

184222

20 SEP 1973



A 63 F

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 SOBREMESA".

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a un juego de sobremesa cuyas características rebasan todas las conocidas en este tipo de juego, confiriéndole mayor atractivo e interés.

5. Los juegos de sobremesa basados en recorridos de fichas sobre tableros son prácticamente idénticos en su esencia. Unicamente pueden variar la forma de los recorridos y las reglas del juego, pero en definitiva, en todos ellos el fin es llegar a una meta tras haber realizado un recorrido más o menos accidentado, con penali-
- 10.

184222



zaciones y premios intermedios.

El juego objeto de la invención renueva totalmente este concepto e introduce unos alicientes en el juego que llaman poderosamente la atención por su espectacularidad.

5.

El juego en cuestión se caracteriza porque comprende un tablero en el que aparece un circuito formado por casillas susceptibles de ser recorrido por fichas de los jugadores. Algunas de estas casillas presentan una indicación que obliga al jugador que ha caído en ella a montar sobre el tablero una de las piezas que forman una estructura, la cual comprende un dispositivo de accionamiento y una trampa situada encima de una casilla determinada, que al ser accionado el dispositivo, cae sobre la ficha que se encuentra en la casilla.

10.

15.

Una de las casillas del circuito presenta una indicación que obliga al jugador que cae en ella a accionar el dispositivo, una vez la estructura ya se ha montado en su totalidad.

20.

El tablero está dotado de perforaciones receptoras de tetones y salientes de encaje de las piezas de la estructura.

25.

El dispositivo de accionamiento comprende una manivela conectada a un juego de engranajes, uno de los cuales presenta un saliente radial contra el que se apoya elásticamente una palanca percutora dotada de una pala impulsora susceptible de golpear un cesto oscilante que contiene una bola pesada que, al volcar el cesto, inicia un



184222

20 SEP



recorrido laberíntico, al final del cual pone en marcha un mecanismo que obliga a caer la trampa sobre la casilla prevista.

5. La pala percutora golpea el contrapeso de un péndulo suspendido de una columna, que a su vez golpea el cesto contenedor de la bola.

10. A la salida del cesto la bola inicia su recorrido encima de una escalera, cuyos peldaños presentan guías para el descenso de la bola. El último escalón está situado encima de un canal sinuoso que conduce a la bola al dispositivo de disparo del mecanismo accionador de la trampa.

15. Este mecanismo consiste en una varilla, cuyo extremo inferior está situado frente al extremo del canal, cuya varilla es deslizable axialmente en una guía e impulsada por un resorte hacia una posición de disparo contra una segunda bola situada en un asiento previsto en una plataforma, la cual está dotada de una abertura de paso de la bola que queda encima de una palanca de primer género, sobre la cual descansa una figura dispuesta frente a un recipiente y susceptible de ser lanzada a su interior por la bola al caer sobre la palanca. El recipiente se halla en un soporte del que parte una columna en cuya cúspide está situada la trampa formada por un cesto invertido.

25. La columna descrita presenta una sucesión de dientes salientes en sentidos opuestos y defasados, mientras que el cesto presenta una abertura en el fondo por la que se desplaza apoyándose alternativamente en los dientes.

Para la mejor comprensión de cuanto queda descri-



184222

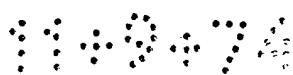
20



to en la presente memoria, se acompañan unos dibujos en los que, tan sólo a título de ejemplo, se representa un caso práctico de realización del objeto de la invención.

En dichos dibujos, la figura 1 es una vista en

5. planta del tablero; la figura 2 muestra en perspectiva un detalle de la estructura en la que aparece la manivela, las ruedas dentadas, la palanca percutora, y el péndulo; la figura 3 muestra en perspectiva las piezas anteriores y además la escalera con el cesto y la bola separada;
10. en la figura 4 aparece, también en perspectiva, además de todas las piezas enumeradas, el canal sinuoso, la varilla que acciona a la segunda bola dispuesta en una plataforma encima de un recipiente que a su vez queda situado sobre una palanca balancín, que está desmontada; la figura 5
15. muestra en perspectiva todas las piezas que intervienen en la estructura, colocadas en posición de reposo, con la palanca colocada encima de la columna dentada y una ficha (representada por la figura de un ratón) situada en la caxilla sobre la que descenderá la trampa; la figura 6 es
20. un detalle en perspectiva del canal y el extremo de la varilla situado frente al final del mismo, hallándose en posición de reposo; la figura 7 es una vista similar, pero en el momento en que la bola empuja a la varilla y se produce el disparo del mecanismo; la figura 8 es un detalle
25. en alzado lateral del extremo superior de la varilla, la plataforma con la bola y el recipiente con la abertura de paso de aquella bola; la figura 9 muestra en perspectiva la caída de la bola sobre la palanca que ha impulsado a



184222

20



5. la figura que salta sobre el recipiente y la trampa caída sobre la casilla en la que ha atrapado a una ficha (ratón); la figura 10 es un detalle en perspectiva de una de las piezas separada del tablero, mostrando los salientes de encaje; y la figura 11 es una sección longitudinal de esta pieza encajada sobre el tablero.

10. El juego descrito consta en los dibujos de un tablero -1- sobre el que aparece representado un circuito -2- formado por una sucesión de casillas, diferenciadas cromáticamente y con dibujos e inscripciones que indican lo que debe hacer el jugador que cae en la casilla. Las fichas que utilizan los jugadores tienen forma de ratones -3-. Al final del recorrido existen una serie de casillas -4- formando un pequeño circuito y entre estas casillas destacan una -5- y otra -6-, que indican respectivamente, que el jugador deberá accionar el mecanismo y el lugar donde caerá la trampa cuando se accione el mecanismo. En el tablero existen una serie de taladros -7- para encaje de unas piezas que se describirán a continuación.

20. Sobre el tablero va dispuesta una estructura formada por un soporte -8- en el que están montadas dos ruedas -9-10- que engranan entre sí, una de las cuales presenta un manubrio de accionamiento -11-. En este soporte está articulada una palanca -12-, solicitada elásticamente por un resorte -13- hacia una posición determinada. Un extremo de la palanca se halla interceptando el recorrido de un saliente radial -14- que parte de la rueda -9-. El otro extremo de la palanca presenta una pala percutora -15- frente

25.

184222 20



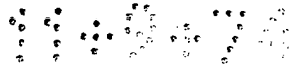
a un contrapeso -16- que simula una bota, unida a una barra -17- a modo de péndulo, articulada en un brazo -18- soportado por una columna -19-.

5. La bota -16- está frente a un cesto -20- articulado en posición oscilante en un soporte -21- situado en el peldaño superior de una escalera -22-. El interior del cesto contiene una bola pesada -23-. Los peldaños de la escalera presenta unos resaltes -24- a modo de barandillas situados en posiciones defasadas. Además los peldaños están inclinados lateralmente formando un zig-zag.

10. El último peldaño de la escalera queda situado sobre un canal sinuoso -25- en plano inclinado, frente a cuyo extremo inferior se halla dispuesto el extremo de una varilla deslizable -26-, guiada en un soporte -27-, empujada por un resorte -28- y con un diente -29- que se apoya en una de las guías del soporte. El extremo superior de la varilla está dotado de un ensanchamiento en forma de mano -29- situada debajo del extremo de una plataforma oscilante -30-, con un alojamiento -31- para una segunda bola -32-.

15. En el otro extremo de la plataforma existe una abertura -33- que permite el paso de esta bola.

20. El propio soporte -27- sostiene un recipiente -34-, que simula una bañera, situado debajo de la abertura -33-, dotado también de una abertura -35- que da paso a la bola. Esta abertura -35- está encima de una palanca de primer género -36- articulada sobre el soporte -37- sobre cuya palanca se encuentra una figura -38- que representa un hombre en actitud de lanzarse al agua. A continuación



184222 20



5. de la palanca -36- está situado un soporte -39- sobre el que asienta un barreño -40-. Frente al mismo se alza una columna -41- dotada de dos hileras de dientes -42- opuestos y situados alternativamente. En la cúspide de la columna se apoya un cesto -43- en posición invertida con un orificio -44- en el fondo. Esta columna arranca junto a la casilla -6- del pequeño circuito -4-.

10. Para asegurar la estabilidad del armazón descrito, alguna de las piezas, por ejemplo la -8-, está dotada de salientes inferiores -45- en forma de "L", destinados a encajar en orificios alargados -46- con un tramo más estrecho para impedir la salida fortuita del saliente una vez encajado (figuras 10 y 11).

15. El juego se desarrolla del modo siguiente: Cada jugador posee una ficha, en este caso un pequeño ratón -3- y, una vez establecido el orden de tiradas se procede a efectuar la jugada con dados con los que se obtiene una puntuación que indica el número de casillas a recorrer por -2-. Cierta número de casillas, por ejemplo las que están en blanco, indican que el jugador que ha caído en ellas ha de proceder a montar una de las partes de la estructura. La pieza a montar no se elige al azar sino que se sigue un orden establecido, tal como se ha ido describiendo a partir del soporte -8- hasta finalizar en el cesto-trampa -43-. Las otras casillas tienen indicaciones gráficas que señalan incidencias del juego, premios o sanciones, para amenizar el recorrido.

Cuando los jugadores llegan al circuito -4- van



184222

- dando vueltas al mismo, a no ser que en alguna de las casillas exista la indicación de retroceder a un lugar determinado del recorrido. Cuando ya todas las piezas de la estructura están montadas, y no antes, si un ratón viene a parar
5. en la casilla -5-, su propietario debe accionar el manubrio -11-. Ello significa que el saliente radial -14- empujará a la palanca -12- que tensará al resorte -13- de forma que al soltar la palanca, la pala -15- golpeará contra la bota -16-, que a su vez dará un puntapié al cubo -20- que se vuel-
10. ca y la bola -21- empieza a descender los peldaños de la escalera -22-, guiada por los salientes -24- e iniciando un recorrido en zig-zag y saltando escalón por escalón hasta que llega a la parte superior del canal -25-. La bola des-
15. ciende por el canal y al llegar a su extremo inferior golpea al extremo de la varilla -26- de forma que es desplazada lo suficiente para que el diente -29- escape de su posición de retención y el resorte -28- impulse a la varilla hacia arriba (figuras 5, 6, y 7). La mano superior -29-
20. golpea por debajo de la plataforma -30-, con lo cual la bola -32- sale de su alojamiento -31- y cae por la abertura -33- (figura 8). La bola -32- es recogida por la bafiera -34- y cae de nuevo por la abertura -35- que ésta tiene en el fondo. De la abertura -35- va a parar sobre el extremo alzado de la palanca -36-, golpeándola de manera que
25. la figura -38-, que se encuentra sobre el extremo opuesto, es lanzada al aire y cae en el interior del barreño -40-. La caída de la figura es suficiente para que el soporte -39- oscile ligeramente y esta oscilación es acusada por la colum-

184222 20



na dentada -41-. Como sea que el cesto -43- se encuentra apoyado de forma inestable en la punta de la columna, cae oscilando y apoyándose sucesivamente en uno y otro diente -42 hasta que viene a parar a la casilla -6- (figura 9).

5. Si en la casilla se encuentra un ratón -3-, es cazado por la trampa y el jugador propietario del mismo queda fuera de juego. Si no se encuentra ningún ratón en la casilla -6- prosigue el juego normalmente. Es evidente que ganará el juego, el que consiga sobrevivir a las sucesivas caídas del cesto-trampa.

10. Ni que decir tiene que cada vez que se produce el accionamiento de todo el mecanismo, los jugadores siguen con alborozo el recorrido de la bola y todos los movimientos del mecanismo, cuyo punto culminante es la caída de la bola -32 sobre la palanca -36- que provoca el lanzamiento de la figura -38- que ya adopta una actitud de lanzarse al agua. El salto de la figura es extraordinariamente cómico y de inmediato sigue la caída de la cesta.
15. El jugador que ha accionado el mecanismo es el encargado de devolverlo a su posición primera.

20. Serán independientes del objeto de la invención, los materiales empleados en la construcción de las distintas piezas que componen el mecanismo, formas y dimensiones de las mismas, reglas del juego, diseño del recorrido y las fichas y cuantos detalles accesorios puedan presentarse,
25. siempre y cuando no afecten a su esencialidad.



184222²⁰ SER

N O T A

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

5. 1. Juego de sobremesa, caracterizado esencialmente por comprender un tablero en el que aparece un circuito formado por casillas susceptibles de ser recorridas por las fichas de los jugadores, y en cuyo interior pueden montarse las piezas constitutivas de una compleja estructura que comprende una manivela de accionamiento y una trampa situada sobre una determinada casilla, la cual
10. 2. Juego de sobremesa, según la reivindicación anterior, caracterizado por el hecho de que el tablero presenta unas perforaciones receptoras de tetones de encaje previstos en las piezas que constituyen la estructura.
15. 3. Juego de sobremesa, según las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado por el hecho de que la estructura comprende una manivela de accionamiento que está conectada a un juego de engranajes uno de los cuales presenta un saliente radial contra el que se apoya elásticamente una palanca
20. 4. Juego de sobremesa, según las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado por el hecho de que la estructura comprende un juego de engranajes uno de los cuales presenta un saliente radial contra el que se apoya elásticamente una palanca percutora dotada de una pala impulsora susceptible de golpear a un cesto oscilante que contiene una bola pesada que, al volcar el cesto inicia un recorrido laberíntico al final del cual pone en marcha un mecanismo que obliga a caer a la trampa sobre la casilla prevista.
25. 4. Juego de sobremesa, según las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado por el hecho de que la estructura comprende un juego de engranajes uno de los cuales presenta un saliente radial contra el que se apoya elásticamente una palanca percutora dotada de una pala impulsora susceptible de golpear a un cesto oscilante que contiene una bola pesada que, al volcar el cesto inicia un recorrido laberíntico al final del cual pone en marcha un mecanismo que obliga a caer a la trampa sobre la casilla prevista.

184222

20 SEP.



1 a 3, caracterizado por el hecho de que la pala impulsora golpea al contrapeso de un péndulo suspendido de una columna, que a su vez golpea al cesto contenedor de la bola.

5. 5. Juego de sobremesa, según las reivindicaciones 1 a 4, caracterizado porque la bola pesada inicia su recorrido encima de una escalera, cuyos peldaños presentan guías para el descenso de la bola, mientras que el último escalón se halla situado encima de un canal sinuoso que conduce a la bola al dispositivo de disparo del mecanismo accionador de la trampa.

15. 6. Juego de sobremesa, según las reivindicaciones 1 a 5, caracterizado por el hecho de que en el final del canal sinuoso se encuentra el extremo de una varilla deslizable axialmente empujada elásticamente contra el asiento de una segunda bola situada en una plataforma, cuya varilla está dotada de un fiador que la bloquea en posición de reposo, cuya plataforma presenta una abertura que da paso a la bola, recogida por un recipiente con otra abertura de paso situada encima de una palanca de primer género sobre la que descansa una figura situada frente a un recipiente y susceptible de ser lanzada a su interior por la bola al caer en la palanca, cuyo recipiente se encuentra sobre un soporte en el que se halla fijada una columna en cuya cúspide está situado un cesto invertido susceptible de caer en la casilla prevista.

25. 7. Juego de sobremesa según las reivindicaciones 1 a 6, caracterizado por el hecho de que la columna en la que se halla situado el cesto presenta una sucesión de sa-

1974

- 12 -

184222

20 SEP



lientes a modo de dientes, mientras que el cesto está dotado de una abertura central por la que se desplaza el cesto apoyándose alternativamente en los dientes.

8. Juego de sobremesa.

La presente memoria descriptiva consta de doce hojas foliadas escritas a máquina por una sola cara.

Barcelona, 20 de septiembre de 1.972

MIKMIK, S.A.

p.a.

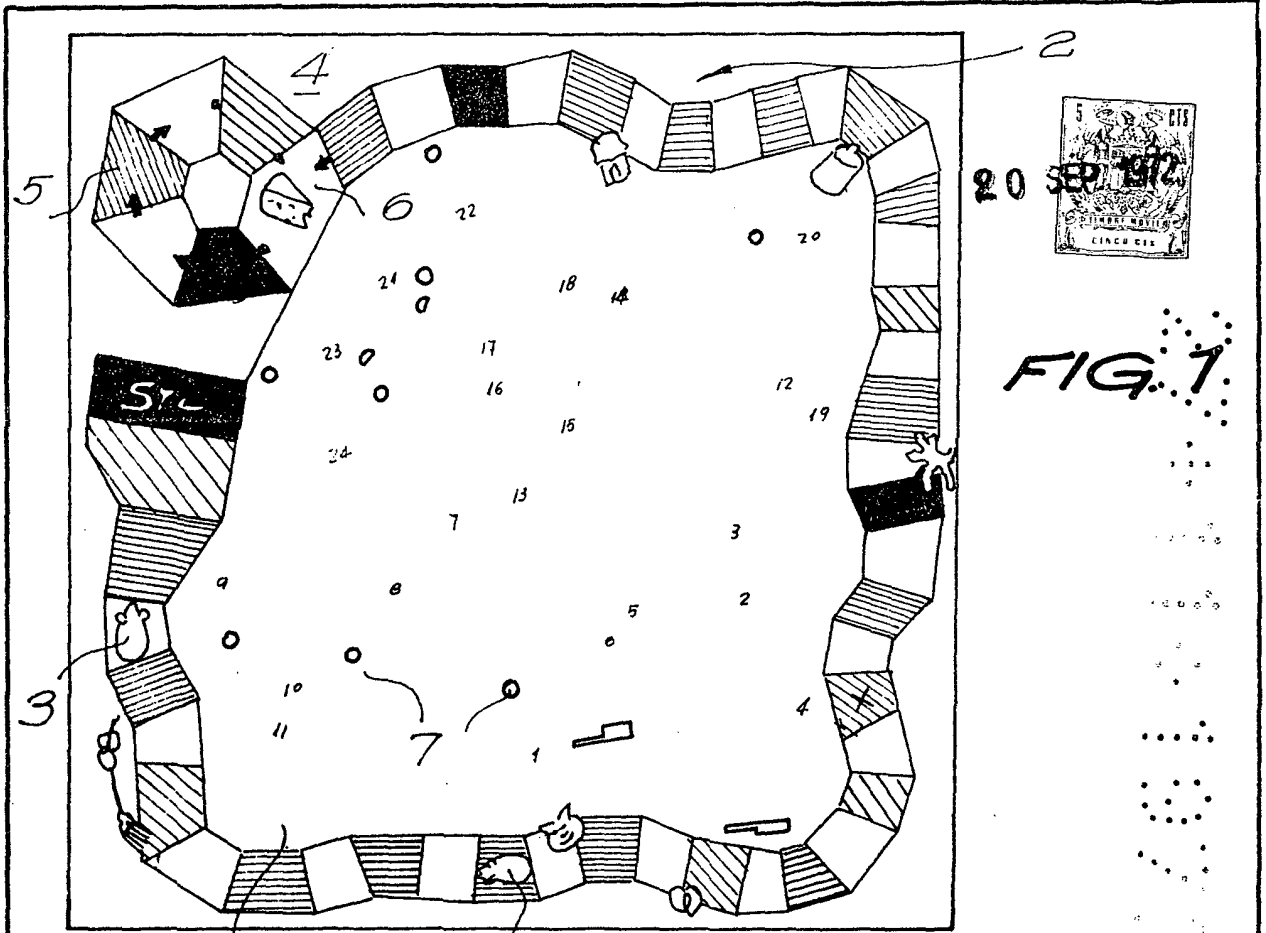


FIG. 1

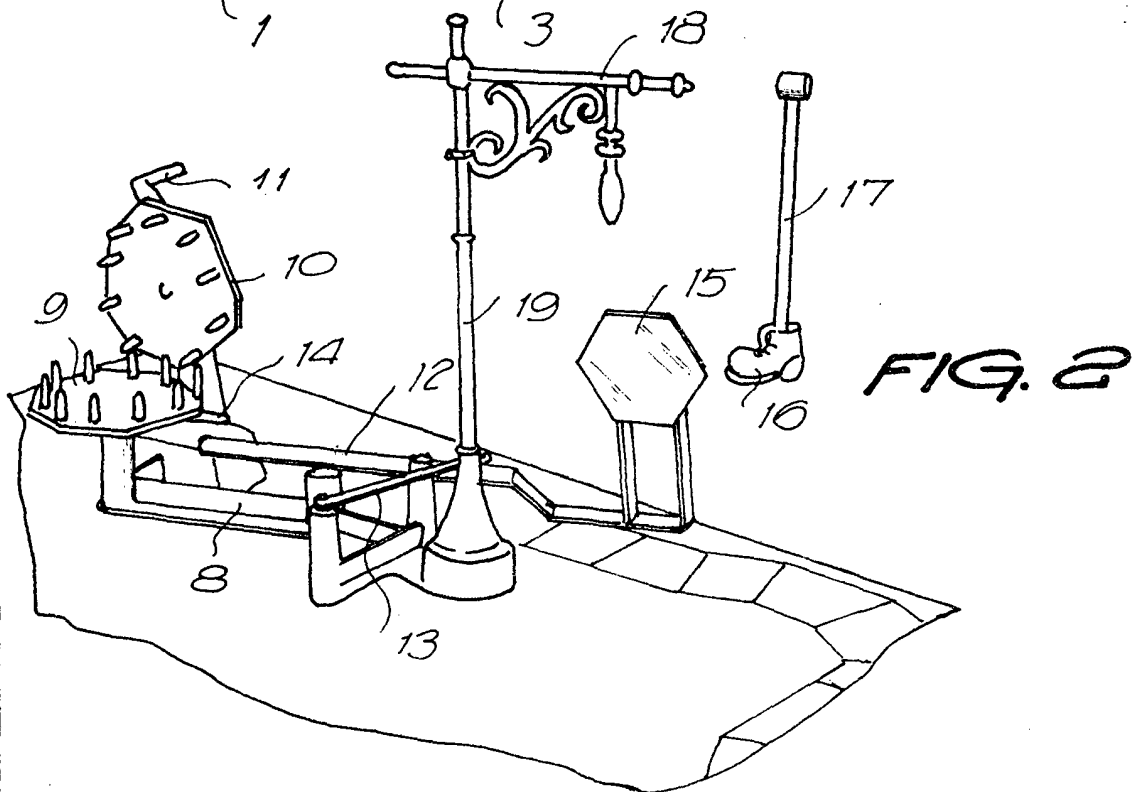
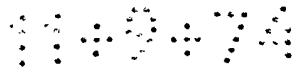


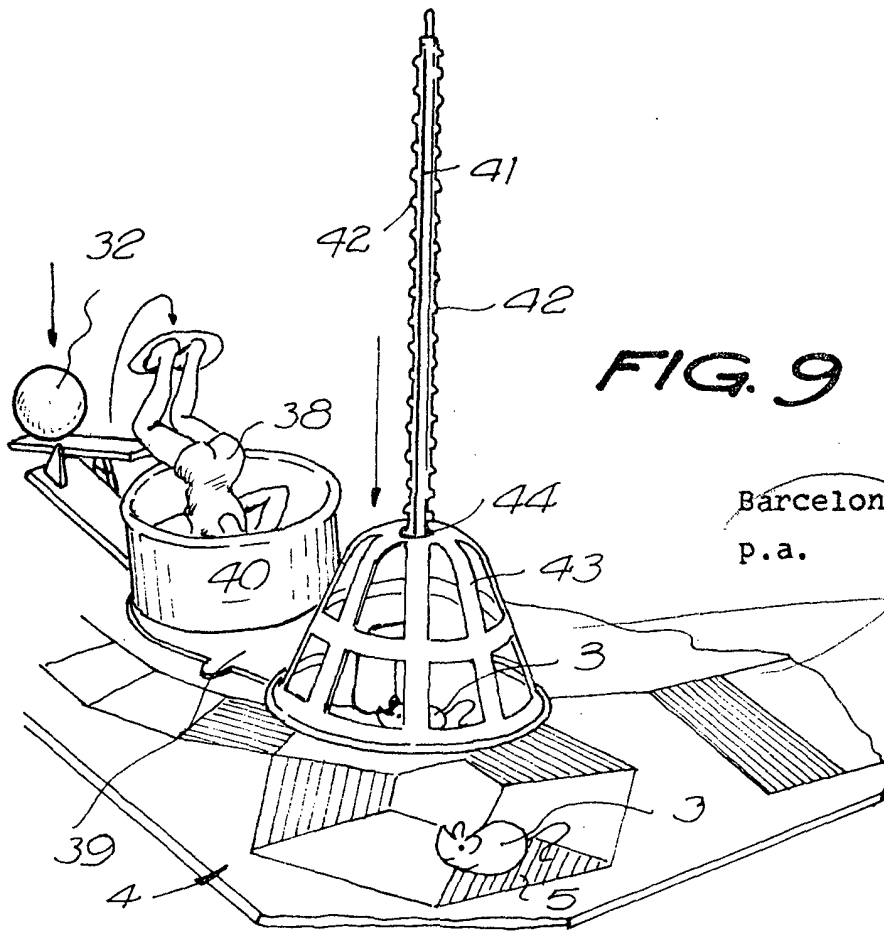
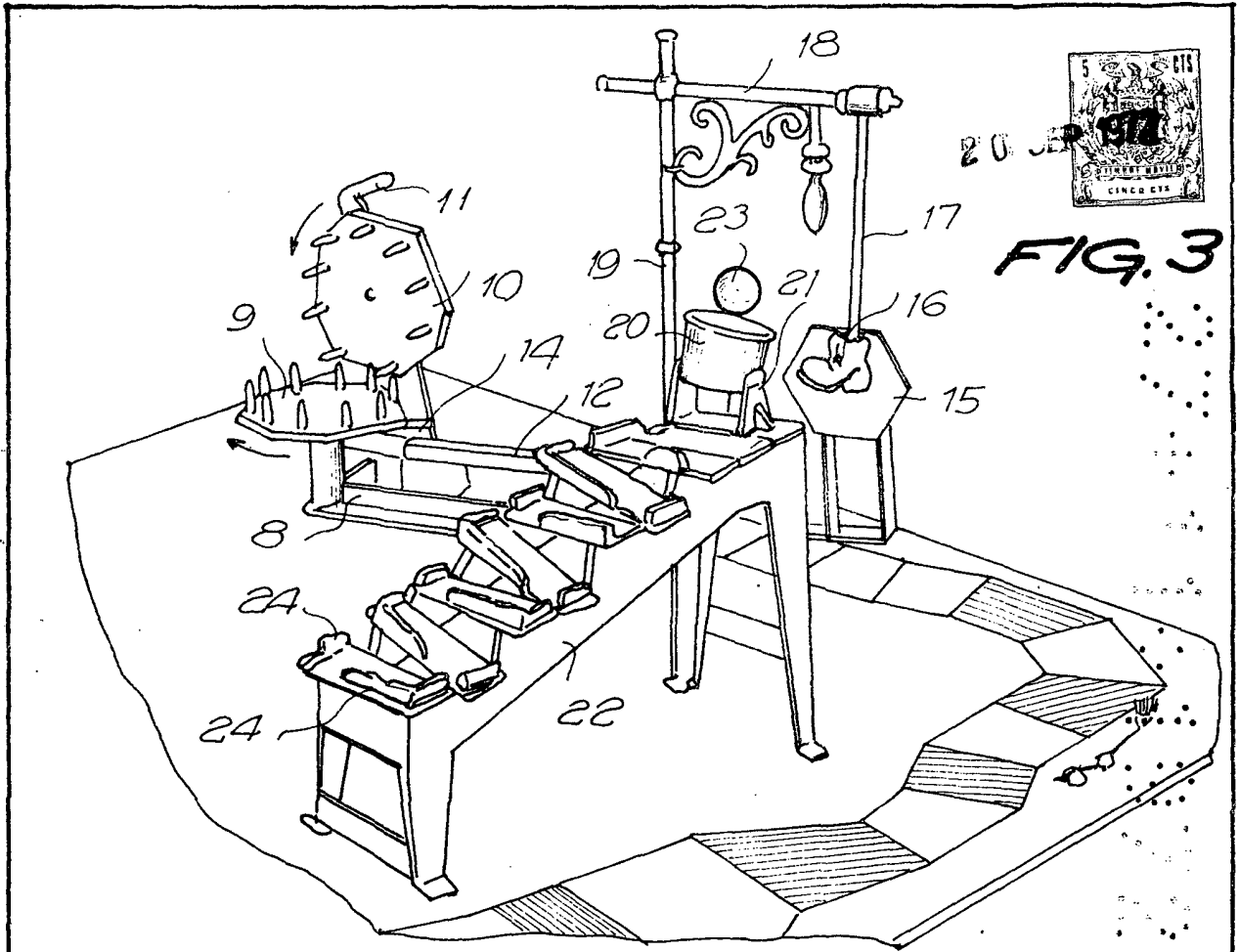
FIG. 2

Barcelona, 20 septiembre de 1.972
p.a.

22613/7



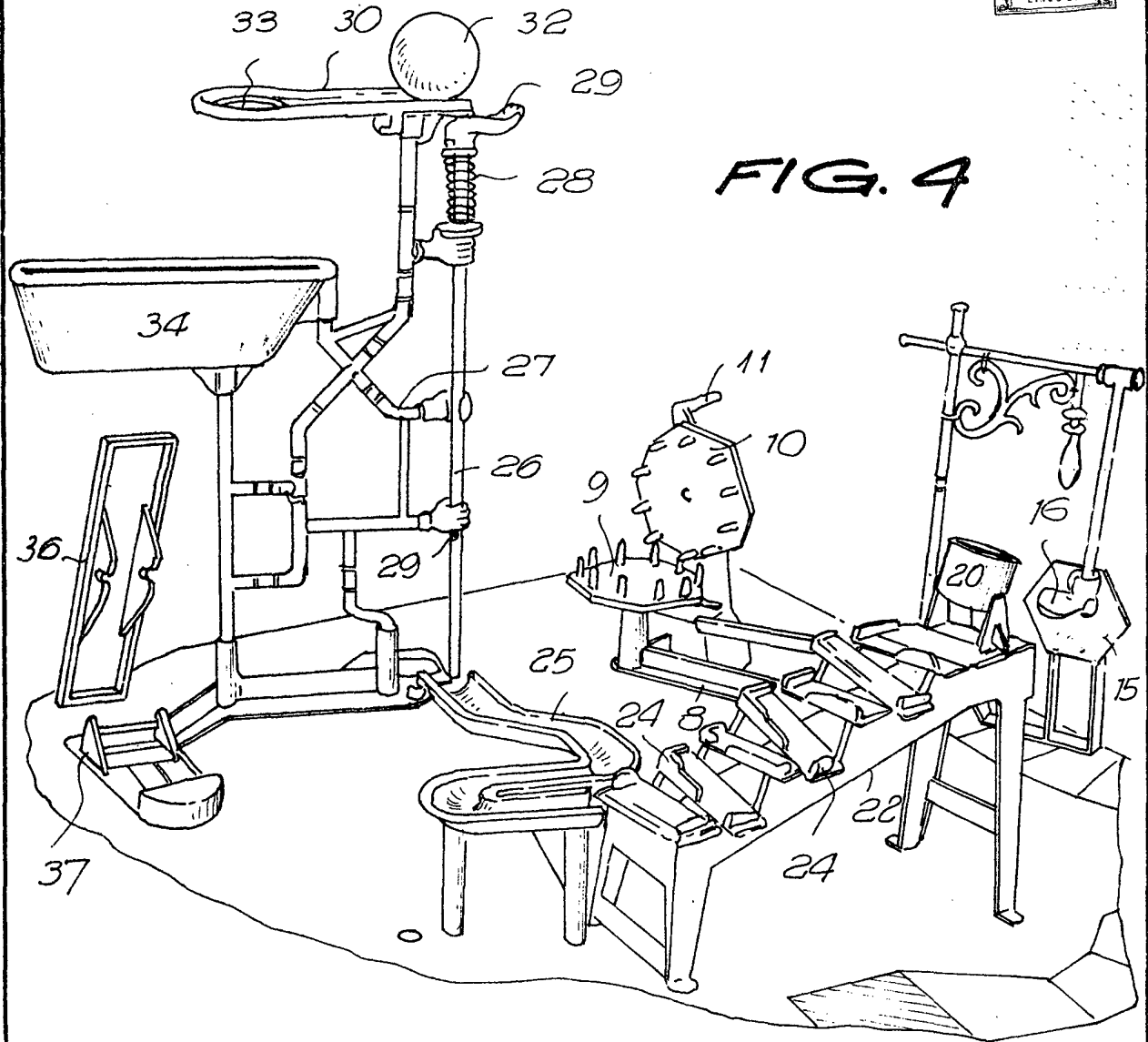
22613/7



Barcelona, 20 septiembre 1.972
p.a.



20 SEP 1972
LINCOLN



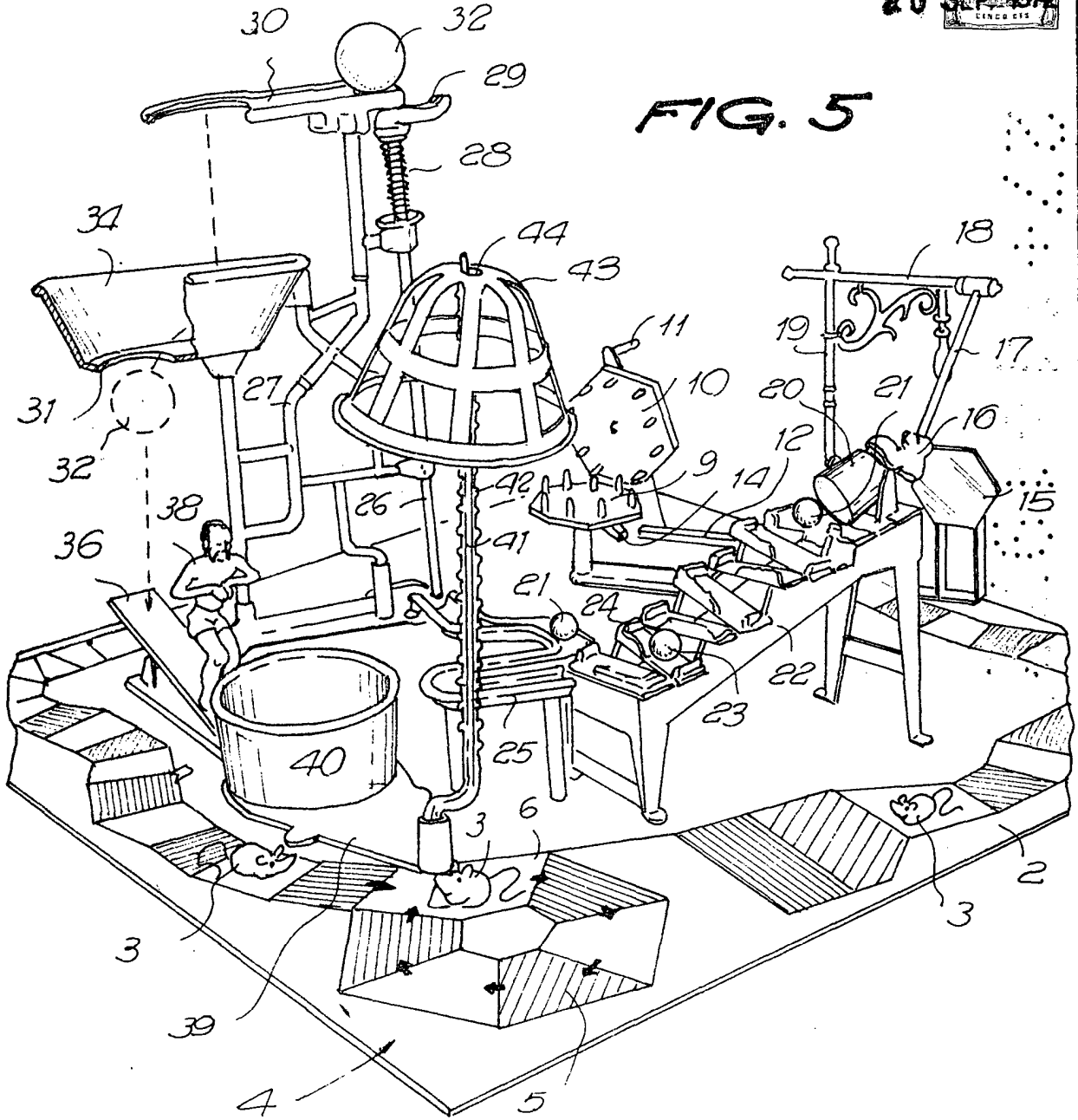
11/191972

Barcelona, 20 de septiembre de 1.972
p.a.

[Handwritten signature]



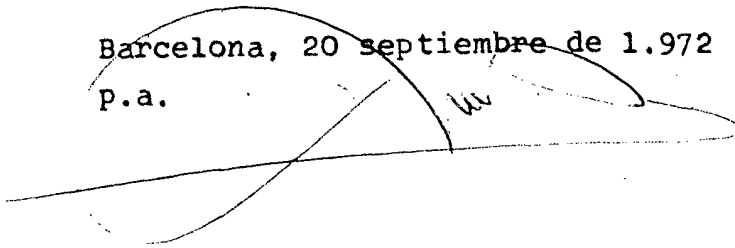
FIG. 5



226013/1

Barcelona, 20 septiembre de 1.972

P.a.



55015/1

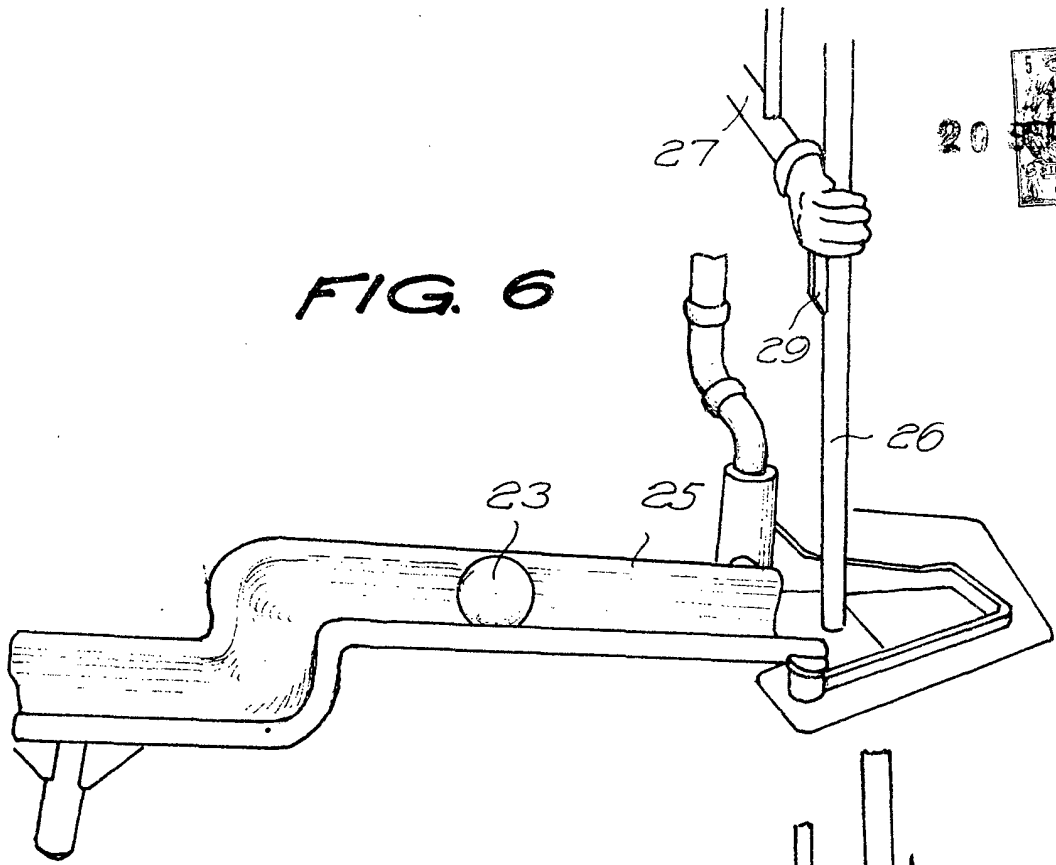


FIG. 6

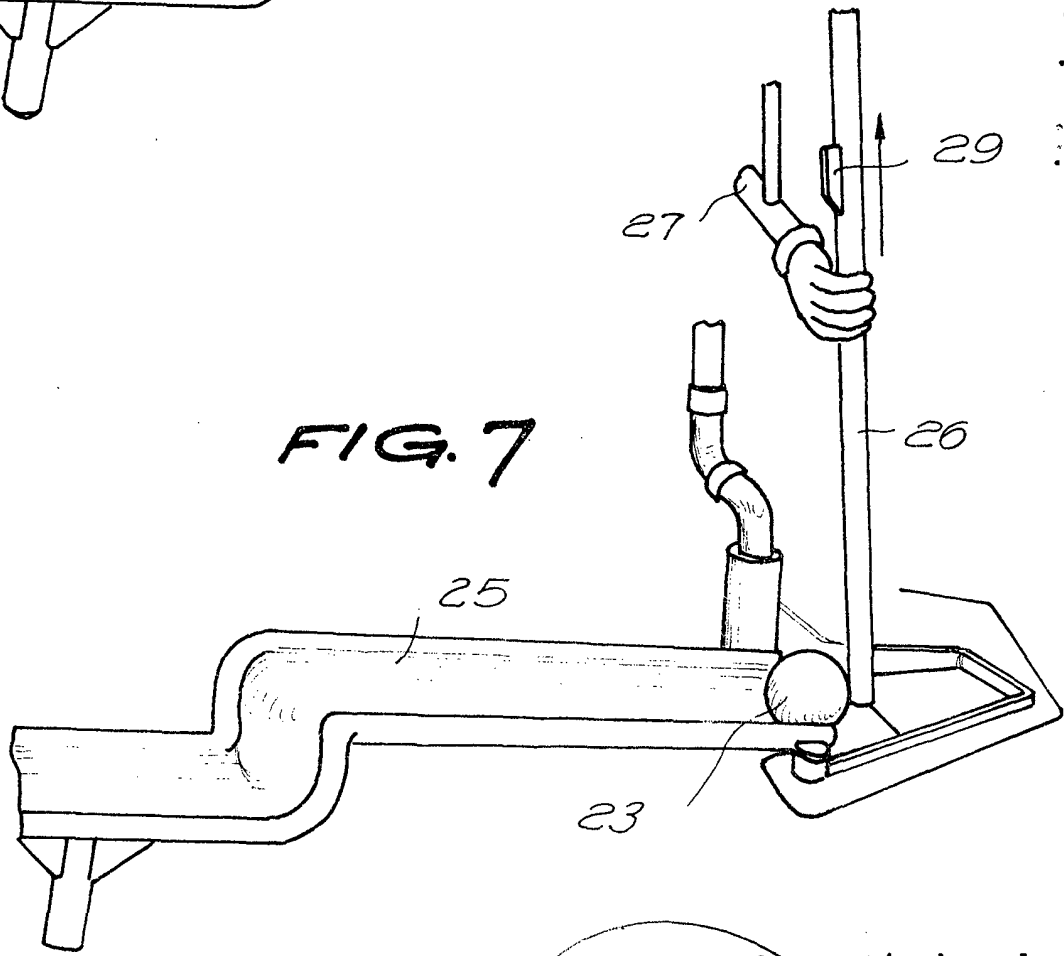


FIG. 7

Barcelona, 20 de septiembre de 1.972
p.a.

[Handwritten signature]

22613/7

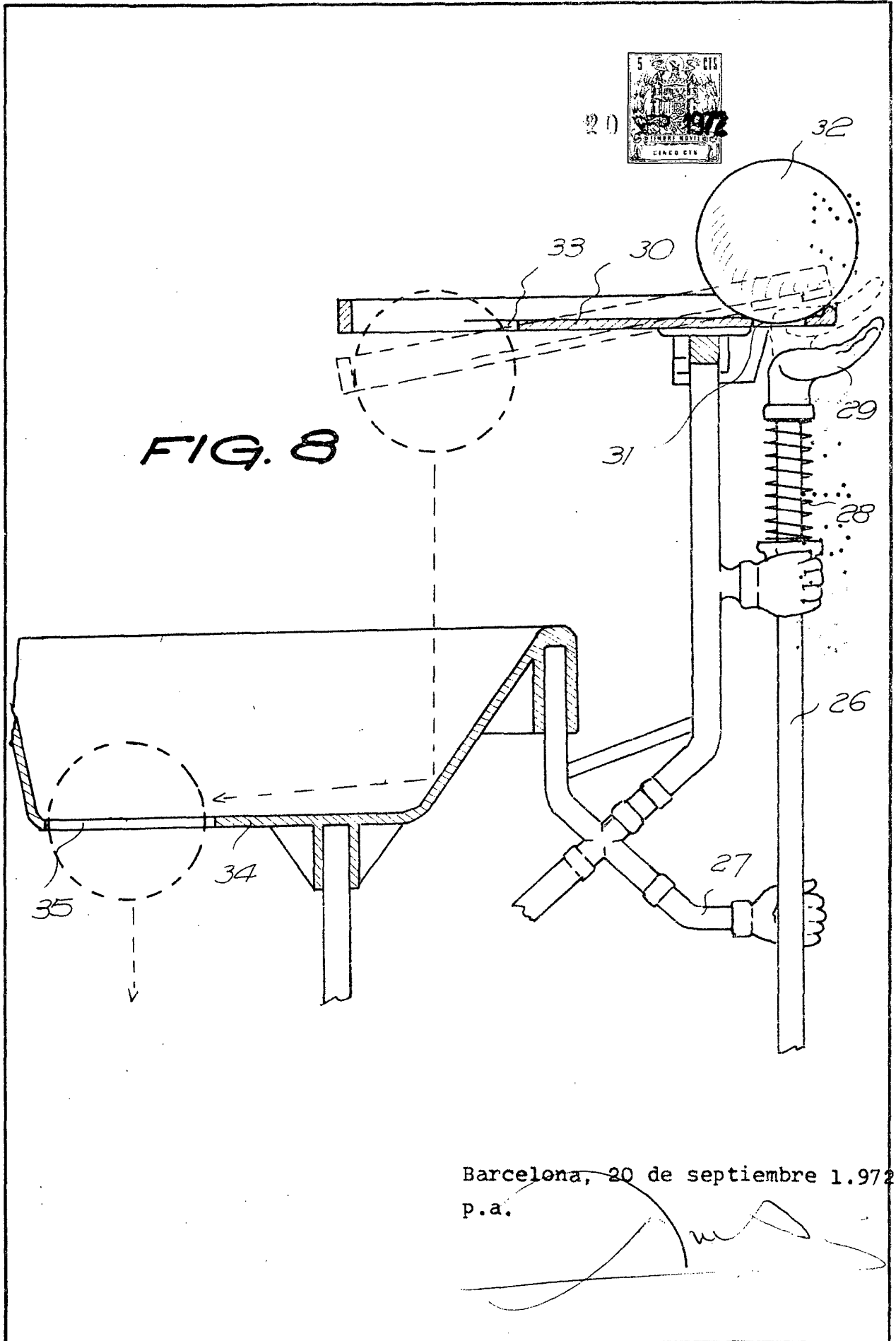


FIG. 10

20 SEP 1972

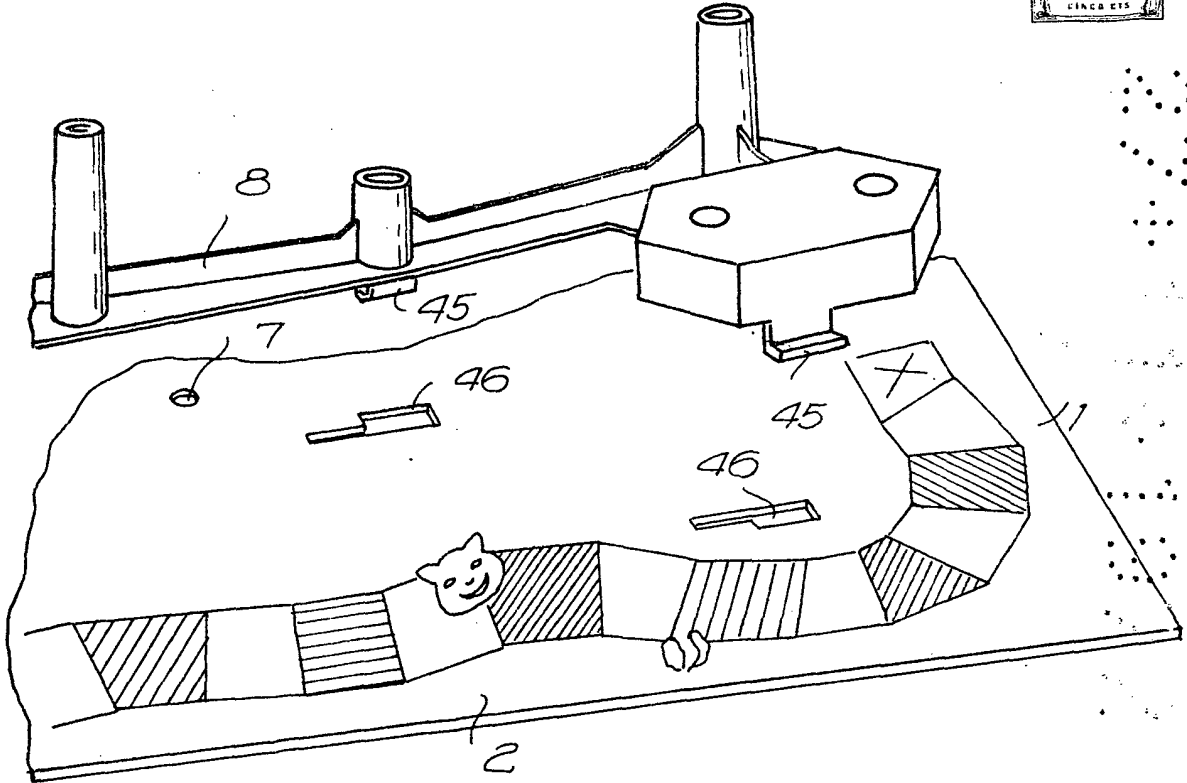
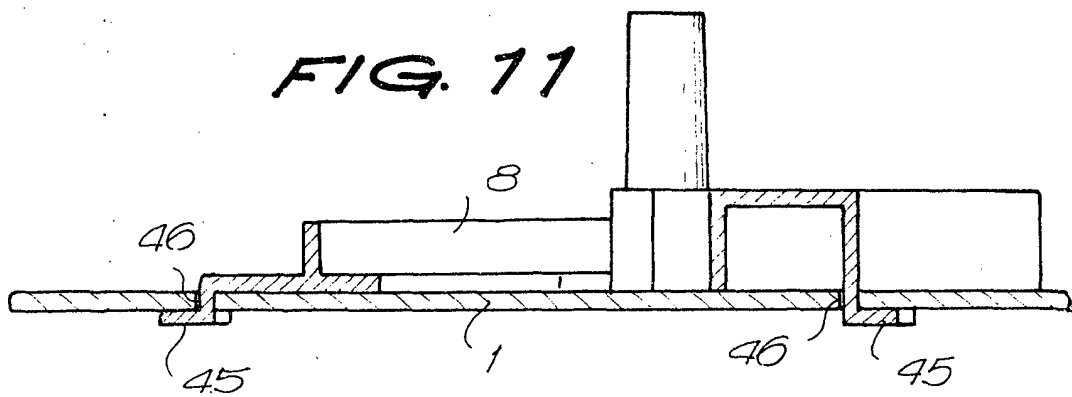


FIG. 11



Barcelona, 20 septiembre de 1.972
P.a.

22613/7