

129014



MODELO DE UTILIDAD

A favor de D^a MERCEDES BARGALLÓ PÉREZ, de nacionalidad española, residente en Barcelona, Calle Casanova 189 2^a 2^a, por "JUEGO DE HABILIDAD".

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

5. La presente invención se refiere a un juego de habilidad que comporta efectos de gran interés y originalidad, inéditos hasta el presente en los dispositivos convencionales a base de bolas sólidas que gracias a la habilidad del jugador deben hacerse llegar a través de un recorrido laberíntico hasta un punto determinado.

10. En los dispositivos de esta clase conocidos hasta el presente, era escaso el interés del juego por partirse siempre de una bola sólida, sin ninguna difi -



5. cultad de desplazamiento en sí misma, dependiendo única y exclusivamente de la mayor o menor complicación de su recorrido el grado de apasionamiento inherente al correspondiente ejercicio de habilidad puesto en juego para llevar aquélla a su punto final o meta.

10. El modelo que se describe une a los naturales alicientes de este tipo de juegos el derivado de la frangibilidad del elemento móvil sometido a desplazamiento^y del poder de autointegración de las partículas procedentes de su fraccionamiento por choque en la masa primitiva, consiguiéndose con ello una considerable versatilidad en dicho elemento móvil y debiendo aguzarse las condiciones de habilidad y perspicacia puestas en práctica para llevarlo al punto final de su recorrido.

15. Consiste esencialmente el modelo en cuestión en una caja plana, de tapa transparente, en el fondo de la cual se encuentran formados unos tabiques que se constituyen en un recorrido laberíntico que llega hasta un punto determinado constitutivo del término de dicho recorrido o meta del juego, siendo susceptible de desplazarse por dicho recorrido un elemento móvil constituido por una masa frangible por choque y cuyas partículas sean autointegrables en la masa primitiva,

20. por ejemplo una gota de mercurio, de manera que a las normales dificultades del recorrido laberíntico del juego se une la frangibilidad del elemento móvil, fácilmente divisible por choque con cualquiera de los ta



biques de la caja, aunque también fácilmente recuperable en su estructura original gracias al poder de reintegración y autosoldadura de las partículas resultantes en la masa primitiva.

5. Para mejor comprensión de la presente memoria descriptiva se acompañan unos dibujos en los que, esquemáticamente y tan sólo a título de ejemplo, se representa un caso práctico de realización de un juego de habilidad de acuerdo con las características de la invención.
- 10.

En dichos dibujos, la figura 1 es una vista en planta del conjunto del juego; la figura 2 es una sección del mismo por un plano paralelo a su base; y la figura 3 es una sección por III-III de la figura anterior (indicándose en esta figura 3, mediante la línea II-II, la sección de la figura 2.)

15.

En los aludidos dibujos, el juego de la invención consiste en una caja sustancialmente plana, formada por una tapa transparente 1 y un fondo 2, unidos inamoviblemente por sus bordes y comprendiendo el segundo una pluralidad de tabiques 3 que determinan un recorrido laberíntico que desemboca en un punto terminal o meta 4. El recorrido en cuestión se hallará preferiblemente rodeado de una zona lisa 5, sólo interrumpida por los tabiques arqueados 6, situados frente a cada uno de los vértices de dicha zona, con la finalidad de que luego se hablará.

20.

25.



En la caja así formada, se halla encerrado un elemento móvil 7, capaz de desplazarse fácilmente por toda la extensión del fondo 2, tanto por la zona lisa 5 como por el recorrido definido por los tabiques 3, -
5. siendo este móvil de naturaleza frangible por choque y con capacidad las partículas resultantes de autosoldarse y recuperar así por simple contacto la estructura de la masa primitiva, tal como se representa en líneas de trazos en la figura 2, indicándose como material más
10. adecuado para este fin el mercurio.

Con el fin de reunir fácilmente las partículas en que eventualmente se divide el móvil 7 por choque con cualquiera de los tabiques 3 o con los lados o caras de la caja, se han dispuesto los tabiques 6 que -
15. semicierran los vértices de esta última, de manera que hacia ellos pueden hacerse converger las citadas partículas y proceder a partir de cualquiera de ellos, en forma unitaria, al desplazamiento del mencionado elemento móvil por el recorrido de los tabiques 3 hasta la
20. meta 4. La zona lisa 5 facilita dicha convergencia y, por otra parte, dificulta el recorrido del móvil 7 sin peligro de fraccionamiento, ya que multiplica las posibilidades de choque con cualquiera de las paredes -
25. circundantes y la fuerza con la que el mismo tiene lugar.

Dada la fluidez del cuerpo 7, sus dimensiones podrán ser superiores a la separación entre los tabiques 3, adaptándose sin embargo a la misma, así como a



los distintos pasos existentes en estos últimos, tal como se representa en la figura 2. Ello aumenta sin embargo las posibilidades de fraccionamiento del repetido elemento móvil, cuya plasticidad constituye paradójicamente una garantía de buen funcionamiento y una dificultad más a superar con la habilidad y buen tino puestos en práctica por el jugador.

5.

Serán independientes del objeto de la invención los materiales, formas y dimensiones, tanto absolutas como relativas, del juego y sus partes componentes, decoración, representaciones y elementos accesorios o marginales del mismo y, en general, todo cuanto no altere, cambie o modifique su esencialidad.

10.

- . -

N O T A

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

15.

1.- Juego de habilidad, que se caracteriza por comprender una caja plana, de tapa transparente, en el fondo de la cual se encuentran formados unos tabiques que se constituyen en un recorrido laberíntico que llega hasta un punto determinado constitutivo del término de dicho recorrido, por el cual es susceptible de desplazarse una masa flúida, plástica y frangible por choque, cuyas partículas son autointegrables por sim-

20.



ple contacto en la masa primitiva, de manera que a las normales dificultades del recorrido laberíntico convencional del juego se une la posibilidad de fácil desintegración del móvil antes de llegar a la meta y la necesidad de vuelta a empezar una vez recuperada por -
5. aquél la estructura primitiva en las condiciones aludidas.

2.- Juego de habilidad.

Consta la presente memoria descriptiva de seis hojas foliadas, numeradas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid, a 5 de Abril de 1967.

MERCEDES BARGALLÓ PÉREZ

p.a.

J. TORTRAS
P.P.

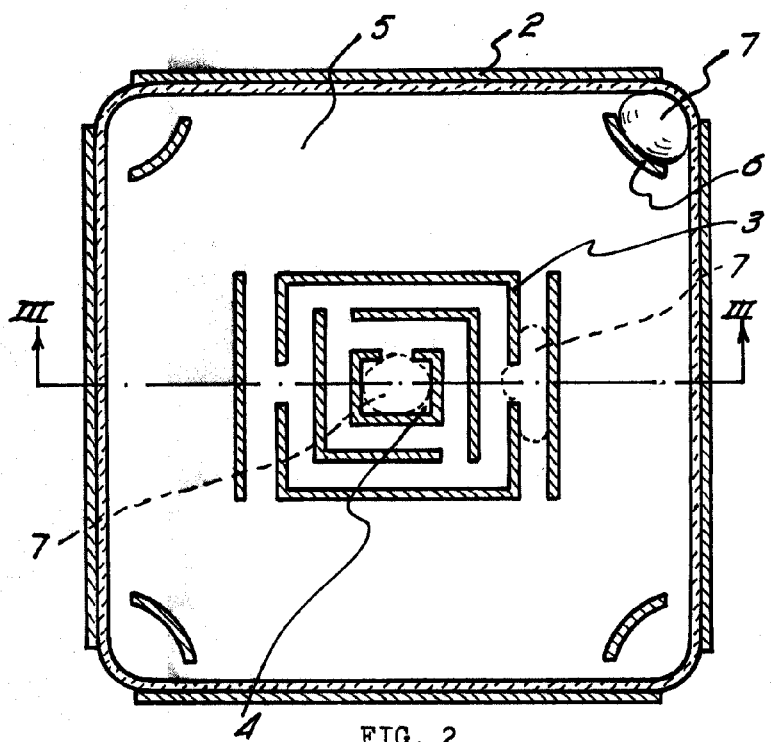


FIG. 2

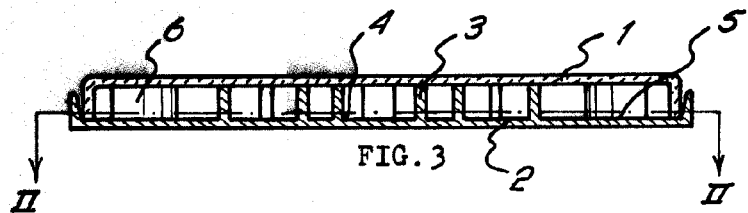


FIG. 3

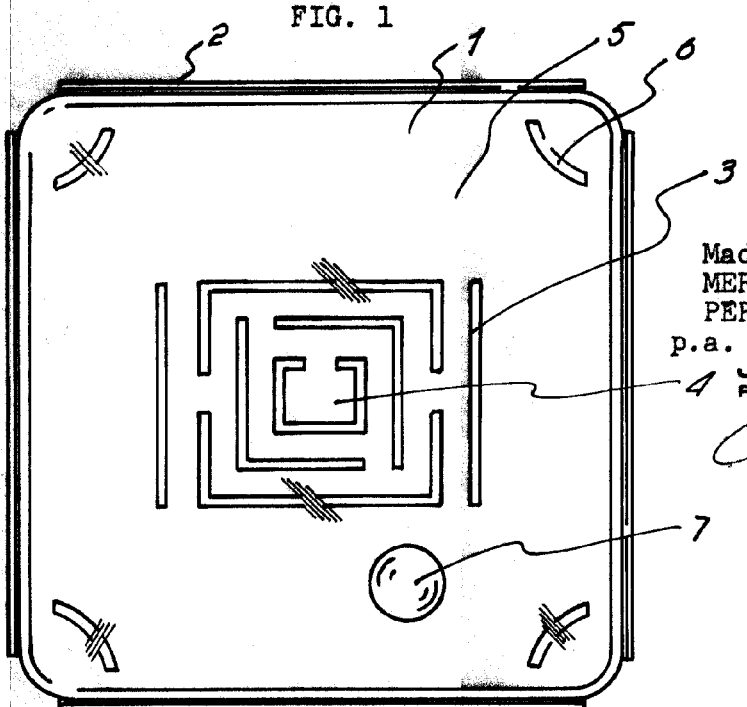


FIG. 1

Madrid, 5 abril 1967
MERCEDES BARGALLO
PEREZ

p.a.
J. TORTRAS
P.P.

Argy