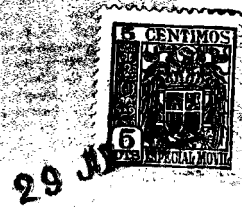


75226



MEMORIA DESCRIPTIVA

Correspondiente a la solicitud de registro de un modelo de u
tilidad que, por veinte años, se reivindica para España y sus
Colonias, a favor de D. José Luis ALONSO BERBEGAL, de nacio-
nalidad española residente en Zaragoza, Avenida de América, --
número tres.-----

P O R

"JUEGO ELECTRONICO DE HABILIDAD"

5 Numerosos son los tipos de pasatiempos de salón conoci-
dos en la actualidad, pero ninguno de ellos se basa en la esen-
cialísima características que distingue de entre ellos al que
constituye el objeto de este modelo de utilidad, es decir, la
de ser un entretenimiento en el que interviene como factor -
preponderante la habilidad del usuario y no la mera suerte o
casualidad de la jugada.

10 En efecto, los entretenimientos hoy divulgados, van do-
tados de una serie de obstáculos conectados a correspondientes
sistemas de contactos eléctricos en los cuales, al incidir la
bola metálica de juego se produce el tanteo en el marcador de



modo automático y sin intervenir para nada la habilidad del jugador.

15 Es cierto, que en dichos entretenimientos -todos ellos basados en la idea matriz del llamado "billar romano"- se han previsto unos impulsores o palancas de disparo controladas - por pulsadores que son oprimidos por el jugador a voluntad. Pero aparte de la finalidad de dar al entretenimiento mayor alicien-
20 te puesto que tales impulsores alargan la duración de la jugada, en ninguno de los pasatiempos conocidos la intervención de los impulsores puede decidir de manera deliberada la consecución de un mayor tanteo en la partida.

25 La característica esencial del presente modelo de utilidad es pues eliminar por completo la intervención única del factor suerte sustituyendo éste por la característica pramordial de habilidad exigible al jugador de este entretenimiento, toda vez que -como se expondrá más adelante- dada la disposición a los obstáculos existentes en la pista de juego, es absolutamente necesario que el usuario ponga en práctica su me-
30 jor destreza en el juego para conseguir un tanteo de puntos elevado.

35 En la hoja de planos que se acompaña se representa a título ilustrativo de esta descripción un posible caso de realización en la práctica el cual se cita, por consiguiente, sin carácter limitativo alguno.

Haciendo referencia a los signos convencionales empleados en el plano para detallar cada uno de sus elementos componentes, a continuación se detalla las características del juego electrónico de habilidad objeto de este registro.

40 Al introducir una ficha en una ranura colocada al efecto, se da contacto a los distintos relés y mecanismos que accionan el pasatiempo, uno de los cuales pone a cero el marcador del mismo. Así pues, una vez introducida la ficha se aprieta el pulsador (L) que sirve para dar contacto a un electroimán, cuyo núcleo expulsa a una bola (D) hacia la parte superior del tablero
45



50

inclinado en la dirección que indican las flechas por entre diversos espacios muertos formados por superficies de configuración variable que sobresalen ligeramente de la pista de juego las cuales originan calles o pasillos dispuestos con orientación variable.

55

En este momento entra en acción la habilidad del usuario, pues ha de apretar el pulsador (C1) a tiempo para que el impulsor (A1), accionado por aquél, haga que la bola siga la dirección correcta que señalan las flechas. Lo mismo ha de procurar hacer con los restantes impulsores (A2)(A3)(A4) y (A5), accionados respectivamente por los impulsores (C2)(C3)(C4) y (C5).

60

El marcador del pasatiempo entra en acción cada vez que la bola pisa uno de los pulsadores (i), o atraviesa una de las barreritas giratorias (B) de recuperación. Los primeros hacen que el marcador de kilómetros parciales (E) cuente de cinco en cinco, y las segundas, accionan otro electroimán dispuesto de forma que conecte la luz de cada uno de los pilones (K) que, cada cierto número de kilómetros imaginarios, están colocados en la carretera representada en el marcador (P). Una vez que la bola ha realizado el recorrido más o menos correcto, se introduce en cualquiera de los orificios (G), para volver a intentar el recorrido correcto de nuevo. El marcador (F) indica las bolas utilizadas durante la partida.

65

70

El principal aliciente de este pasatiempo consiste en hacer que las bolas realicen el recorrido lo más perfecto posible para conseguir "llegar" más lejos por la imaginaria carretera. Cuando se consigue llegar a la meta (M), al dar contacto a su luz correspondiente, pone en contacto también todos los relés y mecanismos que conectaría una nueva ficha, y de esta forma puede volver a empezar la partida sin necesidad de introducir en la ranura una nueva ficha.

75

Se hace la salvedad de que este modelo de utilidad podrá



ser alterado en detalles accidentales de tamaño, forma y dimensiones dentro de los principios fundamentales que le distinguen, sin que por ello se modifique su esencialidad.

N O T A

EN RESUMEN: El presente modelo de utilidad que, por veinte años, se solicita para España y sus Colonias, ha de recaer sobre las siguientes reivindicaciones:

1ª.- JUEGO ELECTRONICO DE HABILIDAD, que se caracteriza esencialmente por estar constituido por un plano inclinado en el cual se preve un número discrecional de calles o pasillos existentes entre espacios muertos formados por superficies de configuración variable, las cuales sobresalen ligeramente del plano inclinado o pista de juego.

2ª.- JUEGO ELECTRONICO DE HABILIDAD, según la reivindicación anterior, que se caracteriza además porque en las calles o pasillos va dispuesto un número variable de pequeñas barreras giratorias y pulsadores intermedios; los cuales, conectados a correspondientes señales luminosas consistentes en pilones cuentakilómetros de una carretera imaginaria representada gráficamente en un marcador, marcan al iluminarse por efecto de los contactos eléctricos producidos por el paso de una bola metálica, la distancia en kilómetros recorrida en cada una de las jugadas, totalizándose ésta en un contador general, como asimismo el número de bolas jugadas en otro contador gemelo, previstos ambos en la misma pantalla del marcador donde queda representada la ruta imaginaria.

3ª.- Por último, se reivindica como objeto sobre el que ha de recaer la protección jurídica del presente modelo de utilidad que, por veinte años, se solicita para España y su Colonias.

p o r

" JUEGO ELECTRONICO DE HABILIDAD "

Todo conforme queda expresado en esta memoria descrip-

29 JUL



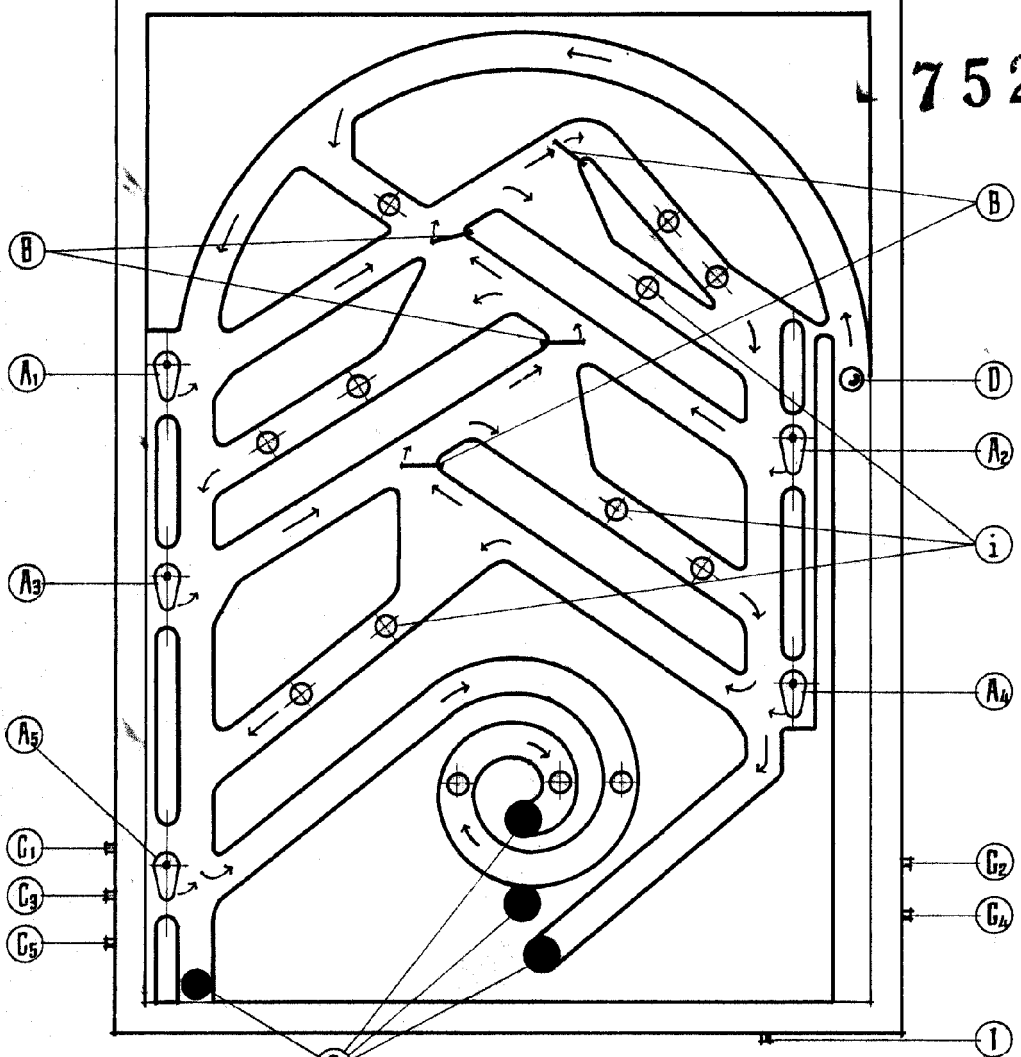
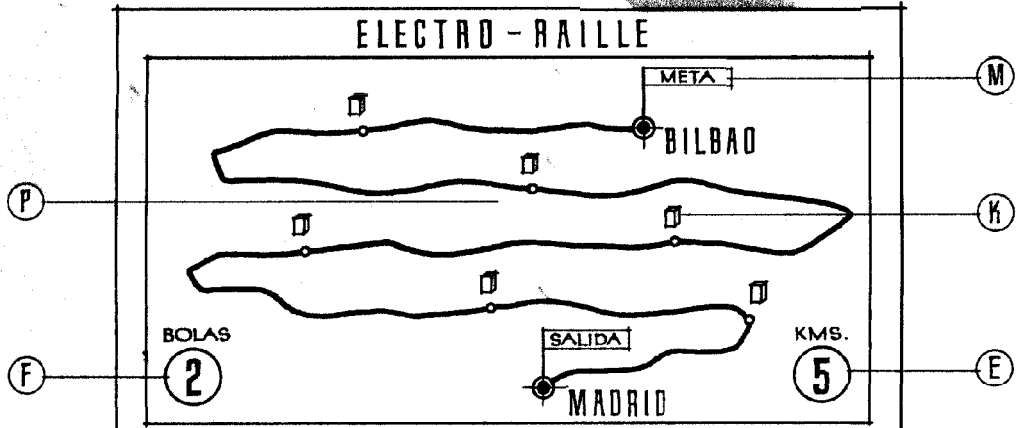
226

110

tiva que consta de cinco folios escritos a máquina por una so
la cara y una hoja de planos que se acompaña.

Madrid, 29 de Julio de 1959
P.A.,

PEDRO FELIX NARA
P. A.



MADRID, 20 JUL 1959

P.A.
PEDRO FELIU MARRA
S.R.

ESCALA VARIABLE