



183496

A 63 H

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

a favor de MIKMIK, S.A., entidad española, domiciliada en Barcelona, calle Industria, 295, por "JUEGO DE COMPETICION".

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA



El presente modelo de utilidad tiene por objeto un juego de competición que ha sido especialmente estudiado de manera que con el mismo se consiguen efectos muy recreativos en forma sencilla, totalmente diferente de todos los juegos conocidos del tipo de los de sobremesa. Además, el juego en cuestión es simple en el aspecto constructivo, a diferencia de los juegos de competición en general.

10. El juego de competición a que se refiere esta invención presenta como particularidades esenciales que



183496

comprende un tablero de juego que queda dividido en dos campos por un tabique intermedio que no permite que el jugador de un campo vea el opuesto desde el suyo. En dichos campos existen sendas pluralidades de orificios dispuestos en comunicación, los de un campo con los del otro, dos a dos, cuyos orificios pueden ser ocupados mediante piezas amovibles y a los mismos son conectables bombas amovibles impulsoras de aire para expulsar las piezas de los orificios ocupados por ellas.

5.

10.

En la forma de realización preferida, el tablero de juego citado está constituido por una placa gruesa una de cuyas caras presenta una pluralidad de acanaladuras que por sus extremos terminan en orificios que forman ángulo recto con dichas acanaladuras y desembocan en la cara opuesta de la placa. A la cara de la placa en la que se han practicado las acanaladuras está aplicada una placa más delgada que la aludida y que cierra aquéllas de modo que se definen conductos por medio de los cuales comunican los orificios de un campo con los de otro.

15.

20.

Los dibujos adjuntos muestran, esquemáticamente y tan sólo a título de ejemplo no limitativo del alcance de la presente invención, un caso práctico de realización de un juego de competición de las características indicadas.

25.

En dichos dibujos, la figura 1 es una vista en perspectiva del juego; la figura 2 corresponde a una vista en planta inferior convencional que representa la disposición de las acanaladuras y orificios del tablero de juego y las figuras 3, 4 y 5 son detalles en sección del tablero



183496

considerada por planos III-III, IV-IV y V-V, respectivamente, de la figura 1.

5. De conformidad con los dibujos, el juego de competición que se describe comporta un tablero de juego -1- de sobremesa dividido por medio de un tabique -2- en dos campos -1a- y -1b- para sendos jugadores, cuyo tabique impide que el participante que tiene asignado uno de los campos vea el campo del jugador contrario.

10. El aludido tablero de juego consta de una placa gruesa -3- superior en la que se abre una multiplicidad de orificios -4- a cada uno de cuyos citados campos corresponde una pluralidad de ellos. Tales orificios se relacionan, los de un campo con los del otro, dos a dos, a cuyo fin los orificios en comunicación están dispuestos en los respectivos extremos de unas acanaladuras -5- practicadas en la cara inferior de la placa gruesa -3-, con cuyas acanaladuras forman ángulo recto los orificios -4- en cuestión.

15. El tablero -1- comprende una placa -6- mucho más delgada que la placa -3- y aplicada a la cara inferior de la última placa, de manera que dicha placa delgada -6- cierra las acanaladuras -5- de la placa gruesa -3- y determina con ellas sendos conductos que son los que establecen propiamente la comunicación de los orificios de los campos opuestos, dos a dos.

20. El juego comprende dos series de piezas -7-, una serie para cada campo de juego, cada una de cuyas series comporta cuatro de dichas piezas, las cuales están provistas de una espiga -8- encajable en los orificios -4-, de

25. El juego comprende dos series de piezas -7-, una serie para cada campo de juego, cada una de cuyas series comporta cuatro de dichas piezas, las cuales están provistas de una espiga -8- encajable en los orificios -4-, de



183496

16 AGO

modo que las expresadas piezas se pueden trasladar de uno a otro de los orificios -4- del tablero.

Cada jugador posee asimismo un fuelle -9-, dotado de un manguito -10-, susceptible de enchufarse a voluntad en cualquiera de los orificios -4-.

5.

Cuando se insufla aire presionando el fuelle -9- al interior de un conducto -5- y en el extremo opuesto al que se halla conectada la bomba está enchufada una pieza -4-, ésta es despedida de dicho alojamiento por la presión del aire insuflado. Por el contrario, si la insuflación se efectúa en un conducto en cuyo extremo no existe pieza alguna, la tirada es nula.

10.

El tablero de juego se ha representado formado por una placa -3- con los orificios -4- y las ranuras inferiores -5- que, al colocar la tapa -6- constituyen los conductos de aire que comunican dos orificios -4- situados en cada campo -1a- y -1b-, pero es evidente que esta estructura puede ser distinta, con tal que se respete la disposición de los campos con igual número de orificios comunicados entre sí por conductos internos.

15.

Las piezas -7- pueden adoptar una configuración determinada, por ejemplo representando soldados o figuras caprichosas. Asimismo, tales piezas pueden ser de igual o distinto valor en relación a las demás.

20.

Cada jugador no puede ver el campo contrario por impedírselo el tabique -2-, y así los jugadores van colocando sus piezas en los orificios de salida, avanzando paulatinamente y alternando las tiradas que, por ignorar la si-

25.



183496

tuación en que se encuentran las figuras del oponente, se desconoce el resultado hasta que se ha insuflado aire mediante la bomba.

- 5. De acuerdo con ello y con una regla del juego, el jugador que primero consigue expulsar la pieza de más valor del contrario gana la partida. O bien la gana el que logra aproximar primero al tabique -2- su pieza de más valor. Según otras reglas en las que se prescinde de las categorías de las piezas, es ganador de la partida el que primero expulsa todas las piezas del contrario o el que primeramente sitúa las suyas junto al tabique -2-. Desde luego estas reglas pueden variar o se pueden añadir otras.
- 10.

Serán independientes del objeto de la invención los materiales, formas y dimensiones de los componentes del juego de referencia, así como sus características y detalles de orden accesorio y, en general, todo cuanto no altere su esencialidad.

- . -

N O T A

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

- 20. 1. Juego de competición, caracterizado esencialmente por el hecho de que comprende un tablero dividido en dos campos por un tabique intermedio que impide la visión de un campo desde el opuesto, en cada uno de los cuales se

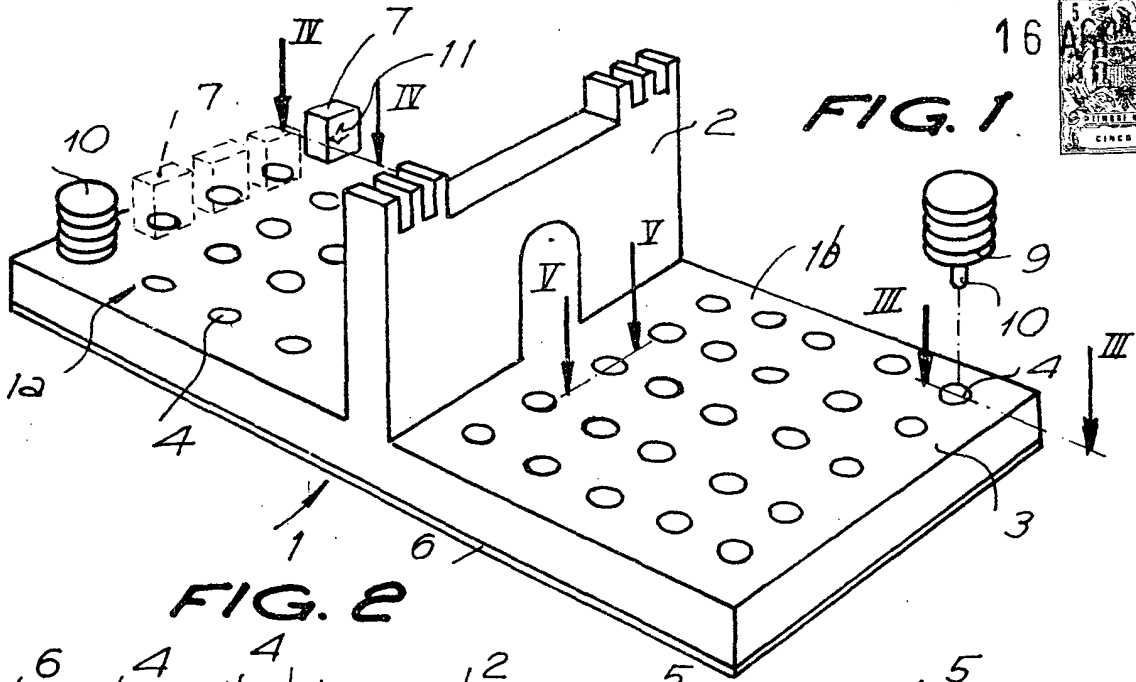


FIG. 1

FIG. 2

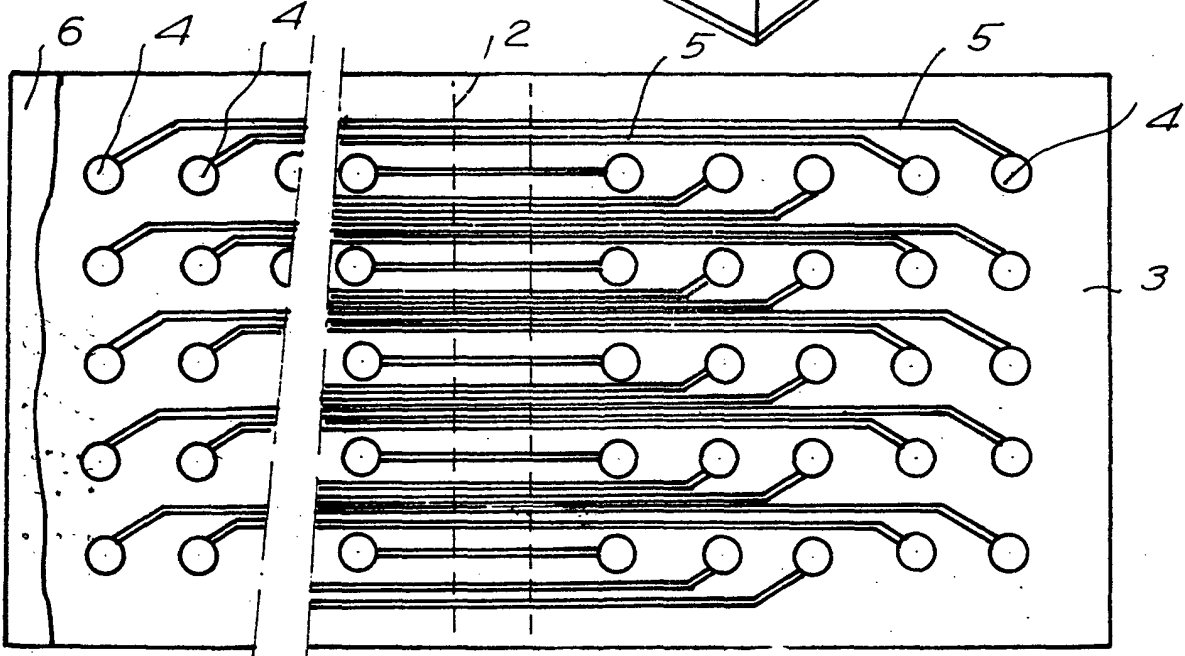


FIG. 3

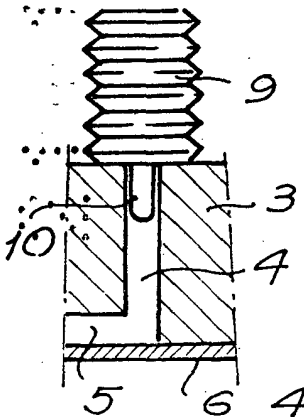


FIG. 4

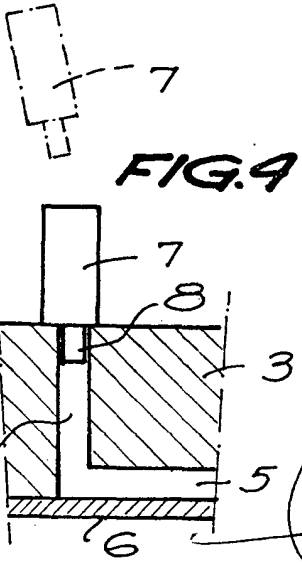
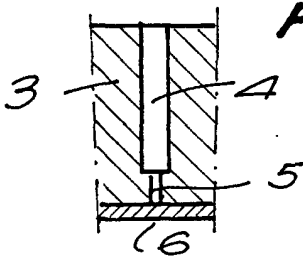


FIG. 5



Barcelona, 16 de agosto de 1972

p.a.

