

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA

Registro de la Propiedad Industrial



ESPAÑA

10	ES	11	NUMERO	10	A1
		21	<b>485662</b>		
		22	FECHA DE PUBLICACION		
			<b>2 NOV. 1979</b>		

Concedido el Registro de acuerdo con los datos que figuran en la presente descripción y según el contenido de la memoria adjunta.

**PATENTE DE INVENCION**

**CADUCADO**

50	PRIORIDADES:	52	FECHA	53	PAIS
	51				
	NUMERO				
	<b>53-152469</b>		<b>6.11.1978</b>		<b>Japón</b>

47	FECHA DE PUBLICIDAD	51	CLASIFICACION INTERNACIONAL	62	PATENTE DE LA QUE ES DIVISIONARIA
			<b>A 63 F 9/06</b>		

54	TITULO DE LA INVENCION
	<b>*PERFECCIONAMIENTOS INTRODUCIDOS EN LA FABRICACION Y MONTAJE DE APARATOS PARA JUEGOS DE COMPETICION O ENTRETENIMIENTO*</b>

71	SOLICITANTE (S)
	<b>TOMY KOGYO CO, Inc.</b>

	DOMICILIO DEL SOLICITANTE
	<b>TOKYO, Japón - Tateishi 7-chome, nº 9 y 10 Katsushika-ku</b>

72	INVENTOR (ES)
	<b>Mr. TAKASHI KAGA</b>

73	TITULAR (ES)

74	REPRESENTANTE
	<b>D. MANUEL DE ARPE GARCIA, Agente Oficial de la Propiedad Industrial</b>

PATENTE DE INVENCION

por 20 años por

"PERFECCIONAMIENTOS INTRODUCIDOS EN LA FABRICACION Y MONTAJE DE APARATOS PARA JUEGOS DE COMPETICION O ENTRETENIMIENTO", a favor de la razón social; de nacionalidad japonesa TOMY KOGYO CO. Inc. domiciliada en Tateishi 7-chome, números 9 y 10 Katsushika-ku, TOKYO, Japón.

MEMORIA DESCRIPTIVA  
=====

Esta invención se refiere a un juego y más particularmente a un juego de competición o entretenimiento en el cual uno de los jugadores mueve selectivamente un miembro o elemento de juego montado en disposición pivotante o de giro sobre una estructura básica, hacia una plataforma, para recoger o agarrar las piezas de juego allí situadas, con el fin de ir acumulando puntos.

5.-

10.-

15.-

20.-

De acuerdo con uno de los variados aspectos de la invención, por medio de ella se crea un aparato para un juego de competición o entretenimiento que comprende: Una pluralidad de piezas de juego; una estructura básica, provista de una plataforma para situar sobre ella las piezas de juego; y por lo menos de dos miembros o elementos de juego montados en pivotación o giro sobre su eje, sobre dicha estructura básica y dotados de un dispositivo para agarrar y sujetar las piezas de juego situadas sobre un dispositivo-plataforma. Según la forma de realización que describiremos, las piezas de juego están configuradas en disposición

de carrete, diablo, cacahuets, o cualquiera otra de animales, personas o cosas; los citados miembros o plataforma a modo de pista de circo provista de un orificio circular en su centro.

25.-

El objeto de esta invención es el aportar un aparato constitutivo de juego de competición, que es muy divertido, entretenido, duradero, de simple construcción, y en el cual puede garantizarse una mecánica de confianza, de seguridad para sus usuarios, cuyos componentes se ensamblan fácilmente y son de sencilla construcción, permitiendo su producción en serie a bajo coste.

30.-

Los objetos y ventajas adicionales de la invención, se deducirán en parte de la descripción que sigue a continuación, y en parte porque serán obvios leyendo la presente memoria descriptiva, o que podrán derivarse de la práctica del invento.

35.-

Los dibujos que se acompañan y que se incorporan a la memoria descriptiva y constituyen parte de la misma, ilustran o representan una de las variadas formas de realización de la invención, y que juntamente con está, sirven para explicar con mayor claridad los principios de la misma.

40.-

45.-

La figura 1, es una vista en perspectiva de una forma preferida de realización del aparato de juego de entretenimiento, fabricado de acuerdo con la invención.

50.-

La figura 2, es una vista lateral, parcialmente fragmentada, del juego de la figura 1, y representa en particular la asociación de los miembros o

elementos de juego y la plataforma con los mecanismos de control y accionamiento, situados dentro de la estructura básica y los movimientos impartidos a los diversos componentes del juego.

55.- La figura 3, es una vista parcial, en corte transversal, de la plataforma del juego, tomada a lo largo de la línea 3-3 de la figura 2.

60.- La figura 4, es una vista en perspectiva y despiezada de una sección de la plataforma y del mecanismo de accionamiento manual, para accionar la sección correspondiente de la plataforma en sus movimientos ascendente y descendente.

65.- La figura 5, es una vista en perspectiva, fragmentada y ampliada, del aro y de su anillo agarrador flexible en interior, de uno de los miembros del juego, en la posición que precede exactamente al momento de agarrar una de las piezas de juego, introducida en el dispositivo constituido a modo de copa o recipiente cilíndrico.

70.- La figura 6, es una vista en perspectiva, fragmentada y ampliada del aro y del anillo agarrador flexible en interior, de uno de los miembros de juego, en el momento de agarrar o recoger una de las piezas del juego.

75.- La figura 7, es una vista en perspectiva, fragmentada y despiezada de la configuración y la cooperación conjunta de la porción inferior de uno de los miembros de juego y de una placa para montaje pivotante o en giro sobre la estructura básica y para montar en forma desprendible o separable del miembro

80.-

de juego, las dos placas de control para producir el movimiento en deslizamiento en un carril constituido en el interior de la estructura básica, un muelle para guiar o empujar a las dos referidas placas de control, y el cilindro interior del dispositivo a manera de copa o recipiente cilíndrico.

85.-

Nos referimos a continuación en detalle a la presente y preferida forma de realización de esta invención, un ejemplo de la cual, como ya hemos dicho, se representa en los dibujos que se adjuntan.

90.-

De conformidad con esta invención y tal como se ha representado en la figura 1, este aparato de juego incluye una pluralidad de piezas de juego, que se han designado en común con la referencia numérica 10, y una estructura básica 12, provista de un medio o dispositivo de plataforma. Según esta forma de realización dicho dispositivo plataforma comprende la plataforma propiamente dicha 14, montada en disposición móvil en el centro de la estructura 12, para emplazar o ubicar encima de ella las piezas de juego 10. La plataforma 14, está constituida por dos secciones 14' y 14'' contiguas e independientemente móviles.

95.-

100.-

Para mantener las dos secciones de la plataforma en su posición durante el movimiento reciproco de vaivén ascendente y descendente de ambas, dichas secciones de plataforma están configuradas de modo que encajan dentro de una porción interior esconzada o abierta 16, de la estructura básica 12, que dispone además de un dispositivo de guía. Como se ha ilustrado en las figuras 3 y 4, con referencia a una de las secciones 14'

105.-

110.-

- de la plataforma, dicho dispositivo de guía comprende un par de barras 18 y 20, reciprocamente montadas en vaivén sobre unos miembros de soporte de tipo cilíndrico y fijos 22 y 24, respectivamente en cada una de las barras de guía. Aparecen también unas proyecciones de tope 26 y 28, dispuestas a los lados de una de las secciones de la plataforma, que se ajustan en la parte inferior de la porción interna 16, de la estructura básica, para limitar el movimiento ascendente de la sección 14', hasta un nivel predeterminado. Como puede observarse en la figura 4, la sección 14' de la plataforma presenta una concavidad semicircular 30, opuesta a la cara correspondiente de la sección 14'' de la plataforma. Esta sección 14'', tiene una configuración similar a la concavidad semicircular citada. El propósito de esta formación constituyendo un orificio central se describirá más adelante con mayor detalle.
- Para mover las secciones 14' y 14'' de la plataforma, hacia arriba o hacia abajo, el dispositivo de accionamiento de la plataforma está conectado operativamente con cada una de las secciones 14' y 14'' de la tan repetida plataforma y es operable manualmente por los usuarios del juego. En la forma de desarrollo descrita, el dispositivo de accionamiento de la plataforma comprende: Un par de palancas separadas, cada una de las cuales está conectada operativamente a su respectiva sección de plataforma. Una de las palancas 32, ha sido representada en las figuras 3 y 4, en asociación con la sección 14' de la plataforma. Esta pa-
- 115.-
- 120.-
- 125.-
- 130.-
- 135.-
- 140.-

- lanca 32, dispone de una porción principal constituida por el cuerpo 34. Las espigas de pivotación 36 y 38 se proyectan hacia fuera a partir del cuerpo 34 y se insertan o se articulan en posición sobre unos dispositivos de soporte 40 y 42 para su pivotación, fijamente montados en la superficie interior de la estructura básica 12. El primer extremo de la palanca 32, esta provisto de una barra de accionamiento 44 que se extiende hacia arriba, para ajustarse contra la parte inferior de la sección 14' de la plataforma. La palanca 32, esta provista de un pulsador 46 de accionamiento constituido en su extremo opuesto, que se proyecta desde la estructura básica 12, para que el usuario del juego pueda moverla manualmente. La palanca 32 está montada en disposición pivotante o de giro en sus ejes 36 y 38 sobre las piezas 40 y 42, de manera que cuando es accionado manualmente hacia abajo por el jugador el pulsador 46, la barra de accionamiento 44 sube para empujar hacia arriba a la sección 14' de la plataforma, hasta que las proyecciones de tope 26 y 28 chocan contra la porción interior 16. La segunda palanca tiene la misma estructura que la palanca 32. Por ejemplo, la palanca de la sección 14'', de la plataforma puede llevar dispuesto separadamente un pulsador 48, tal como se ha representado en la figura 1. Puede observarse que los pulsadores 46 y 48, se encuentran montados en lados opuestos de la estructura básica 12, para su manipulación por parte de los jugadores opuestos que utilicen el juego. Preferiblemente, el pulsador adyacente a la sección correspondiente de la
- 145.-
- 150.-
- 155.-
- 160.-
- 165.-
- 170.-

plataforma de la estructura básica, opera sobre aquella. Así pues, el pulsador 46, moverá hacia arriba o hacia abajo la sección 14' de la plataforma, mientras que el pulsador 48, moverá de igual forma la sección 14'' de la misma.

175.-

En esta forma de desarrollo, la plataforma comprende además un dispositivo cilíndrico a modo de copa 50, situado en el centro de la plataforma 14, para mantener introducida y sujeta en posición vertical una de las piezas de juego 10. Para adaptarse a este dispositivo a modo de copa las secciones 14' y 14''

180.-

de la plataforma han sido conformadas y constituyendo unas concavidades semicirculares anteriormente descritas. La configuración de las secciones 14' y 14'' de

185.-

la plataforma están provistas en su centro de un orificio pasante, para permitir situar en posición el dispositivo cilíndrico a modo de copa y permitir su montaje sobre la estructura básica. Preferiblemente el dispositivo cilíndrico 50, comprende un cilindro

190.-

hueco exterior 52 montado fijamente en el interior de la estructura básica 12, como se observa más claramente en la figura 2. Un segundo cilindro 54, está recíprocamente montado de modo que tenga movimiento de

195.-

elevación y descenso para poder subir hacia arriba o abajo, dentro del cilindro exterior 52. El cilindro 54, provisto de un suelo esconzado o rebajado 56, cuya terminación sobresale fuera de la estructura básica 12, para recoger una de las piezas de juego 10. La pieza de juego 10, queda dispuesta en posición vertical en el cilindro interno 54, quedando expuesta hacia

200.-

- fuera la mayor parte de la repetida pieza de juego, según se representa en las figuras 2 y 5, cuando el cilindro 54 es movido hacia arriba, fuera del cilindro 52. Según se representa en las figuras 2 y 7, el cilindro interior 54, está provisto en su extremo inferior de unas proyecciones angulares 58 y 60 a modo de escalones que se extienden hacia los lados desde su superficie exterior. Estas proyecciones angulares 58 y 60, chocarán contra el fondo inferior del cilindro exterior 52, para limitar su movimiento hasta un nivel predeterminado, cuando dicho cilindro se mueve hacia arriba. Este detalle se observa mejor en la figura 2. La configuración global y la cooperación de los componentes del dispositivo cilíndrico o copa 50, se ha representado en referencia con las figuras 1, 2, 5 y 7. Para colocar la pieza de juego 10, en el cilindro interior 54 del dispositivo de sujeción 50, durante el funcionamiento del juego, se mueve desde su posición sobresaliendo de la plataforma 14. Para lograrlo, las secciones 14' y 14'' de la plataforma, se mueven selectivamente hacia arriba o hacia abajo mediante la actuación de los jugadores sobre los pulsadores 46 y 48. El movimiento de las secciones 14' y 14'' de la plataforma da lugar por su parte, a que sean lanzadas hacia arriba las piezas de juego 10, situadas por encima y alrededor de la plataforma. Una de dichas piezas de juego puede saltar finalmente en grado suficiente para caer en el interior del dispositivo cilíndrico de copa 50.
- 205.-
- 210.-
- 215.-
- 220.-
- 225.-
- 230.- De acuerdo con esta invención, el juego com

- prende además, por lo menos, dos elementos o miembros de juego montados en pivotación o giro sobre sus ejes, sobre la estructura básica, estando dotados de un dispositivo para sujetar y recoger las piezas de juego situadas sobre la plataforma. En dicha forma de realización, existen dos miembros jugadores 62 y 64, que representan diversas figuras entre ellas la de unos elefantes, montados en pivotación sobre la estructura básica 12, opuestamente situados en los lados de la plataforma 14. El dispositivo o medio agarrador o sujetador comprende unos aros 66 y 68, montados respectivamente en los miembros de juego 62 y 64, en los extremos de los apéndices de las figuras o de las trompas de los elefantes que representan. Tales aros 66 y 68, disponen de unos anillos internos 70 y 72, respectivamente formados cada uno en material flexible, para ajustarse sobre una de las piezas de juego 10 y agarrarlas. Para asegurar una firme sujeción de la pieza de juego, el anillo interior de cada aro está provisto de unos dientes 74, constituidos integralmente en material flexible, y que se curvan para moverse y adaptarse sobre la superficie exterior de la pieza de juego 10, cuando el anillo se ha ajustado a la misma. En lo que se refiere a la pieza de juego 10 tan repetida, está configurada de manera que dispone de endentado o muesca circular 76, practicado sobre la superficie exterior de cada una de las mismas, para que pueda realizarse la adaptación o agarre por medio de los dientes 74. Cuando estos dientes curvados 74, deslizando sobre la pieza y llegando hasta endentado, sus dientes
- 235.-
- 240.-
- 245.-
- 250.-
- 255.-
- 260.-

- vuelven a su extensión normal y sujetan firmemente en posición la pieza de juego 10. La configuración de los anillos interiores flexibles 70 y 72 y de las piezas de juego 10, aparece más claramente representada en las figuras 5 y 6. Como describiremos seguidamente con mayor detalle, uno de los anillos agarradores 70 y 72 se ajusta sobre una de las piezas de juego 10, localizada sobre el cilindro interior 54 del dispositivo sustentador 50, y la sujeta o cuando el miembro de juego respectivo 62 ó 64 pivota o gira sobre su eje hacia abajo y respectivamente desplaza su extremo respectivo 66 ó 68 hacia el dispositivo de copa cilíndrico 50, de modo que el anillo queda ajustado sobre la pieza de juego allí localizada.
- 265.-
- 270.-
- 275.- En realización preferida, los miembros o elementos de juego incluyen asimismo unas placas 78 y 80, sobre cuya parte superior se encuentran montados respectivamente dichos miembros jugadores de cualquier forma especialmente de elefantes 62 y 64. Preferiblemente, cada uno de dichos miembros o elementos en forma de elefante 62 y 64, está montado en disposición que sean desprendibles o separables de sus respectivas placas 78 y 80. Refiriendonos al miembro o elemento jugador 64 y a la placa 80 se ha representado el medio de montaje desprendible, según aparece en la figura 7.
- 280.-
- 285.-
- 290.-
- La placa de montaje 82, está situada en la parte inferior del miembro o elemento de juego 64, con una configuración de forma coincidente con el carril 84, formado sobre la superficie de la placa 80. Cuando la placa 82, queda totalmente situada dentro del carril

295.- 84, un mecanismo de cierre a presión 86, integralmente constituido sobre la placa 82, sujeta al miembro o elemento de juego 64 en su placa plataforma 80. Para liberar dicho miembro o elemento de juego especialmente con forma de elefante 64, se presiona manualmente sobre el mecanismo 86 de cierre a presión y la placa 82 se deslizará hacia fuera del carril 84.

300.- Cada una de las placas plataforma 78 y 80, estarán montadas de forma que giren o pivoten sobre la estructura básica 12. Esto se logra fácilmente mediante el uso de unas varillas o ejes de pivotación 88 y 90 respectivamente montadas en las placas 78 y 80 y que van sustentadas o atraviesan a sus correspondientes soportes 92 y 94. Extendiéndose desde parte de la cara inferior de las placas plataforma 78 y 80 estando provistas respectivamente de unas palancas de pivotación 96 y 98, cuya función será descrita a continuación, con mayor detalle. Para hacer girar sobre sus ejes a los miembros o elementos de juego, de modo que muevan el órgano de agarre, recogida y sujeción hacia la plataforma 14 para recoger o agarrar las piezas de juego, el órgano de accionamiento manual está operativamente conectado a cada uno de los miembros o elementos de juego y es accionable por cada uno de los jugadores. En esta forma de realización el medio o dispositivo de accionamiento comprende unas porciones 100 y 102 que son prolongación de cada uno de los respectivos lados de las placas 78 y 80, porciones que están configuradas a modo de pulsador. Cada uno de estos pulsadores puede accionarse manualmente por par

305.-

310.-

315.-

320.-

325.- te de los jugadores, para mover cada una de las placas 78 y 80 haciéndolas descender. Estas por su parte, desplazán hacia abajo al correspondiente miembro de juego, en disposición o forma de una figura cualquiera o de elefante 62 ó 64, de manera que cada uno de sus correspondientes aros 66 ó 68, se mueve hacia el dispositivo cilíndrico a manera de copa 50 para agarrar una de las piezas de juego 10 situada en su cilindro interior 54.

330.- Para facilitar la recogida de la pieza de juego por medio del aro de cada uno de los miembros de juego, el aparato de juego comprende además un dispositivo conectado operativamente al cilindro interior 54 del dispositivo cilíndrico 50, a modo de copa, dispuesto en cada uno de los repetidos miembros de juego 62 y 64, para elevar simultaneamente el cilindro interior 54 y la pieza de juego situada en él, al hacer que gire sobre su eje uno de los miembros de juego cuando es accionado manualmente por uno de los jugadores, a fin de mover el aro agarrador de dicho miembro de juego hacia el dispositivo cilíndrico de copa.

335.-

340.-

345.- En la presente realización, el dispositivo elevador del cilindro interior 54, comprende, como puede verse perfectamente en la figura 7, un par de placas de control 104 y 106, montadas en disposición deslizando dentro de la estructura básica 12. Preferiblemente, existirá un carril 108 formado sobre una superficie interior de la estructura básica 12, y las placas de control 88 y 90, estarán situadas en forma deslizando sobre dicho carril siendo adyacentes entre

350.-

- sí. Para regular el mantenimiento en posición de las platinas controladoras 104 y 106 sobre el carril 108, se han dispuesto los pivotes de guía 110 y 112 en los extremos opuestos de dicho carril, los cuales se introducen respectivamente en los orificios alargados de guía 114 y 116, practicados respectivamente en las platinas de control 104 y 106. Adicionalmente se pueden disponer unos miembros laterales de guía 117. Dichas platinas de control 104 y 106, van montadas en el carril 108, de modo que sus primeros y respectivos extremos 118 y 120 están ubicados en direcciones opuestas cada una respecto a la otra. Un muelle 122 está conectado a las platinas de control de modo que empuje hacia adentro a las primeras de sus terminaciones 118 y 120, en dirección hacia el centro de la estructura básica. Estas terminaciones 118 y 120, presentan una configuración tal como se ha representado en la figura 7, de modo que entren en contacto con las palancas 96 y 98, de tal manera que cuando el muelle 122, empuja hacia dentro a dichos extremos en dirección al centro de la estructura básica, las placas 78 y 80 de montaje de la plataforma son presionadas en dirección normalmente ascendente, tal como se ha representado en las figuras 1 y 2.
- 355.-
- 360.-
- 365.-
- 370.-
- 375.-
- 380.-
- Las placas platinas de control 104 y 106, disponen de unos segundos y respectivos dispositivos extremos 124 y 126 ajustables con la porción inferior del cilindro interno 54 que se proyecta dentro de la estructura básica 12. Para mover hacia arriba o hacia abajo al cilindro 54, se han dispuesto los segundos de sus extre

- mos 124 y 126 unas proyecciones angulares que se extienden hacia arriba, que se conjugan respectivamente con las proyecciones angulares laterales 58 y 60, constituidas sobre la porción inferior del cilindro interior 54, como antes se ha descrito. Todo ello aparece perfectamente representado en las figuras 2 y 7. De acuerdo con ello cuando los pulsadores 100 y 102 son presionados por parte de los jugadores, para mover hacia abajo las plataformas 78 y 80, se desplazan hacia afuera las palancas pivotantes 96 y 98 de las placas de dicha plataforma, para empujar hacia fuera a sus respectivos primeros extremos 118 y 120 de las placas de control. Estas, a su vez, mueven hacia dentro a los segundos de sus extremos 124 y 126 de las repetidas placas de control, haciendo que se ajusten o conjuguen con las proyecciones angulares 58 y 60 del cilindro interior 54. El movimiento de los extremos angulares 124 y 126, contra las proyecciones angulares 58 y 60, producen la elevación del cilindro interior 54. Al hacerlo, la pieza de juego sujeta por el cilindro interior 54, tal como por ejemplo la pieza 10' que aparece en las figuras 1 y 2, se eleva, de manera que permite el ajuste del anillo interior flexible de prensión 70 ó 72 del miembro jugador, que llega primero a la pieza de juego. Cuando se suprime la presión manual sobre los pulsadores 100 y 102, la presión del muelle 122 empuja hacia afuera a los segundos extremos 124 y 126, lo que permite que el cilindro interior 54 retorne a su posición inicial inferior. La presión del muelle empuja hacia adentro asimismo a
- 385.-
- 390.-
- 395.-
- 400.-
- 405.-
- 410.-

los primeros extremos 118 y 120, para conseguir que los elementos jugadores 62 y 64, vuelvan a su posición normal superior. Como puede verse, al accionar solamente uno de los pulsadores 100 ó 102, se conseguirá que el cilindro interno 54 se eleve debido al movimiento independiente o separado de la correspondiente platina de control 104 ó 106, contra la porción inferior del cilindro 54. Dicho en otras palabras, no se hace preciso actuar sobre ambos pulsadores 100 y 102 para elevar el cilindro 54.

Es evidente aparentemente al observar la figura 1 tal y como hemos descrito anteriormente en lo que a la forma de realización preferida se refiere, que los miembros de juego 62 y 64, que se han configurado en cualquier forma o en la de elefantes. Por su parte, las piezas de juego 10 pueden representar cacahuetes, carretes diabolos u otros, en tanto que la plataforma 14 se ha montado sobre la estructura básica conformada a modo de un redondel o pista central circular constituida por las secciones de dicha plataforma 14' y 14'' el suelo de la pista de arena, sobre el cual se sitúan la pluralidad de las piezas de juego 10, de forma diversas o de cacahuetes. El dispositivo cilíndrico 54, se ha constituido en forma de un agujero central sobre el suelo de la plataforma 14. Una pared exterior 128 extendida hacia arriba, rodea el suelo de la plataforma, para contener en su interior a las piezas de juego 10, en sus diversas formas o preferiblemente de cacahuetes. Las placas plataforma 78 y 80 se encuentran montadas en la estructura básica

12, sobre una configuración plataforma o tarima circular y elevada sobre la que se hallan situados los elefantes u otras diferentes figuras.

- 445.- En la forma de realización preferida de este juego, su objeto es, por ejemplo, que un jugador obtenga el máximo de puntos capturando o agarrando el mayor número de piezas de juego en sus diversas formas situadas en la plataforma o corral de arena. A cada jugador se le asigna un miembro o elemento jugador en su forma correspondiente. Para iniciar el juego, los participantes actúan rápidamente sobre sus pulsadores respectivos 46 y 48, adyacentes a los miembros de juego en cualquiera de sus formas, para mover hacia arriba o hacia abajo sus respectivas secciones 14' y 14'' de la plataforma provocando con ello que las piezas de juego 10 de cualquier forma salten alrededor del corral hasta que una de tales piezas de juego 10, sea proyectada dentro del agujero u orificio central 50. Cuando esto ocurre, el jugador actúa sobre el pulsador accionador 100 ó 102 correspondiente a su elemento de juego, con el fin de mover éste hacia abajo, de modo que el aro agarrador de la figura elefante o de otra forma, se desplace rápidamente hacia la pieza de juego situada en el agujero o cavidad central. El jugador más rápido en mover su aro hasta colocarlo en posición sobre la pieza de juego de la forma que se adopte, la apresará o agarrará con el anillo flexible interior del aro, y la separará del aro situándola en su lugar al liberar el jugador el pulsador de accionamiento correspondiente a su elemento de juego. Cada vez que una
- 450.-
- 455.-
- 460.-
- 465.-
- 470.-

- pieza de juego de la forma elegida o de cacahuete es capturada por uno de los respectivos miembros de juego, se saca de su anillo y se retiene hasta el final del juego. El juego termina cuando ha sido capturado un número predeterminado de las repetidas piezas de juego. Normalmente, esto ocurrirá cuando se hayan extraído todas las piezas de juego del círculo o corral de arena. Cuando se han terminado todas las piezas de juego, se verifica la puntuación de cada jugador y aquél que haya obtenido más puntos habrá ganado. Por ejemplo, se puede asignar un solo punto a cada pieza de juego. También pueden identificarse cada una de las piezas de juego 10, con diferentes colores o cifras numéricas, de modo que las de diferentes colores o numeración representen un número diferente de puntos.
- 475.-
- 480.-
- 485.-
- 490.-
- 495.-
- 500.-
- A la vista de la memoria descriptiva que antecede de la forma de realización preferida y de los dibujos que se adjuntan, podemos corroborar la aportación del dispositivo o aparato constitutivo de un juego de que tratamos que resulta muy divertido y competitivo para los jugadores. Se puede observar asimismo que dicho juego de entretenimiento es duradero y de sencilla construcción y montaje, de modo que proporciona la posibilidad de una gran producción a bajo costo y en grandes series. Se hace evidente para los expertos en esta técnica que en el objeto de la patente que nos ocupa podrán introducirse diversas modificaciones y variaciones en el juego construido según las normas de la invención y sin salirse del ámbito de la misma. Por tanto, se pretende que la presente inven-

ción ampare las posibles modificaciones y variaciones que puedan efectuarse en la misma, dentro del ámbito de sus correspondientes reivindicaciones y sus equivalentes o similares.

505.-

Este juego de entretenimiento y competición dispondrá de una pluralidad de piezas de juego configuradas o simulando cacahuetes, o cualquier otra figura de animal, personas, cosas u objetos, y de una estructura básica dotada de una plataforma central redonda destinada a la colocación sobre ella de las piezas de juego de cualquiera de las formas indicadas.

510.-

La plataforma central será selectivamente móvil por parte de los jugadores, y para que puedan conseguir que las piezas de juego en su forma apropiada salten

515.-

suficientemente, hasta conseguir que caigan en el interior de la concavidad de forma cilíndrica situada en el centro de la plataforma disponiendo además de dos elementos o miembros de juego configurados a modo de elefantes o en cualquier otra forma que se encuentran

520.-

montados en disposición de giro o pivotante sobre su eje y sobre su estructura básica en cualquiera de los lados opuestos de la plataforma central, que pueden ser normalmente presionados en dirección ascendente.

525.-

Cada miembro de juego posee un aro situado en el extremo distal de la trompa de la figura o elefante, provisto de anillo interiormente flexible para agarrar y sostener una de las piezas de juego, de modo que cuando se hace que gire hacia abajo sobre su eje, cada uno de los miembros de juego que adoptarán cualquier

530.-

forma apropiada y debido a la actuación del jugador,

el anillo flexible abarcará la superficie exterior de la tan repetida pieza de juego, situada en el elemento de forma cilíndrica a semejanza de copa 10 manteniéndola sujeta hasta que el miembro de juego regresa a su posición original. Un mecanismo de control está operativamente conectado al agujero de forma cilíndrica o copa y a cada uno de los miembros de juego, para elevar la pieza ubicada en el interior del agujero cilíndrico cuando se hace descender al aro para agarrarla o engancharla.

535.-

540.-

Descrito suficientemente el objeto de la patente de invención que nos ocupa, nos queda señalar se trata de una de sus variadas formas de realización, sin que sus modificaciones de forma, tamaños, materiales empleados, etc., desvirtuen la esencialidad de su objeto.

545.-

## N O T A

= = = =

La patente de invención descrita recaerá pues, sobre las siguientes reivindicaciones:

- 550.- 1ª.- "PERFECCIONAMIENTOS INTRODUCIDOS EN LA FABRICACION Y MONTAJE DE APARATOS PARA JUEGOS DE COMPETICION O ENTRETENIMIENTO", caracterizados por cuanto el mismo estará constituido por una pluralidad de piezas de juego; una estructura básica provista de una estructuración a modo de plataforma para disponer sobre ella una diversidad de piezas de juego; y por lo menos de dos miembros o elementos de juego montados en disposición pivotante o giratoria sobre dicha estructura básica y la cual está provista de unos órganos o dispositivos destinados a alojar y sujetar las piezas de juego situadas sobre dicha estructura de plataforma.
- 555.-
- 560.-

- 2ª.- "PERFECCIONAMIENTOS INTRODUCIDOS EN LA FABRICACION Y MONTAJE DE APARATOS PARA JUEGOS DE COMPETICION O ENTRETENIMIENTO", según la reivindicación primera, caracterizados por cuanto, comprende además un medio, dispositivo u órgano accionador unido operativamente a los citados miembros o elementos de juego que son susceptibles de ser accionados por los jugadores para conseguir que los citados miembros de juego giren sobre sus ejes con el fin de mover o maniobrar a los citados dispositivos u órganos agarradores hacia la referida estructura plataforma, para capturar cada una de las piezas de juego.
- 565.-
- 570.-

- 3ª.- "PERFECCIONAMIENTOS INTRODUCIDOS EN LA

- 575.- FABRICACION Y MONTAJE DE APARATOS PARA JUEGOS DE COMPETICION O ENTRETENIMIENTO", según la primera reivindicación, caracterizados por cuanto, la estructura-plataforma incluye otra segunda plataforma destinada a disponer sobre ella las diversas piezas de juego, montada sobre la estructura básica que tiene por objeto realizar unos movimientos ascendentes y descendentes comprendiendo asimismo dicho aparato de juego un medio, dispositivo u órgano de accionamiento operativamente conectado a la indicada plataforma para ser accionado por los jugadores para mover la mencionada plataforma hacia arriba y hacia abajo.

- 4ª.- "PERFECCIONAMIENTOS INTRODUCIDOS EN LA FABRICACION Y MONTAJE DE APARATOS PARA JUEGOS DE COMPETICION O ENTRETENIMIENTO", según la reivindicación tercera, caracterizados por cuanto, mediante el movimiento de la plataforma puede conseguirse que las piezas de juego salten más o menos fuertemente sobre la misma, y en el que la referida estructura plataforma comprende asimismo un elemento o miembro en disposición de copa o cilíndrico situado en el centro de dicha plataforma, y que está destinado a contener o sustentar una de las piezas del juego lanzada a saltos hasta hacerla penetrar en el interior de dicha cavidad cilíndrica en disposición de copa debido a los movimientos ascendentes y descendentes de la plataforma, y en el que el mencionado dispositivo u órgano agarrador o prensor del miembro o elemento de juego o jugador recoge, sujeta o agarra una de las piezas de juego que se ha ubicado dentro del indica-

605.- cada dispositivo cilíndrico en disposición de copa, cuando es movido o se desplaza hacia la indicada estructuración en plataforma.

5<sup>a</sup>.- "PERFECCIONAMIENTOS INTRODUCIDOS EN LA FABRICACION Y MONTAJE DE APARATOS PARA JUEGOS DE COMPETICION O ENTRETENIMIENTO", según la cuarta reivindicación, caracterizados por cuanto, la citada plataforma central comprende dos secciones móviles independientes contiguas, y en las que el medio o dispositivo accionador de la plataforma dispone de un par de palancas montadas dentro de la estructura básica, en disposición pivotante o giratoria poseyendo cada una de dichas palancas uno de sus extremos operativamente unido a su respectiva sección de la plataforma y el otro extremo esta constituido por un pulsador que se extiende partiendo de la estructura básica para ser movido manualmente por el jugador, y en él que el dispositivo cilíndrico o elemento a semejanza de copa está montado sobre la citada estructura básica, independientemente de la plataforma y se dispone o pasa a través de un orificio central practicado entre las dos secciones en que esta dividida la plataforma propiamente dicha.

610.-

615.-

620.-

625.-

630.-

6<sup>a</sup>.- "PERFECCIONAMIENTOS INTRODUCIDOS EN LA FABRICACION Y MONTAJE DE APARATOS PARA JUEGOS DE COMPETICION O ENTRETENIMIENTO", según las reivindicaciones cuarta o quinta, caracterizados por cuanto, el medio u órgano agarrador o recogedor está constituido por un aro situado en el extremo exterior de cada uno de los miembros o elementos jugadores, cuyo aro posee

- 635.- un anillo flexible interior para agarrar y sujetar la pieza de juego que se encuentre situada en ese momento en el dispositivo cilíndrico semejante a una copa, cuando se mueve hasta conseguir que se ajuste sobre la superficie exterior de una de dichas piezas de juego.
- 640.-

7ª.- "PERFECCIONAMIENTOS INTRODUCIDOS EN LA FABRICACION Y MONTAJE DE APARATOS PARA JUEGOS DE COMPETICION O ENTRETENIMIENTO", según las reivindicaciones quinta o sexta, caracterizados por cuanto, el indicado dispositivo cilíndrico a semejanza de copa incluye un cilindro exterior hueco fijamente montado, y otro cilindro introducido en forma deslizante dentro del citado cilindro exterior, que presenta un fondo esconzado para formar una concavidad o agujero para

- 645.- agarrar o sujetar una de las piezas de juego, comprendiendo además un medio u órgano operativamente unido al cilindro interior y a cada miembro de juego o jugador, para elevar dicho cilindro interior y simultáneamente a la pieza de juego ubicada en el mismo, cuando el jugador haga girar el miembro o elemento de juego sobre su eje, para desplazar a su respectivo medio o dispositivo de agarre hacia el citado dispositivo cilíndrico a modo de copa.
- 650.-
- 655.-

- 8ª.- "PERFECCIONAMIENTOS INTRODUCIDOS EN LA FABRICACION Y MONTAJE DE APARATOS PARA JUEGOS DE COMPETICION O ENTRETENIMIENTO", según las reivindicaciones segunda, sexta y séptima, caracterizados por cuanto, cada uno de los miembros o elementos de juego o jugadores normalmente impelido o empujado a presión
- 660.-

- 665.- hacia una posición ascendente, siendo empujado el repetido miembro o elemento jugador por efecto de dicha presión efectuada hacia arriba, en dirección descendente, hacia la estructuración en plataforma, cuando uno de los jugadores efectúa su accionamiento manualmente.
- 670.-
- 9ª.- "PERFECCIONAMIENTOS INTRODUCIDOS EN LA FABRICACION Y MONTAJE DE APARATOS PARA JUEGOS DE COMPETICION O ENTRETENIMIENTO", según la octava reivindicación, caracterizados por cuanto, el medio o dispositivo elevador del cilindro interior comprende un par de placas de control montadas en disposición deslizante en el interior de la estructura básica, estando provista cada una de ellas de un primer extremo que choca contra una porción de uno de los miembros jugadores que se extiende dentro de la estructura básica, y un segundo extremo que se ajusta en una porción interior del cilindro, proyectada dentro de la estructura básica cada una de cuyas placas de control es empujada por un muelle para impeler al miembro jugador con el que se ajusta, en dirección normalmente ascendente, pudiendo ser movida en forma deslizante contra la presión de dicho muelle, para empujar o impeler hacia arriba al cilindro interior bajo el empuje del miembro de juego o jugador contra una de las placas de control, cuando uno de los jugadores que participa en el juego acciona manualmente el tan repetido miembro de juego o jugador.
- 675.-
- 680.-
- 685.-
- 690.-

10ª.- "PERFECCIONAMIENTOS INTRODUCIDOS EN LA FABRICACION Y MONTAJE DE APARATOS PARA JUEGOS DE COM-

695.- PETICION O ENTRETENIMIENTO", según la reivindicación novena, caracterizados por cuanto, una de las placas de control es desplazada de nuevo a su posición original debido a la presión de un muelle, para conseguir que el cilindro interior descienda a su posición primitiva, y también para elevar el miembro o elemento jugador a su posición original dirigido hacia arriba, cuando el jugador afloja o suprime su actuación manual sobre el miembro o elemento jugador.

700.- 11ª.- "PERFECCIONAMIENTOS INTRODUCIDOS EN LA FABRICACION Y MONTAJE DE APARATOS PARA JUEGOS DE COMPETICION O ENTRETENIMIENTO", según la novena reivindicación, caracterizados por cuanto, cada uno de los miembros o elementos jugadores citados, incluyen una placa para el montaje de cada uno de estos miembros jugadores, sobre su parte superior, estando dicha placa montada en pivotación o giro sobre la estructura básica y presentando una porción lateral que se extiende en disposición de pulsador para poder efectuar su apretado presión manual por el jugador, y incluyendo además una palanca que se extiende desde la parte inferior de la placa citada hacia el interior o hacia dentro de la estructura básica, para ajustarse con el primer extremo de un miembro regulador o de control.

710.- 12ª.- "PERFECCIONAMIENTOS INTRODUCIDOS EN LA FABRICACION Y MONTAJE DE APARATOS PARA JUEGOS DE COMPETICION O ENTRETENIMIENTO", según la reivindicación décimoprimera, caracterizados por cuanto el miembro o elemento jugador estará montado en forma que sea fácilmente desprendible o separable sobre la parte superior

725.- de su placa respectiva.

13ª.- "PERFECCIONAMIENTOS INTRODUCIDOS EN LA FABRICACION Y MONTAJE DE APARATOS PARA JUEGOS DE COMPETICION O ENTRETENIMIENTO", según la décimoprimerá reivindicación, caracterizados por cuanto los citados miembros o elementos jugadores de que dispondrá el aparato serán dos por lo menos, y cada uno de ellos llevará practicado un carril ubicado sobre la cara interna de su citada estructura básica, estando el citado par de placas de control montadas en disposición tal que puedan efectuar un movimiento cada una sobre la otra o de valvén, juntándose entre sí sobre dicho carril, y quedando sus correspondientes primero y segundo extremos situados en direcciones opuestas, disponiendo de un muelle conectado o unido a dichas placas de control, para impeler o empujar a sus primeros extremos hacia su interior en dirección al centro de la estructura básica.

14ª.- "PERFECCIONAMIENTOS INTRODUCIDOS EN LA FABRICACION Y MONTAJE DE APARATOS PARA JUEGOS DE COMPETICION O ENTRETENIMIENTO", según las reivindicaciones sexta, novena y decimotercera, caracterizados por cuanto, los miembros jugadores están configurados en cualquier disposición de animales, personas o cosas, los cuales estarán montados en disposición giratoria sobre sus respectivos ejes, sobre la estructura básica en lados opuestos de la misma; cuyos aros de que dispondrán estarán unidos a los extremos de los apéndices o trompas de las figuras que los constituyan, cuyas piezas de juego estarán configuradas de manera que re

- 755.- presenten un carrete, diábolo, o cualquier otro objeto; la referida estructura plataforma se encontrará montada en el centro de la estructura básica y configurada a modo de pista o redondel, en la que su plataforma constituye el piso sobre el cual se sitúan, ubican o disponen las piezas de juego configuradas en la forma apropiada; y por cuanto el dispositivo cilíndrico a semejanza de copa está constituido a modo de cavidad o agujero en el centro de la indicada plataforma; incluyendo además, dicha estructura plataforma, una pared exterior proyectada hacia arriba, que circunda el suelo de la plataforma, para contener en su interior las piezas de juego.

- 760.-
- 765.-
- 770.- 15ª.- "PERFECCIONAMIENTOS INTRODUCIDOS EN LA FABRICACION Y MONTAJE DE APARATOS PARA JUEGOS DE COMPETICION O ENTRETENIMIENTO", según las reivindicaciones quinta o decimocuarta, caracterizados por cuanto dicho aparato estará provisto de un pulsador que acciona a una palanca, para conseguir su desplazamiento hacia arriba o hacia abajo de la citada plataforma, el cual se encontrará montado sobre la repetida estructura básica, adyacentemente respecto a cada miembro o elemento de juego.
- 775.-

- 780.- 16ª.- "PERFECCIONAMIENTOS INTRODUCIDOS EN LA FABRICACION Y MONTAJE DE APARATOS PARA JUEGOS DE COMPETICION O ENTRETENIMIENTO", según las reivindicaciones sexta o decimocuarta, caracterizados por cuanto, cada una de las piezas saltantes que se utilizan en el juego llevan practicado o están provistas de un endentado en su superficie exterior a modo de carrete o dia-

- 785.- bolo para asegurar su ajuste o bloqueo en el anillo interior flexible de dicho aro, de que dispone cada uno de los extremos de los apéndices de las figuras de animales, personas o cosas que se utilicen como miembro o elemento jugador.
- 790.- 17ª.- "PERFECCIONAMIENTOS INTRODUCIDOS EN LA FABRICACION Y MONTAJE DE APARATOS PARA JUEGOS DE COMPETICION O ENTRETENIMIENTO", según todas y cada una de las reivindicaciones anteriores, caracterizados por cuanto la totalidad de su conjunto está constituido por: Una pluralidad de piezas de juego configuradas, o conformadas a modo de diábolo o carrete que pueden representar cualquier clase de fruto u objeto; una estructura básica que incluye una plataforma para situar sobre ella las piezas de juego antes citadas, plataforma constituida por dos secciones o partes contiguas destinadas a realizar sus movimientos ascendente y descendente independientemente, y un dispositivo cilíndrico en disposición a modo de recipiente o copa, montado o incrustado independientemente en el centro de la citada plataforma y que dispone de un cilindro hueco exterior fijo montado en la citada estructura básica, en cuyo interior se dispone otro cilindro montado en forma deslizante dentro del dicho cilindro exterior y provisto de un fondo cavidad o esconzado para sujetar alojar o contener la pieza de juego que en sus saltos penetra en el interior del cilindro interno, bajo la acción de los movimientos ascendentes y descendentes de cada una de las secciones de la plataforma; dos miembros o elementos jugadores o de jue-
- 795.-
- 800.-
- 805.-
- 810.-

- 815.- go constituidos o configurados a modo de figuras de animales personas o cosas, los cuales se encuentran montados en disposición giratoria sobre sus ejes, en la estructura básica en lados opuestos de la plataforma y que serán empujados o impelidos por la acción de un muelle hacia o hasta una posición superior u orientada hacia arriba, siendo movidos, empujados o impelidos hacia abajo dichos elementos o miembros jugadores en dirección a la plataforma contra dicha presión ascendente cuando son movidos manualmente por uno de los jugadores, incluyendo cada miembro o elemento jugador un aro situado en el extremo exterior del apéndice o trompa de la figura que represente provisto de un anillo interior flexible destinado a sujetar, agarrar o apresar y sostener una de las piezas de juego que se haya ubicado o introducido en el dispositivo cilíndrico a semejanza de copa, hasta hacer que se ajuste sobre la superficie exterior de la pieza de juego introducida, dispuesta o sujeta en dicho cilindro interior, y una placa para montar sobre ella de manera separable o desprendible cada elemento o miembro jugador en disposición de figura o de cualquier cosa, objeto, animal o persona, situado sobre su cara superior, estando dicha placa montada en disposición pivote o giratoria en la estructura básica y presentando una porción lateral extendida y configurada en disposición de pulsador o para ser accionado manualmente por el jugador, a fin de desplazar dicho aro hacia la indicada plataforma para agarrar, recoger o apresar una de las piezas de juego situada en el dispositivo
- 820.-
- 825.-
- 830.-
- 835.-
- 840.-

- 845.- cilíndrico a modo de copa o recipiente, desde la cual se proyecta una palanca desde la cara inferior de dicha placa por dentro de la estructura básica; un dispositivo unido o conectado operativamente con el cilindro interior del dispositivo o recipiente a modo de
- 850.- copa y a los repetidos miembros o elementos de juego, para elevar simultáneamente el cilindro interior y la pieza de juego situada en él, al hacer que gire sobre su eje un miembro jugador, debido a la actuación de uno de los jugadores para desplazar su aro respectivo
- 855.- hacia el dispositivo a modo de copa o recipiente incluyendo dicho dispositivo un carril practicado en la cara interior de la estructura básica, un par de placas de control empujadas o impelidas por la acción de un muelle, y montadas de manera deslizante, que se unen entre sí sobre dicho carril, poseyendo cada una
- 860.- de dichas placas de control un primer extremo que choca o topa contra la palanca de uno de los miembros o elementos jugadores, proyectada dentro de la estructura básica, y otro segundo extremo que se ajusta con
- 865.- una porción del cilindro interior, proyectada igualmente dentro de dicha estructura básica; estando dispuestos los primeros extremos de las placas de control en direcciones opuestas entre sí, provista de un muelle conectado a ellas para empujar hacia dentro a sus primeros extremos en dirección hacia el centro de la
- 870.- estructura básica, para presionar sobre los miembros o elementos de juego en una dirección normalmente proyectada hacia arriba, siendo cada una de dichas placas de control movidas en forma deslizante contra la acción

- 875.- del muelle destinado a empujar al cilindro interior en sentido ascendente, bajo la acción de empuje del miembro o elemento de juego contra la placa de control cuando uno de los jugadores que toma parte en el juego acciona manualmente el tan repetido miembro o elemento de juego; y por último un dispositivo o medio de accionamiento conectado operativamente a las dos secciones de la plataforma que es accionable por los jugadores para mover independientemente dichas dos secciones de la repetida plataforma, hacia arriba y hacia abajo, incluyendo el citado medio de accionamiento un par de palancas montadas en disposición de giro sobre sus ejes dentro de la estructura básica, cada una de cuyas palancas tiene un extremo conectado operativamente con la respectiva sección de la plataforma y constituido el otro de sus extremos en disposición de pulsador que es proyectado desde la estructura básica, en posición adyacente a uno de los miembros o elementos de juego respectivamente para provocar el movimiento manual por parte de uno de los jugadores.
- 880.-
- 885.-
- 890.-
- 895.- 18ª.- "PERFECCIONAMIENTOS INTRODUCIDOS EN LA FABRICACION Y MONTAJE DE APARATOS PARA JUEGOS DE COMPETICION O ENTRETENIMIENTO".
- Todo ello, tal y conforme queda descrito, re presentado y reivindicado.
- 900.- Esta memoria consta de treinta y una hojas, mecanografiadas y foliadas por una sola de sus caras
- 902.- conteniendo un total de novecientas dos líneas.

MADRID A 2 NOV. 1979

MANUEL DE ARRIAGA  
P. E.

FIG. 1.

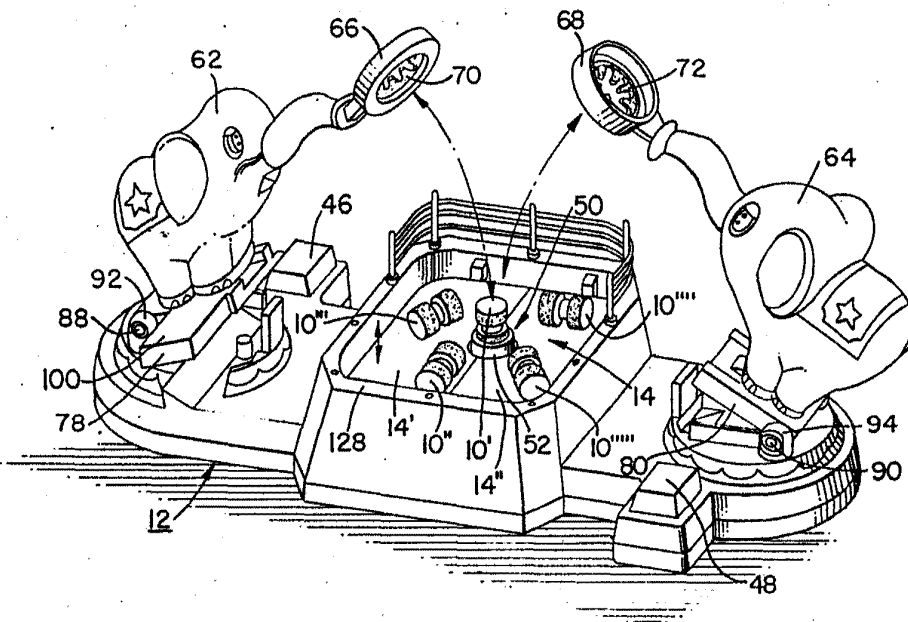
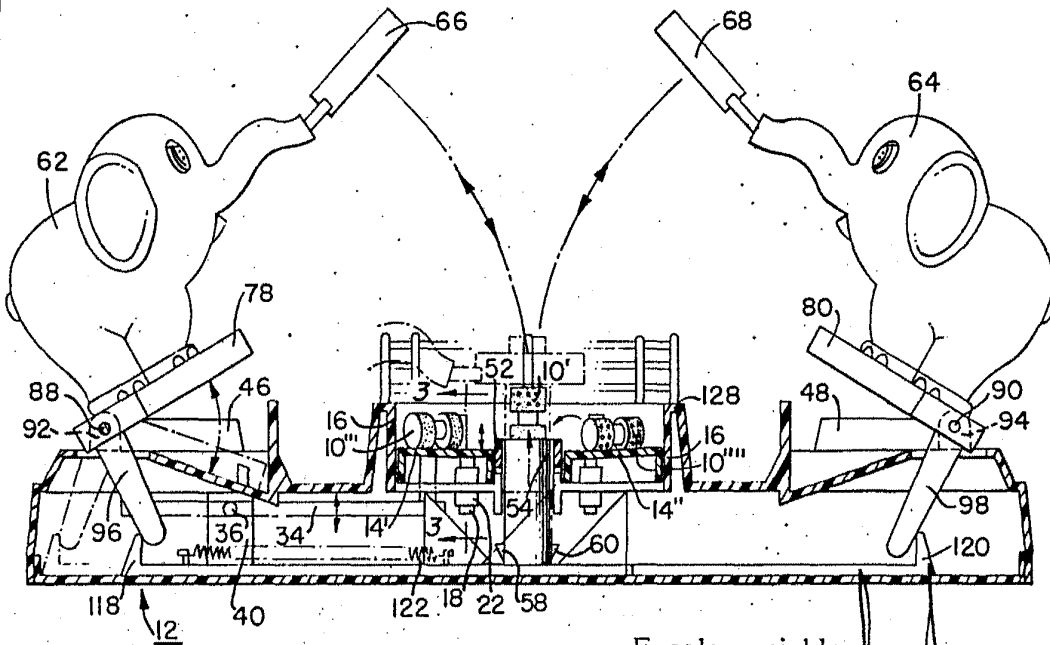


FIG. 2.



Escala variable  
Madrid a 2 NOV 1978  
MANUEL DE ABRA  
E.P.

FIG. 3.

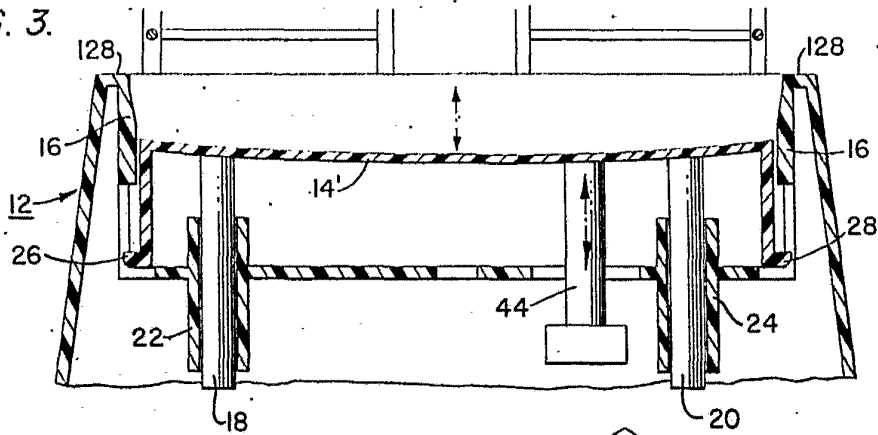


FIG. 4.

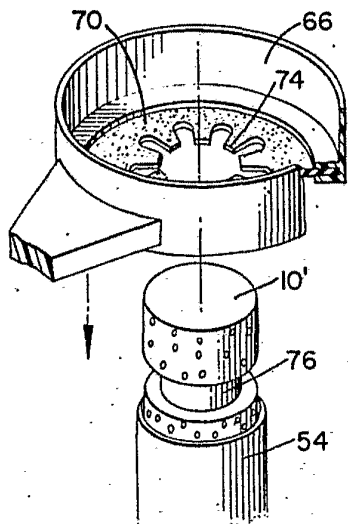
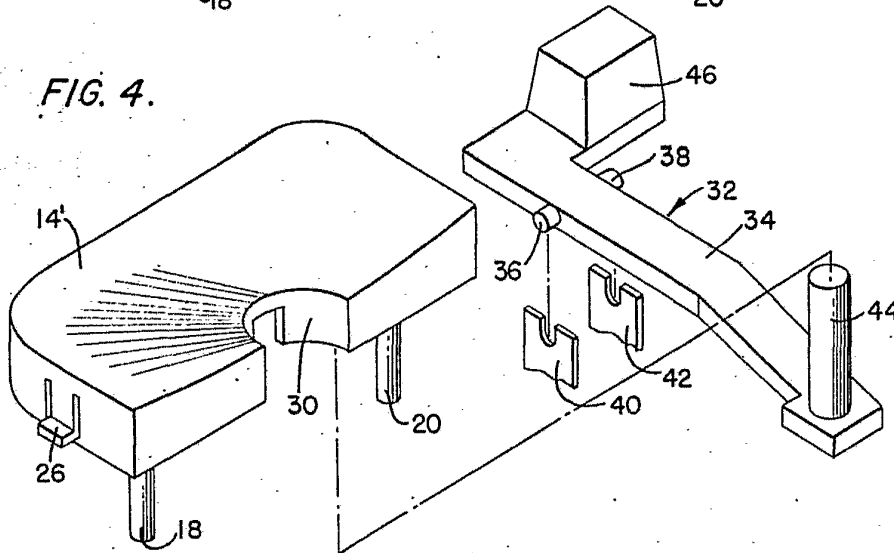
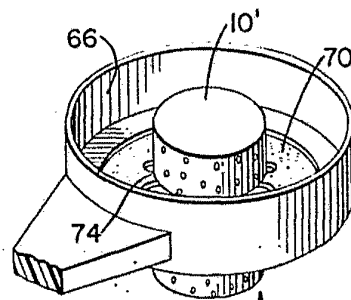


FIG. 5.

FIG. 6.



Escala variable  
Madrid a 2 NOV. 1979

MANUEL DE ASES  
P.R.

