

20 SEP



184225

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 "JUGUETE RADAR".

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a un juguete ra-  
dar sumamente interesante, puesto que permite realizar una  
competición entre dos jugadores que actúan sobre un tablero  
con un mapa, simulando los desplazamientos de unos barcos  
espía y un helicóptero de observación, que intenta localizar  
y establecer contacto con la posición de los barcos espías,  
ayudados por pantallas similares a las de radar que señalan  
las posiciones del contrincante.

Las características de este juego hacen que el mis-  
mo no sea un simple juego de azar, sino que los jugadores han



de estudiar los movimientos del contrario, e intentar prever los movimientos siguientes.

El juguete radar en cuestión se caracteriza porque consta de un panel con medios de sustentación, dotado en sus dos caras opuestas de sendos mapas con aberturas enfrentadas las de una cara respecto a las de la opuesta, susceptible de recibir unas clavijas electroconductoras conectadas a un circuito alimentado por pilas alojadas en el interior del panel, cuyo circuito se cierra al entrar en contacto dos clavijas enchufadas en orificios enfrentados, poniendo en marcha una señal.

Los orificios de una de las caras del panel tienen forma de ojo de cerradura y las clavijas correspondientes adoptan una configuración a modo de llave con paletón, Los orificios de la cara opuesta están ligeramente desplazados respecto a los primeros, de tal forma que las clavijas ensartadas en forma de llave entran en contacto con la opuesta por medio de un desplazamiento angular del paletón.

Algunos de los orificios en forma de ojo de cerradura presentan en su cara interna un dispositivo de bloque que impide el giro de la llave, cuyos orificios y los correspondientes en la otra cara, se hallan identificados en el panel.

El panel en cuestión está dotado de dos cavidades cilíndricas abiertas por ambas caras, cada una de las cuales presenta una de sus bocas cerrada por una pantalla translúcida, en la que está representado el mapa con los puntos que corresponden a la situación de los orificios. Sobre las pan-

15.  
••••  
••••  
••••  
•20•  
••••  
••••  
••••  
••••  
•25•  
••••  
••••



tallas están montadas giratorias libremente unas tapas accionadas desde el exterior, dotadas de una ranura radial.

En el borde de las pantallas aparecen dispuestas unas referencias que coinciden con otras situadas frente a cada una de las aberturas del panel.

5.

Para la mejor comprensión de cuanto queda descrito 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.

10.

En dichos dibujos, la figura 1 es una vista en perspectiva del juego por la cara del panel correspondiente a los orificios circulares; la figura 2 es una vista similar por la cara opuesta, correspondiente a los orificios en forma de ojo de cerradura; la figura 3 es una sección transversal por un

15.

plano que pasa por el alojamiento de las pilas y el dispositivo avisador; la figura 4 es una vista en sección por un plano normal al de la figura anterior; la figura 5 es un detalle en sección transversal que muestra dos clavijas situadas en orificios enfrentados, si bien el paletón no establece conexión con la clavija opuesta; la figura 6 es una vista similar a la anterior, con el paletón conectado a la otra clavija; y la figura 7 muestra en sección transversal igual a las anteriores, a una clavija con paletón situada en uno de los orificios en los que se encuentra bloqueada.

•••••  
•••••  
•••••  
•••••  
•••••  
•••••  
•••••  
•••••  
•••••  
•••••  
•••••  
•••••

20.

El juego descrito consta de un panel hueco -1- en forma de caja con base ancha -2- para su apoyo vertical, En ambas caras del panel aparecen sendos marcos -3-3a- que rodean a unos mapas -4-4a- iguales, sobre los que aparecen ori-

25.

184225<sup>20 350</sup>



5. ficios -5-5a-, circulares los primeros y en forma de ojo de cerradura los segundos. En la cara correspondiente al mapa -5- existen dos manguitos -6- y en la opuesta uno -6a-, del contorno correspondiente a los orificios -5- y -5a-. En estos orificios están enchufadas sendas clavijas -7- y -7a-, las primeras de sección circular, y las segundas en forma de llave, con paletón -8-. Cada clavija está unida por medio de un cable -9-, a otra gemela -7- o -7a-. Todas ellas son conductoras eléctricamente y presentan unas cabezas -10-10a- con un distintivo, por ejemplo un buque las -10- y un helicóptero las -10a-.

15. Las clavijas situadas en los manguitos -6- establecen contacto con unas lengüetas o patillas -11- -11a- conectadas a un circuito alimentado por pilas -12- situadas en el interior del panel. La clavija -7a- establece contacto con otra lengüeta -11a- también conectada al mismo circuito. Las pilas alimentan a un motor que acciona a un piñón -13- contra el que se apoya el extremo de una lengüeta sonora -14-.



20. ....

A cada cara del tablero corresponden unas clavijas -15- -15a-, aislantes, sin cable alguno ni paletón, con cabezas -16- -16a-, respectivamente, que llevan el grabado del helicóptero y de los buques, es decir el opuesto al que llevan las clavijas conductoras de la cara correspondiente.

25. ....

Parte de los orificios -4-, presentan unos salientes -17- en la cara interna del panel, que impiden el giro de la clavija -7a-, al quedar bloqueado el paletón -8- (figura 7). Tales orificios, y los correspondientes del mapa opuesto -4-, están identificados por una zona -18-18a- que los rodea.

184225<sup>20</sup>



5. En la parte superior del panel -1- se han previsto dos cavidades cilíndricas -19-19a- una de cuyas bocas está cerrada por una pantalla translúcida -20-20a-, sobre la que aparece reproducido el mapa -4-4a-, y los puntos -21-21a, que indican la situación de los orificios -5-5a-. Estos orificios se hallan todos referenciados con un número -22-22a-, que para no confundir en el dibujo con las referencias del mismo, se han suprimido a excepción de dos. Tales referencias aparecen en una escala graduada -23-23a- que bordea a la pantalla -19-19a-.

10.

Sobre la pantalla -20-20a- está montada una tapa giratoria -24-24a- a modo de botón de mando, con una escotadura radial -25-25a-, que permite apreciar un sector del mapa, y con una ventana -26-26a- que está situada frente a la escala graduada -23-23a-.

15.

El juego se practica del modo siguiente: los jugadores están situados uno a cada lado del tablero o panel -1-, de forma que únicamente pueden ver uno de los mapas -3-. Una de las clavijas -7-7a- de cada par se enchufa en el manguito correspondiente -6-6a-, de forma que se establece conexión con las patillas -11-11a- en contacto con las pilas. Las tiradas de los jugadores mediante las otras clavijas -7-7a-, han de reflejarlas por medio de la tapa giratoria -24-24a-, que se situa de tal forma que la ranura -25-25a- de la misma marca un punto -21-21a- sobre el mapa representado en la pantalla que corresponde al orificio -5-5a- en el que se ha situado la clavija.. La zona de la pantalla situada frente a la ranura -25-25a- se observa por transparencia en la cara opuesta, si-

•••••  
•••••  
•••••  
20.  
•••••  
•••••  
•••••  
•••••  
25.  
•••••  
•••••



20

184225

mulando una pantalla de radar. La identificación del punto -21-21a- sobre la pantalla translúcida se ve facilitada por la escala graduada -23-23a- en la que aparecen las mismas referencias -22-22a-, que presentan cada uno de los orificios -5-5a-. Cada jugador puede seguir el recorrido del contrario mediante las clavijas -15-15a-, que son aislantes y sirven únicamente de referencia.

5.

El jugador que posee las clavijas -7- debe intentar burlar la vigilancia del jugador que manipula la clavija -7a-, hasta situar sus clavijas en las zonas -18-, ya que en las mismas el jugador oponente no podrá establecer contacto.

10.

Por su parte, el jugador que tiene la clavija -7a- ha de intentar localizar y anticiparse a la posición que adoptará su oponente, situando su clavija -7a- con paletón -8- en orificio -5a- correspondiente. Para establecer contacto con la clavija oponente es preciso que se encuentre en el orificio correspondiente. Entonces el jugador que manipula la clavija -7a- da media vuelta a la misma y el paletón -8- se apoya contra -7- cerrándose el contacto que alimenta al motor que acciona al piñón -13-, que al friccionar contra la lengüeta -14-, produce un zumbido de alarma.

15.

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

20.

25.

184225<sup>20</sup> SE



N O T A

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

5. 1. Juguete radar caracterizado por el hecho de que comprende un panel con medios de sustentación, dotado en sus dos caras opuestas de sendos mapas con aberturas enfrentadas las de una cara con las de la opuesta, susceptibles de recibir a unas clavijas electroconductoras conectadas a un circuito alimentado por pilas alojadas en el interior del panel, cuyo circuito se cierra al entrar en contacto dos clavijas enchufadas en orificios enfrentados, poniendo en marcha una señal.

10. 2. Juguete radar, según la reivindicación anterior caracterizado por el hecho de que los orificios de una de las caras del panel están conformados a modo de ojo de cerradura y las clavijas correspondientes tienen forma de llave con paletón, mientras que los orificios de la cara opuesta están ligeramente desplazados respecto a los primeros, de forma que las clavijas en forma de llave entran en contacto con las opuestas mediante un desplazamiento angular del paletón.

15. 3. Juguete radar, según las reivindicaciones 1 y 2 caracterizado por el hecho de que algunos orificios en forma de ojo de cerradura presentan en su cara interna un dispositivo de bloqueo que impide el giro de la llave, cuyos orificios y los correspondientes en la otra cara, se hallan identificados en el panel.

20. 4. Juguete radar, según las reivindicaciones 1 a

25.

184225

20 S



3, caracterizado por el hecho de que el panel presenta dos cavidades cilíndricas abiertas por ambas caras, cada una de las cuales presenta una de sus bocas cerrada por una pantalla translúcida en la que está representado el mapa con los puntos que corresponden a los orificios, sobre cuya pantalla está montada giratoria libremente una tapa accionada desde el exterior, con una escotadura radial.

5. Jugete radar, según las reivindicaciones 1 a 4, caracterizado por el hecho de que alrededor de las pantallas aparecen una sucesión de referencias que coinciden con otras referencias situadas frente a cada una de las aberturas del panel.

6. Jugete radar.

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

Barcelona, 20 de septiembre de 1972

MIKMIK, S. A.

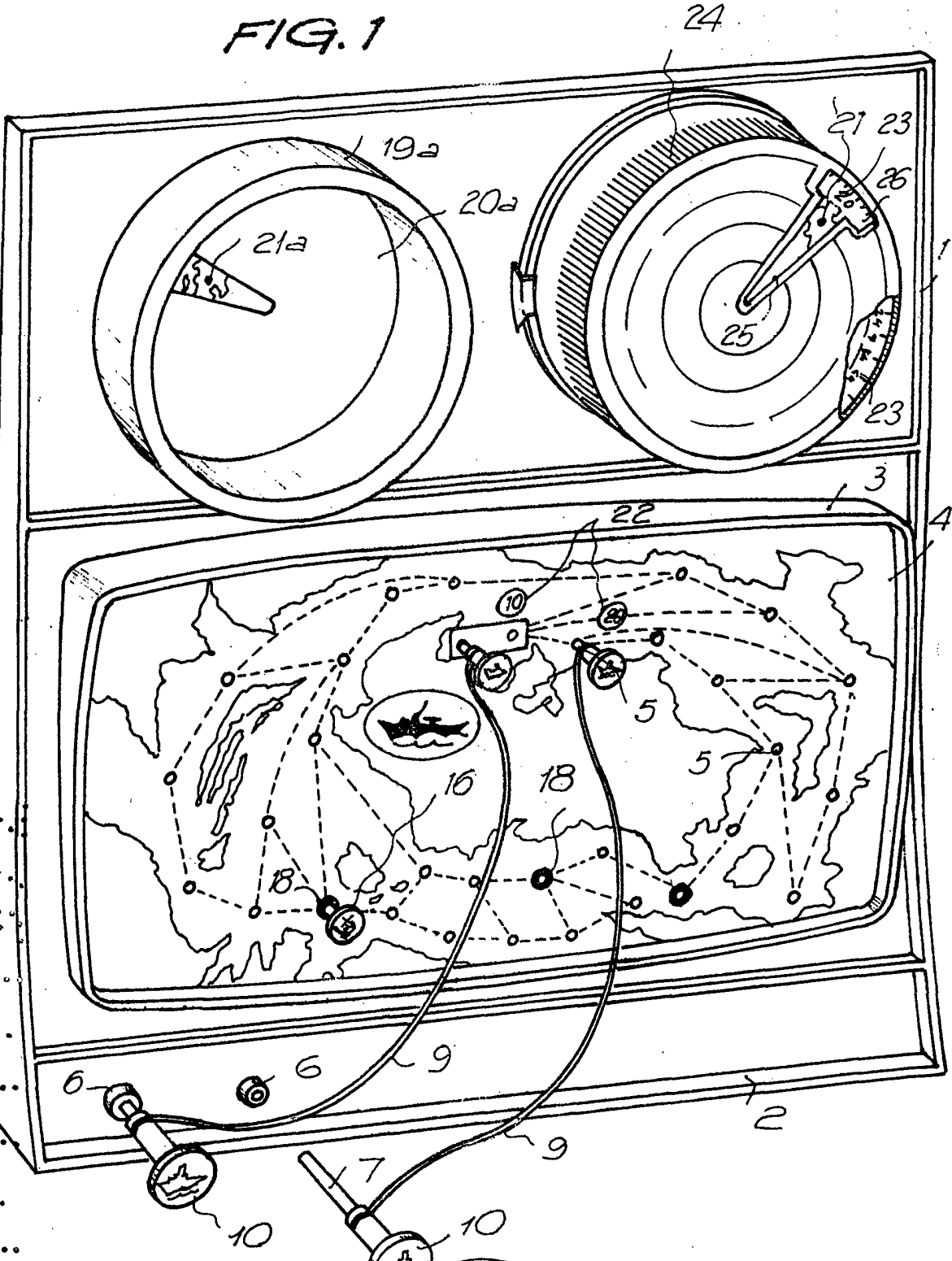
p.a.

MIKMIK, S. A.  
p.a.

20 SEP



FIG. 1



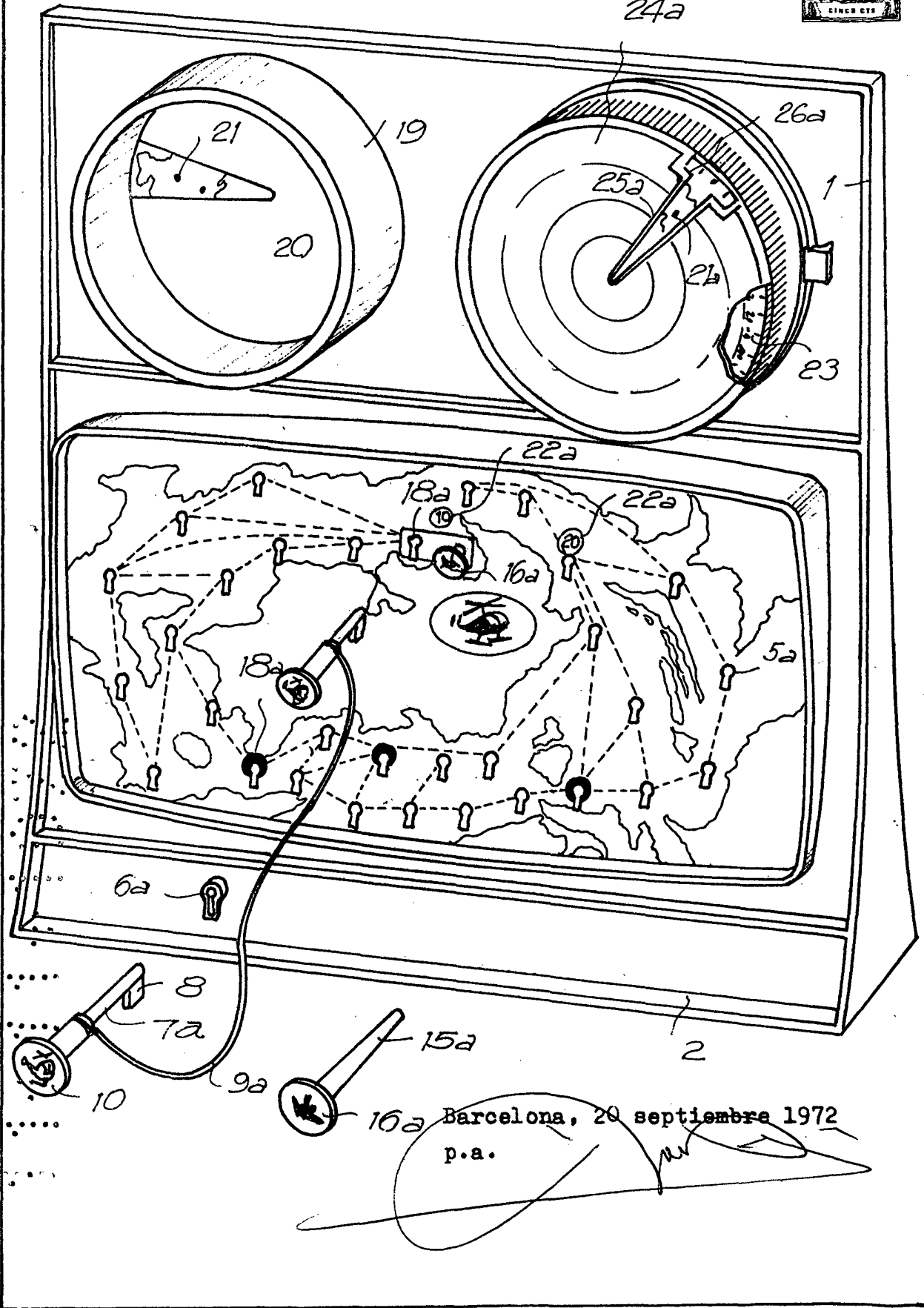
Barcelona, 20 septiembre 1972  
p.a.

*[Handwritten signature]*

0171077

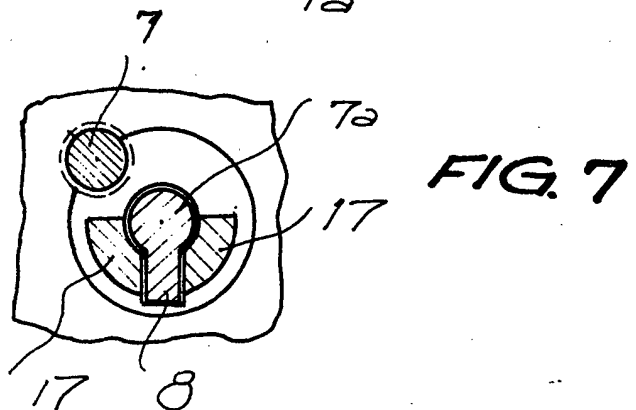
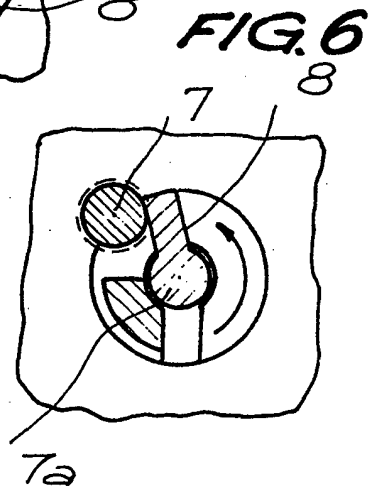
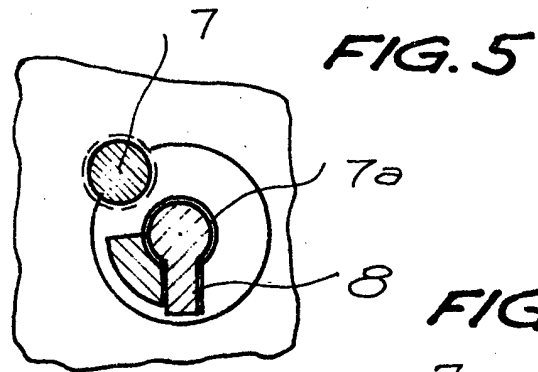
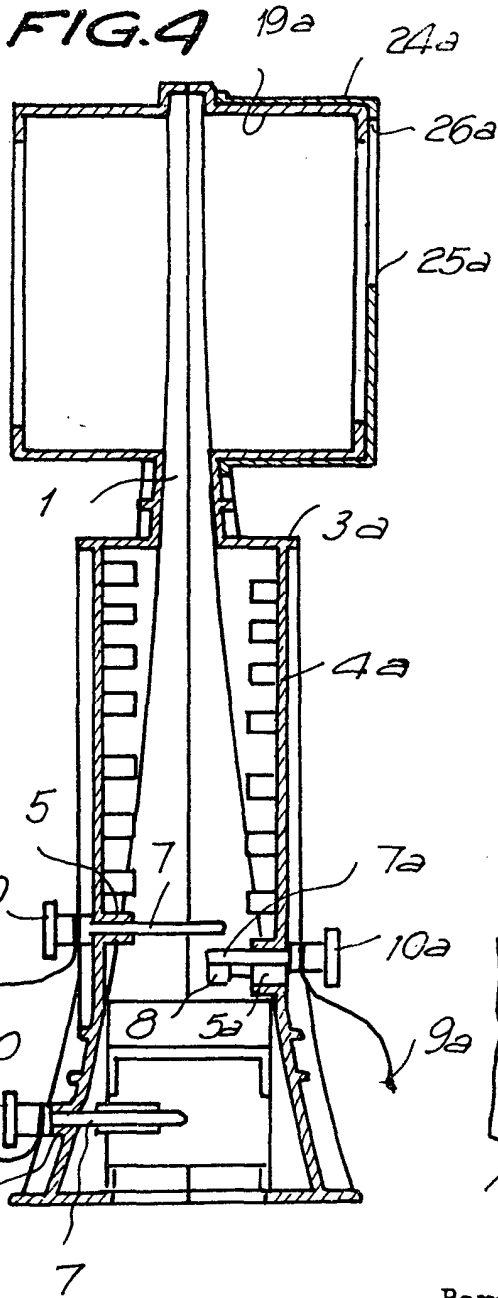
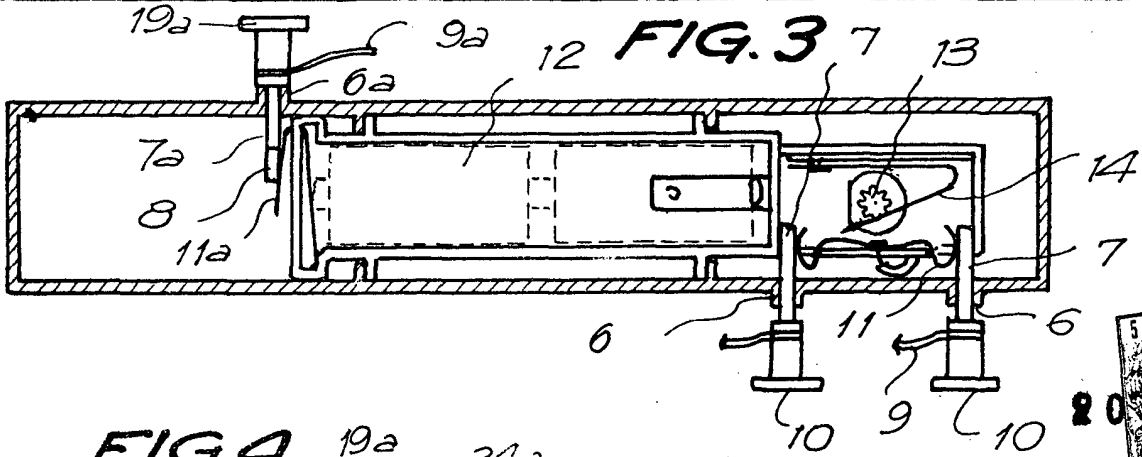


FIG. 2



Barcelona, 20 septiembre 1972  
p.a.

*[Handwritten signature]*



Barcelona, 20 septiembre 1972

p.a.

2201613