

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA

Registro de la Propiedad Industrial



ESPAÑA

ES

11	NUMERO	244107	15	Y
22	FECHA DE PRESENTACION	6 de Junio de 1979		

**MODELO DE UTILIDAD**

Concedido el Registro de acuerdo en los datos que figuran en la presente descripción y según el contenido de la Memoria adjunta.

30	PRIORIDADES:	32	FECHA	33	PAIS
31	NUMERO				

47	FECHA DE PUBLICIDAD	51	CLASIFICACION INTERNACIONAL
			A63H 33/00

64	TITULO DE LA INVENCIÓN
	NUEVO JUGUETE

71	SOLICITANTE (S)
	D. Eugenio Gracia Larusa

	DOMICILIO DEL SOLICITANTE
	Hospitalet de Llobregat (Barcelona), calle Cromo, no. 18

72	INVENTOR (ES)
	El peticionario

73	TITULAR (ES)
	El peticionario

74	REPRESENTANTE
	ARTURO CANELA BRESCÓ

5.  
6.  
7.  
8.  
9.  
10.  
11.  
12.  
13.  
14.

El objeto del presente Modelo de Utilidad se refiere a un nuevo juguete que presenta la novedad de que el niño jugando con el mismo, aprende a sumar, con la adición de tantos en su favor o en contra del compañero de juego cuando éste tira y van apareciendo en la pantalla para la visión de los dígitos y/o figuras del juguete.

15.

Por otro lado ello como se puede practicar como juego de competición hace aún más atrayente su juego.

16.  
17.  
18.  
19.

Para una correcta interpretación se describe, a continuación, un caso de realización práctica, a título de ejemplo, no limitativo, de un juguete según la invención, acompañándose de una hoja de dibujos en la que:

20.

En la figura 1 se representa en alzado y perspectiva el nuevo juguete.

En la figura 2 el árbol de levas que acciona el peine de contactos del circuito eléctrico, y

21.

En la figura 3 el peine de contactos antes mencionado.

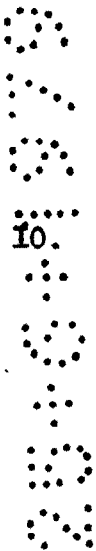
Consiste la invención en que, dentro de un

cuerpo externo (1), de forma oportuna, hay dispuesto el mecanismo de aparición alternada e intermitente de dígitos y/o figuras en una pantalla-ventana (2), practicada a tal efecto, mientras está en acción el dispositivo generador de estas apariciones, y al quedar en reposo aquél, los últimos dígitos y/o figuras aparecidas en la pantalla-ventana (2) quedan en exposición en la misma y según su posición en la cuadrícula (3) de la propia pantalla-ventana (2) se obtiene o no puntuación que el niño va adicionando en su numerador giratorio (4) accionado por el propio niño y dispuesto también en el cuerpo (1) del juguete.

Cada una de las cuadrículas (3) de la ventana-pantalla (2) de aparición de figuras y/o dígitos, tiene iluminación (5) propia e independiente de las restantes, el conjunto de las cuales forma la ventana-pantalla (2) de exposición de números y/o figuras.

Cada una de las lámparas incandescentes (5) de cada cuadrícula (3) está unida al generador de las apariciones intermitentes y alternadas de los dígitos y figuras constituido por un árbol de levas (6), giratorio en el que hay una multiplicidad de levas (7) dispuestas desfasadas unas en relación con las otras de manera que las prominencias (8) de unas coincidan o no con otras de las levas restantes del propio árbol (6)

5.



10.

15.

20.

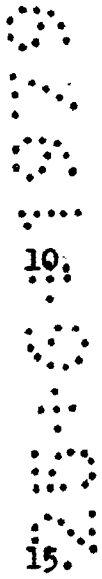
25.

que al girar las aludidas partes salientes (8) de las levas,(7) chocan y presionan, progresivamente según el movimiento giratorio del árbol (6) en las que están montadas y accionadas por un motor eléctrico (9)

5. y la oportuna reducción (10), contra las láminas elásticas de contacto (11) dispuestas enfrentadas a las levas (7) y que al ser empujadas por los salientes (8) de las mismas y desplazadas de su posición de reposo, entran en contacto con los respectivos contactos (12) yuxtapuestos separadamente a dichas láminas contactoras (11), cerrando así el circuito eléctrico entre la fuente de alimentación de energía eléctrica y las lámparas incandescentes (5) u otro medio adecuado que se iluminan, las cuales vuelven a apagarse al dejar de actuar la leva que le corresponde, contra la lámina contactora (11), que por elasticidad vuelve a recuperarse abriendo el circuito y apagándose la lámpara (5).

20. El propio aparato lleva unas luces de control (13) de jugadas acertadas, de máxima puntuación o premio, y jugadas fallidas, con sólo la numeración mínima aparecida en el cuadrante visor del aparato, cuales jugadas de máxima puntuación o premio se determinan según un orden preestablecido de dígitos y/o figuras de tres en raya o de alternancia, según se desee y así determi-
- 25.

nado por las reglas del juego, cuales luces de control se sitúan en el cuerpo (1) del propio juguete, que están mandadas por un pulsador (14) que cierra el circuito cuando los contactos quedan establecidos según la posición relativa de dos aspas (15) y (16) preferentemente de tres brazos situadas en el propio árbol (6) de levas (7) y estando cada aspa desfasada de posición en relación una de otra, a fin de que una de las aspas tenga un número de posiciones que concuerde con el de un número de combinaciones de acierto pleno del grupo de levas (7) mientras que la otra aspa tenga también un número de posiciones que concuerde con el de un número de combinaciones de fallos en la respuesta señalado por otro grupo de levas (7), de manera que cada aspa (15) o (16) cuando uno de sus brazos señala un signo de acierto o fallo total, el brazo desfasado de la otra aspa (16) o (15) está en la posición para señalar precisamente un signo totalmente contrario del aspa opuesto.

5.  

  
10.  
  
15.  
  
20. El cuerpo (1) del propio aparato lleva un mando eléctrico (17) para conexión de los circuitos eléctricos con la fuente de alimentación de fluido eléctrico.

25. En el mismo aparato hay emplazado un pulsador (18) que es el que manda el funcionamiento del

motor eléctrico que se para al dejar de realizar dichas pulsaciones.

5. En el propio cuerpo del aparato (1) hay empleados unos contabilizadores (19) de los dígitos que aparecen en la ventana-pantalla (2), así como del número de las tiradas realizadas por cada jugador.

10. Se sobreentiende que en el presente caso serán variables cuantos detalles de construcción y acabado no alteren, cambien o modifiquen la esencialidad de la invención.

15. Habiéndose descrito ampliamente el objeto y la utilidad de la invención, lo que se declara como nuevo y no practicado ni divulgado en España, comprende las reivindicaciones que en la siguiente página se detallan.

REIVINDICACIONES

15. 1ª.- NUEVO JUGUETE, caracterizado por el hecho de que dentro de un cuerpo externo de forma oportuna, hay dispuesto el mecanismo de aparición alternada e intermitente de dígitos y/o figuras en una pantalla-ventana practicada a tal efecto, mientras está en acción el dispositivo generador de estas apariciones, y al quedar en reposo aquél, los últimos dígitos y/o figuras aparecidas en la pantalla-ventana quedan en exposición en la misma y según su posición en la cuadrícula de la propia pantalla-ventana se obtiene o no puntuación que el niño va adicionando en su numerador giratorio accionado por el propio niño y dispuesto también en el cuerpo del juguete.

15.

2ª.- NUEVO JUGUETE, en el que cada una de las cuadrículas de la ventanilla-pantalla de aparición de figuras y/o dígitos, tiene iluminación propia e independiente de las restantes, el conjunto de las cuales forma la ventanilla-pantalla de exposición de números y/o figuras.

20.

3ª.- NUEVO JUGUETE, según las anteriores reivindicaciones, en el que cada una de las lámparas incan

descentes de cada cuadrícula está unida al generador de las apariciones intermitentes y alternadas de los dígitos y figuras constituido por un árbol de levas, giratorio, en el que hay una multiplicidad de levas dispuestas desfasadas unas en relación con las otras de manera que las prominencias de unas coincidan o

5.



10.



15.

no con otras de las levas restantes del propio árbol que al girar las aludidas partes salientes de las levas, chocan y presionan, progresivamente según el movimiento giratorio del árbol en las que están monta-

das y accionadas por un motor eléctrico y la oportuna reducción, contra las láminas elásticas de contacto dispuestas enfrentadas a las levas y que al ser empujadas por los salientes de las mismas y desplazadas de su posición de reposo, entran en contacto con los

respectivos contactos yuxtapuestos separadamente a dichas láminas contactoras, cerrando así el circuito eléctrico entre la fuente de alimentación de energía eléctrica y las lámparas incandescentes u otro medio

20.

adecuado, que se iluminan, las cuales vuelven a apagarse al dejar de actuar la leva que le corresponde, contra la lámina contactora, que por elasticidad vuelve a recuperarse abriendo el circuito y apagándose la lámpara.

25.

4.- NUEVO JUGUETE, según las anteriores reivindicaciones, en el que el propio aparato lleva unas

5. luces de control de jugadas acertadas de máxima puntuación o premio y jugadas fallidas, con sólo la numeración mínima aparecida en el cuadrante visor del aparato, cuales jugadas de máxima puntuación o premio se determinan según un orden preestablecido de dígitos y/o figuras de tres en raya o de alternancia, según se desee y así determinado por las reglas del juego, cuales luces de control se sitúan en el cuerpo del propio juguete, que están mandadas por un pulsador que cierra el circuito cuando los contactos quedan establecidos según la posición relativa de dos aspas, preferentemente de tres brazos, situadas en el propio árbol de levas y estando cada aspa desfasada de posición en relación una de otra, a fin de que una de las aspas tenga un número de posiciones que concuerde con el de un número de combinaciones de acierto pleno del grupo de levas mientras que la otra aspa tenga también un número de posiciones que concuerde con el de un número de combinaciones de fallos en la respuesta señalado por otro grupo de levas, de manera que cada aspa cuando uno de sus brazos señala un signo de acierto o fallo total, el brazo desfasado de la otra aspa está en la posición para señalar precisamente un signo totalmente contrario del aspa opuesto.
10. 20. 15.
- 20.

25. 5ª.- NUEVO JUGUETE, según las anteriores reivindicaciones, en el que el cuerpo del propio aparato lleva un mando eléctrico para conexión de los circuitos

eléctricos con la fuente de alimentación de fluido eléctrico.

5. 6º.- NUEVO JUGUETE, según las anteriores reivindicaciones, en el que en el mismo aparato hay emplazado un pulsador que es el que manda el funcionamiento del motor eléctrico que se para al dejar de realizar dichas pulsaciones.

10. 7º.- NUEVO JUGUETE, según las anteriores reivindicaciones, en el que en el propio cuerpo del aparato hay emplazados unos contabilizadores de los dígitos que aparecen en la ventana-pantalla, así como del número de las tiradas realizadas por cada jugador.

8º.- NUEVO JUGUETE.

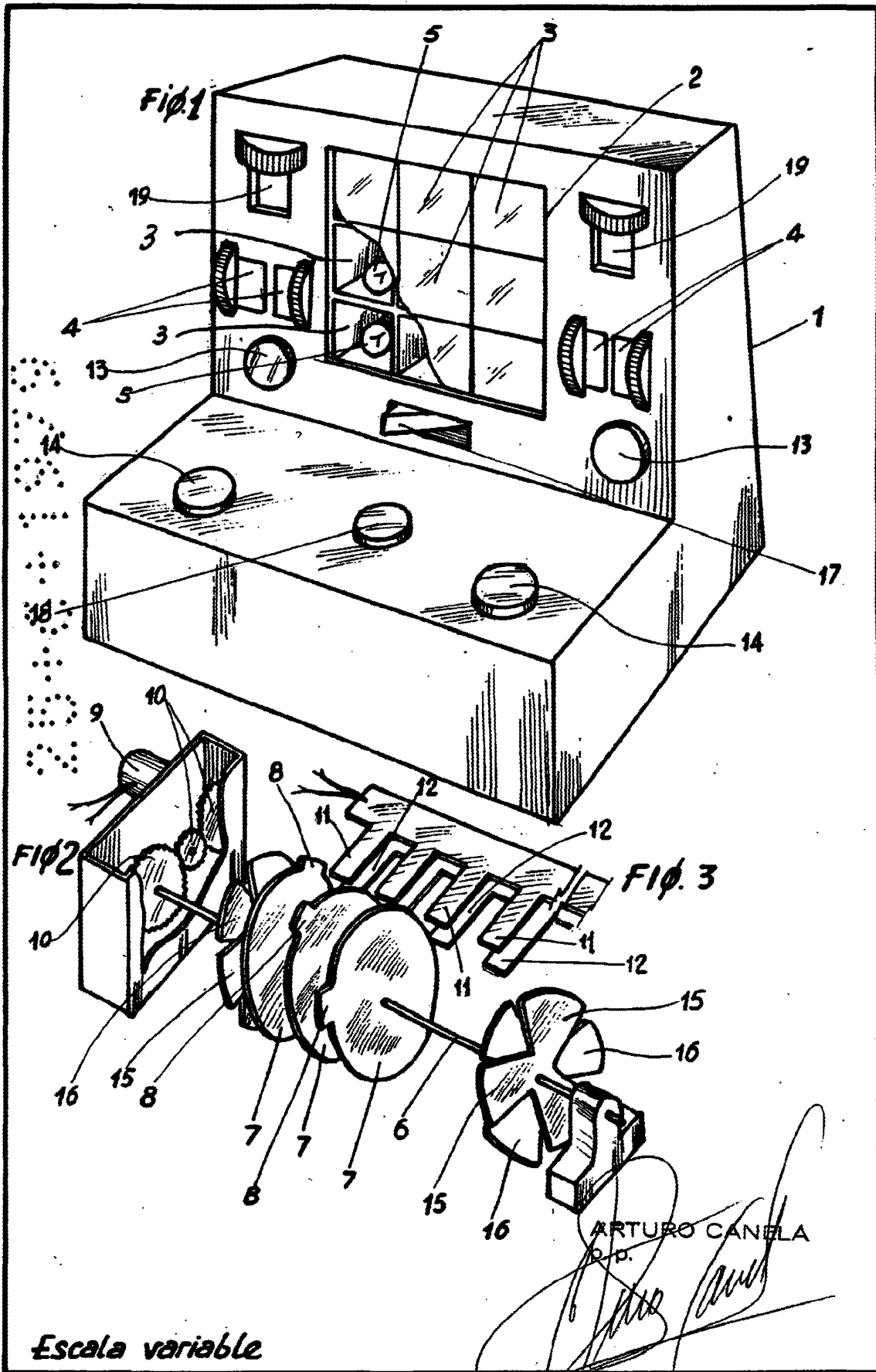
Según se describe y reivindica en la presente Memoria Descriptiva, que consta de ONCE hojas reglamentarias escritas a máquina por una sola cara y acompañada de una hoja de dibujos.

Barcelona, - 6 JUN. 1979

ARTURO CANELA  
D.P.

A large, stylized handwritten signature in black ink, overlapping the typed name 'ARTURO CANELA' and the initials 'D.P.'.

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10



ARTURO CANELA  
D. P.

Escala variable