



23108

MODELO
DE
UTILIDAD

para "UN JUEGO DE ROMPECABEZAS, COMBINADO PARA OTROS USOS",
a favor de Don Gustavo Rovira Olivé, residente en Barcelo-
na, calle de Provenza, núm. 160, 4ª.

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

El modelo de utilidad que se describe se refiere a un juego de rompecabezas combinado para otros usos.

5. Se caracteriza por estar constituido por un bloque, preferentemente de forma paralelepipedica, en el cual se hallan acopladas piezas diversas, cuyas formas concuerdan de manera que incluso pueden ser obtenidas por trabajo de sierra sobre un bloque macizo, de madera u otro material. Sin embargo, pueden también obtenerse moldeadas o en otra forma y en cualquier material.

10. El bloque compuesto es un todo manejable y se acondiciona dentro de un estuche, que afecta la forma de un armario ropero. Juntamente con el bloque se adiciona una tabla de dimensiones menores que el hueco del armario.

15. Las piezas integrantes del bloque tienen una organización simétrica en cuanto se refiere a su montaje, y se tra



23108

ba cada grupo por un pasador, que fija eventualmente las piezas de cabecera.

Para facilitar la explicación, se acompaña a la presente memoria una lámina de dibujos, en la que se ha representado un caso de realización, que se cita solamente a título de ejemplo.

5.

En el dibujo:

la figura 1ª indica, en vista perspectiva, el estuche armario con el bloque compuesto y la tablilla;

10.

la figura 2ª muestra, en alzado, el bloque compuesto;

la figura 3ª indica, en planta, la parte superior o inferior del bloque compuesto, y

la figura 4ª representa, despiezada, una de las partes del citado bloque.

15.

Consiste el modelo en un bloque -1-, compuesto por una serie de piezas acopladas entre sí, en dos grupos simétricos, uno para cada cabecera; estas piezas son, para la parte de la derecha, las -2-3-4-5-, (Fig. 2ª), y para la parte izquierda, las -6-7-8-9- de la propia figura. En la figura

20.

no queda visible las piezas -5- y -9- ni el pasador -10- (Fig. 4ª), que en cada cabecera fija a la pieza -4-5-; 8-9-, respectivamente, con las -3-7- en cada grupo, a través de los taladros de dichas piezas -4- y -5-, o las similares del otro grupo.

25.

Exteriormente a las piezas indicadas, está la pieza general -11-, que comprende los laterales y una de las bases mayores del bloque (Fig. 2ª).

Una tablilla -12- completa el juego, que se introduce armado dentro del estuche armario -13-, que puede asociarse a un armario ropero.

30.



23108

Las piezas sueltas se indican en la Fig. 4ª, para el grupo de la derecha, según la figura 2ª.

5. En la disposición de estas piezas se ha mantenido una posición similar a la que tienen en el referido bloque, con lo cual es fácil formarse idea de como se monta o arma el conjunto. Así, pues, la pieza -4- encaja lateralmente en la pieza -5- y se traba con el pasador -10-, introduciendo todo dentro de la pieza -3- y el conjunto en la pieza -2-. Esta pieza -2- completa, se monta en posición invertida sobre la pieza -5-, también armada, y el conjunto se encaja en la pieza general -11-, con lo cual puede ser colocado dentro del estuche armario.

10. Con el rompecabezas es, pues, posible obtener pequeños mobiliarios para formar conjuntos de habitaciones de juguete; se logra, además, un elemento para estudios psicotécnicos y de habilidad y en su totalidad constituye un juguete de suma utilidad.

15. El modelo, dentro de su esencialidad, podrá ser llevado a la práctica en otras formas de realización que las indicadas a título de ejemplo, a las que alcanzará igualmente la protección que se recaba. Podrá, pues, ser construido en cualquier forma y tamaño, empleando para su construcción los materiales más adecuados: por quedar todo ello comprendido dentro del espíritu de las reivindicaciones.



23108

H O T A

Descrito el objeto y utilidad de la invención, lo que se declara como no divulgado ni practicado en España, comprende las siguientes reivindicaciones:

- 5. 1ª.- Un juego de rompecabezas, combinado para otros usos, caracterizado por comprender una pieza general, formando doble escuadra, dentro de la cual se alojan dos grupos simétricos en posición invertida, para lograr el acoplamiento exacto de las piezas extremas, constando cada grupo de una pieza extrema de contorno exterior sinusoidal dentada de pies, de una pieza intermedia que se aloja entre dichos pies y de dos piezas clave, que se introducen en el hueco de la intermedia, fijándose estas últimas entre sí, mediante un pasador que sigue una dirección tal, que hace tope en la parte transversal de la pieza general, por una de sus cabeceras y contra la parte del ala de la sinusoide por la otra.
- 10. 2ª.- Un juego de rompecabezas, según la anterior reivindicación, en el que, el conjunto del bloque se aloja en un estuche que afecta la forma de un armario ropero o similar.
- 15. 3ª.- Un juego de rompecabezas, según se reivindica en las reivindicaciones anteriores, en el que, el bloque, se completa con una tablilla suelta, que se dispone en el frente del armario, cerrándose las puertas sobre este conjunto.
- 20. 4ª.- Un juego de rompecabezas combinado para otros usos.
- 25. Según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva, que consta de cuatro hojas, foliadas y escritas a máquina por una sola cara, y de una lámina de dibujos.

Madrid, a 3 de mayo de 1950.

P.º.º. JAIME ISERN MONTALIÉS



Fig. 1º

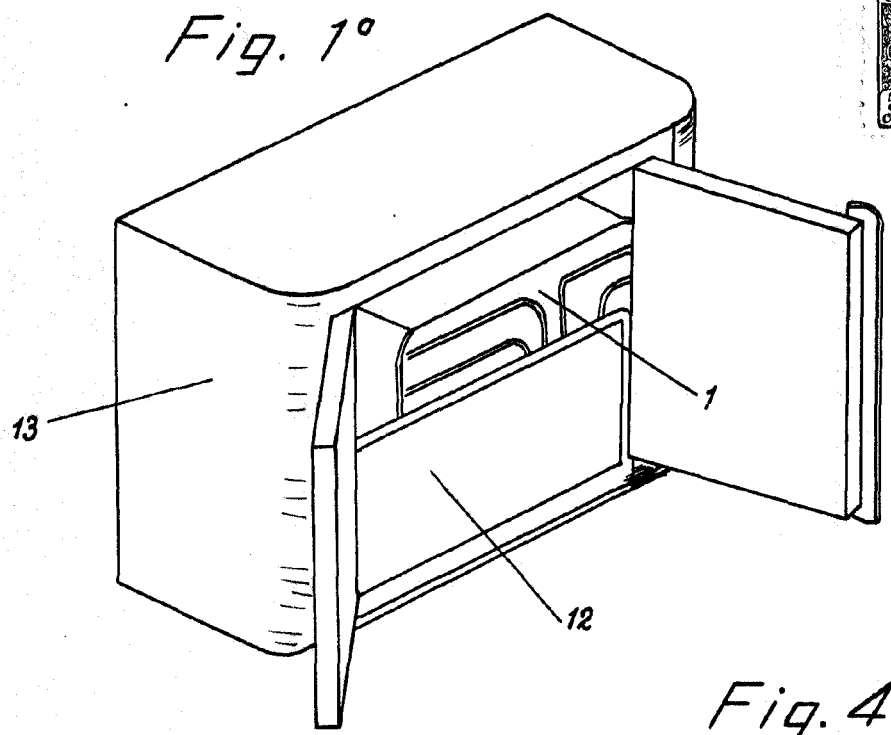


Fig. 2º

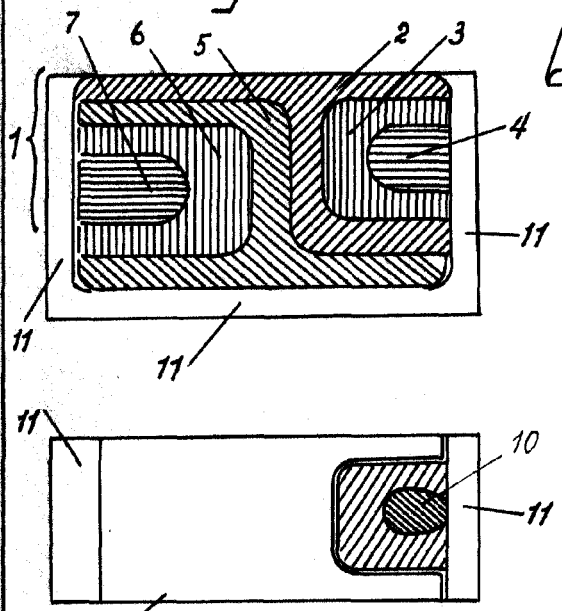


Fig. 4º

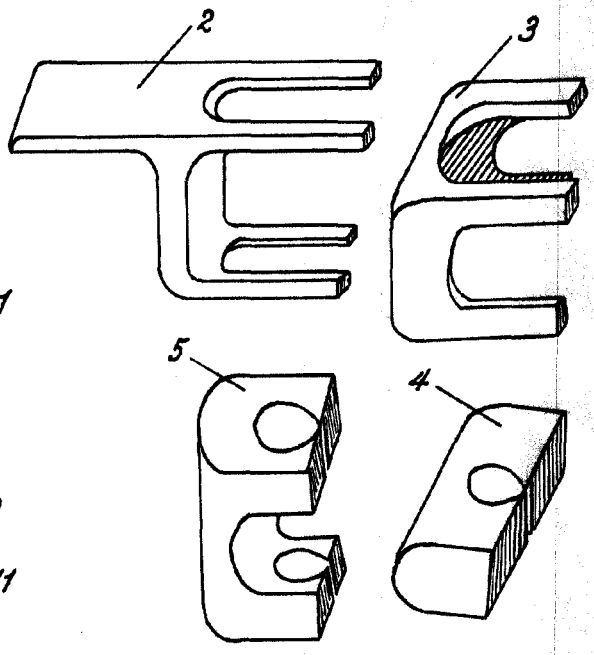
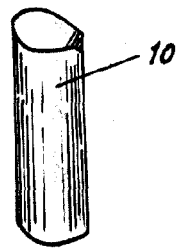


Fig. 3º



Madrid, 3 Mayo 1950
p.p. Jaime Ivern