

53156

•53156



MODELO DE UTILIDAD
por VEINTE años

en España, a favor de la razón social Hermanos Pascual,
S.R.C., de nacionalidad española, domiciliados en Zارا-
goza, c/. Riola nº 9. por:
"JUEGO DE SALÓN"

---.---.---

MEMORIA DESCRIPTIVA

El actual modelo se relaciona conforme su enuncia-
do indica con un juego de salón, construido con prefe-
rencia a partir de materiales plásticos, mediante el co-
rrespondiente proceso de moldeo por fundición inyectada
y/o prensado.

Deleitar a los pequeños desarrollando su capaci-
dad receptiva y mental, es uno de los principios bási-
cos de la vida de familia, por lo que actualmente se po-

5.-

• 53156



ne al alcance de estos infinidad de juegos instructivos que al mismo tiempo que los entretiene, les obliga a pensar y resolver problemas más o menos dificultosos, lograndose este objeto mediante juegos como el que en la actual memoria se preconiza. Este juego está constituido por tres pequeños tableros provistos de nueve casillados alineados tres a tres, en los que se depositan las fichas.

5.-

De los extremos de estos tableros se proyectan verticalmente en sentido de descenso unos espárragos en disminución que se relacionan con el tablero siguiente, mediante el alojamiento de sus extremidades en unas perforaciones previstas en dichos tableros por la superficie opuesta a la de proyección de los espárragos y en posición coincidente con la de estos, lograndose el acoplamiento de los tableros uno sobre otro.

10.-

15.-

Este juego, consta asimismo de una pluralidad de fichas de distintos colores y configuración las cuales se distribuyen entre las personas que participan en el juego, según el número de jugadores:

20.-

2, jugadores: los anillos para uno, y las cruces para el otro.

3, jugadores: nueve piezas de un color a cada uno:

4, jugadores divididos en dos equipos: los Anillos Blancos y Anillos para uno, y Cruces Rojas y Azules para el otro equipo. Cada jugador tiene su color.

25.-

El orden de los movimientos es éste:

Primero: Cruz Roja

Segundo: Anillo Blanco

Tercero: Cruz Azul

30.-



• 53156 •

Quarto: Anillo Amarillo

5.-

Estas fichas, indistintamente pueden adoptar forma de letra, pequeños anillos y/o aspás; las jugadas se hacen alternadamente ocupando cada jugador la casilla que mejor le parezca, resultando ganador el que primero consiga que su tres piezas queden en línea recta.

10.-

Una idea más clara del modelo que aquí se preconiza se obtiene de la descripción siguiente, en la que se hace referencia a la adjunta lámina de dibujos en la cual de manera un tanto esquemática y tan sólo por vía de ejemplo se representan los detalles más característicos de este modelo.

15.-

La figura 1ª, es una vista en perspectiva, que muestra dos tableros superpuestos.

La figura 2ª, representa igualmente en perspectiva, un tablero desplazado.

La figura 3ª, señala las distintas fichas que se utilizan para la práctica del juego.

20.-

Comentado estas figuras, se hace la aclaración de que el número -1- indica los tableros de juego divididos en los compartimientos -2-3-4-5-6-7-8-9- y -10- mediante las nervaduras -11- y -12-. El número -13- indica las patas o apoyos de estos tableros, los cuales, se ensartan en los orificios -14- del tablero, que se dispone en un plano inferior, de manera que cuando se desee, estos tableros se superponen ajustadamente unos a otros.

25.-

El número -15- indica las fichas en forma de cruz y el número -16- señala las fichas en forma de anillo.

Fácilmente se comprende, que las patas -13- son



solidarias del tablero, y han sido obtenidas durante el propio proceso de moldeo de éste.

5.-

Aún cuando las fichas representadas en este juego, adoptan forma anular y de cruz, es evidente, que pueden adoptar cualquiera otra como asimismo, su coloración puede constituir un elemento distintivo.

10.-

Esencialmente esos son los detalles más característicos del juego al que se refiere el actual Modelo de Utilidad, en el cual serán susceptibles de introducir todas aquellas modificaciones de detalle que las circunstancias y la práctica pudieran aconsejar, siempre y cuando, claro está, que con las variantes que se introduzcan, no se alteren cambien o modifiquen la esencialidad del objeto descrito.

N O T A

15.-

Se declaran como de novedad en España el contenido de las siguientes:

R E I V I N D I C A C I O N E S

20.-

1ª.- Juego de salón que se caracteriza por estar formado mediante una pluralidad de tableros subdivididos en pequeños compartimientos mediante unas nervaduras solidarias de la superficie del citado tablero, caracterizándose además, por contar éstos, en sus extremos, con unos vástagos o patas de apoyo que se proyectan verticalmente en sentido de descenso.

25.-

2ª.- Juego de salón, caracterizado porque los vástagos a que hace referencia la reivindicación precedente presentan una comunicación longitudinal que atraviesa simultáneamente el tablero para establecer el encaje de los

• 53156



vástagos de un tablero sobre el otro, que ocupa un plano inferior.

3a.- Juego de salón, caracterizado por contar con unas fichas anulares y en forma de cruz de diferentes coloraciones.

5.-

4a.- "JUEGO DE SALÓN"

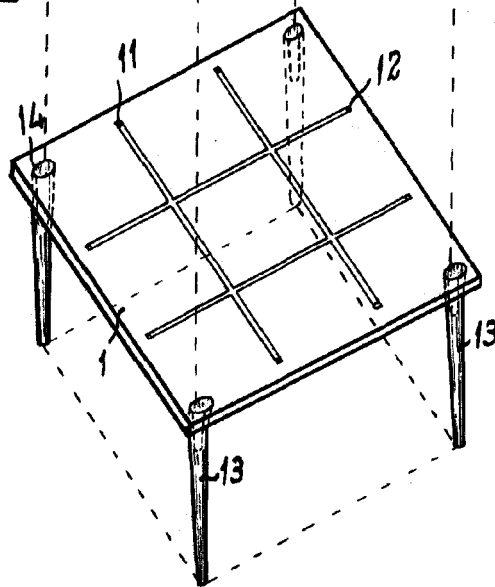
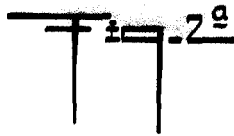
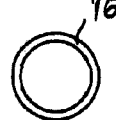
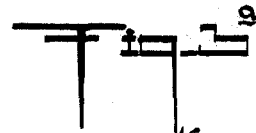
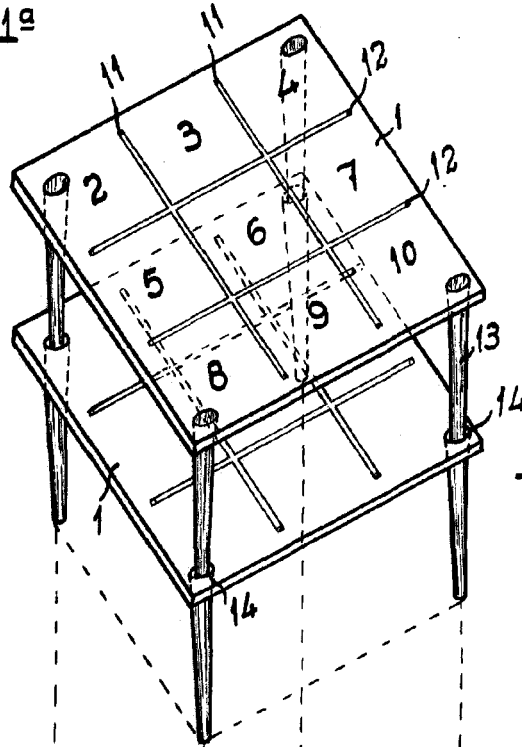
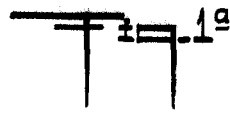
Todo ello conforme se describe y reivindica en la presente memoria que consta de CINCO hojas escritas a máquina por una sola de sus caras y dibujos que la ilustran

Madrid, 9 de Marzo de 1.956.

E. GONZALEZ VACAS
P. P.

E. Gonzalez Vacas

53156



MADRID 9 MARZO 1.956.

p.a. E. GONZALEZ-VACAS.
E. GONZALEZ VACAS

Escala variable.-