

120119



120119

MODELO DE UTILIDAD

por "TABLERO REVERSIBLE PARA JUEGOS DE SOBREMESA", a favor de Doña Josefa Viñas Vallhonrat, de nacionalidad española, residente en Barcelona, calle Oliva, nrs. 26 y 28. - - - - -

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente Modelo de Utilidad se refiere a un tablero reversible para juegos de sobremesa, del tipo provisto de dispositivo para accionamiento de dados, cuyo tablero está notablemente perfeccionado con relación a los conocidos.

5 En efecto, y como es sabido, los tableros de la indicada clase para juegos de sobremesa, comportan un solo dispositivo para accionamiento de dados, que debe ser manipulado por todos los jugadores. Este dispositivo se encuentra corrientemente en el centro del tablero, debido a lo cual, si es maniobrado encima del
10 tablero, sucede con frecuencia que con la mano se mueven involuntariamente y de manera innecesaria las fichas o elementos de juego equivalentes con los consiguientes inconvenientes. En ocasiones, el tablero está dotado de varios dispositivos, uno para cada jugador, instalados en los ángulos del tablero, pero estos dispositivos
15 presentan la desventaja de que precisan de un espacio necesario para los diseños de los juegos y medios complicados de



accionamiento, que encarecen la fabricación.

Aparte de todo ello, los otros tipos de dispositivos de accionamiento de dados tienen, en general el inconveniente de que tal accionamiento se realiza con dificultades y de modo poco eficaz.

5

Todas estas desventajas han sido subsanadas en forma satisfactoria con el tablero objeto del presente Modelo de Utilidad, que se particulariza por el hecho de llevar los dispositivos para el accionamiento de los dados en los montantes del marco que circunda y soporta a las placas centrales opuestas y portadoras del diseño correspondiente a cada juego, de modo que dichos dispositivos son visibles y accionables en cualquiera de las dos posiciones en que puede emplearse el tablero según el diseño de la placa con que se desee jugar.

10

15

En la realización preferida de la invención, cada uno de los dispositivos de accionamiento de los dados, está constituido por una lámina flexible fijada por uno de sus extremos en voladizo en el interior del marco del tablero, cuya lámina presenta en su extremo opuesto, un resalte de maniobra que sobresale del borde del montante del marco a través de una perforación alargada vertical, que permite la vibración de la lámina flexible, la cual, queda situada en el centro de una cavidad practicada en el montante del marco, formando dos cámaras en las que van encajados sendos casquillos que alojan a respectivos dados y son portadores de una lámina exterior transparente que posibilita la visión de cada uno de los dados en cualquiera de las dos posiciones del tablero de juego.

20

25

Para facilitar la explicación más detallada, se acompaña a la presente memoria descriptiva una hoja de dibujos, en los que se representa un caso práctico de realización, que se cita sólo a título de ejemplo, no limitativo, del alcance de la invención.

30

En dichos dibujos;

La figura 1, ilustra el tablero visto en perspectiva.

120119



La figura 2, corresponde a un detalle en sección transversal alzada de unos de los dispositivos de accionamiento de dados.

La figura 3, constituye una vista en planta del mismo dispositivo.

5 El tablero reversible para juegos de sobremesa que se describe, consta principalmente, de dos placas opuestas -1- y -2-, portadoras de diseños correspondientes a otros tantos juegos distintos y oportunamente sujetas a los montantes -3- que forman el marco. En estos montantes se encuentran sendos dispositivos, uno para
10 cada jugador, con los que pueden accionarse los respectivos dados -4- y -5- que corresponden a los citados juegos, y que son visibles en cualquiera de las dos posiciones en que se coloque el tablero para el desarrollo de los mismos.

Cada uno de los expresados dispositivos, comporta una lámina flexible y elástica -6-, colocada en una cavidad -7-, prevista en
15 el correspondiente montante -3- del marco, cuya lámina está fijada en voladizo por uno de sus extremos en un sustentáculo -8-, mientras que, por la extremidad opuesta, sobresale a través de una abertura colisa -9- de dicho montante y presenta un rebordeado
20 -10- de maniobra, sobre el que puede ejercerse presión con el dedo para hacer vibrar tal lámina -6-.

En el montante -3-, van encajados y debidamente sujetos dos casquillos -11- y -12- entre los que queda interpuesta la lámina -6-, cuyos casquillos son portadores de una lámina transparente
25 -13-, situada exteriormente, y determinan sendas cámaras en las que se alojan los antedichos dados -4- y -5-, que son visibles a través de la aludida lámina transparente -13-, en las dos posiciones del tablero y pueden ser accionados gracias a la vibración de la lámina flexible y elástica -6-, en la que se apoyan los dados
30 en cuestión.

Convenientemente descrito el presente tablero reversible para juegos de sobremesa, debe hacerse constar que el mismo es susceptible

120119



ble de cuantas modificaciones se estimen oportunas, siempre que con ellas no se altere la esencialidad de las siguientes reivindicaciones:

- N O T A -

5 Se reivindica como objeto de este Modelo de Utilidad:

1. Tablero reversible para juegos de sobremesa, del tipo provisto de dispositivos para accionamiento de dados, caracterizado esencialmente por el hecho de que los dispositivos están instalados, uno para cada jugador, en los montantes del marco que circunda y soporta a las placas centrales opuestas y portadoras del diseño correspondiente a cada juego, de modo que dichos dispositivos son accionables y permiten la visión de los dados en cualquiera de las dos posiciones en que es colocable el tablero, según el diseño de la placa con que se desee jugar.

15 2. El propio tablero, según la reivindicación anterior, caracterizado por el hecho de que cada uno de los dispositivos comporta una lámina flexible y elástica fijada por uno de sus extremos en voladizo en el interior del correspondiente montante del marco, cuya lámina sobresale por su extremo opuesto a través de una abertura colisa vertical practicada en el borde de dicho montante y tiene un resalte sobre el que puede ejercerse presión con el dedo para hacer vibrar tal lámina, la cual queda situada en el centro de una cavidad practicada en el montante, formando dos cámaras en la que van encajados sendos casquillos en que se alojan los respectivos dados que reciben el impulso de la aludida lámina vibrante, cuyos casquillos son portadores de una lámina transparente situada exteriormente para permitir la visión de los dados, en cualquiera de las dos posiciones del tablero.

120119



39.- TABLERO REVERSIBLE PARA JUEGOS DE SOBREMESA.-

Madrid, 7 de Marzo de 1966.-

[Handwritten signature]



Fig. 1

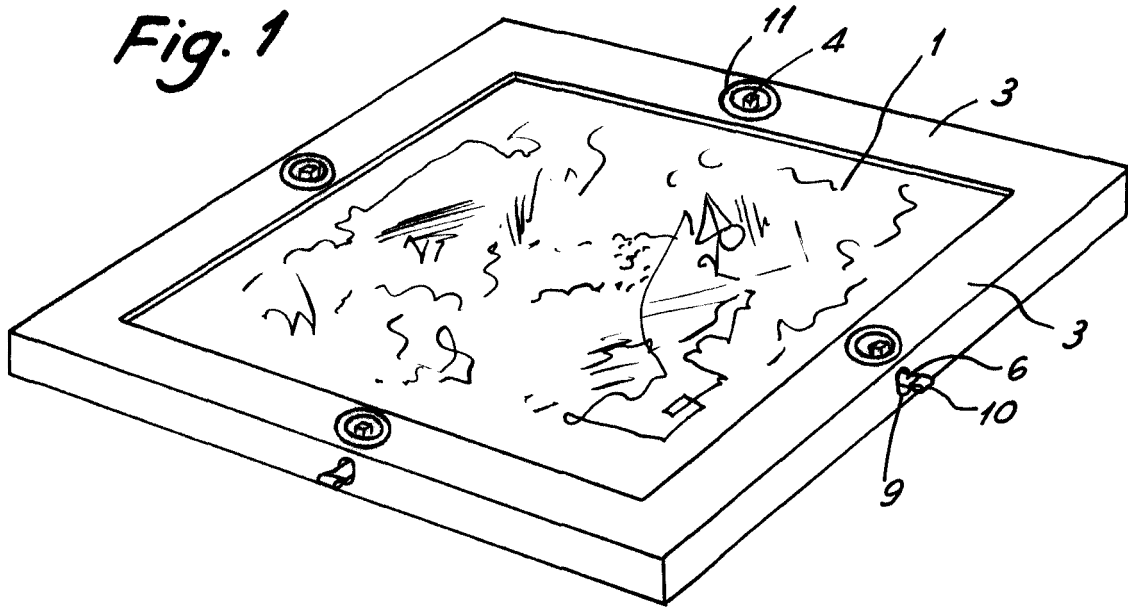


Fig. 2

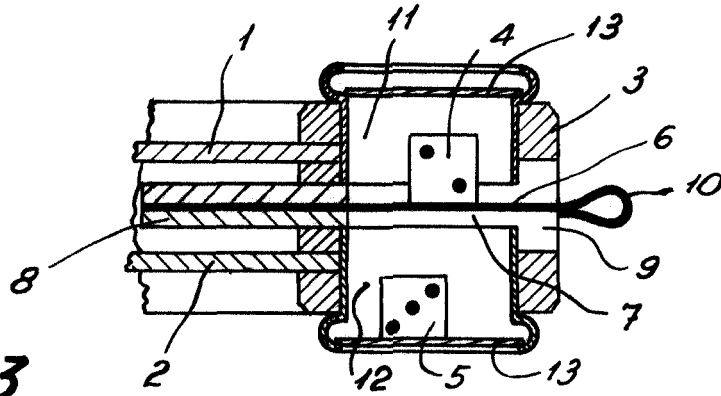
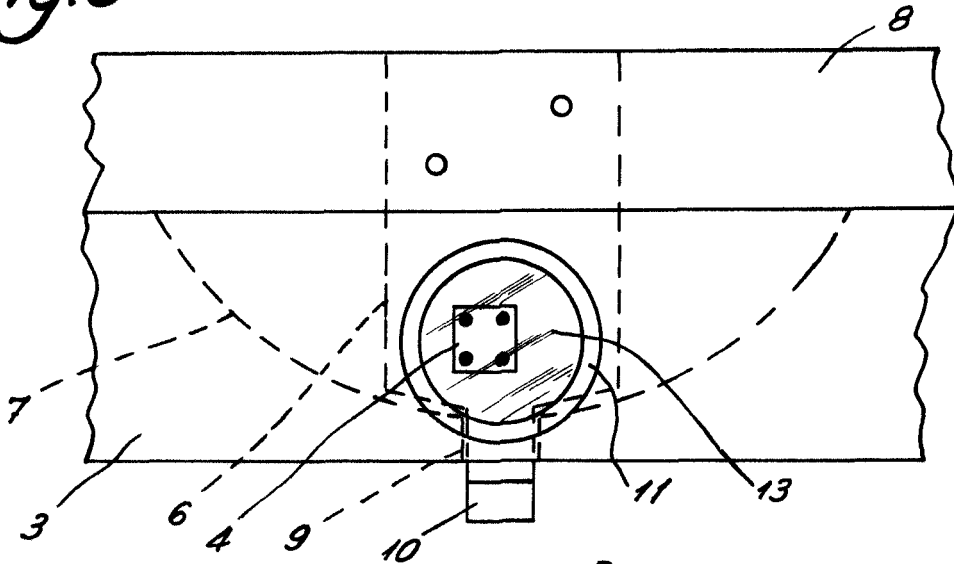


Fig. 3



P.a.
Fernando Peraire