

BAD ORIGINAL

MODELO DE UTILIDAD

CASE 2096

194078

*Memoria Descriptiva*

sobre:

TABLERO DE JUEGO

*Solicitante:* KOHNER BROS., INC., entidad norteamericana., residente en 1 Paul Kohner Place, East Paterson, New Jersey, EE.UU. de A.

El presente modelo de utilidad se refiere a un tablero de juego que tiene superficies opuestas para jugar "Bingo", "lucky" u otros juegos semejantes, en el cual el tablero tiene piezas o marcadores del juego permanentemente sujetas, en forma de inserciones, que están

5.

BAD ORIGINAL



adaptadas para ser impulsadas independientemente hacia adentro en unos canales correspondientes provistos en el tablero.

5.

Hasta ahora, el Bingo y otros juegos análogos se han jugado con cartas sobre las cuales se ponen marcadores, por ejemplo unos discos pequeños, etc., sobre las señales de identificación que aparecen en las cartas a medida que se grita cada número. Aunque con anterioridad se han ideado tableros de Bingo que, en ciertas forma, constituyen una mejora con respecto a los tableros convencionales, es evidente que no han alcanzado una aceptación importante y, en su mayor parte, han fracasado en lograr un grado considerable de comercialización.

10.

La patente estadounidense 2.315,088 describe un tablero que emplea piezas permanentes de juego, en lugar de elementos separados como maíz y otros materiales que con frecuencia son desplazados de las posiciones seleccionadas en el tablero durante el juego. El tablero ideado por Pasquale implica una estructura que tiene botones de presión montados con resortes sobre la placa superior del tablero.

15.

Un tablero, que se describe en la patente estadounidense 2.322,324, tiene un dispositivo para cubrir o marcar los números a medida que se gritan, disponiéndose en el tablero unas placas corredizas transparentes para cubrir los números y también para mostrar o indicar los números así cubiertos.

20.

25.

La patente estadounidense 2.409,493 describe un tablero aplicable a juegos como el Bingo y/o el Lucky, en el cual cuando un número es gritado por el maestro de ceremonias una pieza del tablero que contiene este número puede

30.



girar para descubrir una letra de tipo grande y un número de tipo pequeño, en lugar de que el número tenga su cara cubierta por un objeto móvil.

5. Esta técnica representativa anterior describe un aparato algo complicado para eliminar el empleo de marcadores sueltos o no sujetos, y en ninguna técnica anterior de la cual esté enterada la solicitante se ha asociado la combinación de marcadores firmemente sujetos con el concepto de un tablero que tenga dos caras jugables, en el cual los marcadores sujetos cooperan con el panel del tablero de manera que una u otra de las caras pueda emplearse alternativamente en el juego.

10. El presente invento comprende un tablero para jugar Bingo, Lucky u otros juegos semejantes, el cual se presta particularmente para que lo jueguen los niños, pero tiene la cualidad de mantener el interés de los adultos.

15. De acuerdo con el invento, se provee un tablero de juego que incluye un par de paneles opuestos y separados cada uno de los cuales tiene una diversidad de agujeros; los agujeros de ambos paneles están alineados, unos manguitos forman canales entre los paneles separados, dichos manguitos se encuentran en un número correspondiente al número de pares de agujeros alineados y concéntricos con éstos, y una diversidad de discos, cada uno de los cuales tiene unas marcas fijas a las superficies superior e inferior, y un disco único montado para deslizarse en cada manguito entre los paneles separados, los discos tienen un espesor menor que la longitud del manguito por lo que los discos, que constituyen las piezas de juego del tablero, pueden oprimirse de una posición que está al ras de la superficie de un panel a
- 20.
- 25.
- 30.



otra posición que está al ras de la superficie del panel opuesto.

El invento se describirá en seguida, a manera de ejemplo, con relación a los dibujos que se acompañan, en los cuales:

5.

La figura 1 es una vista en perspectiva del tablero de juego construido conforme al invento.

La figura 2 es una vista superior en proyección horizontal del tablero de juego.

10.

La figura 3 es una vista inferior en proyección horizontal del tablero de juego.

La figura 4 es una vista seccional fragmentaria, desarrollada y ampliada, tomada a lo largo de la línea 4-4 de la figura 1.

15.

La figura 5 es una vista seccional ampliada tomada a lo largo de la línea 5-5 de la figura 2.

La figura 6 es una vista seccional, fragmentaria y ampliada, tomada a lo largo de la línea 6-6 de la figura 1.

20.

La figura 7 es una vista seccional y ampliada tomada a lo largo de la línea 7-7 de la figura 6.

La figura 8 es una vista seccional ampliada, tomada a lo largo de la línea 8-8 de la figura 6.

25.

El invento considera el uso de una diversidad de tableros de juego, que generalmente se muestran con el número (10) en la figura 1 del dibujo. Cada uno de los tableros de juego comprende un par coincidente de bastidores rectangulares (12), (14), unidos en relación de adosamiento. Como se muestra en la figura 1, cada bastidor consta de un panel (16), (18) y de una pared periférica pendiente (20),

30.



(22), respectivamente. Cuando el tablero se ensambla uniendo los bastidores por sus bordes de pared pendientes, los paneles se mantienen en relación espaciada en la extensión que aparece en la figura 1.

5. Cada uno de los paneles está formado por una matriz de agujeros (24) que se disponen siguiendo un trazo regular predeterminado; los agujeros de los paneles son de un tamaño uniforme y se alinean cuando se unen los bastidores.

10. Como mejor se muestra en las figuras 1, 2 y 3, en la modalidad que se describe hay cinco hileras horizontales de agujeros y cinco columnas verticales de agujeros.

15. Interespaciado entre las placas y concéntrico con cada uno del par alineado de agujeros, hay un tubo o manguito ensanchado (26). Cada manguito tiene un diámetro interno ligeramente mayor que los diámetros de los agujeros que une. Por ser de plástico, los bastidores pueden moldearse de una pieza con los manguitos, en agujeros alternos, como se observa en la figura 4. Así pues, cuando dos bastidores (cada uno de los cuales tiene manguitos integralmente moldeados en diferentes agujeros alternos) se unen, se forma una serie completa de canales completos en el tablero de juego (figura 5) La pared (28) de cada manguito está constituida por dos ranuras completas dispuestas diametralmente (30) que se extienden por toda la longitud del manguito.

20. Como se muestra en las figuras 5 y 6, un disco (32) se monta para deslizarse en cada una de los manguitos. El disco tiene dos piezas o extensiones de tipo de oreja, diametralmente opuestas (34), que se extienden radialmente desde la circunferencia del disco y que coinciden con las ranuras (30) del manguito. Al ensamblarse el tablero de juego,

25.

30.



los discos se insertan en forma corrediza en sus manguitos respectivos, antes de unir los dos bastidores (figura 4.)

5. En virtud de que cada disco tiene un diámetro ligeramente mayor que los agujeros correspondientes de las placas, y de que tiene piezas de extensión de tipo de oreja que cooperan con las ranuras del manguito, se impide que el disco efectúe un movimiento giratorio, quedando retenido en el manguito interespaciado entre los dos paneles.

10. Como se ilustra en las figuras 4 y 6, el espesor global del disco es menor que la longitud del manguito, y el disco puede ser impulsado desde una posición en la cual una superficie está materialmente al ras de la superficie de un panel del tablero, a una posición en la cual la superficie opuesta del disco está materialmente al ras de la cara del otro panel del tablero. Al tener marcas en ambas superficies (figuras 7 y 8), el disco cumple con la finalidad de ser un marcador permanentemente sujeto, y acomoda un tablero que tiene dos paneles de juego opuestos y alternos.

15. El tablero de juego puede hacerse cualquier material convencional durable y, especialmente, del tipo que permita una producción en serie del tablero. A manera de ejemplo, un plástico sintético, v.gr.: un poliestireno modificado con butadieno, de gran resistencia a los golpes, es un material adecuado; el tablero de juego puede formarse mediante un moldeo por inyección. El tablero puede ser de un color brillante para acrecentar su atractivo.

20. Cualquier técnica de moldeo conocida puede emplearse para hacer los paneles del tablero de juego, aunque se prefiere el moldeo por inyección. Alternativamente, con respecto al estireno, puede emplearse un plástico a base de metil



metacrilato.

Al utilizar el dispositivo del invento, se tiene el propósito de que 2, 3 y 4 ó posiblemente más tableros de juego, con una combinación diferente de marcas en cada uno de sus dos lados de juego, puedan ser usados por un número equivalente de niños, cada uno con su propio tablero. Al desarrollarse el juego, un selector de oportunidades, como el que se describe en la patente estadounidense 3.356,369, es el tipo de dispositivo que se prefiere. El dispositivo agitador del dado, que se describe en la patente, se modifica al grado de tener dos dados, cada uno de los cuales presenta las convencionales superficies de 6 caras portadoras de las marcas; uno de los dados tiene números del uno al seis, y el otro dado tiene las letras correspondientes a la palabra "Bingo" o "Lucky" en cinco de las seis superficies, y marcas que indican una señal libre, por ejemplo una estrella en la sexta cara, correspondientes a las marcas que están en ambos lados del disco central. Como se comprenderá con facilidad, ambos dados se colocan dentro de la caja del dispositivo agitador de los dados, el cual puede ser manipulado fácilmente por cada niño en turno para jugar.

Quando la letra y el número han sido seleccionados por el selector de oportunidades, cada uno de los jugadores, que tiene la combinación particular en su tablero, por lo cual el número estará a un nivel inferior a la superficie del tablero propiamente dicho, pero sin dejar de ser perceptible. Lo anterior continúa hasta que la secuencia de seada de números es oprimida primero por cualquier jugador en particular. Después de que se han oprimido los números que están a través de cualquier línea predeterminada, el jue



go termina y el tablero ganador puede ser verificado fácilmente, ya que los números de dicha serie estarán oprimidos.

Fueden jugarse otros juegos oprimiendo todos los discos e invirtiendo los tableros para usar el lado opuesto de cada tablero, el cual tendrá una combinación diferente de números.

5.

NOTA

Descrita suficientemente la naturaleza del invento, así como la manera de realizarlo en la practica, debe hacerse constar que las disposiciones anteriormente indicadas son susceptibles de modificaciones de detalle en cuanto no lateren su principio fundamental. Siendo lo que constituye la esencia del referido invento y por lo que se solicita Modelo de Utilidad por 20 años en España sobre: TABLERO DE JUEGO; caracterizándose por lo siguiente:

10.

15.

1.- Tablero de juego, apropiado para jugar "Bingo" "lucky" y otros juegos semejantes, caracterizados porque comprende un par de paneles opuestos y separados, cada uno de los cuales tienen una diversidad de agujeros practicados en él, estando los agujeros de ambos paneles alineados; unos manguitos que forman canales entre los paneles separados, estando los manguitos en un número que corresponde al número de pares de agujeros alineados y concéntricos con éstos y; una diversidad de discos, cada uno de los cuales tiene marcas fijas a las superficies superior e inferior, y un disco único montado para deslizarse en cada manguito entre los paneles separados, los discos tienen un espesor menor que la longitud del manguito, por lo cual los discos, que constituyen las piezas de juego del tablero, pueden oprimirse desde una posición que está al ras de la superficie de un panel hasta una posición

20.

25.

30.



que está al ras de la superficie del panel opuesto.

5. 2.- Tablero según la reivindicación 1, caracterizado en que cada manguito tiene un diámetro interno mayor que el diámetro del par de agujeros con los cuales el manguito está alineado concéntricamente.

10. 3.- Tablero según las reivindicaciones 1 ó 2, caracterizado porque los discos se construyen con unas piezas de tipo de oreja extendidas radialmente, y los manguitos tienen canales que se extienden por toda su longitud, las piezas de disco de tipo de oreja coinciden con, y cooperan con, los canales de los manguitos para impedir que los discos efectúen un movimiento giratorio.

15. 4.- Tablero de juego; tal y como queda descrito sustancialmente en la presente Memoria e ilustrado en los dibujos adjuntos.

Esta Memoria consta de nueve hojas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid,

- 7 DIC. 1973

KOHNER BROS., INC.

L. GONZÁLEZ Y MUÑOZ  
p. p. Firmados L. G. y F. García

