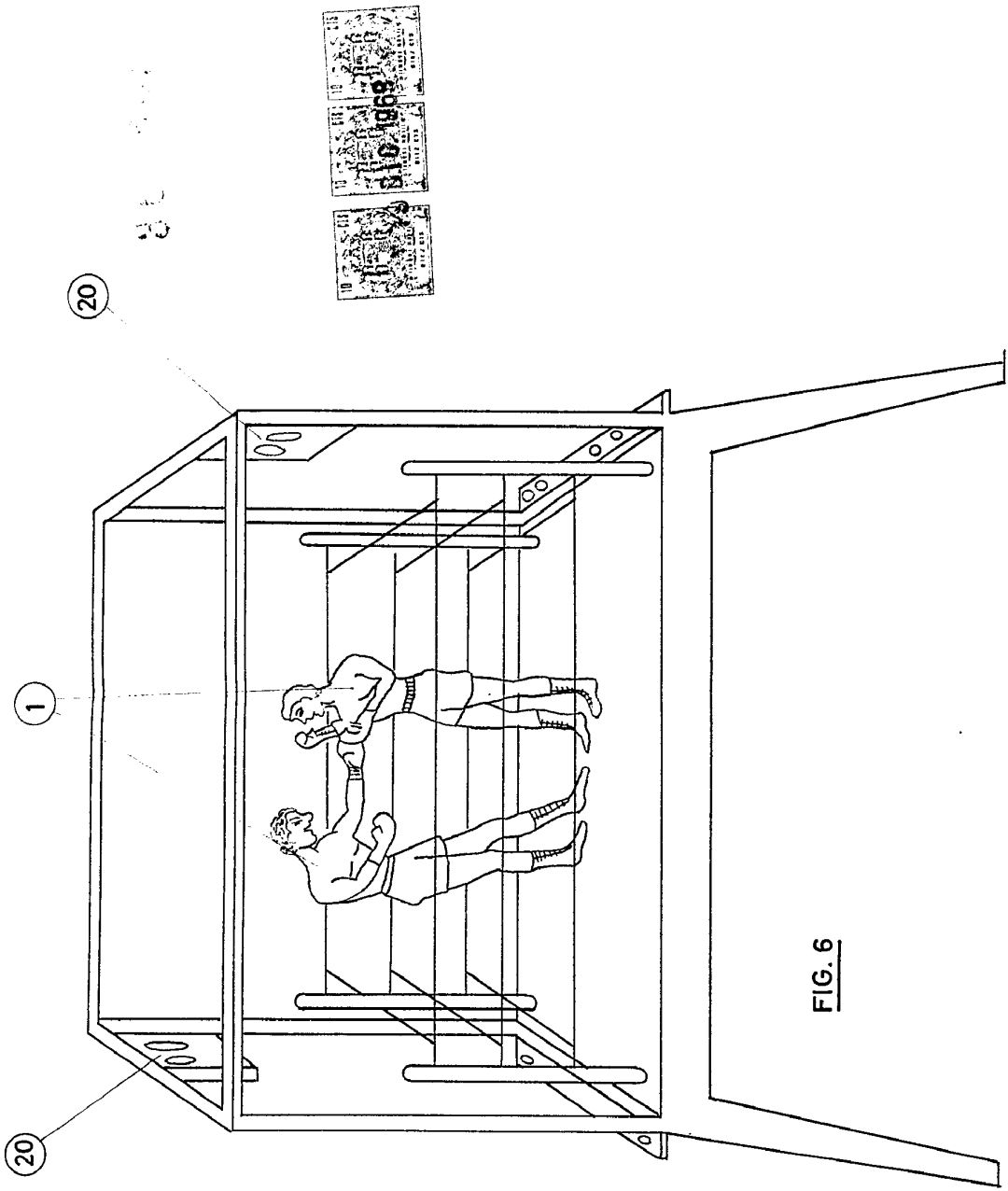


FIG. 5



20



367645

D. CONRADO GUERRERO MANRIQUE

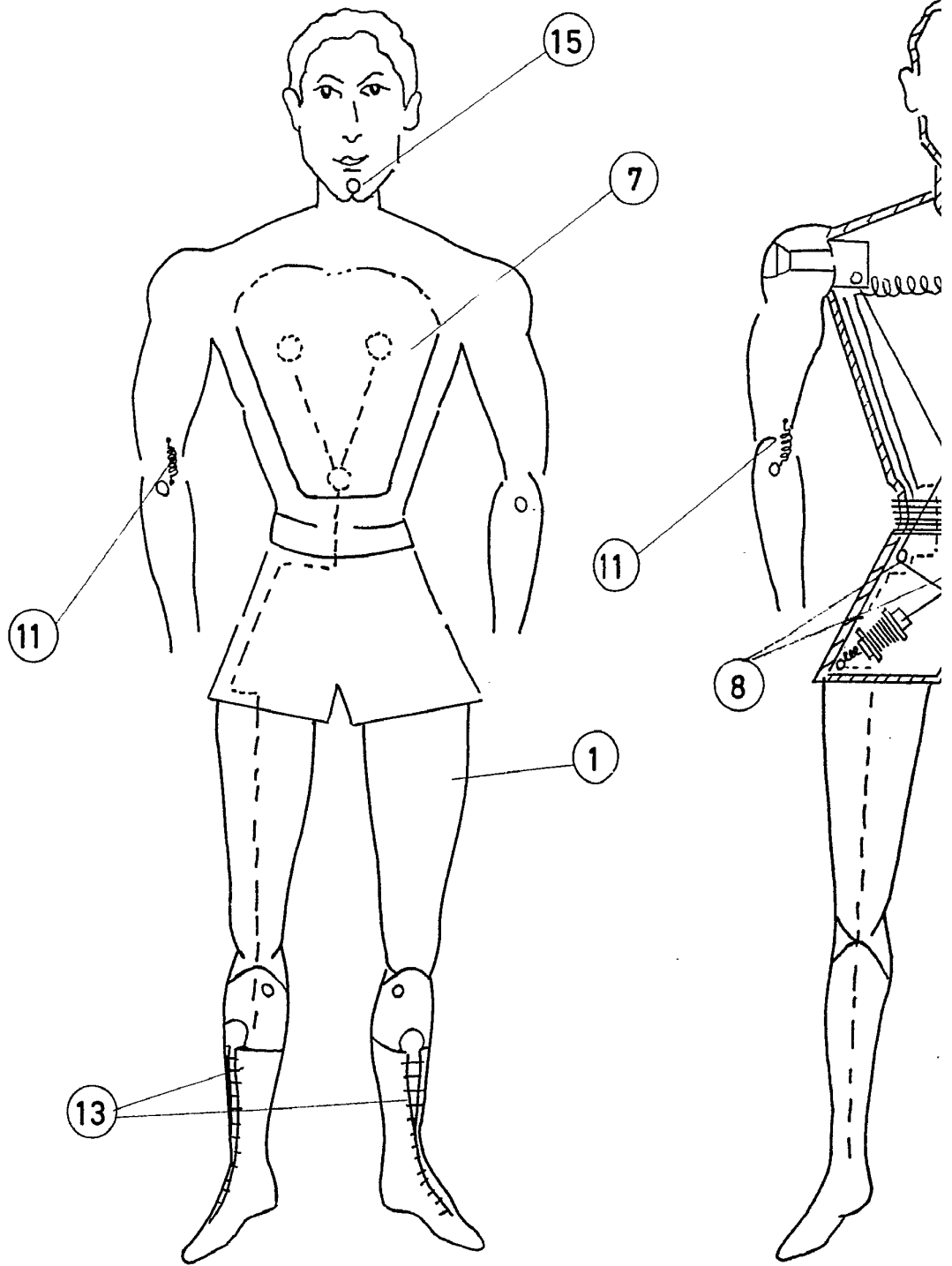


FIG. 4

ESCALA VARIABLE

FIG. 5

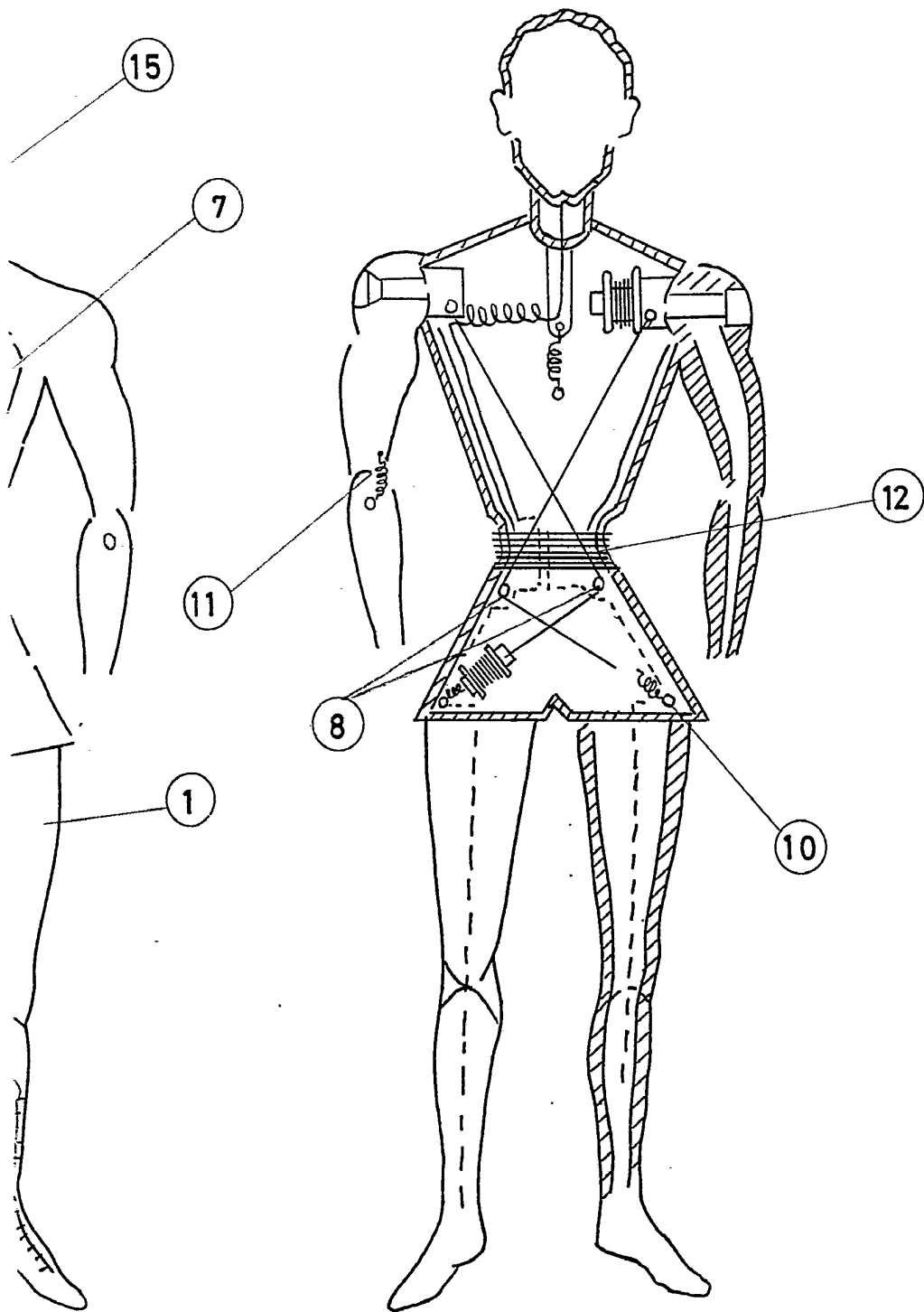


FIG. 5

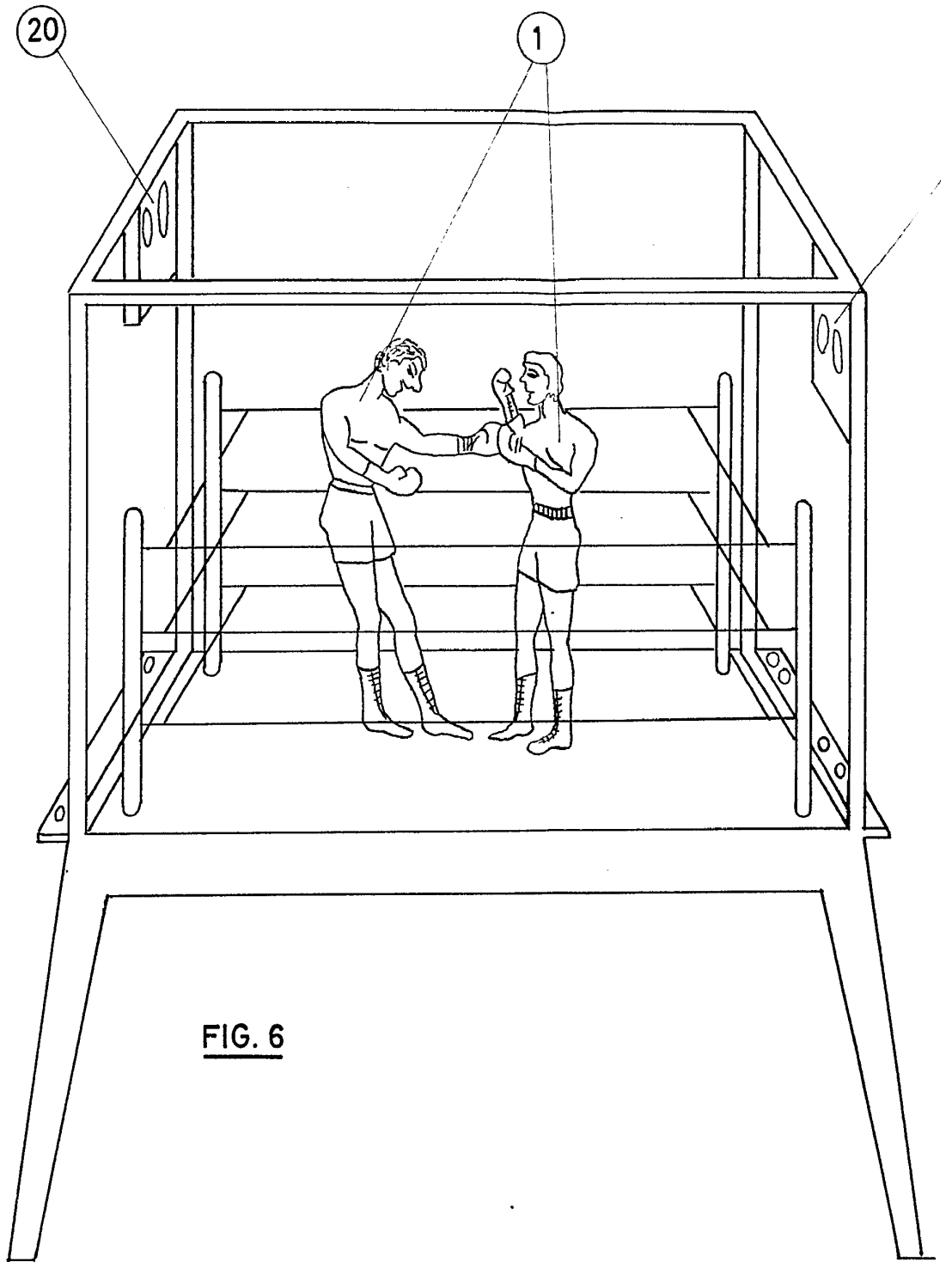
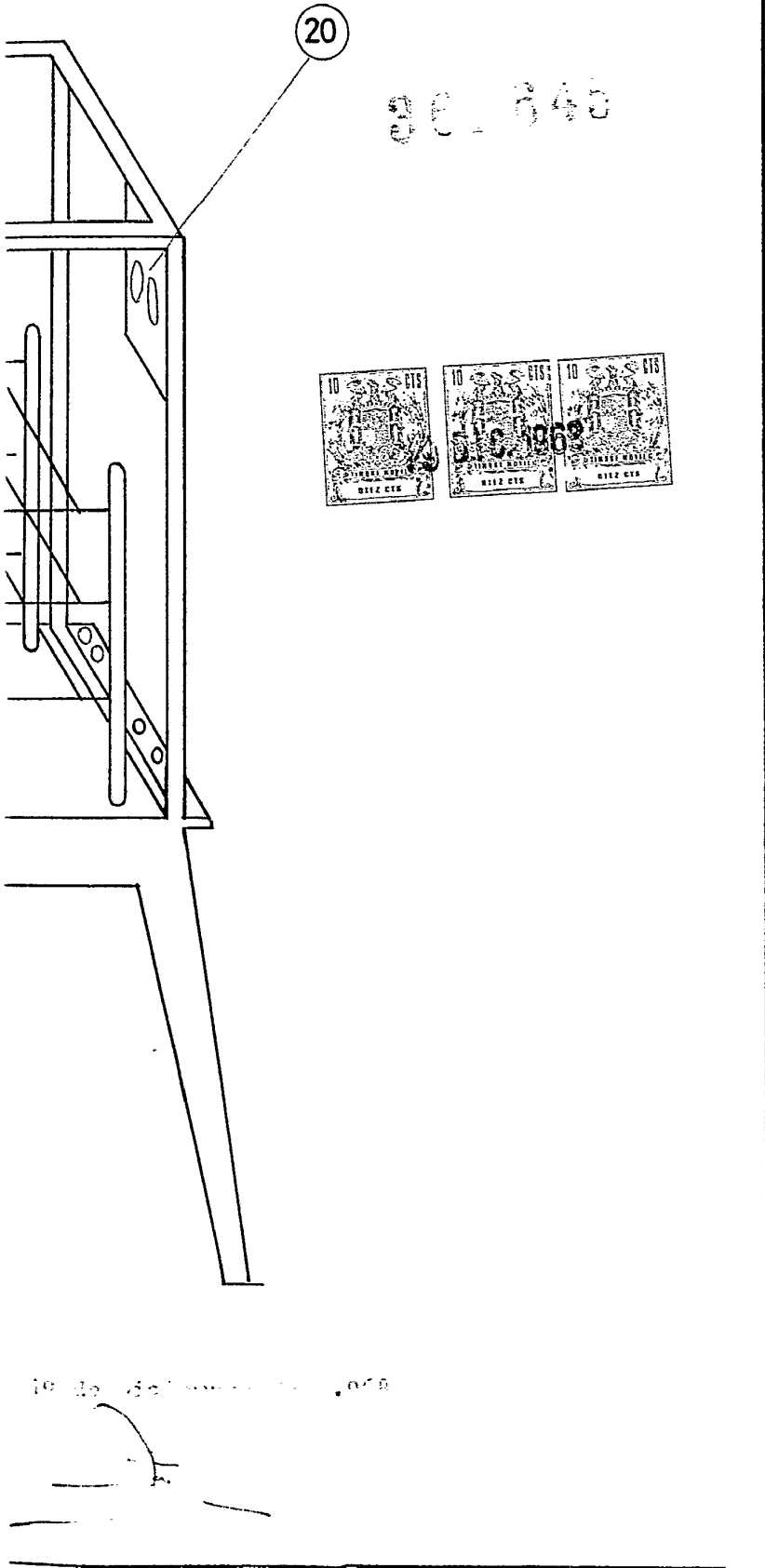


FIG. 6



10 de febrero de 1968