

186993

A63F

187993

20



MEMORIA DESCRIPTIVA

correspondiente a un MODELO DE UTILIDAD, por veinte años, por: "JUEGO DE COMPETICION", que se solicita a favor de Don ANTONIO NUÑEZ RIVERA, de nacionalidad española, residente en MADRID, calle Conde de Vistahermosa, nº 36.

- - - 000 - - -

El juego de competición que seguidamente se describe, como objeto de esta solicitud de Modelo de Utilidad, presenta sobre lo conocido en la materia, características que lo diferencian peculiarmente de lo conocido, como se verá en lo que sigue.

El juego es del tipo de adivinación, realizándose por dos o más jugadores, cada uno contra los restantes, sobre otros tantos tableros iguales.

Presenta los medios adecuados para crear, a voluntad del jugador, una situación desconocida para los

187993

20 DIO



contrincantes y que éstos deben adivinar. Presenta también los medios para comprobar el acierto o el error, y también medios para marcar las jugadas con fines de puntuación.

15.-

Consiste esencialmente en un tablero (uno para cada jugador) formado por dos superficies de cartón o similar, articuladas y unidas por uno de sus bordes, que se superponen exáctamente, permitiendo la elevación de la superior. En lo sucesivo se denominaran placa superior y placa inferior.

20.-

En la placa inferior existe una disposición de medios eléctricos de contacto, que pueden ser alterados a voluntad del jugador para determinar cada una de las composiciones que constituyen la jugada, mientras que la placa superior presenta una representación material de correlaciones posicionales, geográficas, zoológicas, deportivas o culturales de cualquier naturaleza, etc., es decir mapas, series de animales, emblemas de clubs, etc.

25.-



Existe tambien una pluralidad de orificios que calan la placa superior y llegan hasta las partes conductoras eléctricas de la inferior, y una pluralidad de orificios a modo de casillas para recibir piezas testigo, destinadas a marcar los resultados de las jugadas.

30.-



Así pues, la placa superior presenta un pequeño agujero en cada una de las zonas previstas, por el que puede pasar justamente una clavija eléctrica, mientras

35.-

187993<sup>2</sup> Dic



40.- que bajo él, en la placa inferior, existe un cajeadado concéntrico con el superior pero de diámetro mucho mayor, que deja al descubierto el material conductor que es una lámina de naturaleza metálica intercalada en el mismo y, presenta un agujero coincidente con el superior, de tal manera que la clavija introducida no pueda establecer contacto por si sola con el material conductor.

45.- La placa superior presenta, en una zona lateral, un contacto para una clavija que constituye el otro polo del circuito del que luego se hablará.

50.- Las placas superior e inferior pueden separarse levantando la superior y pueden superponerse a una determinada coincidencia. Al separarse, queda practicable la cara superior de la placa inferior y en tal disposición pueden colocarse en los cajeados antes mencionados unas fichas o pequeños discos de material conductor.

55.- Situados estos discos que, evifentemente, hacen contacto con el material conductor interior, la introducción de la clavija exploradora en el orificio bajo el cual existe uno de ellos determinará el contacto de dicha clavija con el material conductor.

60.- Esta clavija exploradora forma parte de un circuito dotado de un pequeño generador, de preferencia una pila, y de una lámpara, formando también parte de tal circuito la clavija a conectar lateralmente de que ya se ha

187993

20



65.-

hablado antes. Emplazada esta última, queda permanente-  
mente en contacto con el material conductor de la placa  
inferior. Si la clavija exploradora establece contacto  
(a través de un disco metálico) con el mismo material  
conductor, se encenderá la lámpara testigo. Esto indi-  
cará un acierto.

70.-

Si, introducida la clavija exploradora en un  
orificio, no se enciende la lámpara, se tratará de un  
fallo.

Ambos resultados se irán registrando, median-  
te los oportunos testigos, en los orificios tubulados  
destinados a ello.

75.-

Con objeto de hacer más claramente comprensible  
cuanto antecede, poniendo al propio tiempo de relieve  
otras características y ventajas de este juego, se des-  
cribe seguidamente un ejemplo de realización práctica  
del mismo, no limitativo, ilustrado en los dibujos ad-  
juntos, en los cuales:

80.-

La figura 1ª ilustra frontalmente la posible  
materialización de un tablero que en este caso represen-  
ta un mapa.

85.-

La figura 2ª representa el tablero con la pla-  
ca superior levantada.

La figura 3ª es un detalle de un sector de la  
placa inferior.

La figura 4ª muestra, en sección la solución

187993<sup>20 D</sup>



90.- eléctrica a la cuestión planteada. Así pues cada table-  
ro propiamente dicho consta de dos placas, una superior  
-1- y otra inferior -2-, separables de alguna manera que  
también garantice su coincidencia en la superposición,  
por ejemplo, un montaje con función de bisagra -3-.

95.- La placa superior -1- presenta en uno de sus  
lados, fuera de la representación propia del juego, en  
este caso el mapa, dos series de orificios -4- y -5- así  
como una relación de las posiciones -6- para marcar en  
ellas los aciertos y los fallos, por ejemplo mediante  
la introducción del pequeño clavo -7-.

100.- La parte central de esta placa también está  
provista de perforaciones -8- que coinciden con las pro-  
vincias del mapa -9-.

Por su parte, la placa inferior -2- lleva in-  
tercalada una lámina de material conductor -10-.

105.- El pequeño cilindro -11- incorpora una pila y  
una lámpara, y de él arranca un largo conductor termina-  
do en la clavija exploradora -12-, mientras el propio  
dispositivo -11- presenta la clavija -13-. Este indica-  
dor quedará fuera de la zona de juego -9-, como por ejem-  
plo en -14-.

110.- Uniendo eléctricamente las clavijas -12- y  
-14- se enciende la lámpara.

Que la pila se halle situada en el dispositi-  
vo -11- es una conveniencia para simplificar el table-

187993<sup>20</sup> DIC



115.- pero igualmente puede ir dispuesta en cualquier lugar del mismo.

Así pues, conectando la clavija -13-, mediante el orificio -14-, a la base conductora -10- de la placa inferior -2-, la entrada en contacto de la clavija exploradora -12- con dicha base metálica determinará la iluminación de la lámpara.

La placa inferior -2- presenta en su mitad superior otros tantos cajeados -15- por bajo de los cuales la lámina conductora -10- está también taladrada pero siendo el orificio de bastante menos diámetro que el cajeadado.

La introducción de la clavija -12- se realiza a través de los orificios -8- de la placa superior y, pasando a través de los más amplios cajeados -15- de la placa inferior -2-, penetra en el correspondiente orificio -16- de la lámina metálica -10-, sin establecer contacto con ella.

Pero, si en el alojamiento -15- se coloca un disco metálico -17-, como se ve en las figuras 3ª y 4ª, se establece el oportuno contacto y se enciende la lámpara.

De esta manera, alzando la placa -1- y situando los discos metálicos -17- en las oposiciones arbitrariamente determinadas por el propio jugador, al devolver -1- a la posición de juego solo se verá el motivo -9-

187993



140.-



(un mapa, una lámina con serie de dibujos, etc.).

Introduciendo la clavija -12- por el orificio -8- que corresponda al nombre dado por el otro jugador, se encenderá la lámpara de -14- si ha habido acierto y permanecerá apagada si ha sido fallo.

145.-

En la tabla -6- aparece el oportuno casillero designador de los nombre correspondientes a los puntos -8- y los orificios de las columnas -4- y -5- en los que se pondrá un testigo, constituido por ejemplo por un clavo -7-, de uno u otro color según que se haya

150.-

obtenido acierto o error.

Indudablemente la lámpara testigo puede ser constituida o complementada por un dispositivo acústico, etc.

De esta manera puede desarrollarse el juego

155.-

como se deduce fácilmente de cuanto antecede.

Evidentemente respecto a lo descrito e ilustrado, pueden introducirse en la práctica cuantas modificaciones, por no alterar lo esencial de este juego, tengan cabida en el marco de las reivindicaciones que siguen.

160.-

NOTA

Descrito suficientemente el objeto de este Modelo de Utilidad se declaran de novedad y propiedad las siguientes:

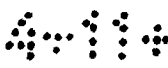
165.-

REIVINDICACIONES

1ª.- Juego de competición, caracterizado por



187993



componerse de dos o mas tableros iguales, cada uno de ellos constituido por dos placas, una superior y otra

170.-

inferior, de manera que sean separables, pero que al unirse para el desarrollo del juego, queden perfecta y mutuamente centradas, presentando la placa superior una ilustración variable adecuada y, sobre puntos de ella unos taladros pasantes para ser atravesados por la clavija exploradora, mientras que otros taladros

175.-

auxiliares, situados a un lado con identificaciones correspondientes a aquellos puntos, permiten la colocación en ellos de piezas testigo indicadoras de aciertos o errores, estando la placa inferior constituida por un elemento compuesto que lleva intercalado en toda su extensión una lámina conductora, aislada superior e inferiormente, accesible por la parte superior mediante amplios cajeados coincidentes con los más pequeños de la placa superior, estando la lámina conductora también concéntricamente taladrada, de manera que la clavija exploradora introducida a través de la placa superior no establezca contacto eléctrico.

180.-

2ª.- Juego de competición, según la reivindicación primera, caracterizado además por disponer una pluralidad de fichas o discos metálicos conductores, que se alojan perfectamente en las cavidades o cajeados antes mencionados hechos sobre los orificios de la pieza conductora y bajo los orificios de la placa superior, de

185.-

190.-

190.-



