



Carpeta núm. 3,458.

Expediente núm.

MODELO DE UTILIDAD

a favor de la razón social

"Talleres Gráficos Llauger, S.A.", domicilio
5 da en Barcelona, calle Enrique Granados nº.49.

por:

"Juego rompecabezas"

-000-

MEMORIA DESCRIPTIVA

10 El objeto del presente modelo de utilidad lo
constituye un juego rompecabezas jamás construido hasta la
fecha. Lo componen tres o más discos o polígonos superpues-
tos susceptibles de girar independientemente alrededor de
un mismo eje, cual eje pasa por el centro de todos los dis-
15 cos o polígonos regulares; en el disco posterior o de fon-
do se han previsto dos o más series circulares concéntri-
cas de dibujos combinados con puntos, semi-puntos, letras,
semi-letras u otros signos; en los restantes discos o polí-
gonos existen igualmente el mismo número de series circula-
20 res concéntricas superpuestas con las anteriores, estando
integradas dichas series circulares concéntricas por tala-
dros, dibujos, puntos, semi-puntos, letras, semi-letras, u
otros signos. Dispuestos los discos o polígonos en la for-
ma manifestada, es evidente que haciéndolos girar indepen-



25 dientemente se conseguirá combinar los taladros, dibujos, pun-
tos, semi-puntos, letras, semi-letras y demás signos de mane-
ra tal que como resultado de la combinación aparezca en el jue-
go una solución previamente elegida. Con lo manifestado se com-
prende que en nada variará la esencialidad del modelo que nos
30 ocupa el diámetro y tamaño de los discos y polígonos, el mate-
rial empleado en su fabricación, la forma, dimensiones y núme-
ro de taladros practicados, la forma y dimensiones de los dis-
tintos signos y letras, y el número de series circulares con-
céntricas obtenidas a base de la combinación de taladros, di-
35 bujos, puntos, semi-puntos, letras, semi-letras y demás signos
existentes en cada disco o polígono.

Para poder describir con todo detalle posible
el modelo de utilidad que nos ocupa, en la hoja de dibujos ad-
junta se ha representado un juego rompecabezas de acuerdo con
40 el modelo que se reivindica; en dicha representación, para ma-
yor simplicidad, se supone el juego construido con tres dis-
cos, siendo cada disco portador de dos series circulares con-
céntricas a base de dibujos, taladros, puntos, semi-puntos, si-
bien, como se ha indicado antes, el juego rompecabezas puede
45 obtenerse a base de mayor número de discos o con polígonos y
de mayor número de series circulares concéntricas obtenidas
por la combinación de cualquier signo, dibujo, letra y tala-
dro.

En la representación mostrada a título de ejem-
50 plo, los tres discos -1-, -2- y -3- (las dos figuras superio-
res y la central) son de igual diámetro, si bien pueden ser de
distinto diámetro y aún presentar, para su mejor accionado, u-
naa pequeñas orejas. Estos tres discos se superponen, tal como
muestran las dos figuras restantes, de manera que sus centros



55 coincidan y puedan girar libremente alrededor de un pasador o
 eje que atraviesa dichos centros. El disco -3- posterior o de
 fondo, presenta dos series circulares concéntricas formadas
 por la combinación de dibujos -9-, puntos y semi-puntos -10-.
 El disco -2- intermedio presenta igualmente otras dos series
 60 circulares concéntricas a base de taladros -6-, dibujos -7-,
 puntos y semi-puntos -8-; éstas dos series concéntricas se en-
 cuentran superpuestas con las series concéntricas existentes
 en el disco -3-. En el disco -1- anterior igualmente existen
 otras dos series circulares concéntricas, en superposición con
 65 las anteriores, obtenidas a base de taladros -4- y semi-puntos
 -5-.

Dispuestos los tres discos -1-, -2- y -3- en
 la forma indicada, es evidente que haciéndolos girar alrededor
 del pasador común, será posible combinar los taladros, dibujos,
 70 puntos y semi-puntos de los tres discos de manera tal a obte-
 ner una solución o combinación prevista de antemano. Dicha so-
 lución aparece en la figura inferior de la derecha, cual solu-
 ción, en el presente caso, es una cruz o base de puntos; en la
 figura inferior de la izquierda se indica el juego sin haberse
 75 dado con la solución.

Se comprende que la solución o combinación pue-
 de ser otra distinta a la indicada, tal como una cruz a base
 de letras formando un nombre, un dibujo cualquiera o un sig-
 no previamente fijado.

80

N O T A

Se reivindica como objeto de este **MODELO DE
 UTILIDAD**, por espacio de los veinte años fijados por la ley, la



0349

exclusiva de fabricación y venta en España de:

1. Un juego rompecabezas, que esencialmente se ca
85 racteriza por estar constituido de tres o más discos o políg
nos superpuestos (de igual o distinto tamaño) susceptibles de
girar libremente alrededor de un pasador común que atraviesa
los discos o polígonos por su centro, existiendo sobre los in
dicados discos o polígonos dos o más series circulares concén
90 tricas (que se superponen) obtenidas a base de taladros, dibu
jos, puntos, letras o cualquier otro signo susceptible de dar
por su combinación una solución previamente fijada.

2. El juego rompecabezas, objeto de la reivindicac
ción 1, en el cual los discos o polígonos que componen el jue
95 go y que se encuentran superpuestos, presentan unas orejas pa
ra facilitar su accionado.

3. Un "Juego rompecabezas".

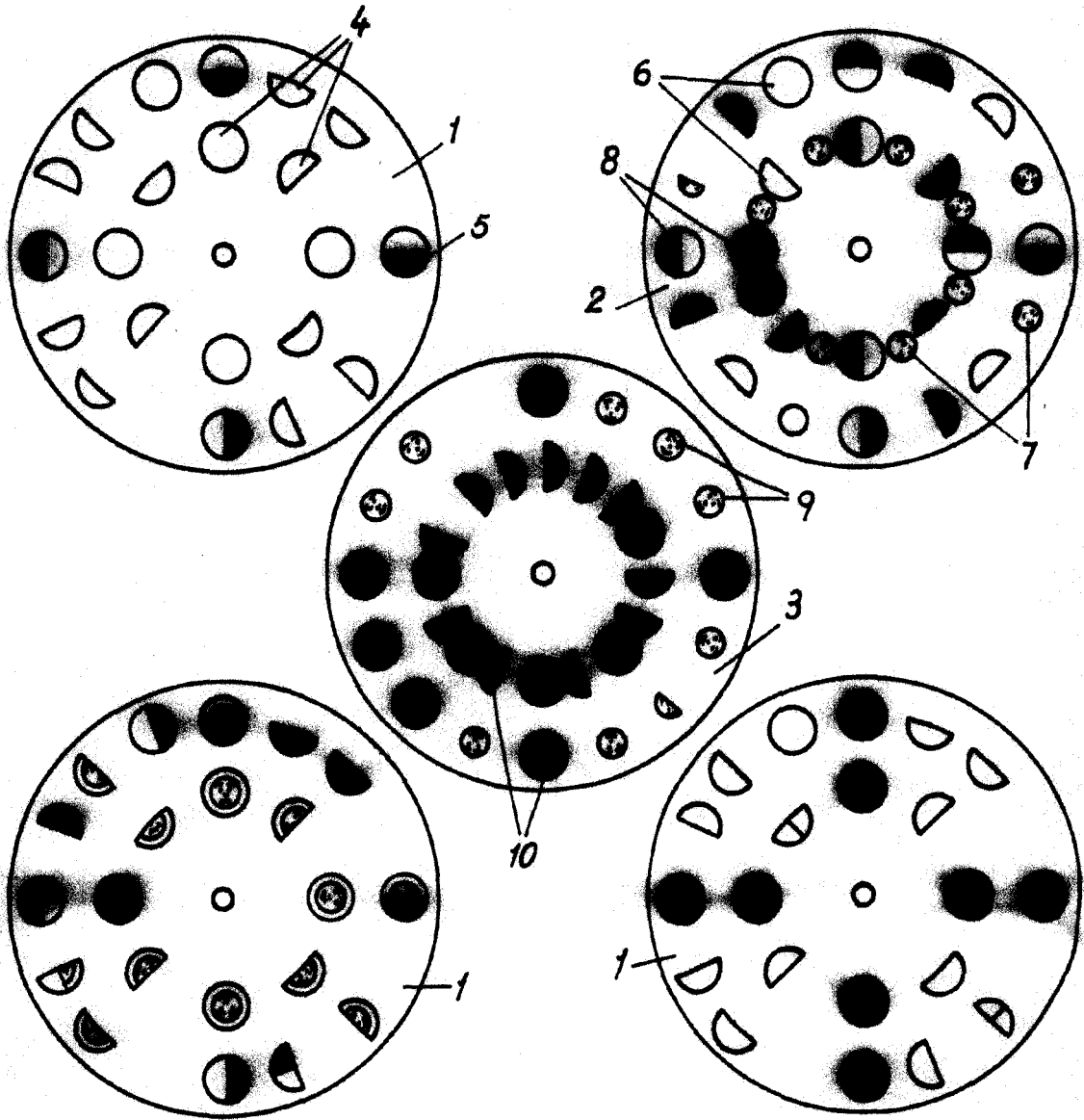
Barcelona, 8 de marzo de 1952.

P.a.

3034



-8



ESCALA VARIABLE

Barcelona 8 marzo 1952

P. S.