

ES (1) Y (1) NUMERO 277413 (2) FECHA DE PRESENTACION 8 FER 1984



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

1 JUL 1984

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD (51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
A63F 3/00

(54) TULO DE LA INVENCIÓN
"JUEGO DE NUMEROS".

(71) SOLICITANTE (S)
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.-



MEMORIA DESCRIPTIVA
=====

5 La invención que motiva el presente Modelo de
Utilidad se refiere a un juego al que denominamos de nú-
meros, porque la referencia que sirve para su desarrollo
son unas, a modo de fichas numeradas, siendo precisamen-
te el original dispositivo creado para la colocación, elec-
ción, agrupamiento y retención de las fichas, lo que cons-
tituye la invención, puesto que de ello resultan sus ven-
tajosas y utilitarias propiedades, como son su facilidad
de manejo, su sencillez y el que pueda llevarse a cabo sin
precisar de mesa alguna, lo que hace a este juego muy apro-
10 piado para viajes.

15 Se caracteriza, en esencia, el nuevo juego a que
nos venimos refiriendo por el hecho de estar compuesto por
dos, relativamente pequeños tableros iguales y alargados,
de plástico u otra materia, que sirvan uno para cada uno
de los dos jugadores que pueden tomar parte en el juego.
Cada uno de dichos tableros tiene a lo largo y ancho de
su superficie, unas cavidades circulares, cuadradas o de
otra forma geométrica, de las que habrá la misma cantidad
de fichas del lote de cada jugador, estando destinadas
20 cada una de dichas cavidades a recibir y retener a una
correspondiente ficha. Cada tablero tiene a lo largo de uno
de sus lados una ranura o canal de una anchura tal que pue-



5 dan introducirse ajustadamente en él las fichas dispuestas en hilera, quedando retenidas allí por cualquier medio, tal como unas pestañas superiores en voladizo. También comprende un dispositivo de cierre u objuración de la boca del canal o ranura, compuesto por una pieza en forma de pinza flexible que se ajusta a presión, en la zona de la pared del canal correspondiente a la boca de entrada, con posibilidad de desplazarse para cerrar o dejar abierta dicha boca de entrada del canal.

10 Otro de los elementos fundamentales del juego son las denominadas fichas o tacos, de las que habrá dos lotes, uno para cada jugador, y de colores distintos cada lote, estando constituidos por unos cuerpos o tacos alargados, de cualquier forma, tal como por ejemplo en forma de troncos de cono y preferentemente huecos para que tengan una cierta flexibilidad a efectos de su encaje y ajuste en el canal. Cada uno de estos tacos o fichas, tiene en una de sus testas o bases un número, siendo estos números desde el 1, hasta la cantidad de tacos o fichas de cada lote.

20 Por último, en un lado del tablero hay reproducida una escala numerada indicativa de los puntos que va obteniendo el respectivo jugador del tablero y un cur-

ser o corredera ajustada a dicho lado, para señalar en la citada escala la puntuación.

Todo lo anteriormente expuesto se comprenderá mejor a la vista de la adjunta lámina de dibujos que representa un ejemplo de realización de un juego de números según la invención, cuyos dibujos nos servirán también para explicar un ejemplo de desarrollo del juego. Conviene especificar que estos dibujos son de carácter aclaratorio y auxiliar, sin que el juego, haya de realizarse exactamente como se representa, pues a base de las características generales expuestas unas adelante en las reivindicaciones, cabrían otras formas de realización.

Los mencionados dibujos muestran en sus figuras como sigue:

Fig.1.- Perspectiva del tablero para un jugador, con el cierre y cursor montados y con dos fichas o tacos colocados en posiciones de distintas fases del juego.

Fig.2.- Perspectiva del tablero para el otro jugador, también con su cierre y cursor, pero sin ninguna ficha o taco.

Fig.3.- Perspectiva del cierre.

Fig.4.- El cursor visto en perspectiva.

Fig.5.- Vista en posición invertida de una de las fichas o tacos, de los que, como se ha indicado hay dos lotes de diferentes color cada lote.



Fig.6.- El mismo taco o ficha de la figura 5 visto en posición normal.

Fig.7.- Sección transversal por A-B, de la figura 1.

Fig.8.- Sección transversal por E-F de un detalle de la figura 1.

Fig.9.- Sección transversal por C-D, de un detalle de la figura 2.

Describiendo ahora el ejemplo de juego representado en las figuras relacionadas anteriormente, vemos que se compone de los siguientes elementos:

Consta el juego de dos tableros de plástico iguales, señalados con 1 y 2, destinados uno para cada jugador. Como los dos tableros son iguales, excepto el dispositivo de enganche de que luego hablaremos, describiremos sólo uno, y asignaremos el mismo número de referencia a los mismos elementos de un tablero y otro.

Como se ve en los dibujos, ambos tableros tienen forma rectangular, alargada, excepto la zona -3-, correspondiente a un ángulo, que es curvada. En los tableros hay que señalar las quince cavidades circulares -4-, alineadas de tres en tres, puesto que el ejemplo que describimos es apropiado para quince números o fichas. A un lado de cada tablero hay un canal -5- limitado por la barandilla -6-, mientras que en la pared opuesta hay configuradas unas

pestañas en voladizo -7-. En una de las paredes del canal -5- y en el extremo, junto a la boca de entrada -8- a dicho canal, hay una especie de pinza flexible -9- (figura 3), con un apéndice -10- para desplazarla transversalmente, abriendo o cerrando la citada boca -8-.

5 En el extremo opuesto de aquel en donde se halla el cierre -9-, hay en la superficie de cada tablero una escala numerada -10- y enganchado en dicho lado un cursor -11- (figura 4) que sirve para señalar en la escala el número de puntos que cada jugador va obteniendo.

10 El juego del ejemplo consta, finalmente, de treinta fichas o tacos como el -12- (figuras 5 y 6) que, como puede adoptar una forma troncocónica hueca, y tienen representado en la base menor un número -13-. De dichos treinta tacos o fichas -12-, hay quince de un color, numerados del 1 al 15 y otros quince de diferente color, también numerados del 1 al 15, destinándose cada quince-
15 na de tacos para cada jugador, de los dos que pueden tomar parte en el desarrollo del juego.

20 También hay que señalar que uno de los tableros, por ejemplo el -1-, según el ejemplo, tiene en el fondo de cuatro de sus cavidades, un tabiquillo -14-, con una cabeza -15-, formando sección en T, mientras que en el otro tablero, por ejemplo en el 2, según el ejemplo, tiene el fondo de cuatro de sus cavidades con una depresión



-17- prolongada hacia abajo, y en ella una muesca -16-, de manera que un tablero y otro puedan unirse por sus caras inferiores, ensamblando las cabezas en T -15-, de un tablero, en las muescas -16- del otro, formando así un conjunto unido, de fácil envasado.

5 Aunque para el desarrollo del juego pueden establecerse muy variadas normas, una de las maneras de actuar, que se expone sin carácter limitativo, podría ser la siguiente: Cada jugador toma un tablero y el lote de 15 fichas o tacos -12- del mismo color, que pudiera ser, por ejemplo del mismo color que su cierre -9- y cursor -11-, que en este caso serían diferentes los de un tablero y otro. Cada jugador mezcla sus 15 fichas o tacos y las coloca todas ellas en las cavidades -4-, pero invertidas, o sea con los números -13- en la parte inferior, para que no se vean. Luego de preparados así los dos tableros, se cambia el de un jugador con el del otro. Los 15 dos jugadores toman uno a uno sus tacos o fichas, les dan la vuelta con una sola mano y van comprobando cual es su número, colocándolas de nuevo invertidas en las cavidades, con el número oculto, realizando esto hasta que encuentran la ficha o taco que lleve el número -1-, la cual 20 introduzcan por la boca -8-, en el canal -5-, deslizan-



5 dola hasta el extremo opuesto, cerrando luego la boca con el cierre -9-. Seguiran ambos jugadores volteando las fichas o tacos hasta que encuentren el número 2, el cual pasaran al canal y asi sucesivamente, ganando aquel jugador que primero coloque las fichas o tacos en el canal -5- ordenadas del 1 al 15. Como se comprenderá, tiene gran importancia para salir triunfantes, el recordar donde se colocan de nuevos los tacos o fichas despues de voltearlos y comprobar que no corresponden al que sigue el orden al último de los retirados del centro del tablero.

10

Por último debe hacerse constar la posibilidad de que varien las formas, tamaños, materiales, cantidad de fichas o tacos y normas o reglamento para el desarrollo del juego.



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

= = = = =

5 1. - Juego de números, esencialmente caracteri-
zado por comprender dos tableros iguales, uno para cada
jugador, teniendo ambos tableros a lo largo y ancho de su
superficie unas cavidades circulares o de cualquier otra
forma y a lo largo de uno de los lados de cada tablero un
canal con un extremo cerrado y el opuesto abierto estando
limitado por una barandilla exterior, mientras que la
pared opuesta, limitadora del canal, tiene en la parte
superior unas pestañas en voladizo, disponiendo el referi-
do canal, en su boca o extremo opuesto, de una pinza fléxi-
10 ble ajustada a presión, con posibilidad de desplazarla trans-
versalmente para abrir o cerrar a voluntad la citada boca,
al propio tiempo, junto a uno de los lados menores de ca-
da tablero hay un cursor que señala la puntuación en una
escala numerada.

15 2. - Juego de números, de acuerdo con la reivindi-
cación anterior, caracterizado por comprender dos lotes de
fichas o tacos, siendo cada lote de distinto color, tenien-
do las fichas o tacos citados un número en una de sus ba-
ses con numeración sucesiva iniciando con el número 1 en
20 cada lote, hasta el número total de los tacos o fichas que
componen cada lote, debiendo tener estos tacos o fichas

una forma y dimensiones tales que cada uno pueda alojarse en la respectiva cavidad de los dos tableros citados en la reivindicación 1, pero con el número en la parte inferior y oculto, siendo tales formas y dimensiones adecuadas también para que los tacos o fichas, que se van separando de su respectiva cavidad en el tablero, puedan alojarse en el canal lateral y fijarse en él con su numeración sucesiva, encajados entre el fondo del canal y las pestañas en voladizo existentes sobre el mismo.

3.- Juego de números, de acuerdo con las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado porque en el fondo de algunas cavidades de un tablero hay un tabique prolongada exteriormente hacia abajo y en él una cabeza con sección en T, mientras que en el fondo de algunas cavidades del otro tablero hay una depresión prolongada exteriormente hacia abajo y en ella una muesca, de manera que ambos tableros pueden unirse por bases, ensamblando las cabezas en T de uno con las muescas del otro.

4.-"JUEGO DE NUMEROS".

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.

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

Madrid, 8 FEB 1984

Por autorización de la interesada.-

277413

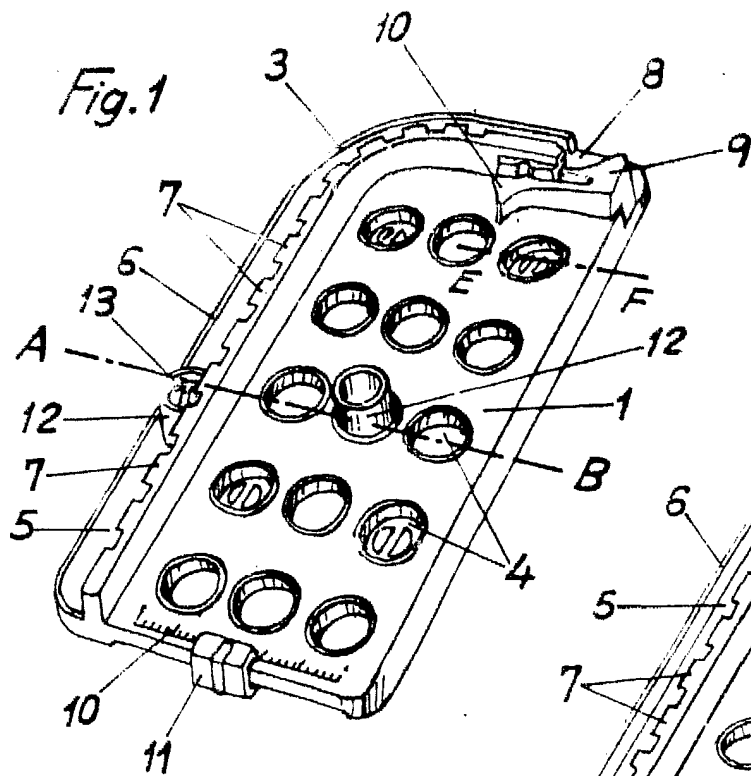


Fig. 2

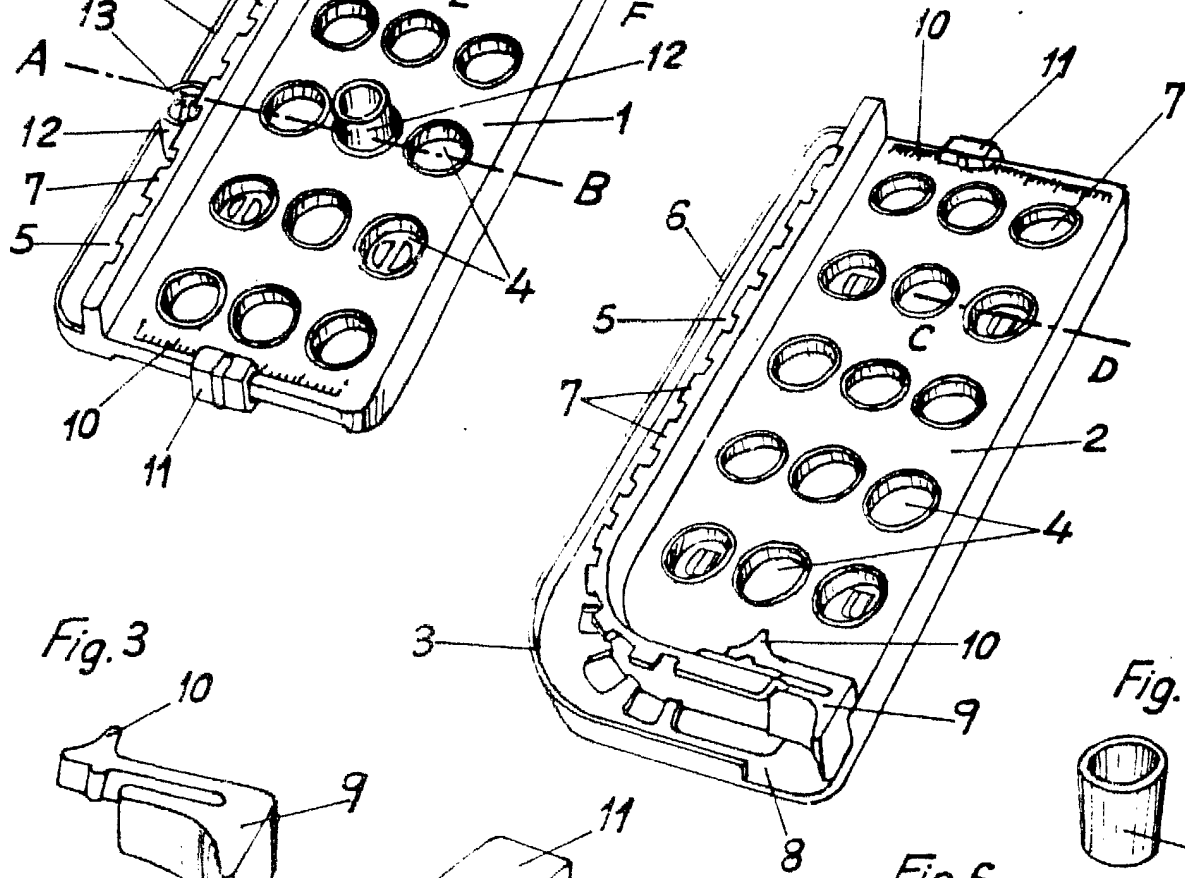


Fig. 3

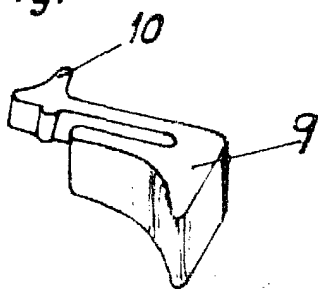


Fig. 4

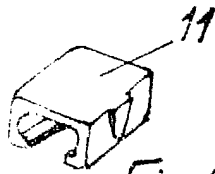


Fig. 5

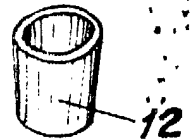


Fig. 6

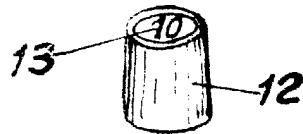
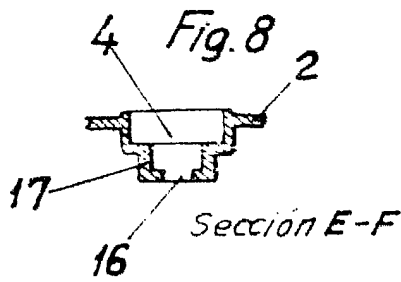
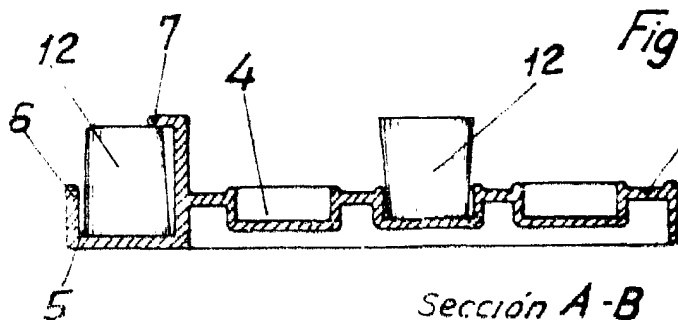


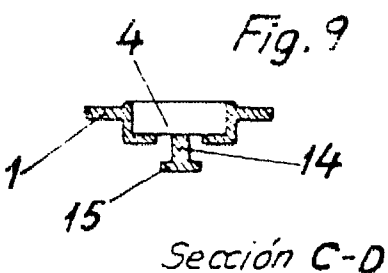
Fig. 7



Sección E-F



Sección A-B



Sección C-D

Escala variable
MADRID 8 FEB 1984

[Handwritten signature]