

134-872

145178



MEMORIA DESCRIPTIVA

Correspondiente a la solicitud de registro de un Modelo de Utilidad que, por veinte años se solicita para España, a favor de Don Pablo ALCON PUEYO y Don Andrés SERRANO FUYOLA, de nacionalidad española, domiciliados en Zaragoza, Arzobispo Apaolaza, 3 y 5 - - - - -

p o r

"JUGUETE DE CARRERA DE COCHES SOBRE PISTAS DE COLORES"

El presente modelo de utilidad solicitado se refiere a un nuevo juguete de coches de carreras donde no existe contabilidad numérica, ya que todos los movimientos son resultantes de una ruleta donde se deciden los movimientos por el color de un disco junto al cual una pequeña bola se detiene. Esto indica que este juguete está principalmente pensado para ponerlo en manos de niños y niñas de corta edad, incapaces de hacer cuentas; pero, es evidente que también puede servir de entretenimiento a personas de todas las edades

El juguete está formado en un campo cerrado más o menos elíptico, dotado de varias pistas paralelas en contacto. Las pistas se ha



145 178

llan simultáneamente divididas en tramos por rectas transversales
marcadas en distancias prácticamente iguales, y las superficies de
los espacios resultantes se distinguen por uno de los cuatro colo-
res rojo, amarillo, azul y verde, sin estar estos colores repartido:
5 con uniformidad aparente; las fichas para jugar son pequeñas piezas
de un mismo tamaño representando coches automóviles; en el centro d
anillo del campo hay colocada una caja circular donde está centra-
da una especie de sombrilla abierta que es giratoria por su base y
se la puede hacer girar impulsando el extremo superior de su palo
10 mediante los dedos índice y pulgar. Cada uno de los sectores de la
superficie superior de la sombrilla tiene uno de los citados colo-
res rojo, amarillo, azul o verde, en un número igual todos ellos;
dentro de dicha caja de la ruleta puede rodar estrechamente una bo-
la que es asimismo movida al dar el citado impulso a la sombrilla,
15 y, que al término del giro de ésta, resulta apoyada sobre uno de
los bordes cóncavos que en la sombrilla se forman entre las aparen-
tes puntas de varillas. Cada uno de estos bordes corresponden a una
de dichas superficies de colores. Del resultado depende que el pro-
pietario del coche que tira la ruleta pueda hacer avanzar su coche
20 sobre la pista hasta el próximo tramo donde existe el citado color
señalado por la bola. Cada propietario de coche prueba en la rule-
ta sus posibilidades de avance en igual forma.

Si el propietario de un coche, al realizar un avance ganado
en la ruleta, llega a una pista contigua del mismo color inmediato
25 hacia delante, puede pasar el coche sobre esta superficie avanza-
da. Aún, si en esta segunda pista existen dos tramos hacia delan-
te con dicho color aún puede avanzar su coche sobre ellos.

Continuando el juego de este modo, resulta ganador el propie-
tario del coche que antes llegue al tramo final marcado como "Lle-
30 gada".

145178



En la presente Memoria se describe un ejemplo del juguete de coches de colores sobre pistas también coloreadas, de acuerdo con el Modelo de Utilidad que se solicita, ilustrado con un dibujo sin carácter limitativo. En dicho dibujo adjunto.

- 5 La figura 1 muestra en planta el campo de carreras,
La figura 2 muestra uno de los pequeños coches automóviles, y
La figura 3 muestra el detalle de la ruleta en planta y en al-
zado.

Según la figura 1 vemos el campo para carreras de coches, for-
10 mado dentro de una caja rectangular en este ejemplo, y constituido
por un anillo aproximadamente elíptico con tres pistas -1-, -2- y
-3- para-lelas entre sí y en continuo contacto. Hay una gran cabe-
za de flecha -10- transversal que apunta a dichas pistas para indi-
car los lugares donde deben ser colocados los pequeños coches -4-
15 cuando comienza el juego. Un recuadro rojo -11- transversal situa-
do detrás de dicha cabeza de flecha -10- indica donde termina la
carrera.

Todas las tres pistas se hallan cortadas por trazos rectos
transversales -5- y cada una de las superficies así determinadas va
20 pintada con uno de los cuatro colores rojo, amarillo, azul o verde.
Dichas superficies forman un conjunto de colores sin ningún orden
aparente. En el centro del campo está colocada la ruleta -6- donde
su platillo es actuado desde el exterior a mano con el mango -7-.
Una bola -8- contenida dentro de la caja de la ruleta va saltando
25 junto a los bordes cóncavos y uniformes del platillo y se detiene
frente a uno cualquiera de ellos cuando cesa el giro del plato.
Cada uno de los sectores iguales en que va dividido este platillo
tiene uno de los colores de la pista y la detención de la bola ante
un color determinado indica que debe moverse el coche sobre el di-
30 cho color de la pista siempre que el color esté en contacto por lí

145178



nea o ángulo al que ocupe el coche. En la inmediación de la ruleta existe en el campo un pequeño garaje -9- para aparcar y recoger los cuatro coches cuando cesa el juego.

En las figuras del dibujo, los colores han sido representados según la convención siguiente: rojo = línea entrelazada; amarillo = punteado; verde = rayado paralelo longitudinal, y azul = rayado paralelo transversal.

Una placa alargada -12- vertical situada detrás del círculo de la ruleta y haciendo frente al gran tramo recto de las pistas representa las tribunas principales para los espectadores, y en dos esquinas de la caja del juguete opuestas entre sí diagonalmente se han representado los lugares -13- para espectadores de pie.

También en la región central del campo está figurado un cobertizo -14- para servicios de auxilio y de la Cruz Roja.

En las diversas realizaciones de este juguete infantil de carreras de coches automóviles a base de vehículos de diferentes colores movidos según los resultados de una ruleta dotada de idénticos colores, caben pequeñas variantes, sin por ello salir de las reivindicaciones expuestas en la siguiente

20

N O T A

EN RESUMEN, el modelo de utilidad que, por veinte años, se solicita registrar en España, deberá recaer sobre las siguientes reivindicaciones:

1ª.- JUGUETE DE CARRERA DE COCHES SOBRE PISTAS DE COLORES, formado dentro de una caja preferentemente rectangular, caracterizado porque su circuito prácticamente elíptico está compuesto de tantas pistas paralelas entre sí y contiguas como automóviles se emplean en el juego menos uno; cada coche utilizado tiene color distinto; desde su inicial de salida marcada con una cabeza de flecha hasta su final indicado con trozo transversal rojo, dichas pistas se ha-

145178



29 ENE. 1969

llan cortadas simultáneamente por trazos rectos transversales que las dividen en tramos iguales; las superficies de dichos tramos están pintadas con tantos colores como pistas más uno pero sin ningún orden aparente.

- 5 2ª.- JUGUETE DE CARRERA DE COCHES SOBRE PISTAS DE COLORES, de acuerdo con la reivindicación anterior, caracterizado en que en un lugar del campo hay colocada una ruleta formada con una pieza circular giratoria en el centro de una caja cerrada por una tapa transparente; la superficie visible de dicha pieza circular está dividida
- 10 por sectores de igual tamaño coloreados con idénticos colores que tienen las pistas del juego; el borde de cada sector es entrante en forma cóncava; entre la pared interna de la caja y dicha pieza circular está móvil una bola, y a través de la tapa sale perpendicular el eje de la pieza circular cuyo extremo constituye el mango para hacer
- 15 la girar a mano; al detenerse esta pieza la bola resulta apoyada sobre uno de los bordes coloreados.

3ª.- Por último se reivindica como objeto sobre el que ha de recaer el presente Modelo de Utilidad que por veinte años se solicita registrar para España, - - - - -

20

p o r

"JUGUETE DE CARRERA DE COCHES SOBRE PISTAS DE COLORES"

Todo conforme queda expresado en la presente Memoria Descriptiva que consta de cinco hojas foliadas y escritas a máquina por una sola cara y planos que se acompañan.

Madrid,
P.A.

29 ENE. 1969

PEDRO FELIU MANA
P. P.

145 178

29

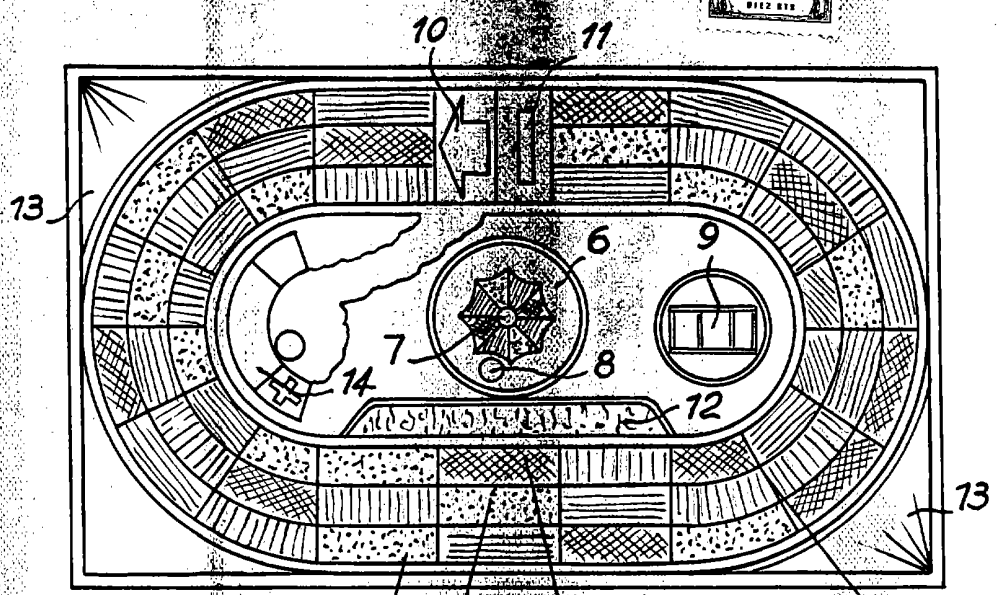


FIG. 1



FIG. 2

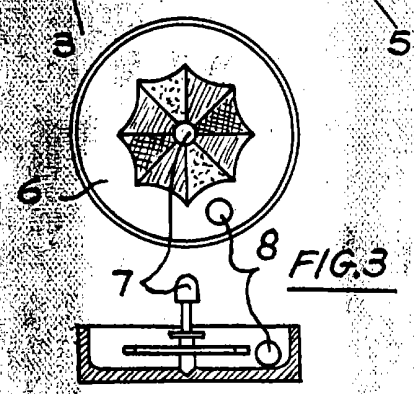


FIG. 3

Madrid, 29 ENE. 1969
P.A.

PEDRO FERRER MARA
P. P.