



ESPAÑA

10	ES	11	NUMERO	264004	10	Y
21		22	FECHA DE PRESENTACION	18-3-82		

MODELO DE UTILIDAD

16 NOV. 1982

30	PRIORIDADES:	32	FECHA	33	PAIS
31	NUMERO				
	324.258		23-11-81		ESTADOS UNIDOS

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

54	TITULO DE LA INVENCION
	JUGUETE DE ACCION

71	SOLICITANTE (S)
	HASBRO INDUSTRIES, INC.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
1027 Newport Avenue, Pawtucket, Rhode Island 02861, Estados Unidos.

72	INVENTOR (ES)
	Charles Leicht, Charles B. Phillips, Roger C. Avery, Tormod K. Reinertsen, Steven R. D'Aguanno, Irving G. Dudley y Ronald A. Rudat.

73	TITULAR (ES)

74	REPRESENTANTE
	D. BERNARDO UNGRIA GOIBURU

1 tablero de juego provisto de casillas.

Hasta la fecha, existían juegos recreativos que incluyen juegos de acción y tableros de juego en una variedad de configuraciones y tipos para varios tipos de edad.

5 Con la reciente popularidad del personaje de vampiro humano del Conde Drácula, se ha desarrollado una necesidad para un juego recreativo basado en este personaje. La presente invención satisface esta necesidad proporcionando un juego de acción que tiene el aspecto del personaje de Drácula y que

10 puede utilizarse en combinación con un tablero de juego. El dispositivo o juego de acción de la presente invención incluye una base substancialmente plana que define unas porciones de cuerpo y de cabeza que se parecen a Drácula. Un orificio que simula una boca abierta está dispuesto en la

15 porción de cabeza y una cubierta frontal que simula una capa está sujeta en el cuerpo y puede desplazarse de manera articulada entre una posición de cierre en la que cubre substancialmente la parte delantera del cuerpo y la boca, y una posición abierta que deja al descubierto dicho cuerpo y

20 dicha boca.

Un reloj simulado que tiene una aguja de reloj que puede ser desplazada manualmente está montado en el aparato y, en un punto aleatorio durante cada revolución completa de la aguja, la cubierta en forma de capa bascula

25 automáticamente, abriéndose y dejando al descubierto la cara y el cuerpo de Drácula. Una corredera montada en la parte posterior del juguete y que lleva un par de instrumentos gráficos con punta de material celular puede ser manipulada a continuación para desplazar las puntas en el interior de

30 la boca de Drácula.

1 Aunque se entiende que el dispositivo puede uti-
lizarse de varias maneras y en varios juegos, una descrip-
ción de un juego de este tipo se considera como valiosa pa-
ra facilitar el entendimiento y la valoración del juguete.
5 Por consiguiente, en un juego de este tipo toman parte ju-
gadores que desplazan unas fichas de juego sobre el tablero
de juego. Antes de desplazar las fichas, cada jugador debe
avanzar la aguja en la cara del reloj simulado en un número
de espacios que es igual al número deseado de espacios de
10 juego en que se desea avanzar. En un punto aleatorio duran-
te cada revolución de la aguja, la capa se abre automática-
mente. El jugador debe a continuación introducir su dedo en
la boca de Drácula mientras que otro jugador manipula la
corredera situada en la parte posterior del juguete. Aprox-
15ximadamente la mitad de las veces, las puntas gráficas de
material celular pueden desplazarse para entrar en contacto
con el dedo del jugador produciendo así un par de marcas
rojas separadas que simulan en el dedo la mordadura de un
vampiro. Cuando Drácula muerde de esta manera, el jugador
20 debe hacer volver su ficha en la posición inicial en el
tablero. Evidentemente, el primer jugador que llega al es-
pacio final del tablero es el ganador.

Para abrir de manera aleatoria la cubierta en
forma de capa, un volante o un disco provisto de un par de
25 elementos de retención concéntricos decalados está montado
de manera giratoria en un eje detrás de la cara del reloj.
Un mecanismo de embrague de trinquete hace girar el volante
cuando se avanza la aguja y un pistón transversal que está
conectado con la cubierta frontal por medio de un brazo
30 acodado entra en contacto con el primer elemento de reten-

1 ción circular durante la rotación del disco. En un punto
aleatorio durante cada revolución completa del disco, un
paso abierto en el primer elemento de retención se despla-
za y se alinea con el pistón, permitiendo así que el pistón
5 se desplace en el interior del paso y permitiendo que el
disco gire sin ser obstaculizado por el pistón. Cuando el
pistón se desplaza hacia el interior, abre automáticamente
la cubierta en forma de capa, con el brazo acodado y des-
cubre la parte delantera del cuerpo. Al mismo tiempo, cuan-
do el pistón se desplaza hacia el interior, actúa para
10 aplicar y suprimir secuencialmente la fuerza de torsión de
orientación de un segundo mecanismo de embrague de trinquete
en el eje. Al ser suprimida esta fuerza de orientación
de torsión, el segundo mecanismo de embrague de trinquete
entra en contacto con el volante o el disco, haciendo que
15 éste gire por inercia, y oriente de nuevo de manera aleato-
ria el paso en el primer elemento de retención.

La orientación del segundo elemento circular de
retención en el volante o en el disco determina si las pun-
tas gráficas de material celular podrán o no desplazarse
20 para entrar en contacto con el dedo de un jugador dispuesto
en la boca de Drácula para simular su mordedura. El segun-
do elemento de retención tiene tres escapes periféricos que
cubren aproximadamente la mitad de su periferia circunfe-
rencial. Cuando un jugador manipula la corredera, aproxima-
damente la mitad de las veces la corredera entrará en con-
tacto con la periferia del segundo elemento de retención,
impidiendo así un movimiento substancial de la corredera y
de las puntas gráficas. Sin embargo, cuando el segundo ele-
25 mento de retención está debidamente alineado, la corredera
30

1 puede desplazarse en el interior de uno de los escapes.
Cuando la corredera se desplaza en uno de los escapes de
esta manera, las puntas gráficas bajan en el interior de la
boca de Drácula y por consiguiente cuando el dedo del juga-
5 dor está debidamente situado en dicha boca, se producen un
par de marcas rojas separadas en este dedo, simulando así
en él la mordedura de un vampiro. Evidentemente, el mismo
mecanismo que orienta de nuevo de manera aleatoria la posi-
ción de repaso en el primer elemento de retención orienta
10 de nuevo de manera similar el segundo elemento de retención
de tal manera que el jugador no sabrá nunca si Drácula mor-
derá o no su dedo al abrirse su capa.

Por consiguiente, un objeto de la presente invención
15 consiste en proporcionar un juego de acción que puede
ser utilizado en combinación con un tablero de juego.

Otro objeto de la presente invención consiste en
proporcionar un juego de acción que simula una figura de
vampiro humano, para ser utilizada en combinación con un ta-
blero de juego.

20 Otro objeto más de la presente invención consiste
en proporcionar un juego de acción utilizando dicho juego
en combinación con un tablero de juego para determinar de
manera aleatoria la suerte de los jugadores mientras avan-
zan sus fichas en dicho tablero de juego.

25 Otros objetos, características y ventajas de la
presente invención podrán entenderse claramente leyendo la
siguiente descripción tomada conjuntamente con los dibujos
ilustrativos que la acompañan.

DESCRIPCION DE LOS DIBUJOS

30 En los dibujos que ilustran la mejor manera

1 provisto de una pluralidad de casillas de juego.

5 El aparato 10 incluye una base o cuerpo substancialmente plano 14, preferentemente hecho de material plástico apropiado bajo la forma de la silueta de un personaje de vampiro humano, Drácula, que presenta un orificio 16 que simula una boca abierta en dicho personaje de Drácula. Sin embargo, se entiende que el cuerpo 14 podría tener también la forma de otros personajes. La base 14 está soportada por unos pies 18 y una cubierta frontal 20, hecha preferentemente de material plástico rígido con la configuración substancial de una capa, está conectada de manera articulada con la base 14 por ejemplo en 22. La cubierta o capa 20 puede desplazarse entre la posición de cierre que se ilustra en la Figura 1 en la cual cubre una parte substancial de la parte delantera de la base 14 que incluye el orificio 16, y una posición de cierre que se ilustra en la Figura 2 en la cual la superficie frontal 23 de la base 14 está completamente a descubierto. Tanto la superficie frontal 23 como la superficie interna 24 de la cubierta 20 pueden ser caracterizadas gráficamente de la manera ilustrada para impartir más completamente el aspecto de un personaje de vampiro humano al aparato 10.

15 Una caja de reloj 26 incluye una esfera parecida a la de un reloj 27 con una pluralidad de números en ella y está montada en la parte inferior frontal de la base 14 y una aguja de reloj giratoria 28 está montada delante de la cara 27. Cuando se desplaza la aguja 28 en el sentido horario, en un punto aleatorio de cada revolución, la cubierta en forma de capa 20 bascula automáticamente hacia el exterior y se abre. Con esta finalidad, un conjunto de

20

25

30

1 accionamiento aleatorio, generalmente indicado por 30, es-
tá montado en el interior de una caja posterior de reloj
32 en la base 14. El conjunto 30 se ilustra en las Figuras
4, 5, 6, 7 y 9. Haciendo referencia en primer lugar a las
5 Figuras 4 y 7, se observará que la aguja 28 incluye un eje
o cuello 34 que se extiende hacia la parte posterior a
través de un casquillo 36 provisto de una pluralidad de on-
dulaciones longitudinales 38. Un disco de embrague 40, que
tiene una lámina elástica substancialmente radial 42 está
10 montado en el cuello 34 en la parte posterior del casqui-
llo 36. La lámina 42 se acopla de manera elástica con las
ondulaciones 38 durante la rotación de la aguja 28 para
producir un avance paso a paso de la aguja de modo que se
alinee con los números marcados en la esfera 27. El disco
15 40 incluye además unas láminas de embrague flexibles 44 que
se extiende hacia atrás y que comunican la rotación en el
sentido horario de la aguja 28 a un volante 46 montado de
manera giratoria en un eje 47 que se extiende hacia atrás a
partir del cuello 34.

20 La configuración del volante 46 se ilustra más
claramente en la Figura 7 e incluye un disco interno subs-
tancialmente circular 48 con un primer elemento de retención
biselado hacia atrás 50 que se extiende hacia el exterior
del mismo. Un segundo elemento de retención 54 decalado
25 con relación al elemento 50 se extiende hacia adelante a
partir del disco 48. Como se observará, el elemento bisela-
do hacia atrás 50 define una cavidad 58 en el lado poste-
rior del volante 46 y se extiende alrededor de la periferia
del disco 48 sobre una extensión ligeramente inferior a su
30 circunferencia para definir un paso 60 que comunica con la

1 cavidad 58. Como se observará además, el segundo elemento
de retención 54 está provisto de tres escapes 62 separa-
dos circunferencialmente que cubren aproximadamente la mi-
tad de su periferia. Unas coronas dentadas delantera y
5 posterior 64 y 65, respectivamente, que incluyen cada una
una pluralidad de dientes radiales 66 y 67, respectivamen-
te, están formadas en las superficies delantera y poste-
rior del disco 48.

10 Cuando la aguja 28 se desplaza en el sentido ho-
rario, las láminas o uñas 44 del disco de embrague 40 en-
tran en contacto con los dientes 66 a manera de trinquete
y comunican la rotación al volante 46, dejando sin embargo
que el volante 46 pueda girar libremente, independi-
ente, en la dirección horaria.

15 Dispuesto detrás del volante 46 en el eje 47 se
halla un segundo disco de embrague 68 provisto de láminas
o uñas de embrague flexibles 70 hechas también preferente-
mente de latón u otra chapa metálica apropiada. Un muelle
de torsión 72 está montado en el eje 47 en la parte poste-
20 rior del disco 68, estando conectado a éste y a la caja 32,
y una columna posterior 74 se extiende hacia atrás a par-
tir del disco 68.

25 Un pistón transversal 76 que actúa para abrir la
cubierta 20 está montado de manera deslizante en unos ele-
mentos de canal superior e inferior 78 y 79 en la caja 32.
e incluye un seguidor 80 que se extiende hacia adelante.
La extremidad externa del pistón 76 está conectada de ma-
nera pivotante, por ejemplo en 82, con un brazo acodado 84
que está unido de manera pivotante con la tapa frontal 80
30 como en 86. Al producirse el movimiento hacia el interior

1 del pistón 76, el brazo 84 hace que la tapa 20 tome la po-
sición abierta que se ilustra en las Figuras 6 y 7. Esta
acción de bisagra se efectúa automáticamente en un punto
aleatorio durante cada revolución completa de la aguja y
5 por tanto el jugador no sabrá nunca cuando la capa 20 de
Drácula estará a punto de abrirse. Como se observará en la
Figura 5, cuando la tapa frontal 20 está cerrada el segui-
dor 80 está en contacto con el primer elemento de retención
52 y está orientado hacia éste por medio de un muelle rete-
10 nido 88. El seguidor 80 sigue la periferia del primer ele-
mento de retención 50 durante la rotación del disco 48.
Sin embargo, cuando el disco 48 ha girado de tal manera que
el paso 60 se alinea con el seguidor 80, el pistón 76 se
desplaza hacia el interior a la posición activa que se
15 ilustra en la Figura 6. Cuando el pistón 76 se desplaza ha-
cia el interior, según se ilustra, el brazo acodado 84 se
desplaza hacia el interior y hacia atrás, desplazando la
cubierta 20 a la posición abierta. De esta manera, el ele-
mento de retención 50 y el seguidor 80 funcionan como me-
20 canismo de retención para la cubierta 20, manteniéndola
cerrada hasta que el paso 60 esté debidamente alineado, y
a continuación liberándola automáticamente para que se
abra.

Para que la cubierta en forma de capa 20 se abra
25 en un punto aleatorio durante cada rotación de la aguja 28,
el volante 46 debe ser orientado de nuevo de manera alea-
toria cada vez que la cubierta 20 se ha abierto. Cuando el
pistón 76 se desplaza hacia el interior a la posición acti-
va de abertura de la cubierta 20, se acopla simultáneamente
30 con el segundo disco de embrague 68 para orientar de nuevo

1 el volante 46. En particular, una columna 90 situada en
el pistón 76 entra en contacto con la columna 74 del disco
68 para hacer girar dicho disco 68 aproximadamente una
5 cuarta parte de vuelta. Esta rotación del disco 68 tensa
el muelle de torsión 72 ; y cuando la corredera 76 completa
su movimiento hacia el interior, la columna 74 pasa encima
de la columna 90 volviendo a su posición original como re-
sultado de la fuerza de torsión proporcionada por el muelle
72. Cuando el disco 68 gira para volver a su posición
10 original, las láminas o uñas 70 entran en contacto con los
dientes 67 de la corona dentada posterior 65 a manera de
trinquete, dando lugar a la rotación por inercia del volan-
te 46. Esto da lugar a una nueva orientación aleatoria del
volante 46 con relación a la aguja 28 y por consiguiente la
15 cubierta 20 se abrirá en un punto aleatorio durante la si-
guiente rotación de la aguja 28.

Un conjunto de formación de mordedura generalmen-
te indicado por 92 constituye un dispositivo para simular
la mordedura en el dedo de un jugador por el personaje de
20 Drácula. El conjunto 92 incluye una envoltura 94 con un de-
pósito de instrumento gráfico 96 y un par de puntas de ins-
trumentos gráficos 98 montadas en él. El depósito 96 con-
tiene preferentemente una tinta roja soluble en agua apro-
piada, y las puntas 98 son preferentemente puntas de mate-
25 rial celular de tal manera que, cuando entra en contacto
con el dedo de un jugador, se produzcan en éste un par de
marcas rojas separadas que simulan la mordedura de un vam-
piro. Una tapa de almacenado 100 cubre las puntas 98 cuan-
do no están en servicio para impedir que la tinta se seque.
30 El conjunto 92 está montado de manera deslizante por medio

1 de ménsulas 102 en la parte posterior del cuerpo 14 e in-
cluye un elemento de corredera substancialmente vertical
104. Una barra transversal 106 que tiene un pasador 108
orientado hacia abajo está sujeta en la extremidad infe-
5 rior de la corredera 104, estando situada normalmente la
extremidad inferior del pasador 108 a una corta distancia
del segundo elemento de retención 54. Un muelle fijo 110
orienta normalmente la corredera 104 para situar el pasa-
dor 108 de esta manera. Cuando una fuerza orientada hacia
10 abajo es aplicada a la envoltura 94 por un jugador, el
pasador 108 entrará en contacto con el primer borde 56 ó
se desplazará en el interior de uno de los escapes 62, se-
gún la orientación del volante 46. Cuando el pasador 108
se desplace en uno de los escapes 62, la envoltura 94 se
15 desplace hacia abajo con la corredera 104. Por consiguie-
nte, cuando el volante 46 está orientado de manera apropia-
da, el dedo del jugador está dispuesto en el orificio 16,
y las puntas 98 pueden ser desplazadas para entrar en con-
tacto con dicho dedo y simular su mordedura por Drácula.
20 Puesto que los escapes 62 constituyen aproximadamente la
mitad de la periferia del elemento 54, el movimiento des-
lizante del conjunto 92 puede ser realizado aproximadamen-
te durante el 50 por ciento del tiempo. Evidentemente, el
primer elemento de volante 54 se orienta de nuevo con el
25 volante 46 cada vez que la cubierta 20 se abre de manera
articulada como se ha descrito más arriba y por consiguie-
nte el jugador no tiene nunca la seguridad de que Drácula
morderá al ser abierta la cubierta 20.

Por tanto, se ve que el aparato 10 proporciona
30 un aparato recreativo atractivo que simula el personaje de

1 vampiro humano, el Conde Drácula. La reorientación aleato-
ria de los elementos contenidos en el conjunto 30 permite
que el juguete 10 proporcione interés y un cierto grado de
inseguridad que retiene la atención de los jugadores y les
5 facilita horas de entretenimiento ininterrumpido.

Aunque se ilustra y se describe aquí una estruc-
tura específica particular de la presente invención, los
expertos en la materia se darán cuenta que diversas modi-
ficaciones y nuevas disposiciones de las partes pueden ser
10 efectuadas sin alejarse del espíritu y del alcance del
concepto de la invención y que esta última no se limita a
las formas particulares que se representan y describen
aquí sino por el alcance de las reivindicaciones adjuntas.

En resumen, el presente modelo de utilidad que
15 se solicita deberá recaer en las siguientes

REIVINDICACIONES

1.- Juguete de acción utilizable en combinación
con un tablero de juego que incluye :

a.- un elemento de base substancialmente plano
20 que tiene una periferia externa que define una porción de
cuerpo y una porción de cabeza y un orificio que simula
una boca en dicha porción de cuerpo ;

b.- un elemento de cubierta montado de manera
articulada en dicha base y que puede desplazarse entre una
25 posición de cierre en la cual cubre dicho orificio y una
posición abierta en la cual deja al descubierto dicho ori-
ficio.

c.- un dispositivo que orienta normalmente dicha
cubierta hacia dicha posición abierta.

30 d.- un dispositivo de retención que retiene nor-

1 malmente dicha cubierta en posición de cierre.

e.- un eje montado de manera giratoria en dicha base.

5 f.- un dispositivo de empuñadura conectado con dicho eje para permitir su rotación manual.

g.- un elemento de disco montado de manera giratoria en dicho eje.

10 h.- un dispositivo de embrague unidireccional que conecta activamente dicho elemento de disco con dicho eje para su rotación con él sólo en una dirección.

i.- un primer dispositivo de retención que se extiende alrededor de la periferia de dicho elemento de disco sobre un poco menos de su circunferencia para formar un paso en dicho dispositivo de retención.

15 j.- un pistón presionado por un muelle, mantenido normalmente en posición inactiva por dicho dispositivo de retención salvo cuando dicho paso está alineado con él, pudiendo dicho pistón desplazarse libremente, en este momento, a su posición activa, liberando el movimiento de dicho pistón dicho dispositivo de retención para que dicha cubierta pueda desplazarse a la posición abierta.

20 k.- un dispositivo para impartir un movimiento de rotación a dicho disco cuando dicho pistón se desplaza, con el fin de cambiar de manera aleatoria la posición de dicho disco.

25 l.- un segundo dispositivo de retención que se extiende a partir de dicho disco, estando decalado a partir de dicho primer dispositivo de retención, y teniendo por lo menos un escape en su periferia circunferencial.

30 m.- una corredera montada en dicho elemento de

1 base y normalmente orientada en sentido opuesto con rela-
ción a dicho segundo dispositivo de retención pero que
puede ser desplazada manualmente para entrar en contacto
5 con él salvo cuando dicho escape está alineado con ella,
con lo cual dicha corredera puede ser desplazada manual-
mente en dicho escape ; y

n.- un dispositivo de simulación de mordedura
conectado con dicha corredera en un punto adyacente a di-
cha boca y que puede desplazarse para entrar en contacto
10 con el dedo de un jugador cuando este último está dispues-
to en dicha boca y se desplaza dicha corredera en dicho
escape.

2.- Juguete según la reivindicación 1, caracte-
rizado porque dicho dispositivo para impartir un movimien-
15 to de rotación incluye un dispositivo de trinquete orien-
tado por torsión que comunica la rotación a dicho elemento
de disco sólo en una dirección, entrando en contacto dicho
pistón con dicho dispositivo de trinquete para aplicar y
suprimir secuencialmente dicha fuerza de torsión cuando se
20 desplaza a dicha posición activa, impartiendo dicho dispo-
sitivo de trinquete un movimiento de rotación por inercia
a dicho elemento de disco cuando se suprime dicha fuerza
de torsión para orientar de nuevo de manera aleatoria di-
cho elemento de disco.

25 3.- Juguete según la reivindicación 2, caracte-
rizado porque dicho dispositivo de trinquete incluye :
a.- una corona dentada en dicho elemento de
disco.

30 b.- un disco de embrague orientado por torsión y
que está montado de manera giratoria en dicho eje.

1 c.- un dispositivo de uña que se extiende a partir de dicho disco de embrague y que se acopla con dicha corona para comunicar dicha rotación a dicho elemento de disco cuando se suprime dicha fuerza de torsión ; y

5 d.- un dispositivo que se extiende a partir de dicho disco de embrague y con el cual puede acoplarse dicho pistón para aplicar y suprimir secuencialmente dicha fuerza de torsión cuando se desplaza a la posición activa, con el fin de orientar de nuevo de manera aleatoria dicho elemento de disco.

10 4.- Jugete según la reivindicación 1, caracterizado porque dicho segundo dispositivo de retención tiene 3 escapes periféricos que cubren aproximadamente la mitad de su periferia circunferencial.

15 5.- Jugete según la reivindicación 1, caracterizado además porque incluye una superficie en forma de reloj en la parte frontal de dicha base, pudiendo ser desplazado dicho dispositivo de manecilla para indicar números particulares en dicha superficie.

20 6.- Jugete según la reivindicación 1, caracterizado porque dicha periferia del elemento de base está caracterizada además porque define un cuerpo y una porción de cabeza que simulan un personaje de vampiro humano, estando además caracterizado porque dicho elemento de cubierta tiene la forma de una capa.

25 7.- Jugete según la reivindicación 1, caracterizado porque dicho dispositivo de simulación de mordedura está constituido por un medio gráfico utilizando tinta que incluye un par de puntas entintadas separadas que pueden entrar en contacto con dicho dedo para producir en éste

30

1

unas marcas.

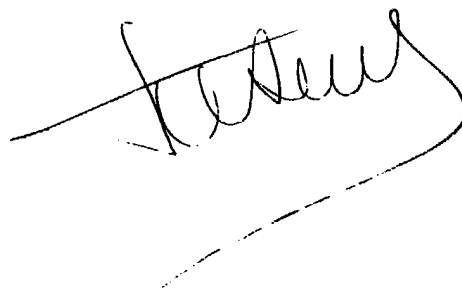
8.- Se reivindica por último como objeto sobre el que ha de recaer el modelo de utilidad que se solicita por: JUGUETE DE ACCION.

Todo conforme queda descrito y reivindicado en la presente memoria descriptiva que consta de dieciocho páginas mecanografiadas y dibujos adjuntos.

Madrid, 18 marzo 1.982

BERNARDO UNGRIA

P.P.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Bernardo Ungria', is written over a horizontal line. The signature is fluid and cursive.

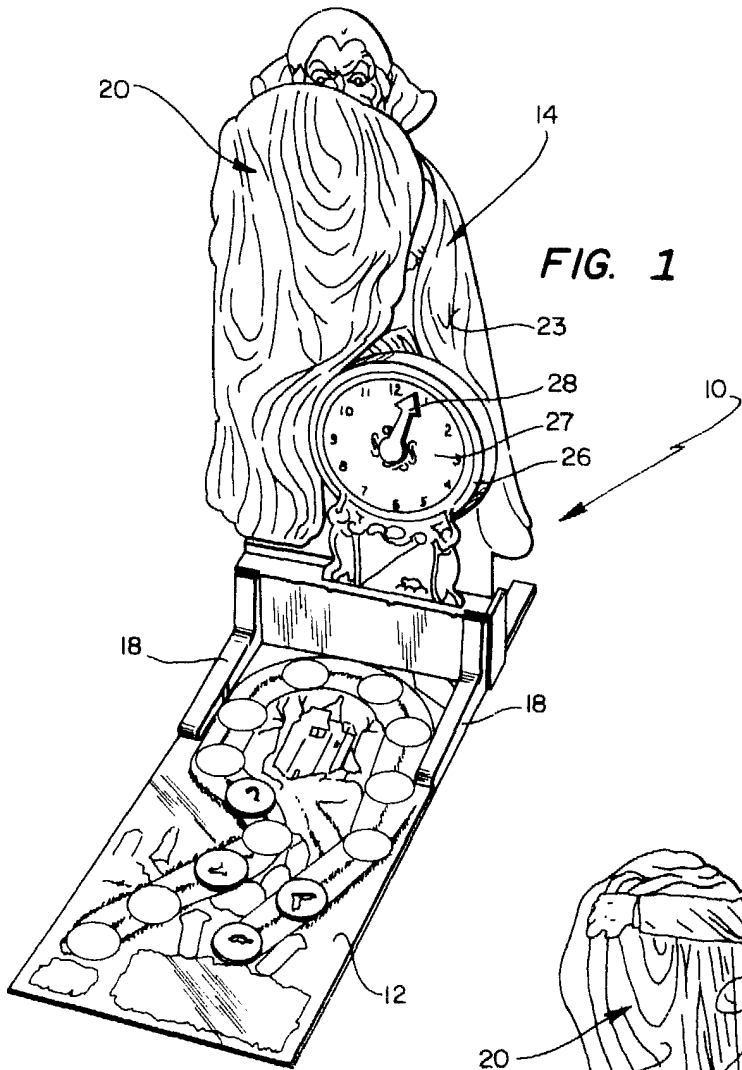


FIG. 1

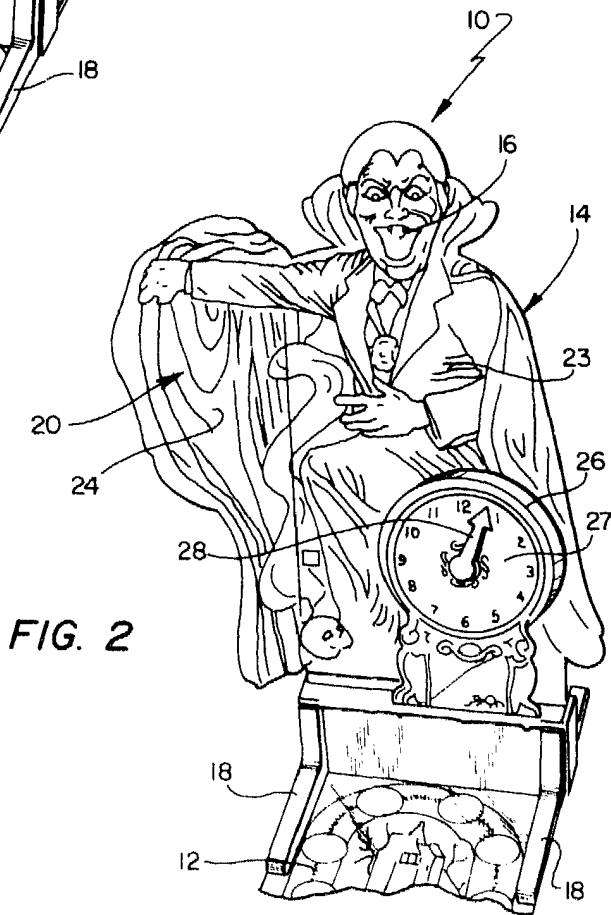


FIG. 2

ESCALA VARIABLE
MADRID, 18 DE marzo DE 1982

BERNARDO UNGRÍA
P.P.

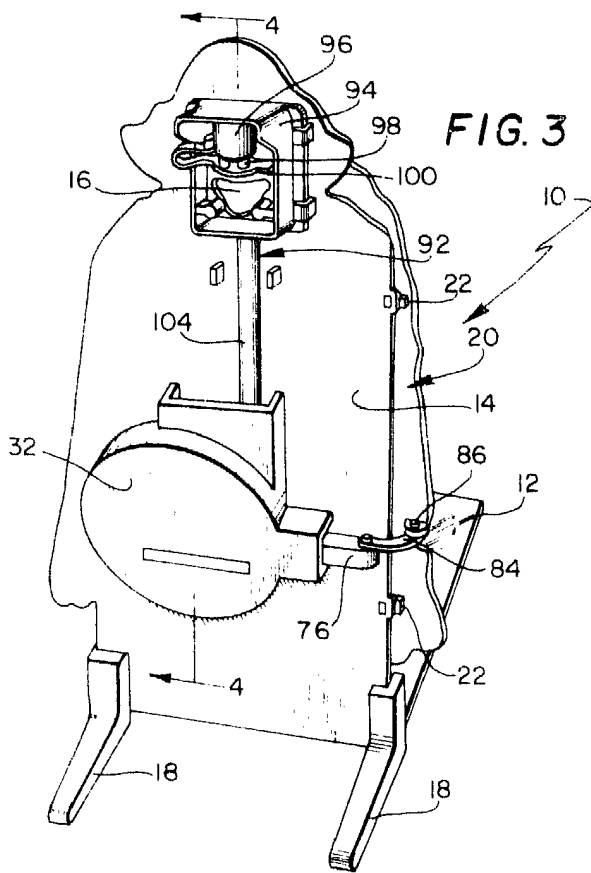


FIG. 3

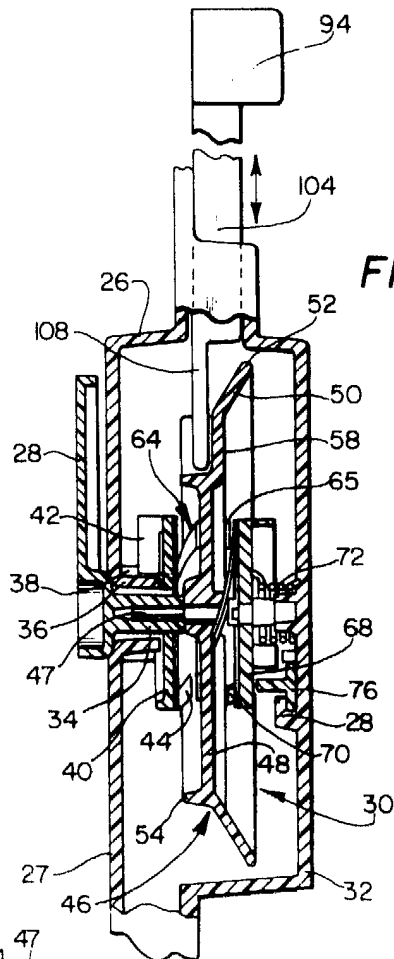


FIG. 4

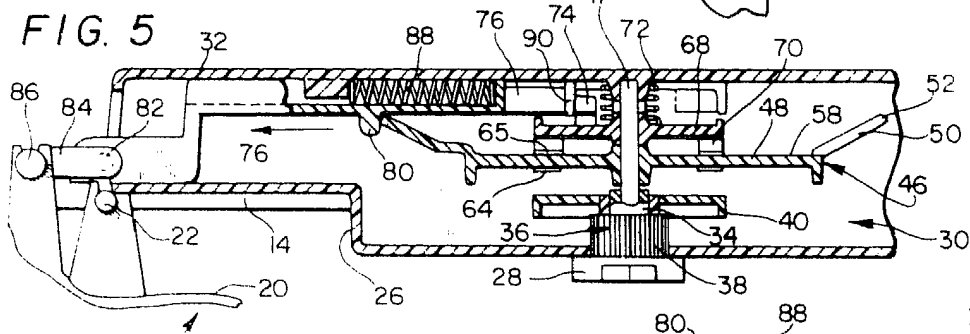


FIG. 5

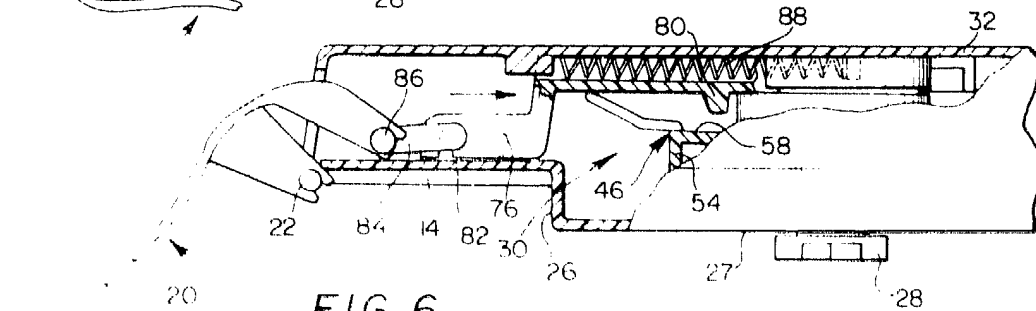


FIG. 6

ESCALA VARIABLE
 MADRID, 18 DE MARZO DE 1982
 BERNARDO UNGER
 P. P.

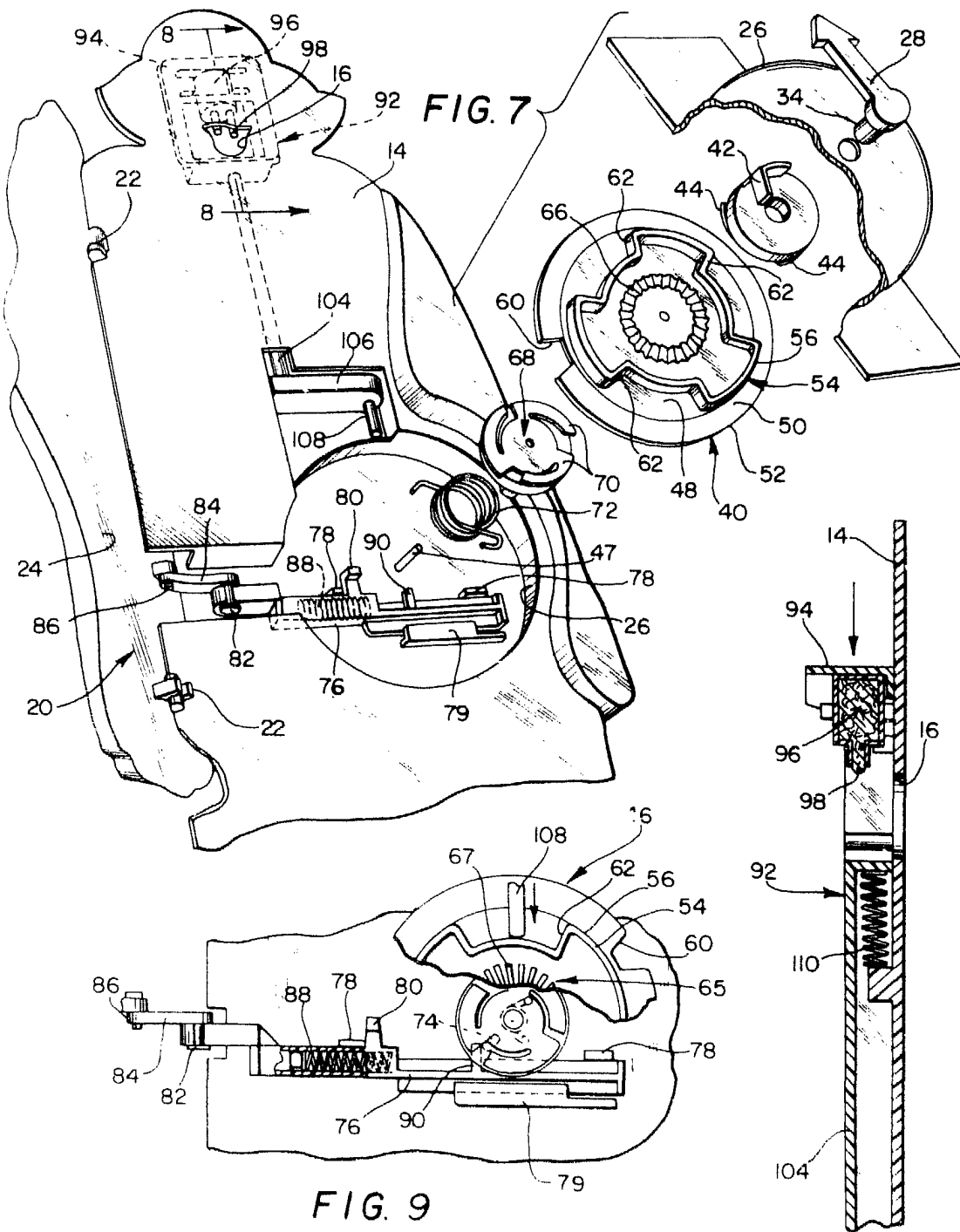


FIG. 7

FIG. 9

FIG. 8

ESCALA VARIABLE
 MADRID, 18 DE marzo DE 1982
 BERNARDO UÑORÍA
 A. P.