

(19) ES (11) (21) (22)	NUMERO <b>294095</b>	(10) Y
	FECHA DE PRESENTACION <b>12 MAY. 1986</b>	



ESPAÑA

**MODELO DE UTILIDAD**

**1 SET. 1986**

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL <b>A 6 3 F 9/18</b>
--------------------------	---

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
<p>"JUEGO PERFECCIONADO DE PREGUNTAS".</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

(71) SOLICITANTE (S)
<p>MB ESPAÑA, S.A.</p> <p>.....</p>

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
<p>Avda. Real Monasterio de Santa María de Poblet, nº 22 QUART DE POBLET (Valencia).</p> <p>.....</p>

(72) INVENTOR (ES)
<p>.....</p>

(73) TITULAR (ES)
<p>.....</p>

(74) REPRESENTANTE
<p>DON JOSE LOPEZ CORTES.-</p>

M E M O R I A D E S C R I P T I V A  
= = = = = = = = = = = = = = = =

En la presente memoria descriptiva y en los dibujos complementarios que se acompañan, vamos a tratar de referirnos a un nuevo juego de preguntas, cuyos perfeccionamientos constituyen una evidente novedad, permitiendo ser utilizado indistintamente por niños y personas adultas, encontrándose dentro del campo de juegos didácticos a todos los niveles, puesto que las preguntas formuladas son intercambiables y por tanto, de acuerdo con el nivel de las mismas, será utilizable por los niños o por las personas mayores, encontrándose también dentro del campo de juegos de competición, dado que juegan los usuarios en dos grupos unos contra los otros, como por ejemplo familias, resultando de gran vistosidad y entretenimiento, presentando unas características estructurales y constitutivas que difieren notablemente de todos los juegos de preguntas actualmente conocidos, por cuyas razones unidas a sus cualidades de novedad, se estima con fundamento suficiente para obtener el privilegio de exclusividad que se solicita, en lo referente a su fabricación y venta por la Empresa titular en España, como consecuencia del presente registro de Modelo de Utilidad.

El juego perfeccionado de preguntas a que nos venimos refiriendo, está formado por un tablero frontal, en el que se encuentra una pluralidad de ranuras o cana-

les superpuestos, en dos tiras contiguas, de forma que en uno de los grupo de canales superpuestos jugará una familia o grupos de personas, y en el otro los competidores, encontrándose todas las ranuras cerradas al iniciarse el juego, y primeramente se procederá a realizar preguntas de un nivel más bajo a uno y otro bando, de forma que después de la contestación, se abrirá la correspondiente ranura desplazando una regleta desde el lateral respectivo, para ver si la contestación ha sido correcta o no, y en caso negativo, al equipo que ha fallado se le anotará un fallo, pudiendo a cada lado correspondiente, incorporar el marcador con las puntuaciones alcanzadas.

La lámina con las contestaciones correctas, además de ser intercambiable dentro del juego, podrá ser desplazada por un mando situado en el propio juego, para conseguir dos niveles de preguntas (más fáciles y más difíciles), incorporándose al juego alojándola por la parte superior, dentro de una ranura o cavidad existente detrás de las regletas desplazables que cubren los huecos o ranuras con las contestaciones correctas, que únicamente deberán ser visibles, después de que el concursante o jugador, haya contestado a la pregunta formulada.

El juego una vez montado y dispuesto para su utilización, llevará en la parte posterior, unos pies de apoyo en forma de escuadra, quedando el tablero frontal dispuesto de canto y ligeramente inclinado hacia atrás,

acoplándose las escuadras de apoyo, por encaje ajustado a presión por desplazamiento.

5 Para una mejor comprensión de las características generales anteriormente expuestas, se acompañan tres láminas de dibujos que nos muestran gráficamente re-  
presentado, un caso de realización práctica del juego per-  
feccionado de preguntas a que nos venimos refiriendo, ha-  
ciendo constar, que dada la condición eminentemente infor-  
mativa de los dibujos en cuestión, las figuras diseñadas  
10 en los mismos, deberán ser examinadas con el más amplio criterio y sin carácter limitativo de parte alguna.

Las figuras representadas en las tres hojas  
de dibujos adjuntas, exponen como se especifica a conti-  
nuación:

15 Figura 1.- Vista frontal en alzado de juego  
perfeccionado, observándose en su parte central, los dos grupos de canales o ranuras superpuestos, situados conti-  
guamente, a través de los cuales se permitirá ver las  
20 contestaciones correctas, quedando obturadas por unas  
tablas desplazables desde los laterales, viéndose en la  
parte superior, unos orificios en los que se incorporarán  
unos pivotes indicativos de los fallos de los jugadores  
o concursantes, pudiendo o no, llevar en los dos lados,  
los marcadores con los puntos conseguidos.

25 Figura 2.- Proyección posterior en perspectiva

de la primera fase de montaje del juego, con la forma de aplicar el tablero frontal a una armadura posterior provista de los canales para el deslizamiento de las regletas que cubren las preguntas de los dos grupos de ramuras superpuestas, observándose unas flechas para la forma de aplicación y montaje.

5

Figura 3.- Perspectiva de la figura 2 montada, viéndose en los dos lados, unas bridas o garras salientes para fijar los soportes a escuadra para mantener el conjunto en pie.

10

Figura 4.- Detalle en perspectiva de uno de los laterales del conjunto de la figura 3, con la disposición de las regletas desplazables que cubren las ramuras huecos con las contestaciones correctas a las preguntas.

15

Figura 5.- Detalle en perspectiva de la cavidad o alojamiento con posibilidad de giro en noventa grados, del mando para el desplazamiento en dos posiciones de la hoja o cartulina con las respuestas a dos niveles, viéndose la colocación del propio mando en el sentido de la flecha.

20

Figura 6.- Vista lateral del mando giratorio, para el desplazamiento de la cartulina conteniendo las respuestas a las preguntas, de forma que en una posición quedan las más sencillas frente a las ramuras, y en la otra posición las más difíciles, yendo guiada dicha cartulina por un canal en el conjunto.

25

Figura 7.- Vista frontal del mando con la pala desplazatoria de la cartulina, viéndose un indicativo en forma de flecha que determina la posición de la propia cartulina, elevada o descendida.

5

Figura 8.- Vista lateral de una de las escuadras soporte que mantienen el juego de pie, acoplable en la parte posterior del conjunto.

10

Figura 9.- Detalle en perspectiva de la forma de aplicación, de una de las patas a escuadra, disponiéndose primeramente junto a la armadura alojando la garra inferior, en un rebaje o canal de las pestañas o aletas de la propia escuadra con posterior deslizamiento ascendente para fijarla por la garra superior, tal como se indican en las flechas situadas al efecto.

15

Figura 10.- Perspectiva posterior del conjunto totalmente montado, con la incorporación de la cartulina con las respuestas que se aloja por una ranura superior, pudiendo llevar grabadas respuestas a dos niveles por las dos caras.

20

Siempre refiriéndonos a los dibujos que se acompañan, hay que hacer constar que en las figuras de las tres hojas de dibujos anexas, se han incorporado anotaciones numéricas relacionadas con las descripciones que de sus características y funcionamiento se realizan a continuación, facilitando de éste modo su inmediata locali-

25

zación, siendo -1-, el tablero frontal de constitución rígida que puede ser metálico, de plástico, cartón o cualquier otro material, llevando en la parte central, una pluralidad de canales o ranuras -2- en forma superpuesta y en dos columnas contiguas, detrás de cuyos canales, se encuentran las respuestas correctas a las preguntas que han de formularse en el juego.

En la parte superior, se disponen los orificios alineados -3- con unas leyendas contiguas, para determinar los fallos de los equipos de jugadores, marcados por unos pivotes de colores aplicados a dichos orificios, pudiendo o no llevar a ambos lados, unos marcadores -4-, para anotar las puntuaciones alcanzadas por los equipos.

El tablero frontal -1-, dispone de unos orificios pasantes -5-, para fijar en ellos, la armadura posterior -6-, aplicando las garras -7-, según indican las flechas -8-, representadas en la figura 2, siendo portadora la citada armadura posterior -6-, de los canales -9-, para alojar las regletas deslizantes -10-, accionables por el extremo a escuadra -11-, por parte del que maneja el juego, para descubrir las respuestas que determinarán si hay acierto o no.

En el centro de la parte inferior, la armadura posterior -6-, llevará practicado el hendido -22-, con los topes de escalonamiento -13-, para incorporar el mango giratorio -14-, accionable manualmente, llevando la pala -15- alojable dentro del hendido -12-, con posi-

5 bilidad de giro de noventa grados, hasta que en las dos posiciones realiza tope con los escalonamientos -13- anteriormente mencionados, llevando la flecha indicativa -16-, que señalará la posición en que se encuentra, constituyendo dicho mando giratorio -14-, el medio para el desplazamiento en dos posiciones, de la hoja de papel o cartulina -17-, que en una o sus dos caras llevará impresas las respuestas en dos niveles de dificultad.

10 Detrás de la armadura -6-, se aplicará una tapa -18- provista de unos tetones guías salientes, alojables dentro de los orificios laterales -19-, para la correcta situación, llevando además los canales -20-, al mismo nivel de las respuestas, comprendiendo en el centro de su parte inferior, el saliente en arco -21-, por donde sobresale el mando giratorio -14-, observándose los indicativos -22-, que determinarán las dos posiciones de mando giratorio.

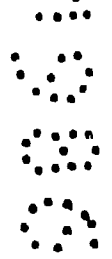
15 Para fijar todos los elementos del conjunto, así como las regletas deslizantes -10- y para situar el juego en pie, se dispone de las patas a escuadra -23-, con el punto de apoyo -24-, llevando dichas patas a escuadra en el lado de aplicación sobre la armadura -6- y tapa posterior -18- del juego, una superficie plana a modo de regleta -24-, con la escotadura -25-, de forma que su aplicación se realizará alojando dentro de las escotaduras -25-, las bridas o garras posteriores -26-, solidarias de la par-

20

25

5 te inferior de la armadura -6-, hasta situar las patas  
junto a la propia armadura -6-, procediéndose seguidamen-  
te a desplazar en sentido ascendente la propia pata, has-  
ta que la brida o garra superior -27-, aloje el extremo  
superior de la regleta -24-, ajustando el saliente -28-,  
dentro de la garra superior mencionada, actuando las pa-  
tas, para fijar la tapa posterior -18- y las regletas des-  
lizantes -10-, impidiendo su desprendimiento.

10 Estimando ámpliamente descritas todas y cada  
una de las partes que constituyen el juego perfeccionado  
de preguntas objeto de la invención, solamente nos resta  
manifiestar la posibilidad de que sus diferentes partes  
puedan fabricarse en variedad de materiales, tamaños y  
formas, pudiendo igualmente introducirse en su constitu-  
ción, aquellas variaciones de tipo constructivo que la  
15 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 perfeccionado de preguntas, esencialmente caracterizado por comprender un tablero frontal rígido, provisto centradamente en dos columnas contiguas de canales horizontales superpuestos, a través de los cuales, se permitirá ver las respuestas correctas a las preguntas formuladas, quedando cegados dichos canales o ramuras, por unas regletas deslizantes accionadas por una doblez a escuadra saliente en los laterales del tablero frontal, llevando en la parte superior del mismo, varias orificaciones con leyendas contiguas, para disponer unos pivotes de colores que indicarán los fallos cometidos por los jugadores, hasta su descalificación si se llega a un número determinado de fallos, pudiendo llevar a ambos lados de los grupos superpuestos de canales mencionados, unos marcadores de las puntuaciones alcanzadas por los dos jugadores o grupos de jugadores.

10 15 20 25 2ª.- Juego perfeccionado de preguntas, esencialmente caracterizado porque en el plano posterior del tablero frontal según la anterior reivindicación, se encuentra montada una armadura que se fija al propio tablero por medio de unos pivotes o enganches que se alojan en otros tantos orificios practicados en el tablero, cuya armadura, dispone de dos grupos contiguos de canales superpuestos, abiertos por los laterales, para alojar las regletas deslizables, llevando en la parte inferior y centradamente, un rebaje o cavidad con un orificio central,

cuya cavidad presenta unos escalonamientos limitadores del giro, encontrándose alojada dentro de la citada cavidad, una pala giratoria accionada por un mando axial, para determinar dos posiciones, actuando el canto de la pala giratoria, sobre el canto inferior de una hoja de cartulina o papel que lleva grabadas las respuestas por una o las dos caras, a dos niveles de dificultad, de forma que según la posición del mando, enfrentarán a las ranuras o canales, unas y otras respuestas.

3ª.- Juego perfeccionado de preguntas, esencialmente caracterizado por comprender unos pies o patitas de apoyo en forma de escuadra, adosables al plano posterior del conjunto de piezas montadas según las anteriores reivindicaciones, cuyas escuadras por el canto de aplicación al armazón presentan un plano en forma de regleta, que dispone de una escotadura por los dos lados, practicada cerca de su extremo inferior, insertándose al armazón, alojando dentro de la escotadura, una brida o garra saliente inferior solidaria del propio armazón, quedando acoplada la escuadra apoyando al mismo armazón, procediéndose seguidamente a su anclaje desplazándola hacia arriba para que otra garra o brida superior monte sobre los dos lados de la regleta, fijándose a un saliente abombado que acopla ajustadamente en el centro de la brida.

4ª.-"JUEGO PERFECCIONADO DE PREGUNTAS".

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.

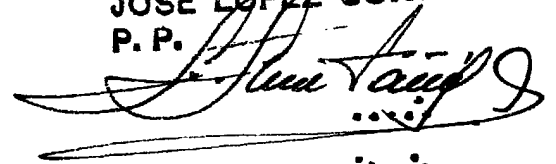
5

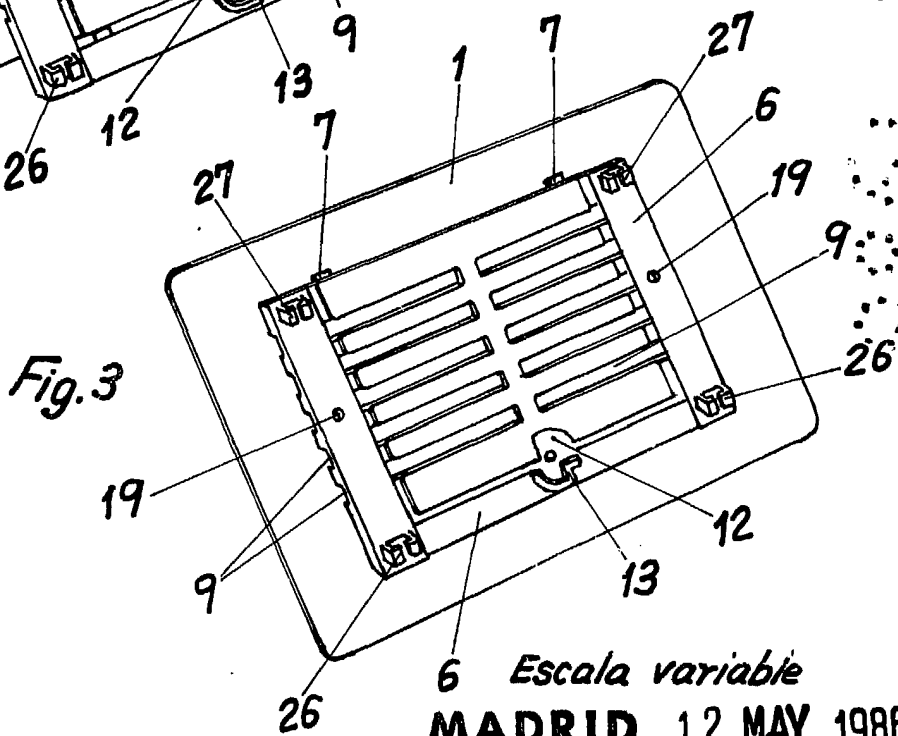
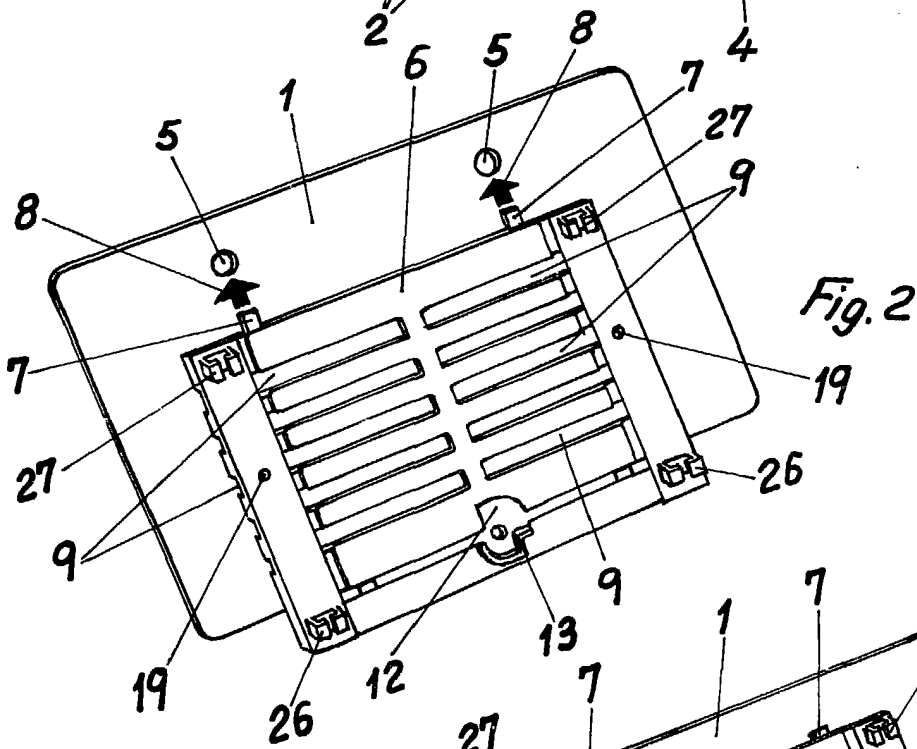
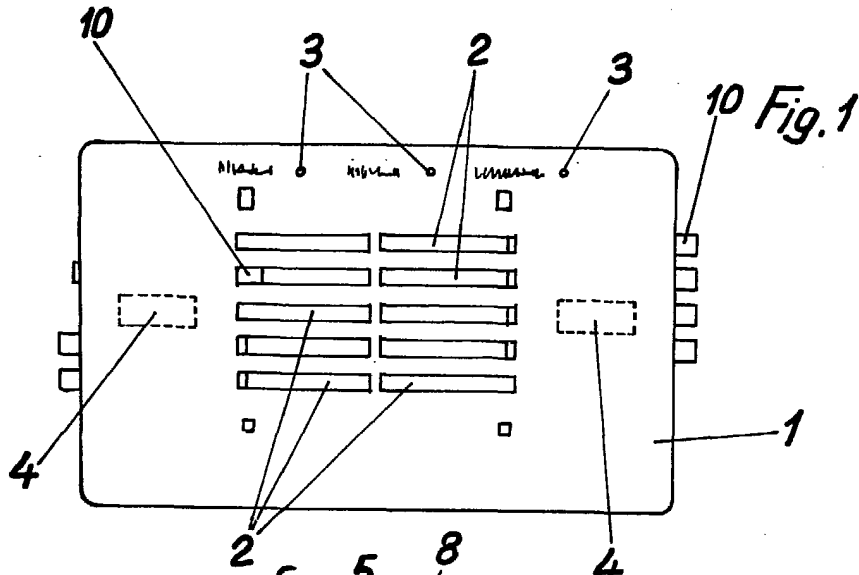
Esta memoria consta de DOCE hojas escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio.

Madrid, 12 MAY. 1986

Por autorización de la interesada.-

JOSE LOPEZ CORTES  
P. P.





6 Escala variable

MADRID 12 MAY. 1986

JOSE LOPEZ CORTES  
P. P. P.

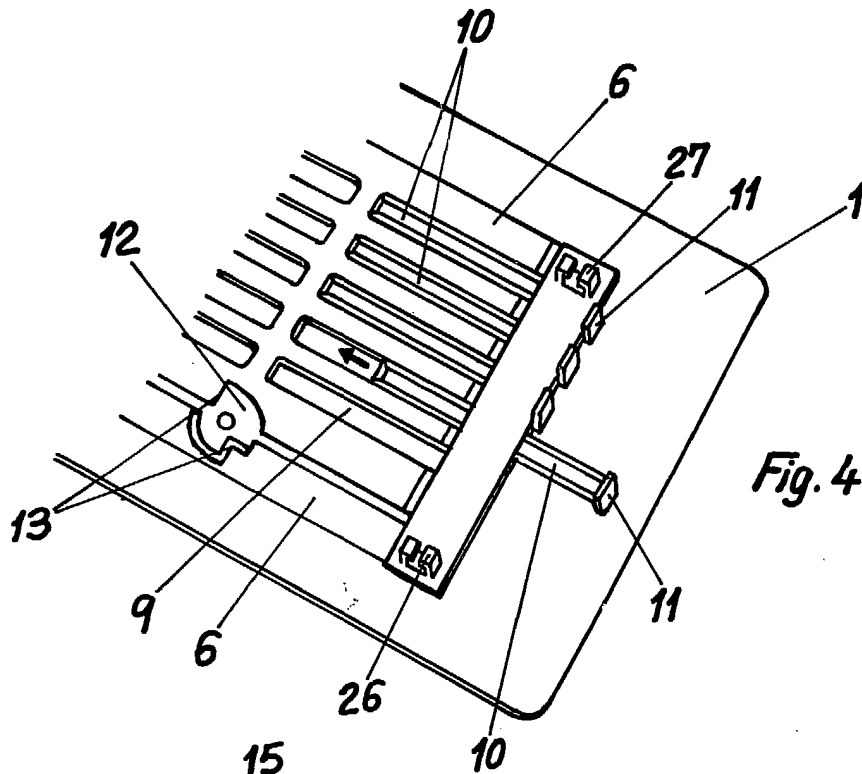


Fig. 4

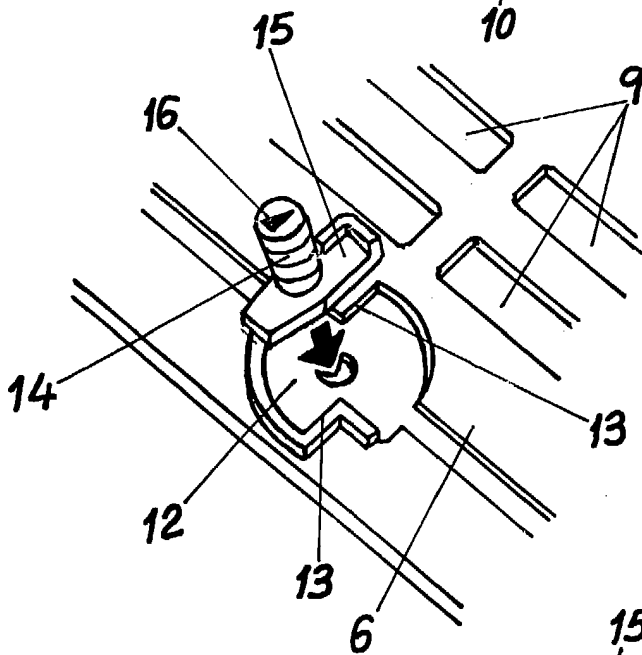


Fig. 5

Fig. 6

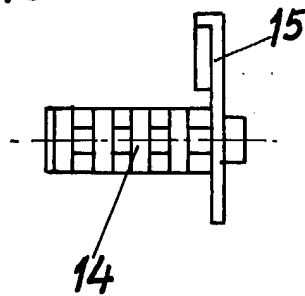
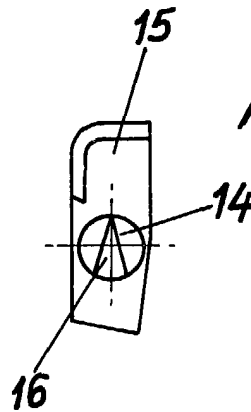
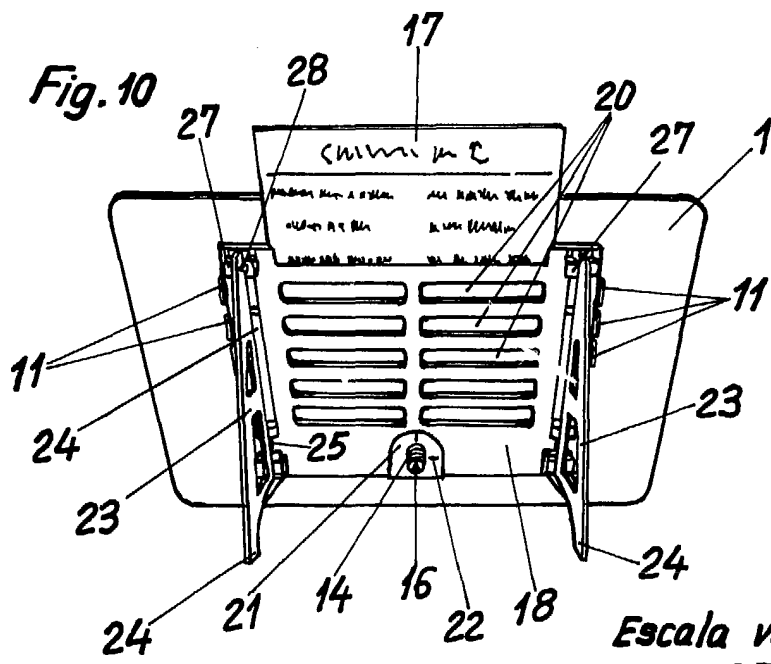
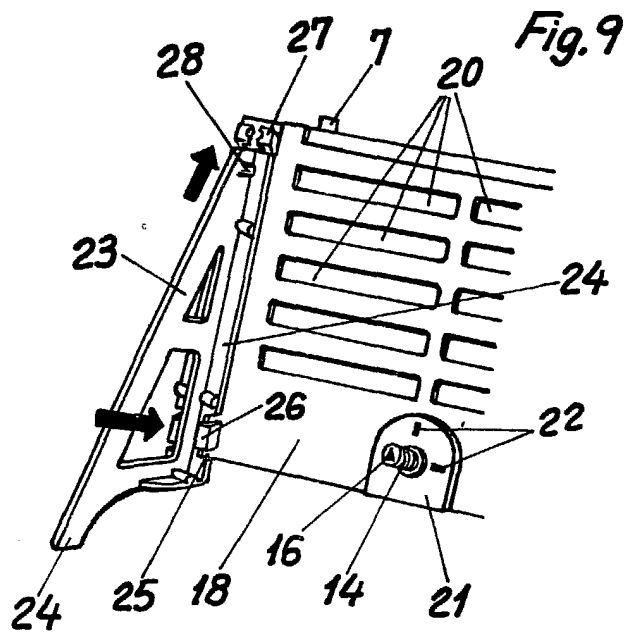
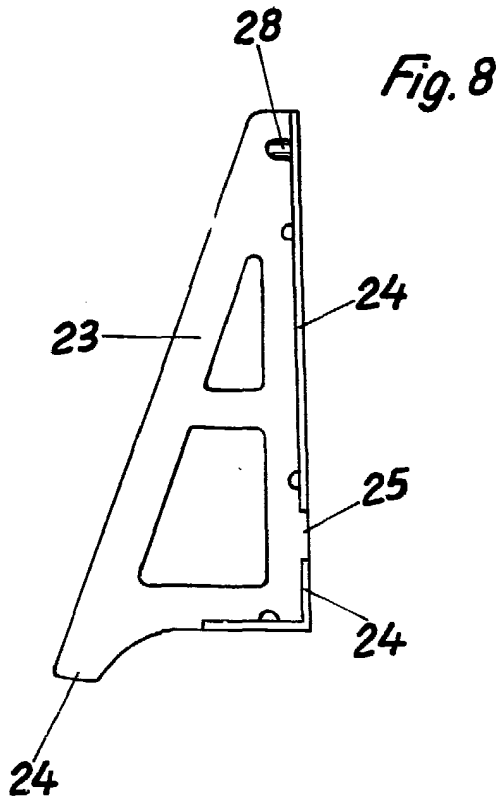


Fig. 7



Escala variable  
MADRID 12 MAY. 1986  
JOSE LOPEZ CORTES  
P.P.



*Escala variable*  
**MADRID 12 MAY. 1986**  
JOSE LOPEZ CORTES  
P.P. *[Signature]*