

JAIME TORTRAS VILELLA

A



83

SECCION TECNICA
 CLASIFICACION I.P.C.
 CLASE A 63
 CLASE H

159.190

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

a favor de JUGUETES ELECTROMECANICOS, S. A., de naciona-
 lidad española, domiciliada en Alcoy (Alicante), Balmes,
 11, por "JUEGO INFANTIL DE LOTERIA".

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a un juego in-
 fantil de lotería que se caracteriza por su simplicidad
 y extraordinaria amenidad de las jugadas y resultados, y
 por combinar el interés de todo juego de azar con el es-
 tímulo de las dotes de reflexión del niño que supone un
 juego de construcción.

5.

Pueden participar especialmente en este juego
 niños de edades comprendidas los cinco y los diez años,
 no presentando el mismo otra dificultad que la de inter-
 pretar los resultados que los jugadores van obteniendo

10.



que él mismo va ejecutando.

5. El objetivo, por tanto, del juego, consiste en montar con el menor número de jugadas posible una de las figuras, preferentemente en forma de animales de que disponen los participantes, resultando ganador el jugador que consiga antes montar su figura o una de sus figuras.

10. Constituye premisa esencial en el juego de la invención el que todas las figuras, aunque diferentes en representación, consten del mismo número de piezas, lo que significa que pueden ser construídas en el mismo número de jugadas. Estas se reflejan sobre una suerte de ruleta en cuyo limbo aparecen grafiadas convencionalmente las piezas de las figuras, de modo que el jugador
15. no tiene más que observar cuál es la pieza que señala el indicador de la ruleta para tomarla del montón correspondiente a su figura y proceder a acoplarla o iniciar con ella la construcción. Es evidente que en los casos en que no sea posible el acoplamiento (por ejemplo cabeza y patas, orejas y cola, etc.) deberá dejar pasar la jugada, previéndose sobre la misma ruleta la intercalación de penalizaciones y premios, como luego se dirá, que afectando en uno u otro sentido al jugador, confieren al juego la necesaria amenidad y emoción.

20. Es de notar que en este juego pueden incluso tomar parte niños que no sepan todavía leer, a los cuales los que sí sepan les indicarán deportivamente las jugadas que les correspondan a cada impulso del indicador.
- 25.



- giratorio. Dado que en cada una de las viñetas en que se divide el limbo de la ruleta se prevén, además de indicaciones numéricas y nominativas, otras de carácter gráfico, relacionadas con las distintas piezas a que se refieren las tiradas, no presenta ninguna dificultad el que el niño se aprenda de memoria las diversas jugadas que aquellas viñetas representan. Por lo demás, el sencillo montaje de las figuras, a base, por ejemplo, del acoplamiento a presión de las diversas partes o piezas de las mismas, no ofrece ninguna complicación e incluso puede ayudar a ejercitar las dotes de reflexión del niño.
- 5.
- 10.

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 del juego objeto de la invención.

- 15.
- 20.
- En dichos dibujos, la figura 1 es una vista en planta del conjunto del juego, limitado a cuatro figuras, una por jugador, las cuales aparecen despiezadas, antes de iniciarse el juego, alrededor del limbo en que aparecen grafiadas las viñetas indicadoras de las jugadas, que van a ser determinadas por el correspondiente indicador giratorio; y la figura 2 es una vista en alzado de una de las figuras terminadas del juego.

- 25.
- De conformidad con los dibujos, éste comprende una pluralidad de figuras de animales, que se reparten en partes iguales entre los jugadores. Así, por ejemplo, si el juego consta de seis figuras de animales, para cua



tro, cinco o seis jugadores tomará cada jugador uno de los animales; para tres jugadores, cada jugador puede disponer de dos animales, con lo que el juego será más largo e interesante; y para dos jugadores, puede cada uno de ellos disponer de hasta tres animales.

5.

Cada una de las figuras, en el ejemplo preferido de realización, consta de nueve piezas: cuerpo 1, cabeza 2, orejas 3-4, patas delanteras 5-6, patas traseras 7-8 y cola 9, colocándose las mismas en correspondientes montones (figura 1) frente a cada jugador.

10.

Estas piezas pueden acoplarse fácilmente entre sí por simple presión, por medio de vástagos introducidos en correspondientes orificios o manguitos de retención, o por medio de encajes periféricos debidamente ajustados, no siendo estas formas de realización limitativas, sino tan sólo indicativas de las posibilidades de llevar a la práctica las expresadas figuras o muñecos.

15.

Las jugadas vienen determinadas en un tablero 10, que a manera de limbo de una ruleta se presenta dividido en una pluralidad de sectores que pueden ser recorridos por una flecha o indicador giratorio 11 que es impulsado por el niño. Aquellos sectores presentan grafiadas genéricamente cada una de las piezas que componen las figuras ("cabeza", "patas delanteras", "patas traseras", etc.), tal como se indica con la referencia 12, pudiendo tales gráficos ir acompañados por la correspondiente indicación nominativa y por un número correlativo. Intercalados, se prevén otros sectores indicativos

20.

25.



- de ventajas y desventajas en el juego. Así, por ejemplo, con la referencia 13 (figura en negativo) se indica "devolución de pieza" (a elección del jugador, de entre las que ya figuran acopladas en su figura); con la referencia
5. 14 (flecha reversible), la posibilidad de cambiar la figura por otra de mayor agrado del jugador, de las que disponen los otros participantes; con la referencia 15 (ventanilla de un banco), la posibilidad de escoger la pieza a tomar; y con la referencia 16 (flecha de dirección
10. obligatoria), tirada nula y paso al jugador siguiente.

Inicia el juego el participante que, dando impulso al indicador 11, saque el número más elevado de los que aparecen en cada viñeta.

- El jugador impulsa el indicador 11 y realiza la jugada que indica éste al detenerse. Por ejemplo: si el
15. indicador señala "cabeza", toma el jugador esta pieza de su montón y la pone frente a él. Sigue el juego su compañero de la derecha. Conforme vaya siguiendo el juego, cada uno de los participantes irá montando su animal, parti
20. tiendo siempre de lo que indique la flecha giratoria 11.

- Tal como se ha indicado, y para dar aún más variedad al juego, hay cuatro espacios o sectores numerados que corresponden a las siguientes jugadas: referencia 13 -
25. el jugador debe desmontar una pieza cualquiera de su animal y devolverla a su montón; referencia 14 - el jugador puede cambiar su animal por el de otro jugador, si esta jugada le conviene o prefiere una figura por otra; referencia 15 - el jugador tiene derecho a elegir la pieza



que más le convenga de las que le faltan por montar; referencia 16 - tirada sin efecto. El jugador de la derecha sigue el juego.

5. En caso de jugar con dos o más animales cada participante, el orden de montaje de aquéllos es indiferente, ya que el juego termina cuando uno de los jugadores ha montado todos sus animales.

10. Serán independientes del objeto de la invención los materiales, formas y dimensiones, tanto absolutas como relativas, de los distintos elementos que intervienen en el juego descrito, representación de las figuras, número de las mismas y de las piezas componentes, valoración convencional de las jugadas, número y clase de ventajas y penalizaciones, 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 infantil de lotería, que se caracteriza por comprender una pluralidad de figuras desmontables, preferentemente en forma de animales, las cuales se reparten en un número igual de las mismas para cada uno de los jugadores que intervienen en el juego, el cual debe disponerlas desmontadas, agrupando las piezas de cada fi-



gura, que son en número igual para cada una de ellas, procediendo los jugadores por turno al montaje de su o sus figuras, de conformidad con el resultado obtenido por cada uno de ellos al impulsar un índice giratorio so-

5. bre un limbo en el que figuran grafiadas las distintas piezas o sectores de las figuras, pudiendo ser las indicaciones del limbo nominativas, gráficas o mixtas, de modo que pueden resultar inteligibles incluso para niños que no sepan leer, al alcance de los cuales queda, por
10. tanto, la participación en el juego previéndose finalmente la inclusión de premios y penalizaciones para mayor amenidad en este último, a los que corresponden los pertinentes espacios en el limbo, tales como posibilidad de cambiar una figura por la de otro jugador, si el que
15. ha efectuada la tirada lo considera conveniente, elección de la pieza que más le convenga de las que le faltan por montar, o, por, el contrario, ineffectividad de la tirada y prosecución del juego por el jugador siguiente, y desmontaje de una de las piezas ya montadas y devolución
20. de la misma al grupo de las pendientes de montaje, siendo en todos los casos ganador el jugador que primero ha montado las figuras a su cargo.

2.- Juego infantil de lotería.



La presente memoria consta de nueve hojas foliadas, escritas por una sola cara.

Madrid, a 3 de junio de 1970.

JUGUETES ELECTROMECAÑICOS, S. A.

p.a.

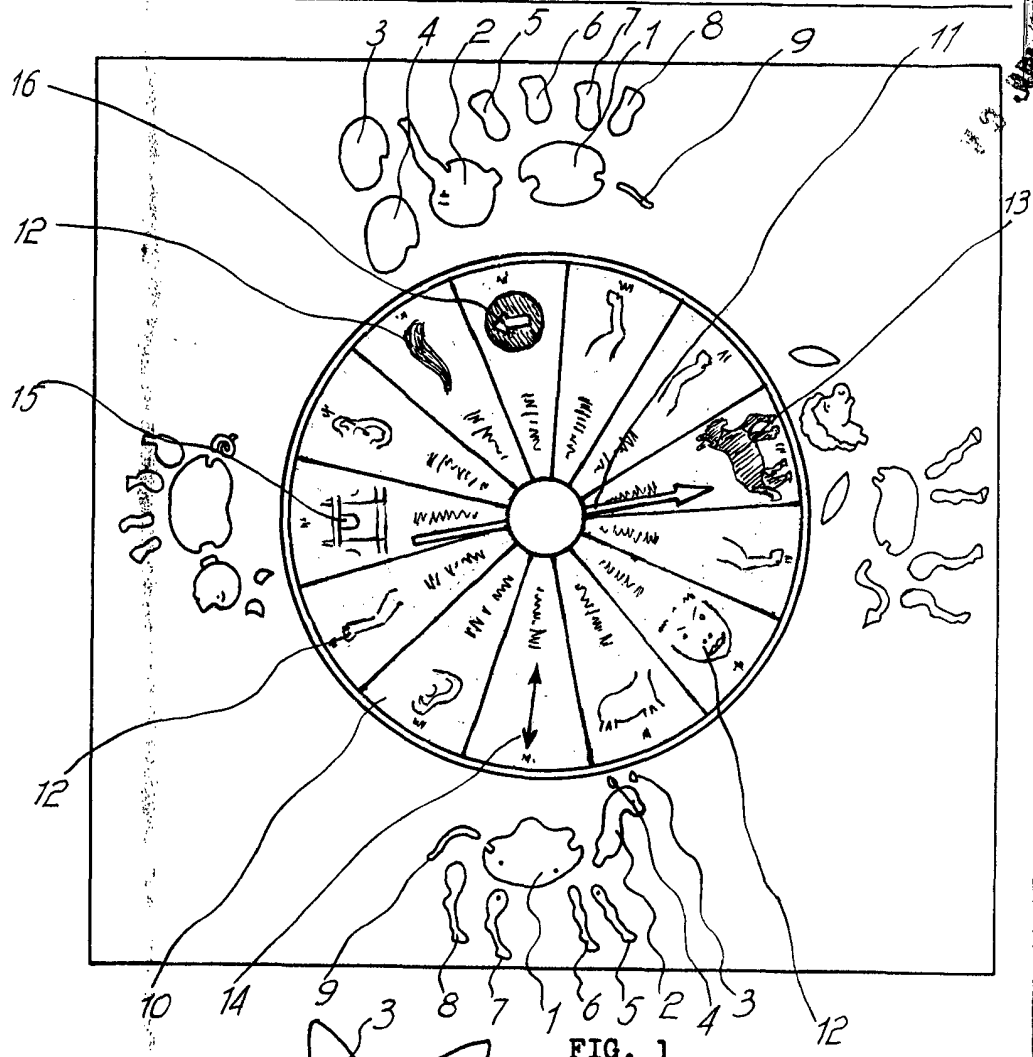


FIG. 1

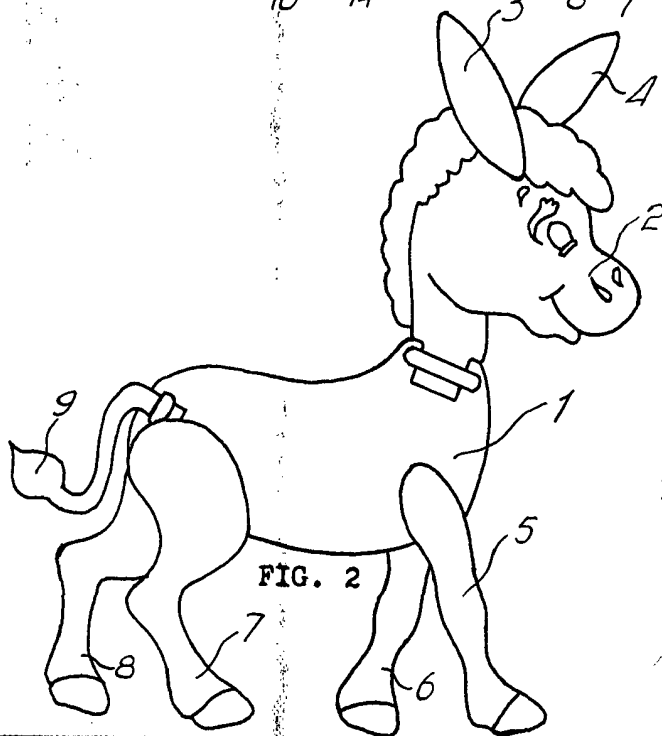


FIG. 2

Madrid, 3 junio 1970
JUGUETES ELECTROMECHANICOS,
S. A.
p.a.