



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



⑪ Número de publicación: **1 064 345**

⑫ Número de solicitud: U 200602586

⑮ Int. Cl.:
A63H 1/26 (2006.01)

⑫

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

⑫ Fecha de presentación: **24.11.2006**

⑪ Solicitante/s: **Santiago Ferrer-Vidal Turull**
Ronda del General Mitre, 104 - 3º 2ª
08021 Barcelona, ES

⑬ Fecha de publicación de la solicitud: **01.03.2007**

⑭ Inventor/es: **Ferrer-Vidal Turull, Santiago**

⑯ Agente: **No consta**

⑰ Título: **Juego de peonzas boxeadoras.**

ES 1 064 345 U

DESCRIPCIÓN

Juego de peonzas boxeadoras.

Introducción

La invención consiste en un original juego en el que dos peonzas o trompos se hacen bailar en un pequeño ring, similar a los del deporte de boxeo, lanzándolas de forma simultánea por los respectivos jugadores. En su deambular giratorio por el ring se producen múltiples colisiones de las peonzas que se pueden asimilar con la imaginación a fuertes puñetazos entre los contendientes. El ganador del juego es el que consigue tumbar primero a la peonza del rival.

Sector de la técnica al que se refiere la invención

La invención que se presenta afecta al Sector de necesidades corrientes de la vida, en lo relativo al apartado de distracciones y juegos incidiendo en la industria juguetera y en sus correspondientes cadenas de distribución.

Antecedentes de la invención

Los juguetes son tradicionalmente la distracción preferida de los niños por lo que existen numerosos antecedentes de todo tipo en este sector que también cuenta con numerosos seguidores por parte de personas que ya no se encuentran en edad infantil. De hecho las reminiscencias de la niñez hacen que los mayores se concentren en nuevas ideas que pueden servir para que los niños tengan distracciones renovadas.

El caso de las peonzas se refiere a uno de los juegos más antiguos y de mayor difusión pues por su bajo precio ha estado siempre al alcance de las economías más modestas.

Existen diversas variaciones en el caso del juego de las peonzas o trompos cuyo manejo requiere una especial habilidad para hacerlas bailar en el suelo, recogerlas para que sigan bailando en la mano, volverlas a lanzar, etc. En todos los casos es importante conseguir un baile lo más prolongado posible para lo que hay técnicas especiales de manipulación y lanzamiento.

Existen juegos de peonzas que se multiplican al ser lanzadas, pirindolas usadas para obtener números de forma aleatoria en juegos de mesa, peonzas que emiten el sonido de una sirena cuando se las hace bailar, y así podríamos citar numerosos casos.

El juego que se presenta es un juego de mesa del que no se conoce antecedente alguno y que, como se ha indicado anteriormente, recuerda al deporte del boxeo por lo que reúne las condiciones y atractivo del propio baile de la peonza y de sentirse ganador en un combate por haber tumbado al contrario.

Esa es la razón por la que el inventor de la presente idea ha creído interesante el desarrollo del juego de las peonzas boxeadoras que, tiene un gran atractivo para los niños y también para las personas mayores.

Descripción de la invención

La presente invención, tal como ha quedado expuesto en la introducción, se refiere a un nuevo juego de mesa que se desarrolla dentro de un espacio físico que emula el ring y la lona del deporte de boxeo. Es decir el espacio de juego es una pequeña superficie cuadrada de suelo liso con un poste en cada uno de sus vértices y dos líneas periféricas materializadas por unas cuerdas elásticas. En dos esquinas situadas en diagonal existen dos pequeñas instalaciones donde se sitúan sendas peonzas apoyadas en el suelo y sujetas por su parte superior por medio de un sistema lan-

zador motorizado. El lanzador dispone de un motor eléctrico miniatura cuyo eje tiene una pieza que gira solidariamente con él, encajando en la parte superior de la cabeza de la peonza. Por otra parte el conjunto motor es solidario con una palanca que tiene posibilidad de giro sobre un eje horizontal de tal manera que, presionando en el lugar previsto para ello, se produce la elevación del motor y la separación de la pieza de arrastre respecto a la parte superior de la peonza con lo cual, una vez el motor en marcha, ésta queda liberada y sale girando al ring a gran velocidad.

Los dos jugadores con sus respectivas peonzas, coloreadas en tonos brillantes y llamativos, deben poner en marcha los motores de arrastre de las peonzas y en un momento dado pulsar las palancas de liberación para iniciar el combate. Las propias peonzas se mueven de forma aleatoria y colisionan en múltiples ocasiones resultando que, como consecuencia de roces y colisiones una de ellas cae sobre la "lona" en primer lugar, perdiendo el "round".

Se trata de un juego de azar por lo que teniendo en cuenta que existen pocas posibilidades de intervenir sobre las peonzas una vez han sido liberadas, el inventor concibe la posibilidad de variar a voluntad, entre límites preestablecidos, la velocidad de giro en el momento del lanzamiento así como el sentido de giro del motor.

Igualmente se puede pensar en poner algún tipo de petardo adosado al diámetro mayor de cada peonza para provocar su explosión cuando se produzca la coincidencia del petardo de una peonza con la superficie de la contraria. Las normas del juego pueden establecerse para conceder puntos al jugador que primero consiga una explosión de la carga del contrario.

Breve descripción de los dibujos

Figura 1

Se incluye una sola figura que representa en perspectiva una vista general del juego, habiéndose señalado los elementos que se consideran imprescindibles para su perfecta comprensión. Se señalan los siguientes elementos:

- 1 Tablero de juego
- 2 Postes principales
- 3 Postes secundarios
- 4 Cuerdas elásticas
- 5 Motores
- 6 Palancas de liberación
- 7 Ejes de giro
- 8 Resortes
- 9 Guías de posicionamiento
- 10 Interruptor de puesta en marcha de motor
- 11 Peonzas
- 12 Bandas para petardos

Descripción de una forma de realización preferida

En una forma de realización preferida de esta invención, se describe el juego de peonzas boxeadoras (Fig. 1) como un juego mecánico de azar que se desarrolla sobre un tablero (1) en el que dos peonzas (11), una vez en rotación, son liberadas comenzando un baile libre y aleatorio limitado por unas cuerdas elásticas (4) en el que se producen diversas colisio-

nes contra la cuerdas y entre ellas mismas, ganando el juego la que se mantiene bailando más tiempo.

Como se ha indicado, el juego está formado por un tablero (1) de superficie plana y lisa de forma preferentemente cuadrada, aunque podría tener cualquier otra forma, que tiene cuatro postes en sus esquinas. Hay dos postes principales (2) y dos postes secundarios (3). Para delimitar el ámbito del juego existen unas cuerdas elásticas (4) que unen los postes entre sí. En principio se han previsto dos niveles de cuerdas elásticas (4) pero podrían ponerse más. Los postes principales (2) están dotados en su parte superior de unas palancas con eje de giro en (7) que soportan unos motores eléctricos pequeños de corriente continua (5) que en su eje de salida tienen una pieza (no representada) que encaja y engrana en la parte superior de la respectiva peonza (11) y mantiene un buen contacto con la misma gracias a un resorte de presión (8). Cada peonza (11) se posiciona al principio del juego sobre unas pequeñas guías (9) situadas en el tablero (1) quedando aseguradas por su parte superior por la pieza antes citada de tal manera que al dar tensión al motor (5) por medio del correspondiente interruptor (10) se imprime a la peonza (11) un movimiento rápido de rotación, y en cuanto se presiona sobre la palanca de liberación (6) la peonza (11) sale al tablero de juego (1) comenzando su baile en libertad que queda constreñida por los posibles choques con las cuerdas elásticas (4) y con la peonza liberada por el otro jugador. Las sucesivas colisiones contra las cuerdas (4), las de las peonzas (11) entre sí y el propio rozamiento contra la superficie del tablero (1) ocasionan, inevitablemente, la caída de las peonzas (11) sobre el tablero

(1) ganando el juego la última en caer.

Se comprende que se trata, por tanto, de un juego de azar que en todo caso debe quedar regulado por unas normas previas como, por ejemplo que los dos jugadores presionen a la vez las palancas de liberación (6). Sin embargo, el inventor concibe el dar al juego algún aliciente más como el poder variar, entre determinados límites la velocidad de giro de los motores (5) de lanzamiento e incluso invertir el sentido de giro de las peonzas (11) antes de ser liberadas. También concibe el poder adherir pequeños petardos en las bandas (12) de cada peonza (11) para que se produzca su explosión cuando un golpe entre peonzas coincida exactamente con la posición del petardo.

Por último es posible también asegurar la liberación simultánea de ambas peonzas (11) dotando a las palancas (6) de unos electroimanes de acción vertical.

No se considera necesario hacer más extenso el contenido de esta descripción para que un experto en la materia pueda comprender su alcance y las ventajas derivadas de la invención, así como desarrollar y llevar a la práctica el objeto de la misma.

Sin embargo, debe entenderse que la invención ha sido descrita según una realización preferida de la misma, por lo que puede ser susceptible de modificaciones, pudiendo afectar tales modificaciones a la forma, al tamaño y/o a los materiales de fabricación sin que ello repercuta o suponga alteración alguna del fundamento de dicha invención. Es decir, los términos en que ha quedado expuesta esta descripción preferida de la invención, deberán ser tomados siempre con carácter amplio y no limitativo.

REIVINDICACIONES

1. Juego de peonzas boxeadoras (Fig.1) consistente en un juego de azar en el que dos peonzas (11) son impulsadas en un rápido movimiento de rotación por motores eléctricos (5) saliendo a bailar a un tablero de juego (1) bien delimitado por cuerdas elásticas (4) ganando la peonza que cae más tarde, **caracterizado** por estar constituido por un tablero (1) preferiblemente cuadrado (aunque puede tener cualquier otra forma) de superficie lisa, teniendo dos postes principales (2), dos postes secundarios (3), cuerdas elásticas (4), dos motores eléctricos (5), dos palancas de liberación (6) con eje de giro (7) y con resortes de presión (8), dos guías de posicionamiento (9) para las peonzas (11) y dos interruptores (10).

2. Juego de peonzas boxeadoras, según reivindicación primera, **caracterizado** porque los motores (5) tienen regulador de velocidad y de sentido de giro.

3. Juego de peonzas boxeadoras, según reivindicaciones anteriores **caracterizado** porque las palancas de liberación se activan de forma simultánea por medio de electroimanes.

4. Juego de peonzas boxeadoras, según reivindicaciones anteriores **caracterizado** porque en las bandas (12) de las peonzas (11) se adhieren pequeños petardos.

5. Juego de peonzas boxeadoras, según reivindicaciones anteriores **caracterizado** porque el tablero de juego tiene una forma poligonal que permite instalar más de dos jugadores.

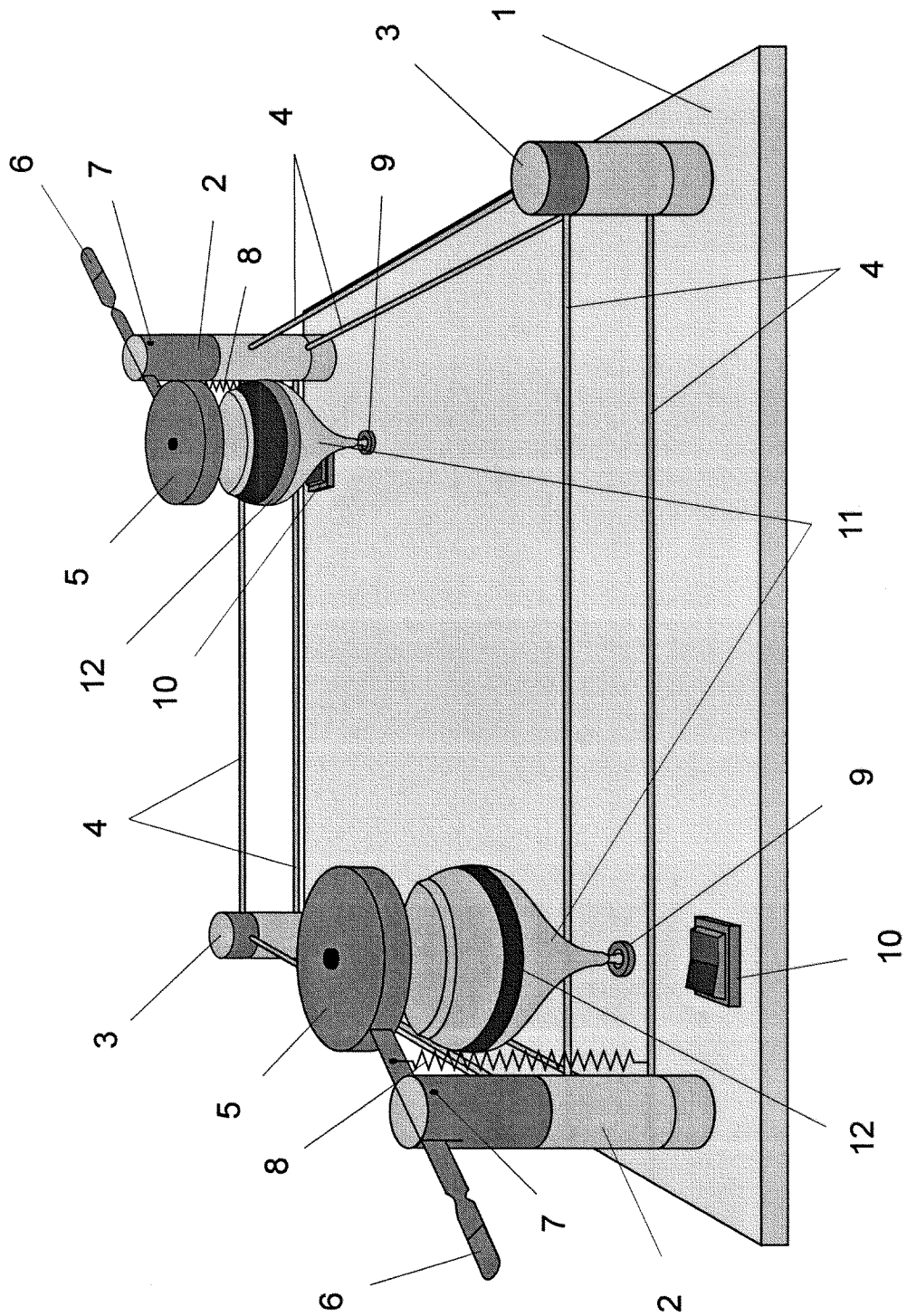


Figura 1