

8-3-76

Int. Cl.: A63 F



201453

201453

MEMORIA DESCRIPTIVA

correspondiente a la solicitud de un

MODELO DE UTILIDAD

Solicitante: 1.- ADOLPH E. GOLDFARB

2.- ERWIN BENKOE

Residente: 1.- 4614 MONARCA DRIVE-TARZANA-CALIFORNIA 91356 ESTADOS UNIDOS

2.- 17965 MEDLEY DRIVE.-ENCINO-CALIFORNIA 91316 ESTADOS UNIDOS

Enunciado: JUEGO DE SOCIEDAD

Prioridad: de la solicitud de patente francesa

Nº 73 39384 del 6-11-73



1                    La presente invención se refiere a un juego de  
sociedad y más especialmente a un aparato que comprende  
unas paredes laterales, un fondo, unos compartimentos, una  
pantalla metálica perforada al nivel de cada compartimen-  
5                    to, varios ocultadores ilustrados con figurines que co-  
rresponden a cada perforación, tarjetas con casillero que  
corresponden a los ocultadores, marcas, una pinza que per-  
mite extraer una a una las marcas de los compartimentos  
a través de cada perforación de la pantalla para cubrir  
10                    las tarjetas, un aparato sonoro unido eléctricamente a -  
la pinza y a la pantalla perforada y que se excita eléc-  
tricamente si la pinza toca los bordes de la perforacio-  
nes.

15                    Otras características y ventajas se pondrán de  
relieve con la descripción siguiente, que se hace con --  
respecto a los anexos dibujos, y que da a título indica-  
tivo, pero en absoluto limitativo, una forma de realiza-  
ción de la invención.

En estos dibujos :

20                    la figura 1 es una vista de un aparato según -  
la invención;

la figura 2 es una vista parcialmente arranca-  
da de un ocultador;

25                    la figura 3 es una vista de una tarjeta con ca-  
silleros;

la figura 4 es una vista de una variante.

30                    En la figura 1 se vé un aparato designado en -  
su conjunto por 10 que comprende paredes laterales uno a  
4, un fondo 5, una pantalla metálica 6 provista de perfo-  
raciones 7 y 8 situadas en la vertical de los comparti-



1       mentos delimitados por tabiques intermedios 22. El apa-  
rato comprende igualmente un alojamiento 9 y un recep-  
táculo recubierto por una tapa 11 que contiene una pin-  
za 13 provista de ramas 16 y unida mediante un hilo --  
5       conductor 12 al dispositivo sonoro contenido en el alo-  
jamiento 9 y que comprende pilas 20 y un dispositivo -  
de sonido 21.

La pantalla 6 está recubierta de un ocultador  
22 (figura 2) que representa figuras tales como 18 cen-  
10       tradas alrededor de un orificio 17 que corresponde al  
orificio superpuesto de la pantalla.

Unas marcas (no figuradas), por ejemplo ani-  
llos, están dispuestas en los compartimentos del apar-  
to y los jugadores se reparten tarjetas con casilleros  
15       23 (figura 3) que corresponden al ocultador que está -  
en servicio. El juego de ocultadores intercambiables y  
de tarjetas correspondientes puede comprender igualmen-  
te representaciones de letras del alfabeto (figura 4)-  
tales como la tarjeta 24 y un ocultador correspondiente.

20       Como se vé, cada tarjeta comprende casilleros  
tales como 25 cuya figura 19 responde a la figura 18 -  
del ocultador. La dimensión de cada marca les permite  
cubrir un casillero.

25       Los jugadores toman la pinza por turno y se -  
esfuerzan para extraer una marca del compartimento 14,  
por ejemplo a través de su orificio correspondiente --  
15 de la pantalla sin tocar el borde del orificio, lo -  
que acciona el aparato sonoro y obliga al jugador a ce-  
der la pinza al jugador siguiente.

30       Si el número de anillos es suficiente, se - -



1 puede convenir que el primer jugador que ha cubierto to  
dos los casilleros de su tarjeta es el ganador.

5 Se puede igualmente convenir la limitación a  
dos anillos en cada compartimento. Un jugador ha ganado  
cuando ha cubierto una hilera cualquiera de su tarjeta,  
horizontalmente, verticalmente o en diagonal. Si ya no  
quedan anillos en un compartimento, el jugador eligirá  
otro para tomar de él un anillo para el casillero corres  
pondiente de su tarjeta; por ello es de buena estrategia  
10 observar que casillero puede necesitar el adversario para  
cubrir una hilera y cerrarle el paso.

Con los ocultadores y las tarjetas alfabéticas,  
el objetivo de la partida puede ser componer una palabra  
de cuatro letras.

15 Se aprecia que los ocultadores intercambiables  
y las variadas tarjetas correspondientes permiten modular  
a voluntad las particularidades de la partida.

Es evidente que la presente invención se ha des  
crito a título indicativo pero en absoluto limitativo y -  
20 que se podrá aportar cualquier equivalencia entre sus ele  
mentos constitutivos sin salir del cuadro definido por --  
las siguientes reivindicaciones anexas.

En resumen el Modelo de Utilidad que se solicita  
recaerá sobre las siguientes:

25

#### REIVINDICACIONES

1.- Juego de sociedad, caracterizado porque  
comprende unas paredes laterales, un fondo, unos tabiques  
intermedios que delimitan unos compartimentos, una pantalla  
30 metálica perforada por orificios de formas variadas, unos



1       ocultadores ilustrados intercambiables que presentan los  
mismos orificios de la pantalla, unas tarjetas con casilleros  
ilustradas con figuras que se corresponden respectivamente  
con las de los ocultadores, unas marcas, una pinza metálica  
5       para extraer una marca de un casillero a través de un ori-  
ficio de la pantalla y hacerla pasar del compartimento corres-  
pondiente a un casillero de una tarjeta, un aparato sonoro.

2.- Juego de sociedad según la reivindicación 1,  
caracterizado porque el aparato sonoro está eléctricamente  
10       unido a la pantalla metálica y a la pinza, de forma que fun-  
ciona si la pinza toca los bordes de un orificio, lo que  
origina que pierda su turno el jugador que ha hecho funcio-  
nar el aparato sonoro,

3.- Juego de sociedad según la reivindicación 1,  
15       caracterizado porque los ocultadores y las tarjetas compren-  
den dieciseis compartimentos o casilleros, siendo el fin de  
la partida cubrir con marcas una hilera horizontal, vertical  
o en diagonal de la tarjeta.

4.- Se reivindica por último como objeto que ha  
20       de recaer el Modelo de Utilidad que se solicita JUEGO DE  
SOCIEDAD.

Todo conforme queda descrito y reivindicado en  
la presente Memoria descriptiva que consta de cinco páginas  
mecanografiadas y dibujos que se acompañan.

25

Madrid, 14 de Marzo 1.974

BERNARDO UNGRIA

P. P.

30

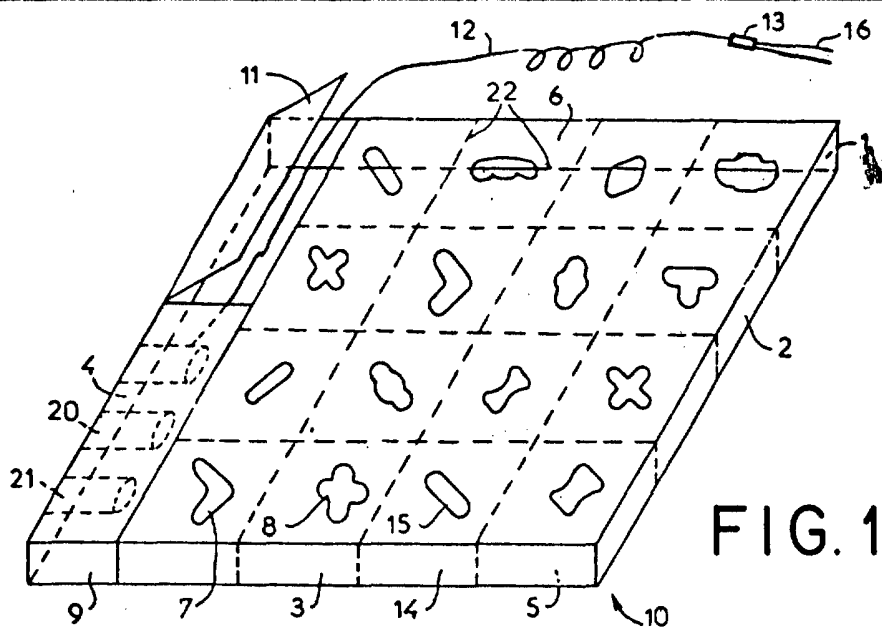


FIG. 1

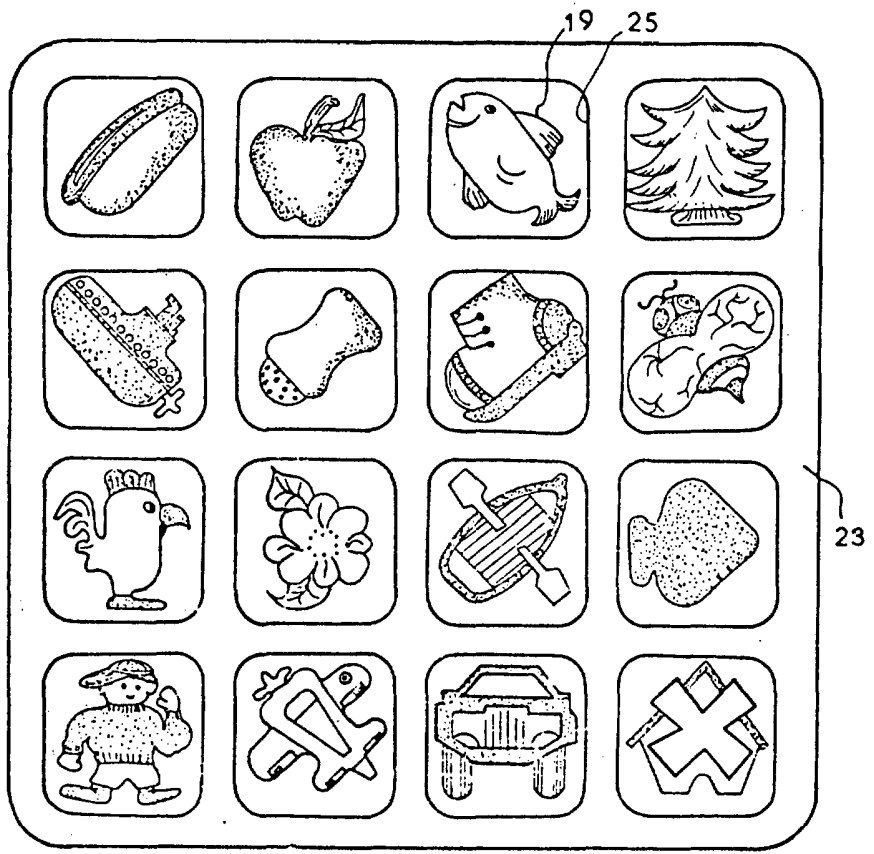


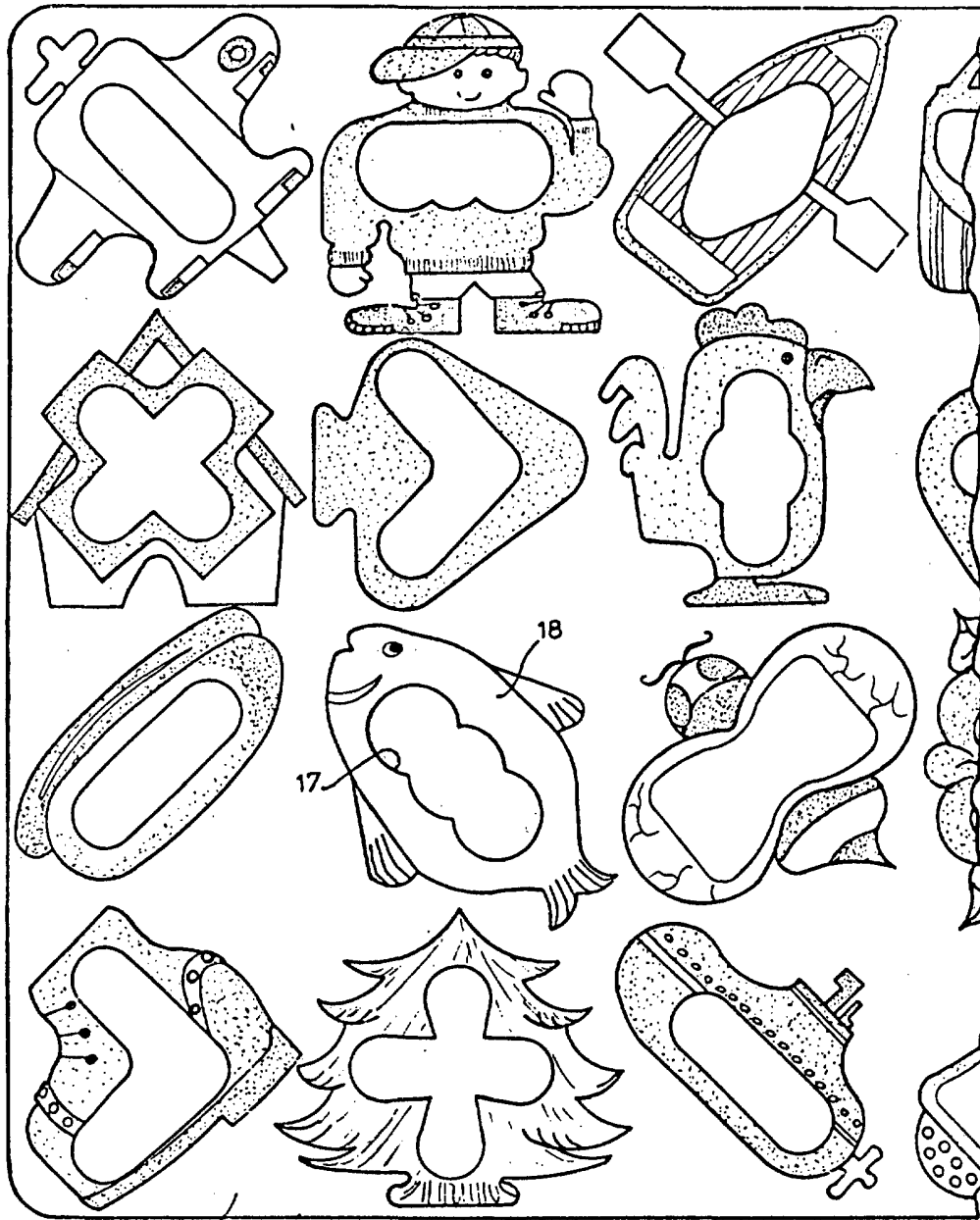
FIG. 3

ESCALA VARIABLE  
 Madrid, 14 de Marzo de 1974

BERNARDO UNGRIA

P. P.  
*[Signature]*

201453



22

FIG. 2

ESCALA VARIABLE

Madrid, 14 de Marzo de 1974

BERNARDO UNGRIA

P. P.

21.453

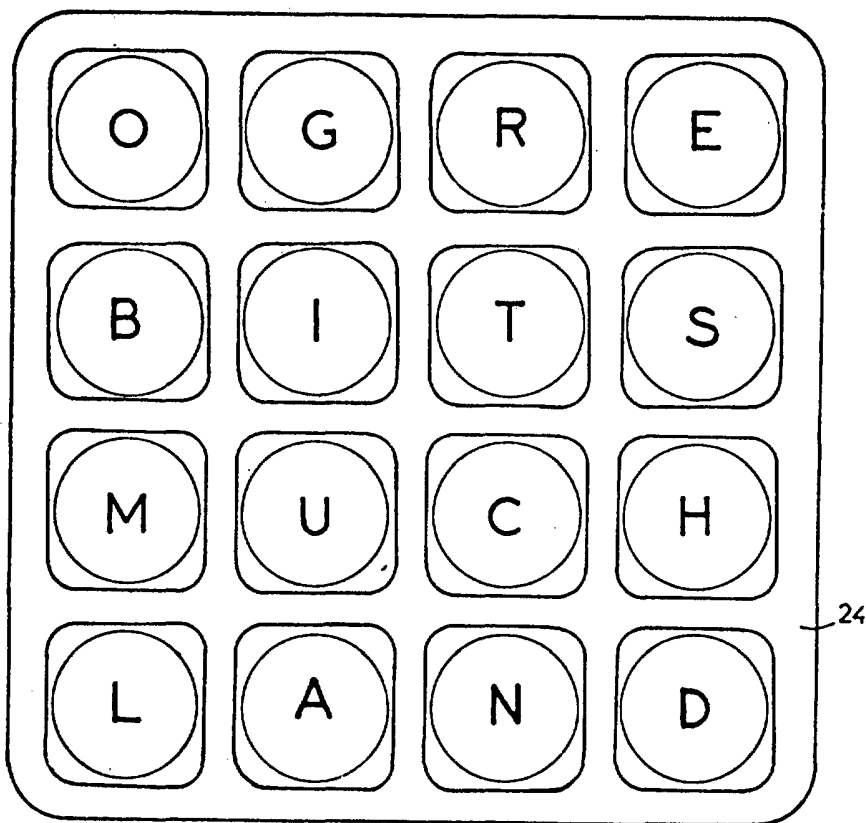


FIG. 4

ESCALA VARIABLE  
Madrid, 14 de Marzo de 1974  
BERNARDO LINGRIA

P. D.