



MODELO
DE
UTILIDAD

a favor de Don RAMON GARROGGIO SOCIAS, de nacionalidad española, residente en Barcelona, Ronda Universidad, 9, por "JUEGO CON FICHAS PERMUTABLES PARA FINES DIDÁCTICOS".

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a un juego formado por una pluralidad de fichas permutables, con indicaciones numéricas, literales o gráficas, destinado a fines didácticos, el cual se caracteriza por su extrema simplicidad, tanto de construcción como de funcionamiento, resultando agradable y estimulando la memoria y la atención para efectuar las diversas combinaciones que con el mismo pueden realizarse.

Esencialmente, este juego está constituido por una planea o plataforma circular, provista de una eber-



- tura concéntrica a la plataforma y de dos paralelas interiores, dentro de cuyas aberturas pueden desplazarse, pero no girar o invertirse, una serie de fichas con las indicaciones correspondientes, cuyas fichas
5. presentan la particularidad de que no pueden extraerse de sus guías por impedírselo su propia constitución, estando las mismas formadas por unas piezas de material ligero en "H", quedando la rama central de las mismas alojadas en las aberturas indicadas, y las superficies perpendiculares a aquélla, en la parte exterior de la plataforma de juego. Las distintas combinaciones se efectúan en las aberturas paralelas centrales, haciendo pasar las fichas desde la abertura exterior circular hasta aquéllas moviéndolas a lo largo
10. de esta última e introduciéndolas ordenadamente. El punto de confluencia de la abertura exterior con las interiores presenta la suficiente separación para permitir girar e invertir las fichas. Las dos zonas limitadas por la abertura circular están unidas por medio de
15. unas piezas en puente que no impiden el desplazamiento de las fichas. cuyas piezas pueden obrar eventualmente de pies del conjunto.
- 20.

- Para la mejor comprensión de la presente memoria descriptiva, se acompaña un dibujo en el que, tan
25. sólo a título de ejemplo, se representa un caso práctico de realización de un juego de las características indicadas.

En dicho dibujo, la figura 1 es una vista en



planta superior del juego; la figura 2, una sección por la línea II-II de la figura 1; y la figura 3 muestra a mayor escala una de las fichas empleadas en este juego.

5. El objeto de la presente invención está constituido por una placa o plataforma -1- de material adecuado, preferiblemente ligero, y de contorno apropiado, la cual presenta una abertura extrema circular -2- continua, o sea ocupando toda una circunferencia, hallándose unidas las zonas interior y exterior, delimitadas por dicha abertura -2-, por unas piezas en forma de puente del mismo material -3-, las cuales pueden obrar eventualmente de pies de la plataforma -1-.
- 10.

15. En el centro de la referida placa -1- se han formado otras dos aberturas -4-, paralelas y de la misma anchura que la -2-, las cuales están en comunicación con ésta y unidas a la misma por uno solo de sus extremos.

20. Por el interior de las aberturas -2- y -4- pueden desplazarse las fichas del juego, constituidas (figura 3) por unas piezas en "H", en las que las superficies -5- y -6- quedan en la parte exterior de placa -1-, mientras que la pared o ánima central -7- es la que se aloja en las aberturas -2- y -4-, de las que no puede salir por impedírselo las cabezas -5- y -6-. Estas fichas pueden correr libremente en todos sentidos, guiadas por las aberturas de la plataforma, no pudiéndose, sin embargo girar o invertirse dentro de
- 25.



las mismas por ser la anchura de las fichas superior a la separación de paredes de las aberturas. Unicamente en el punto de confluencia de la abertura extrema con las centrales puede efectuarse aquella inversión, por existir en dicha zona una mayor holgura de paso.

5.

Las combinaciones literales, numéricas o gráficas se efectúan en las aberturas interior -4-, haciendo llegar a las mismas las fichas que se hallan colocadas arbitrariamente en la abertura -2-, pudiéndose efectuar de tal manera todas las permutaciones convenientes haciendo pasar las fichas de la abertura -2- a las -4- y de éstas a aquélla.

10.

El valor del juego radica, por tanto, en saber colocar ordenadamente las fichas, buscándose las que se precisen en la abertura extrema -2- y trasladándolas a las centrales -4-. (Obsérvese en el dibujo la ficha que se invierte en el punto de confluencia de las aberturas del juego).

15.

La placa o plataforma -1- no presenta propiamente dicho anverso o reverso, ya que sus dos caras presentan las mismas características, si se exceptúan los pies o piezas de unión -3-.

20.

Debe indicarse que la abertura -2- puede ser circular o poligonal, así como pueden estar colocadas de manera distinta a las indicadas aberturas interiores -4-, las cuales pueden estar unidas a la extrema -2- por uno o por ambos extremos. Asimismo es variable la forma de las fichas empleadas, pudiendo las

25.



mismas estar recortadas de tal modo que al yuxtaponerse formen dibujos.

- Serán independientes del objeto de la invención los materiales, formas y dimensiones, tanto absolutas como relativas, del juego descrito, siempre que las variaciones que se introduzcan no afecten a su esencialidad.
- 5.

- . -

N O T A

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:-

10. 1. Juego con fichas permutables para fines didácticos, que consiste esencialmente en una placa o plataforma de material y contorno apropiados, en la que se hallan practicadas una abertura extrema continua y otra u otras interiores y en comunicación con la primera, estando unidas las zonas delimitadas por la abertura exterior por unas piezas a modo de puente, y pudiendo desplazarse por el interior de todas estas aberturas unas fichas apropiadas, en cuyas caras o cabezas aparecen indicaciones literales, numéricas o gráficas, cuyas fichas pueden moverse en todos sentidos pero no girar en el interior de dichas aberturas, excepto en el punto de confluencia de la exterior o extrema con la o las centrales, en cuyas zona la
- 15.
- 20.



holgura de paso es superior al de las aberturas.

2. Juego con fichas permutables para fines diédicos, según la reivindicación anterior, que se caracteriza por el hecho de que las fichas de juego está constituidas por unas piezas de material adecuado en forma de "H" o similar, en cuyas cabezas figuran las correspondientes indicaciones, estando destinada la pared central o ánima que une aquellas cabezas a desplazarse guiada por las aberturas de la placa o plataforma, no pudiendo estas fichas girar por el interior de estos últimos por ser la anchura de la referida pared central superior a la separación de los bordes de las aberturas, y no pudiendo tampoco extraerse de las mismas por impedirlo las cabezas indicadas, efectuándose las inversiones o giros oportunos en el punto de unión de la abertura exterior o extrema con las interiores.
3. Juego con fichas permutables para fines diédicos.

La presente memoria consta de seis hojas foliadas, escritas por una sola cara.

Barcelona, a 14 de julio de 1950.

Ramón CARROGGIO SOCIAS

p.a.



Fig. 1

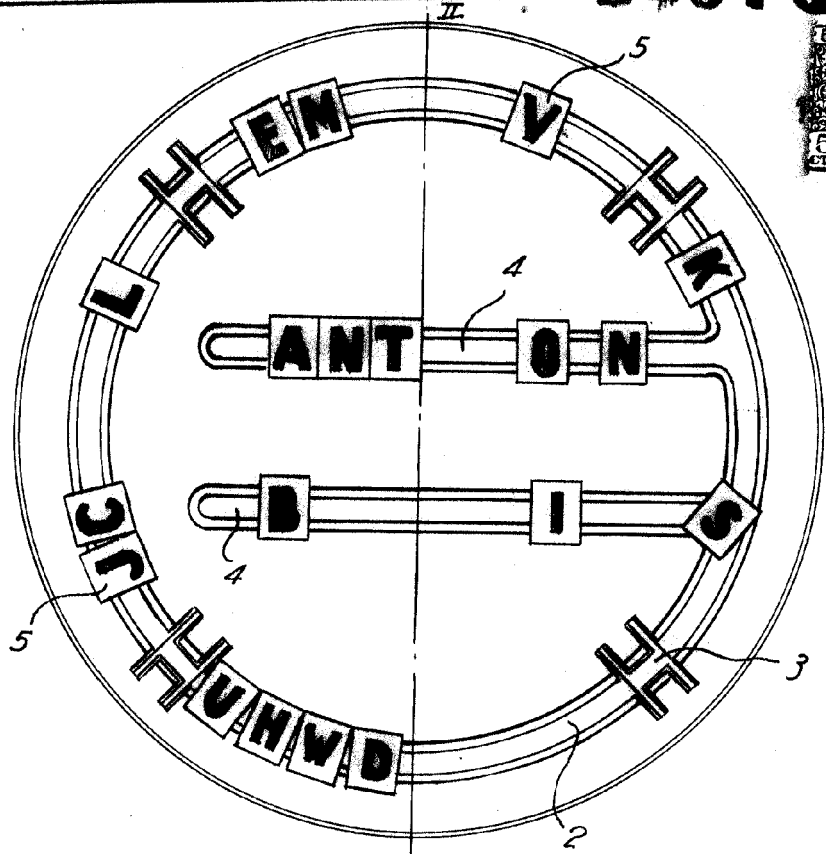


Fig. 2

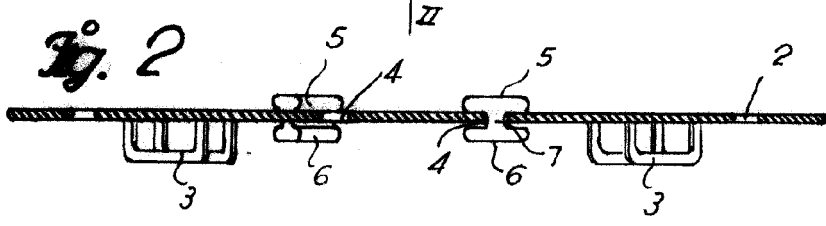
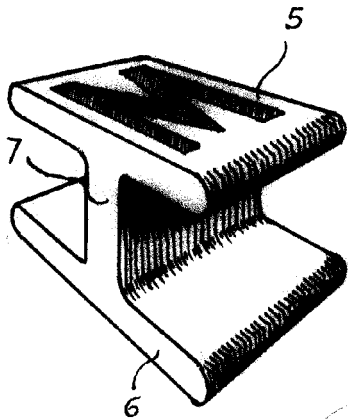


Fig. 3



Barcelona, 14 Julio 1950
Ramón Carroggio Socias
R.a.