

185357

26 OCT 1972



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 TIRO".

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a un juego de tiro naval de constitución muy sencilla, a pesar de lo cual ofrece un extraordinario interés dado lo emocionante del desarrollo de las jugadas.

5. Los juegos de competición siempre despiertan el interés de los niños, mucho más cuando en la competición interviene la propia habilidad.

De acuerdo con estas premisas está ideado el juego objeto de la invención en el que intervienen dos competidores a la vez y que simula una batalla naval.

10.



125357

5. El juego en cuestión se caracteriza por el hecho de que consta de un tablero transparente con una serie de ranuras longitudinales, a lo largo de las cuales están guiadas unas figuras deslizantes, dotadas de una aleta inferior situada transversalmente respecto al eje de desplazamiento de la figura. Esta aleta es susceptible de ser empujada mediante proyectiles lanzados por disparadores convencionales montados en posición desplazable a lo largo de guías transversales previstas en cada extremo del tablero.

10. Los extremos del tablero están limitados por sendos tabiques transversales, dotados de aberturas frente a cada una de las ranuras, y que permiten el paso de las figuras deslizables.

15. El tablero transparente está situado sobre una cubeta, cuyo fondo se halla a cierta distancia del tablero, y sobre el que discurren unas bolas lanzadas por disparadores.

20. Las figuras deslizantes simulan barcos o vehículos de base plana más ancha que las ranuras, de cuya base sobresale un nervio longitudinal guiado en la ranura correspondiente. De este nervio sobresale la aleta transversal que constituye diana para las bolas lanzadas por los disparadores.

25. Para la mejor comprensión de cuanto queda descrito en la presente memoria, se acompaña un dibujo en el que, tan sólo a título de ejemplo, se representa un caso práctico de realización del objeto de la invención.

185357

26



5. En dicho dibujo, la figura 1 es una vista en perspectiva, parcialmente seccionada, del juego; la figura 2 es un detalle en sección longitudinal de un extremo de una ranura con la abertura correspondiente y el disparador lanzando una bola; la figura 3 es una vista similar, en la que se ha suprimido el disparador y se ha situado un barco a punto de traspasar la abertura del tabique; la figura 4 es una vista a mayor escala en sección transversal del tablero, apareciendo un barco visto de frente; y la figura 10. 5 es una vista similar, en sección longitudinal.

15. El juego descrito consta en el dibujo de un tablero transparente -1- dotado de una serie de ranuras longitudinales -2-. El tablero está situado sobre una cubeta -3-, cuyo fondo queda separado del tablero. Los extremos del tablero -1- están limitados por sendos tabiques transversales -4-, provistos de aberturas -5- situadas frente a los extremos de las ranuras -2-.

20. A lo largo de las ranuras -2- están guiados unos barcos -6-, con un nervio longitudinal -7- a modo de quilla, deslizable a lo largo de la ranura, del que parte una aleta transversal -8- (figura 4). Esta aleta -8- queda a poca distancia del fondo de la cubeta -3-.

25. En los extremos de la cubeta -3- están montados sendos disparadores convencionales -9-, susceptibles de enfrentarse a las aberturas -5-, y deslizables a lo largo de los extremos de la cubeta. Estos disparadores comprenden una rampa -10- de salida de unas bolas -11- deslizables sobre el fondo de la cubeta -3-.

185357 26 00



El juego puede desarrollarse del modo siguiente:
Una vez situados los barcos propios y del contrincante en una posición inicial de partida, los jugadores deberán intentar hacer avanzar los propios hasta la línea del contrincante y hacer pasar el barco por la abertura -5- correspondiente, en tanto que también intentarán frenar y hacer retroceder a los barcos del jugador contrario. Ambas acciones se llevan a cabo mediante el disparador -9- que lanza las bolas, que intentarán dirigirse contra la aleta inferior -8- del barco al que se pretenda impulsar. Las bolas que den en el blanco conseguirán un desplazamiento apreciable del barco tocado.

En definitiva, el juego desarrolla la rapidez de reflejos, ya que el jugador debe actuar rápidamente en un doble sentido, es decir, procurando hacer avanzar a los propios buques y evitar que avancen los del contrario. Esta rapidez no debe hacer olvidar la puntería, factor importante en el juego, ya que cuantos más impactos más probabilidades existen de ganar la partida.

Serán independientes del objeto de la invención los materiales empleados en la construcción 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.

185357

26 00



N O T A

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

5. 1. Juego de tiro, caracterizado esencialmente por el hecho de que consta de un tablero transparente dotado de una serie de ranuras longitudinales, en las que están montadas deslizantes sendas figuras dotadas de una aleta inferior dispuesta en sentido transversal respecto al eje de desplazamiento de la figura susceptible de ser empujada por medio de proyectiles lanzados por disparadores convencionales desplazables a lo largo de guías transversales situadas en cada extremo del tablero.

10. 2. Juego de tiro, según la reivindicación anterior, caracterizado por el hecho de que los extremos del tablero están limitados por sendos tabiques transversales, dotados de aberturas situadas frente a los extremos de las ranuras y que permiten el paso de las figuras deslizables.

15. 3. Juego de tiro, según las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado por el hecho de que el tablero transparente está situado a cierta altura del fondo de una cubeta, por el que discurren bolas lanzadas por los disparadores.

20. 4. Juego de tiro, según las reivindicaciones 1 a 3, caracterizado por el hecho de que las figuras deslizantes simulan barcos de base plana más ancha que las

135357 26 00



ranuras, de cuya base sobresale un nervio longitudinal a modo de quilla guiado en la ranura correspondiente y del que parte la aleta transversal que constituye diana para las bolas lanzadas por los disparadores.

5.

5. Juego de tiro.

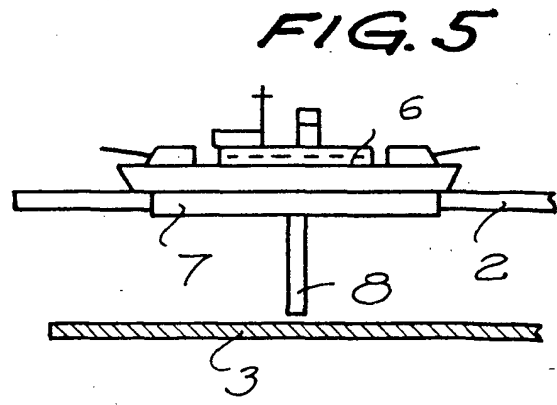
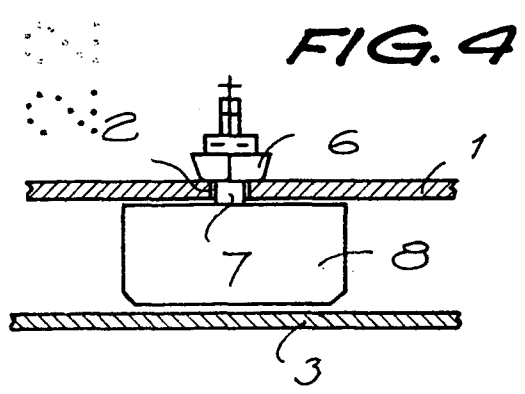
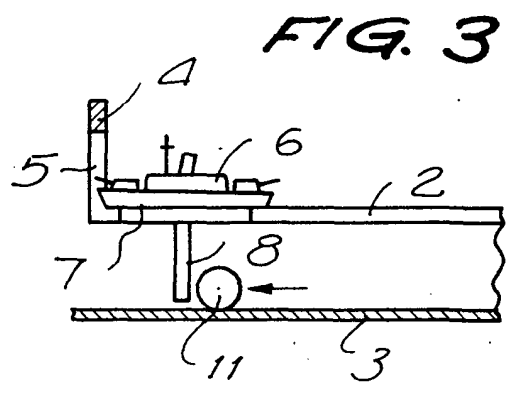
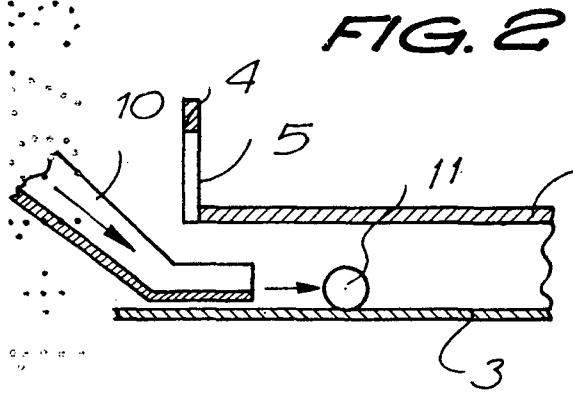
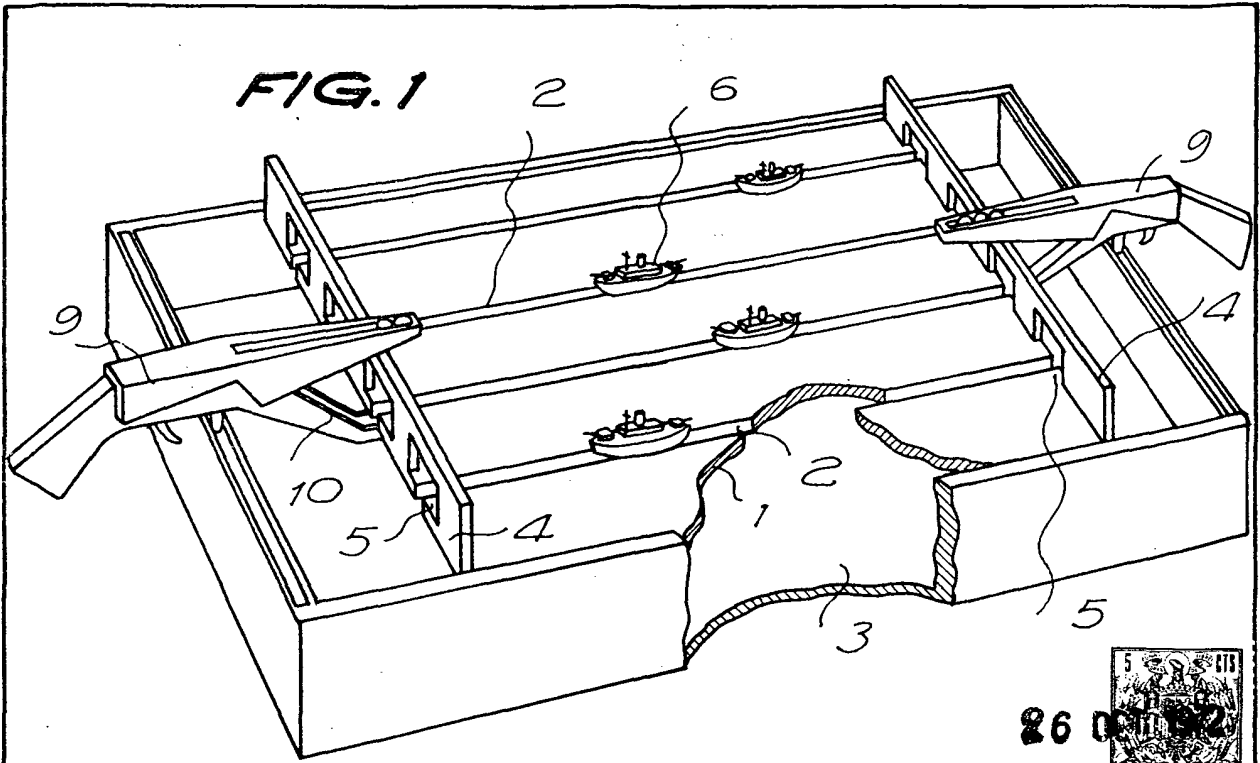
La presente memoria descriptiva consta de seis hojas foliadas escritas a máquina por una sola cara.

Barcelona, 26 de Octubre de 1972

MIKMIK, S.A.

p.a.

Vertical column of small, illegible characters or marks on the left margin.



Barcelona, 26 de octubre de 1.972
P.a.

