



93128

PATENTE
DE
REGISTRO DE MODELO DE UTILIDAD

por "Un cubilete para dados afirmable en quita y pon al marco de los juegos" - - - - -

a favor de Don Juan MARINE MOLINS, de nacionalidad española, domiciliado en BARCELONA, calle Villarroel, nº 6.

- - - - -

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente memoria descriptiva corresponde a una patente de registro de modelo de utilidad constituido por un cubilete para dados afirmable en quita y pon al marco de los juegos que se realizan empleando estos tales como el parchis, la oca y otros semejantes y sus ventajas quedarán evidentes en el curso de la descripción.

Está caracterizado esencialmente el cubilete para dados afirmable en quita y pon al marco de los juegos que se solicita registrar por el hecho de estar constituido según un cubo hueco cuya cara superior es de materia transparente el cual interiormente posee, ocupando toda su mitad inferior, una pieza al centro de la cual hay una cavidad cónica que hace de recipiente contenedor de un dado, y exteriormente va unido por una de sus aristas laterales mediante un fleje de superficie perpen-



dicular a una pieza que presenta en su parte inferior dos prolongaciones formando entre ellas un canal entrante donde acoplar el marco del juego al que queda afirmada en quita y pon a través de un tornillo que pasa por un orificio roscado que la prolongación exterior presenta.

La descripción de un caso concreto de ejecución práctica del modelo permitirá hacerse perfecto cargo de la esencialidad del mismo y por ello se lleva a cabo, a continuación, la del que está representado en el dibujo adjunto, a título de sencillo ejemplo que no limita en manera alguna la posibilidad de que en otros casos de ejecución los elementos integrantes del cubilete presenten particularidades de construcción diferentes de las que ofrece el representado.

En la figura 1 del dibujo aparece el tablero dado como ejemplo, que se ha supuesto aplicable al juego de parohis, visto por la parte superior y con dos cubiletes afirmados en quita y pon en su marco, en la figura 2 aparece el cubilete visto por la parte superior y en la figura 3 el propio cubilete visto lateralmente y afirmado al marco, representado en sección, de un juego.

Tal como puede apreciarse perfectamente en el dibujo el cubilete está formado por un cubo hueco 1, cuya cara superior es de material transparente, que en su interior y ocupando su mitad inferior hay una pieza 2 que posee en su centro una cavidad cónica 3 contenedora del dado y además presenta un saliente aplicado 4 cuyo objeto es proporcionar un tope donde chocar el dado al ser impulsado por el movimiento de vaivén aportado al cubilete por la vibración del fleje 5 que une al propio cubilete con una pieza 6 que posee en su parte infe-



rior un entrante 7 en canal formado por dos prolongaciones
la más exterior de los cuales posee un paso en rosca al que
va roscado el tornillo 8 que es el que mantiene afirmado en
quita y pon el cubilete en el marco 9 del juego 10 al ser
5 acoplado este en el entrante 7. La vibración del fleje y
en consecuencia el movimiento de vaivén del cubilete e im-
pulso del dado se logra manualmente.

Quando esto sucede, el dado alojado en el recipiente
cónico 3 salta agitado intensamente chocando en los topes 4
10 y variando de posición.

Como ya se ha dicho cada uno de los casos de ejecución
del modelo podrá presentar diferencias respecto a los otros
pues, como es natural, manteniendo la constitución esencial ca-
racterística del modelo, podrán tener los cubiletes diversas
15 formas y dimensiones y podrán ser variables la naturaleza y
la calidad de materiales empleados en la constitución de sus
diferentes partes y elementos así como también los métodos o
prácticas manuales o mecánicas que se empleen para fabricar-
los, siempre que por ser de carácter accidental, secundario
20 o accesorio respecto a la constitución característica del
modelo, no altere sensiblemente la esencialidad del mismo.

N O T A

Por la patente de registro de modelo de utilidad a que
se refiere la presente memoria descriptiva se REIVINDICA la
propiedad y la explotación exclusiva de:

25 1.- Un cubilete para dados afirmable en quita y pon al
marco de los juegos, caracterizado esencialmente por el he-
cho de estar constituido según un cubo hueco cuya cara supe-
rior es de materia transparente el cual interiormente posee,



ocupando toda su mitad inferior, una pieza al centro de la cual hay una cavidad cónica que hace de recipiente contenedor de un dado y exteriormente va unido por una de sus aristas laterales mediante un fleje de superficie perpendicular a una pieza que presenta en su parte inferior dos prolongaciones formando entre ellas un canal entrante donde acoplar el marco del juego al que queda afirmada en quita y pon a través de un tornillo que pasa por un orificio roscado que la prolongación exterior presenta.

10 2.- Un cubilete para dados afirmable en quita y pon al marco de los juegos".

Consta la presente memoria de cuatro hojas foliadas, escritas por una sola cara.

Barcelona, 5 de Mayo de 1962.

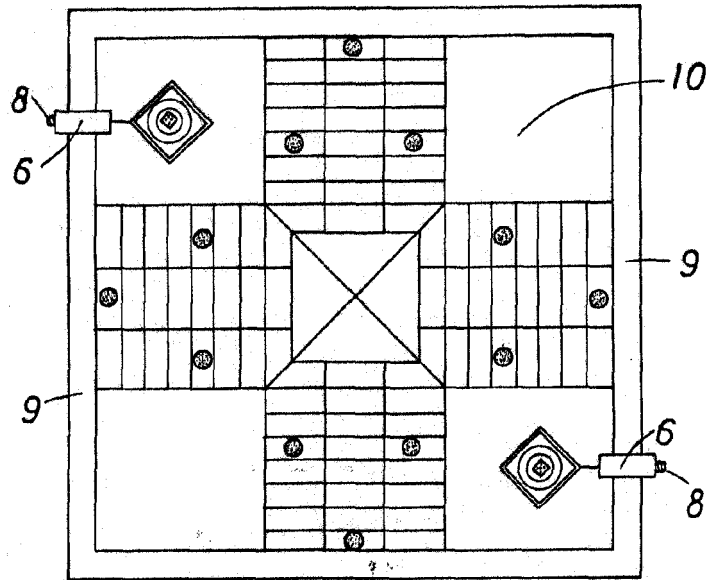
P. p. de Don Juan MARINE MOLINS,

A. BONET MOLINS



FIG.1

93128



ESCALA VARIABLE

Barcelona

5 MAY. 1962

T. FONET DEL RIO

FIG.2

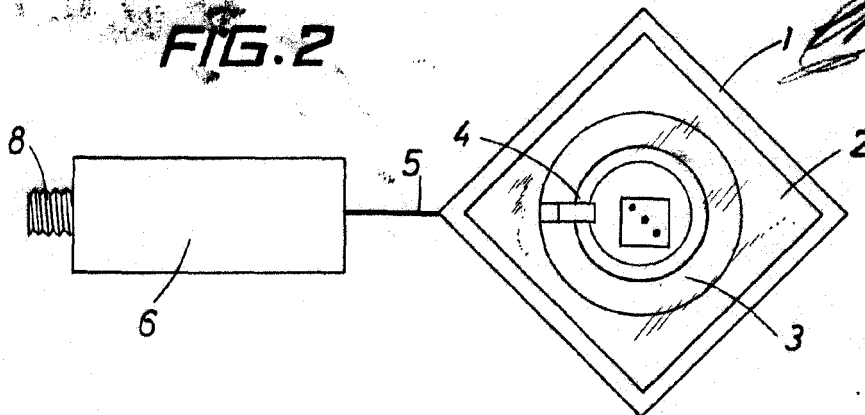


FIG.3

