

187092



AGS H

MODELO DE UTILIDAD

por V E I N T E años

a favor de Dña. Maria Antonia Alcala Aroca

de nacionalidad española

residente en RUTE (Cordoba).- Julio Romero de

Torres, 124

por:

"JUGUETE PERFECCIONADO".-

-----



5.- El Modelo de Utilidad objeto de la presente memoria se refiere como su titulo indica a un juguete que reúne unas cualidades para el entretenimiento de los niños muy superiores a todos cuantos de naturaleza análoga se conocen hasta el momento, tanto por su original concepción como por su atrevido aspecto y economía que le confieren los materiales moldeables con los que preferentemente se conforma.

10.- Esencialmente consiste la presente invención en dos tableros gemelos independientes que en ambas caras disponen de dos laberintos distintos entre si pero iguales a los correspondientes del otro tablero. Cada uno de los dos jugadores inicia el juego en un laberinto igual al de su compañero y al mismo tiempo, partiendo desde un punto homologo y con tres bolas metálicas. Al final de los laberintos hay tres orificios con placas metálicas interrumpidas bajo cada orificio de manera que hay que ir colocando las bolas en ellos cerrando la ultima un circuito electrico alimentado con pilas y que enciende una luz del mismo color que el tablero correspondiente en una pieza o panel frontal que se prevé independientemente de los tableros. Con esta señal queda constancia optica de cual ha sido el ganador del juego.

25.- Para la mejor comprensión del invento que se preconiza se acompaña una hoja de planos en la que en dos figuras se detalla suficientemente la constitución y disposicion de sus elementos componentes asi como su



utilización y funcionamiento en un ejemplo de realización practica no limitativo.

La figura primera representa una vista esquematica del conjunto del juguete y la segunda un detalle de los contactos de los morificios de alojamiento de las bolas metalicas.

5.-

La numeración que acompaña a las figuras tiene el mismo significado para ambas siendo este el siguiente:

1 y 2.- Tableros.

10.-

3.- Bola metalica.

4.- Orificio .

5.- Torre de control.

6 y 7.- Lamparas testigo de cada tablero.

8.- Pila electrica.

15.-

9.- Placas metalicas.

10.- Cables electricos.

Los dos tableros (1) y (2) son exactamente iguales entre si pero en diferente color y cada uno de ellos lleva un laberinto por una cara y otro distinto por la opuesta, es decir, hay dos posibilidades de juego. Se parte del principio del laberinto simultaneamente en los dos laerintos, por dos jugadores y con tres bolas metalicas cada uno (3). Al final de cada tablero se han previsto tres alojamientos (4) uno para cada bola pero disponiendo inferiormente a cada alojamiento de unas placas metalicas (9) sobre las que se asienta la bola poniendo en contacto cada una o dos placas (9) de tal forma que la ultima que penetra en su alojamen-

20.-

25.-





una pila electrica de alimentaci3n y una luz testigo para cada tablero de tal manera que, la tercera bola de cada uno de los tableros cierra un circuito, encendiendose la luz correspondiente a su color indicando opticamente el vencedor.

5.-

2ª.- Juguete perfeccionado, caracterizado por comprender, segun reivindicaci3n anterior, una pieza independiente de los tableros o torre de control en la que se disponen las luces y se aloja la pila unida unicamente por los correspondientes cables flexibles.

10.-

3ª.- JUGUETE PERFECCIONADO.

Todo ello tal y como se describe y reivindica en la memoria que antecede que consta de CINCO hojas escritas a maquina por una sola de sus caras y planos que la ilustran.

15.-

Madrid, 23 de Diciembre de 1.972

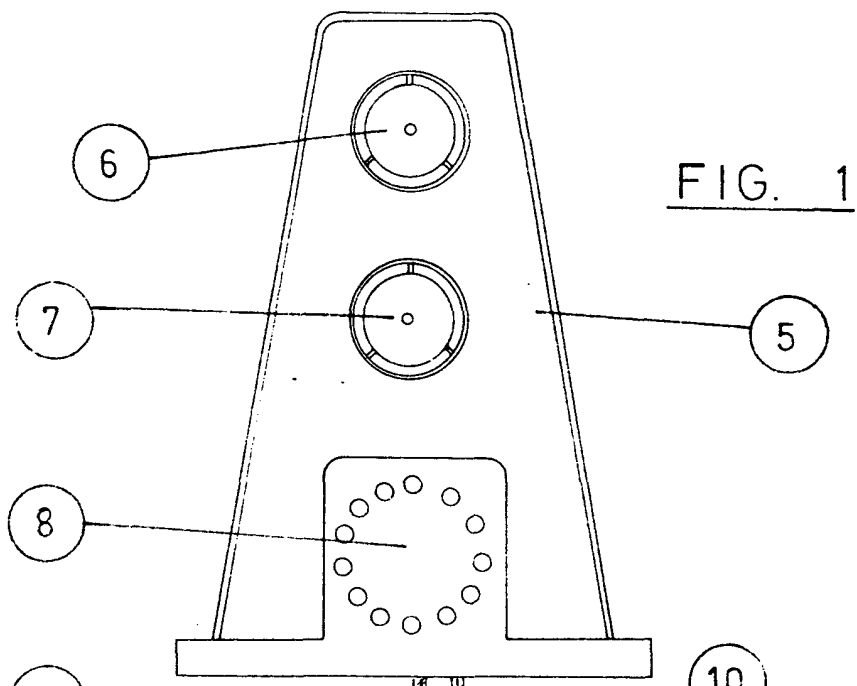


FIG. 1

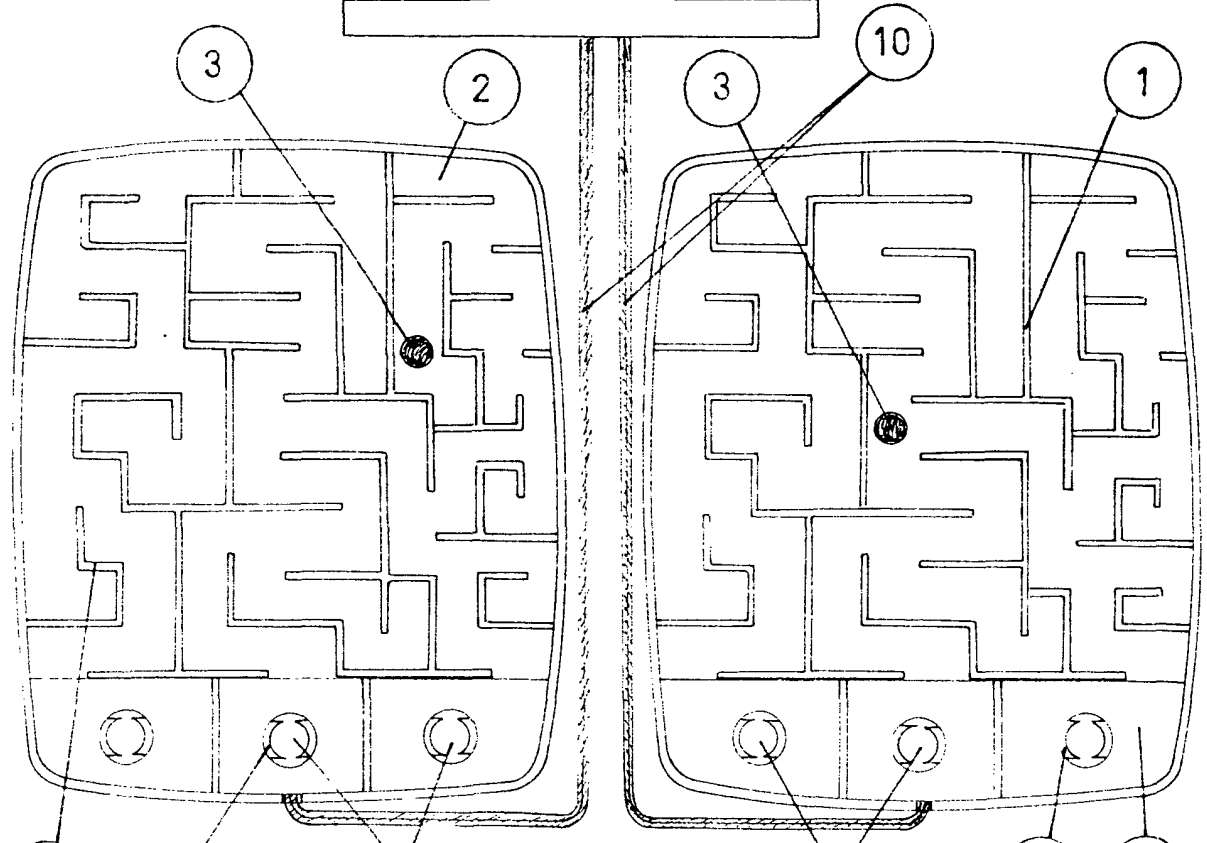
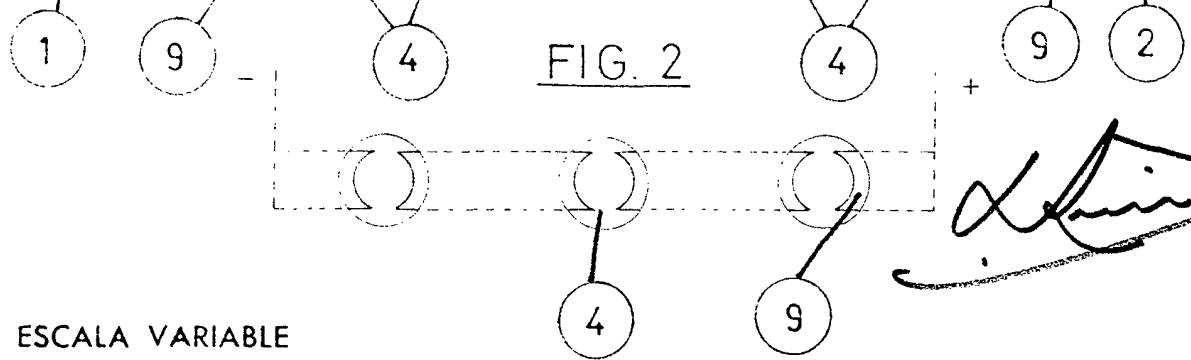


FIG. 2



ESCALA VARIABLE

*Alcala*