



- 2 - 113141

El nuevo juego a que nos venimos refiriendo está esencialmente constituido por una caja de cualquier forma y material, con su fondo dotado de una superficie plana, lisa y preferentemente pulida, tal como de cristal plancha plastificada o similar. El espacio interior de la caja está compartimentado en compartimientos iguales o de diferentes dimensiones, por tabiques verticales que tienen unas aberturas de paso, de tal modo que todos los compartimientos de la caja están comunicados unos con otros. También comprende el juego una peonza de cualquier forma, preferentemente integrada por un disco con un vástago central puntiagudo, y un hilo o cordón para arrollarlo al vástago de la peonza, a fin de hacerla girar, para lo cual la caja tendrá en una de las paredes de sus lados, un orificio para paso del hilo, un corte o muesca y una ligera depresión en el lado interno.

En esta depresión se acopla el vástago de la peonza y sujetándola con un dedo, se tira violentamente del hilo, haciéndola así girar por la superficie de la caja, pasando de un compartimiento a otro, con la finalidad de que en sus evoluciones tumbe a unos birlos situados en espacios señalados con números, que son los que determinan el número de puntos que el jugador va logrando.

Para facilitar la comprensión de las características generales que dejamos expuestas, se acompaña una lámina de dibujos en la que representamos un ejemplo de realización de uno de estos juegos, el cual conviene interpretar ampliamente y sin caracter restrictivo alguno, dada la posibilidad de que el juego adopte otras formas de realización a base del mismo principio constitutivo.

113141



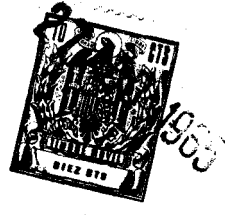
- 3 -

La figura 1 de los mencionados dibujos representa una vista en perspectiva del cuerpo o caja del juego; la figura 2 nos muestra a la peonza; la figura 3, representa a una birla y la 4 al hilo o cordón.

Como vemos en los referidos dibujos, el ejemplo de juego en ellos representado comprende la siguiente constitución, en cuya descripción mencionaremos las mismas referencias numéricas que en los dibujos señalan las partes que se están citando.

El ejemplo de juego mostrado en las figuras se constituye mediante una caja -1-, que aun cuando en los dibujos adopta forma de paralelepípedo, puede tambien ser de otra cualquiera, tal como por ejemplo circular. Asimismo, esta caja puede ser de madera, plástico, cartón, o de varios de estos materiales combinados, debiendo tener su fondo -2- de cristal, o de cualquier otro material, tal como de planchas de laminado plástico, o plastificado, con tal de que sea liso, llano y pulido. Con -3- se designan unos tabiques verticales, tanto en sentido longitudinal como transversal, que dividen a la caja en compartimientos teniendo cada tabique una abertura -4- para comunicar unos compartimientos con otros.

En cada compartimiento hay un espacio -5- dentro del cual habrá representado un número, debiendo señalar que unos espacios están en el centro del compartimiento y otros desplazados a un lado o cerca de un ángulo, para que resulte mas difícil tumbar a las birlas, como la -6-, de las cuales hay colocada una en cada espacio -5-. En la figura 1 hay unos espacios -5- con birla -6- y otros sin ella, pero para el desarrollo del juego, en cada espacio -5- habrá una birla -6-.



70 La peonza de que consta el juego, se señala con -7-, viendose en la figura 2 que ésta peonza se halla constituida por un grueso disco o volante -8- y un vástago puntiagudo -9-. El hilo o cordón adecuado para hacer girar a la peonza se señala con -10-, siendo -11- una esfera o cuerpo de otra forma que sirve para tirar del extremo del hilo cuando éste se arrólla al vástago -9-.

75 En la pared frontal -12- de la caja -1- vemos una amplia muesca -13- y en el borde de ella un corte -14- que dá paso a un orificio -15-.

80 En la cara interna de dicha pared -12- y junto al orificio -15-, es en donde se coloca el vástago -9- de la peonza -7-, pasando el hilo -10- por dicho orificio, (una vez arrollado al vástago), para tirar fuertemente del extremo -11-, con lo cual la peonza -7- girará sobre la superficie -2- pasando de un compartimiento a otro a través de las aberturas -4-, para tumbar las birlas -6-.

85 El ganador será aquel jugador que, al tumbar las birlas -6-, sume mayor número de puntos según el número existente en el espacio -5- en que se hallará la birla caída, pudiendo incluso establecer que sefa ganador aquel que tumbe la birla colocada en el lugar mas difícil de alcanzar por la peonza.

90

N O T A

Los puntos no conocidos ni practicados en España que se reivindicán en este Modelo de Utilidad, son:

95 12.- Juego recreativo, caracterizado porque la caja abierta que lo constituye se halla dividida en varios compartimientos por medio de unos tabiques verticales, cada uno de los cuales tiene una amplia abertura, para comu-

- 5 - 113141



100 nicar unos compartimientos con otros, siendo el fondo de
la caja liso y pulido, a la vez que un lado de dicha caja
tiene una amplia muesca y en su borde un corte que dá paso
a un orificio, sirviendo estos últimos elementos para acoplar en la cara interna de la pared una peonza, con el fin de hacerla girar mediante un hilo arrollado y pasado por -
105 el orificio de la pared, dando lugar a que en su giro, la peonza evolucione por la superficie lisa de la caja y vaya pasando de un compartimiento a otro, tumbando las birlas - que halle a su paso, que están situadas en espacios numerados, determinantes de puntos en el desarrollo del juego. Y

110 2ª.- "JUEGO RECREATIVO", de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente memoria descriptiva, y gráficamente representada en los adjuntos planos para su mejor comprensión.

Esta memoria consta de CINCO hojas escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio en 113 líneas.

Madrid, 8 Abril 1,965

Por autorización del interesado.

JOSE LÓPEZ
P. P. López

113141

Fig 1

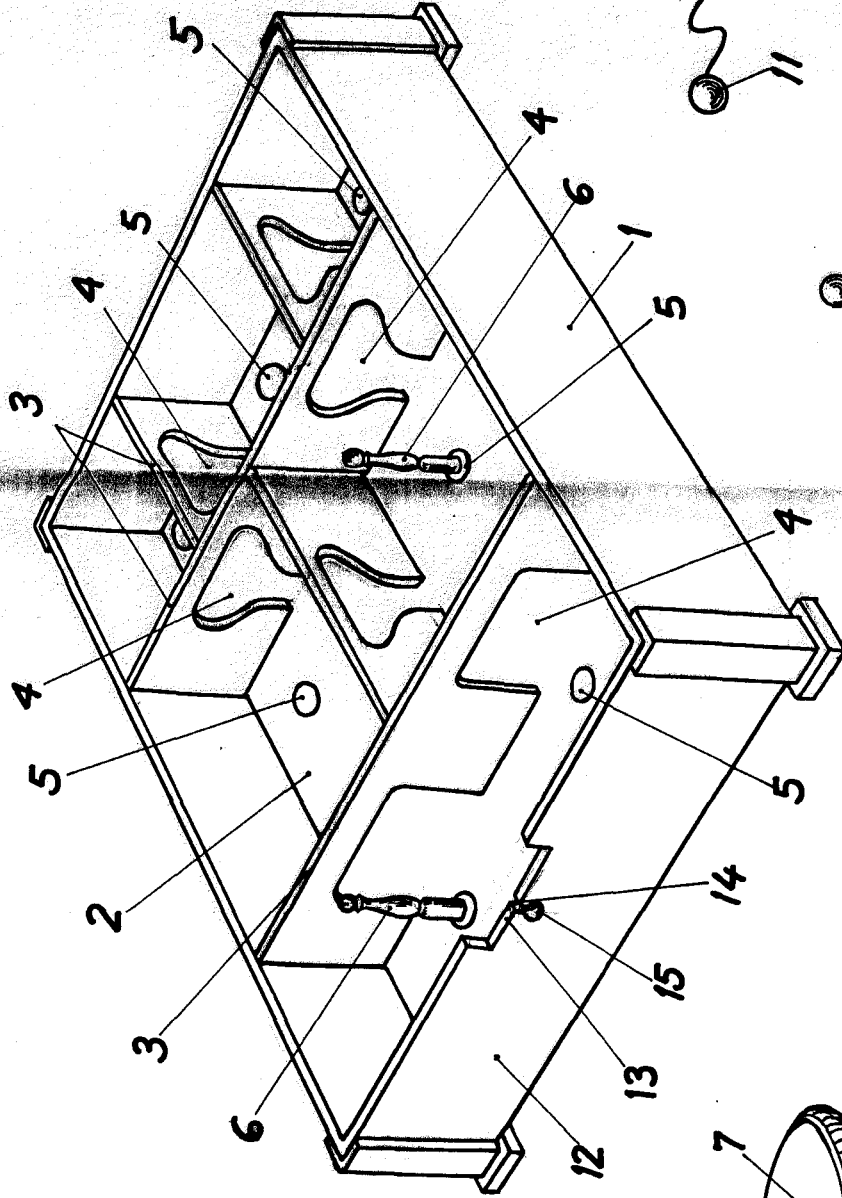


Fig 4

Fig 2

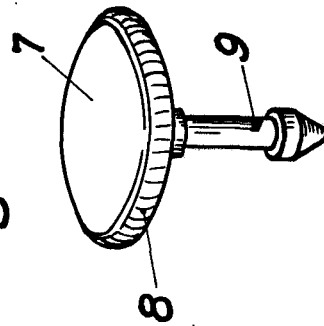
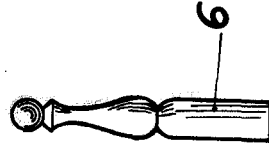


Fig 3



Escala Variable

MADRID 27 ABR 1965

P. A.

JOSE LOPEZ

P. R. R. R.

