

194249

16



194249

Int.	A 63 F
------	--------

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

a favor de MIKMIK, S. A., entidad española, domiciliada en Barcelona, Calle Castillejos, 388, por "JUEGO DE SOBREMESA".

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a un juego de sobremesa, que desarrolla extraordinariamente la capacidad de cálculo de los jugadores.

5. Los juegos de sobremesa suelen basarse en dispositivos de azar, de forma que la capacidad del jugador interviene en poco grado. Particularmente, aquellos juegos que están basados en algún deporte de equipo, tienen muy poco que ver con el juego original.

10. Estos inconvenientes han sido subsanados en el juego de sobremesa objeto de la invención en el que inter-

- 2 - 194249

16



viene en grado sumo la capacidad y cálculo del jugador, habiendo calculado la intervención del azar de una manera racional, como puede ocurrir en el transcurso de un partido real.

5. El juego en cuestión consta esencialmente de un tablero dividido en multitud de casillas y con la representación gráfica de las demarcaciones propias del terreno de juego de un deporte convencional, sobre cuyo tablero se disponen una serie de fichas representando a los jugadores de los dos bandos, adecuadamente diferenciados, las cuales pueden desplazarse sobre el tablero ocupando diversas casillas, de acuerdo con las normas establecidas en un reglamento adecuado, así como una ficha que representa un balón. Completa el juego un dispositivo accionable a voluntad, con medios gráficos destinados a señalar el resultado de determinadas jugadas, cuyos resultados están previamente calculados con un determinado porcentaje de probabilidades, de acuerdo con la situación de las figuras de uno y otro bando sobre el terreno. Los resultados indican la posición que adopta la ficha representativa del balón.

- 15.
- 20.
25. El dispositivo para calcular el resultado de las jugadas concretas, consta de un motor eléctrico accionado por una fuente adecuada, con un interruptor de puesta en marcha, cuyo motor acciona a un brazo radial giratorio portador de una escobilla deslizable sobre pares de contactos de unos circuitos que alimentan a unas lámparas-testigo, cuyo encendido determina el resultado de la ju-



gada.

Las lamparitas están situadas detrás de unas ventanas de distinta coloración, frente a las que se sitúan unos gráficos que ilustran claramente el resultado obtenido.

5.

El interruptor de puesta en marcha del dispositivo es accionado por un pulsador situado en el fondo de una guía, empujado elásticamente hacia la posición de abierto, en cuya guía sobresalen pulsadores elásticos

10.

de otros tantos interruptores correspondientes a distintos circuitos eléctricos de alimentación de las lamparitas. En dicha guía se desplaza una regleta portadora de las siluetas que representan los signos convencionales del resultado posible, enfrentables a las distintas ven-

15.

tananas. La regleta en cuestión presenta unas muescas en el canto de deslizamiento, que determinan la posición de abierto de aquellos interruptores sobre cuyos pulsadores queda situada la escotadura.

20.

El juego comprende distintas regletas con distintos signos correspondientes a otros tantos resultados.

Además del tablero de juego se han previsto unos marcos que representan las porterías, dotados en sus extremos inferiores de unas pinzas destinadas a ajustar a presión en el borde del tablero, para mantener las porterías en posición de uso.

25.

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.

- En dichos dibujos, la figura 1 es una vista en planta del tablero de juego, junto con dos figuras de los bandos contendientes; la figura 2 muestra una vista en planta del interior del dispositivo calculador de las jugadas; la figura 3 es una vista en sección longitudinal del dispositivo por un plano que corta longitudinalmente la guía en la que se encuentran los pulsadores, que están en posición de reposo; la figura 4 es una vista similar, con una regleta parcialmente introducida en la guía; la figura 5 es una vista similar, con la regleta totalmente introducida; la figura 6 es una vista en perspectiva del dispositivo calculador, con una regleta separada; la figura 7 es una vista similar a la anterior, con una regleta introducida en la guía; la figura 8 es un detalle en perspectiva, parcialmente seccionada, de la portería montada en el borde del tablero; la figura 9 es una vista en cuarto de sección, del balón; y la figura 10 es una vista en perspectiva de un tanteador.
5. 10. 15. 20. 25.
- El juego descrito consta en los dibujos de un tablero -1-, sobre el que aparecen multitud de casillas -2-, así como líneas -3- que dividen las demarcaciones de un campo de juego convencional, en este caso concreto fútbol.
- En los bordes extremos del tablero se montan sendas porterías -4-, dotadas en sus extremos inferiores de unas pinzas -5-, en las que ajustan los bordes en cuestión (figura 8).

5
194249

16



Sobre el tablero se disponen unas fichas formadas por una peana -6- y la silueta de un jugador -7-, diferenciándose cromáticamente las de uno y otro equipo (figura 1). Además de las fichas existe un balón -8- y un tanteador convencional -9- (figuras 9 y 10).

El juego consta también de una caja -10-, que aloja en su interior unas pilas -11- que alimentan a un electromotor -12-, que actúa sobre un brazo radial giratorio -13-, portador de una patilla elástica de contacto bifurcado en dos aletas a modo de patín -14-, susceptible de apoyarse en su desplazamiento angular sobre pares de conductores -15-, arqueados, de distintas longitudes y espaciados.

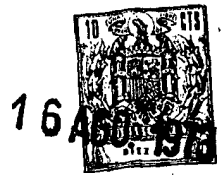
En el interior de la caja se han montado tres lamparitas-testigo -16-, situadas detrás de otras tantas ventanas -17- de distintos colores.

Entre las lamparitas y las ventanas, la caja presenta unas guías longitudinales -18-, de las cuales la inferior está dotada de una sucesión de pulsadores -19- que actúan sobre otros tantos interruptores -20-, que tienden a permanecer abiertos. El primero de estos pulsadores -19a- actúa sobre un interruptor -20a-, situado en el circuito de alimentación del electromotor -12-. El resto de interruptores están situados en circuitos de alimentación de las lamparitas.

Las guías -18- tienen una entrada lateral -21- y un tope opuesto -22-. En estas guías pueden deslizarse unas regletas -23-, dotadas de aberturas troqueladas

0:10:75

- 6 194249



-24-, que representan tres signos convencionales que indican distintos resultados de una jugada.

5. El canto inferior de las regletas está dotado de unas muescas -25-, susceptibles de enfrentarse a los pulsadores -19-19a-.

La caja -10- está completada con unos pies -26- que la mantienen inclinada en la parte anterior.

10. El juego se lleva a cabo del modo siguiente: cada jugador dispone del mismo número de figuras -7- que distribuye sobre el tablero en las casillas -2-, según las posiciones del juego representado, realizando los movimientos de las figuras de acuerdo con un reglamento establecido.

15. Al llegar las figuras a unas situaciones establecidas de antemano, según su posición en el tablero y respecto al balón, se produce la necesidad de utilizar el dispositivo -10- para conocer el resultado de la jugada y situar el balón en la posición que indique dicho resultado.

20. Las posiciones en cuestión tienen su representación en las regletas -23-, gracias a los signos -24-. Estos signos son la representación de los resultados posibles ante una situación determinada. Por ejemplo el balón puede salir fuera de banda, pasarlo a un jugador del propio equipo, introducirlo en la portería, etc. Estas posibilidades están previamente calculadas de acuerdo con la realidad, y según la situación del jugador en el campo y la de los contrarios, de forma que el resultado a

25.



obtener será perfectamente lógico, sin desperdiciar las posibilidades de error que se dan en el juego real. Así, cada jugador, antes de situar a sus fichas en una posición determinada habrá de estudiar las posiciones del contrario para tener en cuenta el margen de probabilidades que tiene de obtener un resultado favorable o desfavorable.

5. Así pues, de acuerdo con las posiciones de los jugadores que intervienen en una jugada, se elige la regleta correspondiente -23- y se introduce por la abertura lateral -21-, de forma que su canto inferior presiona en primer lugar, sobre el pulsador -19a- (figura 3) y, a continuación, sobre el resto (figura 4), hasta que la regleta llega al tope -22- (figura 5): En esta posición, una de las muescas -25- coincide con el pulsador -19a- de forma que el interruptor -20a- queda abierto, parándose el motor, mientras que la otra escotadura coincide con uno o más pulsadores -19- (depende de la posición y longitud de las muescas, que varía en cada regleta), quedando los interruptores abiertos y el resto cerrados.

10. Ahora bien, durante el funcionamiento del motor -12- el brazo -13- ha girado varias vueltas y los patines -14- han ido deslizándose sobre los conductores -15-. Cuando cesa el giro del motor el brazo se para y el patín queda estacionado en una posición totalmente al azar, si bien se ha calculado un porcentaje de probabilidades del tramo del conductor sobre el que puede pararse (los tramos son de distinta longitud), e incluso la posición fuera de los conductores.

15.

20.

25.



La situación del patín provoca el cierre de uno de los circuitos de las lámparas-testigo -16-, habiéndose estudiado una combinación de conexiones de acuerdo con los interruptores que permanecen cerrados y abiertos, para que el cálculo de probabilidades sea distinto para cada regleta.

En definitiva, la apertura de una lamparita determinada significa cual ha sido el resultado de la jugada, ya que el signo correspondiente equivale a una posición determinada del balón, según las posibilidades previamente seleccionadas.

El cálculo de probabilidades a que se ha hecho referencia, se hace basándose en las situaciones reales de las distintas jugadas, teniendo en cuenta la posición de los jugadores de uno y otro bando.

Estas características del juego le dan una gran emoción y obligan a los jugadores a tener en cuenta las consecuencias de sus acciones, estudiando las tácticas a utilizar para ganar al contrario.

Serán independientes del objeto de la invención los materiales empleados en la construcción de las distintas piezas que componen el juego de sobremesa, formas y dimensiones de las mismas y cuantos detalles accesorios puedan presentarse, siempre y cuando no afecten a su esencialidad.

0-10-75

- 9

194249

16 AGO



N O T A

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:-

5. 1. Juego de sobremesa, caracterizado esencialmente por el hecho de que consta de un tablero dividido en multitud de casillas y con la representación gráfica de las demarcaciones propias del terreno de juego de un deporte convencional, sobre cuyo tablero se disponen dos series de fichas representando a los jugadores de los dos equipos contendientes, adecuadamente diferenciadas, las cuales pueden desplazarse sobre el tablero ocupando las casillas de acuerdo con las normas establecidas en un reglamento, así como una ficha representativa del balón, cuyo juego está completado con un dispositivo accionable a voluntad, provisto de medios gráficos destinados a señalar el resultado de unas jugadas determinadas, cuyos resultados están previamente calculados con un determinado porcentaje de probabilidades, de acuerdo con las características de las fichas que intervienen en la jugada y su posición en el campo.
- 10.
- 15.
20. 2. Juego de sobremesa, según la reivindicación anterior, caracterizado por el hecho de que el dispositivo destinado a realizar el cálculo de las jugadas comprende un motor eléctrico alimentado por una fuente adecuada, provisto de un interruptor de puesta en marcha,
25. cuyo motor acciona a un brazo radial giratorio portador



de una escobilla puente, deslizable sobre unos contactos arqueados, a modo de vía, de distinta longitud y espaciados, cuyos contactos pertenecen a circuitos eléctricos interrumpidos, alimentadores de unas lámparas-testigo y

5. cuyo encendido determina el resultado de la jugada.

3. Juego de sobremesa, según las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado por el hecho de que las lámparas están situadas detrás de unas ventanas de distinta coloración, frente a las que se sitúan signos convencionales que facilitan la interpretación del resultado.

10.

4. Juego de sobremesa, según las reivindicaciones 1 a 3, caracterizado por el hecho de que el interruptor de puesta en marcha del motor es accionado por un pulsador situado en el fondo de una guía longitudinal, cuyo pulsador es empujado elásticamente hacia la posición de abierto, en cuya guía longitudinal se hallan montados otros pulsadores similares que accionan a otros tantos interruptores que tienden a mantenerse elásticamente hacia la posición de abierto y que pertenecen a distintos circuitos de alimentación de las lámparas-testigo, cuyos pulsadores son accionados por medio de una regleta deslizable en la guía, dotada de los signos que identifican al resultado de la jugada, susceptibles de situarse frente a las ventanas iluminadas por las lámparas, cuya regleta está dotada de muescas que, al enfrentarse a algunos pulsadores, los mantiene inactivos.

15.

20.

25.

5. Juego de sobremesa, según las reivindicaciones 1 a 4, caracterizado por el hecho de que comprende

194249



varias regletas con distintos signos y distinta posición de las muescas.

5. 6. Juego de sobremesa, según la reivindicación 1, caracterizado por el hecho de que comprende unas porterías dotadas de unas pinzas en sus extremos inferiores, en los que ajusta a presión el borde del tablero, para mantener a las porterías en posición derecha.

7. Juego de sobremesa.

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

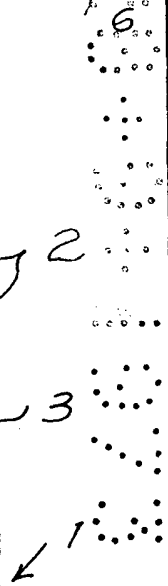
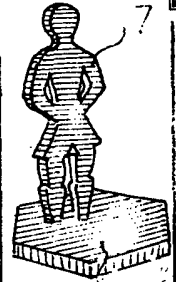
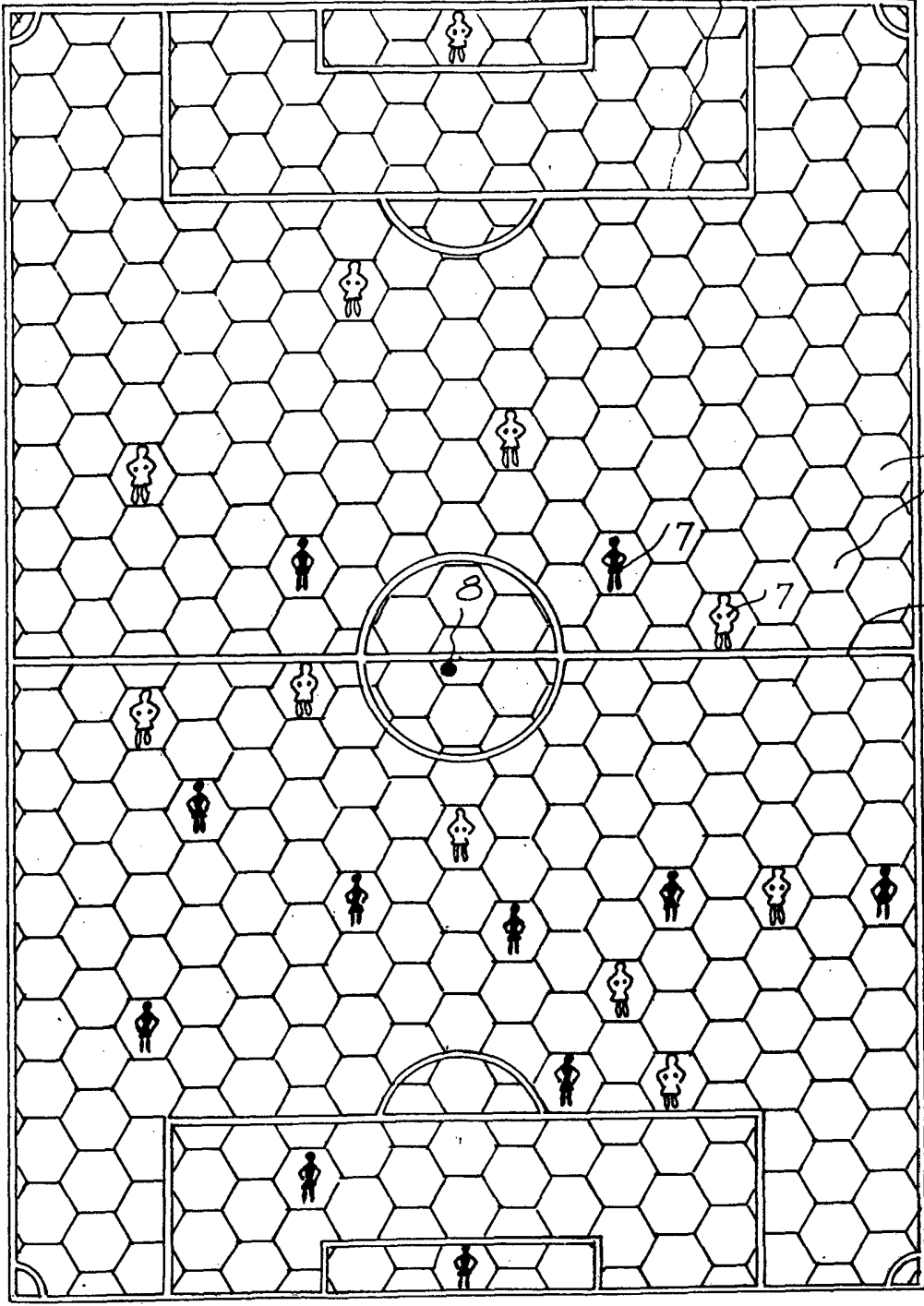
Barcelona, 16 de agosto de 1973

MIKMIK, S. A.
p.a.



16 AGO 1973

FIG. 1



Barcelona, 16 de agosto de 1.973
p.a.

CINCO

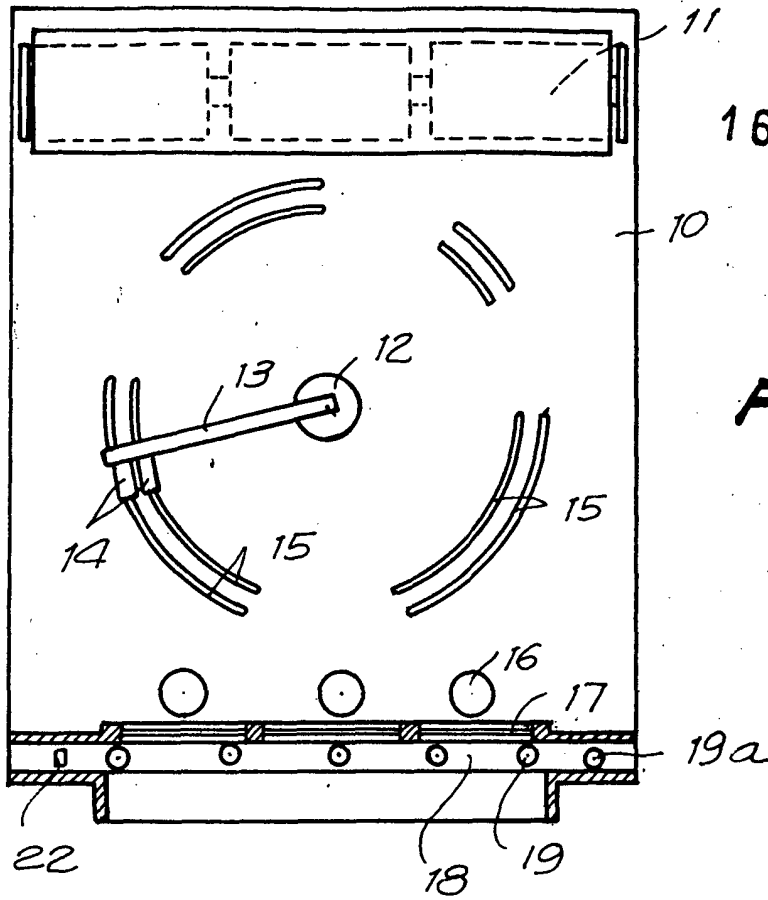


FIG. 2

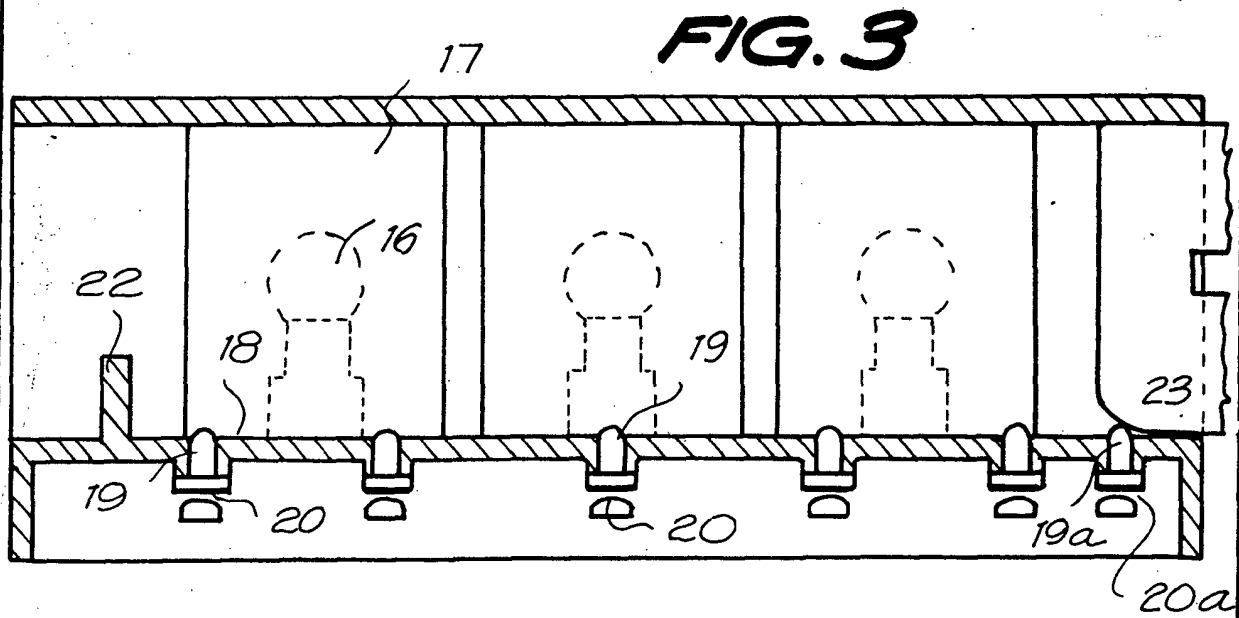


FIG. 3

Barcelona, 16 de agosto de 1.973
p.a.

217600

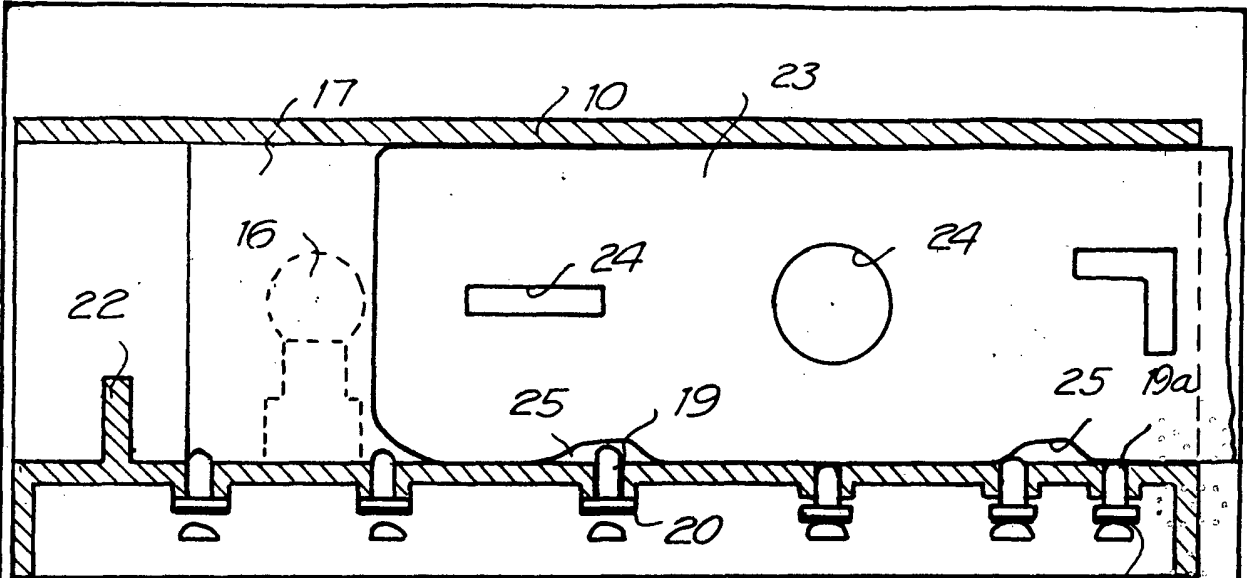


FIG. 4

20a

16 AGO 1973

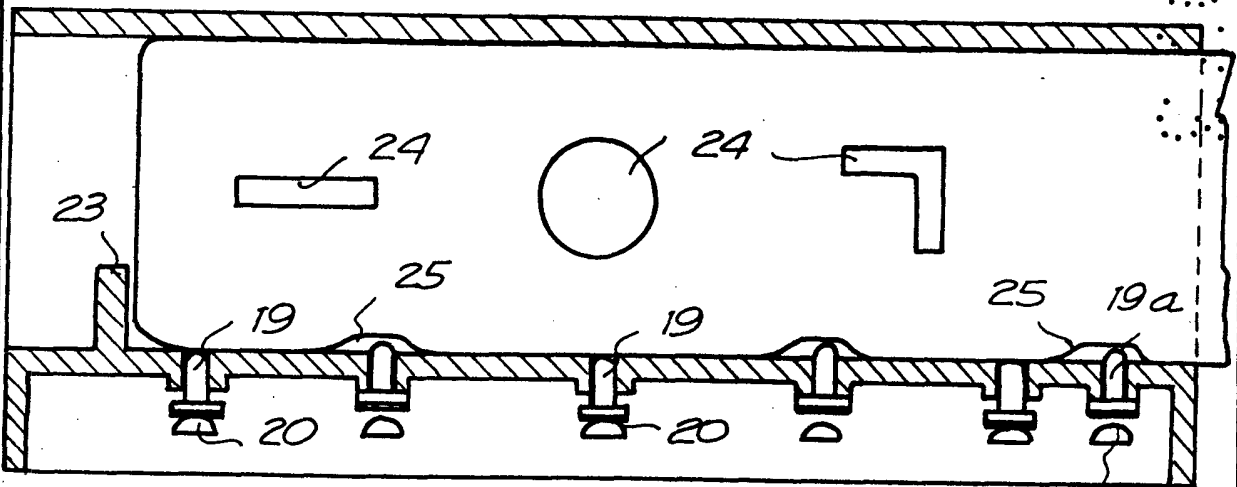


FIG. 5

20a

Barcelona, 16 de agosto de 1.973
p.a.

239215

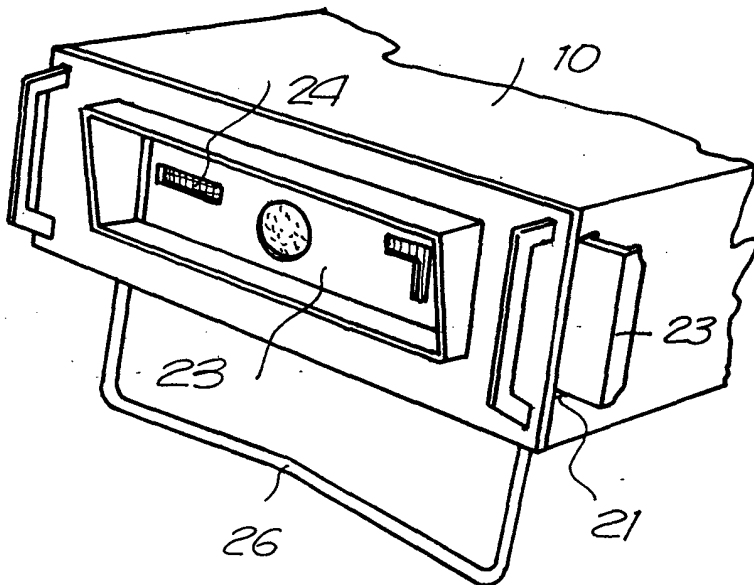
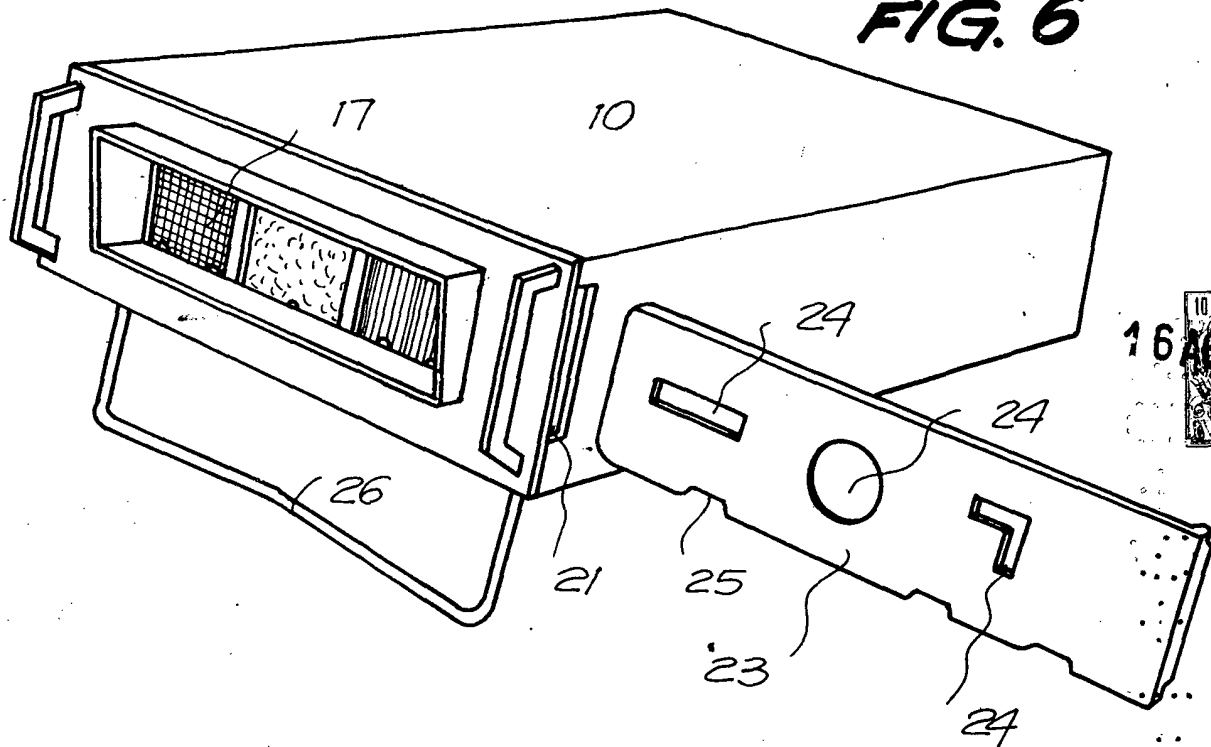


FIG. 7

Barcelona, 16 de agosto de 1.973
p.a.

23921/5



16 AGO 1973

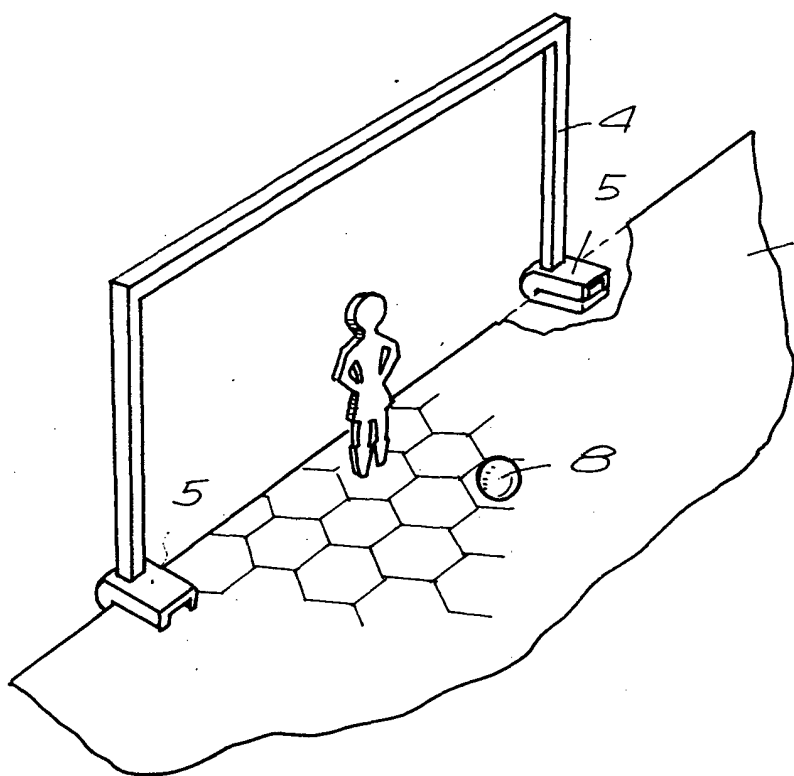


FIG. 8

FIG. 9

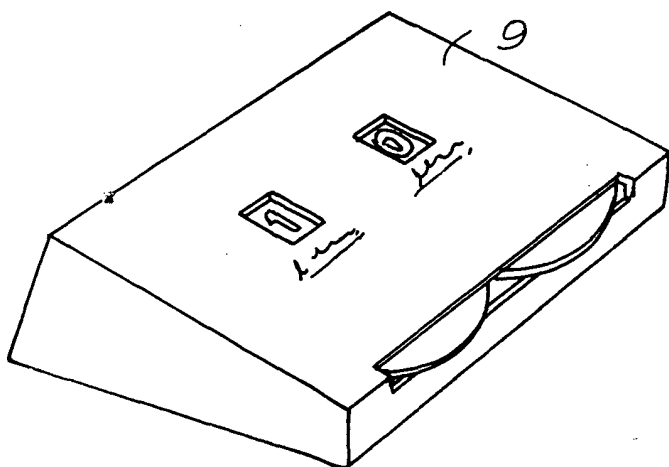
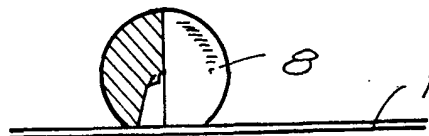
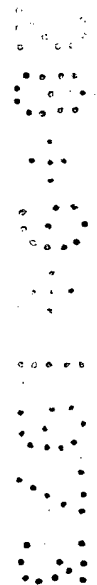


FIG. 10

Barcelona, 16 de agosto de 1.973
p.a.

23921/5



MIKMIK, S.A. - BARCELONA