



una ventanilla numeros impresos de un disco que gira simulando la cuenta. atrás del lanzamiento mientras se iluminan de forma intermitente varias lámparas. Al aparecer el nº 0 el cohete es despedido y el dispositivo se para automáticamente quedando preparado para un nuevo lanzamiento.

Los elementos principales de que consta son: un pulsador, un motorcito eléctrico, un engranaje reductor, una rueda excentrica y una palanca sujeta a un muelle por uno de sus brazos.

Su funcionamiento automático se consigue gracias a una escobilla o lámina flexible que en su giro recorre un contacto circular, interrumpido en un tramo, que desconecta el motor, momento que coincide con el disparo y la posición en la ventanilla del citado nº 0.

Para la mejor comprensión de lo expuesto se acompaña una hoja de planos en los que se representa de forma esquemática la invención, que a continuación y con referencia a los mismos se describe detalladamente.

En dichos dibujos:

La fig. 1 representa la rueda excentrica, la palanca con su resorte y el disco numerado.

La fig. 2 ilustra el circuito eléctrico utilizado.

Al ser conectado el dispositivo a una pila seca el motor actúa sobre el engranaje reductor consiguiendo mayor potencia en la última rueda la cual gira lentamente junto con la excéntrica -1-. Sobre esta se apoya una palanca -2- que tira del muelle -3- hasta que dicha excentrica termina de dar la vuelta y el resorte tira de la palanca -

12 MAY.



- 3 -

empujando el cohete hacia arriba.

5 Con la citada última rueda gira un disco -4- en cuya periferia va impresos los números que simulan la cuenta -- atrás del lanzamiento y una escobilla -5- que recorre un contacto metálico circular -6- que está interrumpido -7--.

Con otra de las ruedas del engranaje gira otra escobilla -8- la cual toca a su paso a varios contactos colocados en forma circular -9- y correspondientes a las -- lámparas -10- que hacen el efecto de luces intermitentes.

10 Se inicia el funcionamiento accionando el pulsador -11- para que la corriente que sale de la pila -12- pase al motor -13- y regrese a la pila -14- al mismo tiempo -- que recibe corriente la escobilla citada -8- que hará iluminar las lámparas y cerrar el circuito -15-. Una vez en
15 marcha ya se puede soltar el pulsador ya que la corriente llega al contacto circular -6- y a través de la escobilla (ya está sobre el contacto) pasa al motor y a la otra escobilla de las lámparas para volver a la pila -14--.

20 Mientras la escobilla -5- da la vuelta el dispositivo funciona automáticamente al tiempo que la rueda excéntrica, que gira con ella, va tensando el muelle al separar la palanca hasta que ésta cae bruscamente sobre aquella por el corte que presenta, lanzando el cohete y coincidiendo con la aparición del número 0 del disco indicador y la llegada de la escobilla a la escotadura -7- lo --
25 que origina su paro al interrumpirse la corriente.

Para efectuar otro lanzamiento basta con colocar -- el cohete en la rampa y accionar el pulsador, el cual puede situarse en la misma plataforma o bien, a distancia me-



diante una conexión.

5 Descrita suficientemente la naturaleza y alcance de la invención, así como la manera de poder llevarse a -- la práctica, se hace constar que en su realización podrán ser variables los materiales, formas y dimensiones y en ge
neral, cualquier otro detalle accesorio o secundario, siem
pre que ello no altere, cambie o modifique la esencialidad propuesta.

10 Los términos en que queda redactada esta memoria son ciertos y fiel reflejo del objeto descrito, debiendose -- tomar siempre en su aspecto más amplio y nunca en forma limitativa.

15 El inventor se reserva el derecho de obtención de los oportunos Certificados de Adición por aquellas mejoras o perfeccionamientos que en lo sucesivo pudiera aconsejar la práctica.

NOTA REIVINDICATORIA

20 La Patente de Invencion que se solicita deberá recaer, precisamente, sobre las particularidades caracte- rísticas de las siguientes reivindicaciones:

25 1.- Dispositivo eléctrico de juego recreativo, esencialmente caracterizado por comprender una plataforma o rampa de lanzamiento portadora de un cohete espacial que es lanzado de forma automática a una altura de varios me- tros accionando un pulsador colocado en la plataforma o a distancia, para darle movimiento inicial al dispositivo que funciona automáticamente presentando en una especie de pan- talla la aparición de varios números en orden descendente



al mismo tiempo que se iluminan varias lámparas de tipo --
-- linterna con la particularidad de que el dispositivo --
se para una vez lanzado el vehículo espacial coincidiendo
con la posición del nº 0 en la pantalla citada.

5 2.- Dispositivo eléctrico de juego recreativo, --
caracterizado, según reivindicación anterior, por consis-
tir en un motorcito eléctrico con funcionamiento a pilas
que dá movimiento a un engranaje, reductor de velocidad, --
la última rueda del cual gira lentamente y con suficiente
10 mente potencia para que una leva o rueda excéntrica, so--
lidaria a ella, vaya empujando a una palanca sujeta a un
resorte por uno de sus brazos y lanzar el cohete cuando la
leva ha dado una vuelta completa.

15 3.- Dispositivo eléctrico de juego recreativo --
caracterizado, según reivindicaciones anteriores, por --
funcionar inicialmente apretando un pulsador que da co- --
rriente directamente al motor y continua mientras una es-
cobilla que lleva la última rueda antedicha recorre un --
contacto metálico circular interrumpido; ya que este con-
20 tacto está unido a un polo de la pila y la corriente pasa
a la escobilla y sigue, por una parte, al motor, cerrando
el circuito y por otra llega a otra escobilla (unida a --
otra rueda) que recorre varios contactos situados en posi-
ción circular correspondientes a otras tantas lámparas --
25 que van iluminándose intermitentemente las cuales comuni-
can con el otro polo de la pila, hasta que se efectua el
disparo y el dispositivo se para por haber llegado la es-
cobilla de la rueda lenta al espacio donde el contacto cir-
cular está interrumpido, coincidiendo con la aparición del

12 MAY



- 6 -

nº 0 el cual está impreso junto con otros en un disco que gira con la citada rueda lenta.

4.- " DISPOSITIVO ELECTRICO DE JUEGO RECREATIVO " todo según queda expuesto en la presente memoria, que - - consta de SEIS hojas foliadas y mecanografiadas por una - sola cara y una hoja de dibujos que con la misma se acompaña.

Madrid, 12 MAY. 1969

Por autorización del interesado.

A large, stylized handwritten signature in black ink, appearing to read "J. C. López" or similar, with a long horizontal flourish extending to the left.

12 MAY 1969



FIGURA 1

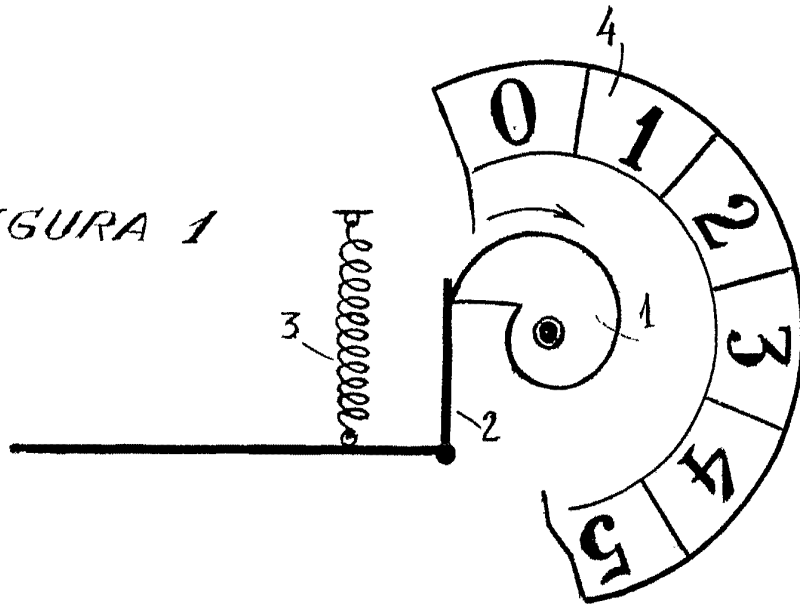
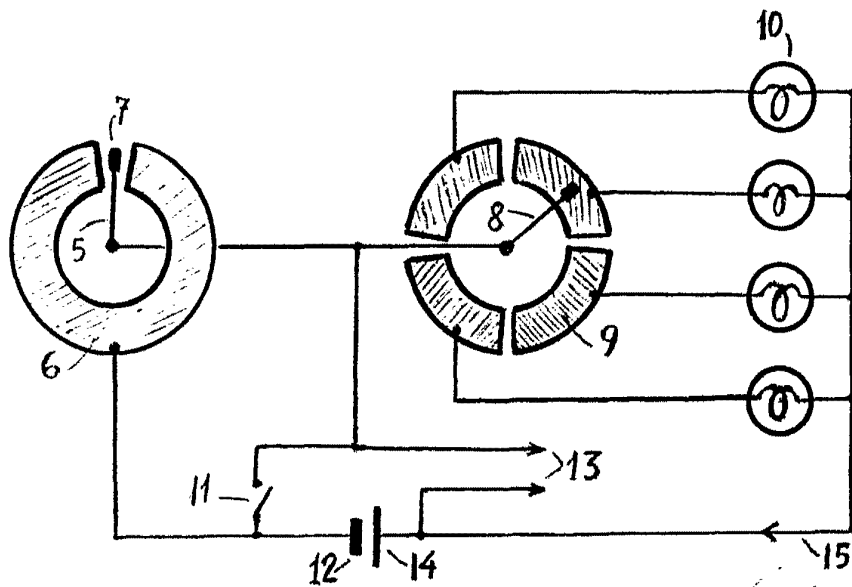


FIGURA 2



ESCALA VARIABLE

Evaristo Pérez García