

10 ES	11	NUMERO	279223	19 Y
	21			
	22	FECHA DE PRESENTACION	9 DICIEMBRE 1984	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

1 DIC. 1984

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

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A 63 F 9 / 00

54 TITULO DE LA INVENCIÓN
JUEGO DE HABILIDAD

71 SOLICITANTE (S)
INOVAC-RIMA, S.A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Larragana 4 Zona Industrial de Betoño VITORIA

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE
D. JULIO HERRERO ANTOLIN

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere, según se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, a un juego de habilidad, especialmente concebido para que en el mismo participen dos jugadores y en el que el resultado de cada jugada se define en función de la habilidad, y más concretamente de la rapidez de los jugadores.

Basicamente el juego se constituye a partir de una plataforma en la que se establece una alineación transversal de muñecos capacitados para saltar hacia uno o hacia otro extremo de la plataforma, preferentemente simulativos de monedas, al ser accionados por mecanismos impulsores, accionables a su vez a través de dos juegos de pulsadores, cada uno de los cuales cuenta con un número de ellos coincidente con el de muñecos.

De forma más concreta cada mecanismo impulsor es accionable por dos impulsores o mandos, uno de cada juego, de manera que dicho mecanismo impulsor basculará en uno u otro sentido, en función del pulsador que haya sido accionado con exterioridad.

Para controlar en cada jugada sobre que muñeco se debe actuar, estos adoptan coloraciones distintas, al igual que los pulsadores correspondientes, y en un lateral de la plataforma de juego se establece un cilindro giratorio, portador en su periferia de una secuencia de colores en la que participan los de los muñecos.

De acuerdo con la estructuración que ha sido someramente descrita, el accionamiento manual del cilindro giratorio trae consigo que, al cabo de un cierto número de vueltas y tras su parada, muestre a los jugadores un determinado color, indicativo de sobre que muñeco debe actuar.

A partir de tal información cada jugador deberá actuar sobre el mando pulsador correspondiente, saltando el muñeco hacia uno u otro, concretamente hacia el sector de la plataforma correspondiente al jugador que haya actuado en primer lugar sobre el correspondiente pulsador.

Cada mecanismo impulsor está constituido por una pieza basculante, de configuración en T, cuya rama transversal y superior se acopla en una ventana rectangular de la plataforma, mientras que su rama vertical se dirige hacia abajo determinando un posicionamiento estable para dicha pieza, sobre cuya rama transversal se dispone el correspondiente muñeco. Los mandos de accionamiento consisten en pulsadores propiamente dichos, a los que se asocia una especie de fuelle que, al contraerse por efecto de la acción sobre el pulsador, provocan el levantamiento de un émbolo, a través de la correspondiente conducción, hasta impactar sobre la rama vertical de la pieza basculante correspondiente. Así pues, en situación de enfrentamiento a la rama vertical de cada pieza basculante se sitúan los tubos-guía correspondientes a dos émbolos accionados por la pareja de pulsadores correspondientes al muñeco en cuestión, impactando obviamente sobre la pieza basculante el émbolo correspondiente al pulsador que

haya sido accionado en primer lugar y haciendo saltar al muñeco hacia la zona de ubicación de dicho pulsador.

Para conseguir una correcta señalización por parte del cilindro coloreado, se ha previsto que éste adopte interiormente una configuración poligonal y esté asistido por una bola de acero actuante como contrapeso y que, al tender a situarse siempre sobre una de las aristas del citado polígono, determina que exteriormente el cilindro muestre, a través de la correspondiente ventana, perfectamente centrado uno de los colores de los que es portador.

La estructura descrita se complementa con una pareja de marcadores que permiten la fácil contabilización del desarrollo del juego por parte de los dos jugadores.

Para complementar la descripción que se está realizando y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, se acompaña a la presente memoria descriptiva, como parte integrante de la misma, de un juego de dibujos en el que con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

La figura 1.- Muestra una vista en perspectiva de un juego de habilidad representado de acuerdo con el objeto de la presente invención, en el que se observa su aspecto general.

La figura 2.- Muestra una vista en planta inferior de la carcasa que constituye la plataforma de juego, y que es portadora de los diferentes mecanismos que participan en el mismo.

La figura 3.- Muestra una vista en planta interior de la tapa que colabora con la carcasa representada en la figura anterior, determinando el cierre de la misma, a través de su embocadura inferior.

5 La figura 4.- Muestra un detalle en sección longitudinal del juego, a nivel de uno de sus mecanismos impulsores y de la correspondiente pareja de pulsadores, de acuerdo con la línea de corte A-B de la figura 1, habiéndose representado uno de los pulsadores o mandos en situación de reposo mientras que el otro aparece activado.

10 La figura 5.- Muestra un detalle en sección del mecanismo señalizador, de acuerdo con la línea de corte C-D de la figura 2.

15 La figura 6.- Muestra, finalmente, un detalle en perspectiva de uno de los muñecos que participan en el juego, en el ejemplo de realización elegido en el que tales muñecos se materializan en ranas.

20 A la vista de estas figuras puede observarse como el juego de habilidad que la invención propone se constituye a partir de una carcasa 1, de planta generalmente rectangular, en la que se define un amplio sector 2 constitutivo de la plataforma de juego, y dos sectores extremos rehundidos y escalonados 3, en los que se establecen respectivas zonas de mando, contando dicha carcasa 1 con una proyección lateral 4 en la que se establecen los medios de señalización de las diferentes jugadas, y siendo dicha carcasa 1 hueca, albergando en su interior parte de los mecanismos que partici

dos en pulsadores propiamente dichos, que se corresponden con las citadas referencias 13 y 14, montados deslizantemente en respectivos orificios 15 de la carcasa y que actúan sobre una especie de fuelles 16, que mantienen su correcto posicionamiento merced a la configuración de cazoletas 17 en la tapa 5, fuelles a los que está conectado lateralmente un tubo 18 a través del que sale el aire, al deformarse el fuelle por el accionamiento del pulsador, arrastrando a un émbolo 19 que incide sobre la rama media 8 de la pieza basculante 7, haciendo que la rama transversal de dicha pieza, correspondiente a la propia referencia 7, impacte sobre la peana 11 del muñeco correspondiente, sobre una de sus zonas extremas, haciendola saltar en sentido lateral de acuerdo con la flecha referenciada con 20 en la figura 4, cuando es el pulsador 13 el que ha sido accionado, de acuerdo con la flecha 21, o haciendola saltar en sentido contrario, cuando es el pulsador 14 sobre el que se actua en primer lugar.

Para que los jugadores sepan en cada jugada sobre que pulsador deben actuar, los diferentes pulsadores de cada grupo adoptan diferente coloración, en correspondencia con los respectivos muñecos 10, y existe además un mecanismo señalizador, que como anteriormente se ha dicho se instala en la proyección lateral 4 de la carcasa 1 y que se constituye mediante un cilindro 22 cuyo eje 23 puede girar libremente sobre un asiento establecido en dos cartelas paralelas 24 de la carcasa, alojamiento para dicho eje que se complementa con otras dos cartelas 25 existentes en la tapa,

incorporando dicho cilindro 22 franjas en sentido de sus generatrices de colores acordes con los de los pulsadores y los de los muñecos y emergiendo parcialmente tal cilindro de la carcasa 1, concretamente del sector 4 de la misma, a través de una ventana 26, que permite la visualización de uno de los colores existentes en su periferia, concretamente de aquel que indica sobre que muñeco 10 se debe actuar.

El cilindro 22 cuenta con una proyección perimetral 27, moleteada, en uno de sus extremos, para facilitar su accionamiento y, al objeto de asegurar una correcta posición de parada para el mismo, de manera que muestre a través de la ventana 26 un solo color, su interior es hueco y adopta una configuración poligonal 28, alojándose en su interior una bola de acero 29 que, como se observa en la figura 5, determina posiciones de parada estables sobre las aristas de dicho polígono 28, a cuyo efecto tal polígono debe presentar un número de lados coincidente con el número de facetas coloreadas de su periferia externa.

Concretamente en el ejemplo de realización representado en las figuras, al existir tres muñecos 10, existen también tres colores diferentes, por ejemplo rojo, amarillo y azul, y en la periferia del cilindro 22 se establecen seis; franjas, dos de cada color, por lo que la estructuración poligonal interna de dicho cilindro es hexagonal.

De acuerdo con lo anteriormente expuesto y como inicio de la jugada, se actuará sobre el sector moleteado 27

del cilindro 22, con lo que este girará durante un tiempo variable, en función del impulso suministrado al mismo, y separará mostrando a través de la ventana 26 un determinado color, que indica a los jugadores sobre que muñeco
5 10 deben actuar, concretamente sobre el del color señalado. A partir de este instante y en función de la habilidad y rapidez de reflejos de los jugadores, uno de ellos actuará antes que el otro sobre el pulsador 13-14, haciendo que la deformación del fuelle 16 provoque la proyección del
10 émbolo 19 y que éste impacte sobre la pieza basculante 7-8, haciendo saltar al muñeco hacia su zona de juego en la plataforma.

Cada tanto así obtenido por cada jugador será señalado en un dial 30 con el que colabora un cursor 31 desplazable sobre una ranura transversal 32 y enclavable en cualquier posición de marcaje, para lo cual dicho cursor se prolonga inferiormente en un brazo 33, rematado en un anillo elástico 34 que incorpora un regresamiento 35 que se desliza sobre un tabique dentado 36 que actúa a modo de una cremallera,
20 cuyos alojamientos para el regresamiento 35 coinciden posicionalmente con las marcas del dial 30.

No se considera necesario hacer más extensa esta descripción para que cualquier experto en la materia comprenda el alcance de la invención y las ventajas que de la misma se derivan.
25

Los materiales, forma, tamaño y disposición de los elementos serán susceptibles de variación siempre y cuando ello

no suponga una alteración a la esencialidad del invento.

Los términos en que se ha redactado esta memoria descriptiva deberán ser tomados siempre en sentido amplio y no limitativo.

5

5
5
5
5
5

REIVINDICACIONES

1.- JUEGO DE HABILIDAD, esencialmente caracterizado por estar constituido a partir de una carcasa en la que se establece un amplio sector central, determinante de una plataforma de juego, sobre la que se sitúan, en correspondencia con su línea transversal y media, una pluralidad de ventanas en las que juegan respectivas piezas basculantes y sobre las que se disponen con carácter amovible respectivos muñecos capacitados para saltar hacia una u otra zona de la plataforma, en función de que dichas piezas basculantes sean accionadas por respectivos juegos de pulsadores o mandos de accionamiento establecidos en zonas escalonadas de los extremos de la carcasa, habiéndose previsto al efecto que para cada muñeco, o lo que es lo mismo para cada pieza basculante destinada a actuar sobre el mismo, existan una pareja de pulsadores, enfrentados, y correspondientes a distintos jugadores.

2.- JUEGO DE HABILIDAD, según reivindicación primera, caracterizado porque cada uno de los muñecos adopta una determinada coloración, diferente de la de los restantes, ofreciendo la pareja de pulsadores complementarios identica coloración, habiéndose previsto que la carcasa cuente con una proyección lateral en la que se establece un mecanismo señalizador que indica, para cada jugada, sobre que muñeco deben actuar los jugadores.

3.- JUEGO DE HABILIDAD, según reivindicaciones anterio

res, caracterizado porque el mencionado mecanismo señaliza
dor consiste en un cilindro giratorio, parcialmente visible
a través de una ventana operativamente practicada en la car
casa, cilindro que incorpora en su periferia franjas en sen
5 tido de sus generatrices y con una secuencia de colores co
rrespondiente a la de los muñecos, incorporando dicho cilin
dro un sector extremo prominente y moleteado, para facilitar
su accionamiento, mientras que interiormente es hueco y adop
ta una configuración poligonal, estando asistido por una bo
10 la de acero que establece su parada de forma que todos y ca
da uno de los colores existentes en su periferia aparezcan a
través de la ventana de visualización perfectamente centra
dos, habiéndose previsto que el eje de giro para dicho cilindro
se establezca entre dos parejas de cartelas paralelas, emer
gentes respectivamente de la carcasa y de la tapa que obtura
15 su embocadura inferior.

4.- JUEGO DE HABILIDAD, según reivindicaciones anterio
res, caracterizado porque cada pulsador actúa sobre un fue
lle, correctamente posicionado merced a la existencia de un
20 tabique anular establecido en la tapa inferior, fuelle que
presenta lateralmente una prolongación tubular, a través de
la que sale el aire al ser deformado, arrastrando a un émbolo
que incide sobre la pieza basculante, habiéndose previsto
que dicha pieza basculante adopte una configuración en T,
25 de manera que su rama transversal es la destinada a incidir
sobre el muñeco, mientras que su rama vertical recibe el
accionamiento de uno u otro émbolo correspondientes a la pa-

reja de pulsadores capacitados para actuar sobre dicha pie
za, estableciéndose en la zona de unión entre su rama trans
versal y vertical pivotes transversales a través de los que
se establece su unión articulada a la emboadura de la venta
5 na correspondiente.

5.- JUEGO DE HABILIDAD, según reivindicaciones anterio
res, caracterizado porque cada uno de los muñecos se consti
tuye mediante la combinación funcional de dos piezas, una
constitutiva del muñeco propiamente dicho y otra de una pea
10 na que recibe centrada y transversalmente a la primera y
cuyas dimensiones son acordes con las de las ventanas de la
carcasa, habiéndose previsto que dichas peanas sean huecas
y abiertas inferiormente, mientras que las ventanas presen
tan pequeños tabiques laterales, acoplables en el interior
15 de las peanas, para facilitar el correcto posicionamiento
de los muñecos.

6.- JUEGO DE HABILIDAD, según reivindicaciones anterio
res, caracterizado porque en zonas extremas de la plataforma
de juego y en correspondencia con cada conjunto de pulsado
20 res correspondiente a un jugador, se situa un dial sobre el
que se desplaza un cursor que juega en una ranura transversal
de la carcasa, con la particularidad de que dicho cursor se
prolonga en un brazo interior rematado en un anillo elástico
que incorpora una prominencia desplazable sobre un tabique
25 interior de la carcasa, dentado a modo de una cremallera,
de manera que dicha prominencia salta sobre los dientes de
la cremallera determinando posiciones estables para el cur-

sor en función con los puntos de señalización del dial.

5 7.- JUEGO DE HABILIDAD, según queda descrito y reivindicado en la presente memoria que consta de catorce hojas todas ellas escritas a máquina por una sola de sus caras y se representa en los dibujos que se acompañan.

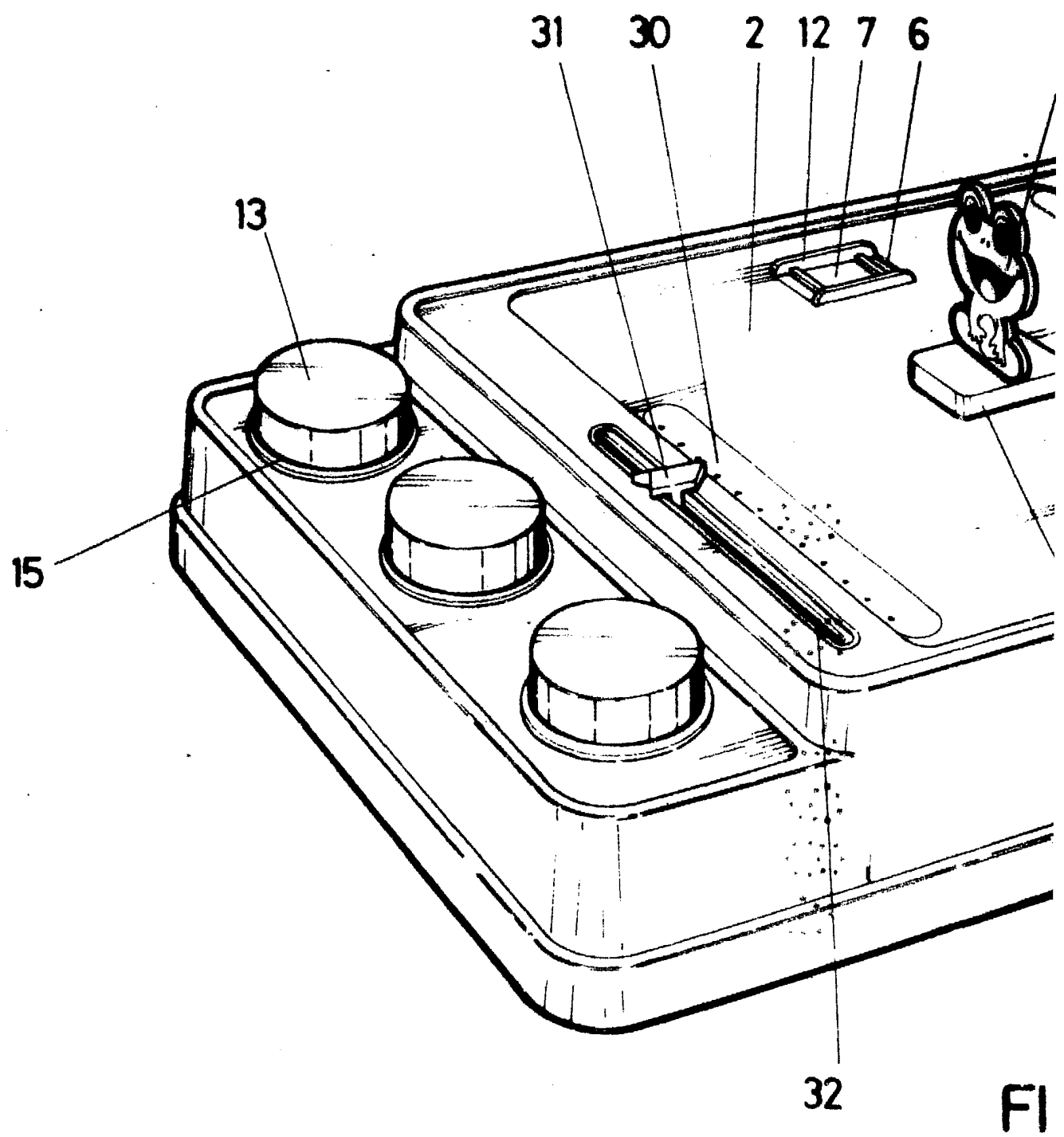
[9 MAYO 1984

Madrid,

EL AGENTE: **Julio Herrero**

P.P.

Julio Herrero



FI

ESCALA VARIABLE

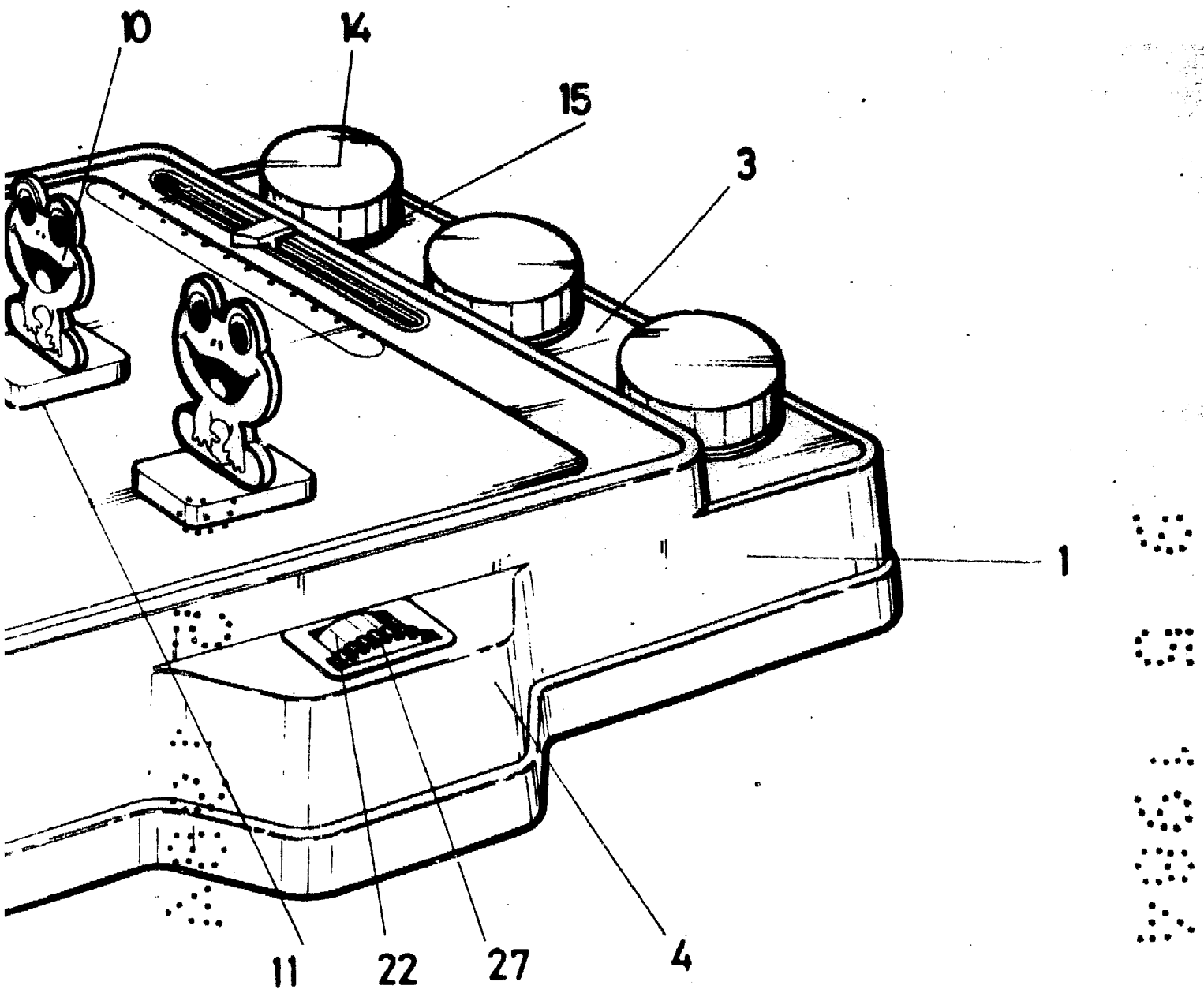
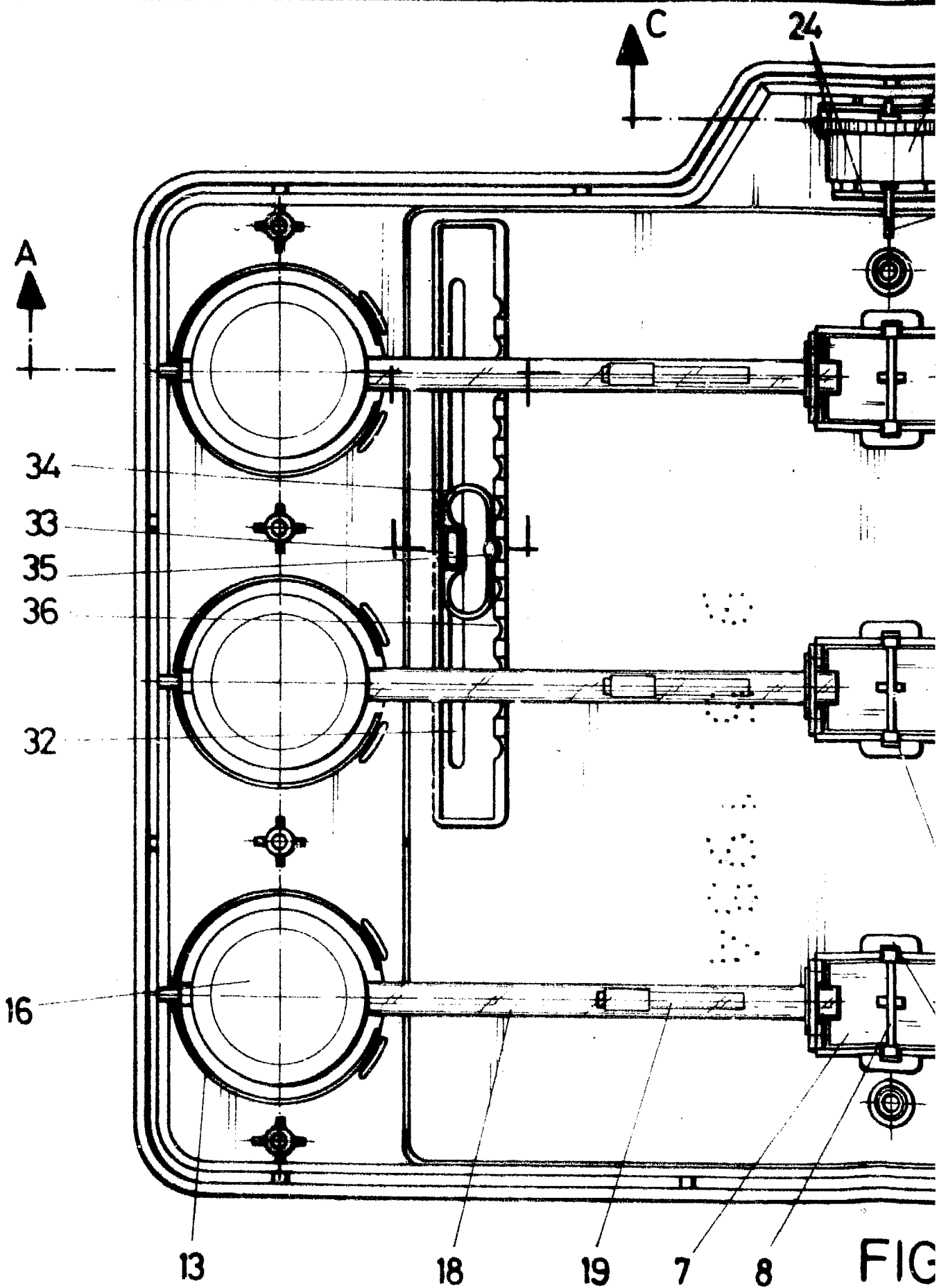


FIG.-1

MADRID 9 MAYO 1984

Gulló Herrero
P. P.



ESCALA VARIABLE

FIG

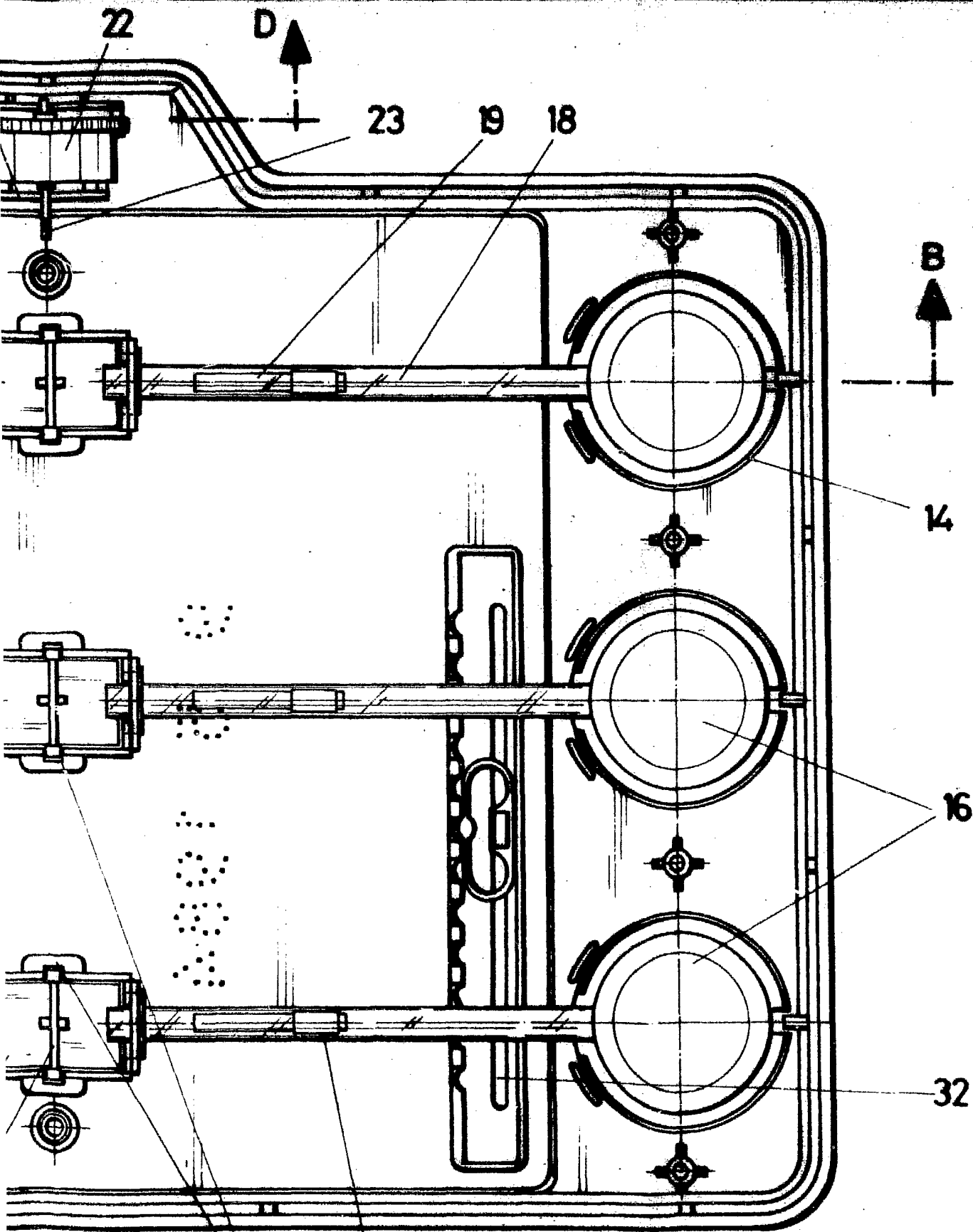
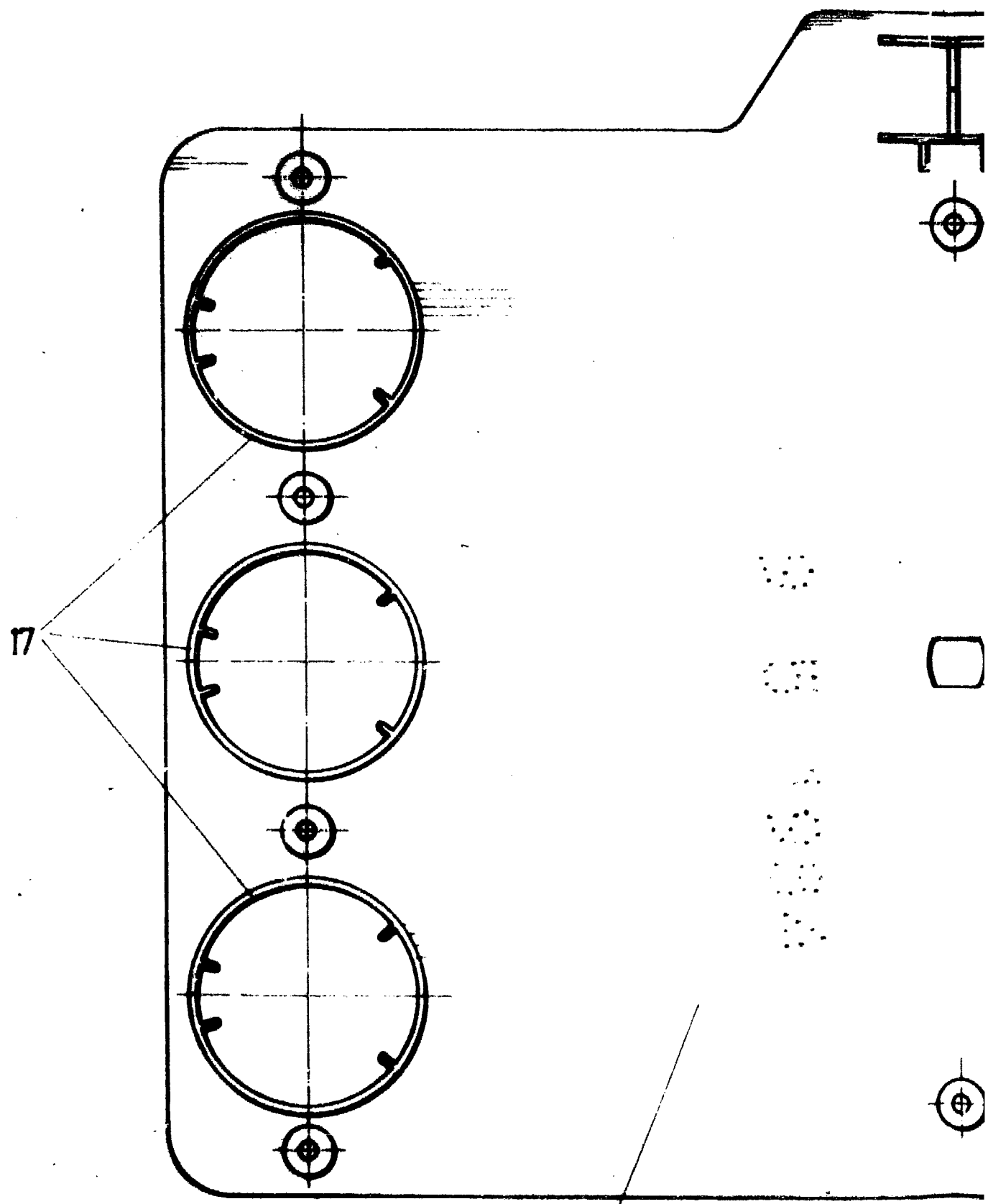


FIG.2 9 18

MADRID 9 MAYO 1984
Julio Herrero
P. P.
[Signature]



ESCALA VARIABLE

5

FIC

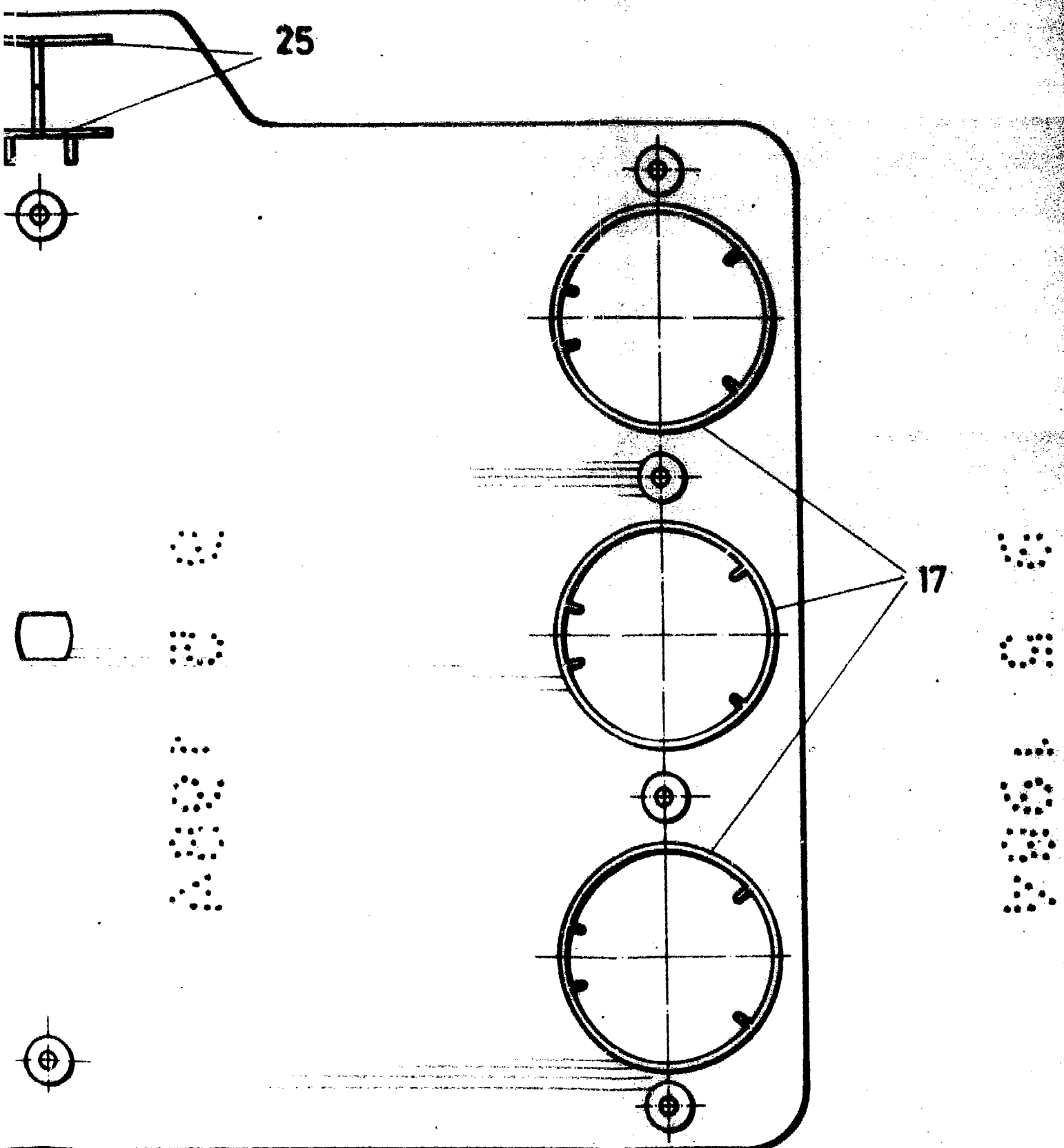


FIG.3

MADRID 9 MAYO 1984

Juho Herrero
P. P.

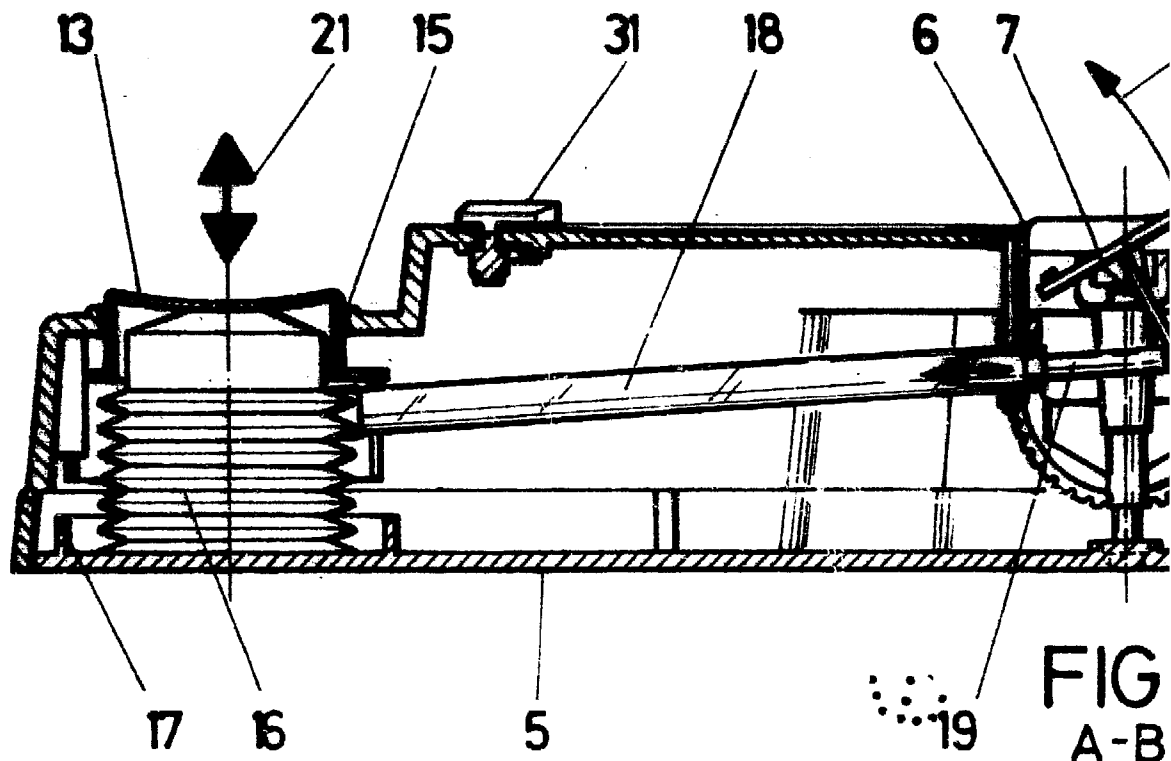


FIG
A-B

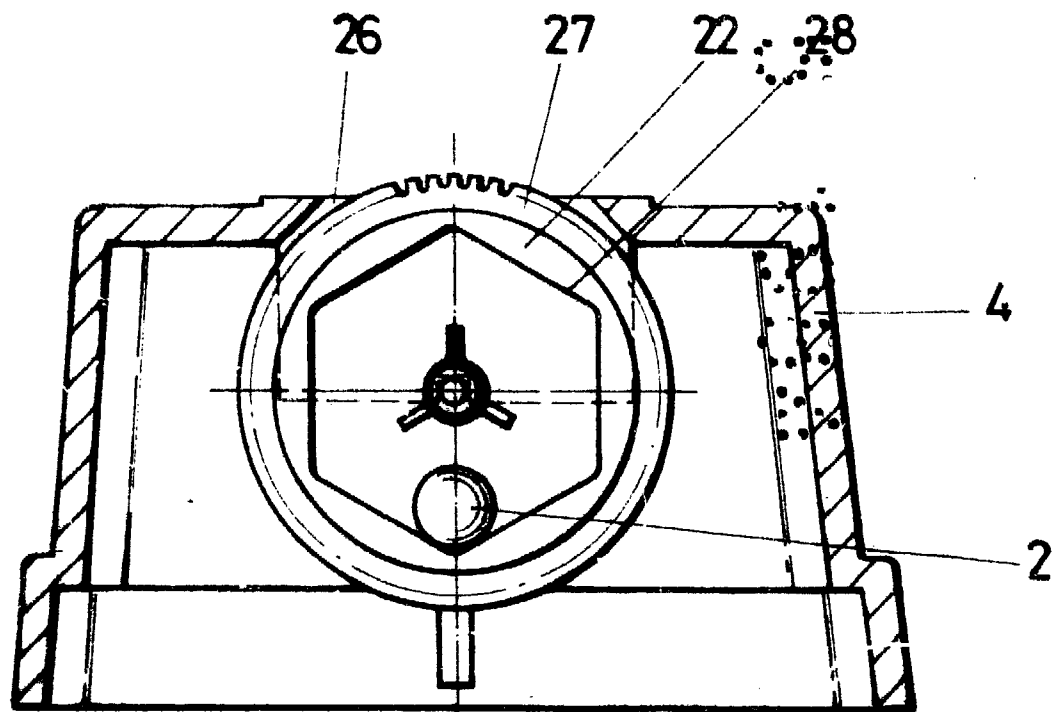


FIG.-5
C-D

ans
Julio Herrera
P. P.
MADRID 29 MAYO 1984

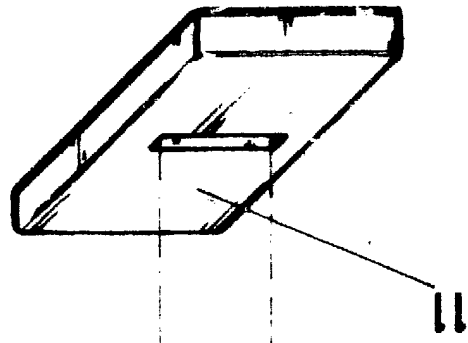
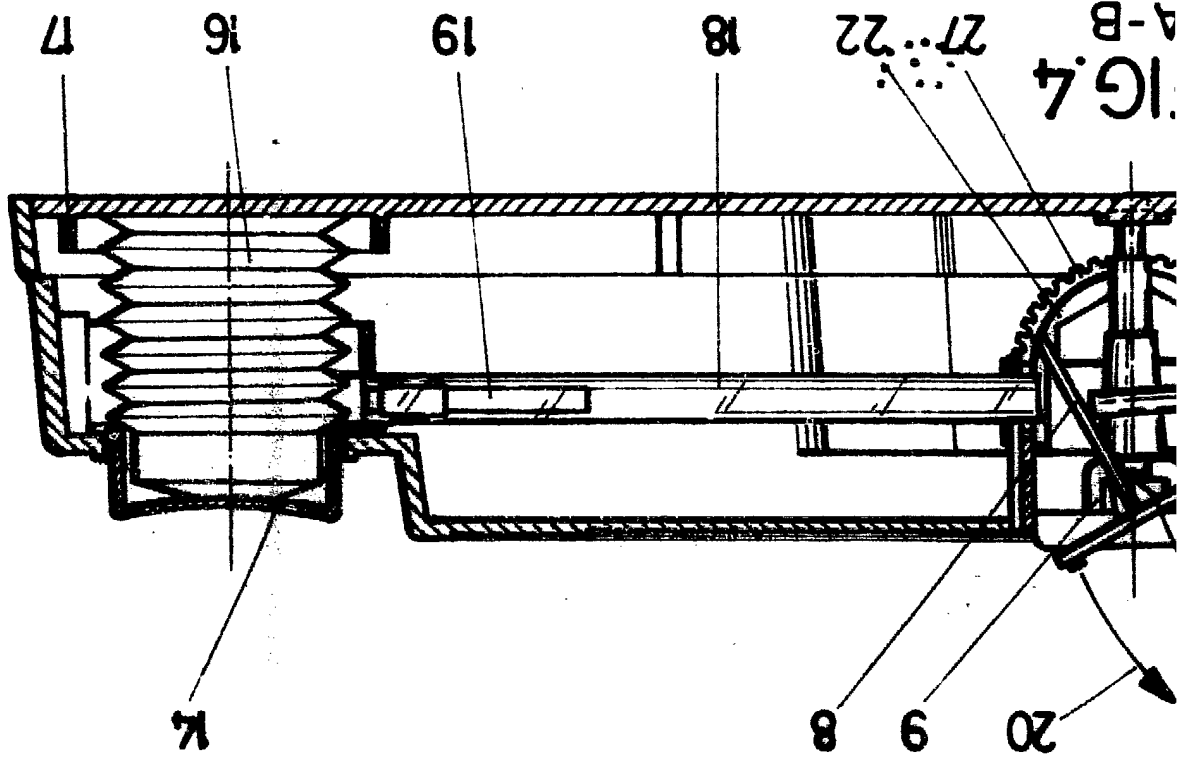
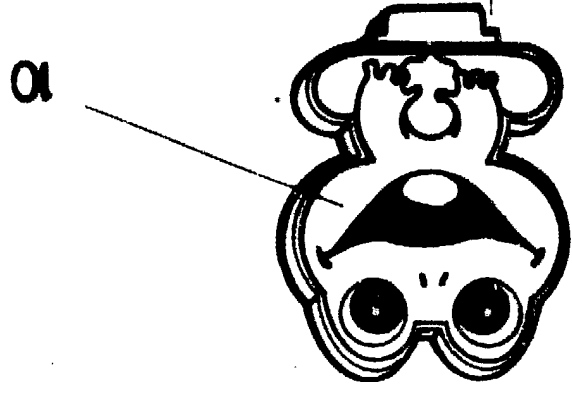


FIG.-6



29

7

FIG. 4
A-B