

185525

28



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

a favor de Doña Montserrat CAMPRODÓN SOLER, de nacionalidad española, residente en Vich (Barcelona), Calle de las Flores, 6, por "JUEGO DE COMPETICIÓN".

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a un juego de perinolas con el que puede establecerse una competición que ofrece gran interés por lo incierto del resultado.

5. No cabe duda que la perinola en sí es un juguete muy simple, pero cuyas evoluciones llaman poderosamente la atención.

10. En el juego objeto de la invención se han combinado los alicientes que ofrece la perinola con un juego de puntuación que permite efectuar una competición entre varios jugadores.



5. El juego en cuestión consta de un tablero a modo de cubeta cuyos bordes superiores se prolongan hacia el centro formando una pestaña a todo su alrededor dotada de una pluralidad de muescas radiales que determinan otras tantas casillas redondeadas con la boca formando planos inclinados divergentes hacia el exterior, en las cuales puede introducirse el mango de unas perinolas lanzadas por los jugadores. Cada casilla presenta una puntuación determinada.

10. 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.

15. En dichos dibujos, la figura 1 es una vista en perspectiva del juego; la figura 2 es una sección transversal y la figura 3 es un detalle en planta de una de las esquinas de la cubeta, con una perinola parada en una casilla.

20. El juego descrito consta en los dibujos de una caja -1- con un compartimiento cuyo fondo constituye el tablero de juego -2-, de cuyos bordes superiores parte una pestaña -3- hacia el centro, recortada formando muescas redondeadas -4- en sentido radial, con boca de entrada estrecha -5- cuyos bordes -6- están inclinados en sentidos divergentes hacia el exterior. Cada casilla presenta una puntuación -7-. La pestaña -3- está dividida en cuadrantes diferenciados cromáticamente, y para cada cuadrante se repiten los valores de las casillas.

25.

El juego está completado por unas perinolas -8- de mango -9- suficientemente largo como para quedar retenido



en cualquiera de las casillas -4-.

La caja -1- presenta unos compartimientos -10- destinados a albergar a las perinolas -8- cuando no se utilizan.

5. El juego se practica del modo siguiente: se lanza una o varias perinolas en el fondo -2- de la caja, con un fuerte impulso de giro. Las perinolas efectúan un movimiento de rotación y otro de traslación hasta que al tocar con el canto de la pestaña -3- son repelidas hacia el lado opuesto. Si el impulso de giro es fuerte, llegan a penetrar en el interior de una casilla, pero el contorno curvado de la misma tiende a expulsar de nuevo a la perinola que va de un lado a otro, cambiando constantemente de dirección hasta que, cuando ya termina la fuerza que la impulsa a girar llega a quedarse en el interior de la casilla (figura 3). El jugador que ha realizado la tirada se anota los tantos que indica la casilla.
- 10.
- 15.

- En el caso de que sean varias las perinolas lanzadas a la vez, el juego resulta todavía más espectacular, ya que las perinolas se golpean y desplazan entre sí, haciendo muy incierto el resultado final.
- 20.

- El juego puede utilizarse como ruleta, y en este caso la distinta coloración de los cuadrantes permite atribuirles una valoración especial, aparte de la indicada por -7-.
- 25.

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.

- . -

N O T A

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

5. 1. Juego de competición, caracterizado esencialmente por el hecho de que consta de una cubeta cuyo fondo constituye el tablero de juego en el que se hacen girar unas perinolas, cuya cubeta presenta en el canto superior una pestaña que se prolonga hacia el centro limitando la zona de giro de las perinolas, cuya pestaña presenta a todo su alrededor una serie de entrantes de contorno redondeado a modo de casillas con boca de entrada orientada hacia el centro del tablero y de bordes inclinados en sentidos divergentes hacia el exterior, cuyas casillas están dotadas de una puntuación, mientras que las perinolas tienen el mango de altura suficiente para quedar retenidas en una casilla.
- 10.
- 15.
2. Juego de competición.

Todo ello según queda descrito y reivindicado en la presente memoria descriptiva que consta de cinco hojas

4073

- 5 -

185525

28



foliadas escritas a máquina por una sola cara.

Barcelona, 28 de octubre de 1972

Montserrat CAMPRODÓN SOLER

p.a. I. FONII

