

10	ES	11	252907	10	Y
		21			
		22	FECHA DE PRESENTACION		



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

50	PRIORIDADES:	52	FECHA	53	PAIS
	51				
	NUMERO				
	937.401		28 de agosto de 1978		U.S.A.
47	FECHA DE PUBLICIDAD	51	CLASIFICACION INTERNACIONAL		
			A63F 9/14		
64	TITULO DE LA INVENCION				
	"JUEGO DE MESA"				
71	SOLICITANTE (S)				
	La corporación estadounidense organizada bajo las Leyes del Estado de California:				
	MERINO CONCEPTS				
	DOMICILIO DEL SOLICITANTE				
	17922 Star of India Lane				
	CARSON, California (U.S.A.)				
72	INVENTOR (ES)				
73	TITULAR (ES)				
74	REPRESENTANTE				
	D. Francisco GARCIA CABRERIZO				REF.: O.G. 35769/CB

ALCANCE TECNICO

La presente invención se refiere generalmente a juegos de mesa, y más particularmente, a un juego nuevo y perfeccionado que proporciona un notable recreo y divertimento a

5. los participantes; más particularmente, el presente juego proporciona una combinación de conocimiento y divertimento que no se ha encontrado previamente en juegos de mesa de este tipo.

ANTECEDENTES DE LA INVENCION

10. En el estado de la técnica anterior existen muchos juegos de mesa que participan de ciertas características comunes incluyendo un tablero de juego, una trayectoria predeterminada en el tablero de juego, y una pieza de juego que avanza sobre la trayectoria en respuesta al resultado de un dispositivo de suerte, tal como un dado o una peonza. Aun cuando muchos juegos de mesa de este tipo intentan nuevas características o gráficos para hacer más interesante el juego, debido a la gran proliferación de juegos de este tipo, los participantes pierden, a menudo, su interés o no desean participar

15. en el juego debido a que se trata de una mera variación de un tema antiguo.

BREVE RESUMEN DE LA INVENCION

25. En consecuencia, un objeto general de la presente invención es proporcionar un nuevo y perfeccionado juego de mesa que combina las piezas de juego que se mueven a lo largo de una trayectoria predeterminada en un tablero de juego en respuesta al resultado de un dispositivo de suerte, con una combinación de conocimiento y divertimento en la forma de un proyector situado en una porción designada del tablero de juego que es accionado sucesivamente por los jugadores. Este

proyector, cuando se utiliza con un total conocimiento en --
 combinación con el elemento de suerte, añade no únicamente --
 los factores de conocimiento y participación a este juego, --
 sino, además, debido al único diseño y construcción, presta
 5. un divertimento considerable durante el juego.

Otro objeto de la presente invención es proporcionar
 un nuevo proyector de juego, el cual en sí mismo constituye
 un dispositivo dotado de un considerable divertimento y un
 gran valor de juego.

10. Otro objeto aun de la presente invención es propor-
 cionar un nuevo y perfeccionado juego de mesa que simula, de
 manera caprichosa, un animal del tipo oricteropo u oso hormi-
 guero, como el proyector, y las figuras de hormiga capricho-
 sas como las piezas de juego, siendo una amenaza el proyec-
 15. tor de oso hormiguero para las piezas de juego cuando cruzan
 el tablero.

BREVE DESCRIPCION DE LOS DIBUJOS

Lo indicado anteriormente, así como otros objetos y
 ventajas de la presente invención aparecerán fácilmente a la
 20. vista de la siguiente descripción considerada junto con los
 dibujos que se acompañan, en los que:

La figura 1 es una vista en perspectiva de un juego
 de mesa ejemplar que incorpora las características de la pre-
 sente invención;

25. La figura 2 es una vista frontal en perspectiva de --
 una pieza de juego utilizada en relación con la presente in-
 vención; y

La figura 3 es una vista en sección lateral tomada --
 generalmente a lo largo de las líneas 3-3 de la figura 1 que
 30. representa la construcción interna y el funcionamiento del --

proyector de la presente invención.

Aun cuando la presente invención es susceptible de di
 versas modificaciones y de construcciones alternativas, las
 realizaciones ilustrativas mostradas en los dibujos se des--
 5. cribirán con detalle. Sin embargo, debe entenderse que no se
 pretende limitar la invención a las formas particulares des-
 critas, pero por el contrario, la intención es proteger todas
 las modificaciones, equivalentes y construcciones alternati-
 vas que caigan dentro del espíritu y alcance de la invención,
 10. según se expresa en las reivindicaciones que se acompañan;

DESCRIPCION DETALLADA DE LA INVENCION

Haciendo ahora referencia a la figura 1, se ilustra:
 un juego de mesa ejemplar, indicado generalmente en 10, con
 un tablero de juego tridimensional 11, una serie de piezas 12
 15. de juego 12, un proyector 14, y un dado 15.

Según se muestra con detalle en las figuras 1 y 3:
 el tablero de juego 11 es de configuración tridimensional
 elevada que puede estar fácilmente fabricado en plástico a
 partir de un procedimiento de moldeo o de formación al vacío.
 20. Se proporciona la superficie del tablero de juego con una se-
 rie de pasaderas elevadas 17 que definen una trayectoria pre-
 determinada alrededor de la superficie del tablero de juego
 que tienen que atravesar las piezas de juego como uno de los
 objetos del juego. La superficie del tablero de juego inclu-
 25. ye adicionalmente una serie de hormigueros simulados 18 que
 tienen una porción plana en la parte superior para soportar
 una serie de piezas de juego, según se describirá con deta-
 lle a continuación. La superficie del tablero de juego está
 provista adicionalmente con un área designada 20 alrededor
 30. de la cual puede moverse el proyector 14 y ser manipulado --

por un jugador en un intento de capturar una pieza de juego oponente, como uno de los objetos del juego.

- Al mantener los objetos de la presente invención, se realizan disposiciones en el presente juego para tener un --
5. proyector que simula un animal del tipo oricteropo u oso hormiguero que puede ser accionado por uno de los jugadores para capturar una pieza de juego del oponente. Según se muestra en las figuras 1 y 3, el proyector comprende una cubierta o alojamiento 21 que está configurado en la forma de una
10. figura caprichosa del tipo oricteropo u oso hormiguero. A fin de actuar el proyector, está montado un fuelle 22 dentro del alojamiento 21 y la porción que es abatida se extiende a través del alojamiento, según se muestra en la figura 3. Según se muestra además en la figura 3, la porción de descarga
15. del fuelle 22 está conectada al extremo posterior de un cilindro alargado 24 formado en la porción de la cubierta que define la boca y nariz del oso hormiguero. Dentro del cilindro 24 se encuentra un pistón 25 el cual, según se muestra, es normalmente mantenido en el extremo posterior del cilindro 24 por un muelle ligero 27 que conecta el pistón al fuelle. Según puede apreciarse fácilmente por cualquiera versado en el arte, la depresión del fuelle 22 descargará aire en el cilindro, moviendo a su vez el pistón 25 rápidamente a lo largo del cilindro hasta que se termina la descarga del
20. aire, en cuyo momento el muelle 27 volverá el pistón a su mencionada posición de retracción.

- A fin de simular la lengua de un oricteropo u oso hormiguero, se une un eje alargado 29 al pistón 25 y se prolonga la longitud del cilindro. En el extremo opuesto del
30. eje 29, se proporciona un casquillo 28 que a su vez está cu-

bierto por la mitad de un fijador Velcro. Según se muestra -
 en las figuras 1 a 3, la pieza de juego 12 bajo la forma de
 una hormiga, está provista con la mitad correspondiente 31 -
 de un fijador Velcro, con lo que cuando el casquillo 28 se -
 5. pone en contacto con la porción 31 del fijador en la pieza -
 de juego 12, ésta se unirá al casquillo 28 para constituir -
 una captura de la pieza de juego.

Quando se juega según se muestra en la figura 1, el
 objeto en conjunto es que el primer jugador atraviese la ^{tra}
 10. yectoria hecha de pasaderas 17. Cada pasadera 17 situada en
 una esquina del tablero está proporcionada de un punto de co
 lor que corresponde a las piezas de juego utilizadas por un
 jugador particular. Cada jugador correspondiente iniciará -
 la pieza de juego del correspondiente color en el punto apro
 15. piado y la suma de desplazamientos de la pieza de juego se
 ría controlada por el dado 15. Si el jugador es capaz de
 atravesar su pieza de juego toda la trayectoria sin ser cap
 turada, entonces movería la pieza de juego completada a la -
 parte superior de uno de los hormigueros simulados 18 que es
 20. tán codificados en color para corresponder con el punto de -
 iniciación 32. Durante el curso del juego, uno de los jugado
 res sería designado para accionar el oricterope e intentaría
 capturar al jugador oponente como se ha descrito anteriormen
 te. Puede apreciarse fácilmente que para consumir ésta captu
 25. ra, se requiere conocimiento y estrategia. Una vez es captu
 rada una pieza de juego, tiene que comenzar a atravesar la -
 trayectoria desde el inicio.

Se apreciará fácilmente para aquellos versados en el
 arte que pueden tener lugar muchas variaciones y modificacio
 30. nes del presente juego sin apartarse del espíritu y alcance

de la presente invención. Adicionalmente, puede apreciarse - fácilmente que el proyector 14 podría ser quitado del juego y utilizado independientemente como un juguete.

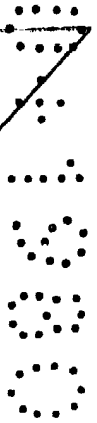
Habiéndose descrito de este modo nuestra invención,

5. reivindicamos lo siguiente.

N O T A

El Modelo de Utilidad, que se solicita por veinte -- años, para España, de acuerdo con la vigente Legislación, de berá recaer sobre: "JUEGO DE MESA", con Prioridad de la soli
10. cidad de Patente en U.S.A. nº 937.401 de fecha 26 de agosto de 1978, según las características esenciales de las siguien
tes: _____

15.



20.

25.

30.

REIVINDICACIONES


- 1.- Juego de mesa, dotado de un proyector adaptado - para simular la apariencia de un animal con una lengua exten- sible cuyo proyector comprende: un alojamiento adecuado y --
5. configurado para simular un animal de nariz y boca alargada; un fuelle comprimible dentro de dicho alojamiento; medios ac- tuadores accesibles fuera de dicho alojamiento para actuar - dicho fuelle; un taladro cilíndrico alargado formado dentro de esa porción del alojamiento que simula la nariz y boca
10. alargada, teniendo un primer extremo conectado accionablemente a dicho fuelle y un segundo extremo abierto y que define la boca del animal simulado; un pistón fijado accionablemente en dicho taladro cilíndrico y deslizable a lo largo de la longi- tud del mismo; un eje alargado que simula una lengua unida a
15. dicho pistón y extiende la longitud de dicho taladro cilí- ndrico, y tiene su extremo delantero sobresaliendo exterior- mente del mismo cuando dicho pistón se encuentra en posición inmediatamente adyacente a dicho primer extremo; y medios pa- ra retraer dicho pistón a dicha posición después de que es -
20. avanzado hacia dicha segunda abertura en respuesta a la ac- tuación de dicho fuelle mediante dichos medios actuadores.





- 2.- Juego de mesa, según la reivindicación 1, en el que dicho medio retractor en el proyector comprende un miem- bro elástico extensible unido entre dicho pistón y un punto
25. fijo en el interior de dicho alojamiento.

3.- Juego de mesa, según la reivindicación 1, en el que la posición de funcionamiento de dichos medios actuadores, en el proyector, define una continuación de la superficie de dicho alojamiento.

30. 4.- Juego de mesa, según la reivindicación 2, en el

que dicho punto en el interior de dicho alojamiento en el --
 proyector, se encuentra en dicho fuelle.

5.- Juego de mesa, según la reivindicación 1, cuyo -
 proyector en combinación con un tablero de juego dotado de -
 5. una trayectoria predeterminada definida en el mismo, y una -
 serie de piezas de juego adaptadas para descansar en dicha -
 trayectoria predeterminada y avanzar una distancia sobre la
 misma, de acuerdo con el resultado de un dispositivo de suer-
 te, adaptado dicho proyector para ser situado en una porción
 10. definida de dicho tablero de juego. 

6.- Juego de mesa, según reivindicado en la reivindi-
 cación 5, en el que cuando dicho proyector está situado 
 su mencionada porción designada de dicho tablero de juego, --
 dicho eje, al actuar dicho fuelle, se extenderá una distan-
 15. cia suficiente para poder contactar las piezas de juego 
 descansan por lo menos en una porción de dicha trayectoria 
 predeterminada. 

7.- Juego de mesa, según la reivindicación 6, com- -
 prendiendo además medios, con lo que, al contactar el extre-
 20. mo delantero de dicho eje alargado con una de dichas piezas
 de juego, la pieza de juego se fijará amoviblemente a dicho
 extremo delantero.

8.- Juego de mesa, según la reivindicación 5, en el
 que dicho proyector está configurado para simular un oso hor-
 25. miguero, y cada pieza de juego está configurada para simular
 una hormiga.

9.- Juego de mesa, según la reivindicación 6, en el
 que dicha trayectoria predeterminada en dicho tablero de jue-
 go tiene por lo menos una porción, con lo que una pieza de -
 30. juego que descansa allí estará fuera de la esfera de contac-

to de dicha lengua alargada que simula el eje cuando está to-
talmente extendida mediante abatimiento de dicho fuelle.

10.- Juego de mesa, según la reivindicación 6, en el
que dicho tablero de juego es tridimensional, con lo que di-
5. cha trayectoria predeterminada para dichas piezas de juego -
está definida por un segmento elevado de dicho tablero.

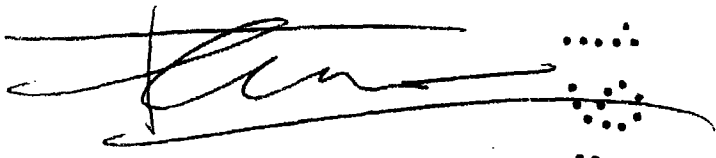
11.- "JUEGO DE MESA".

Según queda sustancialmente descrito en la presente
Memoria que consta de nueve hojas escritas a máquina por una
10. sola cara y acompañada de dibujos.

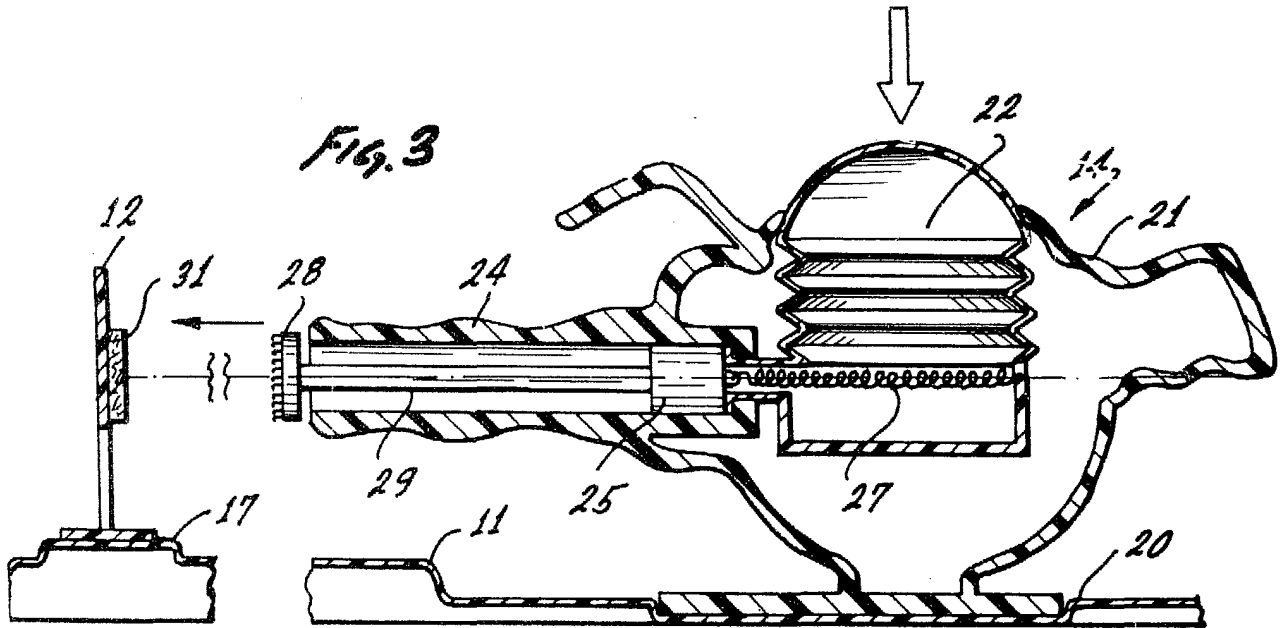
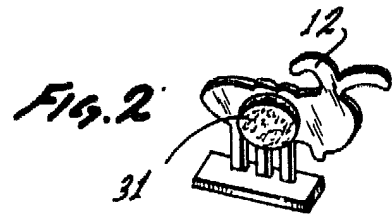
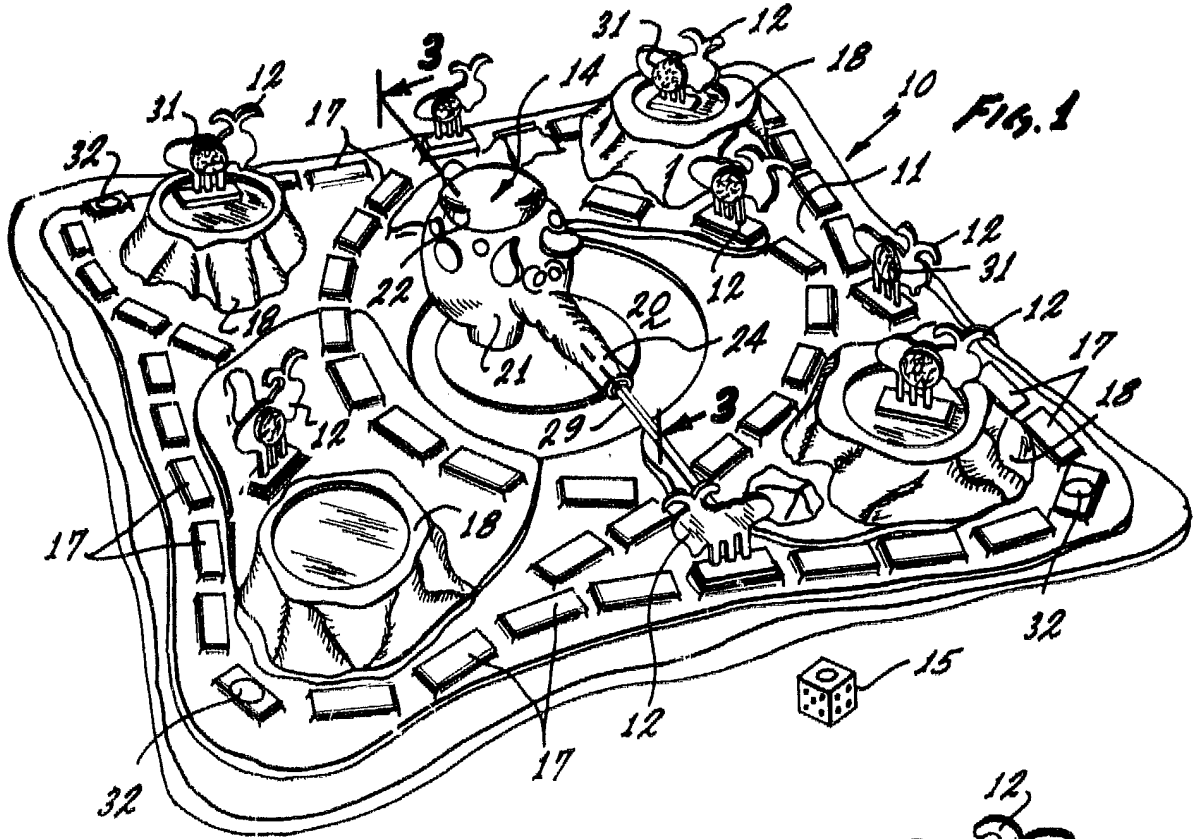
Madrid, 23 AGO. 1979

MERINO CONCEPTS

P.P.



23 · 8 · 1979



Madrid, 23 AGO. 1979

P.P.

[Handwritten signature]