

87420



87420

PATENTE

DE

MODELO DE UTILIDAD

por 20 años

a favor de Don Ramón BUSOMS GALO BARDES

de nacionalidad española

residente en Barcelona, calle Tordera, 24

por:

"JUEGO DE HABILIDAD"

MEMORIA DESCRIPTIVA

Esta Patente de Modelo de Utilidad se refiere, como indica su enunciado, a un juego de habilidad que por su concepción, distinta a cuantos juegos de habilidad se conocen, constituye un agradable pasatiempo para su usuario.

5. El juego de habilidad objeto de esta demanda consiste esencialmente en un tablero de contorno poligonal adecuado, de preferencia cuadrangular y de vértices redondeados, atravesado libremente por un eje central de giro provisto de una empuñadura para la sujeción y sostén vertical de tal tablero con una
10. de las manos del usuario.



87420

Sobre el borde del tablero se dispone un carrete de garganta concordada con el grueso del propio tablero, a cuyo carrete el jugador debe imprimir movimiento rodante, sobre aquel borde procurando que no escape de los lados del tablero gracias al giro que el usuario provoca en este último con la otra mano, en sentido opuesto al del avance del carrete.

Las dos caras del tablero son aptas para la inscripción de motivos decorativos que hacen alusión al juego que, en la realización tomada como ejemplo, simbolizan planetas en tanto que el carrete, que simula una nave del espacio, cuenta en ambas caras, con siete divisiones simétricas con cada uno de los colores del arco iris, al objeto de conseguir, con la rotación máxima del carrete el efecto visual del blanco.

Para la mejor comprensión de la presente Memoria descriptiva, se acompaña una hoja de dibujos, en los que se representa, tan sólo a título de ejemplo, un caso práctico de realización del objeto de la invención.

En dichos dibujos, la Fig. 1 es una vista en alzado frontal del juego; la Fig. 2 es un detalle del eje del tablero con su empuñadura; la Fig. 3 muestra el carrete, a escala mayor y en planta; y en la Fig. 4 es una vista perspectiva del juego, en su posición previa a su funcionamiento.

Esta realización comporta un tablero (1), atravesado libremente por un eje (2), de giro del que es solidario una empuñadura (3) para sujeción por una de las manos (4) del jugador y que dispone de un tope retenedor (5).

Sobre el borde (6) del tablero (1) se dispone un carrete (7), de garganta concordada con la del grueso de dicho tablero (1). El usuario debe imprimir movimiento rodante, al carrete (7) sin que escape de tal borde (6), gracias al giro que en tal ta-

1 87420



5. blero (1) provoca el jugador con su otra mano (8), en sentido opuesto al de avance del carrete (7), siendo portador el repetido tablero (1) en la superficie de sus dos caras de motivos geométricos, consistentes en una espiral (9), que simula órbitas e interrumpida por unos círculos (10), en los que figuran inscripciones (11) de nombres de planetas.

10. El carrete (7), que simula una nave del espacio, presenta en sus caras planas siete divisiones simétricas (12), (13), (14), (15), (16), (17) y (18), con los respectivos colores fundamentales del arco iris, que con la antedicha rotación del carrete (7), producen el efecto visual del blanco.

15. Serán independientes del objeto de la invención los materiales, formas y dimensiones de los componentes del juego de habilidad descrito, siempre que las variaciones que se introduzcan no afecten a su esencialidad.

N O T A

REIVINDICACIONES

Se reivindica como objeto de la presente Patente de Modelo de Utilidad:

20. 1ª.- Juego de habilidad, que se caracteriza esencialmente por estar constituido por un tablero de material y dimensiones convenientes y de forma sensiblemente cuadrada, atravesado libremente por un eje central de giro solidario de una empuñadura para la sujeción con una de las manos del jugador y

25. sostén vertical del propio tablero, con el que coopera un carrete de garganta concordada con su grueso y apto para deslizarse, en forma rodante, por el borde de aquel tablero, cuando el jugador ladea primeramente a este último y le imprime después un giro en sentido opuesto al de avance del carrete, para

30. que éste pase de un lado a otro sin escapar.



1 87420

- 2^a.- Juego de habilidad, según la anterior reivindicación, caracterizado por el hecho de que el tablero es de carácter cosmográfico y presenta, como mínimo en una de sus caras, líneas que simulan órbitas y dispone, en sus cuatro vértices, de indicaciones correspondientes a otros tantos planetas del sistema solar, en tanto que el carrete, que simula una nave del espacio, cuenta, por lo menos en una de sus caras, con siete divisiones simétricas con los respectivos colores fundamentales componentes del arco iris, a fin de conseguir, con su rotación máxima, el efecto visual del color blanco en su recorrido alrededor de los citados planetas.
5. de indicaciones correspondientes a otros tantos planetas del sistema solar, en tanto que el carrete, que simula una nave del espacio, cuenta, por lo menos en una de sus caras, con siete divisiones simétricas con los respectivos colores fundamentales componentes del arco iris, a fin de conseguir, con su rotación máxima, el efecto visual del color blanco en su recorrido alrededor de los citados planetas.
10. máximo, el efecto visual del color blanco en su recorrido alrededor de los citados planetas.

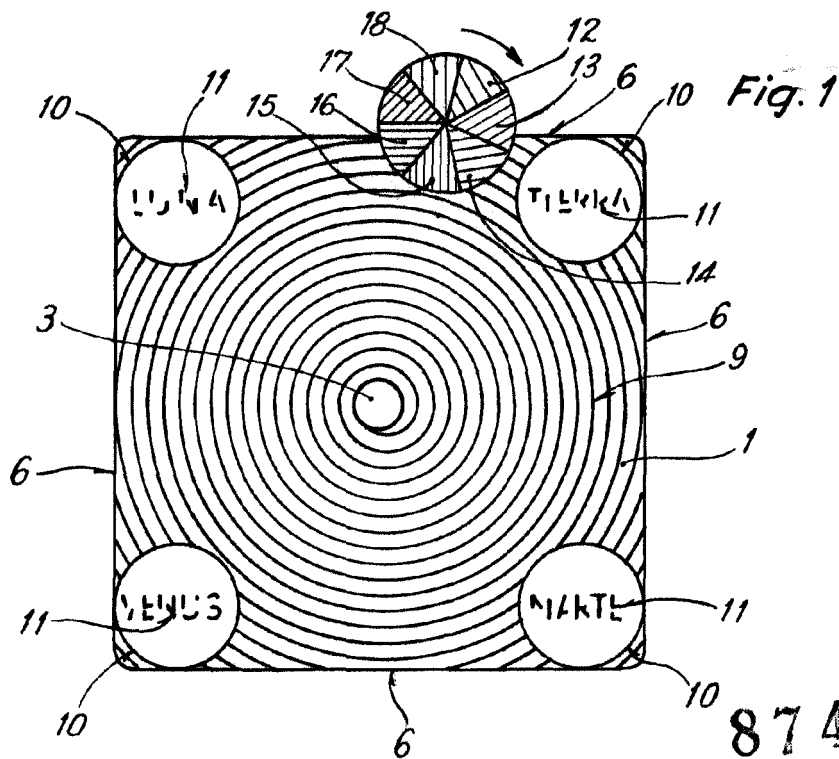
3^a.- JUEGO DE HABILIDAD.

Sean cuales fueren las circunstancias que concurren con la esencialidad propia de la misma.

Consta la presente Memoria descriptiva de cuatro páginas foliadas y mecanografiadas por una sola cara y va acompañada de una hoja de dibujos aclarativos.

Madrid, 27 Mayo de 1961

P. A.



87420

Fig. 2

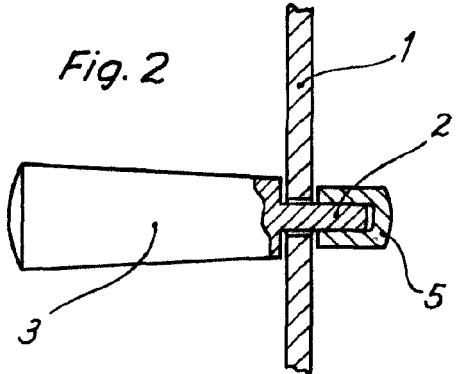


Fig. 3

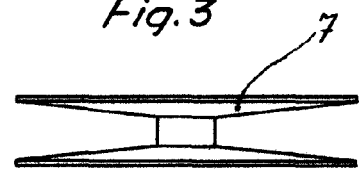
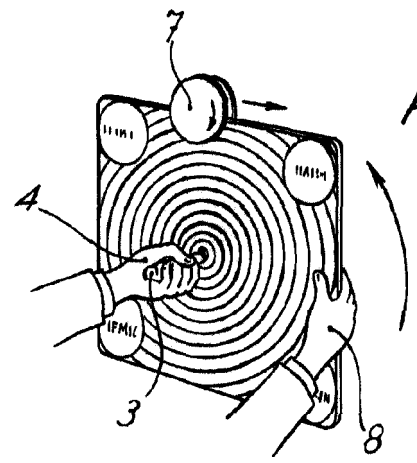


Fig. 4



MAY 5
Madrid, mayo 1961
P.A.