

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA

Registro de la Propiedad Industrial



ESPAÑA

19	ES	11	NUMERO	268225	10	Y
		21				
		22	FECHA DE PRESENTACION	27 OCT. 1982		

MODELO DE UTILIDAD

1 MAYO 1983

30	PRIORIDADES:	32	FECHA	33	PAIS
	31	NUMERO			

47	FECHA DE PUBLICIDAD	51	CLASIFICACION INTERNACIONAL
			A63 F 7/02

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

71	SOLICITANTE (S)
	D ^a LEONOR PINTO HERNANDEZ

	DOMICILIO DEL SOLICITANTE
	BARCELONA, Ronda del General Mitre, nº 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 de sobremesa, perfeccionado, que presenta ventajas de orden constitucional y funcional sobre los juegos similares existentes.

En efecto, es sabida la existencia de juegos de habilidad de sobremesa del tipo que presentan una mesa o tablero de juego, en posición inclinada, y provista de una disposición laberíntica con taladros, topes, etc, a recorrer u ocupar por unas bolas lanzadas desde un disparador principal o devueltas al tablero, por efecto de unas palancas impulsoras, a fin de obtener una determinada puntuación o premio.

El actual juego pertenece al tipo descrito pero presenta la particularidad de que dispone de varias cavidades de donde emergen, gracias a un especial dispositivo, y cada vez que entra una bola en ellas, un muñeco que a su vez deja la bola en juego, hasta conseguir la salida de los muñecos de todas las cavidades, los cuales al término de la partida vuelven a su posición oculta merced a la acción sobre un pulsador central, a través de otro dispositivo relacionado con el anterior.

El dispositivo de impulsión de los muñecos consta de un cajetín inferior con un resorte interior y unas aberturas laterales de guía de unas aletas radiales salientes de la base del muñeco, una de

las cuales, en la posición oculta del muñeco, queda retenida por un gatillo que bascula junto al cajetín y que presenta un ala superior que es la que al recibir el peso de la bola libera al muñeco que sale disparado por efecto del resorte interior del antes citado cajetín.

A su vez el dispositivo que recupera los muñecos a su posición oculta de origen lo constituye un pulsador ligado a un vástago solidario a una placa inferior con unos cajeados que albergan las aletas radiales de los muñecos en la posición elevada de éstos, con lo que la acción sobre el pulsador hace bajar los muñecos hasta provocar de nuevo su engatillado, con retorno de la placa a su posición elevada a través de respectivos resortes de retorno.

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 sólo 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 en cuestión.

La figura 2 se corresponde con una sección longitudinalalzada del propio juego por la zona de situación de los dispositivos de impulsión de los muñecos y de ocultación de los mismos.

Según tales figuras, el juego de habilidad de sobremesa, perfeccionado, objeto del presente modelo de utilidad comprende una mesa o tablero de juego -1- con una canal lateral -2- encarada con un disparador -3- de bolas -4-, y otra canal inferior -5- de recogida y suministro de bolas en la que se aprecia una aleta -6- retenedora de las mismas, y accionable desde un pulsador -7- del propio tablero, en el que existe además un departamento -8- de almacenado de bolas -4-. A la entrada de esta canal -5- existen unas palancas -9- impulsoras de bolas hacia el tablero que actúan al presionar hacia abajo... unos bloques -10- existentes sobre las mismas, merced a un juego de excéntrica entre bloque y palanca, y a un resorte de retorno para ésta.

El tablero propiamente dicho lleva unos tetones elásticos -11- de choque de las bolas, y unas cavidades -12- para las mismas, por donde emergen unos muñecos -13- que en el caso representado serán los pertenecientes a un parque zoológico, tales como una foca, un oso, un momo, un panda, un león y un pingüino, representándose en el mismo tablero alrededor de cada cavidad el "habitat" perteneciente al animal que aparece por ella. Evidentemente el tablero y muñecos podrían pertenecer a cualquier otro tipo de combinación y no necesariamente al descrito.

Por la parte inferior del tablero -1- cada cavidad comprende un cajetín -14- con un resorte

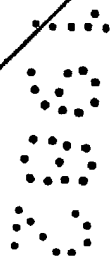
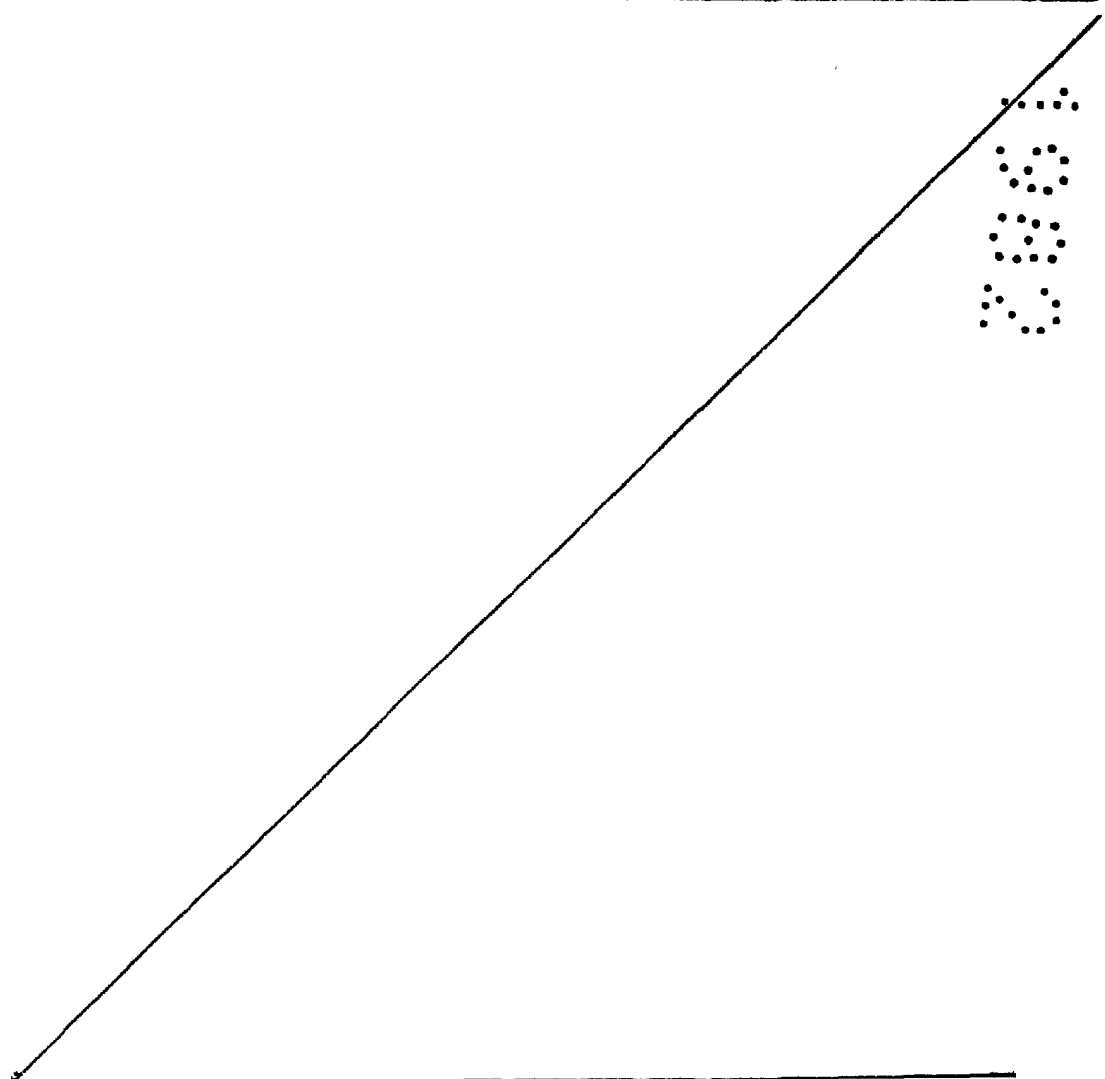
interior -15- y unas aberturas laterales -16 para
guiado de unas aletas radiales -17- de la base del
muñeco -13-. Una de ellas, más corta, queda retenida,
en la posición oculta del muñeco, por la uña intermedia
5 -18- de un gatillo lateral -19- basculante en unas
orejas -20- salientes de la base del cajetín -14- y
sometido a la acción elástica de un resorte -21-, llevando
un ala superior -22- de canto y con borde inclinado
que es la que al recibir el peso de la bola -4- hace
10 bascular el gatillo -19- con liberación del muñeco
-13- y disparo hacia arriba del mismo por efecto del
resorte -15-.

Al propio tiempo, las aletas -17- coinciden
en los cajeados -23- de una placa -24- dispuesta
15 bajo el tablero -1- unida al vástago central -25- de
un pulsador -26- que sale por el centro del tablero,
y sometida a la acción elástica de unos resortes -27-
guiados y montados en pivotes -28- del fondo -29- de
la caja que alberga todos los mecanismos y lleva las
20 patas posteriores -30- del conjunto. Con tal disposición
desde el pulsador -26- puede actuarse sobre las aletas
-17- de los muñecos -13- hasta que bajen y queden
engatilladas en los gatillos -19- para volver a
comenzar el juego.

25 También el tablero -1- lleva lateralmente
para su apoyo delantero, otras patas -31- solidarias
a aquél, cuyo tablero queda inclinado hacia su zona
de mandos.

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 de habilidad de sobremesa, perfeccionado en cualquier forma y tamaño, con los medios y materiales más adecuados, y con los accesorios más convenientes, por quedar todo ello comprendido en el espíritu de las siguientes reivindicaciones.

10



REIVINDICACIONES

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

5 1.- Juego de habilidad de sobremesa, perfeccionado del tipo que comprende un tablero inclinado con recorridos laberínticos para unas bolas en juego que son accionadas desde un disparador y vueltas al juego por unas palancas basculantes impulsoras, caracterizado esencialmente porque el tablero dispone de unas cavidades de donde emergen unos muñecos impulsados por un dispositivo que se pone en acción al caer la bola en la cavidad, existiendo otro dispositivo ligado con el anterior que se encarga de retornar los muñecos a su posición oculta y que se acciona desde un pulsador central saliente del propio tablero.

20 2.- Juego de habilidad de sobremesa, perfeccionado según la reivindicación anterior, caracterizado porque el dispositivo de impulsión de los muñecos consta de un cajetín inferior bajo cada cavidad con un resorte interior y unas aberturas laterales de guía de unas aletas radiales de la base del muñeco, una de las cuales, en la posición oculta del muñeco, queda retenida por la uña intermedia de un gatillo basculante lateral, que presenta un ala superior que es la que al recibir el peso de la bola libera el muñeco que sale impulsado por efecto del resorte

interior del cajetín.

3.- Juego de habilidad de sobremesa, perfeccionado, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque el dispositivo que recupera
5 los muñecos a su posición oculta, lo constituye el pulsador central del tablero con un vástago ligado a una placa inferior con unos cajeados receptores de las aletas radiales del muñeco, con lo que al bajar el pulsador, dichas aletas vuelven a engancharse
10 en los gatillos del dispositivo de impulsión citado, retornando la placa a la posición elevada merced a unos resortes montados en el fondo de la caja que encierra los dos dispositivos.

4.- JUEGO DE HABILIDAD DE SOBREMESA, PERFE-
15 CIONADO.

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

Madrid, a 27 OCT. 1982

LEONOR PINTO HERNANDEZ
P.A.

MANUEL DE RAFAEL
P.A.

Fig. 1

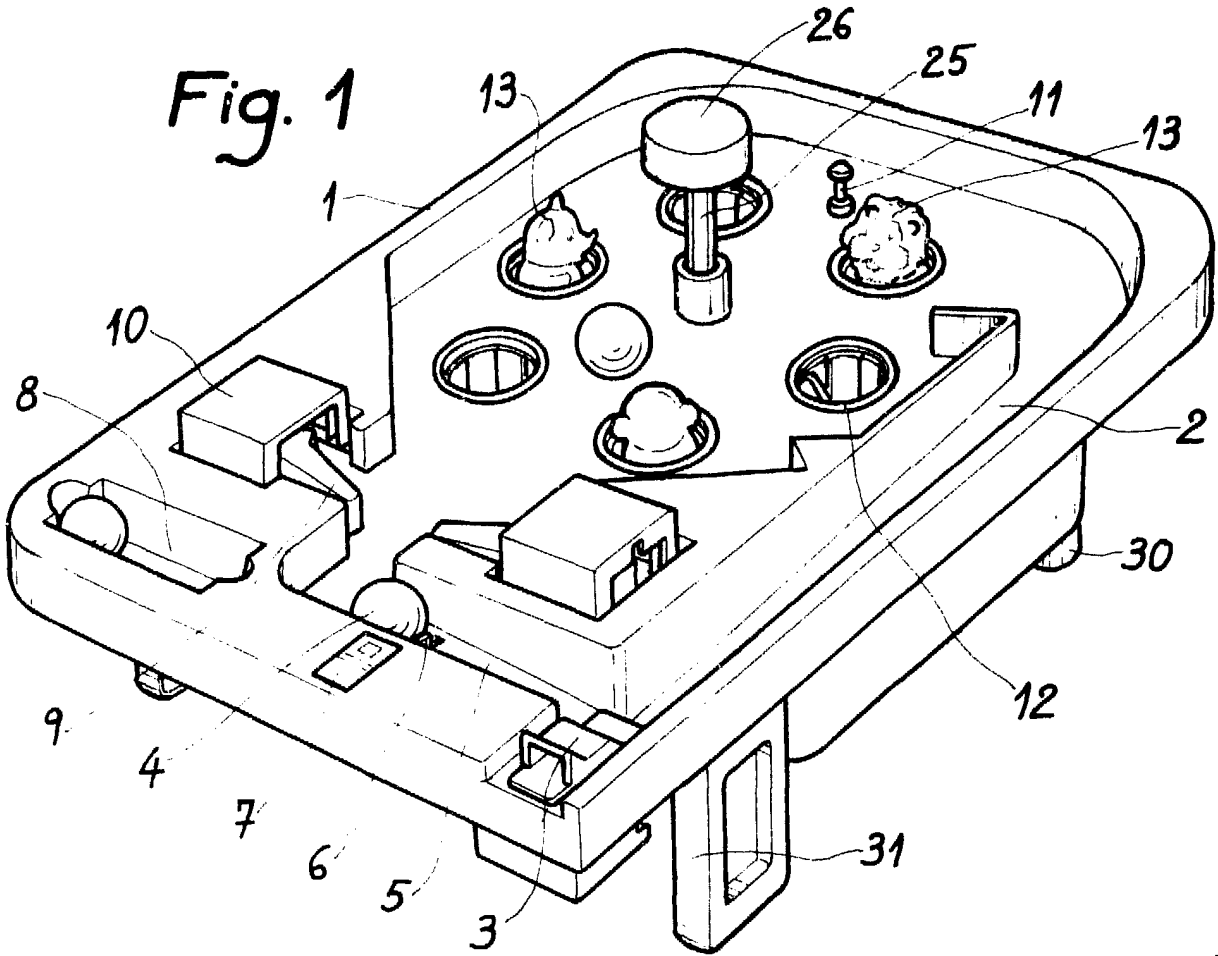
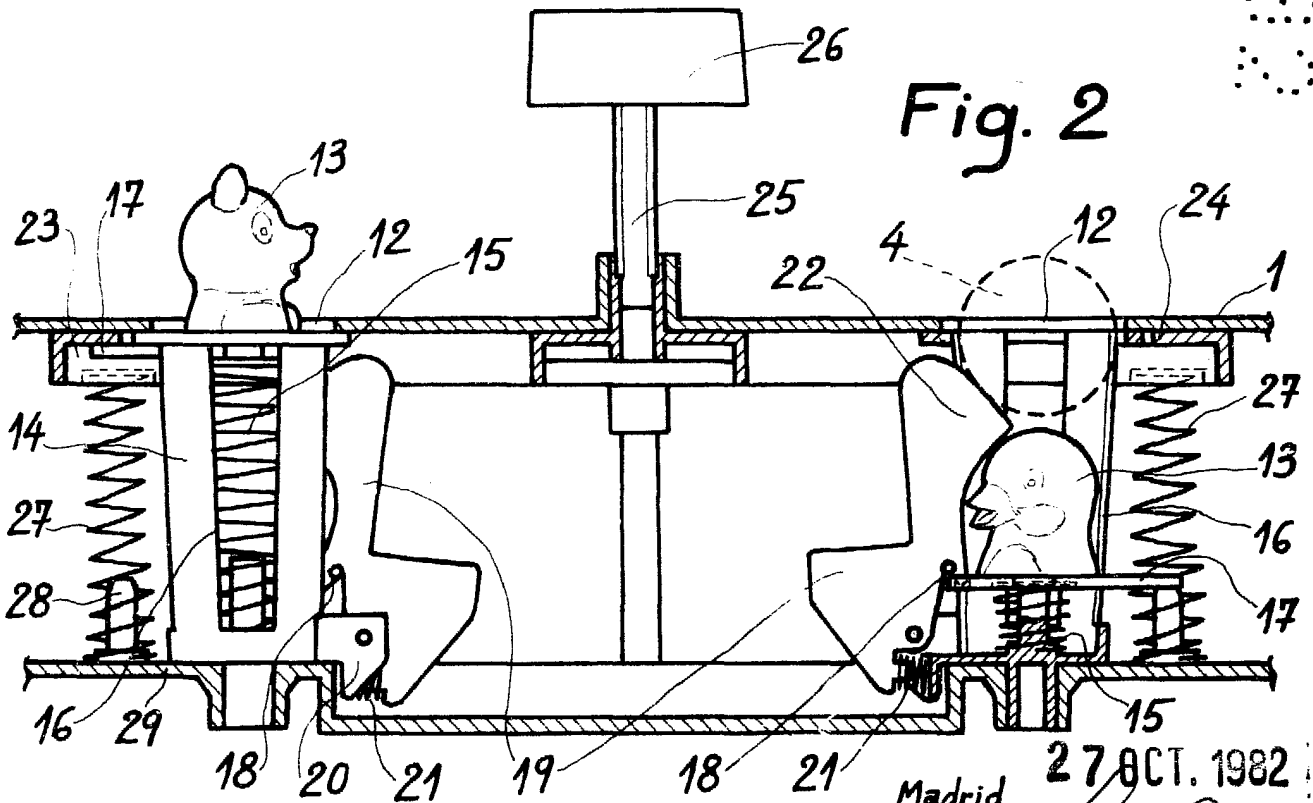


Fig. 2



Madrid, 27 OCT. 1982

MANUEL DE RAFAEL

Escala variable.