



ESPAÑA

ES

11	NUMERO	10 Y
21	264.012	
22	FECHA DE PRESENTACION	
	1.3.1982	

MODELO DE UTILIDAD

16 NOV. 1982

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS	
31 NUMERO			

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL	
	AG3H 33/00	

54 TITULO DE LA INVENCIÓN	
"JUEGO DE HABILIDAD DE SOBREMESA"	

71 SOLICITANTE (S)
D ^a MARIA DE LAS NIEVES GRACIA CIGANDA

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
BARCELONA, Diputación, 227

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, de sobremesa, apto para proporcionar una gran diversión a sus ejecutantes, de una manera muy novedosa, es decir, muy diferente en cuanto a la actuación de los juegos conocidos.

El juego en cuestión comporta la utilización de unos dispositivos independientes para cada jugador con objeto de recoger elementos colocados en una plataforma central, cuyos dispositivos comprenden un extremo en gancho relacionado con un brazo flexible sobresaliente de un receptáculo en el que se deben depositar los elementos que se recogen. De dicho receptáculo sobresale opuestamente al brazo flexible un mando deslizante relacionado con el propio brazo para lograr, con su flexión ascendente hacia la parte posterior, depositar en el receptáculo los elementos recogidos de la citada plataforma central.

Los dispositivos recogedores de elementos pueden presentar diversas constituciones, por ejemplo, la de un dragón, jirafa, elefante, serpiente, u otro animal o muñeco en el que está incorporado el citado elemento en forma de brazo flexible, constituido por el cuello, la trompa, un brazo, una caña de pescar si se trata de un pescador, etc., etc., dentro de una amplia variedad. Los elementos a recoger consisten,

preferentemente, en piezas anulares que ventajosamente comprenden en su periferia un saliente en forma de travesaño perpendicular con el fin de impedir que dichas piezas anulares se apoyen coplanariamente sobre la plataforma dificultando su recogida.

5

Con el fin de facilitar la explicación se acompaña a la presente memoria descriptiva una hoja 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.

10

En dichos dibujos:

La figura 1 es una vista en perspectiva del juego con los dispositivos recogedores, en el caso del ejemplo dragones, durante su actuación.

15

La figura 2 corresponde a una vista en alzado lateral de uno de los dragones en un momento del movimiento del elemento recogedor.

20

De conformidad con los dibujos, el juego considerado consta de un dispositivo, independiente para cada jugador, que presenta la estructura de un dragón de juguete de caracter grotesco, designado en general con -1-, que comprende su cuerpo -2- que forma un receptáculo -2a- del que sobresale el cuello que consta de una sucesión de segmentos -3- relacionados entre sí por zonas adelgazadas -4- que determinan articulaciones entre dichos segmentos el último de los cuales, es decir, el correspondiente al extremo libre

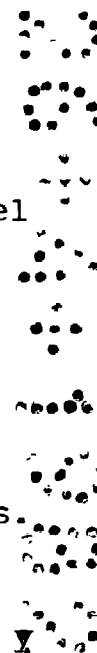
25

del cuello, constituye la cabeza -5- del animal juntamente con una pieza complementaria inferior -5a- y de cuya cabeza sobresale la lengua, constituida a modo de gancho -6-. Del cuerpo -2- del dragón -1- sobresale opuestamente al gancho -6- un mando -7- montado deslizante en una guía formada en dicho cuerpo -2- y cuyo extremo libre que constituye un asidero, forma la cola -8- del dragón -1-. Al extremo opuesto del mando deslizante -7- está unida una tira flexible -9- mediante la que dicho mando se relaciona con el cuello, para lo cual la indicada tira es pasante a través de los segmentos articulados -3-, al efecto formados a modo de cajetines de extremos abiertos, y se halla unida a la cabeza -5-.

El juego comprende, además, una plataforma -10- central con respecto de los dragones -1- con los que juegan los varios participantes en el juego y en la que se colocan unas piezas anulares -11- que comprenden un travesaño -12- perpendicular en su periferia y que evita que dichas piezas anulares -11- se apoyen coplanariamente sobre la citada plataforma -10-.

El cuello del dragón por efecto de gravedad tiende a adoptar una posición horizontal en la que se apoya sobre la correspondiente superficie, tal como la de una mesa encima de la cual se desarrolla el juego que consiste en recoger con la lengua en gancho -6- las piezas anulares -11- y depositarlas en el receptáculo -2a-. Con tales fines, el dragón

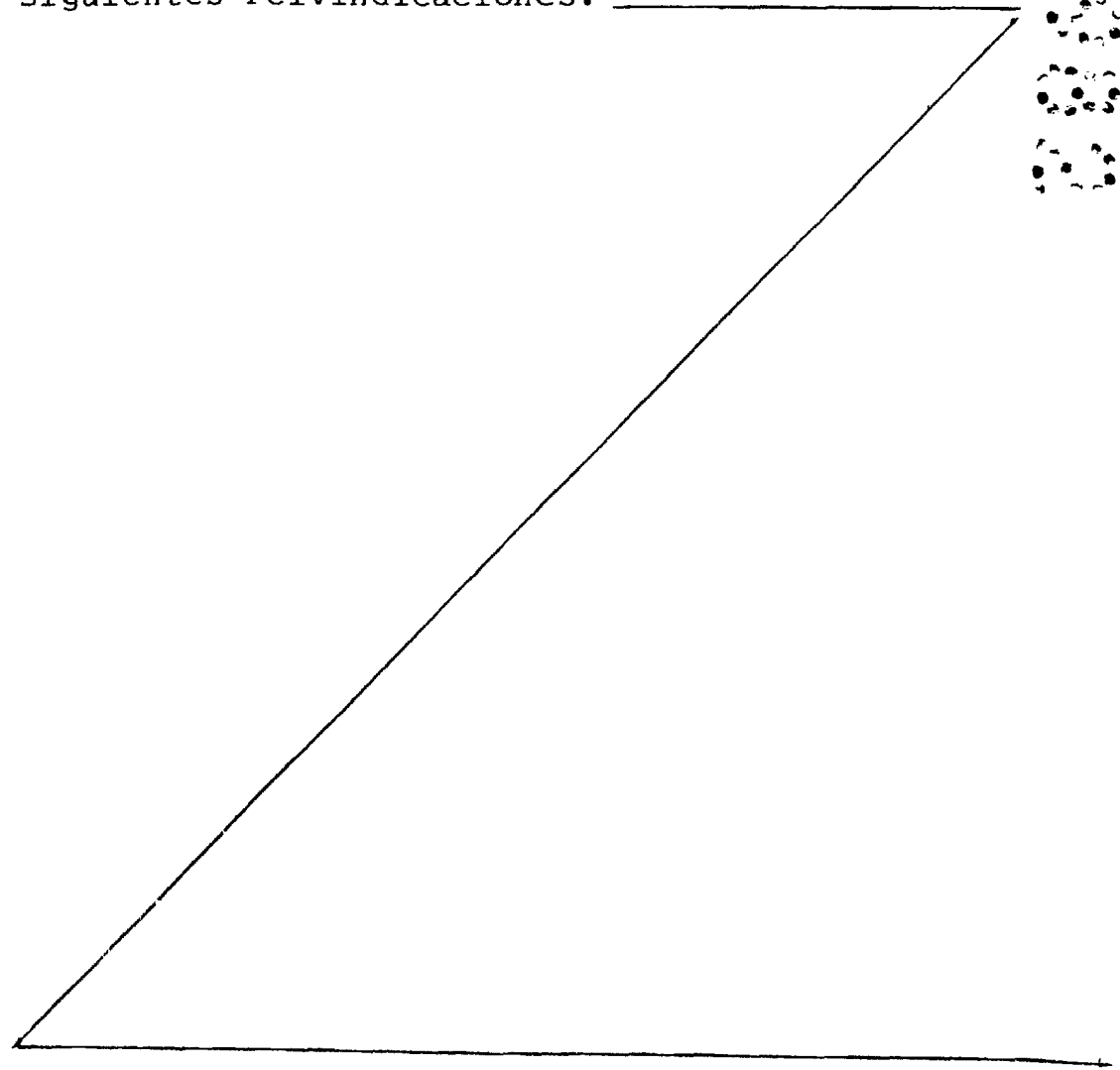
se sitúa con la cabeza -5- cerca de las piezas
anulares -11- que se deben prender con la lengua
-6-, después de lo cual con ayuda del mando
-7- y merced a un desplazamiento del mismo hacia
5 atrás, como indica la flecha -f- en la figura
-2-, se ejerce una tracción de la tira -9- que,
como se ve en dicha figura, hace que el cuello del
animal se doble con una flexión ascendente hacia
la parte posterior tal como se señala con las
10 flechas -F- hasta dejar las piezas anulares -11-
dentro del receptáculo -2a-, ganando el jugador
que con el dragón ha recogido más piezas anulares.



El juego se realiza siguiendo ciertas
normas que son variables, pero según las cuales,
15 en general, las piezas anulares -11- que no
caigan dentro del receptáculo -2a-, se deben devolver
a la plataforma -10- de procedencia, y las piezas
-11- que se hacen entrar en el receptáculo a fuerza
de golpes no cuentan para el jugador.

20 Gracias a la calidad oportunamente maleable
de la tira -9- y de la lengua en gancho -6-, en
el caso en que el cuello y la cabeza de los dragones
-1- no queden bien apoyados planos en la superficie
de la mesa, suelo u otra y si la lengua se tuerce de
25 manera que no puede enganchar y dejar caer adecuadamente
las piezas -11-, es posible enderezar manualmente
la tira -9- y la lengua en gancho haciéndoles adoptar
la forma y posición más convenientes.

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
5 cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba. Podrá, pues, fabricarse este juego de habilidad, de sobremesa en cualquier forma y tamaño, con los medios y materiales más adecuados, y con los accesorios más convenientes, por quedar
10 todo ello comprendido en el espíritu de las siguientes reivindicaciones.



REIVINDICACIONES

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

5 1.- Juego de habilidad, de sobremesa, caracterizado esencialmente porque cada jugador hace uso de un dispositivo independiente para recoger con el mismo elementos que se hallanen una plataforma central, cuyo dispositivo consta de un extremo en gancho relacionado con un brazo flexible sobresaliente de un receptáculo donde 10 hay que depositar precisamente los elementos que se recogen, de cuyo receptáculo sobresale opuestamente un mando deslizante relacionado con el citado brazo flexible para lograr, con su flexión 15 ascendente hacia la parte posterior, el poder depositar cada elemento recogido.

2.- Juego de habilidad, de sobremesa, caracterizado porque el dispositivo recogedor presenta una estructura a modo de dragón, siendo el 20 receptáculo el cuerpo del mismo, el mando la cola, el brazo flexible el cuello y la cabeza, y el gancho la lengua.

3.- Juego de habilidad, de sobremesa, caracterizado porque los elementos a recoger están 25 constituidos por una pieza anular que comprende un travesaño perpendicular en su periferia para evitar que dicha pieza anular se apoye coplanariamente sobre la plataforma.

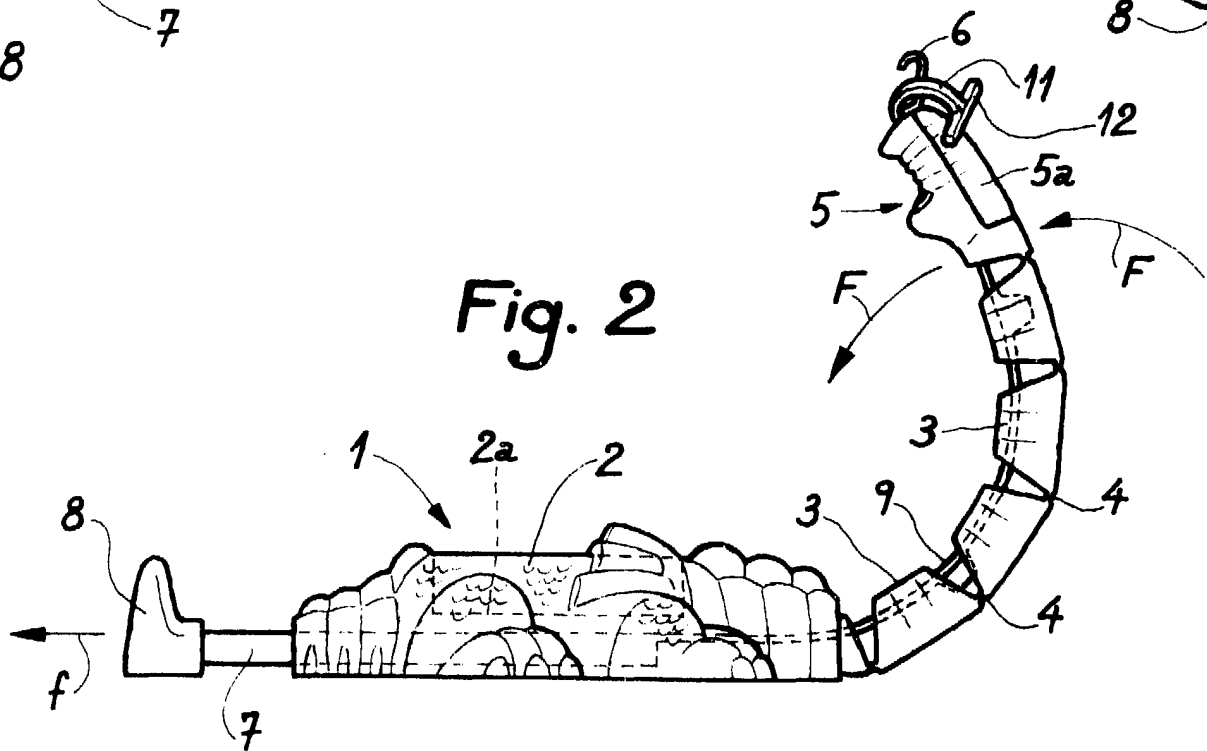
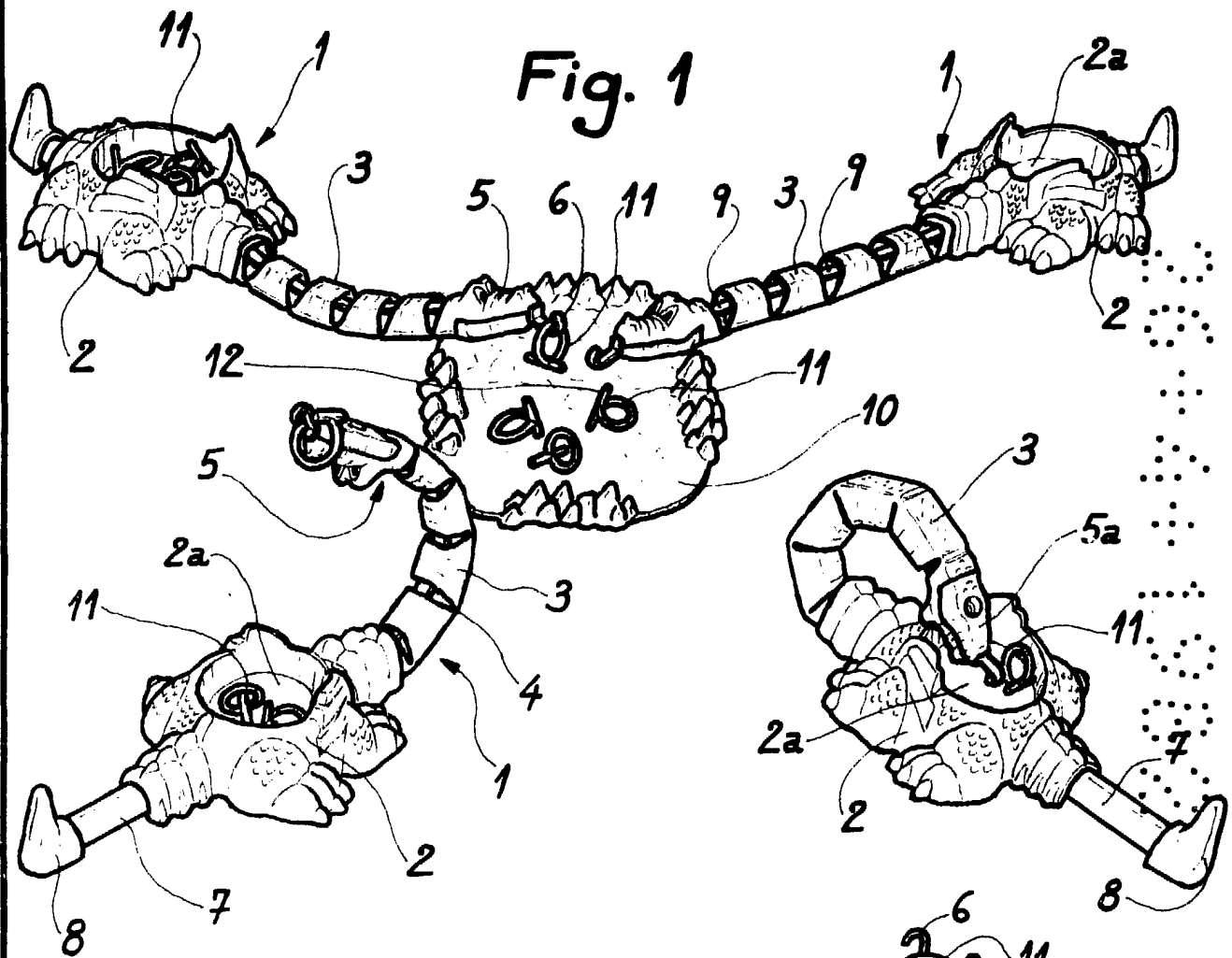
4.- JUEGO DE HABILIDAD, DE SOBREMESA.

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

Barcelona, 1 de Marzo 1982

MARIA DE LAS NIEVES GRACIA CIGANDA

P.A.
MANUEL DE RAFAEL
D.P. *[Handwritten Signature]*



Barcelona, 1 Marzo 1982
MANUEL DE RAFAEL
D. P. *[Signature]*

Escala variable