



ESPAÑA

(19) ES	(20) NUMERO 49892	(18) Y
(22)	FECHA DE PRESENTACION 9 ABR. 1980	

MODELO DE UTILIDAD

16 JUN. 1980

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL A63 F 9/00
--------------------------	---

(64) TITULO DE LA INVENCIÓN " JUEGO DE SOBREMESA ELECTRONICO "
--

(71) SOLICITANTE (S) JUGUETES CHICOS, S.L.
--

DOMICILIO DEL SOLICITANTE IBI - (Alicante), c/. Roger de Flor, 11

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE D. MANUEL DE ARPE GARCIA, Agente Oficial de la Propiedad Industrial.

MODELO DE UTILIDAD

por 20 años por

"JUEGO DE SOBREMESA ELECTRONICO", a favor de la firma JUGUETES CHICOS, S.L., domiciliada en IBI (Alicante), c/. - Roger de Flor, nº 11.

MEMORIA DESCRIPTIVA

5.- La evolución constante a que está sometida la industria juguetera, se manifiesta en el diseño y fabricación de modelos que reporten utilidad y comodidad, todo ello con implantación de nuevas técnicas que consiguen mejorar los artículos ya existentes y que les confieren características singulares.

10.- De todos es sabido, que los juegos de sobremesa tal como parchis, juego de la oca, y otros similares en los que se emplean dados para obtener una puntuación que determinen el avance de fichas sobre tableros, las tiradas sucesivas se efectúan bien, por medio de un cubilete que los contiene o bien por medios mecánicos, tal como resorte palanca o similar que accionan placas que contienen al dado y le hacen efectuar movimientos para señalar la puntuación.

15.- El objeto del modelo de utilidad que nos ocupa, logra la puntuación de avance, mediante el encendido de lámparas en número pertinente previo pulsado de unos botones externos, que activan un circuito impreso adecuado, siendo factible el encendido aleatorio de una o varias lámparas intercaladas en el circuito electrónico, por lo que señala la puntuación al tiempo que se deja oír un so-

20.-

25.- nido peculiar que la refleja; consistiendo en esencia, en un juego de sobremesa electrónico, que logra la puntuación mediante el pulsado de botones externos que activan un circuito electrónico que provoca el encendido de una pluralidad de lámparas, al tiempo que se oye un sonido peculiar.

30.- Conocidas que nos son en virtud del preliminar precedente las esencialidades y funciones a realizar por el objeto del modelo de utilidad que nos ocupa y por ser el tipo que ha de servir de base, para llevar a cabo la confección de las diversas formas de realización a que en la práctica puede llegarse con la aplicación de sus fundamentos básicos, se cita en la presente memoria, a título de ejemplo y será descrito a continuación con la ayuda de la lámina de dibujos que se adjunta.

35.- En la figura 1ª, se representa una vista en alzado anterior, del objeto del modelo de utilidad que se preconiza, apreciándose la disposición del circuito impreso, altavoz y pulsadores externos de que está dotado.

40.- La figura 2ª, representa una vista en planta superior, de dicho objeto, con visión total de los elementos que lo constituyen.

45.- La caja 1, contiene al cajetín 2, de las pilas de alimentación y está provista de una pluralidad de soportes 3, en los que se colocan los pulsadores 4.

50.- Dicha caja 1, centralmente lleva emergentes pivotes verticales sobre los que se dispone la placa 5, que contiene al circuito electrónico, conectado mediante los cables pertinentes, a las pilas de alimentación, altavoz 6 y dispositivo interruptor 7.

55.- De la placa 5, emergen verticalmente lámparas 8, en número variable, que se encienden aleatoriamente cuando se pulsan los botones 4, al tiempo que se deja oír un sonido peculiar.

Sobre la caja 1, se dispone una tapa 9, de la que emergen las lámparas 8, que se introducen en los orificios practicados en una pieza 10, a modo de embellecedor.

60.- En la tapa 9, se hallan serigrafiados ó dibujados los tableros convenientes para el juego que se desee, avanzando las fichas por las casillas correspondientes según la puntuación obtenida electrónicamente.

65.- Con todo lo cual, activado el circuito impreso que contiene la placa, previo accionamiento del interruptor general, será factible cuando se pulse un botón determinado la obtención de una puntuación concreta de modo aleatorio por encendido de una ó varias lámparas, al tiempo que se deja oír un sonido peculiar.

70.- Suficientemente descrito, que nos es el objeto del modelo de utilidad que nos ocupa, que lo es solamente a título de ejemplo y una de las múltiples formas de realización a que en la práctica puede llegarse tomando como fundamento en su construcción, el descrito en la presente memoria, únicamente nos resta señalar que las modificaciones de forma, tamaños, materiales empleados u otras no fundamentales, no deben ser consideradas variaciones que afecten a su esencialidad.

75.-

N O T A

=====

El modelo de utilidad descrito, recaerá pues, so
 80.- bre las siguientes reivindicaciones:

1^a.- "JUEGO DE SOBREMESA ELECTRONICO", caracteri-
 zado por cuanto, está constituido por una caja provista de
 tapa, en cuya parte interna se disponen el cajetín de las
 pilas y una pluralidad de soportes contenedores de los pul-
 85.- sadores, estando todos ellos conectados mediante los ca-
 bles conductores idóneos a un altavoz e interruptor gene-
 ral para el accionamiento y activación de una placa de cir-
 cuito electrónico, provista de una pluralidad de lámparas
 que se encienden aleatoriamente cuando se pulsan los boto-
 90.- nes externos, siendo factible el encendido de una o varias
 de ellas según la puntuación obtenida, al tiempo que se de-
 ja oír un sonido peculiar; encontrándose la tapa dotada de
 un tablero serigrafiado con el juego deseado e introduci-
 das las lámparas superiormente emergentes en una pieza pro-
 95.- vista de orificios que hace de embellecedor, con todo lo
 cual, se consigue un juego de sobremesa electrónico, cuyo
 avance de fichas en el tablero serigrafiado en la tapa, se
 consigue mediante la puntuación obtenida de modo aleatorio
 al encenderse una o varias lámparas, previo pulsado de los
 100.- botones externos por activación del circuito electrónico -
 de una placa dispuesta en su interior.

2^a.- "JUEGO DE SOBREMESA ELECTRONICO"

Todo ello, tal y conforme queda descrito, repre-
 sentado y reivindicado.

Esta memoria, consta de cinco hojas mecanografía-
 105.- das y foliadas por una sola de sus caras, conteniendo un -

107.- total de ciento siete líneas.

MADRID A 9 ABR. 1980

MANUEL DE ARBE
P. P.

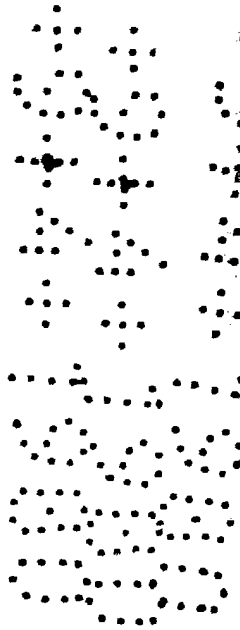
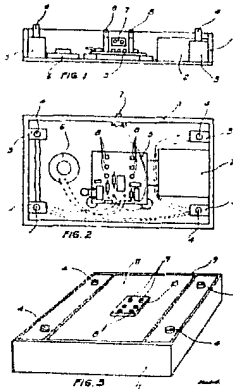
[Handwritten signature]

[Faded, illegible text]

D I S E Ñ O

=====

DE UN MODELO DE UTILIDAD, A FAVOR DE LA FIRMA JUGUETES CHICOS, S.L., DOMICILIADA EN IBI (ALICANTE), C/. ROGER DE FLOR, 11. POR: " JUEGO DE SOBREMESA ELECTRONICO".



Escala variable.

MADRID A

9 ABR. 1980

MANUEL DE ARPE
P. P.

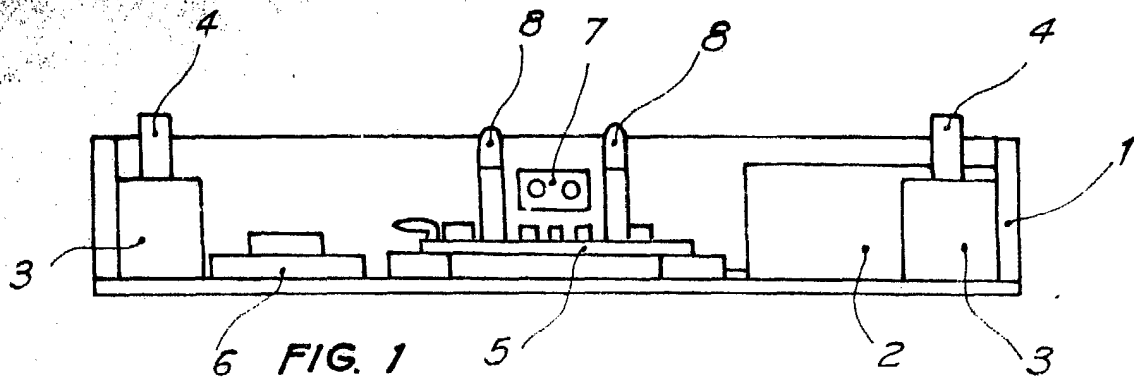


FIG. 1

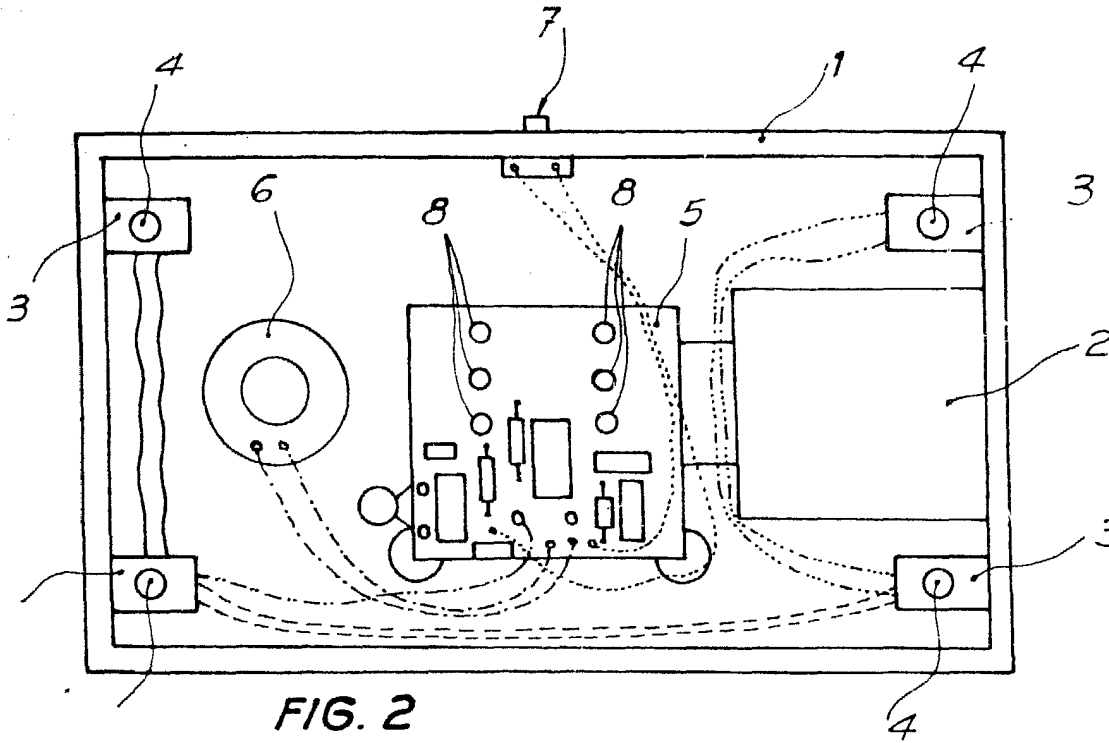


FIG. 2

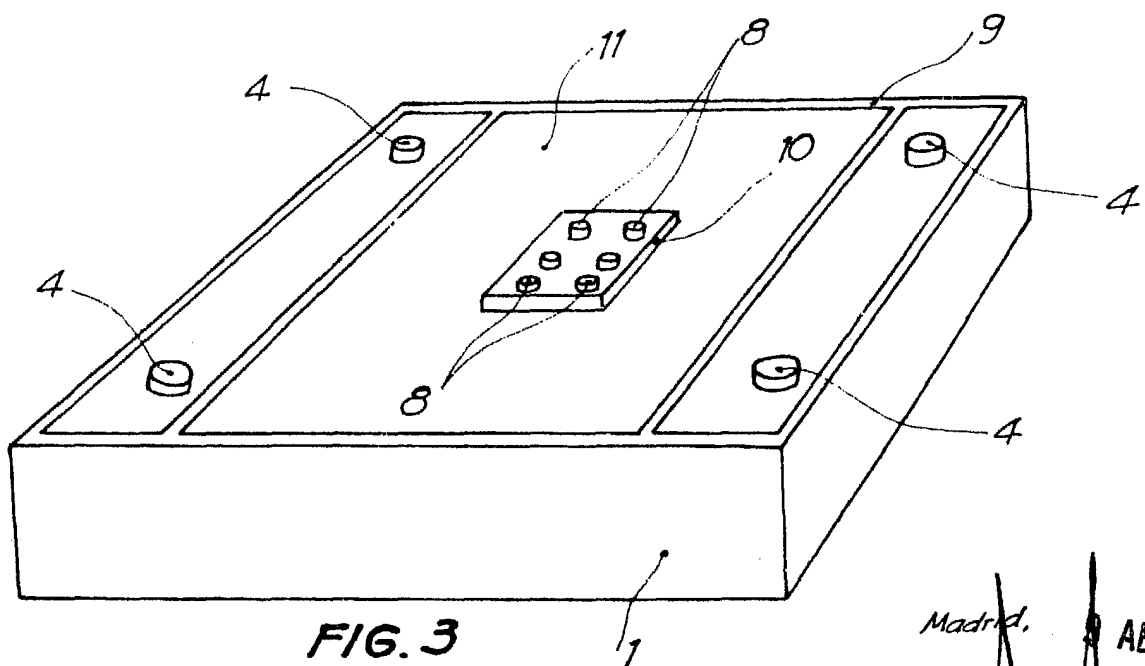


FIG. 3

ESCALA VARIABLE

Madrid, 9 ABR. 1980

MANUEL DE ABRA
P.F.