

(19) ES (11) NUMERO **263247** (10) Y  
 (21)  
 (22) FECHA DE PRESENTACION  
**16 FEB. 1982**  
**1 NOV. 1982**



ESPAÑA

**MODELO DE UTILIDAD**

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL <i>H6349/00</i>
--------------------------	---

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN

"JUEGO ELECTRONICO DE HABILIDAD E INSTINTO".

(71) SOLICITANTE (ES)

MILTON BRADLEY INTERNATIONAL INC.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

Baystate West, 1500 Main St. SPRINGFIELD MA 01115 (EE.UU.)

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE

DON JOSE LOPEZ CORTES.-



16

12

M E M O R I A D E S C R I P T I V A  
= = = = =

La presente invención se refiere a un juego electrónico sumamente distraído, que pone a prueba y desarrolla la habilidad y el instinto de los contendientes, estimulando la competitividad, por lo que resulta sumamente útil dentro de su aspecto meramente recreativo.

5

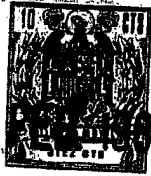
El juego se compone esencialmente de una caja que, con independencia de su forma geométrica, que puede ser prácticamente cualquiera, tiene su cara superior cuadrada o de otra forma, ocupada toda ella por cavidades también cuadradas o de otra forma, que la subdividen. El fondo de todas estas cavidades está ocupado por una fina lámina de plástico u otra materia dispuesta sobre un tablero provisto en su base de unos nervios espaciados, cuyo canto se apoyan sobre un fondo o amplia pieza, existiendo unos circuitos electrónicos computadores con varios programas, que se activan cuando sobre la fina lámina del fondo de cada cavidad se hace presión al introducir en ella un cuerpo cúbico o de otra forma, provisto en su cara inferior de un resalte.

10

15

20

Comprende también el juego unos cuerpos cúbicos, huecos, con una porción inmediata a un lado de menor diámetro para que pueda encajarse en la boca de la oquedad de otro cubo, y también para que pueda alojarse en una de las cavidades cuadradas de la caja o carcasa del juego, con la



particularidad de que en el centro de la base de menor diámetro tiene un pequeño resalte. Estos cubos estarán divididos en dos grupos, siendo cada grupo de ellos de diferente color.

5           La caja o carcasa del aparato dispone también de un alojamiento para una pila eléctrica, y de un dispositivo interruptor para conectar dicha pila o batería eléctrica con la computadora electrónica y con dos bombillas situadas en lados opuestos, indicativas de cada jugada, poseyendo también un zumbador o dispositivo emisor de sonidos musicales o no, que actúa activado por el circuito electrónico, en combinación con las jugadas. La computadora se programará para dos o más diferentes clases de juego. Una de ellas para que emita sonidos cuando se hayan colocado cuatro cubos de un mismo color alineados vertical u horizontalmente, así como también alineados diagonalmente, siendo mayor la duración del sonido, cuanto más difícil sea conseguir una determinada alineación de cuatro cubos de un mismo color. Otro programa será una difícil o laberíntica disposición combinada de cubos, dentro del conjunto de cubos encajados en las cavidades de la caja y unos parcialmente dentro de otros, de manera que cuando un jugador haya alcanzado dicha disposición especial, la computadora hará sonar las notas musicales, zumbador u otra clase de sonido, para señalar el triunfo de dicho jugador.

10

15

20

25



Para facilitar la comprensión de las características generales anteriormente expuestas, se acompañan dos láminas de dibujos que muestran un ejemplo de realización de un juego electrónico de habilidad e instinto fabricado de acuerdo con la invención, con la salvedad de que debe interpretarse en su mas ámplio sentido y sin caracter limitativo alguno.

Dichos dibujos representan en sus figuras como sigue:

Fig.1.- Alzado lateral de la caja o carcasa del juego.

Fig.2.- Planta de la caja de la figura 1.

Fig.3.- Sección por A-B, de la figura 2. ....

Fig.4.- Alzado de uno de los múltiples cuerpos cúbicos de que consta el juego.

Fig.5.- Sección por C-D, del cubo de la figura 4.

Fig.6.- Perspectiva, del cubo de las figuras precedentes, visto por su base inferior.

Fig.7.- Perspectiva del juego electrónico con sus elementos o cubos montados para el desarrollo del juego.

A la vista de las referidas figuras, podemos comprobar que el ejemplo de juego electrónico representado en ellas, presenta la siguiente constitución:

Consta de una caja -1-, que adopta la forma ge-



neral de una piramide regular, truncada, de base cuadra-  
 da, en cuya base superior truncada hay una gran cavidad  
 o depresión cuadrada -2-, subdividida en -16- cavidades  
 cuadradas e iguales -3-, subdivididas por los correspon-  
 dientes tabiques cruzados -4-.

5

En el fondo de todas las cavidades cuadradas  
 -3-, hay una fina lámina de plástico -5- apoyada sobre  
 la plancha -6-, cuyos nervios espaciados -7- se apoyan  
 a su vez sobre la parte superior elevada de la pieza -8-.

10

Esta pieza -8- tiene una aleta -9- que se apoya en el  
 contacto -10- y otra -11- en el lado opuesto, ambas en  
 contacto con la plancha -12-, siendo -13- el interruptor  
 del aparato o juego y -14- dos luces que hay en lados opues-  
 tos de la caja -1-. Con -15- se señala el alojamiento para  
 la colocación de una pila eléctrica.

15

Hay que señalar tambien que en un lado de la ca-  
 ja -1- ira colocada una lámina -16- de un color y en el la-  
 do opuesto otra -17- de un color diferente.

20

Dentro de la referida caja -1- y comunicado con  
 la fina lámina -5- y tambien con el interruptor -13- la pila  
 eléctrica y las bombillas, a través de los apropiados me-  
 dios, habrá unos circuitos electrónicos computadores, no  
 representados en los dibujos, cuyo computador tendrá orde-  
 nados dos programas o combinaciones, para conectar los cua-  
 les habrá en el fondo de una de las cavidades cuadradas un

25



signo por ejemplo el número 1 y en otro un 2. También existirá un dispositivo sonoro accionable por el computador.

5 Forman parte del ejemplo de juego representado, unos cuerpos huecos -18- de forma cúbica, (figuras 4, 5 y 6), que tienen en su base superior una cavidad -19- y en la base opuesta un estrechamiento de diametro -20-, con dos tabiques cruzados, en cuyo punto de cruce hay un tetón o resalte -21-.

10 Uno de los programas del computador debe estar ordenado de manera que cuando un jugador coloque sobre la caja -1- cuatro de sus cubos del mismo color, alineados verticalmente unos sobre otros, o alineados horizontalmente, o también oblicuamente, se active el dispositivo sonoro, indicando que ha ganado. El otro programa del computador tendrá establecida una combinación especial en la colocación de los cubos de diferentes colores, de manera que, cuando con colocaciones alternativas de cubos encajados, haya un jugador que los de su color los coloque en la disposición combinada programada en el computador, sonará también el dispositivo sonoro.

20 Para iniciar el juego, si se quiere jugar, por ejemplo, al "cuatro en raya", se pulsará previamente con el dedo la cavidad cuadrada cuyo fondo tenga el signo 1, y luego cada jugador encajará, de manera alternativa, un cubo -18- en las cavidades -3-, de la caja -1-, y también

25



en las bocas -19- de otros cubos -18-, con la finalidad de colocar cuatro de su color alineados horizontal, vertical, ú oblicuamente, siendo de notar que los cubos -18- colocados en las cavidades -3- activan el circuito del computador al presionar el tetón o resalte -21- la fina lámina -5-, produciendose las sucesivas pulsaciones por la presión que se hace sobre el cubo inferior, al encajarle otro en su boca -19-. En esta modalidad cuatro en raya, solo podran colocarse superpuestos cuatro cubos -18-.

Al iniciar el juego con el otro programa, o sea, con el de combinaciones laberínticas, se pulsará con el dedo el fondo de la cavidad cuadrada que lleve el número 2, con lo cual el computador responderá al programa deseado y activará el dispositivo sonoro cuando un jugador coloque los cubos de su color en la disposición prevista en el programa. En esta otra modalidad de juego laberíntico, solo podran colocarse apilados siete cubos -18-.

Cada vez que un jugador coloque o encaje un cubo -18-, se encenderá la luz -14- de su lado, señalado además por la etiqueta o zona -16- o -17- de su color, debiendo ser las tiradas de cada jugador alternativas, para que puedan entorpecer las jugadas del contrario intercalando los cubos de su color entre los del otro a fin de que no consiga la alineación, pero si favorezca la alineación de los cuatro cubos de su color.



El juego descrito se fabricará preferente-  
 mente de plástico moldeado y en variedad de colores,  
 tamaños, y formas secundarias, pudiendo alterar los pro-  
 gramas del computador ordenandolo para las mas diversas  
 combinaciones.

5





R E I V I N D I C A C I O N E S  
 = = = = =

5 1.- Juego electrónico de habilidad e instin-  
 to, caracterizado por comprender una caja o carcasa  
 que, con independendencia de su forma geométrica, tendrá  
 una cara superior en depresión y conformadas en ella  
 unas cavidades alíneas longitudinal y transversalmen-  
 te, debidamente separadas por tabiques, estando ocupado  
 el fondo de cada una de estas cavidades por una fina lá-  
 mina dispuesta sobre un tablero, provisto en su base de  
 unos nervios espaciados, por medio de los cuales se apo-  
 10 ya en un fondo o ámplia pieza, disponiendo, ademas de  
 unos circuitos electrónicos computadores, con varios pro-  
 gramas, que se seleccionan, antes de comenzar el juego,  
 presionando las finas láminas que ocupan el fondo de de-  
 terminadas cavidades, debidamente señaladas con un signo.

15 2.- Juego electrónico de habilidad e instinto,  
 de acuerdo con la reivindicación anterior, caracterizado  
 por comprender unos cuerpos de forma correspondiente a las  
 cavidades de la caja o carcasa, para poder encajarse par-  
 20 cialmente en ellas, teniendo cada uno una boca o cavidad  
 superior, adecuada para que unos cuerpos se encajen en  
 otros, mientras que todos, que estan divididos en dos gru-  
 pos de diferente color, tienen en su base inferior encaja-  
 ble un tetón o resalte, preferentemente central, de manera



que al encajarse en la cavidad correspondiente de la caja o carcasa, dicho resalte presionará la fina lámina del fondo y se activará con ello el computador, produciéndose el mismo efecto cuando los cuerpos de cada jugador se encajen uno sobre otros, cuyo computador tendrá ordenados varios programas, comprendiendo también el juego dos bombillas de diferentes colores que señalan las jugadas alternativas de cada jugador, un dispositivo sonoro que se activa y suena cuando el jugador ha colocado sus piezas en la combinación programada en el computador, y el correspondiente interruptor e instalación adecuada para comunicar todo ello con una pila eléctrica de alimentación.

3.- Juego electrónico de habilidad e instinto, caracterizado porque el circuito computador mencionado en las dos precedentes reivindicaciones tiene ordenado un programa que activa el dispositivo sonoro cuando uno de los jugadores ha colocado cuatro, o más o menos cuerpos de su color, alineados vertical, horizontal u oblicuamente.

4.- Juego electrónico de habilidad e instinto, caracterizado porque el circuito computador mencionado en las reivindicaciones 1 y 2, tiene ordenado un programa correspondiente a una disposición combinada, irregular y laberíntica, de cuerpos del mismo color, de manera que cuando uno de los jugadores llegue a colocar encajadamente los cuerpos de su propio color en la misma disposición prevista en el programa del computador, este activará el dispositivo sonoro indicativo del acierto o triunfo de dicho jugador.



16

-11-

5.-"JUEGO ELECTRONICO DE HABILIDAD E INSTINTO".

De conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente memoria descriptiva y gráficamente representado en los adjuntos planos para su mejor comprensión.

5

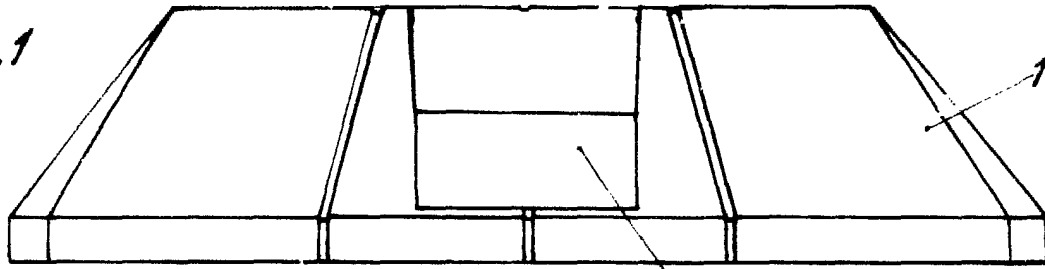
Esta memoria consta de ONCE hojas escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio.

Madrid, 16 FEB 1982

Por autorización de la interesada.-

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

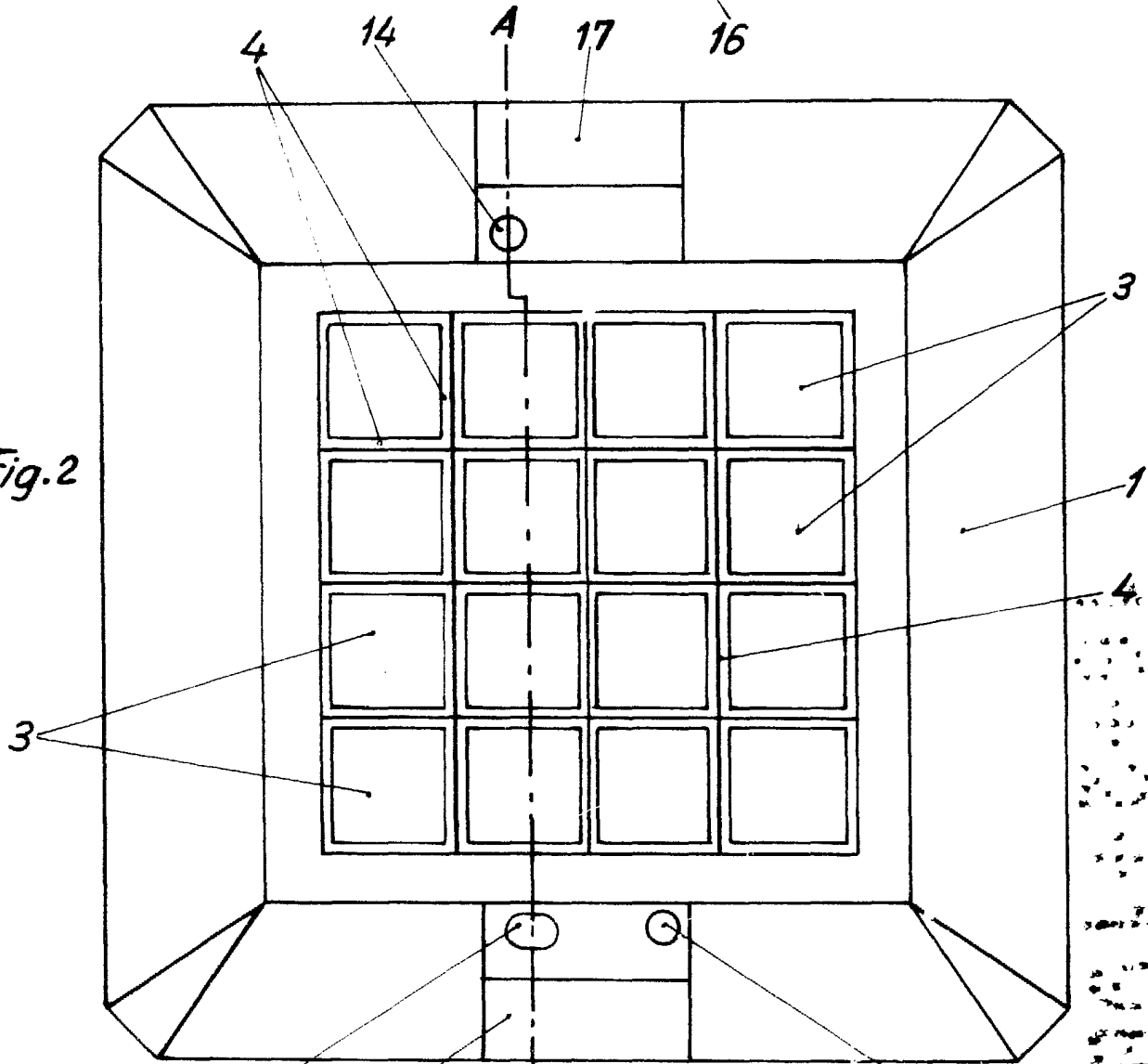
Fig.1



16 FEB 1982

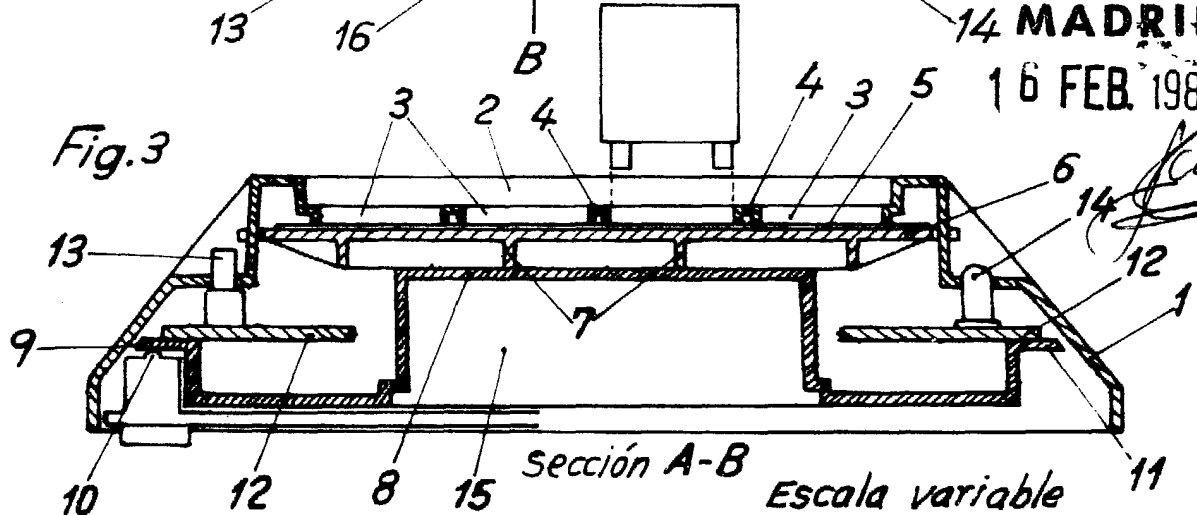


Fig.2



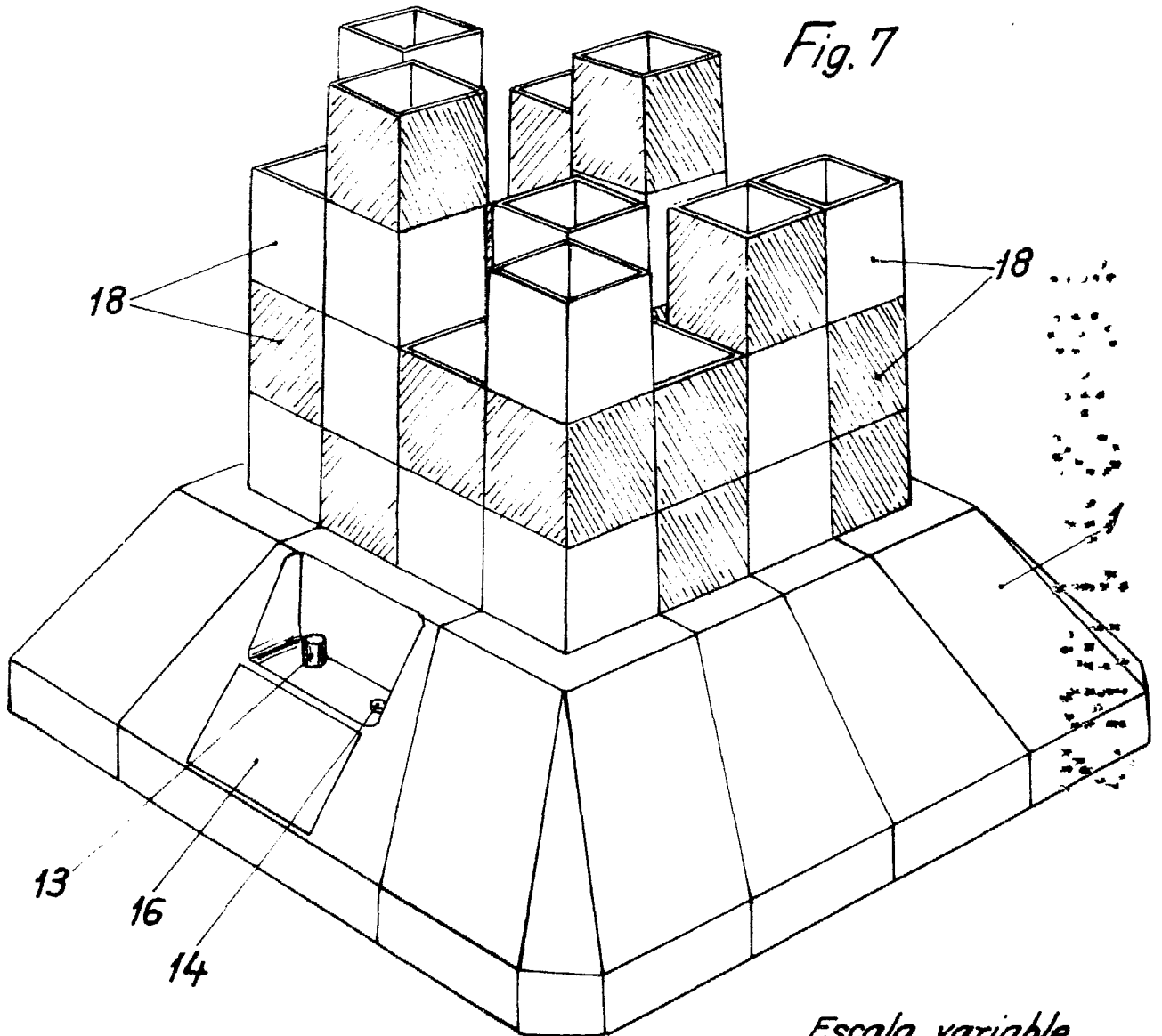
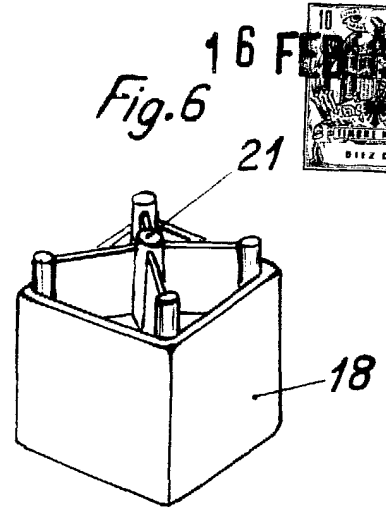
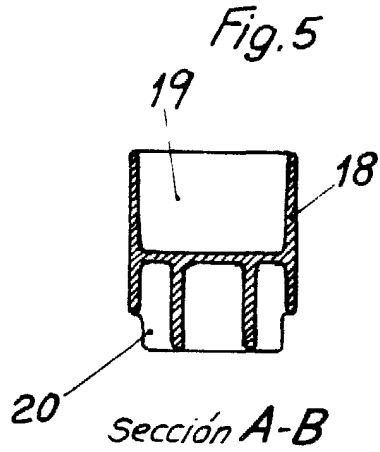
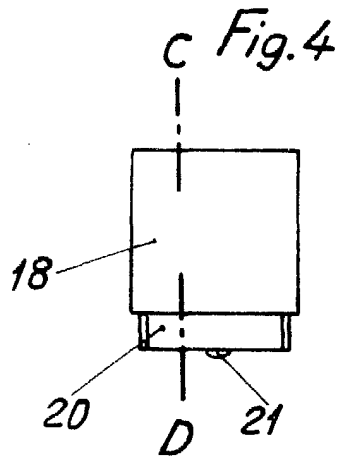
MADRID 16 FEB. 1982

Fig.3



16 FEB. 1982

*[Handwritten signature]*



Escala variable

MADRID 16 FEB 1982