

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA

Registro de la Propiedad Industrial



ESPAÑA

**CADUCA DC**

MODELO DE UTILIDAD

10	ES	11	NUMERO	241653	10	Y
12		12	FECHA DE PRESENTACION	6 FEB. 1979		

30	PRIORIDADES:	31	NUMERO	32	FECHA	33	PAIS
----	--------------	----	--------	----	-------	----	------

37	FECHA DE PUBLICIDAD	38	CLASIFICACION INTERNACIONAL	A63F 7/04
----	---------------------	----	-----------------------------	-----------

54	TITULO DE LA INVENCIÓN	"JUEGO DE HABILIDAD PERFECCIONADO"
----	------------------------	------------------------------------

71	SOLICITANTE (S)	CEVI, S. A.
----	-----------------	-------------

DOMICILIO DEL SOLICITANTE	Concejo, 13 -VITORIA-
---------------------------	-----------------------

72	INVENTOR (ES)	
----	---------------	--

73	TITULAR (ES)	
----	--------------	--

74	REPRESENTANTE	D. MIGUEL FERNANDEZ-LOAYSA PINZON
----	---------------	-----------------------------------

MV/mb.- 2.057.-A

1                   La presente memoria descriptiva tiene como fin  
la declaración del objeto sobre el que ha de recaer el privilegio  
de explotación industrial y comercial, exclusivo en el territorio  
nacional, de un Modelo de Utilidad de acuerdo con la vigente Le-  
5   gislación sobre Propiedad Industrial, que como el enunciado indi-  
ca se trata de "JUEGO DE HABILIDAD PERFECCIONADO".

                  La presente invención tiene por objeto un jue-  
go de habilidad que parte en su concepción del tradicional juego  
del laberinto, es decir, de la formación de una serie de pasillos  
10   o recobecos, a través de los cuales y según un concreto recorrido  
es necesario hacer discurrir a una bola o elemento similar:

                  Pero a partir de esta concepción básica, el jue-  
go ahora preconizado introduce unas concretas peculiaridades, que  
le permiten ofrecer unas idóneas condiciones, tanto en lo que res-  
15   pecta a sus cualidades de habilidad y recreatividad, como en lo  
que respecta a su sencillez constructiva.

                  De acuerdo con todo esto, el juego ahora preco-  
nizado se determina a partir de un cuerpo caja, en cuya zona su-  
perior define un rehundido o alojamiento para un cuerpo-laberin-  
20   to.

                  Este cuerpo-laberinto queda así comprendido en-  
tre la caja y una tapa transparente, con posibilidad de realizar  
un cierto juego en el sentido de su aproximación o alejamiento -  
respecto de la tapa transparente.

25                   En el interior de la caja va dispuesto un meca

1 mismo de tiempo que entra en funcionamiento al ser llevada una -  
de sus piezas componentes hasta una concreta posición, desde la  
que retorna hacia su posicionamiento inicial, invirtiendo en es-  
te retorno un tiempo predeterminado por el propio mecanismo.

5 Esta pieza de mando determina una expansión la-  
teral a modo de aleta que cuando es desplazada aquella se mues-  
tra inoperante, pero que cuando retorna a su posicionamiento ini-  
cial, actua sobre unas patillas inferiores del cuerpo-laberinto,  
levantándolo progresivamente, hasta alcanzar una posición final  
10 o de tope, en la que la bola o elemento similar que juege en el  
laberinto queda apresada entre el fondo de éste y la tapa trans-  
parente.

De esta forma el comportamiento del juego es el  
siguiente: inicialmente la bola está apresada en su posición de  
15 partida, quedando en libertad en cuanto se desplace a la pieza  
de mando, entrando automáticamente en acción el mecanismo de -  
tiempo.

Durante el periodo en el que este mecanismo es-  
tá en acción, es decir durante el tiempo en el que la pieza de -  
20 mando tarda en retornar a su posición inicial, el jugador puede  
intentar con su habilidad llevar a la bola a lo largo del labe-  
rinto, hasta que, cuando dicha pieza de mando retorna a la posi-  
ción inicial, se produce el apresado de la bola y el consiguien-  
te cese del juego.

25 A lo largo del recorrido existen distintos pun-

1 tos que valorarán así, en cada caso, la mayor o menor habilidad  
del jugador, además puede regularse selectivamente el tiempo que  
dura cada jugada, mediante un mayor o menor desplazamiento de la  
pieza de mando, regulación esta que está facilitada por la exis-  
5 tencia de una escala graduada.

Por otra parte, en la propia caja existe un pul-  
sador de marcha-parada que permite establecer el momento preciso  
del inicio de la jugada, así como el bloqueo del mecanismo, cuan-  
do así se desee.

10 Como puede apreciarse, con una solución cons-  
tructiva sencilla, pero sumamente ingeniosa, queda determinado  
un juego que, aun siendo de los denominados de bolsillo por sus  
reducidas dimensiones, ofrece unas idoneas cualidades en cuanto  
a su recreatividad y entretenimiento, características todas es-  
15 tas que le diferencian notoriamente respecto de todo lo hasta -  
ahora conocido y le confieren vida propia ya de por sí.


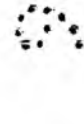






Para comprender mejor la naturaleza del invento  
en el plano adjunto representamos (a título de ejemplo meramente  
ilustrativo y no limitativo) una forma preferente de realización  
20 industrial a la que nos remitimos en nuestra descripción; sobre  
dicho plano:

La fig. 1 es una vista en perspectiva, en la -  
que muy esquemáticamente y según un ejemplo no limitativo de rea-  
lización práctica, se ha representado al juego objeto de la pre-  
25 sente invención.

1 La fig. 2 es una vista en perspectiva, en la que se representa el despiece de las partes fundamentales del juego ahora preconizado.

5 La fig. 3 muestra la vista en alzado del cuerpo-laberinto (28).

Detalles aclaratorios

- |    |                       |   |
|----|-----------------------|---|
| 4  | 1 Semicuerpo inferior |    |
|    | 2 Semicuerpo superior |   |
|    | 3 Tapa transparente   |   |
| 10 | 4 Indicaciones        |  |
|    | 5 "                   |  |
|    | 6 Escala              |   |
|    | 7 Taladro             |  |
|    | 8 Enganche            |  |
| 15 | 9 Tope                |  |
|    | 10 Resorte            |  |
|    | 11 Tira               |   |
|    | 12 Pulsador           |   |
|    | 13 Expansión o fiel   |   |
| 20 | 14 Pitón de enganche  |   |
|    | 15 Dentado cremallera |   |
|    | 16 Piñones            |   |
|    | 17 "                  |   |
|    | 18 "                  |   |
| 25 | 19 Doble trinquete    |   |

- 1                    20 Pala
- 21 Pieza de mando
- 22 Cajera
- 23 Taladros
- 5                    24 Ventana
- 25 Pulsador de marcha-parada
- 26 Apéndice posicionador
- 27 Apéndice de tope
- 28 Cuerpo laberinto
- 10                   29 Pitones
- 30 Cufias

La presente invención tiene por objeto un juego de habilidad y mas concretamente de los denominados de bolsillo, por sus reducidas dimensiones.

15                    De acuerdo con la presente invención, el juego preconizado se constituye en lineas generales por una caja de finida por dos semicuerpos (1 y 2) y por un cuerpo tapa transparente (3).

20                    El semicuerpo (2), presenta, por su zona superior, un rehundido o cajera (22), en el que se aloja un cuerpo laberinto (28) de conformación paralelepipedica y abierto por su zona superior, el cual cuerpo laberinto (28) presenta unos pitones inferiores (29) que se alojan en unos taladros (23) del semicuerpo (2), cumpliendo unas funciones de guia.

25                    Así mismo este cuerpo-laberinto (28) define -

1 unas expansiones inferiores de conformación en cuña (30) que quedan en correspondencia con una ventana (24) del semicuerpo (2).

5 En el semicuerpo (1) se aloja un mecanismo formado básicamente por una pieza de mando (21), tres piñones dobles (16, 17 y 18), una pieza a modo de doble trinquete (19) y un pulsador de marcha-parada (25).

10 La pieza de mando (21) define, por un lado, una expansión a modo de aleta, a partir de la cual se prolonga según una alargada conformación en la que está determinado un dentado cremallera (15), así como una ranura rasgada y pasante, a través de la cual asoma un pitón (14) definido por el propio semicuerpo (1), extendiéndose entre este pitón (14) y un enganche (8) de la propia pieza (21), un resorte (10).

15 Así mismo y en relación con esta pieza de mando (21) existe una tira (11), con un pulsador (12), la cual tira (11) incide en contra de un apéndice de tope (9) de aquella de modo que su desplazamiento en un sentido conlleva el automático desplazamiento conjunto de la pieza (21) en contra de la acción del resorte (10).

20 De igual modo, esta pieza de mando (21), en correspondencia con el pulsador (12), define un pequeño saliente a modo de fiel, que queda en correspondencia con una escala graduada (6), existente en la tapa transparente (3), la cual tapa (3) presenta además un orificio (7) para el paso del pulsador de marcha-parada (25) y otras indicaciones (4 y 5) en relación con  
25

1 el cuerpo-laberinto (28), de modo que las primeras indican el -  
principio y el final del laberinto, en tanto que las otras mar-  
can distintas puntuaciones en los diferentes puntos del recorri-  
do.

5 Por otra parte y siguiendo con la pieza de man-  
do (21) su dentado cremallera (15) engrana en el piñón (16), -  
quien a su vez engrana en el piñón (17) y éste último en el pi-  
ñón (18), con la particularidad de que el piñón (16) presenta a  
su eje montado en una cajera rasgada, de forma que cumple así -  
10 unas funciones a modo de embrague, es decir que al desplazarse  
la pieza de mando (21) en contra de la acción del resorte (10),  
el piñón (16) se desacopla respecto del piñón (17), permitiendo  
así un desplazamiento rápido de aquella; mientras que al volver  
la pieza de mando (21) hacia su posición inicial, por la recupera-  
15 ción elástica del resorte (10), el piñón (16) se acopla al pi-  
ñón (17), estableciendo un retroceso lento.

En relación con el piñón (18) va dispuesta la  
pieza (19), a modo de doble trinquete, de modo que al girar el  
piñón (18), la pieza (19) bascula entre sendas posiciones delimi-  
20 tadas por el tope de su cola o apéndice (20), entrando alternada-  
mente en conjunción con el dentado del piñón (18), una u otra de  
las puntas de la pieza (19), en la determinación así de un soni-  
do característico a modo de reloj, a la vez que se produce un -  
frenado del piñón (18) y por consiguiente de todo el mecanismo,  
25 haciendo que el retorno de la pieza de mando (21) se produzca -

1 con la adecuada lentitud.

En relación con la pieza trinquete (19) se ubi  
ca el pulsador de marcha-parada (25) que presenta un apéndice -  
elástico (26), retenedor de sus dos posiciones características y  
5 otro apéndice (27) en funciones de tope que mantiene a la pieza  
trinquete (19) en una posición de bloqueo del mecanismo.

De esta forma y disponiendo al pulsador (25)  
en la posición de desbloqueo, puede desplazarse a la pieza de -  
mando (21), en contra de la acción del resorte (10), y al cesar  
10 en su retención, a través del pulsador (12), retornará lentamen-  
te hacia la posición inicial al embragar entonces el piñón (16)  
y actuar la pieza trinquete (19).

El tiempo de retorno de la pieza de mando (21)  
viene predeterminado por su mayor o menor desplazamiento y puede  
15 controlarse por la correspondencia entre la expansión o flexión (13)  
y la escala (6).

Así mismo es de señalar que el proceso puede  
realizarse igualmente a la inversa, es decir desplazar en primer  
lugar a la pieza de mando (21) y llevar después el pulsador (25)  
20 a la posición de marcha, iniciándose igualmente el funcionamien-  
to del mecanismo.

Cuando, la pieza de mando (21) es desplazada -  
en contra del resorte (10), permanece inoperante en su relación  
con el cuerpo-laberinto (28), pero cuando alcanza de nuevo su po  
25 sición inicial, le empuja a éste último a través de las cuñas -

1 (30) elevándole hasta una posición, en la que la correspondiente  
bola o similar que juegue dentro del cuerpo-laberinto (28) se ve  
apresada entre el fondo de éste y la tapa transparente.

5 Una vez vista la constitución y funcionalidad de las diversas partes que componen el juego preconizado, puede pasarse ya a ver cual es su uso como tal juego, para lo cual y disponiendo inicialmente a la bola en su posición de partida, se desplazará a la pieza de mando (21), en contra del resorte -  
10 (10), para una vez dejarla libre e iniciar por si sola su lento retorno a la posición inicial, intentar el jugador hacer avanzar a la bola a lo largo del laberinto del cuerpo (28), hasta que - al alcanzar dicha pieza de mando (21) su posición inicial se produce el automático bloqueo de la bola, al quedar apresada, como anteriormente se ha descrito, puntuando así el mayor o menor recorrido realizado según las indicaciones (5) y el período de tiempo que se tome para el juego según la escala (6).

15 Descrita suficientemente la naturaleza del presente invento, así como su realización industrial, sólo cabe añadir que en su conjunto y partes constitutivas es posible introducir cambios de forma, materia y disposición, en cuanto tales alteraciones no supongan variación sustancial del mismo.

20 El solicitante, al amparo de los Convenios Internacionales sobre Propiedad Industrial, se reserva el derecho de extender esta demanda a los países extranjeros, si fuera posible, reivindicando la misma prioridad de la presente solici-  
25

1 tud.

N O T A

5 El Modelo de Utilidad que se solicita co-  
nuevo en España por veinte años, de acuerdo con la vigente Legis-  
lación sobre Propiedad Industrial deberá recaer sobre "JUEGO DE -  
HABILIDAD PERFECCIONADO", en todo de acuerdo con las siguientes:

R E I V I N D I C A C I O N E S

10 1.- Juego de habilidad perfeccionado, carac-  
terizado porque se constituye por un cuerpo general o caja, dimen-  
sionalmente adaptable a la mano del usuario, el cual cuerpo pre-  
senta superiormente una cajera, en la que se aloja un cuerpo labe-  
rinto que queda comprendido entre el fondo de esta última y una -  
tapa superior transparente, pero con posibilidad de un cierto jue-  
go en el sentido de su acercamiento con respecto a dicha tapa; en  
15 este cuerpo caja y dentro de él se aloja un mecanismo que en una  
posición de reposo eleva al cuerpo laberinto acercándolo a la ta-  
pa, para dar lugar así al apresado entre ambos de la correspon-  
diente bola o similar que juegue en aquel, con la posibilidad de  
disponer a este mecanismo según una posición inoperante y con la  
20 particularidad de que el propio mecanismo, en un tiempo por él -  
preestablecido, retorna a su posicionamiento inicial o de eleva-  
ción del cuerpo laberinto; todo ello de modo que una vez iniciado  
el juego puede llevar a la bola a lo largo del cuerpo laberinto,  
para que una vez transcurrido el tiempo que predetermina el pro-  
pio mecanismo interno, dar lugar éste a la elevación del cuerpo -  
25

1 laberinto y consiguiente apresado de la bola, finalizando así el juego.

5 2.- Juego de habilidad perfeccionado, en todo de acuerdo con la anterior reivindicación, caracterizado porque entre los componentes del mecanismo interno se encuentra una pieza de mando que puede ser llevada rápidamente hasta una posición de retrasada, en contra de la acción de un resorte, que retorna lentamente hacia su posición inicial por la recuperación elástica de éste último, para que, al alcanzar esta posición, una expansión lateral de la propia pieza de mando entre en correspondencia posicional con unas patillas en cuña del cuerpo la  
10 berinto, dando lugar a la elevación de este último.

15 3.- Juego de habilidad perfeccionado, en todo de acuerdo con la primera reivindicación, caracterizado porque la pieza de mando define un dentado cremallera que engrana en un piñón doble, cuyo eje va montado en un alojamiento baliso, para que en el desplazamiento de aquella en contra del resorte se predetermine el desembragado de dicho piñón respecto de otros piñones, permitiendo así el desplazamiento rápido de dicha pieza; de estos piñones uno de ellos queda en relación con una pieza a modo de doble trinquete que en la actuación de una u otra de sus  
20 puntas sobre el correspondiente piñón, predetermina el oportuno frenado del conjunto.

25 4.- Juego de habilidad perfeccionado, en todo de acuerdo con la primera y tercera reivindicación, caracteri

1 zado porque incorpora un pulsador de marcha-parada, determinante  
de una patilla posicionadora y de un apéndice, que en la posición  
de parada, entra en conjunción con la precitada pieza a modo de  
5 doble trinquete bloqueándola y enclavando así al mecanismo.

5 5.- "JUEGO DE HABILIDAD PERFECCIONADO".

Según queda sustancialmente descrito en la -  
presente memoria descriptiva que consta de trece hojas mecanogra-  
fiadas por una sola cara acompañada de sus correspondientes dibu-  
10 jos.

10 Madrid,

26 FEB. 1979

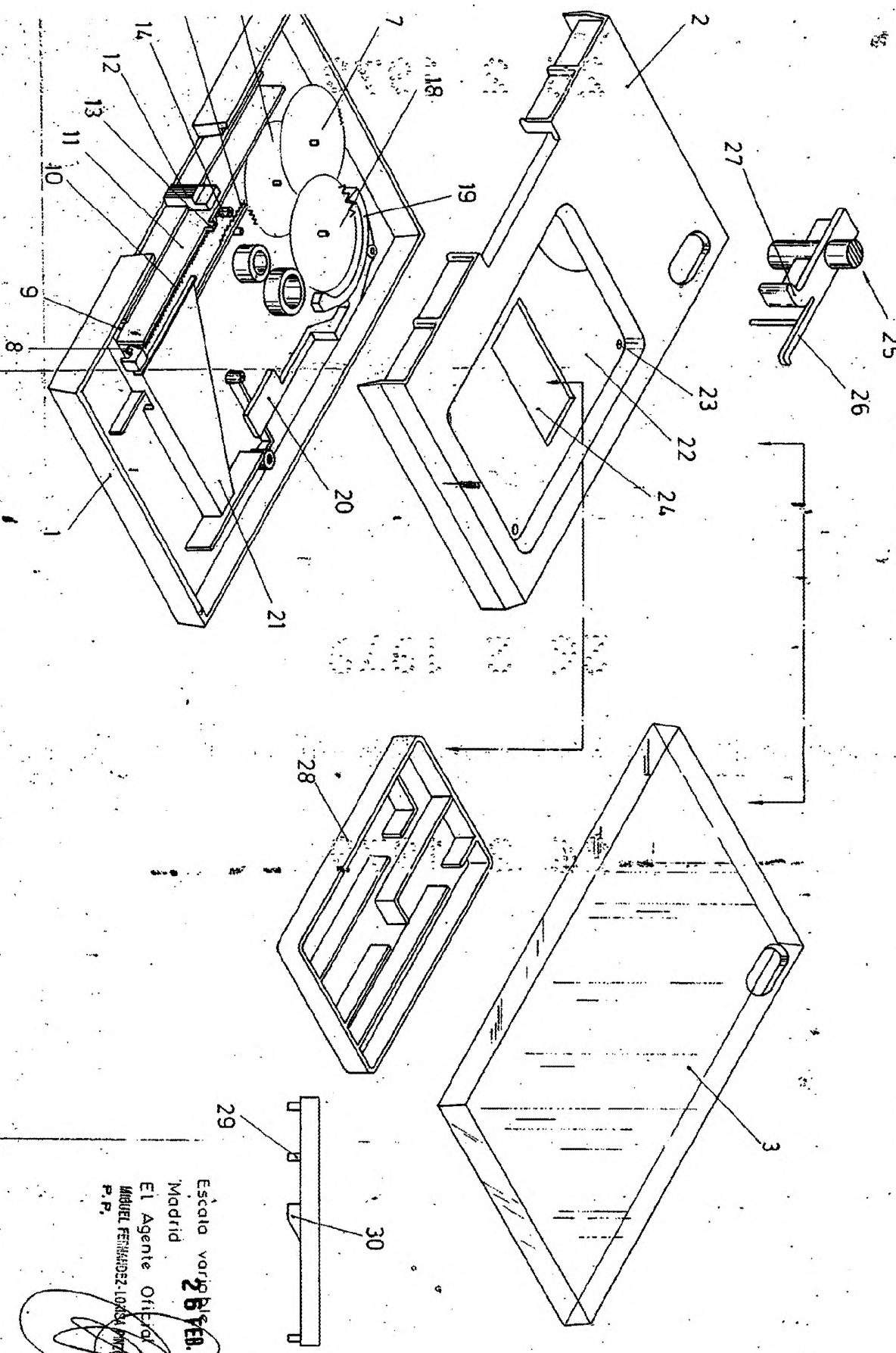
El Agente Oficial.

MIGUEL FERNANDEZ-LOISA PAREJO  
P.R.

15

20

25



hoja única

Escritorio v. 1979  
 Madrid  
 El Agente Oficial  
 MIGUEL FERNÁNDEZ-LÓPEZ  
 P.P.

