



188649

-6

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

SECCION TECNICA
CLASIFICACION I. P. C.
CLASE <u>A 63</u>
SUBCLASE <u>H</u>

a favor de MIKMIK, S. A., entidad española, domiciliada en Barcelona, Calle Industria, 295, por "JUEGO DE HABILIDAD".

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a un juego muy entretenido para cuya práctica es menester por parte del jugador habilidad y reflejos, lo cual aumenta el atractivo del mismo. No obstante, su construcción es sencilla y económica y sus principios pueden ser aplicados en múltiples modos de llevarse a cabo, según se verá de lo que a continuación se expone.

El indicado juego se caracteriza por el hecho de estar constituido por una plataforma en plano inclinado atravesada por una pluralidad de orificios caprichosa-

1-8849

6



mente distribuidos. Sobre esta plataforma es susceptible de deslizarse un móvil, que puede adoptar la representación que más convenga, montado sobre una esfera, cuyo diámetro es sensiblemente menor al de los orificios anteriormente indicados.

5.

Este móvil está unido a dos tirantes montados deslizantes sobre unos puntos fijos ópuestos formados en el extremo superior de la plataforma. Por sus extremos libres, tales tirantes están dotados de una empuñadura de manobra, es decir para el ascenso del móvil sobre la plataforma, las cuales son accionables desde el extremo inferior de la rampa de deslizamiento formada por aquella plataforma.

10.

La disposición del móvil es simplemente apoyada sobre la esfera, la cual queda alojada, libremente giratoria, bajo el mismo. Ello determina la posibilidad de que cuando la esfera pasa por uno de los orificios formados en la plataforma, debido a una incorrecta maniobra del jugador, se desprende y cae a través del mismo, lo cual supone la correspondiente penalización.

15.

En efecto, la plataforma de deslizamiento forma parte integrante de una caja, en la que se recojen las bolas caídas por los orificios de la misma. En el interior de esta caja circulan los extremos de los tirantes de accionamiento del móvil, que se introducen en ella por el extremo superior, es decir la parte alta, y sobresalen por el extremo inferior para unirse con las empuñaduras correspondientes.

20.

25.

188649-6 F



Los dibujos adjuntos muestran, tan sólo a título de ejemplo, no limitativo del objeto de la presente invención, un caso práctico de realización de un juego de habilidad según las características descritas.

5. En dichos dibujos, la figura 1 muestra una vista en perspectiva del juego según una realización especial; la figura 2 es una vista en alzado de un fragmento de la plataforma seccionada; la figura 3 es una sección alzada del móvil; y la figura 4 es una vista frontal del mismo.

10. Así, pues, según la representación de los dibujos, que responden a una realización preferida, el juego está constituido por la plataforma -1-, de plano inclinado la cual forma el lado superior de la caja -2-, que está dotada de la pluralidad de orificios -3- que la atraviesan y se hallan caprichosamente distribuidos.

15. Sobre la plataforma -1- es susceptible de deslizarse el móvil -4- de abajo hacia arriba, para lo cual está unido a los extremos de los tirantes -5-, montados deslizantes sobre los pequeños orificios -6-, formados en los extremos del lado superior de la plataforma -1-, circulando por el interior de la caja -2- para sobresalir sus extremos opuestos al exterior, a través de los orificios -7- inferiores, para unirse a las empuñaduras -8- de accionamiento.

20. El móvil -4- se halla montado, por simple apoyo, sobre la bola -9-, colocada en el interior del alojamiento -10-, constituyendo el medio por el cual el móvil -4- se desliza sobre la plataforma -1-.



188640

-6

5. La bola -9- presenta la particularidad de que su diámetro es sensiblemente inferior al de los orificios -3-, de modo que si pasa por encima de uno de ellos la bola -9- cae a través del mismo para depositarse sobre el fondo -11- de la caja -2-.

10. Se comprende, pues, que la finalidad del juego consiste en hacer ascender el móvil -4- sobre la plataforma -1- maniobrando su desplazamiento mediante el accionamiento de las empuñaduras -8-, evitando que la trayectoria del móvil -4- incida con cualquiera de los orificios -3- ya que esta circunstancia supondría la caída de la bola -9- al fondo -11- de la caja -2-, significando la descalificación o penalización, según sean las reglas del juego, del jugador.

15. En los dibujos, la caja -2- simula una porción de queso y el móvil representa un pequeño ratón, estando lo uno en consonancia con lo otro. Sin embargo, esta realización es un mero ejemplo, pudiendo recurrir a otras representaciones que estén de acuerdo con las normas del juego. Asi, por ejemplo, en lugar del ratón, el móvil -4- puede estar constituido por un automóvil, en cuyo caso, la plataforma -1- puede simular una rasante inclinada.

20. Cabe también considerar la posibilidad de que los orificios -3-, además de determinar la caída de la bola -9-, pueden estar dotadas de puntuaciones convencionales con el fin de determinar quien es el vencedor en el caso de que dos jugadores no logren soslayarlos hasta llegar al extremo superior de la caja -2- que es de lo que se

25.



188640

trata de conseguir empleando el máximo de habilidad y reflejos.

Serán independientes del objeto de la presente invención los materiales empleados en los distintos elementos constitutivos del juego de habilidad, así como las formas, y dimensiones, tanto absolutas como relativas, de los mismos, y, en consecuencia, todo cuanto no afecte a su esencialidad.

- 5.

- . -

N O T A

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:-

10.

- 1. Juego de habilidad, caracterizado esencialmente por el hecho de estar constituido por una plataforma en plano inclinado y con orificios caprichosamente distribuidos que la atraviesan, sobre cuya plataforma se hace deslizar un móvil montado sobre una esfera, de diámetro inferior al de los orificios de la plataforma, quedando unido dicho móvil a tal fin a dos tirantes, montados deslizantes sobre puntos fijos opuestos del extremo superior de la plataforma y dotados en sus extremos libres de empuñaduras de maniobra, accionables desde la parte de la propia plataforma.

15.

- 2. Juego de habilidad, según la reivindicación anterior, que se caracteriza por el hecho de que el móvil

20.

188644

- 6



se apoya sobre la bola correspondiente, que queda alojada libremente giratoria bajo el mismo, con posibilidad de desprenderse al pasar el móvil sobre uno cualquiera de los orificios de la plataforma.

5.

3. Juego de habilidad, según las reivindicaciones 1 y 2, que se caracteriza por el hecho de que la plataforma forma parte integrante de una caja, en la que se recogen las bolas que se introducen por los orificios de aquella plataforma, circulando por el interior de la

10.

propia caja los extremos de los tirantes de accionamiento del móvil, que se introducen en ella por la parte alta y sobresalen por la baja, para unirse allí a las empuladuras de maniobra.

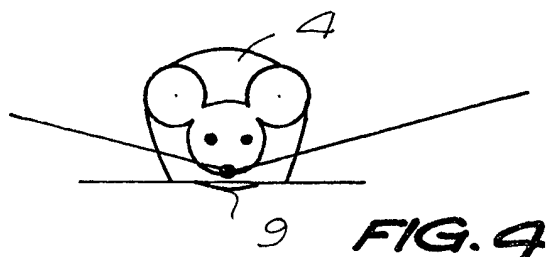
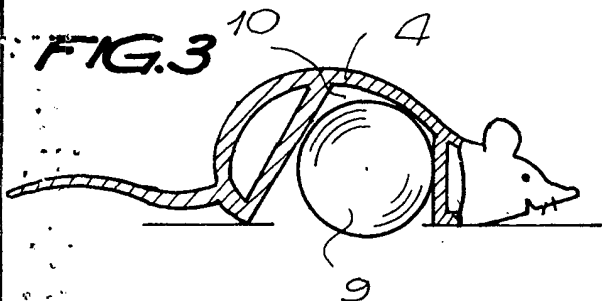
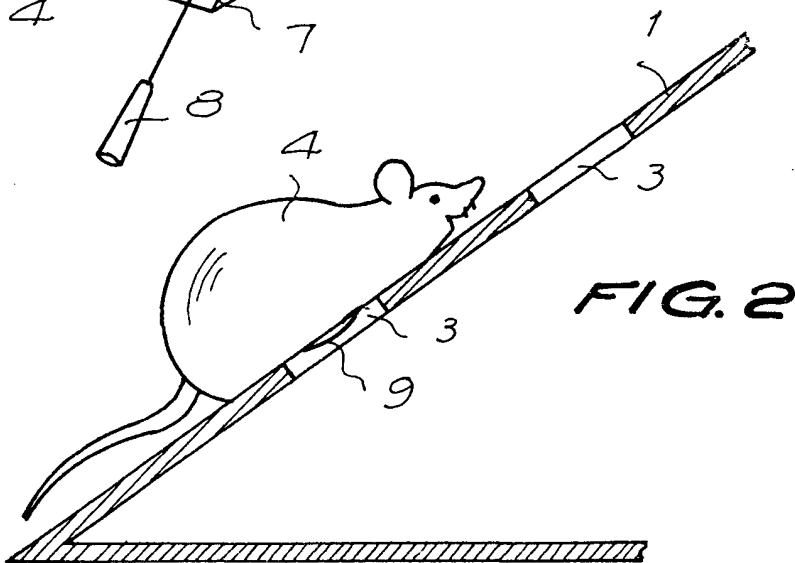
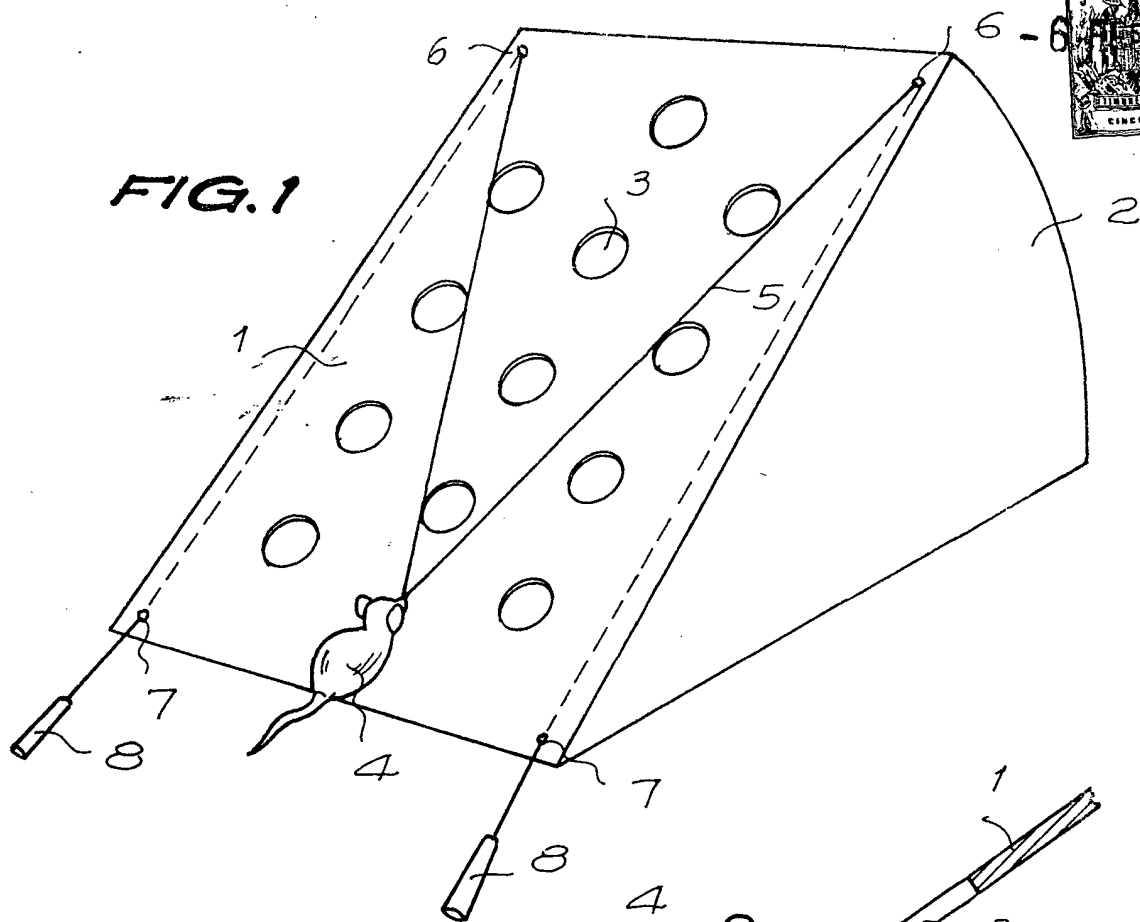
4. Juego de habilidad.

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

Barcelona, 6 de febrero de 1973

MIRMIK, S. A.
p.a.

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



Barcelona, 6 de febrero de 1973

p.a.

1160263