



ESPAÑA

(19) ES (11) **25 6756** (10) Y  
 (21)  
 (22) FECHA DE PRESENTACION  
**6 MAR. 1981**

MODELO DE UTILIDAD

**1 JUL. 1981**

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD (51) CLASIFICACION INTERNACIONAL  
 Int. C. 3 A63F9100

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN  
 "JUEGO DE HABILIDAD COMPETITIVO"

(71) SOLICITANTE (ES)  
 D<sup>a</sup> LEONOR PINTO HERNANDEZ

DOMICILIO DEL SOLICITANTE  
 BARCELONA, Ronda del General Mitre 55

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE  
 D. MANUEL DE RAFAEL GARCIA

## MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a un juego de habilidad competitivo que ha sido concebido de forma que resulta muy atractivo para los niños usuarios de tal juego, que tienen que conseguir, a modo de pesca, unas piezas integradas en el juego.

En esencia, el juego en cuestión se caracteriza por el hecho de constar de una base en la que está montada superiormente una plataforma discoidal giratoria por la acción de un electromotor y con el concurso de una transmisión oportuna, alrededor de cuya plataforma están dispuestos unos cuerpos pescadores accionables por sendos jugadores, cuyos cuerpos pescadores son giratorios a derecha y a izquierda y comprenden un elemento articulado y movable mediante un mando con objeto de aplicar el extremo libre de tal elemento sobre unas piezas esparcidas sobre la citada plataforma discoidal giratoria para tomar por atracción magnética tales piezas que representan determinados números de puntos contabilizables por cada jugador después de pescadas todas las piezas.

Con el fin de facilitar la explicación, se acompaña a la presente memoria descriptiva una lámina de dibujos en la que se ha representado un caso práctico de realización el cual se cita solo a título de ejemplo no limitativo del alcance del presente modelo de utilidad.

En dichos dibujos:

La figura 1 es una vista en perspectiva del juego.

La figura 2 ilustra a menor escala el juego visto en planta inferior.

Como se ilustra el juego de habilidad competitivo objeto de este modelo de utilidad consta de una base constituida por una pieza que presenta la forma de un aro -1- reforzado inferiormente por dos travesaños en cruz -2- y -3-. Estos travesaños constituyen un soporte en el que se ha previsto un eje -4- para una plataforma discoidal -5- situada superiormente y circundada por dicho aro. El referido soporte forma un alojamiento -6- para un brazo -7- que sostiene un electromotor alimentado por una pila -8- dispuesta en un alojamiento -9- previsto en el mencionado aro. Dicho brazo -7- por un extremo se articula con punto de apoyo en -10- sobre un eje, en tanto que en su extremo opuesto es portador de un rodillo -11- que por la acción de un resorte -12- es aplicado contra la periferia nervada de un anillo -13- formado y sobresaliente en la cara inferior de la plataforma discoidal -5-. Dicho rodillo -11- es accionado por el citado electromotor y actúa a fricción sobre la periferia del anillo -13- que obra a manera de corona, con lo cual el referido electromotor provoca

el giro continuo de la indicada plataforma discoidal -5-.

El conjunto comprende unos soportes -14- arqueados para su adaptación a la periferia del aro de base -1- al que son acoplables amoviblemente por medio de unos tetones extremos -15- insertables en unas orejetas perforadas -16- sobresalientes de dicha periferia del aro de base -1-. Los soportes -14- están provistos superiormente de sendos taladros ciegos -14'- en los que están introducidos amoviblemente otros tantos ejes -17'- de respectivos cajetines -17- en los que se articula un pulsador de mando -18- dotado de un dedo interior que actúa sobre una palanca provista de un brazo en ángulo al que va unido el cuerpo -18'- de un pato, a cuyo cuerpo se articula el cuello -19- del animal, al que, a su vez, está articulada la correspondiente cabeza -20-.

En el juego quedan comprendidas unas piezas planas y ligeras -21- que presentan la configuración de peces, cangrejos, pulpos y otros animales acuáticos, así como zapatos, etc. Tales piezas presentan una parte metálica constituida por un ojete remachado -22-. Dichas piezas se disponen sobre la plataforma discoidal -5- que las arrastra en su movimiento de giro.

En el juego, los cajetines -17- son accionados por respectivos jugadores que hacen girar a derecha y a izquierda dichos cajetines sobre los soportes -14- y al oprimir los pulsadores de mando -18-, hacen bascular el

cuerpo -18'- del pato hacia adelante, lo que provoca la impulsión del cuello -19- y su basculación hacia abajo, y la impulsión de la cabeza -20- que se aproxima a la plataforma -5-, cuya cabeza en su pico es portadora de un imán -23- que al coincidir con el ojete metálico remachado -22- de las piezas -21- atrae a tales piezas, con lo que se efectúa una pesca de los elementos, es decir, los peces, cangrejos, etc. antes citados que forman tales piezas. Un muelle que vincula el cuello -19- con el cuerpo -18'- hace volver a dicho cuello a su posición inicial y otro muelle que relaciona la palanca al que está unido dicho cuerpo con el cajetín -17- hace volver tal cuerpo a su posición de reposo cuando se deja de ejercer presión sobre el pulsador de mando -18-.

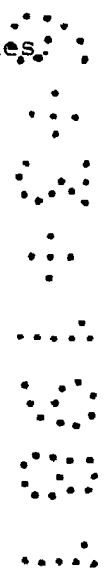
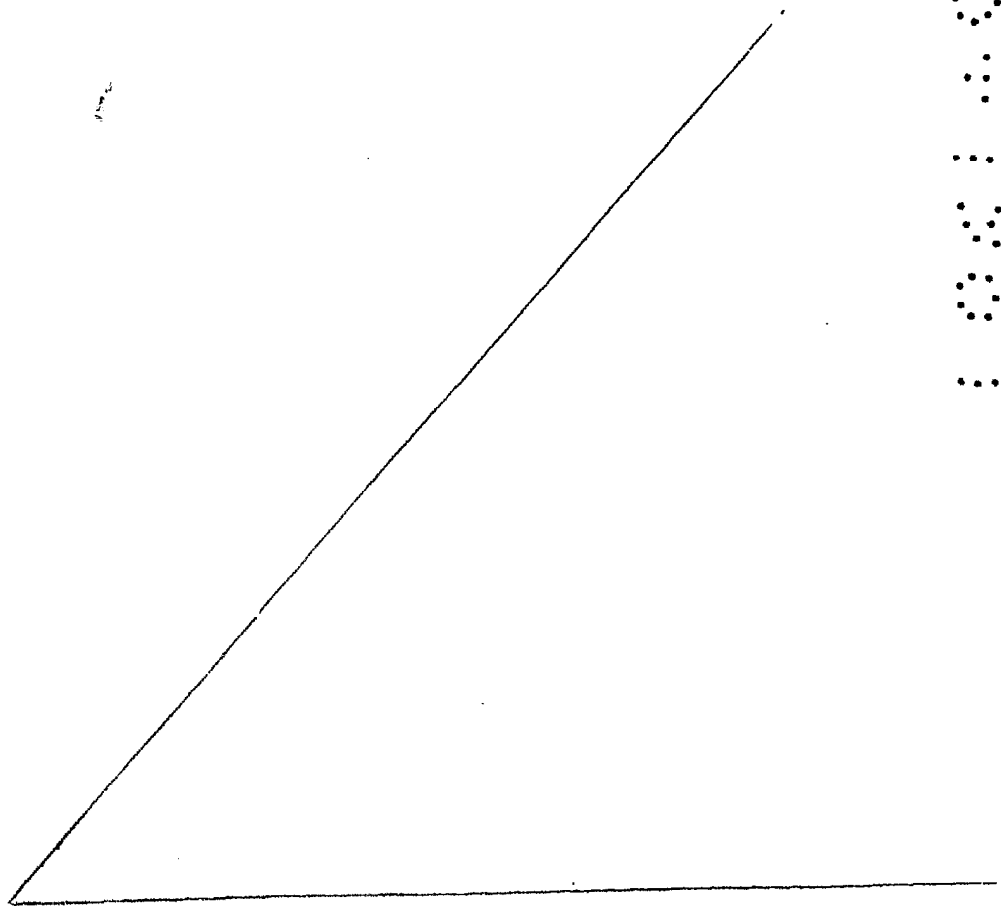
Por tanto, el juego consiste en "pescar" las piezas -21- que según su forma, tamaño y/o color representan determinados números de tantos que se acumulan o se deducen según el tipo de piezas, contabilizando cada jugador los puntos una vez pescadas todas las piezas y ganando el jugador que mayor cantidad de puntos haya conseguido.

Queda previsto substituir los referidos patos por otros cuerpos que presenten figuras de otros animales distintos, figuras de muñecos pescadores, de cañas,



etc. También se prevé que las piezas -21- sean enteramente metálicas.

El modelo, dentro de su esencialidad, puede ser llevado a la práctica en otras formas de realización que difieran solo en detalle de la indicada únicamente a título de ejemplo, a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba. Podrá, pues, fabricarse este juego en cualquier forma y tamaño, con los medios y materiales más adecuados y los accesorios más convenientes, por quedar todo ello  
10 comprendido en el espíritu de las siguientes reivindicaciones:



REIVINDICACIONES

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

1.- Juego de habilidad competitivo, caracterizado por el hecho de constar de una base en la que superiormente está montada una plataforma discoidal giratoria por la acción de un electromotor con el concurso de una transmisión adecuada, alrededor de cuya plataforma están montados unos cuerpos pescadores accionables por sendos jugadores, cuyos cuerpos pescadores son giratorios a derecha y a izquierda y comprenden un elemento articulado y movable por medio de un mando actuado por el correspondiente jugador, con objeto de aplicar el extremo libre de dicho elemento sobre unas piezas esparcidas sobre la indicada plataforma giratoria y tomarlas por atracción magnética.

2.- Juego de habilidad competitivo, según la anterior reivindicación, caracterizado porque los cuerpos pescadores están montados amoviblemente sobre soportes adecuados de la base.

3.- JUEGO DE HABILIDAD COMPETITIVO.

Consta la presente memoria descriptiva de ocho páginas mecanografiadas y una lámina de dibujos.

Ma-

drid, a

6 MAR. 1981

LEONOR PINTO HERNANDEZ

p.a.

MANUEL DE RAFAEL

~~R. P. [signature]~~



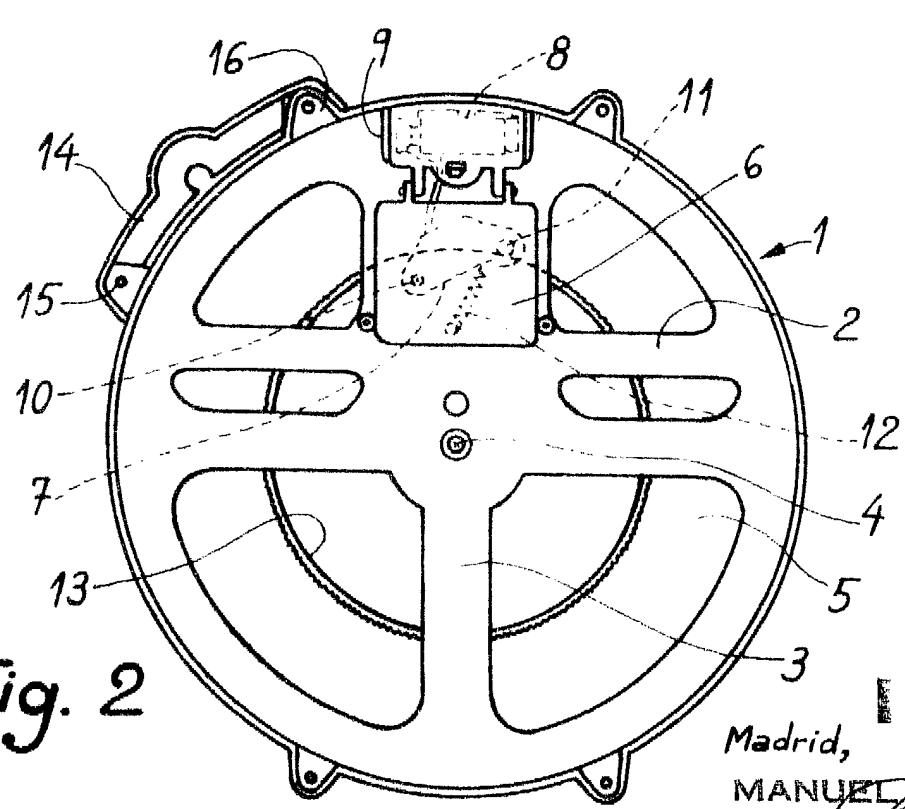
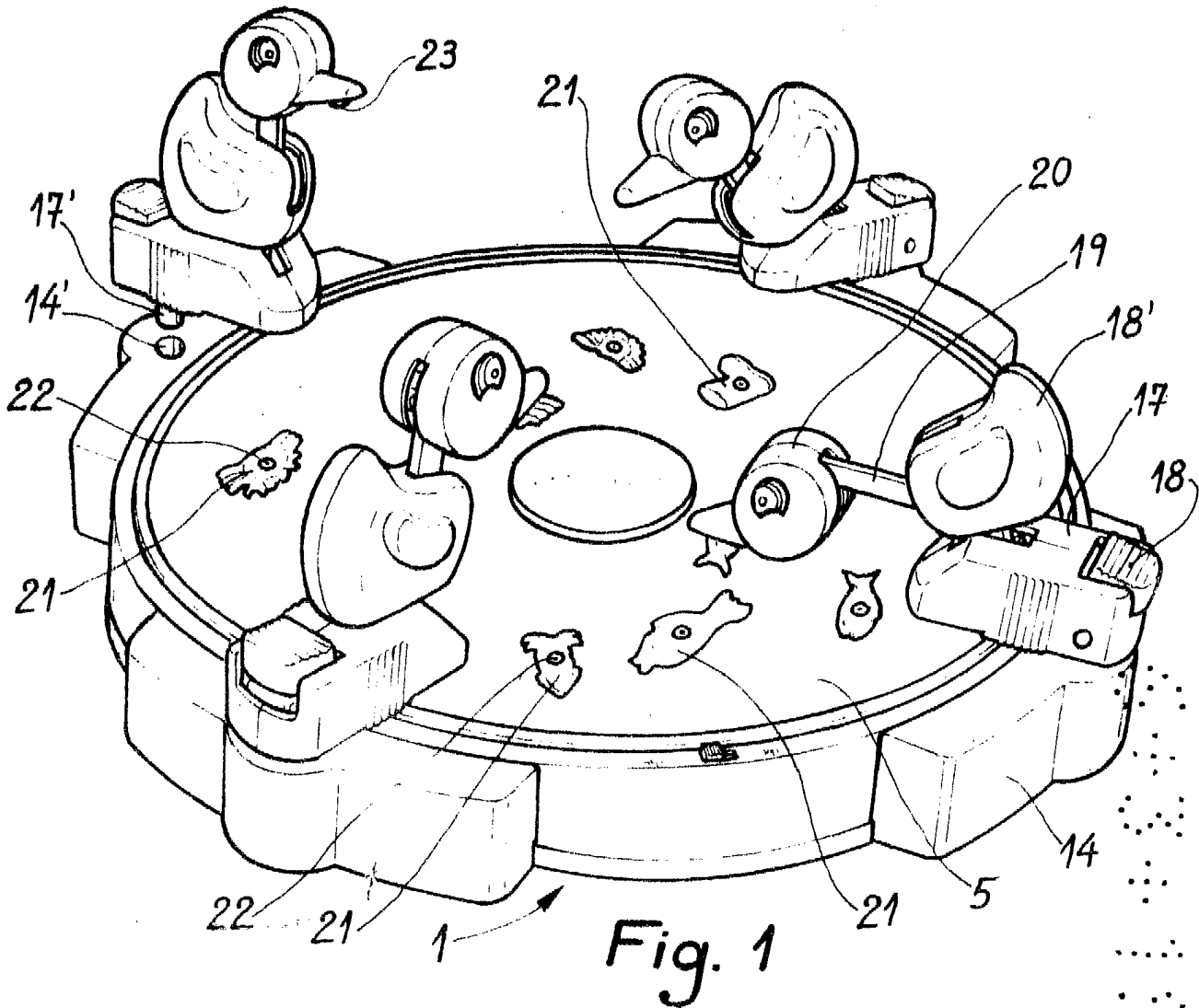


Fig. 2

Escala variable.

6 MAR. 1981  
Madrid,  
MANUEL DE RAFAEL  
A. P. *[Signature]*