

140315



M O D E L O
D E
U T I L I D A D

a favor de PLASTICAS SANTA ELENA, S. A., de nacionalidad española, domiciliada en Ibi (Alicante), Av. División Azul, s/n., por "JUEGO INSTRUCTIVO DE SOBREMESA".

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a un juego instructivo de sobremesa que garantiza a los jugadores, individuales o en equipos, la emoción propia de toda competición, con el aliciente, además, de la aparición visual de los tantos a medida que los mismos se van produciendo, así como el atractivo de poner a disposición de los contendientes un acopio de datos de gran poder instructivo, que hace efectiva en el juguete que se describe la máxima "instruir deleitando".

10. Ello se consigue en el juego objeto de la inven-

140315

11 JUL.



ción por medio de un conjunto de gran simplicidad estructural, de fabricación económica, fácil montaje y manipulación exenta del peligro de averías, lo que lo hace sumamente idóneo para ser manejado por las inexpertas manos infantiles, sin descartar, empero, su utilización, con las mismas características de atractivo y poder de promoción cultural, por parte de personas adultas.

Consiste esencialmente el juego objeto de la

10. invención en un cuerpo en forma de caja en cuya superficie superior se abren tres ventanillas, de las que una se halla próxima a un pomo de accionamiento manual, mientras que las otras dos presentan contiguas sendas hembrillas en las que son susceptibles de ser conectadas una u otra de un par de clavijas que sobresalen

15. del cuerpo del juguete, en cuyo interior figuran montados dos discos dentados e iguales, que engranan entre sí en contacto tangencial, de los que uno está previsto para recibir una o varias láminas circulares en su

20. perposición, correspondientes a un determinado número de preguntas monográficas o relativas a una diversidad de temas, que aparecen consecutivamente por la primera de las indicadas ventanillas, mientras que el otro disco actúa de soporte de otras tantas láminas similares, en las que figuran consignadas las respuestas (que

25. aparecen de dos en dos por las ventanillas restantes), relativas a aquellas preguntas, correspondiendo a una lámina de preguntas otra de respuestas, figurando en los

140575



- discos soporte oportunas guías o puntos de referencia para que las láminas queden siempre sobre aquéllos según una posición preestablecida, a partir de la cual, y previo giro manual a través del pomo sobresaliente de la superficie de juego, del disco de preguntas, que se traducirá en otro movimiento solidario de igual magnitud del de respuestas, a cada pregunta que aparezca en la ventanilla del primero corresponderán dos respuestas en las ventanillas del segundo, una correcta y otra falsa, debiendo optar el jugador o equipo de turno por una u otra, cuyo eventual acierto vendrá acusado por una señal sensible, óptica o sonora, o ambas a la vez, que será provocada por el propio jugador al cerrar el circuito eléctrico en que se halla intercalada dicha señal por medio de la introducción de la clavija correspondiente al mismo en la hembrilla situada al lado de la ventana en que aparece la respuesta correcta, cuya hembrilla se halla conectada a uno de los dos contactos circulares, fijos, concéntricos y aislados entre sí, con zonas recíprocamente entrantes y salientes correspondientes a la distribución de las respuestas en el disco, que, situados inmediatamente debajo de éste, son recorridos alternativamente por una escobilla solidaria y conectada con el eje del disco, de manera que según cual sea la posición de dicha escobilla el circuito de la señal se cerrará a través del contacto exterior o del interior, a cada uno de los cuales, como queda indicado, corresponde una hembrilla de conexión exterior, junto a una
- 5.
 - 10.
 - 15.
 - 20.
 - 25.



140315

de las dos ventanillas de la caja, así como un determinado número de posiciones de la escobilla que vienen definidas por el giro del disco de respuestas.

5. Para estimular el espíritu de competición, dispone el juego de por lo menos dos clavijas de conexión, una para cada jugador o equipo de jugadores, de modo que la señal que refleja cada acierto de uno de ellos tiene lugar, a modo de tanto marcado, en la casilla o meta exterior del contrario, que puede afectar forma de cesta de baloncesto, que se ilumina en tal ocasión, pudiendo ser contabilizados los aciertos o errores para obtener un resultado final contrastado de ambos bandos, reflejado en el correspondiente marcador, una vez efectuado el giro completo de ambos discos o de una parte de ellos.
- 10.
- 15.

- 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 que corresponde a las características de la invención.
- 20.

- En dichos dibujos, la figura 1 es una vista en planta superior de la superficie del juego; la figura 2 es una vista similar a la anterior, pero una vez separada la mencionada superficie para permitir la visión (y, en su caso, sustituir) los discos interiores de preguntas y respuestas, así como para poder observar el esquema eléctrico determinante del funcionamiento de las señales que acusan los tantos o aciertos;
- 25.

140315



y la figura 3 es una vista esquemática en planta de los contactos circulares fijos y concéntricos previstos para el disco de respuestas y que permiten sustituir con ventaja a los contactos individuales y múltiples conexiones corrientes hasta el presente en dispositivos de esta clase. Finalmente, la figura 4 es un despiece del conjunto del juego, una vez removida la tapa del mismo que actúa de superficie o terreno de juego.

- 5.
10. En los mencionados dibujos, el juego se halla constituido por una caja rectangular de dimensiones convenientes, cuya tapa 1 se conforma a manera de un campo de baloncesto 2 en la mitad de su extensión, apareciendo en el resto una ventana 3 para lectura de las preguntas que más adelante se detallarán. Otras ventanas similares 4, destinadas a respuestas, se hallan practicadas en cada uno de los lados del campo de baloncesto 2.

- 15.
20. El juego comprende dos clavijas (que pueden ser en mayor número si se desea dar mayor complejidad al juguete y entrada a un mayor número de jugadores), las cuales se designan en los dibujos con la referencia 5; las clavijas en cuestión pueden ser acopladas indistintamente, a criterio del jugador de turno, en una u otra de las hembrillas 6, que se abren junto a cada una de las ventanas 4.

25. El ejemplo de realización representado está pensado para que puedan jugar dos personas o equipos a la vez, cada uno de los cuales se atribuye una de las clavijas 5, con la que puede tocar a su elección el



140315

clavo 6 de respuestas que considere más adecuado a la pregunta aparecida por la ventana 3.

5. En el terreno de baloncesto 2 representado en la superficie 1 de juego, existen las metas o cestas 7, que son susceptibles de iluminarse (efecto luminoso que puede ser sustituido o bien combinarse con otro acústico) por formar parte de un circuito eléctrico del que luego se hablará.

10. Se prevé también un marcador 8 de tipo convencional en el que puedan contabilizarse los tantos obtenidos por los contendientes y leer el resultado final de la competición.

15. En la parte interior de la caja del juego, inmediatamente debajo de la superficie 1, se hallan montados dos discos dentados 9 y 10, que engranan en contacto tangencial y de los que el primero puede ser accionado por medio de un pomo 11 que sobresale, como prolongación de su eje, de la mencionada superficie 1. La periferia de ambos discos consta del mismo número de dientes, a fin de que al girar uno de ellos corresponda un movimiento de igual magnitud en el otro.

20. Estos discos actúan de soporte para una o varias láminas que se colocan superpuestas y ensartadas en el correspondiente eje y en una guía excéntrica 12 de posición de que es portador cada disco soporte.

25. En el disco 9 se colocan las láminas 13 que llevan impresas en forma de sectores de corona circular



- una pluralidad de preguntas de temas varios, preferentemente culturales, monográficos o generales, amenos, anecdóticos, deportivos, etc., mientras que sobre el otro disco 10 se colocan, superpuestas en el mismo orden, las láminas 14 que, en igual disposición, llevan impresas las respuestas correspondientes a las preguntas anteriores.

10. Para hacer coincidir las respuestas con las preguntas correspondientes basta colocar las respectivas láminas 13 y 14 según la guía 12 antes aludida. El orden de las casillas de la lámina 14 (respuestas) será el contrario del de las de la lámina 13 (preguntas), teniendo en cuenta el movimiento conjugado y el giro en sentidos opuestos de los discos soporte.

15. Se deduce de lo expuesto que de las dos respuestas (opciones para el jugador de turno) que aparezcan simultáneamente por las ventanas 4, una será falsa y la otra correcta, asomando ésta a veces en una ventana y otras en la otra, sin previsión posible por parte del jugador, a no ser que conozca previamente el orden en que están impresas en la lámina correspondiente, lo cual puede rechazarse por prácticamente imposible.

25. Una vez escogida la respuesta que a su juicio resulta correcta, a tenor de la pregunta aparecida, previo giro manual a través del pomo 11, a través de la ventana 3, el jugador introduce su clavija 5 en la correspondiente hembrilla 6. Si la contestación es

140315



correcta, se iluminará la cesta 7 del equipo o niño contrario. Cada acierto se contabilizará en el marcador 8 en la forma siguiente: 2 puntos cuando sea obtenido directamente, y sólo un punto cuando el acierto sea indirecto, o sea consecutivo a un fallo del otro jugador. Naturalmente, esta valoración es puramente convencional y por vía de ejemplo, pudiéndose disponer otras formas de plasmación de resultados en el juego.

De conformidad con la invención, el circuito eléctrico mediante el cual se acusan los resultados en las cestas o metas 7 de la superficie de juego, está formado por una escobilla o lámina metálica 15 situada debajo del disco 10 de respuestas y conectada con el eje del propio disco, la cual, en una realización convencional, debería recorrer tantos contactos como casillas de respuestas lleva impresas la lámina 14, pero que en la realización preconizada recorre solamente dos contactos circulares 16 y 17, fijos, aislados y concéntricos entre sí, de forma que al girar los discos 9 y 10 la lámina o escobilla 15 está siempre en contacto con uno u otro de los contactos aludidos, sea el interior 16 o el exterior 17, correspondiendo cada uno de éstos a un determinado número de respuestas de la lámina 14 y presentando zonas respectivamente entrantes y salientes (véanse figuras 3 y 4) que son las que definen y seleccionan la yuxtaposición de la escobilla con uno u otro contacto y el cierre o no del circuito de la señal 7

140315

110



a través de la clavija 5 y una de las hembrillas 4.

Así, pues, cada uno de los contactos 16 y 17 está conectado con una de dichas hembrillas, y al mismo corresponde cierto número de las respuestas de la lámina 14, o, lo que es lo mismo, de posiciones angulares del disco soporte 10. Por tanto, si la respuesta es correcta, se cerrará a través del correspondiente contacto el circuito de una de las señales 7, alimentado mediante la pila 18, según se aprecia en la figura 2.

10. Hay que tener en cuenta, a los fines de regulación del dispositivo, que la escobilla 15 debe hallarse en contacto con la pieza 16 ó 17 (la que presente la respuesta correspondiente a la pregunta primera), cuando la propia primera pregunta se encuentre frente a la ventana 3. Esta coincidencia debe también venir determinada por medio de las guías 12 de colocación de láminas.

15. Descrito el modelo objeto de la invención, las ventajas inherentes al mismo se desprenden perfectamente de cuanto queda expuesto, pudiéndose sintetizar en los siguientes puntos:

20. a) permite suprimir la multiplicidad de hembrillas de las realizaciones conocidas hasta el presente, a cada una de las cuales iban acopladas las láminas rectangulares de las preguntas;

25. b) Se suprimen también los numerosos cables que unían las hembrillas con los contactos recorridos por la escobilla. Según la invención, es posible agrupar los contactos de forma que determinado número de ellos comu-

140315



nique con una hembrilla o clavo y la otra hembrilla agrupe los restantes; sin embargo, se reputa como más ventajosa la solución descrita a base de dos contactos circulares únicos, unido cada uno de ellos con una hembrilla; y

5.

c) permite una presentación mucho más atractiva del juego, al estructurarlo como un campo y partido de baloncesto, con sus correspondientes tableros y cestas que se iluminan cuando se encesta, o sea al acertar la respuesta.

10.

Serán independientes del objeto de la presente invención los materiales, formas y dimensiones, tanto absolutas como relativas, del juego descrito y sus partes y accesorios, número de elementos de señalización y accionamiento, series de preguntas y respuestas, índole de las mismas, y, en general, todo cuanto no altere, cambie o modifique su esencialidad.

15.

- . -

N O T A

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

20.

1. Juego instructivo de sobremesa, que se caracteriza por el hecho de estar constituido por una superficie en la que aparecen tres ventanillas, de las que una es próxima a un pomo de accionamiento manual, mientras que las otras dos



- presentan contiguas sendas hembrillas en las que son susceptibles de conectarse una o varias clavijas que sobresalen de la propia superficie, debajo de la cual se hallan montados dos discos dentados e iguales, que engranan entre sí, de los que uno está previsto para recibir una o varias láminas circulares en superposición, correspondientes a un determinado número de preguntas monográficas o relativas a una diversidad de temas, que aparecen consecutivamente por la primera de las indicadas ventanillas, mientras que el otro disco actúa de soporte de otras tantas láminas similares, en las que figuran consignadas las respuestas (que aparecen de dos en dos por las ventanillas restantes), relativas a aquellas preguntas, correspondiendo a una lámina de preguntas otra de respuestas, figurando en los discos soporte oportunas guías o puntos de referencia para que las láminas queden siempre sobre aquéllos según una posición preestablecida, a partir de la cual, y previo giro manual a través del pomo que sobresale de la superficie del juego, del disco de preguntas, que se traducirá en otro movimiento solidario de igual magnitud del de respuestas, a cada pregunta que aparezca en la ventanilla del primero corresponderán dos respuestas en las ventanillas del segundo, una correcta y otra falsa, debiendo optar el jugador por una u otra, cuyo eventual acierto vendrá dado por una señal sensible provocada por el propio jugador al cerrar el circuito alimentador de dicha señal por medio de la introducción de una clavija en la hem-
- 5.
 - 10.
 - 15.
 - 20.
 - 25.



- brilla correspondiente a la ventana en que aparece la respuesta correcta, cuya hembrilla se halla conectada a uno de los dos contactos circulares, fijos, concéntricos y aislados entre sí, con zonas recíprocamente entrantes y salientes correspondientes a la distribución de las respuestas en el disco, que, situados inmediatamente debajo de éste, son recorridos alternativamente por una escobilla solidaria y conectada con el eje del disco, de manera que según cual sea la posición de dicha escobilla el circuito de la señal se cerrará a través del contacto exterior o del interior, a cada uno de los cuales, como queda indicado, corresponde una hembrilla de conexión exterior, junto a una de las dos ventanillas de la caja, así como un determinado número de posiciones de la escobilla que vienen definidas por el giro del disco de respuestas.
- 5.
- 10.
- 15.

2. Juego instructivo de sobremesa, según la reivindicación anterior, que se caracteriza por el hecho de que para estimular el espíritu de competición, dispone el juego de por lo menos dos clavijas de conexión, una para cada jugador o equipo de jugadores, de modo que la señal que refleja cada acierto de uno de ellos tiene lugar, a modo de tanto marcado, en la casilla o meta exterior del contrario, pudiendo ser contabilizados los aciertos o errores para obtener un resultado final contrastado de ambos bandos una vez efectuado el giro completo de ambos discos o de una parte de ellos.
- 20.
- 25.

3. Juego instructivo de sobremesa.

- 13 -

140315



La presente memoria consta de trece hojas
foliadas, escritas a máquina por una sola cara.

Madrid, a 11 de julio de 1968.

PLASTICAS SANTA ELENA, S. A.
p.a.

J. TORTRAS
P.P.





FIG. 1

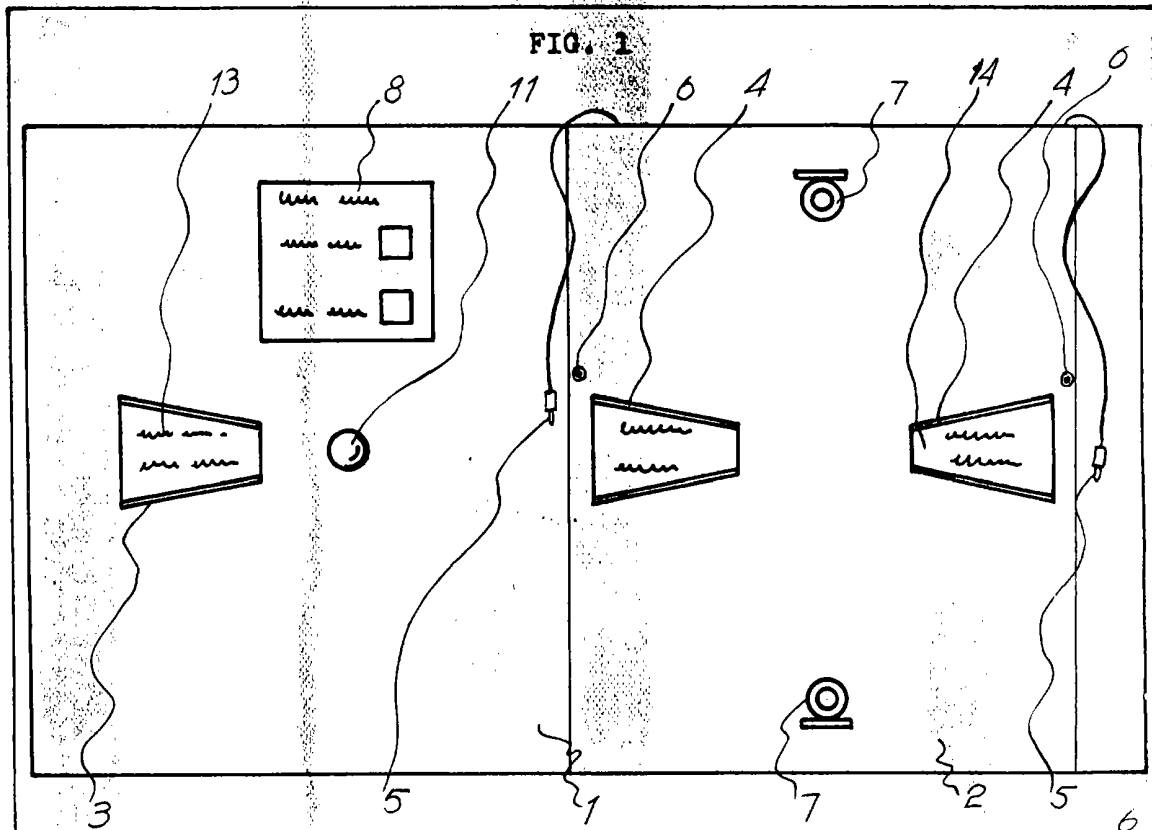
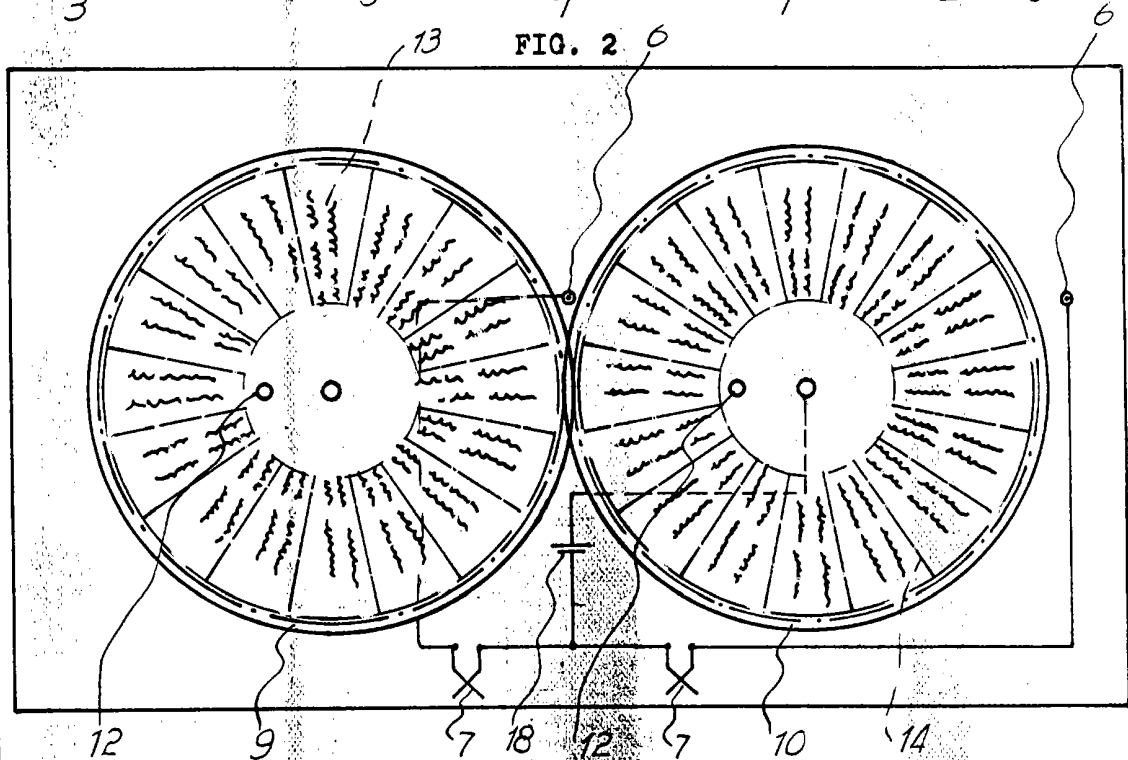


FIG. 2



Madrid, 11 julio 1968
PLASTICAS SANTA ELENA, S. A.
P.A. J. TORTRAS
P.P.

140315

FIG. 3

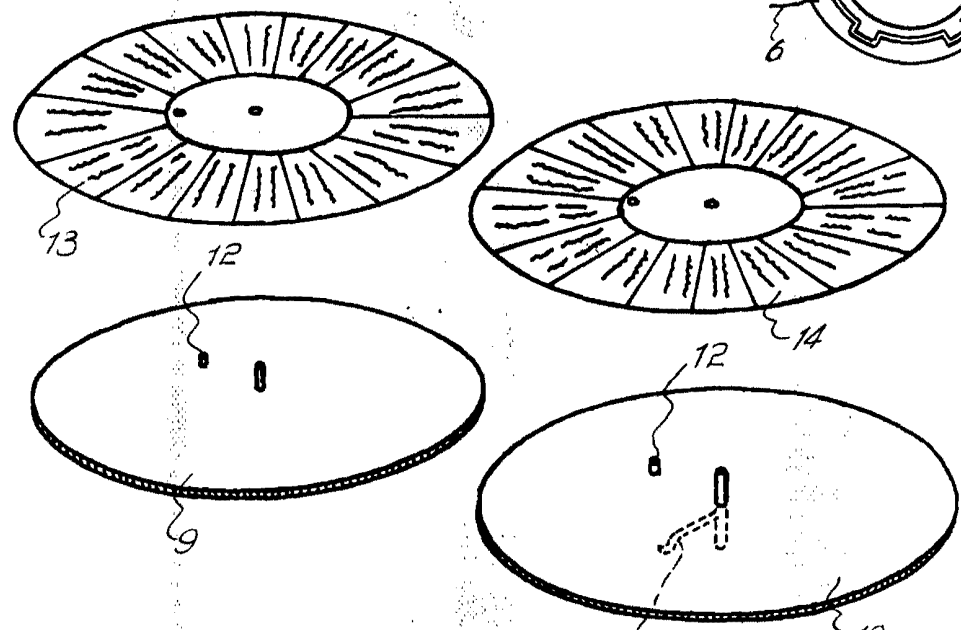
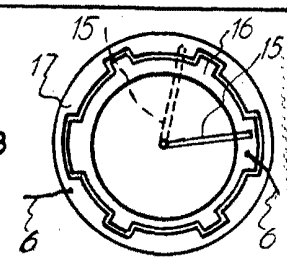
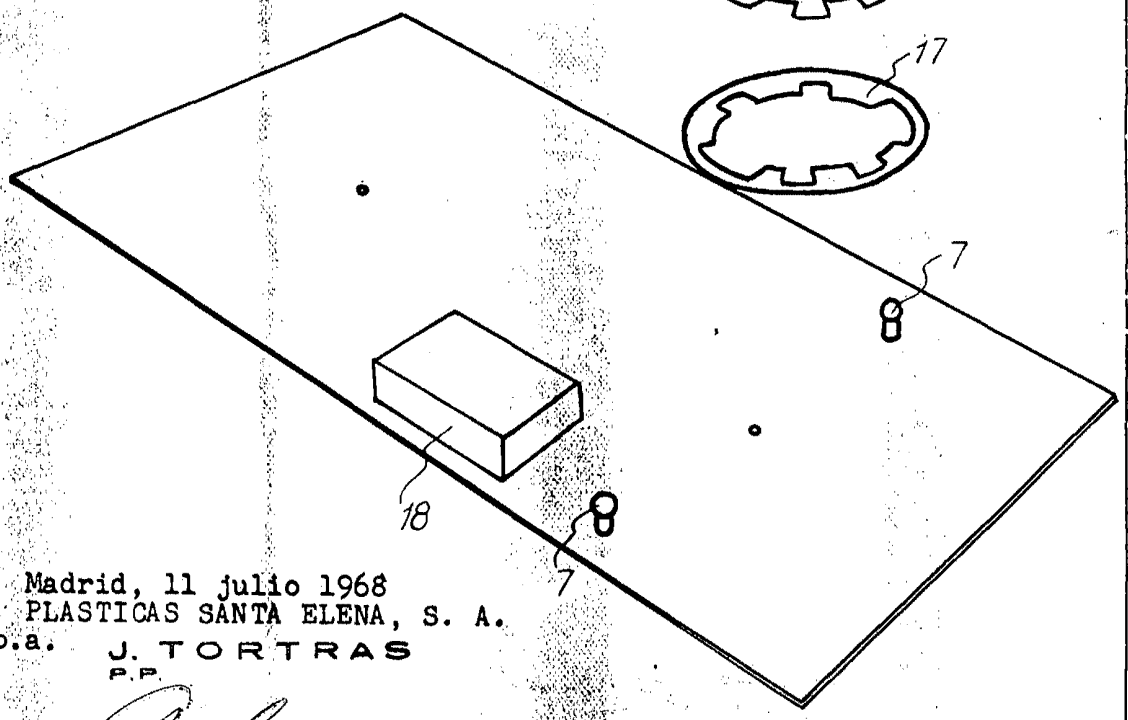


FIG. 4



Madrid, 11 julio 1968
PLASTICAS SANTA ELENA, S. A.
P.a. J. TORTRAS
P.F.