

(19) ES (11) NUMERO 295487 (10) Y
(21) (22) FECHA DE PRESENTACION 25 JUN. 1986



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

-1 ENE. 1987

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD (51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
A63F 9/14

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
"JUEGO ESTRAFALARIO".

(71) SOLICITANTE (ES)
MB ESPAÑA, S.A.

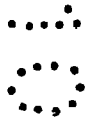
DOMICILIO DEL SOLICITANTE Avda. Real Monasterio de Santa Maria de Poblet,
nº 22 -46930 QUART DE POBLET (Valencia).

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE
DON JOSE LOPEZ CORTES.

MEMORIA DESCRIPTIVA
=====



5 La presente memoria tiene por objeto describir las características de un nuevo juego, al que denominamos estrafalario porque los elementos mecánicos ideados para el mismo son raros, fuera de toda lógica y extravagantes, lo que permite establecer un juego sumamente interesante, atractivo y humorístico a la vez, que divertirá y entretendrá a los niños y niñas de cuatro años en adelante, aportando así un sano medio recreativo, útil dentro de sus fines.

10 Para facilitar la comprensión de la descripción que vamos a efectuar, nos auxiliaremos de unos dibujos en los que se representa un ejemplo de realización del juego estrafalario motivo de la invención, bien entendido que tales dibujos deben interpretarse con el más amplio criterio y sin que sirvan para limitar la realización del juego específicamente a lo representado, pues dentro del principio general constitutivo, caben variaciones secundarias en 15 las formas, tamaños, materiales, colorido y en las normas o reglamento para su desarrollo o sea todo aquello que no altere lo fundamental que se resumirá al final en la nota reivindicatoria.

20 Los mencionados dibujos representan en sus figuras como sigue:

Fig.1.- Perspectiva del juego completamente montado sobre el tablero base de sustentación y avance de las 25 figuras.

Fig.2.- Perspectiva de los mecanismos de iniciación manual del movimiento.

5 Fig.3.- Detalle, también en perspectiva de la escalera de descenso, con sus partes separadas antes de ensamblar entre si, pero colocadas frente a los lugares de unión.

Fig.4.- Canal de deslizamiento, visto en perspectiva.

Fig.5.- Dispositivo de liberación y lanzamiento de la bola.

10 Fig.5a.- Planta de la batea que sostiene la bola.

Fig.6.- Detalle del bañista en el trampolín, visto en perspectiva.

Fig.7.- Jaula de atrapamiento y su soporte.

15 Fig.8.- Planta con cierta perspectiva del table-ro base, con los orificios para montaje y fijación sobre él, de los elementos del juego.

Fig.9.- Bola.

20 Fig.10.- Figura o ficha en forma de ratón, de las que habrá varias.

Fig.11.- Dado.

A la vista de las figuras relacionadas podemos comprobar que el ejemplo de juego estrafalarico en ellas representado, está constituido como sigue:

25 Consta de una plancha rectangular (o de otra forma) señalada con 1, (figuras 1 y 8), preferentemente de

grueso cartón, aunque también podría ser de cualquier otra materia, que ofrece la particularidad de que en su superficie o cara superior tiene representadas unas figuras geométricas irregulares -2-, que adoptan la forma de la planta de los elementos componentes del juego, o sea la plantilla o contorno de la base de dichos elementos, sirviendo de indicación del lugar en que tales elementos han de colocarse en el tablero, disponiendo también de unos orificios -3-, en los cuales se introducirán las espigas o tetones de que están dotados los repetidos elementos en su base de asentamiento. Algunos de tales orificios, como los señalados con -4-, son alargados y con zonas de diferente anchura, para que la fijación se realice mediante aletas o pestañas que, una vez alojadas en los orificios, se deslizan para su ajuste. En la zona interior -5-, inmediata a los lados del tablero -1- y por todo su dintorno, irán representadas unas figuras y leyendas que señalan el camino de avance de las figuras o fichas del juego y de sus incidencias. Estas figuras no se han representado en los dibujos del ejemplo, porque son intrascendentes y pueden ser muy diversas.

Los elementos que se montan en el mencionado tablero -1-, colocándose precisamente sobre la figura -2- que se acomode a la forma de su base, son los siguientes: una pieza alargada -6- (Figuras 1 y 2) con un nervio longitudinal en la cara superior para servirle de refuerzo a ella

.....
.....
misma y a dos salientes tubulares destinados a recibir,
uno de ellos al eje vertical de una rueda -7-, provista
de tetones o dientes, para actuar de rueda dentada; otro
saliente tubular -8- recibe el eje vertical de una larga
palanca -9-, que tiene su extremo -10- interpuesto en el
camino giratorio de la pestaña o paleta -11-, de la rueda
-7-, mientras que en su extremo opuesto tiene una pala ver-
tical -12-, sostenida por dos brazos -13-. Dicha palanca
-9- tiene un gancho -14-, en el que se engancha un anillo
de goma -15-, que engancha también en el vástago -16-, al
objeto de impulsar a la palanca -9- en una dirección, que
estará limitada por el vástago -17- que actúa de tope. En
un extremo de la pieza -6-, ya citada, hay un resalte -18-,
en el que va montado el soporte -19- de la rueda -20-, dota-
da también de tetones o dientes, engranables en los dientes
de la otra rueda -7-, con la que se acopla perpendicularmen-
te, siendo accionado manualmente este engranaje por la mani-
vela -21-. Finalmente, en el extremo opuesto, hay un basa-
mento -22- en el que, de manera desmontable, va introducido
el poste -23- provisto en su extremo superior de un brazo
-24- del que pende articuladamente y oscilable en él, una
barra -25-, que lleva en su extremo cualquier figura, tal
como una bota -26-, según el ejemplo. En la pieza -6- hay
que señalar dos pestañas -29-, para engancharse en los ori-
ficios alargados -4- del tablero -1-.

5

10

15

20

25

Las figuras 1 y 3, muestran otro de los elementos constituido por una figura de escalera -27-, que tiene la particularidad de que sus escalones -28- están inclinados alternativamente hacia un lado y otro, poseyendo unas barandillas o tabiques que dejan una porción libre para dar paso de un escalón a otro. Dicha escalera se apoya y ensambla en las patas -30- y -31-, provistas en sus extremos inferiores de tetones para fijar estas piezas en los orificios -3- del tablero -1-. Hay que señalar el soporte horquillado -32-, en el que se monta, con posibilidad de giro, el recipiente -33-.

Comprende también el juego una pieza -34- (figuras 1 y 4) en forma de canal sinuoso, con espigas -35- para fijarlas en los orificios -3- del tablero -1-, cuyo canal quedará situado con un extremo enfrentado a la correspondiente abertura del último escalón -28-, de la escalera -27-, según se ve en la figura 1.

Otros elementos importantes son los que muestra con mas detalle la figura 5, que constan de una pieza alargada -36-, con un soporte horquillado -37-, dotado de una barra transversal (no visible en los dibujos), en la que se apoya y bascula una plancha alargada -38-, que actuará de trampolín. También consta de dos salientes verticales y tubulares -39-, en los que se introducen los extremos de un entramado o armazón -40-, que imita un circuito de tubos conductores de agua, los cuales, en la parte superior, sostienen la figura de una bañera -41-, cuyo fondo tiene un



5
10
15
amplio orificio (no visible en los dibujos). Hay que des-
tacar que el entramado de tubos -40-, tiene tres salientes
-42- en forma de manos, según este ejemplo, si bien podrían
adoptar otra forma. Estas manos -42- guian una varilla ver-
tical -43-, que por su extremo superior finaliza en forma
de mano -44-. situada debajo de una batea alargada -45-
la cual tiene un orificio -46- cerca de un extremo y otro
mucho mayor -47- en el otro extremo (figura 5a). Entre la
mano -44- y un tope existente en la otra mano inferior -42-
hay un muelle en espiral -48-, que impulsa hacia arriba
a la mano -44-. En el orificio -46- de la batea -45- se co-
loca la bola -49- que, cuando la batea -45- se inclina, em-
pujada por la mano y muelle -44-, se desliza y cae a tra-
vés del orificio -47-, dentro de la bañera -41- y desde es-
ta, sobre un extremo del trampolín -38-, catapultando a la
figura de bañista -50-, como se ve en las figuras 1 y 6.

20
25
El juguete consta, asimismo, de un recipiente o ti-
na -51-, situado frente al bañista -50- y a la vez sobre
una pieza alargada -52-, con tetones -53- para fijarse en
los orificios -3- del tablero -1- y para hacer bascular a
dicha pieza poseyendo también un saliente tubular y verti-
cal -54-, en el que va introducida la barra -55-, dotada
de dos hileras de dientes -56-, dispuestos alternados. Esta
barra -55- sostiene en su extremo una jaula acompañada -57-
provista en su parte superior de un orificio, que sirve de
guía para que la jaula se deslice hacia abajo por la barra,
de manera lenta y oscilando, por efecto de los dientes -56-



(figuras 1 y 7).

Por último señalamos la existencia de lo que pudieramos llamar fichas o figuras de cada jugador, con-
puestas por unas pequeñas figuras de ratoncitos -58-, y
uno o varios dados -59-.

5 El funcionamiento de los elementos del juego...
es como sigue: el jugador gira la manivela -21-, que ha-
ce girar las ruedas dentadas -20- y -7-. Esta última ha-
ce oscilar a la palanca -9- y con ella mueve la placa
-12-, la cual golpea a la bota -26-, que, a su vez, gol-
pea y vuelca el cubo -33- (en el que habrá una bola -49-),
10 de manera que dicha bola -49- rueda por la escalera -27-
y cae en el canal -34- que la conduce a golpear la vari-
lla ayudante -43-. Esto hace que la bola -49-, que está
15 en la batea -45-, caiga a través del orificio -47- a la
bañera -41- y luego, a través de dicha bañera, en el tram-
polin -38-, el cual catapulta al bañista saltador -50-,
que cae en la tina -51-, moviéndose la barra -55-, con
lo cual desciende la campana jaula -57-, atrapando al
20 ratón -58- que se halle debajo de ella.

25 El desarrollo del juego, dicho sin ánimo reivin-
dicativo, por cuanto puede variarse a voluntad, es también
como sigue: el tablero -1- se sitúa sobre una superficie
plana y todos los elementos del juego se colocan cerca
de dicho tablero. Cada jugador selecciona un ratón -58-
como su ficha, colocando todos los jugadores sus ratones

en la figura o señal del tablero indicativa del punto de partida. De manera sucesiva, cada jugador tira su dado y van corriendo sus respectivos ratones por el dintorno del tablero cumpliendo las indicaciones del espacio en que caiga a la vez que van tornando las piezas del juego y colocándolas en el tablero, cada una en la correspondiente plantilla-2-, fijándolas en los orificios -3-, si su ficha o ratón cayera en un espacio en blanco. El juego continua con las fichas o ratones alrededor del tablero. Si el ratón de un jugador se ha parado en el espacio que indica "Girar la manivela", el jugador a quien corresponde dicho ratón gira la manivela -21-, y hace funcionar todos los mecanismos, hasta que la jaula -57- cae y atrapa al ratón -58-, que se halle debajo de ella, con lo que este ratón y el jugador propietario del mismo quedán eliminados.

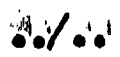
Naturalmente las reglas antes citadas pueden variarse, del mismo modo que las figuras e indicaciones del tablero, que constituyen el camino o ruta de las fichas o ratones.

5

10

15

20



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

1.- Juego estrafalarío, caracterizado por comprender una pieza alargada con medios para fijarse sobre un tablero y con un nervio longitudinal en su cara superior para reforzar a dos dientes tubulares destinados a recibir uno de ellos al eje vertical de una rueda provista de tetones o dientes para actuar de rueda dentada, mientras que el otro saliente tubular recibe el eje vertical de una larga palanca que tiene su extremo interpuesto en el camino giratorio de una aleta o pestaña saliente de la rueda dentada mencionada, en tanto que el otro extremo de la palanca tiene una pala vertical sostenida por dos brazos, poseyendo la repetida palanca un gancho en el que se engancha un anillo de goma, para que impulse a la palanca a moverse en una dirección, limitada por un vástago vertical que actúa de tope. La rueda dentada citada, situada verticalmente, engrana con otra rueda dentada similar dispuesta perpendicularmente a ella, poseyendo esta última una manivela de accionamiento. La pieza alargada referida al principio, tiene en su extremo una especie de basamento en el que va montado un poste, que imita un farol, del que pende una barra, con una figura cualquiera en el extremo, tal como una bota, situada al nivel de la pala vertical de la palanca, para que la golpee cuando se accionen las ruedas dentadas y éstas muevan a la palanca.

5

10

15

20

2.- Juego estrafalario, caracterizado por comprender una escalera dotada de dos caballetes de soporte con medios para fijarse sobre el tablero, con la particularidad de tener sus escalones inclinados hacia un lado y otro alternativamente, poseyendo unas barandillas o tabiques que dejan una porción libre para dar paso de un escalón a otro, teniendo el rellano superior de la escalera un soporte horquillado en el que va montado un recipiente o cubo, destinado a recibir una bola, que es vertida sobre la escalera cuando el cubo es volcado al golpear sobre él la figura o bota oscilante de la reivindicación anterior.

3.- Juego estrafalario, caracterizado por disponer de una pieza en forma de canal sinuoso, con medios para fijarse al tablero, dispuesto enfrentado a la salida del último escalón inferior de la escalera de la reivindicación anterior, cuyo canal situado en pendiente y destinado a conducir una bola, vierte su extremo inferior en un espacio limitado por una barandilla, de una pieza alargada que sirve de soporte a un entramado que imita un circuito de tuberías de agua, del que sobresalen varias guías en forma de manos u otra, que sostienen una barra vertical con un extremo en forma de mano, o de otra forma, y con un muelle que la empuja hacia arriba, estando dicho extremo dispuesto debajo de una batea alar-

gada, la cual tiene un pequeño orificio en un extremo, para retener una bola y otro orificio mayor en el extremo opuesto, para dar paso a dicha bola, que cae a una figura de bañera soportada por el entramado de tubería, teniendo la bañera un gran orificio, que dá paso a la referida bola, de manera que al caer está sobre el extremo de una plancha trampolin, lance catapultada a una figura de bañista o saltador.

4.- Juego estrafalario, caracterizado por disponer de una pieza o plancha alargada, provista, mas o menos en su centro, de unos tetones para su fijación en el tablero y para que la plancha pueda bascular, poseyendo en un extremo un saliente tubular y vertical en el que va introducida holgadamente el extremo inferior de una barra dotada de dos hileras de dientes alternados, sosteniendo en el extremo superior una jaula acampanada, mientras que en el otro extremo de la plancha o pieza alargada se apoya un recipiente o tina, dispuesto frente al trampolin mencionado en la reivindicación anterior, de manera que al salir catapultado el saltador o bañista y caer en la tina, el golpe hace bascular a la pieza o plancha alargada, cuyo movimiento hace oscilar a la barra dentada, dando lugar a que la jaula acampanada descienda lentamente y oscilando de un diente a otro, de manera que al llegar al tablero, atrape a la ficha en forma de ratón u otra figura, que haya llegado al espacio situado debajo de la jaula.

5

10

15

20

25

5.-"JUEGO ESTRAFALARIO".

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 TRECE hojas escritas, p. mecanografiadas por una sola cara a doble espacio.

Valencia.

25 JUN. 1986.

Por autorización de la interesada.

JOSE LOPEZ CORTES
P. P.



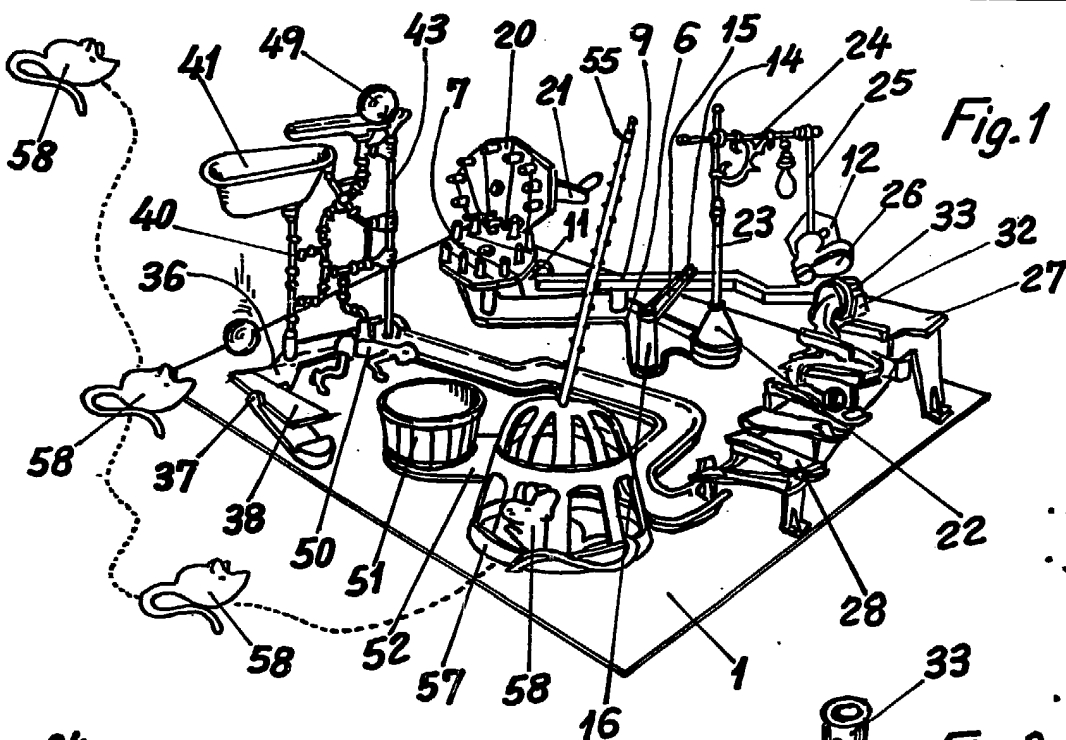


Fig. 1

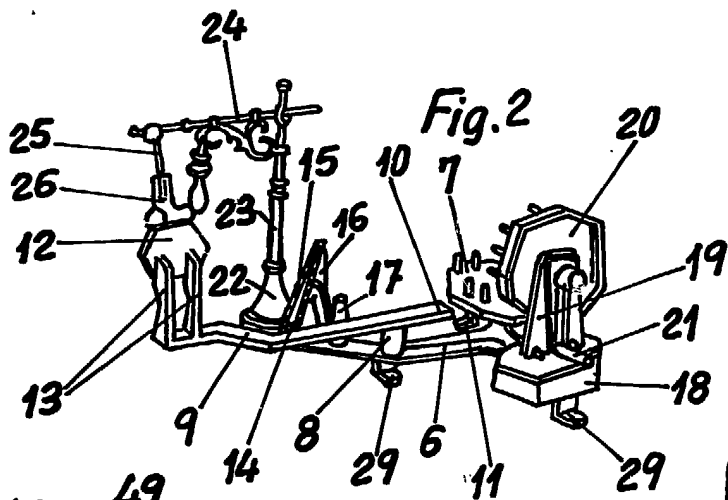


Fig. 2

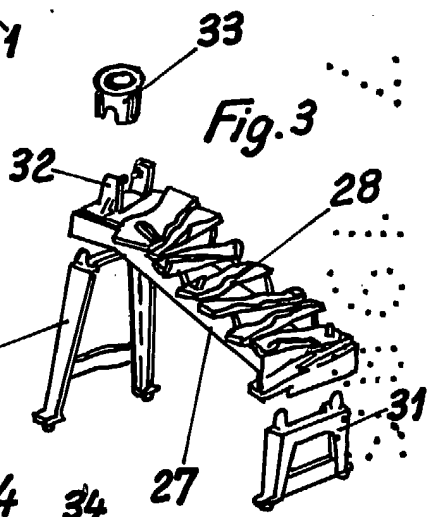


Fig. 3

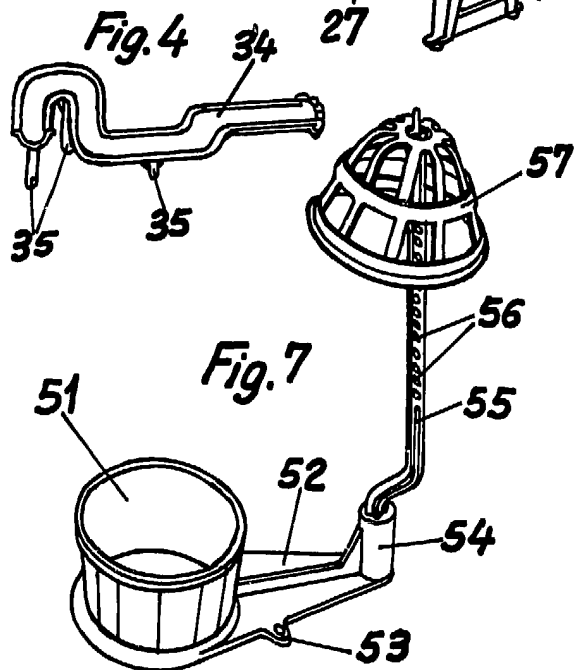


Fig. 4

Fig. 5

Fig. 6

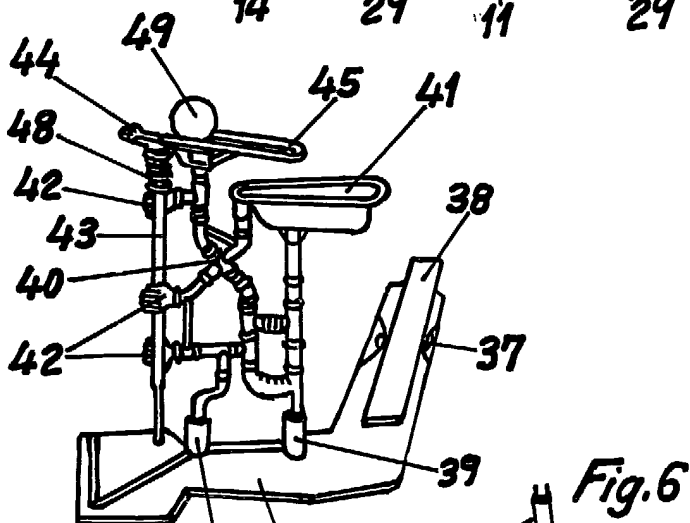


Fig. 5

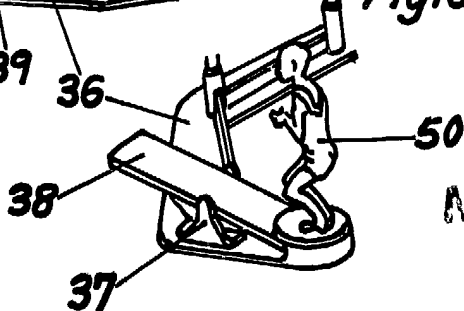


Fig. 6

Escala variable
 MADRID 25 JUN 1986
 JOSE LÓPEZ CORTES
 P. P.

Jose Lopez Cortes

Fig. 8

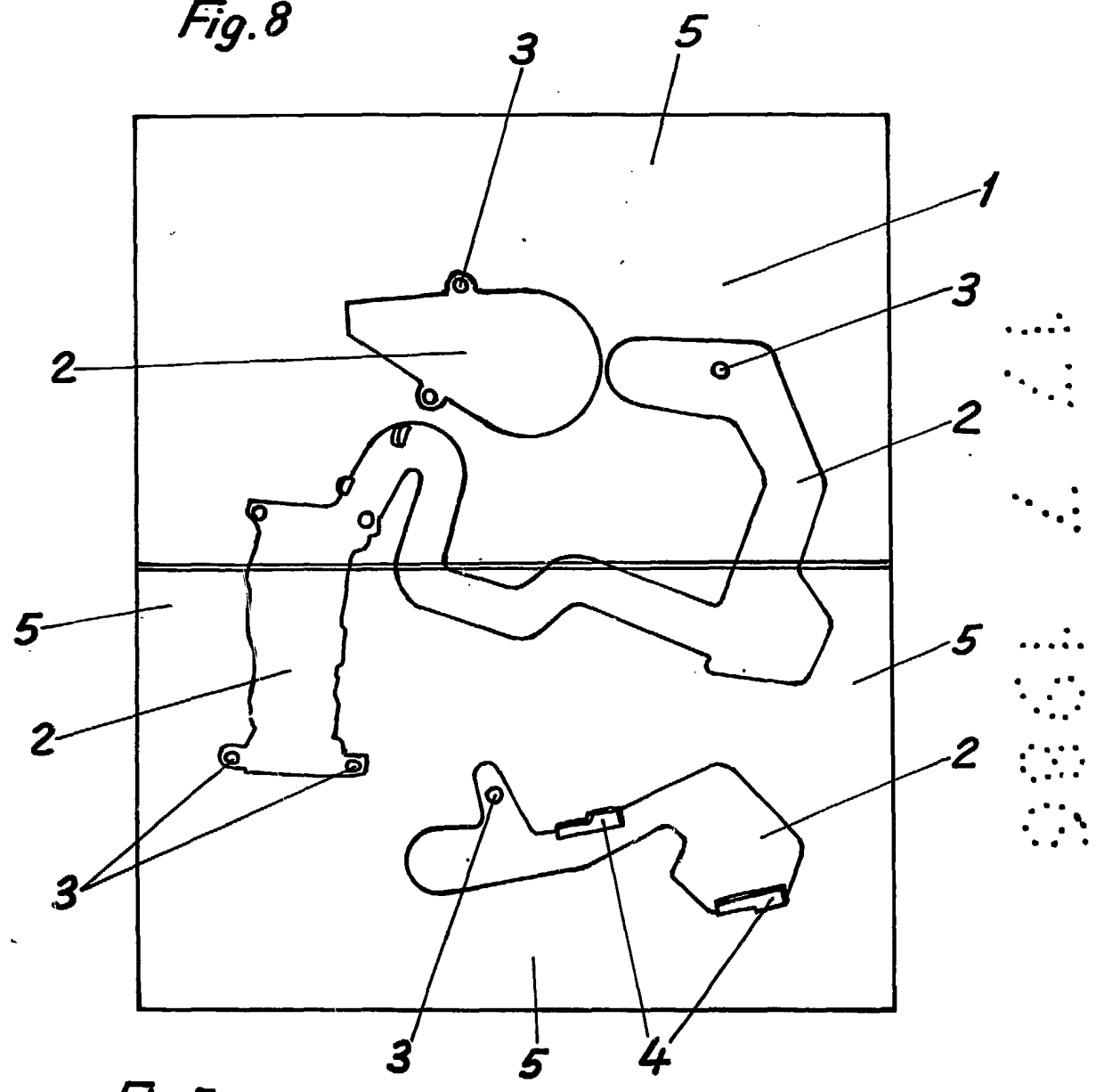


Fig. 5a

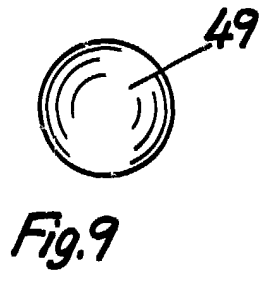
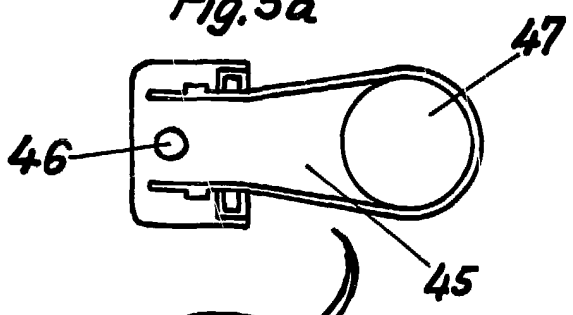


Fig. 11

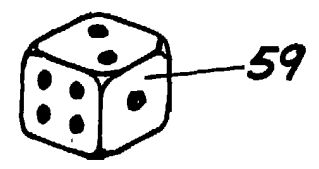
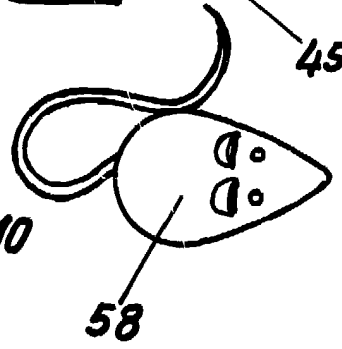


Fig. 10



Escala variable

MADRID 25 JUN. 1986

JOSE LOPEZ CORTES
 P.R.
[Signature]