



129066

MEMORIA DESCRIPTIVA

que se acompaña a una solicitud de modelo de utilidad por veinte años para España y sus Posesiones, por

JUEGO DE LABERINTO CON INDICADOR LUMINOSO.

Solicitante : D. Esteban CUNCHILLOS ILARRY

Nacionalidad: Española

Residencia : ZARAGOZA

Domicilio : Las Rosas 8 (Barrio Casablanca).



129066

MEMORIA DESCRIPTIVA.

El presente modelo de utilidad recae sobre un juego de laberinto con indicador luminoso.

5 Este juego de laberinto es jugado simultáneamente por dos o más jugadores, cara uno de los cuales tiene un laberinto hecho en una bandeja de materia plástica o similar, y tres bolas; cuando las tres bolas han llegado a su término y quedan encajadas parcialmente en unas perforaciones, se encienden un indicador luminoso independiente del juego, pero conectado a las bandejas a través de unos cables de alimentación, encendiéndose la luz correspondiente al jugador que gane, a cuyo efecto, cada bandeja de laberinto y cada luz que la corresponde, son del mismo color, y bandejas y luces diferentes entre sí.

10

Para mejor comprensión de esta memoria se acompaña una hoja de dibujos que muestra un ejemplo de realización no limitativo, del objeto de la invención, en el que cabrán cuantas variantes constructivas sean posibles sin que se altere la esencia del mismo. En dichos dibujos:

15

La fig. 1 muestra una planta de la bandeja-laberinto.

20

La fig. 2 muestra el dispositivo de control luminoso del ganador.

De conformidad con la invención referida a los dibujos adjuntos, el juego consta de varias (por lo menos dos) bandejas-laberinto, cada una de color distinto a las otras y hecha preferentemente en material plástico duro (1), que tiene una porción de tabiques seccionados (2) que forman las calles del laberinto, que deben ser debidamente recorridas por tres bolas metálicas (B) hasta llegar a su término, en la cabecera (3) del laberinto.

25

30

129066

-3-

11 ABR



35

40

En dicha cabecera hay tres casillas que constituyen el término del feliz recorrido de cada una de las bolas (B) del juego. Cada una de estas casillas posee una perforación circular (4) destinada a recibir la bola, que no penetra más que parcialmente en ella; a cada lado, diametralmente, cada una de estas perforaciones tiene dos plaquetas una positiva y otra negativa, de contacto; cuando la bola se encaja en la perforación, establece un puente y cierra un circuito eléctrico. Estas plaquetas de contacto se refieren con (5) y (6) en cada perforación, respectivamente, y van conexas, mediante un cable (7) al indicador luminoso.

45

50

El indicador luminoso (8) es una pieza de material aislante, independiente, aunque conectada eléctricamente a través de los citados cables (7) a cada bandeja-laberinto, en la forma descrita; cada indicador luminoso, es decir, el indicador luminoso que corresponde a un juego de dos o más bandejas laberínticas, está formado, como se ha dicho, por la caja (8) conectada a las bandejas, y alimentado por una pila seca (18) retenida por un puente (19) y debidamente encajada, cuyos contactos lo establecen con unas plaquetas de contacto (16-17) acopladas a la caja en su interior, una de las cuales va conectada a una pletina metálica (13) y otra al cable (7') de salida, para una de las bandejas laberinto, y al otro cable (7) de la otra bandeja.

55

60

En unos resaltes del propio material de la caja, que es aislante, se hallan unas plaquetas de contacto (10) y (12) coincidentes con la posición de unos portalámparas cada una (14-15) que llevan cada uno una bombillita, y van recubiertas por una ampolla exterior (15A) de colores diferentes cada una, colores que se corresponden con el que tenga cada bandeja laberinto. Los apoyos de las pletinas o placas de contacto se reseñan con (9-11) en el planó.

129066

-5-

11 ABR. 1977



65

El funcionamiento es muy sencillo y se desprende de lo descrito: Cada jugador maneja su bandeja-laberinto hasta que las tres bolas lleguen a sus alojamientos correspondientes de la cabecera del mismo; cuando llegue primero cualquiera de los jugadores a cubrir las tres bolas, se establecerá el debido contacto por el puente formado por las mismas e inmediatamente se encenderá la luz correspondiente en el indicador luminoso.

70

75

Finalmente, tras lo descrito sólo resta señalar que lo que constituye el objeto de la invención es susceptible de tantas variantes de realización como sean posibles sin que se altere la esencia de la misma, pudiéndose fabricar su objeto en toda clase de tamaños, materiales, colores y formas adecuadas, sin limitación.

80

NOTA - Descrito suficientemente lo que antecede sólo resta señalar que lo que se declara propio, nuevo y útil del solicitante es lo contenido en las siguientes:

#### REIVINDICACIONES

85

90

1 - Juego de laberinto con indicador luminoso, caracterizado por el hecho de constar de por lo menos dos bandejas-laberinto, cada una de color distinto a las demás, obtenidas en material plástico duro, que tienen una porción de tabiques seccionados que forman las calles del laberinto, que deben ser recorridas por tres bolas metálicas hasta que éstas lleguen a su término, en la cabecera del laberinto y establezcan en la misma un contacto eléctrico que

129066

-5-

11 ABR.



encenderá una lámpara en un señalizador de control independiente de las bandejas-laberinto, pero conectado eléctricamente a las mismas.

95

2 - Juego, según reivindicación 1<sup>a</sup> caracterizado porque en cada cabecera de cada bandeja-laberinto hay tres casillas donde deberá llegar la bola si el jugador da con el camino verdadero, teniendo cada casilla una perforación destinada a recibir a su bola correspondiente; siendo estas bolas esencialmente metálicas; y teniendo cada perforación de las citadas un diámetro ligeramente inferior al de la bola para que ésta quede asentada en el agujero, pero sin atravesarlo; poseyendo cada una de estas perforaciones, en su fondo y diametralmente, unas plaquetas de contacto eléctrico, conectadas a un cable de alimentación, de manera que al penetrar las tres bolas en sus asientos respectivos, establezcan un circuito que mande una señal luminosa al indicador de control correspondiente.

100

105

110

3 - Juego, según reivindicaciones 1 y 2 caracterizado porque de dichas plaquetas de contacto, unas son positivas y otras negativas, respecto al polo de corriente a que van conectadas por el cable alimentador.

115

4 - Juego, según reivindicaciones de 1 a 3 caracterizado porque el indicador luminoso es una caja de material aislante, independiente de las bandejas-laberinto, aunque conectadas eléctricamente; correspondiendo un indicador luminoso a dos o más bandejas, estando dotado de una pila seca con un dispositivo de retención de la misma, que alimenta el circuito eléctrico.

120

5 - Juego, según reivindicaciones de 1 a 4 caracterizado porque los contactos de la pila establecen éste con unas plaquetas fijadas en el interior de la caja del indicador, una de las cuales va conectada a una pletina metálica y la otra a los cables de salida de alimentación

129066

-6-

11 ABR



que van a las cajas-laberinto.

125

6 - Juego, según reivindicaciones 4 y 5 caracterizado porque en uno de los resaltes internos del material de la propia caja, que es aislante, se hallan unas plaquetas de contacto coincidentes en posición con unos portalámparas que cada uno lleva una bombillita, que va recubierta por una ampolla exterior de colores diferentes, correspondiéndose el color de cada ampolla con el color de la bandeja-laberinto a que se halle conectada, para que cuando el jugador gane introduciendo las bolas en sus alojamientos de final de recorrido, se sepa que se encenderá la luz del mismo color de la bandeja ganadora, a fin de evitarse errores entre los jugadores.

130

135

7 - JUEGO DE LABERINTO CON INDICADOR LUMINOSO.

---

21 ABR



129066

140

Todo según va descrito en la presente memoria que consta de siete hojas foliadas y escritas por una cara, con ciento cuarenta y dos líneas y hoja de dibujos que se acompaña.

Madrid 11 abril 1967

P. S.

129066

D. ESTEBAN CUNCHILLOS ILARRY

HOJA ÚNICA

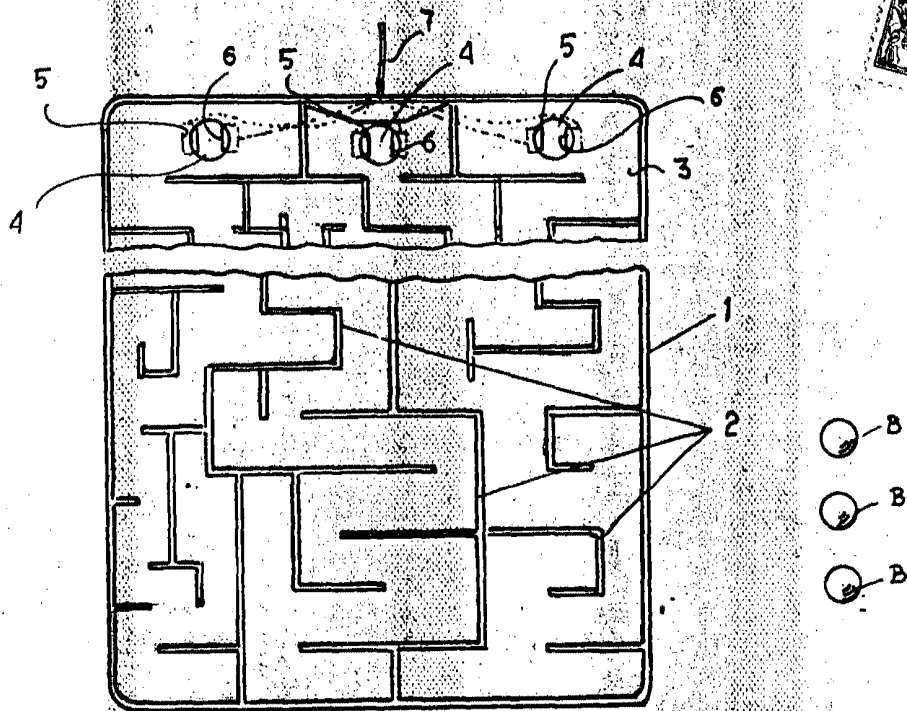


FIG. 1

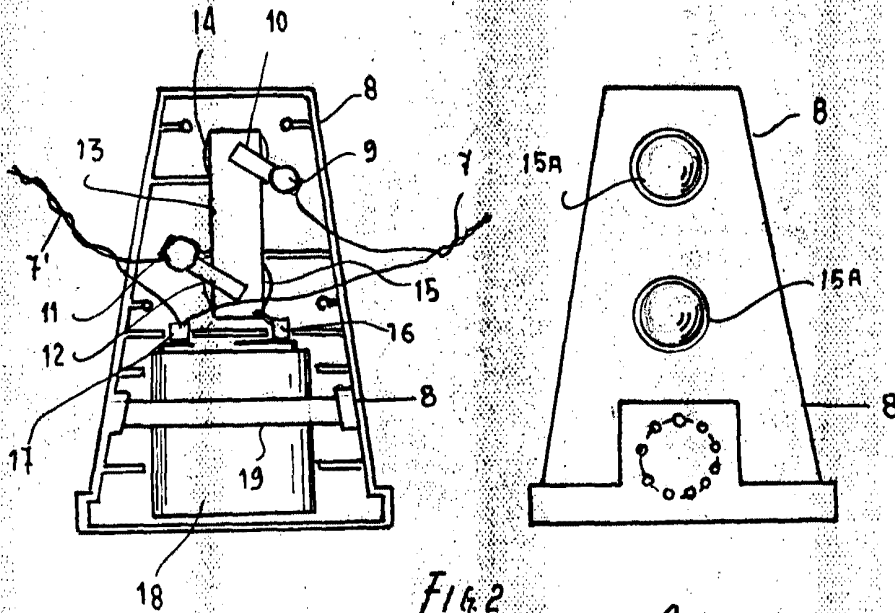


FIG. 2

ESCALA VARIABLE

*[Handwritten signature and scribbles]*