



M O D E L O
D E
U T I L I D A D

13098

para "UN DISPOSITIVO DE JUEGO, ADECUADO PARA JUEGOS DE SOCIEDAD", a favor de la razón social española INDUSTRIA NACIONAL DE TAXIMETROS Y APARATOS DE PRECISION, S.A., domiciliada en Barcelona.

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a un dispositivo de juego, adecuado para juegos de sociedad.

- La característica del modelo que se describe, consiste en la combinación de dos mecanismos independientes que proporcionan movimiento de rotación a dos elementos fundamentales del dispositivo, a saber: a un disco con números y símbolos y a una plataforma, en la que va el objeto representativo del juego, por ejemplo, galgos, corredores, futbolistas, toros u otros.
5. Estos elementos de juego, tienen en esta plataforma, combinadamente con el alojamiento inmóvil de la misma, movimiento de traslación, el cual es debido a la rotación de esta plataforma, cuyo movimiento se utiliza para que simule la carrera o movimiento natural del juego, en combinación con
10. otra u otras figuras que permanecen quietas en la zona inmóvil,
- 15.

13098

25



que sirve de alojamiento a dicha plataforma.

5. El movimiento de rotación de esta plataforma, se combina con el del disco vertical, el cual, en un momento dado, pierde el engrane y queda libre, girando, en virtud de su inercia, hasta que la figura móvil con su plataforma, se para, en cuyo instante se frena aquel disco y aparece marcado en una ventanilla un número o un símbolo de los que aquél lleva.

10. El montaje de este conjunto, se efectúa en una caja, armazón o construcción de cartón, madera, pasta o metal, adecuadamente moldeada y decorado, para que pueda representar, por ejemplo, un estadium, una pista de carreras, una plaza de toros, etc., en forma caprichosa y de realización potestativa, e incluso con posibilidad de transformación mediante una organización combinada de las partes integrantes.

15. Como complemento del dispositivo explicado, se requieren un tablero o tableros parciales o cartulinas, en donde cada jugador ha de anotar, mediante fichas, los números o símbolos que asomen en cada parada por la ventanilla, si coinciden con los que corresponden a cada cartulina o espacio de mesa que le es adjudicado al comenzar el juego.

20. Para facilitar la explicación, se acompaña a la presente memoria una lámina de dibujos, en la cual se ha representado un caso de ejecución, que se cita solamente a título de ejemplo para la descripción.

25. En el dibujo:

la figura 1ª representa, en sección alzada (I) y proyección horizontal (II), el dispositivo acoplado a un montaje similar a una plaza de toros,

30. la figura 2ª indica, en detalle, el disco giratorio,

3- 13098



1948

la figura 3ª manifiesta un tarjetón o parte de table-
ro, en donde se apuntan los tantos, y

la figura 4ª indica un ejemplo de ficha del juego.

5. Consiste el modelo en un armazón -1-, en donde se
aloja el dispositivo mecánico -2- para accionar al disco -3-,
en posición preferiblemente vertical, y el dispositivo mecá-
nico -4-, que hace girar a la plataforma -5-, situada en un
alojamiento, formada por las partes inmóviles -6- que forman
el piso del conjunto fijo.

10. Ambos mecanismos van ligados eventualmente por cual-
quier medio, por ejemplo, por las palancas -7- que, en su
momento inicial, sirven para que ambos comiencen el giro,
pero que después quedan independientes hasta el momento
final, en el que un freno actúa sobre el disco -3- y le de-
tiene instantáneamente.

15. El disco -3-, lleva un cierto número de divisiones a,
las cuales constan de cifras y símbolos. Estas cifras y
símbolos, se distribuyen entre cartones o porciones de table-
ros, figura 3ª, de manera que cada uno tenga en un disco o
20. similar D, cierto número de cifras a' y, además, un símbolo
b y un color, divisa, emblema, escudo, etc. c, del corredor,
ganadería, jugadores, etc., que estén representados en la
plataforma giratoria.

25. La jugada se completa mediante la colocación de una
ficha -8-, figura 4ª, sobre el número/símbolo que figure
en el cartón o tablero coincidente con el que ha aparecido por
la ventana V que cubre al disco -3-.

El funcionamiento es como sigue:

30. Suponiendo que el juego represente, por ejemplo, una
corrida de toros, el toro T, estaría fijo a la plataforma gira

13098



5. toria -5-, y el torero T', en la parte inmóvil -6- que la rodea. Si el juego representa un torneo, uno de los caballeros estará en la plataforma móvil, y el otro, en la parte fija. Si se trata de representar una carrera, el corredor estará en la plataforma móvil, y el guardameta, en la fija, y de manera similar en las variantes que puedan imaginarse en su aplicación.

10. En el caso del toreo, cada cartón o parte del tablero, figura 3ª, constará del disco D, en donde habrá cierto número de símbolos además de las cifras. Estos símbolos son, en cada cartón o parte de tablero de cada jugador, una suerte del toreo b y una divisa c.

15. Si una vez puesto en movimiento el aparato, el disco -3- se para en una cifra determinada, el jugador que la tiene, la cubre con la ficha -8-, figura 4ª, y así va, según la suerte, cubriendo los números de su disco.

20. Las variantes del juego consisten en premios y castigos sobre la marcha normal del mismo. Así, pues, si en el disco -3- aparece un símbolo de una suerte del toreo b, el jugador pierde lo que tenía apuntado; si en cambio aparece una divisa c, que coincida con la que tiene su cartón, entonces puede marcar dos veces y, finalmente, si apareciera el comodín o figura representativa de un personaje célebre en el juego que se representa, entonces el que lo tenga gana, por tener derecho a cubrir todo su tablero.

25. Las fichas pueden ser de cualquier material, forma y disposición, llevando además de los números, partes componentes de una figura característica del juego, la cual queda completa al cubrir el disco con los números, si salen todos premiados.

30.



5. La realización del armazón -1-, es muy variable, y susceptible de imitar en él cuanto es edificio, campo, montaña, o pista de juego, en variedad de combinación, armado y colorido, pudiendo este armazón ser cerrado o abierto por uno de sus frentes, para que los jugadores vean el interior y sigan el movimiento de las piezas al propio tiempo que se interesan por la suerte que ha de aparecer por la ventanilla del disco -3-.

10. Dentro de su esencialidad, la invención puede ser llevada a la práctica en otras variaciones, a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba. Podrá, pues, ser construido en cualquier forma y tamaño, utilizando para su fabricación los materiales más adecuados: por entrar todo dentro del espíritu de las reivindicaciones.

N O T A

15. Descrito el objeto y utilidad de la invención, lo que se declara como no divulgado ni practicado en España, comprende las siguientes reivindicaciones:

20. 1ª.- Un dispositivo de juego, adecuado para juegos de sociedad, caracterizado esencialmente por el hecho de estar constituido a base de dos mecanismos de relojería independientes, los cuales, en el momento de iniciar el movimiento, queden eventualmente en relación para que uno mande al otro, dejándolo libre seguidamente, accionando el mecanismo que inicia el movimiento a una plataforma horizontal giratoria, en la cual van colocadas las figuras de los jue-

25.

13098



5. gos que se trata de representar, y el otro mecanismo obra en un disco giratorio, el cual lleva en su frente una serie de cifras y símbolos, los cuales aparecen visibles por una ventanilla practicada en la cabina que sirve de alojamiento a dicho disco y que está situada de manera que pueda ser apercebida por los jugadores.
10. 2^a.- Un dispositivo de juego según la reivindicación anterior, caracterizado porque cuando se detiene el mecanismo de la plataforma móvil, se produce el frenado del disco de cifras y símbolos que marchaba libre, quedando detenido y dejando visible, por la ventanilla, la cifra o símbolo de la suerte.
15. 3^a.- Un dispositivo de juego según las anteriores reivindicaciones, caracterizado porque en la plataforma giratoria, se disponen una o varias figuritas que caracterizan el juego, y, en las partes fijas de los bordes, otra u otras figuras que contribuyen con la o las anteriores a dar apariencia de realidad al conjunto.
20. 4^a.- Un dispositivo de juego según las reivindicaciones que preceden, en el cual cada jugador tiene un cartón o marcador individual o bien parte del tablero de la mesa, en los que se representa un disco o figura similar, dividida en partes marcadas con cifras, estando el total de las mismas del disco giratorio, distribuidas entre todos los discos o
25. figuras similares que tienen los jugadores.
30. 5^a.- Un dispositivo de juego según la reivindicación 4^a, en el que en cada cartón o parte de tablero, está representada una escena o suerte del juego real, la cual, si coincide con la que aparece en la ventanilla, representa la pérdida total para el jugador que la tiene.

7-13098



5. 6ª.- Un dispositivo de juego según la reivindicación 4ª, en el que cada cartón o parte de tablero, lleva además un color, insignia, escudo o divisa adecuada al juego, cuya presencia en la ventanilla da lugar a ventaja en el tanteo del jugador.

10. 7ª.- Un dispositivo de juego según las reivindicaciones precedentes, en el cual en el disco giratorio de símbolos y cifras, hay la figura de un personaje u otro símbolo a manera de comodín, que proporciona el trinfo del jugador que lo posee.

15. 8ª.- Un dispositivo de juego según las anteriores reivindicaciones, en el cual el conjunto mecánico, se aloja en un armazón, caja o construcción de cartón, madera, pasta, metal u otro material, simulando estadium, pista, plaza de toros u otros recintos deportivos.

20. 9ª.- Un dispositivo de juego según viene reivindicándose anteriormente, en el cual los jugadores disponen de un cierto número de fichas de cualquier forma y disposición, en las cuales va el número correspondiente, pudiendo o no formar, entre todas las que puedan cubrir el disco marcador de un jugador, a manera de un rompe cabezas, una figura destacada del juego en cuestión.

25. 10ª.- Un dispositivo de juego, adecuado para juegos de sociedad.

Según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva, que consta de siete hojas, foliadas y escritas a máquina por una sola cara, acompañadas de una lámina de dibujos.

Madrid, a 25 de mayo de 1946.

INDUSTRIA NACIONAL DE TAXIMETROS Y
APARATOS DE PRECISION, S.A.

P.a.

13098

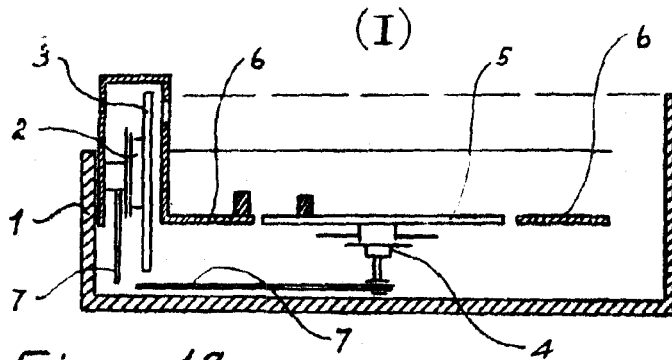
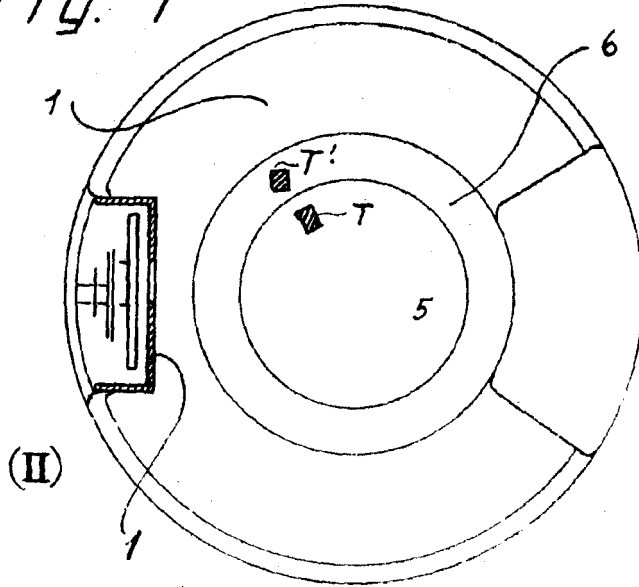


Fig. 1ª



(II)

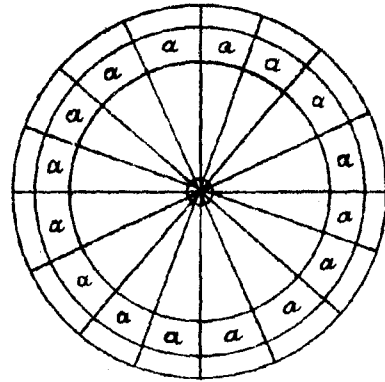


Fig. 2ª

Fig. 3ª

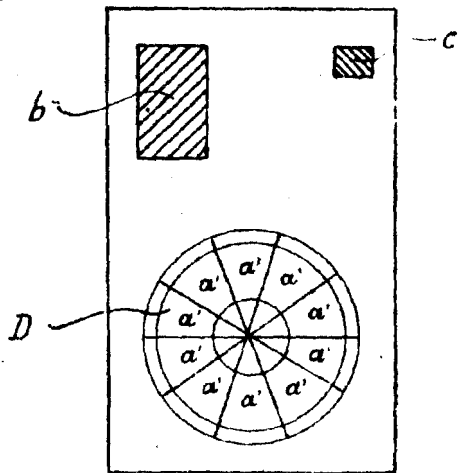
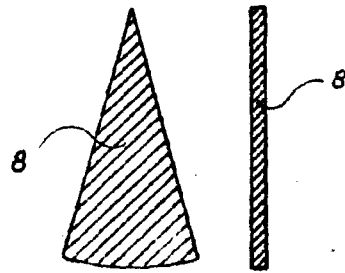


Fig. 4ª



Madrid, 25 Mayo 1946

Jaime Irujo

pp.