

ES	11	NUMERO	277496	Y
	21	FECHA DE PRESENTACION	14 FEB. 1984	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

1 JUL. 1984

30 PRIORIDADES:	31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS
-----------------	-----------	----------	---------

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL A63 F 1104
------------------------	--

54 TITULO DE LA INVENCION  "JUEGO DE IDENTIFICACION PROFESIONAL".
---

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 El juego de identificación profesional a que se refiere la presente memoria descriptiva con el auxilio de los dibujos complementarios que se acompañan, trata de un juego de competición entre varios jugadores, cuyo objeto y fin consiste en que el jugador ganador será el primero que acierte tres identificaciones distintas que se le haya asignado, constituyendo un juego de gran vistosidad y entretenimiento de características totalmente distintas y nuevas respecto a los diferentes juegos de competición, por cuyas razones se estima con fundamento suficiente para obtener el privilegio de exclusividad que se solicita, en 10 lo referente a su fabricación y venta por la Empresa titular en España, como consecuencia del presente registro de Modelo de Utilidad.

15 En líneas generales, este juego está compuesto por una placa o tablero provisto de una flecha giratoria dotada de giro libre, llevando éste tablero cuatro divisiones o cuadrantes con preguntas para dar pistas de la identificación; asimismo cada uno de los jugadores se proveerá de un cartón compartimentado en donde quedará dibujado un motivo y el nombre de una 20 profesión, adecuada al motivo representado.

El juego se completa con un mazo de cartas en las que

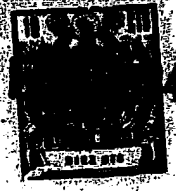


se han representado las profesiones y nombres idénticamente que los cartones de los que se provee a los jugadores, completándose con unas piezas en forma de lazo previstas de un alojamiento para una de las cartas del mazo, fijándose a la frente o cuello de cada jugador, por medio de una diadema montada al lazo.

5 Para la práctica del juego, se situa el tablero entre los jugadores, y se da a cada uno de ellos un cartón de comprobación, barajándose seguidamente el mazo de cartas, situándolas apiladas con la cara hacia abajo en el tablero.

10 Cada jugador por turno toma la carta superior del mazo y secretamente desplaza la misma siempre viéndose su dorso, situándola en el interior del lazo por la parte posterior de éste, en la dirección de una flecha representada al dorso de la carta. Seguidamente pasa el lazo al jugador de su izquierda, quién pone el mismo en su cabeza o alrededor de su cuello, manteniendo los ojos cerrados mientras realiza éstas operaciones de forma que no pueda ver las caracteres que tiene que identificar.

15 Teniendo todos los jugadores sus respectivos lazos unidos a la cabeza por medio de la diadema sabiendo la identificación de los demás pero no la propia, se inicia el juego escogiendo a un jugador que hace girar la flecha, y cuando se detiene, el jugador que la ha accionado puede formular a los demás jugadores, una cualquiera de las tres preguntas del cuadrante donde ha incidido la punta de la flecha, siendo la contestación afirmativa o negativa realizada por cualquier jugador.



Según la contestación a su pregunta, el jugador que la ha realizado puede imaginar cual es la figura que tiene en el lado situado en su cabeza, de acuerdo con las pistas que las informaciones de los demás jugadores, al estudiar cuidadosamente los gráficos del cartón para tal identificación, por ejemplo viendo si lleva o no un bolso, sombrero, botas, etc, ganando el juego el jugador que reuna más aciertos.

En lo que sigue, nos referiremos a la hoja de dibujos adjunta, en la cual, se ha representado gráficamente expuesto, un caso de realización práctica del juego de identificación profesional objeto del presente registro, con la particularidad de que dada su condición fundamentalmente informativa de los mencionados dibujos, las figuras diseñadas en los mismos, deberán ser examinadas con el más amplio criterio y sin carácter limitativo de parte alguna.

Las figuras representadas en la lámina de dibujos que se acompaña, exponen como sigue:

Figura 1.- Detalle en perspectiva de la composición y montaje de las partes que constituyen la flecha giratoria con giro libre sobre el tablero del juego, con un tetón inferior y una pieza de abroche superior.

Figura 2.- Perspectiva del tablero del juego provisto de la flecha giratoria, observándose la división del tablero en cuatro cuadrantes con tres preguntas cada uno de ellos.



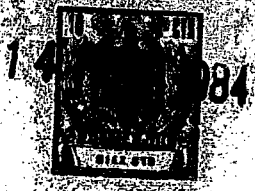
Figura 3.- Perspectiva del juego de cartones con las distintas profesiones del juego representadas gráficamente y de palabra, cuyos cartones serán repartidos uno por jugador.

Figura 4.- Perspectiva del mazo de cartas con las distintas profesiones expuestas en los cartones de la figura 3.

Figura 5.- Vista posterior de uno de los lazos que llevarán los jugadores alrededor de su frente o cuello con la utilización de la diadema de fijación, viéndose la aplicación de una de las cartas según el sentido de la flecha.

Figura 6.- Vista anterior del lazo, observándose frontalmente la carta con la profesión que ha de acertar el propio jugador que la lleva en su frente.

Al objeto de facilitar la localización de las diferentes partes que constituyen este juego de identificación profesional, se han incorporado acotaciones numéricas en las figuras de la hoja de dibujos anexa, relacionadas con las descripciones que de sus características y funcionamiento se realizan a continuación, siendo -1- el tablero del juego, en cuyo centro se encuentra practicado un orificio pasante, por el que se monta la flecha giratoria -2- provista de giro libre, por su balona central -3-, disponiendo para ello, del tetón -4- que se aplica por la parte inferior del tablero -1-, fijándose superiormente por medio del botón de presión -5-, realizándose el ajuste por simple apriete en el sentido de las flechas -6- debidamente representadas.



El tablero del juego -1-, lleva su plano superior dividido en cuatro cuadrantes -7-, y a su vez, cada uno de estos cuadrantes, llevará tres representaciones gráficas y de palabra, de otras tantas pistas que se deberán dar al jugador durante el juego.

5

Para proceder a la práctica del juego, se dispondrá de los cartones -8- en los que se representan gráficamente y de palabra, las distintas profesiones posibles, siendo todos los cartones iguales repartiéndose uno por cada jugador; también existe un mazo de cartas -9- que en su plano frontal llevan representada una profesión gráficamente y de palabra, mientras que posteriormente todas ellas llevarán la flecha -10- para indicar su posición correcta al proceder a su juego.

10

Este juego de identificación profesional se completará con unas piezas -11- que adoptan la forma de un lazo, en cuya parte posterior llevan las patillas salientes -12- para montar articuladamente la diadema -13- que irá montada sobre la cabeza o cuello del jugador como elemento de sujeción.

15

Todos los jugadores dispondrán de su correspondiente lazo -11- montado en su frente, llevando montada una de las cartas -9-, que se aplicarán por la parte superior en la posición indicada en la flecha -10-, deslizándose según indica la flecha -14-, debiendo cada jugador acertar la profesión que indica la carta que porta en su frente, cuya carta será visible para los demás jugadores, a través de la ventana -15- existente en el centro del lazo -11-, ganando el juego, el jugador que acierte mayor

20

25

número de cartas.

Una vez descritas ámpliamente todas y cada una de las partes que constituyen el juego de identificación profesional objeto del presente registro, solamente nos resta consignar la posibilidad de que sus diferentes partes puedan fabricarse en variedad de materiales, tamaños y formas, pudiendo igualmente introducirse en su constitución, aquellas variaciones de tipo constructivo que la práctica aconseje, siempre y cuando las mismas, no sean capaces de alterar los puntos esenciales de que es objeto el presente registro de Modelo de Utilidad.





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

5 1ª.- Juego de identificación profesional, esencialmente caracterizado por comprender un tablero dividido en cuatro cuadrantes comprendiendo en el vértice ó ángulo de éstos cuatro cuadrantes, un orificio pasante en el que se aloja por el plano inferior del tablero, un pivote que atraviesa por el centro, una flecha giratoria provista de giro libre, fijándose por la parte superior a un casquillo a modo de botón que ajusta a presión sobre el pivote inferior.

10 2ª.- Juego de identificación profesional, esencialmente caracterizado por comprender unas piezas rígidas en forma de lazo, en cuya parte posterior disponen de unas patillas salientes para unir mediante pasadores, en otras patillas solidarias de una pieza flexible a modo de diadema adaptable alrededor de la cabeza o cuello de los jugadores, siendo la unión entre el lazo y la diadema en forma articulada, presentando las piezas en forma de lazo por el canto superior, una cavidad rectangular en la que se alojan unas cartas, comunicando la cavidad de entrada de las cartas, con una amplia ventana frontal, a través de la cual se permitirá la visión de las figuras representadas en la carta alojada dentro del propio lazo.

15

20

3ª.-"JUEGO DE IDENTIFICACION PROFESIONAL".

De conformidad en un todo en lo esencial y fines



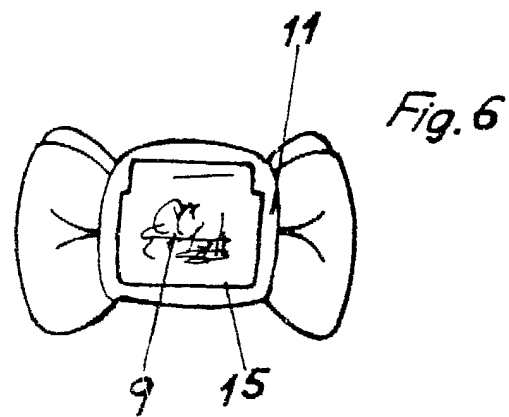
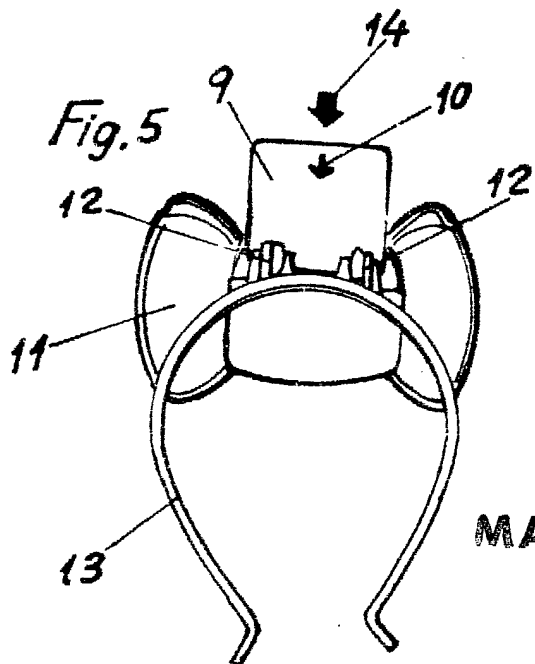
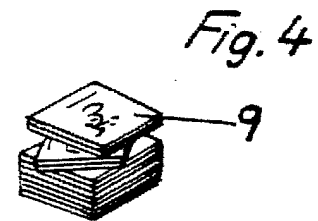
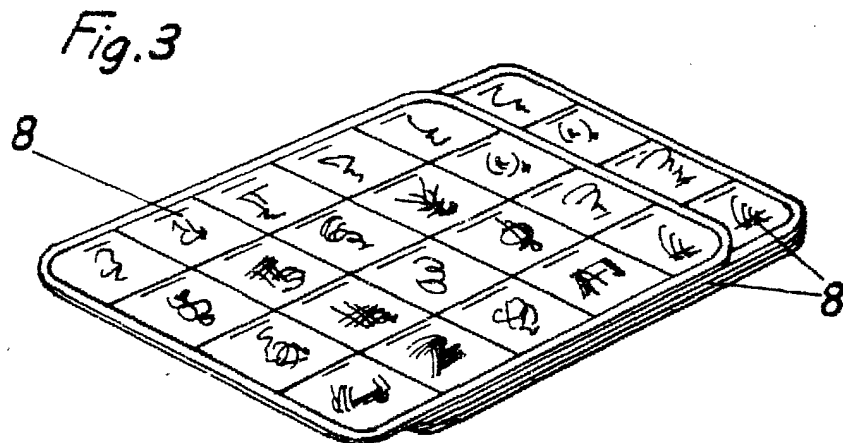
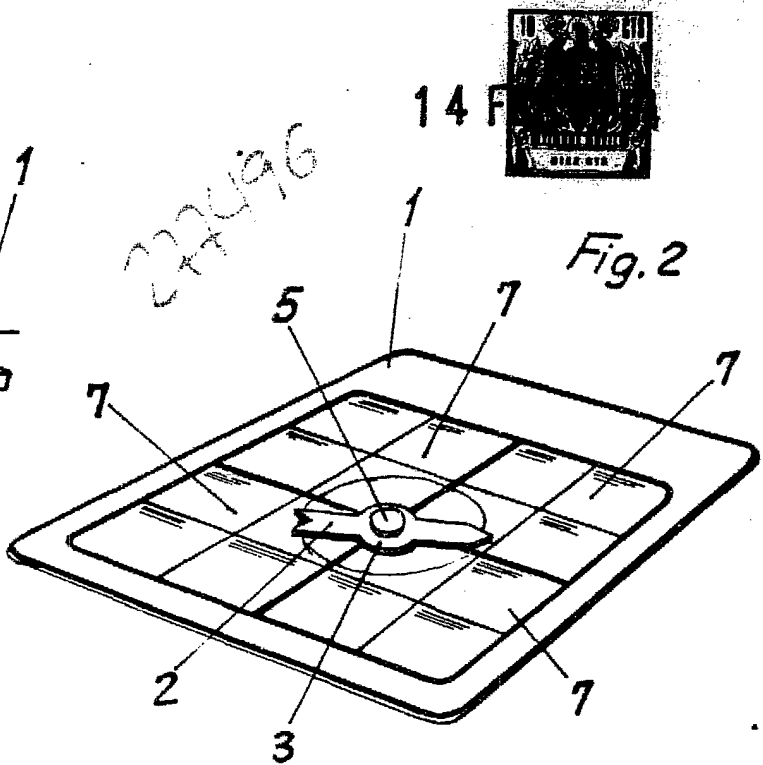
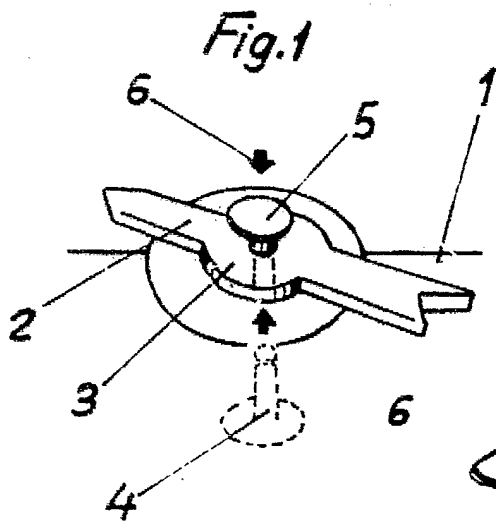
industriales a lo descrito en la precedente memoria descriptiva y gráficamente representado en los adjuntos planos para su mejor comprensión.

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

5

Madrid, 14 FEB. 1984

Por autorización de la interesada.-



MADRID Escala variable  
 14 FEB. 1984

*[Handwritten signature]*