



19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA

11 Número de publicación: **2 357 328**

51 Int. Cl.:
A63F 9/16 (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

96 Número de solicitud europea: **08253257 .3**

96 Fecha de presentación : **07.10.2008**

97 Número de publicación de la solicitud: **2108416**

97 Fecha de publicación de la solicitud: **14.10.2009**

54 Título: **Aparato de jugar a la peonza.**

30 Prioridad: **08.04.2008 JP 2008-100783**

45 Fecha de publicación de la mención BOPI:
25.04.2011

45 Fecha de la publicación del folleto de la patente:
25.04.2011

73 Titular/es: **TOMY COMPANY, Ltd.**
7-9-10, Tateishi
Katsushika-ku, Tokyo, JP

72 Inventor/es: **Kitamura, Teruo;**
Ujita, Haruhisa;
Kobayashi, Nobuo y
Fujimaki, Hiroaki

74 Agente: **Ungría López, Javier**

ES 2 357 328 T3

Aviso: En el plazo de nueve meses a contar desde la fecha de publicación en el Boletín europeo de patentes, de la mención de concesión de la patente europea, cualquier persona podrá oponerse ante la Oficina Europea de Patentes a la patente concedida. La oposición deberá formularse por escrito y estar motivada; sólo se considerará como formulada una vez que se haya realizado el pago de la tasa de oposición (art. 99.1 del Convenio sobre concesión de Patentes Europeas).

DESCRIPCIÓN**ANTECEDENTES DE LA INVENCION****1. Campo de la invención**

5 Esta invención se refiere a un aparato de jugar a la peonza, y más en concreto a un aparato de jugar a la peonza con el que un jugador puede jugar al juego de bailar una peonza por sí mismo bailando una peonza.

2. Descripción de la técnica relacionada

10 Se ha propuesto convencionalmente una plataforma de jugar a la peonza para bailar peonzas encima con el fin de jugar a un juego, que puede dejar que los jugadores seleccionen opcionalmente atacar o protegerse poniendo a la fuerza una peonza en contacto con una peonza de un adversario o alejando la peonza de la peonza del adversario, de modo que un juego de batalla usando las peonzas resulte apasionante (véase, por ejemplo, el modelo de utilidad japonés número 3082469). La plataforma de jugar a la peonza se usa cuando la peonza lucha contra la otra peonza, y está estructurada de tal manera que una porción de plataforma de montaje esté dispuesta en una superficie superior de la plataforma de juego, una superficie superior de una chapa de montaje que soporta la peonza está dispuesta en un agujero circular grande formado en el centro de la porción de plataforma de montaje de tal manera que esté expuesto, y la chapa de montaje se puede girar hacia atrás y hacia delante empujando y tirando de un elemento deslizante. US 4982961 también describe un juego de múltiples jugadores para bailar peonzas.

15 La plataforma de jugar a la peonza descrita anteriormente está estructurada de tal manera que la intención del jugador se pueda reflejar a modo de batalla, y se pueda jugar un juego apasionante. Sin embargo, siempre se necesita un jugador adversario, y así existe el problema de que una persona sola no puede jugar al juego de bailar la peonza.

RESUMEN DE LA INVENCION

20 La presente invención se ha realizado en vista del problema mencionado anteriormente. Consiguientemente, un objeto de la presente invención es proporcionar un aparato de jugar a la peonza en base a una nueva idea por la que una persona sola puede jugar al juego de bailar una peonza bailando una peonza real por sí misma aunque no haya jugador adversario.

25 Con el fin de lograr el objeto mencionado anteriormente, según la presente invención, se facilita un aparato de jugar a la peonza por el que una persona es capaz de jugar al juego de bailar una peonza. El aparato incluye: un cuerpo principal; una plataforma de juego dispuesta en el cuerpo principal para bailar una peonza encima; y una peonza simulada que simula una peonza y dispuesta en la plataforma de juego; donde la peonza simulada gira sobre su eje, y su dirección rotacional es controlada en una dirección o de forma bidireccional.

30 A propósito, el aparato de jugar a la peonza puede estar estructurado de tal manera que la plataforma de juego incluya una plataforma circular móvil que gira alrededor de su centro, la peonza simulada está dispuesta en la plataforma móvil de manera que esté cerca de su periferia exterior, y la peonza simulada gira alrededor del centro de la plataforma móvil mientras gira sobre su propio eje según una rotación de la plataforma móvil.

35 Además, el aparato de jugar a la peonza puede estar estructurado de tal manera que el cuerpo principal esté provisto de una porción de pantalla para presentar un punto de juego, la peonza simulada está provista de un sensor para detectar un contacto de la peonza con la peonza simulada, y una sección de control se ha dispuesto con el fin de procesar el punto de juego visualizado en la porción de pantalla cuando el sensor detecta el hecho de que la peonza entra en contacto con la peonza simulada.

40 Además, el aparato de jugar a la peonza está estructurado preferiblemente de tal manera que una pluralidad de barreras estén dispuestas en un lado exterior de la plataforma de juego de manera que estén espaciadas a intervalos predeterminados, cada una de las barreras está provista de otro sensor para detectar el contacto de la peonza con la barrera, la sección de control guarda el hecho de que la peonza ha entrado en contacto con la barrera cuando el otro sensor detecta el hecho de que la peonza entra en contacto con la barrera, y refleja si la peonza entra o no en contacto con la barrera procesando el punto de juego, en base a la memoria cuando la peonza entra en contacto con la peonza simulada, y la sección de control borra la memoria de que la peonza ha entrado en contacto con la barrera, cuando la sección de control completa el procesado del punto de juego en base al hecho de que la peonza entra en contacto con la peonza simulada.

45 Además, el aparato de jugar a la peonza está estructurado deseablemente de tal manera que un lado exterior de la plataforma de juego esté provisto de un campo para recibir la peonza que salta fuera de la plataforma de juego, el campo está provisto de un sensor para detectar el hecho de que la peonza cae al campo, y la sección de control pone fin al juego cuando el sensor detecta que la peonza cae al campo.

50 Además, es preferible que el cuerpo principal esté provisto de unos medios temporizadores para supervisar un tiempo del juego y poner fin al juego cuando haya transcurrido un tiempo predeterminado después del inicio del juego.

Según la presente invención, dado que la peonza simulada que simula la peonza está dispuesta en la plataforma de

juego, y la peonza simulada gira sobre su eje, es posible jugar a un juego de bailar la peonza contra la peonza simulada, y así es posible que una persona sola juegue por sí misma aunque no haya jugador adversario.

5 Según una realización de la presente invención, dado que la peonza simulada está dispuesta en la plataforma móvil que gira en la plataforma de juego, y la peonza simulada está dispuesta cerca de la periferia exterior de la plataforma móvil, la peonza simulada gira alrededor del centro de la plataforma móvil mientras gira sobre su propio eje, y así se aproxima a imitar un movimiento real de la peonza, y así es posible disfrutar de un juego de bailar la peonza que es más parecido al real.

10 Según una realización de la presente invención, dado que el sensor se ha dispuesto para detectar el hecho de que la peonza del usuario entra en contacto con la peonza simulada, es posible reflejar el hecho del contacto en el punto de juego, y es posible jugar al juego de bailar la peonza con la peonza simulada. Consiguientemente, se puede facilitar un nuevo tipo de aparato de jugar a la peonza por el que un juego en un espacio virtual generado por una máquina de juego con pantalla se puede disfrutar en el mundo real.

15 Según una realización de la presente invención, dado que las barreras están dispuestas en la periferia de la plataforma de juego de manera que estén espaciadas a intervalos predeterminados, y cada una de las barreras está provista de un sensor para detectar el hecho de que la peonza entra en contacto con la barrera, es posible determinar el contacto de la peonza con la barrera si el sensor se pone en funcionamiento, y es posible guardar el hecho de que la peonza ha entrado en contacto con la barrera con el fin de reflejar el hecho en el punto de juego cuando la peonza entra en contacto con la peonza simulada. Consiguientemente, el jugador construirá una cierta peonza que tiene una durabilidad tal que no se dañe aunque la peonza entre en contacto con la barrera y que tiene una potencia tan alta que entre en contacto con la(s) barrera(s) repetidas veces, y así el jugador se puede preparar para una batalla real con la otra peonza.

20 Según una realización de la presente invención, dado que la periferia de la plataforma de juego está provista del campo para recibir la peonza que salta fuera de la plataforma de juego sin que entre en contacto con las barreras, y el campo está provisto del sensor para detectar el hecho de que la peonza cae al campo, se pone fin al juego cuando la peonza cae al campo. Consiguientemente, el aparato de jugar no sigue operando indefinidamente aunque se genere un estado en que el juego no se puede jugar, y es posible iniciar rápidamente el juego siguiente.

25 Según una realización de la presente invención, la sección de control supervisa el tiempo de juego en base a los medios temporizadores, así es posible evitar que el juego se lleve a cabo en un estado donde el juego real se haya acabado debido a que se pare el baile de la peonza, y es posible proporcionar un entorno en el que el juego se pueda llevar a cabo en secuencia.

BREVE DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS

La figura 1 es una vista en perspectiva que representa una realización de un aparato de jugar a la peonza según la presente invención.

La figura 2 es una vista esquemática que representa una estructura interior del aparato de jugar a la peonza.

35 La figura 3 es un diagrama de bloques del aparato de jugar a la peonza.

La figura 4 es un diagrama de flujo que representa un modo operativo del aparato de jugar a la peonza.

Y las figuras 5A a 5C son vistas en planta que representan una relación entre una peonza y una peonza simulada en una plataforma de juego.

DESCRIPCIÓN DE LA REALIZACIÓN PREFERIDA

40 La figura 1 representa una realización de un aparato de jugar a la peonza según la presente invención; el aparato de jugar a la peonza (a continuación, denominado un aparato de jugar) A incluye un cuerpo principal que está provisto de una plataforma de juego 2 para bailar una peonza B encima en el centro de una base 1, provista verticalmente en su porción trasera de un panel 4 en el que se dispone una porción de pantalla 3 para presentar un punto de un juego y el tiempo que queda del juego, y provista de un panel de operación 5 en la parte delantera de la base 1.

45 La plataforma de juego 2 se ha formado en forma de cuenco poco profundo en el que el centro está curvado hacia abajo, y una pluralidad de barreras 6 están dispuestas verticalmente en la periferia de la plataforma de juego 2 de manera que estén espaciadas a intervalos predeterminados. Las barreras 6 están estructuradas con el fin de evitar que la peonza B lanzada sobre la plataforma de juego 2 salte fuera de la plataforma de juego 2. Sin embargo, se han dispuesto espacios entre las barreras 6 de modo que la peonza B que no entra en contacto con las barreras 6 salte fuera de la plataforma de juego 2.

50 Además, se ha dispuesto un agujero circular 7 en el centro de la plataforma de juego 2, y una plataforma móvil en forma de disco 8 está dispuesta en el agujero 7. La plataforma móvil 8 está estructurada de manera que se haga girar alrededor de su centro por un aparato de accionamiento D1 dispuesto dentro del cuerpo principal.

El aparato de accionamiento D1 puede estar estructurado de manera que accione un mecanismo de accionamiento (no representado) usando un segundo motor 25 descrito más adelante como una fuerza de accionamiento con el fin de girar la plataforma móvil 8.

5 Una peonza simulada 9 está dispuesta en una posición cerca de una periferia exterior de la plataforma móvil 8 que está desviada de su centro. La peonza simulada 9 se ha formado con el fin de simular la peonza, y está estructurada de manera que se haga girar sobre su eje por un aparato de accionamiento D2 dispuesto debajo de la plataforma móvil 8. Así, la peonza simulada 9 está estructurada de manera que gire alrededor del centro de la plataforma móvil 8 mientras gira sobre su propio eje a la rotación de la plataforma móvil 8.

10 El aparato de accionamiento D2 también puede estar estructurado de manera que accione un mecanismo de accionamiento (no representado) usando un primer motor 24 descrito más adelante como una fuerza de accionamiento con el fin de girar la peonza simulada 9 sobre su eje.

En la realización ilustrada, el aparato de accionamiento D2 está estructurado de manera que sea capaz de cambiar la dirección rotacional de la peonza simulada 9 entre hacia delante y hacia atrás. Esto se puede lograr por un control de la rotación hacia delante y hacia atrás del primer motor 24 por una sección de control 20 descrita más adelante.

15 Además, la periferia de la plataforma de juego 2 está provista circunferencialmente de un campo 10 para recibir la peonza B que salta fuera de la plataforma de juego 2 sin entrar en contacto con las barreras 6 de manera que caiga al campo 10.

20 En este caso, la peonza simulada 9 y las barreras 6 están provistas respectivamente de sensores S1 y S2 (a continuación, denominados un primer sensor S1 y un segundo sensor S2) para detectar el contacto de la peonza B con la peonza simulada 9 y una de las barreras 6, respectivamente, y el campo 10 está provisto de un sensor S3 (a continuación, denominado un tercer sensor S3) para detectar el hecho de que la peonza B cae al campo 10.

25 La figura 3 es un diagrama de bloques que representa una estructura electrónica del aparato de jugar A descrito anteriormente. La sección de control 20 controla todo el aparato de jugar A según un programa de control almacenado en una memoria incorporada. La sección de control 20 puede incluir un CI de síntesis de voz programable. A la sección de control 20 están conectados el primer sensor S1 para detectar el hecho de que la peonza B entra en contacto con la peonza simulada 9, el segundo sensor S2 para detectar el hecho de que la peonza B entra en contacto con una de las barreras 6, el tercer sensor S3 para detectar el hecho de que la peonza B cae al campo 10 de la plataforma de juego 2, como se ha mencionado anteriormente, y conmutadores SW (sw1, sw2 y sw3) correspondientes a botones de operación 21 (un botón de selección 21a, un botón de decisión 21b y un botón de inicio 21c) dispuestos en el panel de operación 5, y a la sección de control 20 están conectados una porción de pantalla de temporizador 3a para presentar el tiempo que queda del juego, una porción de pantalla de punto 3b para presentar un punto de juego, una pantalla de cristal líquido 22 dispuesta en el panel de operación 5, un altavoz 23 para emitir un efecto sonoro, el primer motor 24 para girar la peonza simulada 9, y el segundo motor 25 para girar la plataforma móvil 8.

35 En la figura 3, el número de referencia 26 denota un circuito amplificador, los números de referencia 27 y 28 denotan un circuito de accionamiento de motor, el número de referencia 29 denota un contador (un contador de punto de juego 29a y un contador de choques 29b) incorporado en la sección de control 20, y el número de referencia 30 denota un contador de tiempo (unos medios temporizadores).

40 El contador de punto de juego 29a está programado de tal manera que un punto de juego predeterminado GP se ponga en el momento de comenzar el juego, y se reste un punto de choque HP del punto de juego GP cuando la peonza B entre en contacto con la peonza simulada 9 y el primer sensor S 1 se active. Además, el contador de punto de juego 29a está programado de tal manera que siempre que la peonza B entre en contacto con una de las barreras 6 antes de entrar en contacto con la peonza simulada 9, se añada un punto predeterminado α al punto de choque HP, y el punto de choque así incrementado HP se resta del punto de juego GP cuando la peonza B entra en contacto con la peonza simulada 9 después de entrar en contacto con una o varias barreras 6.

45 A continuación se describirá una manera de usar el aparato de jugar A que tiene la estructura descrita anteriormente en base a un diagrama de flujo de la figura 4. Cuando se activa un suministro de potencia, aparece el tiempo que queda (un valor de recuento del contador de tiempo 30) en la porción de pantalla de temporizador 3a y el punto de juego GP al tiempo del inicio aparece en la porción de pantalla de punto 3b. Los botones de operación 21 son pulsados según lo que aparezca en la pantalla de cristal líquido 22 del panel de operación 5. Más en concreto, una condición (por ejemplo, si la peonza simulada 9 gira hacia delante o la peonza simulada 9 gira hacia delante y hacia atrás, el nivel de la potencia de la peonza simulada generado estableciendo si la rotación de la peonza simulada es rápida o lenta, la cantidad del punto de juego al tiempo de comenzar, y análogos) del juego se selecciona pulsando el botón de selección 21a, estableciendo la condición pulsando el botón de decisión 21b, y pulsando después el botón de inicio 21c.

50 Cuando se pulsa el botón de inicio 21c, se pone en marcha la cuenta atrás del contador de tiempo 30 y los motores 24 y 25 giran, y así la peonza simulada 9 empieza a girar sobre su eje y la plataforma móvil 8 empieza a girar (paso ST1).

El jugador pone la peonza B en un dispositivo conocido de lanzar peonzas o bailador (no representado), y opera el dispositivo de lanzamiento con el fin de lanzar la peonza B sobre la plataforma de juego 2. La peonza B lanzada sobre la

plataforma de juego 2 se mueve mientras baila en la plataforma de juego 2.

La sección de control 20 controla si parar o no la rotación de los motores 24 y 25 mientras determina si la peonza B entra en contacto con las barreras 6, si la peonza B entra en contacto con la peonza simulada 9, si la peonza B cae al campo 10 de la plataforma de juego 2, o si se ha acabado el tiempo de juego.

- 5 El proceso pasa al paso ST2, y determina en base al valor de recuento del contador de tiempo 30 si el tiempo transcurrido del juego está dentro de un tiempo predeterminado. Si se ha superado el tiempo predeterminado (el valor de recuento del contador de tiempo 30 es cero), el proceso pasa al paso ST3 con el fin de parar los motores 24 y 25 y acabar el juego, y si el valor de recuento del contador de tiempo 30 no es cero, el proceso determina que el tiempo está dentro del tiempo predeterminado, y pasa al paso ST4 con el fin de determinar si el punto de juego GP es cero.
- 10 Si el punto de juego GP es cero, el proceso determina que el juego puede finalizar, y pasa al paso ST5 con el fin de presentar un mensaje tal como juego finalizado o análogos en la pantalla de cristal líquido 22, emitir una fanfarria o análogos celebrando la victoria por el altavoz 23 y parar el motor, para finalizar por ello el juego.
- Si el punto de juego GP no es cero, el proceso pasa al paso ST6 con el fin de determinar si alguno de los sensores S1, S2 y S3 está activado, y si ninguno está activado, el proceso vuelve al paso ST2 con el fin de supervisar el tiempo transcurrido del juego en base al valor de recuento del contador de tiempo 30, y si el tiempo está dentro del tiempo predeterminado, se espera la activación de alguno de los sensores S1, S2 y S3.
- 15 En el caso donde en el paso ST6 se determine que el sensor está activado, el proceso pasa al paso ST7 con el fin de determinar qué sensor está activado.
- Si se determina que el sensor activado es el segundo sensor S2 en el paso ST7, la sección de control 20 determina, como se representa en la figura 5A, que la peonza B entra en contacto con una de las barreras 6, y el proceso pasa al paso ST8 con el fin de añadir un punto α (por ejemplo, un punto) al punto de choque HP y almacenarlo, y a continuación el proceso vuelve al paso ST2 con el fin de esperar a que alguno de los sensores se active de nuevo. En el caso donde la peonza B entra secuencialmente en contacto con una pluralidad de las barreras 6, el proceso repite el paso ST2, el paso ST4, el paso ST6, el paso ST7 y el paso ST8, y el punto de choque HP se incrementa.
- 20 Si se determina que el sensor activado es el primer sensor S1 en el paso ST7, la sección de control 20 determina, como se representa en la figura 5B, que la peonza B entra en contacto con la peonza simulada 9, el proceso pasa al paso ST9 con el fin de restar el punto de choque HP del punto de juego GP en base a la memoria, el punto de juego restante GP aparece en la porción de pantalla 3b, el proceso pasa también al paso ST10 con el fin de resetear el punto de choque HP, se borra la memoria de que la peonza B ha entrado en contacto con la barrera 6, y a continuación el proceso vuelve al paso ST2 con el fin de esperar a que alguno de los sensores se active de nuevo.
- 25 Si se determina que el sensor activado es el tercer sensor S3 en el paso ST7, la sección de control 20 determina, como se representa en la figura 5C, que la peonza B ha sido derribada por la peonza simulada 9 cayendo al campo 10 de la plataforma de juego 2 y el juego ya no se puede proseguir, y el proceso vuelve al paso ST3 con el fin de parar los motores 24 y 25 y poner fin al juego.
- 30 Como se ha descrito anteriormente, el jugador puede llevar a la práctica el juego de bailar la peonza usando la peonza real y poniendo la peonza simulada 9 que gira en la plataforma de juego 2 como el adversario. Además, es posible restar el punto de choque HP que se incrementa dependiendo de si la peonza entra o no directamente en contacto con la peonza simulada 9, si la peonza entra en contacto con la peonza simulada 9 después de haber rebotado de la(s) barrera(s) 6, y la frecuencia con que la peonza entra en contacto con las barreras 6, desde el punto de juego GP. Por lo tanto, es posible preparar una batalla real incorporando algunas características en una estructura de la peonza con el fin de poner eficientemente a cero el punto de juego GP, además de bailar simplemente la peonza en la plataforma de juego. Además, es posible construir el aparato de jugar A con el que una persona sola puede jugar con la peonza mientras pone la peonza simulada 9 como el adversario.
- 35 Además, dado que la peonza simulada 9 gira alrededor del centro de la plataforma móvil 8 mientras gira sobre su propio eje en correspondencia a la rotación de la plataforma móvil 8 en vez de girar en una posición, la peonza simulada 9 se mueve mientras gira en la plataforma de juego como la peonza real. Consiguientemente, es posible llevar a la práctica el juego de peonza a modo de batalla real.
- 40 En este caso, el aparato de jugar a la peonza A descrito anteriormente se ha previsto para uso en una sala de juegos o análogos, y así el aparato está provisto del panel 4 en el que se han dispuesto la porción de pantalla 3 constituida por la porción de pantalla de temporizador 3a para presentar el tiempo que queda del juego y la porción de pantalla de punto 3b para presentar el punto. Sin embargo, este aparato puede estar estructurado de tal manera que el cuerpo principal 1 esté provisto simplemente de la plataforma de juego 2 para bailar la peonza encima, y la peonza simulada 9 (naturalmente, la plataforma móvil 8 también se puede facilitar) que simula la peonza dispuesta en la plataforma de juego 2, y la rotación de la peonza simulada 9 es controlada en una dirección o de forma bidireccional.
- 45 Consiguientemente, es posible reducir el tamaño del aparato de jugar a la peonza A, y es posible proporcionar el aparato de jugar a la peonza A con el que se puede jugar en casa al juego de bailar la peonza luchando contra la peonza simulada 9 con la peonza propia B.
- 50
- 55

REIVINDICACIONES

1. Un aparato de jugar a la peonza (A) con el que una persona es capaz de jugar al juego de bailar una peonza, incluyendo:
- un cuerpo principal (1);
- 5 una plataforma de juego (2) dispuesta en el cuerpo principal (1) para bailar una peonza (13) encima; caracterizado porque el aparato incluye:
- una peonza simulada (9) que simula una peonza y dispuesta en la plataforma de juego (2);
- donde la peonza simulada (9) gira sobre su eje, y su dirección rotacional es controlada en una dirección o de forma bidireccional.
- 10 2. El aparato de jugar a la peonza (A) según la reivindicación 1, donde la plataforma de juego (2) incluye una plataforma circular móvil (8) que gira alrededor de su centro, la peonza simulada (9) está dispuesta en la plataforma móvil (8) de manera que esté cerca de su periferia exterior, y la peonza simulada (9) gira alrededor del centro de la plataforma móvil (8) mientras gira sobre su propio eje según una rotación de la plataforma móvil (8).
- 15 3. El aparato de jugar a la peonza (A) según la reivindicación 1 o 2, incluyendo además una porción de pantalla (3) dispuesta en el cuerpo principal (1) para presentar un punto de juego,
- donde la peonza simulada (9) está provista de un sensor (S1) para detectar un contacto de la peonza (B) con la peonza simulada (9), y
- 20 el aparato incluye además una sección de control (20) prevista con el fin de procesar el punto de juego visualizado en la porción de pantalla (3) cuando el sensor (S1) detecta el hecho de que la peonza (B) entra en contacto con la peonza simulada (9).
4. El aparato de jugar a la peonza (A) según la reivindicación 3, incluyendo además una pluralidad de barreras (6) dispuestas en un lado exterior de la plataforma de juego (2) de manera que estén espaciadas a intervalos predeterminados,
- 25 donde cada una de las barreras (6) está provista de otro sensor (S2) para detectar el contacto de la peonza (B) con la barrera (6),
- la sección de control (20) guarda el hecho de que la peonza (B) ha entrado en contacto con la barrera (6) cuando el otro sensor (S2) detecta el hecho de que la peonza (B) entra en contacto con la barrera (6), y refleja si la peonza (B) entra o no en contacto con la barrera (6) procesando el punto de juego, en base a la memoria, cuando la peonza (B) entra en contacto con la peonza simulada (9), y
- 30 la sección de control (20) borra la memoria de que la peonza (B) ha entrado en contacto con la barrera (6), cuando la sección de control (20) completa el procesado del punto de juego en base al hecho de que la peonza (B) entra en contacto con la peonza simulada (9).
- 35 5. El aparato de jugar a la peonza (A) según la reivindicación 1 o 2, incluyendo además un campo (10), dispuesto en un lado exterior de la plataforma de juego (2), para recibir la peonza (B) que salta fuera de la plataforma de juego (2), donde el campo (10) está provisto de un sensor (S3) para detectar el hecho de que la peonza (B) cae al campo (10), y se pone fin al juego cuando el sensor (S3) detecta que la peonza (B) cae al campo (10).
6. El aparato de jugar a la peonza (A) según la reivindicación 3, incluyendo además un campo (10), dispuesto en un lado exterior de la plataforma de juego (2), para recibir la peonza (B) que salta fuera de la plataforma de juego (2),
- 40 donde el campo (10) está provisto de otro sensor (S3) para detectar el hecho de que la peonza (B) cae al campo (10), y la sección de control (20) pone fin al juego cuando el otro sensor (S3) detecta que la peonza (B) cae al campo (10).
7. El aparato de jugar a la peonza (A) según la reivindicación 4, incluyendo además un campo (10), dispuesto en un lado exterior de la plataforma de juego (2), para recibir la peonza (B) que salta fuera de la plataforma de juego (2),
- donde el campo (10) está provisto de otro sensor (S3) para detectar el hecho de que la peonza (B) cae al campo (10), y la sección de control (20) pone fin al juego cuando el otro sensor (S3) detecta que la peonza (B) cae al campo (10).
- 45 8. El aparato de jugar a la peonza (A) según cualquiera de las reivindicaciones 1 a 7, incluyendo además unos medios temporizadores, dispuestos en el cuerpo principal (1), para supervisar un tiempo del juego y poner fin al juego cuando ha transcurrido un tiempo predeterminado después del inicio del juego.

FIG.1

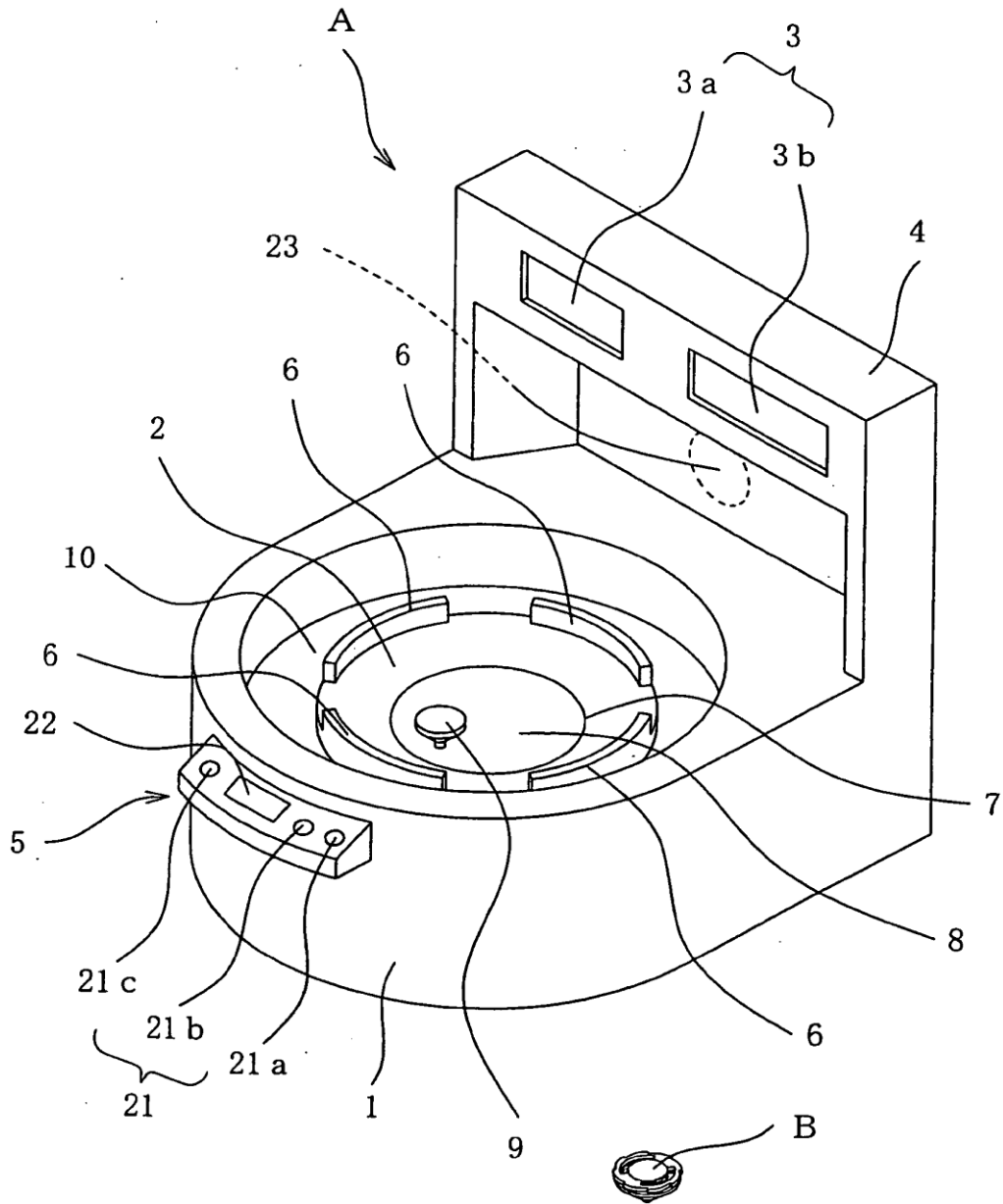
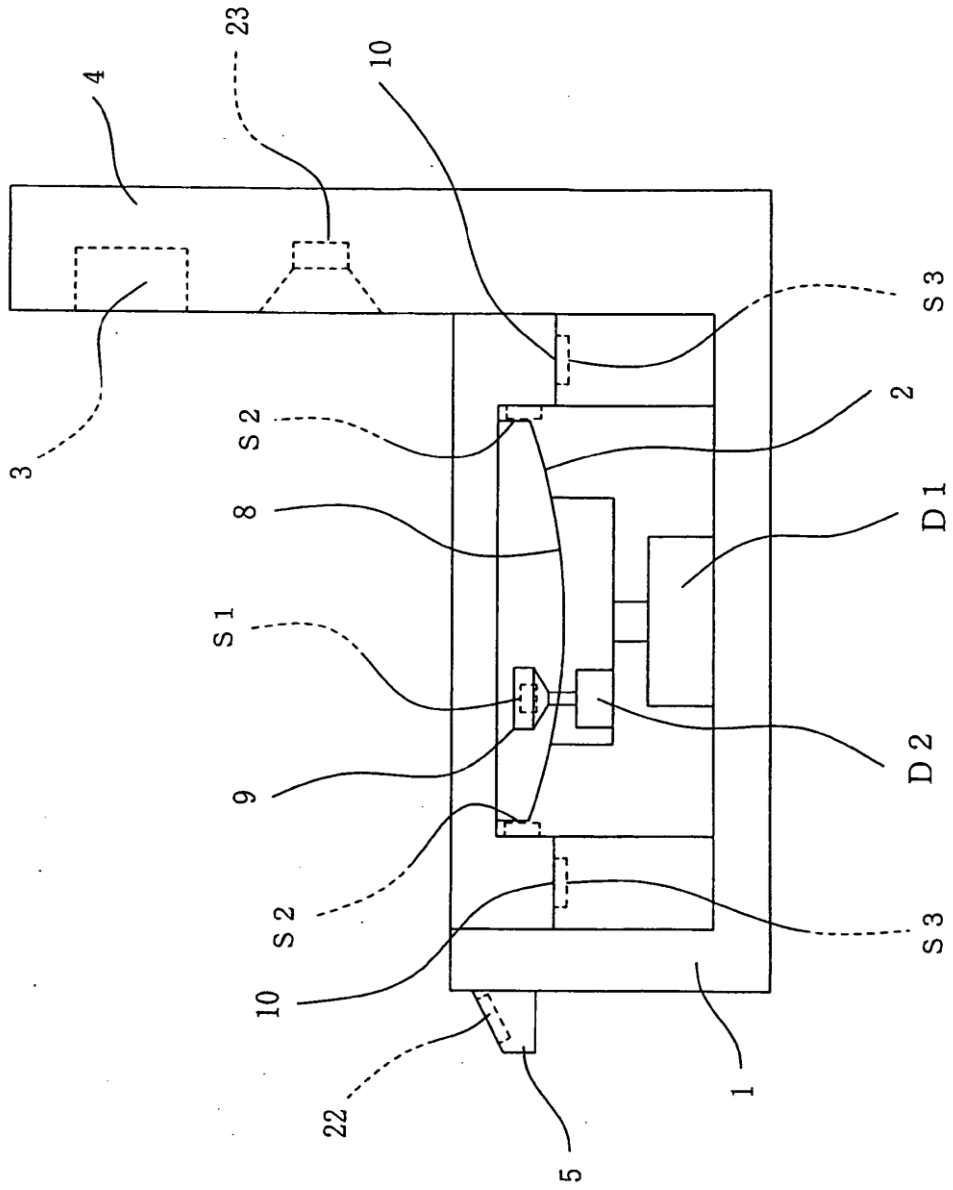


FIG.2



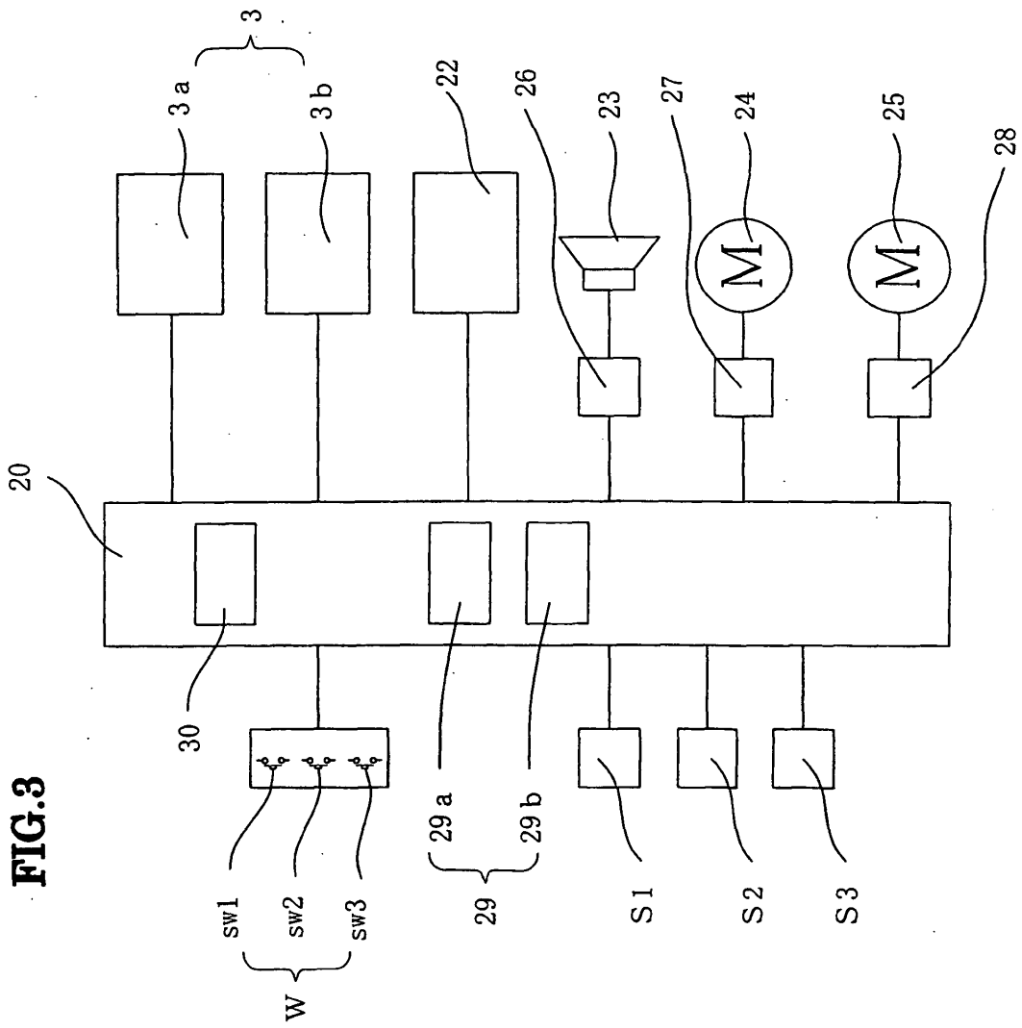
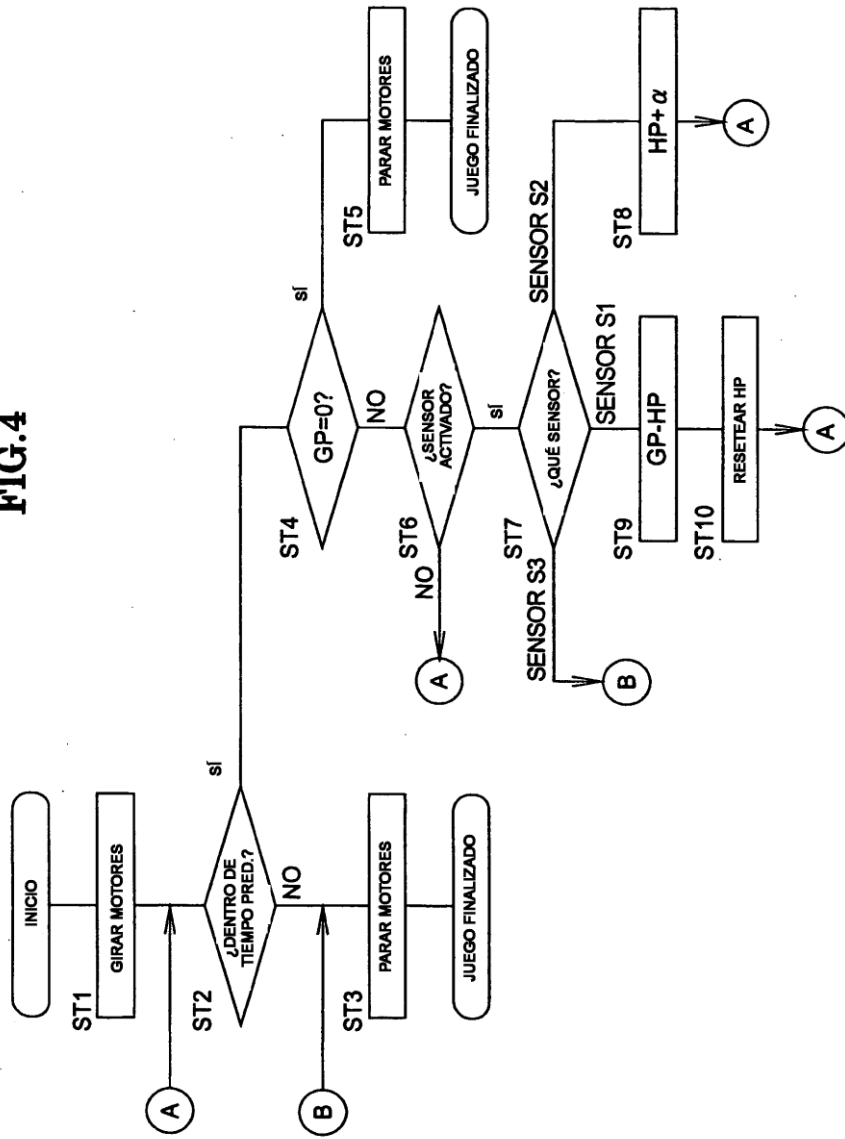


FIG. 3

FIG.4



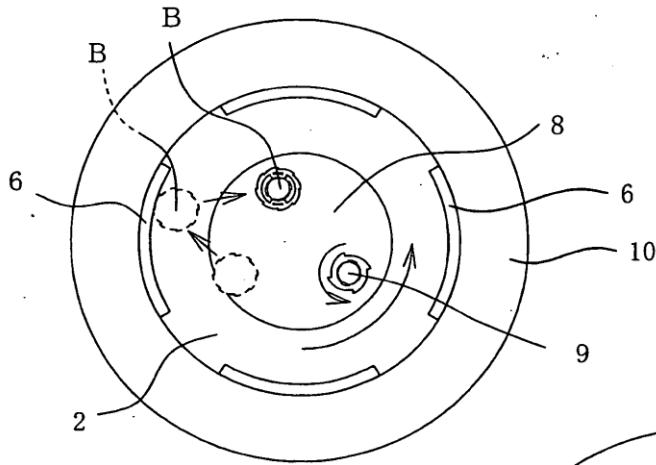


FIG. 5A

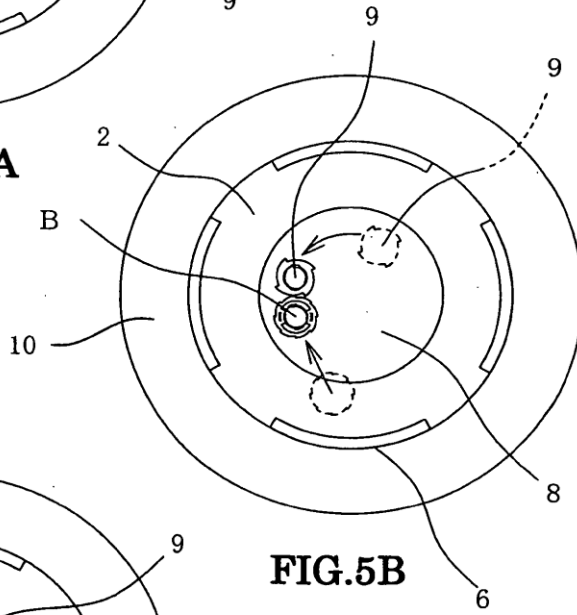


FIG. 5B

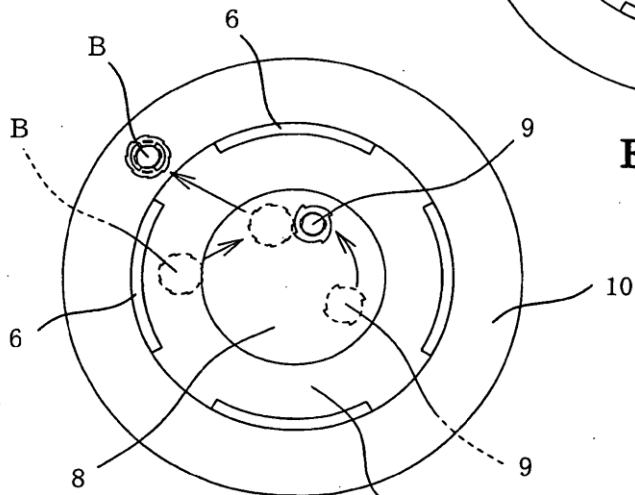


FIG. 5C