



ESPAÑA

19 ES	11 NUMERO 21 <b>220298</b>	10 Y
22	FECHA DE PRESENTACION <b>13 ABR. 1976</b>	

MODELO DE UTILIDAD

**220298**

**13 ABR. 1976**



30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL <b>G 09 B</b>
------------------------	-------------------------------------------------

54 TITULO DE LA INVENCIÓN  
**" JUEGO DE LOCALIZACION ELECTRICO "**

71 SOLICITANTE (S)  
**Don Juan GONZALEZ DIAZ**

DOMICILIO DEL SOLICITANTE  
**Huesca, Ramón y Cajal, 32-4º-C.**

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE  
**Don Pedro Feliu Mañá**



MEMORIA DESCRIPTIVA

=====

El Modelo de Utilidad a que se refiere la presente Memoria Descriptiva se destina a garantizar la explotación y la propiedad exclusivas, en todo el territorio nacional, de un juego de localización eléctrico, cuyas características de novedad le confieren la cualidad de aportar a los fines que se persiguen ventajas más que suficientes para aspirar en derecho al privilegio del registro que se solicita.

El objeto del presente registro ha sido especialmente concebido como un juego competitivo y, por lo tanto como un elemento de distracción, al propio tiempo que permite ejercitar la retentiva de los jugadores.

Sustancialmente, el presente juego está constituido por un núcleo superior que consta de un elemento central aislante, en el que se han introducido una serie de conductores eléctricos, en número adecuado, que coinciden con los taladros efectuados en tres chapas conductoras, dos de las cuales se sitúan a un lado del núcleo, relativamente próximas pero aisladas entre sí, y la tercera en el lado opuesto. Todo ello queda recubierto con una carcasa convenientemente decorada con motivos ornamentales representativos del campo de juego, previéndose en dicha carcasa un número de taladros igual a los taladros de las placas conductoras y en correspondencia con ellos, referenciando convenientemente las filas y columnas; en una zona inferior, a modo de pupitre, se prevén unas señales ópticas, a modo de lámparas y otra acústica o dispositivo de alarma, así como un sistema de alimentación bien sea por medio de pilas, o con posibilidad de conectar directamente a la red, intercalando en caso necesario los correspondientes transformadores, rectificadores y en general aquella aparatamenta conveniente para el buen funcionamiento.

El lateral en que solamente se ha previsto una chapa conduc



5 tora, corresponde al campo propio, mientras que el lateral dota-  
do de dos chapas conductoras corresponde al campo contrario, pre-  
viéndose a cada lado del juego un campo propio en que se sitúan  
los elementos de juego o piezas y un campo contrario enfrenteado  
al campo propio de la parte opuesta, de modo que un jugador pue-  
da actuar sobre el campo ajeno para detectar o localizar las pie-  
zas del juego que el jugador contrario ha colocado en su propio  
campo.

10 En estas condiciones, en el lateral en que solamente hay una  
chapa conductora, es decir, el campo propio de un bando, se intro-  
ducen unas clavijas en que se puede representar una figura del  
juego, como por ejemplo, barcos, aviones, etc., que conecta la  
chapa exterior con los conductores del núcleo interior; por el  
otro lado, se introduce una clavija la cual, al pasar a través de  
15 las dos chapas perforadas conductoras, encienden una lámpara, que  
indica tiro contrario, se sigue introduciendo la clavija y si hay  
elemento contrario en la parte opuesta, al pasar la clavija en-  
tre la segunda chapa y el conductor del núcleo central, se pone  
en marcha el sistema de alarma y se ilumina otra lámpara con el  
20 motivo elegido.

Todo lo descrito forma parte de un campo de juego, disponien-  
do el conjunto dos campos de juego, para cada jugador, correspon-  
diente al campo propio para distribuir las piezas del juego, y  
otro contrario en que se efectúan los tiros, que son acertados  
25 cuando en el campo propio del bando contrario se habían colocado  
piezas de juego en los puntos de tiro coincidentes.

De este modo, cada jugador pone sus elementos o fichas, in-  
troducidas en los orificios de su campo propio, y una vez situa-  
dos se puede empezar el juego.

30 El primer tirador, introduce una clavija en cualquiera de



los taladros del campo contrario que él controla, encendiéndose una señal luminosa indicadora del tiro efectuado, sigue introduciendo la clavija y si hay elemento enemigo se pone en marcha el sistema de alarma acústico y óptico, no interrumpiéndose hasta que el jugador contrario no ha retirado la pieza impactada o alcanzada, el jugador que ha tirado, comunica oralmente la referencia del tiro y coloca un indicativo del disparo efectuado al retirar la clavija para continuar efectuando dos disparos concertados de antemano.

10 El segundo jugador, una vez terminada la acción del primero, inicia su turno, y así sucesivamente hasta que un jugador elimine los elementos del contrario en primer lugar, convirtiéndose en el ganador.

15 Para la mejor comprensión del contenido de esta Memoria, se acompaña a la misma una hoja de plano en la que se ilustra un ejemplo de ejecución en la realidad del objeto cuya protección se preconiza, el cual se cita y representa a modo de simple enunciación y, por consiguiente, sin carácter limitativo alguno.

En dicho plano:

20 La figura 1, muestra una vista externa del juego según el invento.

La figura 2, corresponde a un esquema de funcionamiento.

De acuerdo con la invención, el presente juego consta de una base -1- en que se forman dos pupitres -2- separados por un núcleo central -3-, cuyos planos opuestos se dividen respectivamente en dos campos o paneles de juego, uno considerado campo propio -4- y otro como campo contrario -5-, presentando una serie de orificios -6-, regularmente distribuidos en filas y columnas referenciadas convenientemente en sentido horizontal y vertical, de modo que en cualquier momento pueda identificarse per

25  
30



fectamente cualquier punto -6-.

Sobre cada pupitre existe un dispositivo de señalización acústica -7- y dos pantallas luminosas -8- y -9-.

5 En el interior del núcleo superior -3- se han introducido una pluralidad de conductores eléctricos, tantos como orificios -6- existen en cada pareja de campos -4-5- enfrentados; en cada uno de estos módulos enfrentados se han dispuesto tres chapas conductoras, dos de las cuales -10-, se disponen paralelamente en cada campo contrario -5-, y la tercera -11- en el campo pro-  
10 pio -4-. Dichas tres chapas -10- y -11- de cada módulo de juego se encuentran debidamente conectadas entre sí, y la alimentación -12-, bien sea por medio de pilas, o con posibilidad de conectarse a la red eléctrica general. En el mismo circuito se han conectado las señales acústicas -7- y las lámparas -8- y -9-.

15 Los tableros frontales exteriores -4- y -5- pueden estar decorados con motivos ornamentales de acuerdo con la representatividad del juego.

Dicho juego se completa con unas clavijas -12- y otras fichas no representadas, las cuales permiten a cada jugador distribuir  
20 buirlas caprichosamente en los orificios -6- del campo propio -4-, ya que el fin del juego es localizar cada jugador las fichas situadas en el campo propio del otro jugador.

Para ello, en el campo propio -4-, como se ha dicho anteriormente se sitúan las fichas correspondientes, a modo de clavijas, que conecta la chapa conductora -11- con los conductores  
25 del núcleo interior -13-; entonces, en el campo contrario enfrentado -5- se introduce una clavija -12- que al pasar las dos chapas conductoras -10-, encienden una lámpara -8-, que indica "tiro contrario", se sigue introduciendo la clavija -12- y si  
30 en su penetración contacta con una ficha contraria del otro lateral, al pasar dicha clavija -12- entre la segunda chapa -10-



5 y el conductor -13- del núcleo central, se pone en marcha la alar  
ma -7- y se enciende la segunda lámpara -9-, generalmente de dis-  
tinto color que la primera -8-, señalando se ha hecho impacto; es  
ta señalización no se interrumpe mientras que el otro jugador, no  
ha retirado la ficha impactada; el jugador que ha "disparado" di-  
ce oralmente la posición de coordenadas para la correspondiente  
anotación, y señala el disparo efectuado como medio recordato-  
rio para posteriores actuaciones.

10 Descrito y representado el objeto industrial de este Modelo  
de Utilidad con amplitud y claridad suficientes para su puesta en  
práctica, se declara como nuevo haciendo la salvedad de que los  
detalles accidentales, tanto del conjunto como de sus componentes,  
podrán ser modificados siempre dentro de la observancia de la  
esencialidad inalterada que queda resumida en la siguiente:

N O T A

15 EN RESUMEN: el presente Modelo de Utilidad que por veinte  
años se solicita para España, ha de recaer sobre las siguientes  
reivindicaciones:

20 1ª.- JUEGO DE LOCALIZACION ELECTRICO, caracterizado porque  
comprende una base formando dos pupitres dotados de indicadores  
ópticos y acústicos, separados por un núcleo central, cuyos pla-  
nos opuestos se dividen respectivamente en dos campos, creando  
dos módulos de juego enfrentados, dotados de una pluralidad de ori-  
ficios señalizados por coordenadas, de modo que en un campo de ca-  
da módulo se sitúan una serie de clavijas distribuidas capricho-  
25 samente, las cuales pueden ser localizadas desde el campo opuesto  
mediante la introducción de una clavija por el jugador contrario,  
señalizándose eléctricamente toda acción de jugada y de impacto  
si hay localización, mediante un circuito eléctrico adecuado.

30 2ª.- JUEGO DE LOCALIZACION ELECTRICO, según anterior reivin-  
dicación, caracterizado porque en el interior del cuerpo central

13 ABR. 1976

se han dispuesto una pluralidad de conductores, por lo menos tantos como orificios existen en cada módulo de juego, que vienen a coincidir con los taladros efectuados en tres chapas conductoras por módulo, dos de ellas situadas a un lado y la tercera en el opuesto correspondiente a la colocación arbitraria de fichas; dichas chapas se encuentran conectadas entre sí por medio de un circuito debidamente alimentado, en el que se intercalan lámparas de señalización de jugada, bocina o similar y lámpara indicadora de impacto, que se activan cuando se efectúa y no vuelven al estado de reposo en tanto no se ha retirado la clavija impactada.

3ª.- JUEGO DE LOCALIZACION ELECTRICO, según anteriores reivindicaciones, caracterizado porque en el campo de cada módulo en que existe una sola chapa conductora se introducen varias clavijas caprichosamente, que conectan dicha chapa con los conductores del núcleo interior; por el otro lado, se introduce una clavija y al pasar las dos chapas conductoras, encienden una señal de jugada, si sigue penetrando y si hay clavija en el lado opuesto al pasar entre la segunda chapa y el conductor del núcleo central, se pone en marcha el sistema de alarma acústico y óptico.

4ª.- Por último se reivindica como objeto sobre el que ha de recaer el presente Modelo de Utilidad que por veinte años se solicita registrar para España, - - - - -

p o r

" JUEGO DE LOCALIZACION ELECTRICO "

Todo conforme queda expresado en la presente Memoria Descriptiva que consta de siete hojas foliadas y escritas a máquina por una sola cara y una hoja de plano que se acompaña.

Madrid, 13 ABR. 1976

P.A., PEDRO FERRIC MARA P.P.

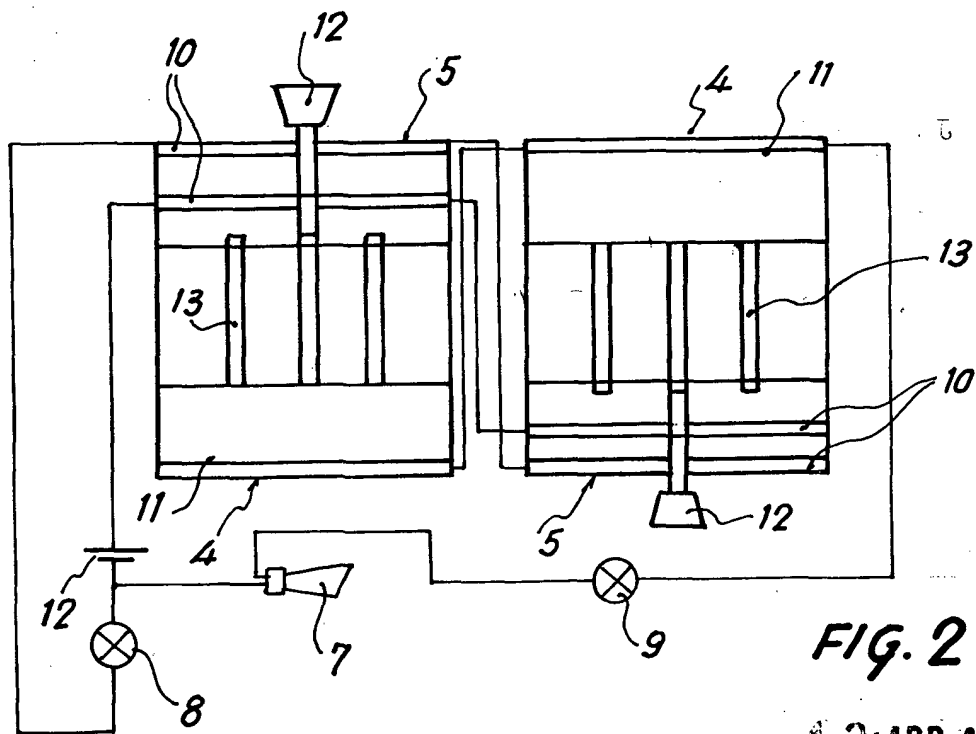
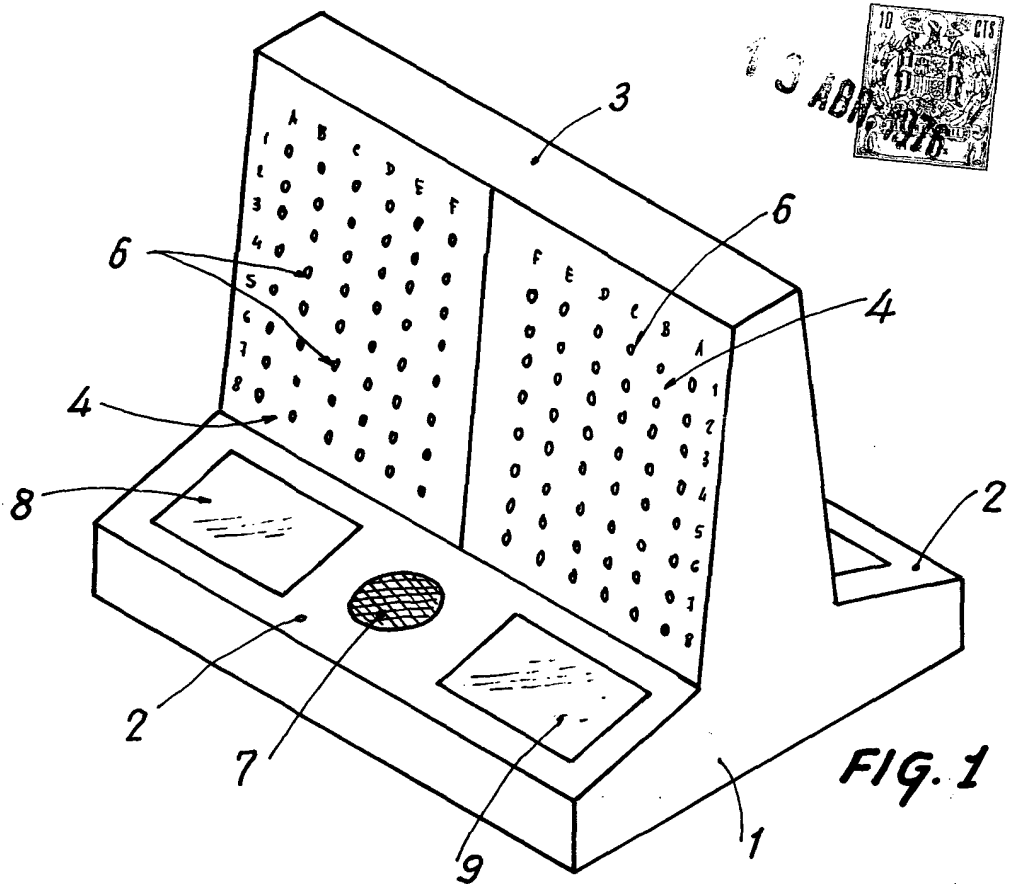


FIG. 2

Madrid, 13 ABR. 1976

P. A.

PEDRO FELIX MANA

P. P.

Escala variable