

ES (11) 250780 (10) Y  
(21)  
(22) FECHA DE PRESENTACION  
14 MAYO 1980



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

16 DIC. 1980

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD (51) CLASIFICACION INTERNACIONAL  
A 63 F 9102

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN  
JUEGO MAGNETICO DE HABILIDAD.

(71) SOLICITANTE (S)  
D. Florencio Garrido Goig y Novi Española, S.A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE  
Zona Industrial de Gamarra, s/n VITORIA.-

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)  
los mismos.

(74) REPRESENTANTE  
CARLOS DE ARJONA Y RUIZ.-

Es objeto de la presente solicitud de registro de Modelo de Utilidad un juego magnético de habilidad, el cual pasamos a describir.

5 Es conocido desde hace muchos años un juego de habilidad llamado de "LA RANA".

Este juego clásico está formado por el batracio así denominado, con su boca abierta por la cual al lanzar desde una cierta distancia unos discos metálicos, este debe introducirse por la boca del animal, con lo que así se obtiene la máxima puntuación en dicho juego.

10 La figura abultada de la rana, en dicho juego, está apoyada en una base que además tiene una serie de orificios de un diámetro algo superior a los discos que hay que lanzar. Dichos orificios corresponden a una serie de cajoneras dispuestas debajo de aquella base y que tienen una puntuación determinada que es la que se obtiene siempre que el disco lanzado se introduzca a través de aquel orificio y pase al interior de la cajonera correspondiente.

20 En el juego cuyo Modelo de Utilidad se solicita, se introducen una serie de perfeccionamientos, totalmente nuevos y que tienen por base la aplicación de la fuerza de atracción y repulsión de los imanes permanentes. Y asimismo uno de los objetivos de este juego magnético de habilidad es el obtener un mayor interés en el juego al intervenir dicho factor magnético.

25 Para una mayor comprensión de lo que pasamos a explicar y que define la estructuración o configuración de lo que esencialmente constituye el juego que se reivindica y la funcionabilidad que del mismo se deriva, vamos a referirnos en tal explicación a las cuatro hojas de dibujo que se acompañan a esta memoria y como complemento de la misma y siempre

a título de ejemplo.

5 El juego se constituye en base de una placa o tablero rectangular que se construye en material no ferromagnético (1 en la hoja de dibujos nº 2), por ejemplo en madera o aglomerado de esta materia. En dicha placa o tablero se han practicado una serie de orificios pasantes según se representa en la misma hoja nº 2 y señalados con los números -2-, -3-, -4-, -5-, -6-, -7-, -8-, -9-, -10-, y -11- en los cuales se introducen los imanes permanentes circulares que se representan en las hojas 1ª y 2ª de dibujos los cuales se señalan con los números -12-, -13-, -14-, -15-, -16-, -17-, -18-, -19-, -20-, y -21-, estando dichos imanes imantados por un polo en cada una de sus caras.

10 Con objeto de mejorar la presentación de la placa o tablero -1-, en su cara superior o de juego, va cubierta con una lámina decorativa -22-, la cual lleva impreso una serie de círculos con diferente numeración y que corresponden a los orificios pasantes anteriormente descritos, numeración que determina los puntos o valor que ha obtenido el jugador al introducir la ficha o tejo sobre cada uno de dichos orificios. Esta lámina decorativa -22- realiza dos funciones, una el impedir que los imanes colocados en el tablero -1- se vean, y otra evitar sean extraídos los imanes de sus orificios por las fichas o tejos del juego.

15 En la cara inferior del tablero -1-, y una vez colocados todos los imanes -12-, -13-, -14-, -15-, -16-, -17-, -18-, -19-, -20- y -21-, va situada y fijada por medio de tirafondos o de un adhesivo, la placa -24- que hace de tapa de cierre impidiendo que caigan los imanes.

20 Con el objeto de impedir que las fichas o tejos del juego al lanzarlas se caigan del tablero al estar li-

va en tres de sus lados unos laterales verticales -32-  
-33- y -34- los cuales estan contruidos en material no ferro-  
magnético y estan fijados al tablero de juego por medio de ti-  
rafondos o de un adhesivo.

5 El conjunto formado por el tablero de juego -1-  
cuyos laterales -32-, -33- y -34-, con objeto de situarlo a  
una altura adecuada, lleva unas patas en forma de trípode  
que poseen un sistema de todos conocido, por lo que no des-  
cribimos en esta memoria.

10 Las fichas o tejos que son lanzados por el jugador.  
están constituidas por un cuerpo cilíndrico -44- el cual  
tiene en su centro y sacado de inyección, como todo ello,  
el eje -25-. Este cuerpo cilíndrico -44- tiene en su parte  
superior la cajera -26-, la cual sirve para que se aloje la ta-  
pa -27- y para fijar dicha tapa lleva el orificio pasante -28-  
15 así como la cajera de alojamiento -29-.

Complemento de dicha ficha o tejo es el iman perma-  
nente circular -30- el cual lleva el orificio central -31-.

El montaje de la ficha o tejo, es como sigue:

20 Una vez imantado el iman circular -30- con un polo  
en cada cara se introduce este en el cuerpo cilíndrico -44-  
y a continuación se coloca la tapa -27-, y para fijar dicha  
tapa se calienta por medio de un electrodo el eje -25- pro-  
duciéndose una deformación en este y quedando de este modo  
25 la ficha o tejo terminado.

El material constitutivo de la misma tiene que ser  
no ferromagnético, por ejemplo polietileno o una poliamida  
los cuales al ser relativamente flexibles no produzcan des-  
perfectos en los muebles del hogar en el caso de que al ser  
30 lanzadas dichas fichas diesen en algún mueble.

En el centro del tablero de juego -1- va situada

la rana -35-(hoja n.º. 4a ) la cual estará constituida por un material no ferromagnético.

5 Describa la estructuración o configuración de lo que es objeto de esta solicitud de registro de Modelo de Utilidad, pasamos a describir la funcionabilidad del juego, la cual es la siguiente:

Colocado el tablero con todos sus componentes a una altura convenientemente determinada y posicionado el jugador a una distancia aproximada de tres metros, este lanza una de las fichas o tejos contra la rana, con la intención... de introducirla a través de su boca. En la mayoría de los casos no se acierta y entonces la ficha o tejo al rebotar contra la rana o contra el fondo del tablero cae sobre este... puede quedar adherida sobre algún círculo correspondiente a los orificios que tal tablero lleva y debido a la fuerza de atracción magnética, obteniéndose entonces por el jugador los puntos que van inscritos debajo de dicho círculo. El jugador sigue lanzando tejos o fichas, cuyo número puede variar, aunque normalmente en cada caso serían diez y puede suceder que alguna no quede adherida sobre los círculos y él señaliza que no se ha obtenido ninguna puntuación.

15  
20  
25 Descrito suficientemente el juego en su forma constructiva y funcionabilidad hemos de exponer como resumen de lo descrito anteriormente que el recurrente reivindica por él el privilegio exclusivo de fabricación, explotación y venta del objeto de la misma en España y por el plazo de 20 años el cual queda esencialmente caracterizado por las siguientes:

-NOTAS REIVINDICACIONES-

30 PRIMERA.- Juego magnético de habilidad esencialmente caracterizado porque sobre un tablero rectangular construido en

material no ferromagnético se disponen unos orificios pasantes convenientemente dispuestos para alojamiento en ellos de unos imanes permanentes y tambien la figura en bulto, igualmente en material no ferromagnético, de una rana con la boca abierta.

5

SEGUNDA.- Juego magnético de habilidad, según la anterior reivindicación y asimismo esencialmente caracterizado por la circunstancia de que el tablero anteriormente reivindicado lleva en su parte inferior una tapa convenientemente adherida que impide la salida o pérdida de los imanes permanentes adosados en los respectivos orificios dispuestos en dicho tablero.

10

TERCERA.- Juego magnético de habilidad, según las anteriores reivindicaciones y asimismo esencialmente caracterizado por la circunstancia de que sobre el tablero objeto de la reivindicación primera, va dispuesta una lámina la cual lleva impresa unos círculos con diferente numeración y que corresponden a los orificios en donde van alojados los imanes permanentes, siendo su función la de impedir que los imanes colocados en aquellos orificios se vean y tambien así que sean extraídos por las fichas del juego al ser lanzadas sobre el tablero.

15

20

CUARTA.- Juego magnético de habilidad, según las anteriores reivindicaciones y asimismo esencialmente caracterizado por la circunstancia de que los orificios dispuestos sobre el tablero de juego pueden ser no pasantes constituyendo una cajera donde pueda introducirse el iman permanente que corresponda.

25

QUINTA.- Juego magnético de habilidad, según las anteriores reivindicaciones y asimismo esencialmente caracterizado por

30

la circunstancia de que las fichas o tejos para el juego  
están construídas en material no ferromagnético y determi-  
nadas por cuerpos cilíndricos en forma de cazoleta que tie-  
nen en su centro un vástago central y todo ello sacado de  
5 inyección.

SEXTA.- Juego magnético de habilidad, según las anteriores  
reivindicaciones y asimismo esencialmente caracterizado por  
la circunstancia de que la ficha objeto de la anterior rei-  
vindicación tiene en su parte superior una cajera de alojamien-  
10 to sobre la cual se acopla una tapa también en material no fe-  
rromagnético de forma circular y que tiene un orificio central  
para que por el pase el vástago vertical que va dispuesto den-  
tro de la cazoleta que constituye propiamente dicha ficha.

Es circunstancia asimismo característica dentro de  
15 esta reivindicación, la de que para fijar la tapa sobre la ca-  
jera de alojamiento se actúa sobre el extremo saliente del  
vástago dispuesto en el centro de la cazoleta, a través de  
aquel orificio que la tapa lleva, mediante la acción de un  
electrodo que produce la deformación de dicho vástago.

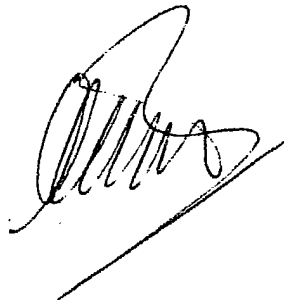
SEPTIMA.- Juego Magnético de habilidad, según las anteriores  
reivindicaciones y asimismo esencialmente caracterizado por  
la circunstancia de que la funcionabilidad del juego se  
determina en razón a que las fichas o tejos lanzados so-  
bre la rana, situada sobre el tablero, al no penetrar a tra-  
20 vés de su boca, salen rebotadas sobre el mismo y en función  
a la atracción magnética, quedan o no situadas, según su  
posicionamiento sobre los círculos en donde van insertos  
los imanes correspondientes y el ganador del juego será el  
que sume mayor número de puntos, según las fichas que quedan  
30 situadas sobre cada uno de dichos círculos.

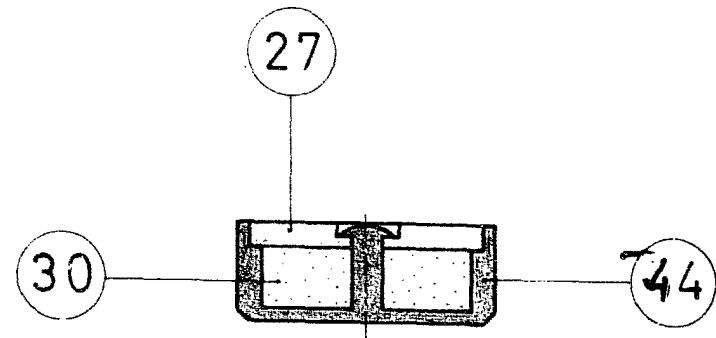
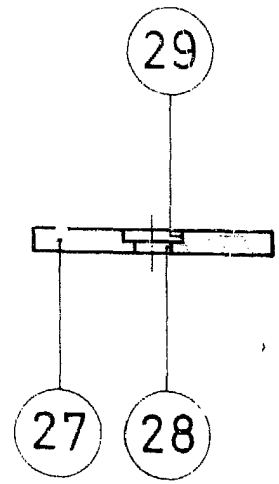
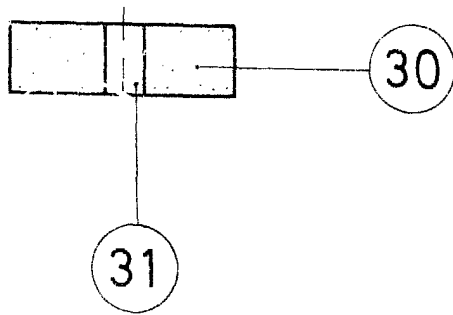
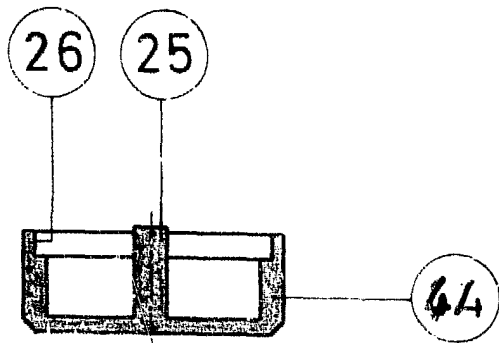
OCTAVA.- JUEGO MAGNETICO DE HABILIDAD.

5 Todo ello tal y conforme se describe en la anterior memoria Descriptiva, que consta de ocho hojas mecanografiadas por una sola cara, y que se da a titulo de ejemplo, en las hojas de dibujos (cuatro), que se acompañan a la misma.

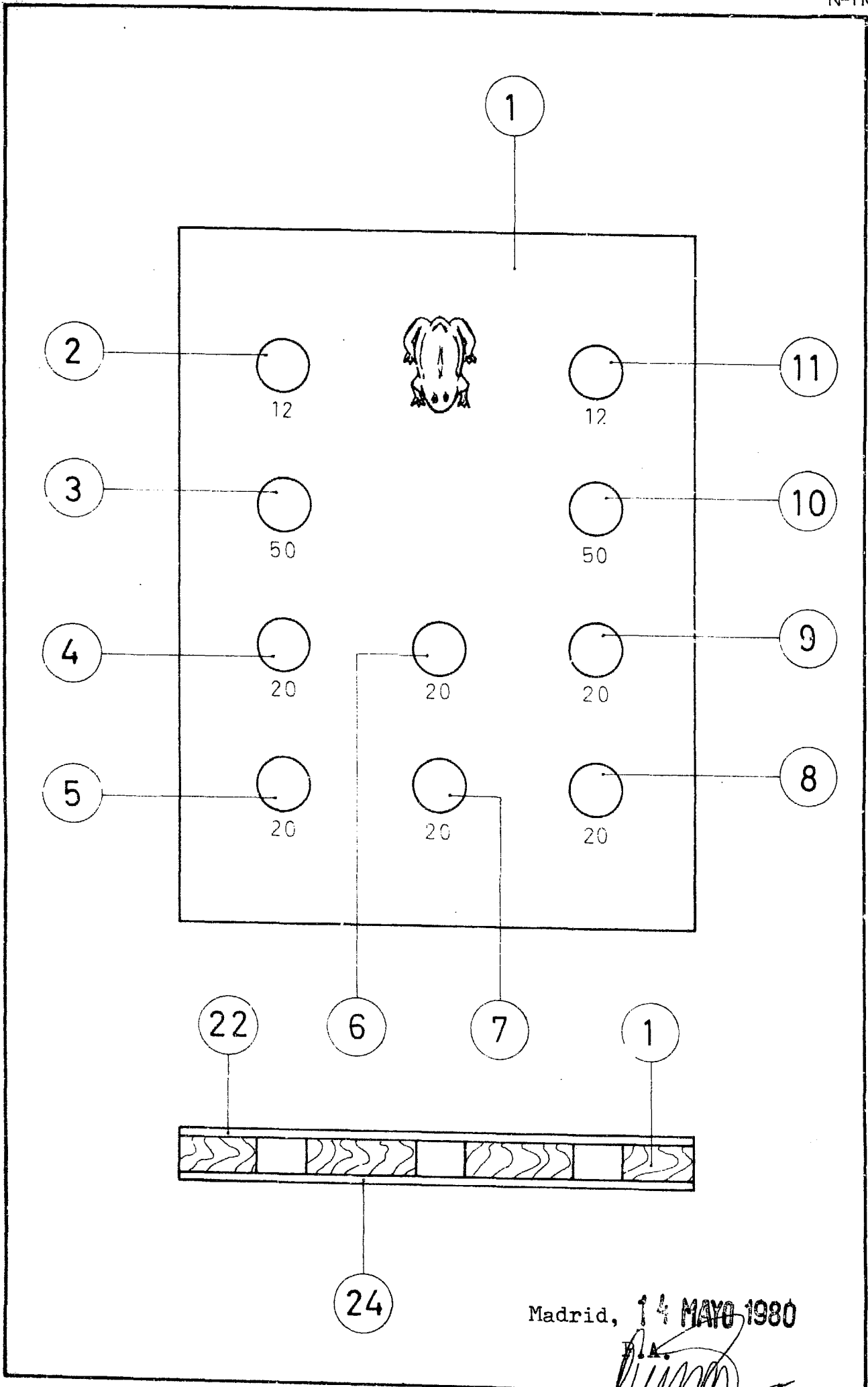
Madrid, 14 MAYO 1980

F.A.

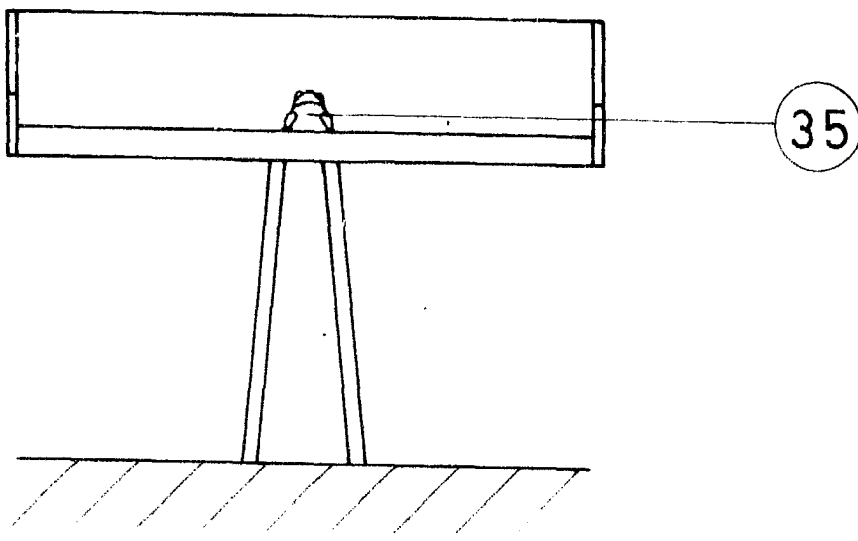
A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke at the bottom.



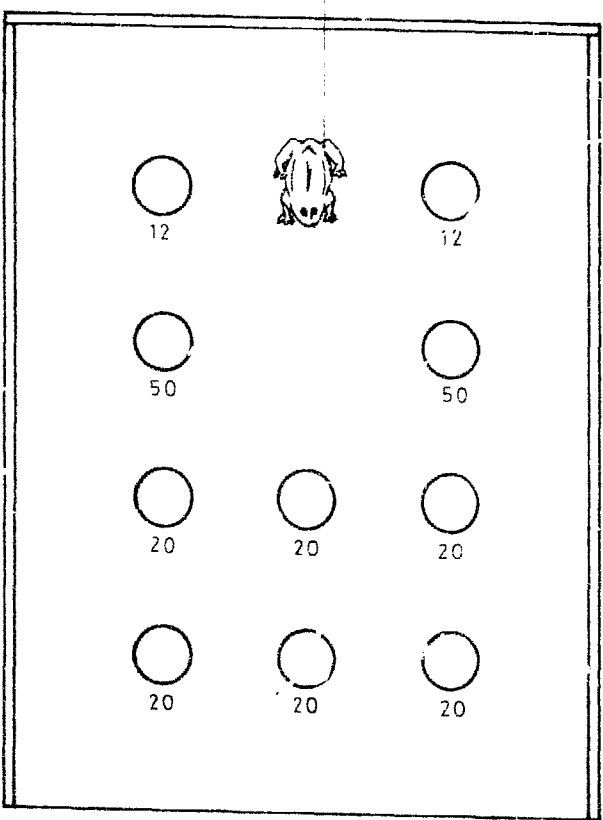
Madrid, 14 MAYO 1980  
P.A.







35



Vertical text on the right margin, possibly a barcode or identification code.

Madrid, 14 MAYO 1980  
P.A.

Handwritten signature or stamp at the bottom right of the page.