



27 MAYO 1972

403242

MEMORIA DESCRIPTIVA

DE UNA PATENTE DE INTRODUCCION POR DIEZ AÑOS EN
ESPAÑA, A FAVOR DE DON ERNEST ADOLPHE LOUIS RE-
NNOTE, DE NACIONALIDAD BELGA, RESIDENTE EN MI-
RASIERRA (MADRID), Cambrils, 6

S o b r e

JUEGO RECREATIVO CON COCHE A PILOTAR EN TERRENO ACCIDENTA
DO.



La presente solicitud de patente de introducción tiene por objeto describir un aparato recreativo en el cual el juego consiste en pilotar un coche que se mueve sobre un terreno accidentado evitando obstáculos, como árboles banderas, etc, asi como otro coche que tiene movimiento de vaiven.

5.- Conduciendo el coche sobre sitios determinados, iluminados (como por ejemplo un puente sobre un arroyo) se consiguen puntos .en un contador. Al contrario, si el

10.- coche pasa al lado de los sitios obligatorios o choca con tra un obstáculo, se produce un ruido de explosión, el vo lante exterior de maniobra recibe un choque y el coche se para unos segundos, haciendo perder tiempo y puntos al jugador.

15.- Una idea clara y concreta nos la daran las ad-juntas hojas de dibujos, en los cuales, la fig. 1ª es una vista esquemática del conjunto y la fig. 2ª es un detalle del montaje.

20.- Los mecanismos del aparato están contenidos en el interior de un mueble -1- casi rectangular y separados en dos conjuntos distintos, El primero comprende el paisa je -2- dispuesto en sentido horizontal, sobre el cual rue da el coche -3- accionado desde el exterior por el volante -4- y en el segundo se encuentra un paisaje dispuesto en

25.- sentido vertical -5-, similar al primero, con toda la de-coración y los obstáculos.

Sobre este paisaje se observa tambien un coche -6- que va y viene, accionado por un motor -7- sobre el eje del cual lleva dispuesta una galleta de contactos -8-.

30.- Por medio de un espejo transparente -9- se con-

27 MAYO 1972

sigue que las imágenes de los dos paisajes, vistas, la primera por transparencia y la segunda por reflexión, se superpongan ópticamente dando la impresión de que el coche rueda sobre la pista -5- con decoraciones.

5.- Para conducir el coche sobre su trayecto más o menos circular, son necesarios dos elementos: 1ª el volante accionado desde el exterior que hace girar el coche sobre su eje -10- y 2ª una leva -11- que acerca o aleja el coche de su eje de rotación -12-. Para realizar estos movimientos se dispone un chasis -13- que gira así mismo alrededor del eje -12-, accionado por un motor -14- de velocidad variable.

10.- En un extremo de este chasis se ha articulado un porta-chasis -15- que sirve de base al chasis -16- que gira sobre los dos pivotes -17-. El coche está colocado a la extremidad del chasis -16- y gira sobre su eje -10-, accionado exteriormente desde el volante a través de una serie de reenvíos y varillas relacionadas entre si, -18- 19-20-21-22.

15.- De otra parte, centrada sobre el eje -12- del motor, está la leva -11- fija, cuya periferia acciona el porta-chasis -15-. Así al mismo tiempo que el coche gira, trata de alejarse o acercarse del centro, lo cual hace que sea más difícil de conducir por medio del volante, en sitios determinados o a través de obstáculos.

20.- La leva -11- es al mismo tiempo un circuito de contactos, sobre el cual roza un frotador-24- que se mueve en función del movimiento del coche y hace los contactos para contabilizar los puntos así como los contactos para establecer las faltas.

25.-

30.-



Estos impulsos o faltas pasan por relés que los dirigen bien hacia los contadores de puntos, o hacia el dispositivo falta; en este último caso provoca un sonido de golpe y manda un impulso a la bobina -25- fijada sobre el eje del volante que produce en éste el efecto de un choque.

El eje del motor -7- del coche -6- que va y viene comprende también un frotador con un circuito de contactos de manera que si los dos coches chocan ópticamente, entra en función el contacto falta.

La velocidad del coche, proporcionada por el motor -14- se regula a través de un pedal -26- accionando un dispositivo electrónico de mando de velocidad del motor.

Para proporcionar la ilusión óptica más adecuada, todos los mecanismos del coche están pintados de negro y el recinto, iluminado en luz negra, deja aparecer nada más que el coche pintado en fluorescente, así como las decoraciones del paisaje vertical.

Un temporizador limita el tiempo de la partida tiempo que se prolongará automáticamente si el jugador consigue un número previamente determinado de puntos, con lo cual sigue la partida.

La descripción de esta solicitud no es limitativa y permite por lo tanto la variedad de obstáculos tantos como se puedan imaginar, diversidad de tipos de coche o su sustitución por cualquier otro objeto móvil.

N O T A

En resumen, la presente solicitud recaerá sobre las siguientes reivindicaciones.



- 5.- 1ª.- Juego recreativo con coche a pilotar en terreno accidentado, caracterizado porque consiste en hacer circular un coche sobre un terreno accidentado, evitando los obstáculos que en el mismo aparecen, a la vez que debe pasar sobre sitios determinados, siendo accionado desde el exterior del mueble contenedor de los mecanismos y seguido visualmente en su desplazamiento por medio ópticos de seguimiento.
- 10.- 2ª.- Juego recreativo con coche a pilotar en terreno accidentado, según la reivindicación primera, caracterizado porque los mecanismos contenidos en el interior del mueble, están divididos en dos grupos, el primero de los cuales representa un paisaje dispuesto en posición horizontal, sobre el cual rueda un coche y el segundo, otro paisaje con otro coche, este conjunto dispuesto en sentido vertical, siendo accionado este último coche por un motor que lleva acoplado sobre su eje una galleta de contactos y a través de un pedal dispuesto en el exterior.
- 15.- 3ª.- Juego recreativo con coche a pilotar en terreno accidentado, según las reivindicaciones anteriores caracterizado por la existencia de un espejo transparente a través del cual se observan las imágenes de ambos paisajes proporcionando la impresión óptica de que el coche rueda sobre la pista, siendo dirigido este coche desde el exterior por un volante desde el cual se proporciona movimiento a un chasis al que está unido el coche por un eje llevando articulado este chasis, un porta-chasis que gira sobre dos pivotes, el cual a su vez está unido a otro chasis, que a su vez lo está mediante un eje a una leva cuya
- 20.-
- 25.-
- 30.-

27 MAYO 1972



periferia forma crestas y valles, siendo todo ello accionable por un motor de velocidad variable unido directamente al eje de la leva.

- 5.- 4ª.- Juego recreativo con coche a pilotar en terreno accidentado, según la reivindicación tercera, caracterizado porque sobre la leva se apoya el rodillo de una palanca, la cual hará moverse el portachasis, moviendo consecuentemente el chasis, rozando sobre la leva un fro-
10.- tador que al cumplir aquella la función de circuito de contacto, establece los necesarios contactos para contabilizar los puntos o establecer las faltas, mandando los impulsos necesarios por medio de unos relés, que en el último caso produce sonidos de golpe y proporciona el efecto de un choque en el volante.

- 15.- 5ª.-JUEGO RECREATIVO CON COCHE A PILOTAR EN TERRENO ACCIDENTADO.

Según se describe la presente memoria que consta de seis hojas escritas a máquina por una sola cara y dibujos.

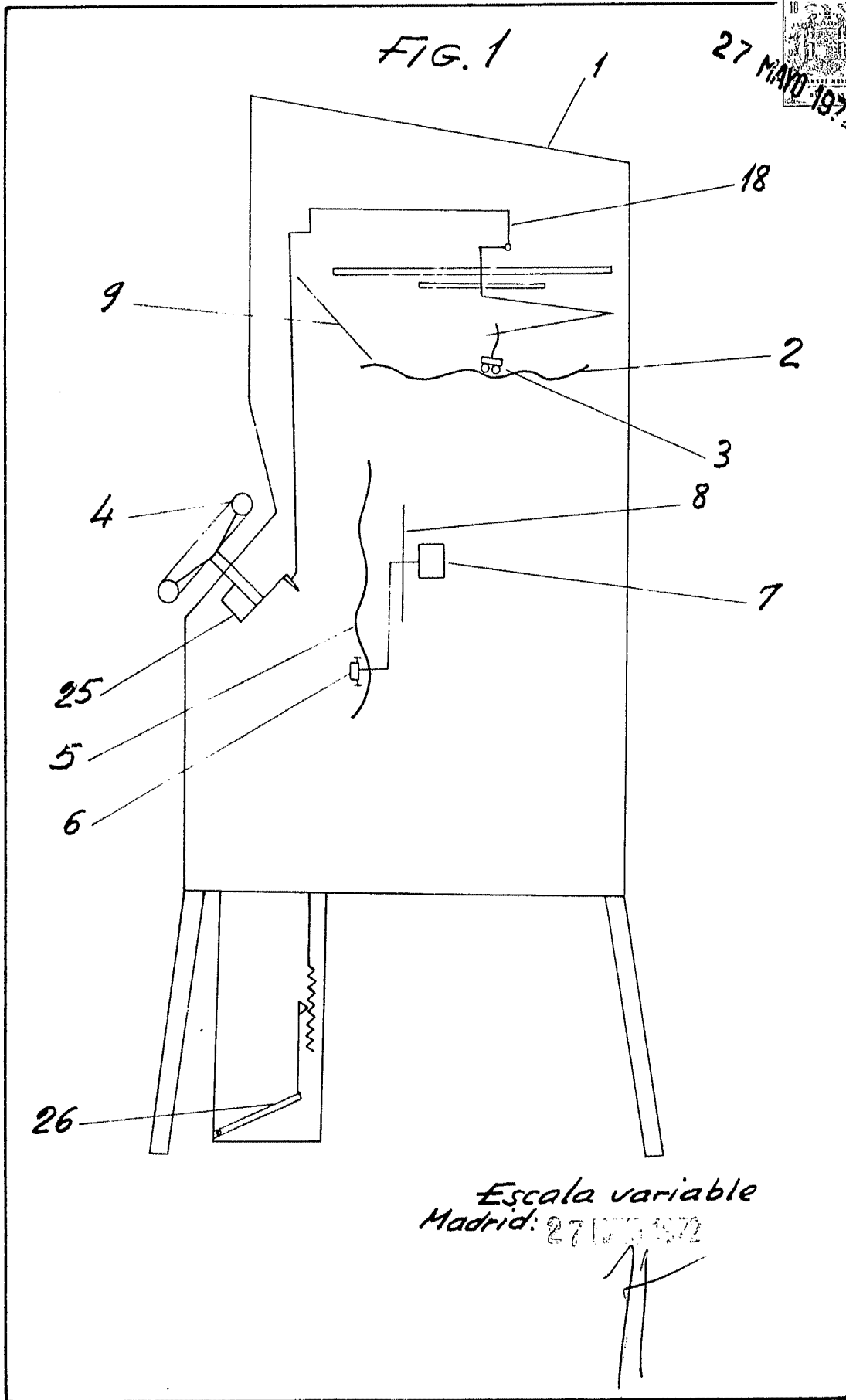
20.-

Madrid a 27 de Mayo 1972





FIG. 1

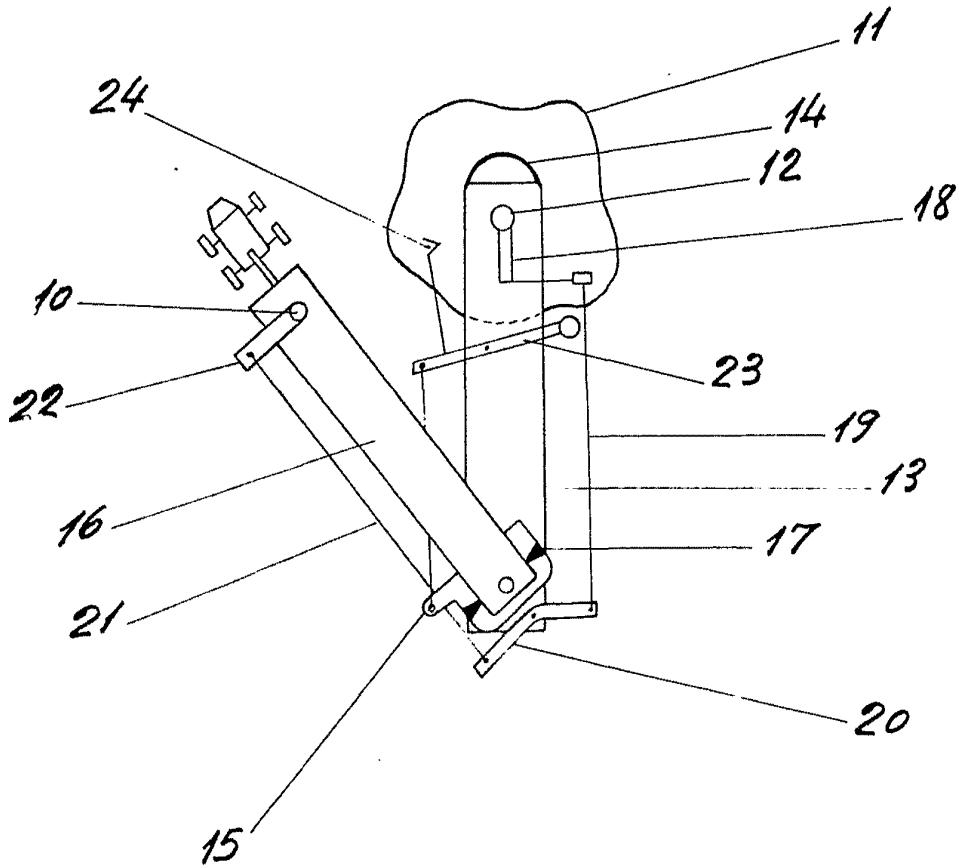


Escala variable
Madrid: 27 Mayo 1972

27 MAYO 1972



FIG. 2



Escala variable
Madrid: 27 MAYO 1972