



104477

MODELO DE UTILIDAD

----- -- -----

por V E I N T E años
a favor de D. NICOLAS GARCIA DIAZ
de nacionalidad española
residente en Almería, Dr. Gimenez Canga Arguelles, 20
por:

„JUEGO INFANTIL PERFECCIONADO“

M e m o r i a d e s c r i p t i v a

El Modelo de Utilidad objeto de la presente memoria consiste como su título indica, en un juego infantil perfeccionado, distinto de cuantos hasta ahora existen y de aplicación para simular batallas entre ejércitos, juegos de puntería y similares.

5.-

El juego que nos ocupa evita la pérdida de los elementos que intervienen en el mismo, como soldados, etc. si así se desea

104477



conservando el aliciente que para los niños representa el poder vencer en el juego aquel que más puntería y habilidad demuestra.

Consiste esencialmente en una plataforma con las inclinaciones que se estimen necesarias para que una o varias esferas arrojadas en su interior circulen por gravedad y se detengan en lugares convenientes desde los cuales pueden volver a arrojarse, con la fuerza que se desee, sobre los elementos que intervienen en el juego. Este lanzamiento de las esferas se realiza por el movimiento de unas piezas accionadas por los jugadores y que pueden tener la disposición que se indica en los dibujos u otra cualquiera según el tipo de juego a utilizar.

Para mejor comprensión de este sistema de juego, se acompaña una hoja de planos en la que las figuras representadas tienen la siguiente significación y en la que a título de ejemplo y con carácter no limitativo se ha representado una batalla entre dos ejércitos.

La figura primera representa una sección longitudinal del juego en la que se aprecia la disposición de los elementos que figuran los soldados, las inclinaciones de la plataforma y las piezas que sirven para impulsar las esferas. La figura segunda representa una vista en planta del juego y las figuras tercera y cuarta el alzado y la planta respectivamente de las piezas impulsoras.

Los números que acompañan a las mencionadas figuras tienen el mismo significado en todas ellas, siendo este el siguiente:

- 1.- Superficie con inclinación hacia el centro del juego.
- 2.- Tabique que evita la salida de las esferas fuera del juego.



- 3.- Elementos del juego, que en este caso figuran soldados y que pueden abatirse girando sobre su pie.
- 4.- Esfera que representa un proyectil.
- 5.- Superficie con inclinación hacia la zona en que interesa se detengan las esferas.
- 5.-
- 6.- Piezas que golpearán a las esferas al accionar los disparadores correspondientes.
- 7.- Disparadores.
- 8.- Elementos rígidos de unión de los disparadores a las
- 10.- piezas que golpearán a las esferas.
- 9.- Elementos elásticos que unen las piezas que golpearán a las esferas y que tienen a mantener estas piezas en la posición conveniente.
- 10.- Eje de giro de las piezas que golpean a las esferas.
- 15.- 11.- Eje de giro de las piezas disparadoras.

Al comenzar el juego, los dos jugadores tendrán todos sus soldados (3) en posición vertical y dispondrán de igual número de esferas o proyectiles (4).

Comenzado el juego cada jugador disparará con la piezas- 20.- (6) que más le interese de aquellas que tengan esferas para lo cual bastará aplicar el dedo a la pieza disparadora (7) haciéndola bascular hacia abajo. Al soltarla, la pieza correspondiente golpeará a la esfera haciéndola proyectarse hacia adelante. Según la fuerza y trayectoria que siga esta esfera abatirá uno
- 25.- o más soldados del otro jugador. Esta esfera, después de ser disparada, circulará por la plataforma (1) hasta detenerse en una de las piezas disparadoras (6) del otro jugador. Como son varias las esferas que intervienen en el juego, cada jugador podrá optar por disparar con aquella que se encuentre en la
- 30.- posición más adecuada para poder abatir algún soldado (3) del

del otro jugador. El juego terminará cuando uno de los dos jugadores tenga abatidos todos sus soldados.

5.- En lugar de soldados abatibles puede disponerse de soldados independientes de la plataforma, colocándolos en ella en la forma que se desee.

También puede sustituirse estos soldados por recipientes u otros elementos en los que haya que introducir las esferas, siendo de esta forma ilimitada la aplicación de este sistema de juego.

10.- Serán independientes del objeto de la presente invención, los materiales, forma, colores y dimensiones y en general todo cuanto no altere la esencialidad de la invención.

15.- Descrita suficientemente la naturaleza y objeto del Modelo de Utilidad, se hace constar expresamente que cualquier modificación de detalle que se introduzca en la misma se considerará incluida dentro de esta protección en tanto que no altere o modifique esencialmente su finalidad característica.

NOTA

20.- Se declaran de novedad y propiedad en España el contenido de las siguientes:

REIVINDICACIONES

25.- 1ª.- Juego infantil perfeccionado, caracterizado por estar constituido por una plataforma formada por superficies inclinadas en varios sentidos, en la que se disponen los elementos de juego en la forma más conveniente al tipo de juego a utilizar, teniendo esta disposición la misión de hacer circular por gravedad una o varias esferas para que se detengan en los lugares convenientes.

30.- 2ª.- Juego infantil perfeccionado, según reivindicación anterior, caracterizado porque en los lugares de detención de



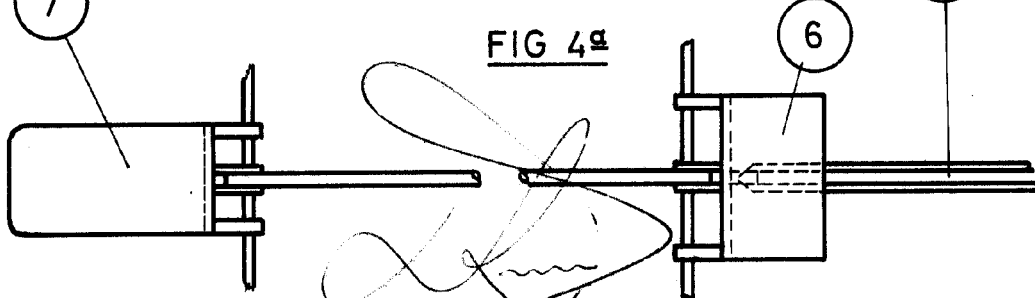
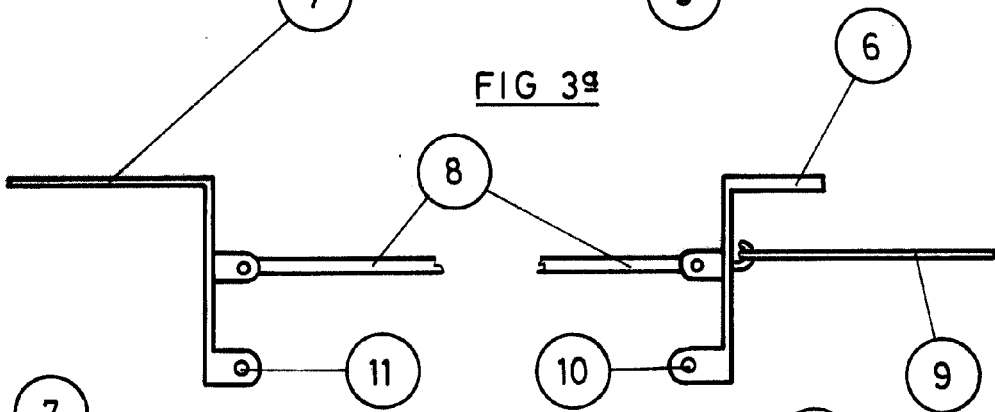
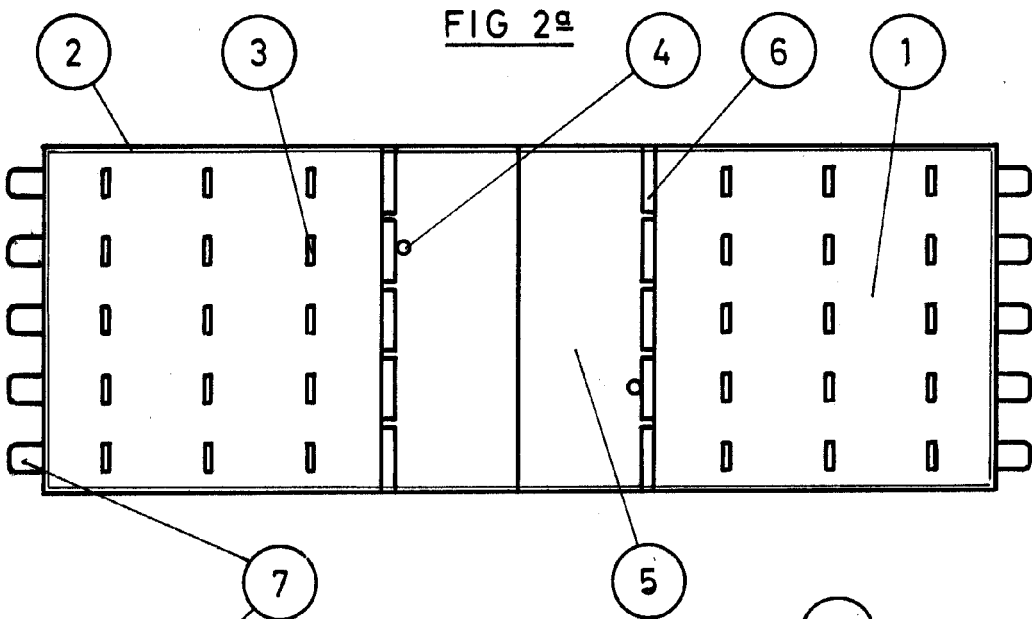
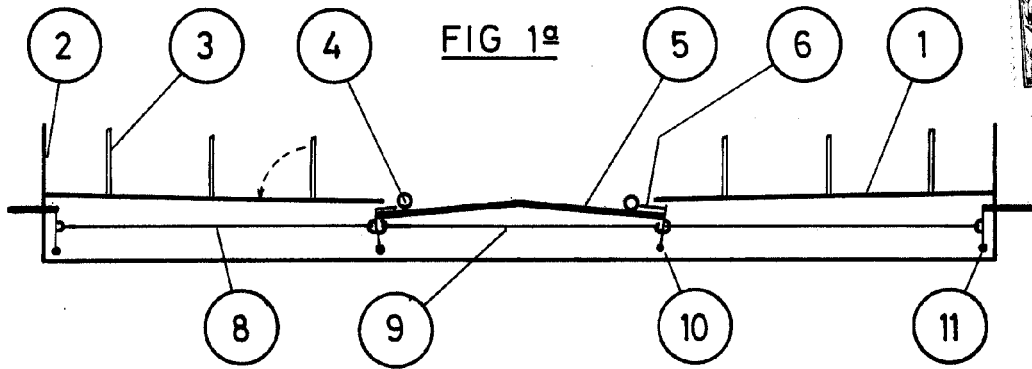
las esferas se disponen unos elementos, accionados a voluntad, que pueden impulsar a las esferas arrojándolas en una determinada dirección.

5.- 3^a.-Juego infantil perfeccionado, según reivindicaciones anteriores, caracterizado porque los elementos que intervienen en el juego pueden estar unidos a la plataforma y bascular sobre ella al recibir el impacto de las esferas, estando todo el conjunto cubierto con una tapa transparente que impide la pérdida de las esferas.

10.- 4^a.- JUEGO INFANTIL PERFECCIONADO

Todo ello tal y como se reivindica en la presente memoria que consta de CINCO hojas escritas por una sola de sus caras y planos que la ilustran.

Madrid, 28 de Febrero de 1.964



ESCALA VARIABLE