

117071

23 OCT



117071

MODELO DE UTILIDAD

por VEINTE años

cuyo privilegio se solicita para España, sus territorios y plazas de soberanía, a favor de :

D<sup>a</sup> CONCEPCION ROCA BARO

de nacionalidad española, domiciliada en Tremp (Lérida), calle Navarra, núm. 31, relativo a :

"JUEGO DE HABILIDAD"

=====

117071

23



MEMORIA DESCRIPTIVA

5. La presente invención se refiere a un juego de habilidad, apto para uno o más jugadores a participar en sucesivas jugadas, en el que se pone a prueba el dominio del pulso, con posibilidad de alcanzar una puntuación relacionada con el mayor o menor número de faltas cometidas en cada jugada, cuyas faltas son objeto de registro en el mismo juego. -

10. La principal ventaja de orden constructivo de este juego consiste en que, pese a cierta complejidad del conjunto de elementos que lo integran, su realización queda sumamente simplificada y se obtiene con un mínimo de elementos y de operaciones, por lo que su coste resulta considerablemente reducido. - - - - -

15. El juego de referencia se caracteriza por el hecho de estar constituido de un tablero en plástico laminar moldeado, el cual presenta en perfil acanalado un circuito de trazado laberíntico, unidireccional y cerrado, así como un encasillado en relieve situado en una zona marginal en que las diversas celdas alineadas presentan un lado abierto para

20. mútua comunicación, estando cubierto dicho tablero por medio de una hoja transparente fija y alojado en una caja plana provista de tapa, hallándose aplicado en el citado circuito un objeto móvil como elemento protagonista del juego, cuyo e

117071

23



- lemento es portador de una masa magnética, mientras en el mencionado encasillado se halla una bolsa igualmente magnética, formando parte del juego como elemento ejecutor independiente, a manos del jugador, un astil portador de un núcleo imanado, alojable en un espacio lateral del tablero, estando grafiados sobre la hoja transparente motivos alusivos al juego, de modo que al ser apuntado dicho astil sobre el tablero, su núcleo determina el arrastre del objeto móvil a lo largo del circuito, en cuya acción se basa el desarrollo del juego, con arreglo a las condiciones para el mismo establecidas, siendo contabilizadas las puntuaciones por medio de la bola magnética, la cual es situada, asimismo por atracción magnética mediante el astil, de una a otra celda provista de la correspondiente numeración. - - - - -
- 5.
- 10.
15. Otros objetos y características de la invención se irán dando a conocer en detalle a lo largo de la descripción que sigue, haciendo referencia a los dibujos ilustrativos que la acompañan. En los dibujos : - - - - -
20. Figura 1, representa, en planta, el juego de referencia, con la tapa de su caja envolvente colocada en posición invertida. - - - - -
- Figura 2, corresponde a una sección por una línea II-II de la figura anterior. - - - - -
25. Figura 3, representa el astil empleado para la conducción del juego, siendo alojable en un espacio al efecto de la caja envolvente. - - - - -

117071

23



El presente juego consta esencialmente de un tablero 1 y de un astil 2, alojados en una caja plana de cartón 3 con tapa 4. - - - - -

5. El tablero 1 consiste en una lámina de plástico debidamente moldeada para poseer un circuito 5 de sección acanalada, trazado según un recorrido de tipo laberíntico cerrado, para dirección única. - - - - -

10. El circuito 5 presenta diversos puntos de entrecruce, si bien carecen de opción a cambios de dirección, dado que las paredes del cauce poseen cantos vivos en lugar de redondeados. - - - - -

15. Un objeto móvil 6, consistente en la figura de un animal tal como una abeja, una liebre o cualquier otro, está libremente colocado dentro del circuito 5. Este objeto móvil está realizado en plástico moldeado y en su interior aloja una masa de un metal magnético 7. - - - - -

20. El propio tablero 1 posee, además del citado circuito 5, un reborde periférico sobresaliente 8 y un encasillado a base de celdillas 9 en relieve abiertas por un lado para comunicación entre ellas por un paso longitudinal 10. En estos espacios se halla albergada una bola 11 de hierro u otro metal magnético. - - - - -

Para contener al astil 2, el tablero 1 forma una depresión 12 en uno de sus lados menores. - - - - -

25. Una hoja transparente 13, de celofana o plástico,

117071 23 OCT



está fijada sobre el tablero 1, en toda su extensión, para cubrir el circuito 5 y a las celdillas 9. En esta hoja 13 están dibujadas figuras alusivas al juego o de carácter festivo. - - - - -

5. El astil 2 se compone de un mango 14 de plástico, en el que se contiene una barra imanada 15. Un cordel 16 permite tener el astil 2 sujeto a la caja 3. - - - - -

10. La marcha del juego tiene lugar como sigue. El jugador coge el astil 2 y encara su punta activa con el tablero 1, dirigiéndola sobre el objeto móvil 6 situado en la línea de partida. El objeto 6 obedece a la atracción magnética sobre él ejercida, por lo que se desplaza a tenor del movimiento que el jugador comunica al astil 2, de suerte que, bajo tal solicitud, dicho objeto puede completar el recorrido hasta el punto final. - - - - -

15. El mérito del juego, y en ello estriba la habilidad del jugador, consiste en dirigir al objeto móvil 6 en sentido de avance hasta completar el recorrido, sin que el astil 2 entre en contacto con el objeto móvil 6 a través de la hoja transparente 13, lo cual exige mantener la punta de dicho astil a una altura intermedia conveniente para mantener el efecto de atracción. - - - - -

20. Si el astil 2 es separado en exceso, el objeto móvil 6 deja de obedecer, mientras que una excesiva aproximación acarrea el contacto con el objeto móvil 6 a través de la hoja 13; en esta última eventualidad el jugador es penali-

117071

23 OCT.



5. zado con un punto negativo que es señalado por la bola 11, para lo cual la misma debe ser arrastrada por el mismo astil 2 a una casilla 9 de valor inmediato superior con arreglo a su numeración. Si se superan las casillas 9 disponibles, el jugador queda descalificado. Por lo tanto, se trata de que la bola 11, al término de cada jugada, se halle en una casilla de valor numérico mínimo posible. - - - - -

10. En el ejemplo gráfico, el objeto móvil 6 está representado por una abeja y los accidentales contactos del astil 2 con la hoja transparente 13 durante el juego, significan sendas aguijonadas inferidas por aquel insecto, dado que, en aquel instante, la cabeza levantada del mismo coincide con la punta del astil. - - - - -

15. Descritas convenientemente las características de la invención, se hace constar que en la misma podrán introducirse cuantas variantes de detalle pueda aconsejar la experiencia, siempre que con ello no se modifique la esencialidad de la misma que es la que se resume y concreta en la reivindicación que sigue. - - - - -

20. N O T A

Se declaran de novedad, utilidad y propiedad para España y todos sus territorios y plazas de soberanía, las siguientes: - - - - -

R E I V I N D I C A C I O N E S

25. 1.- Juego de habilidad, caracterizado por el hecho de estar constituido de un tablero en plástico laminar moldeado

117071

23 OCT.



- do, el cual presenta, en perfil acanalado, un circuito de trazado laberíntico, unidireccional y cerrado, así como un encasillado en relieve, situado en una zona marginal, formado por una pluralidad de celdas alineadas que presentan un
5. lado abierto para mútua comunicación por un surco longitudinal, estando cubierto dicho tablero por medio de una hoja fi  
ja y transparente, y preferentemente alojado en una caja pla  
na provista de tapa, hallándose aplicado en el citado circuio  
to un objeto móvil, cuyo elemento es portador de una masa
10. magnética, mientras en el mencionado encasillado se halla u-  
na bola igualmente magnética, que forma parte del juego como  
elemento marcador, estando integrado en el mismo juego, como  
elemento ejecutor independiente, o de mando, a manos del ju-  
gador, un astil portador de un núcleo imanado, alojable en
15. un espacio lateral del tablero, estando grafiados sobre la  
hoja transparente unos motivos festivos y alusivos al juego,  
todo ello de modo que, al ser apuntado el astil sobre el ta-  
blero, su núcleo imanado determina el arrastre del objeto  
móvil a lo largo del circuito, siendo contabilizadas las in-
20. cidencias de cada jugada, a efectos de puntuación, por medio  
de la bola magnética, la cual es también arrastrada por el  
astil de una a otra celda del encasillado, cuyas celdas po-  
seen numeración correlativa. - - - - -

2.- "JUEGO DE HABILIDAD". - - - - -

25. Todo ello tal como se describe y reivindica en la  
presente memoria que consta de ocho hojas, foliadas y mecano-  
grafiadas por una sola de sus caras, y de tres figuras que la

23 OCT



117071

ilustran.

BARCELONA, 23 OCT. 1965

P. A. M. CURELL SUÑOL

ad.

FIG.1 117071



23 OCT 1965

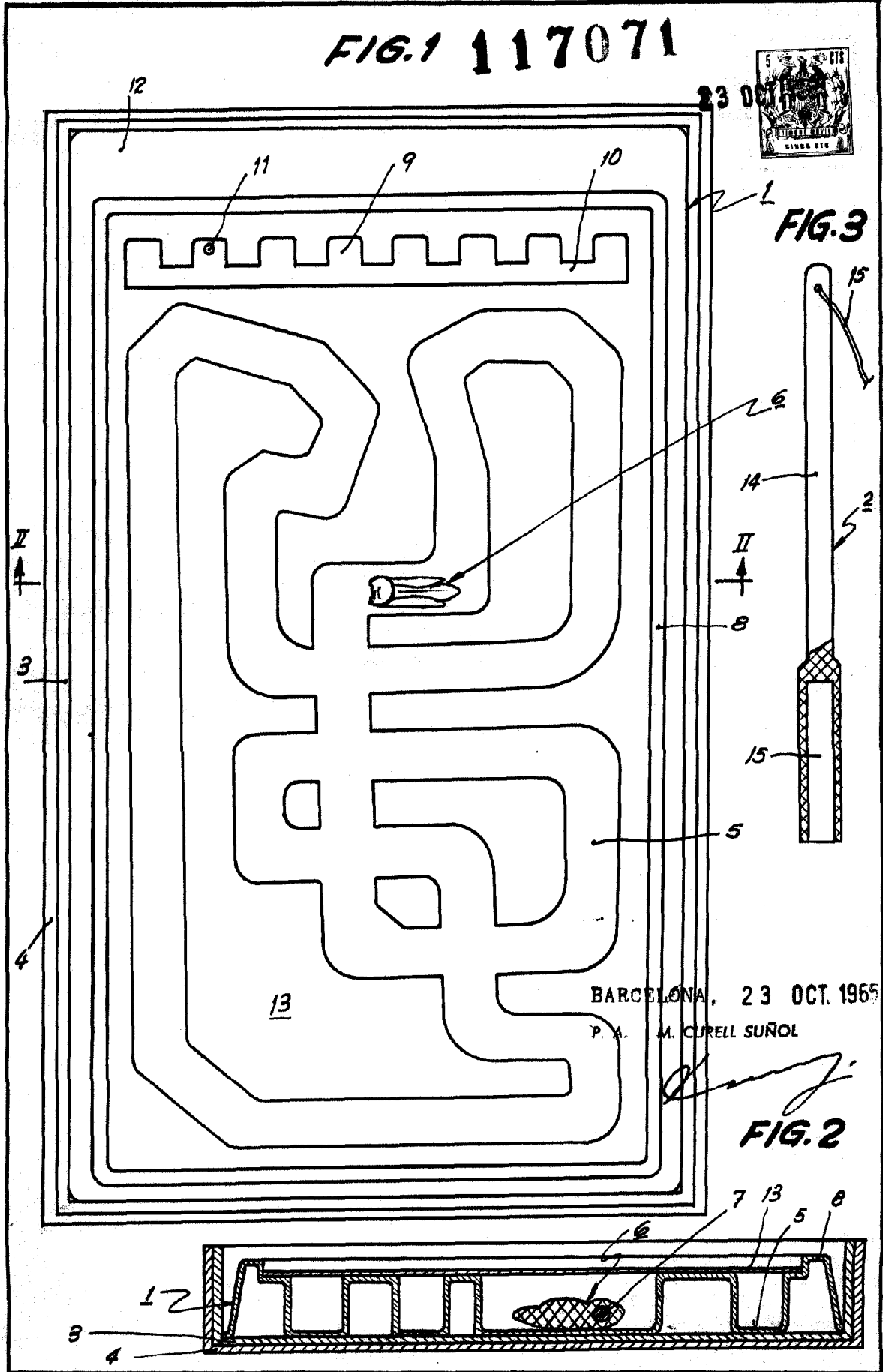


FIG.3

BARCELONA, 23 OCT. 1965

P. A. M. CURELL SUÑOL

*[Handwritten signature]*

FIG.2