

128120



128120

MODELO DE UTILIDAD
POR VEINTE AÑOS
EN ESPAÑA

Solicitado a favor de D. José Luis Falomir Alcorisa, de nacionalidad española, domiciliado en Valencia, C/. Pintor Pedro Cabanes, 57

p o r

=O=O=O=O=O=O=O=O=O=O="JUEGO RECREATIVO PERFECCIONADO"=O=O=O=O=O=

~~~~~

MEMORIA DESCRIPTIVA

=====

En el cuerpo de la presente Memoria Descriptiva y el plano adjunto, se detallan las circunstancias que concurren en un juego recreativo sumamente conocido y popular, cual es el parchís, al que se le ha dotado en su estructura de un sencillo pero ingenioso dispositivo para accionar el dado de una forma mecánica, para que las tiradas respondan al carácter de azar o fortuidad que verdaderamente hace más atractivo e interesante este juego. Por su novedad y utilidad recreativa, se insta a favor de su titular el privilegio de su exclu



10 siva fabricación y venta que otorga la vigente Ley de Propie-  
dad Industrial.

Para facilitar la comprensión de nuestra descrip-  
ción, hemos estimado oportuno acompañar una lámina de dibujos  
en la que se muestra un caso práctico de realización, con la  
15 natural advertencia de que estos gráficos tienen el caracter  
de ejemplo y por ello deberán ser considerados en su más am-  
plio sentido y no como limitación.

La figura 1ª del plano nos muestra una vista en pla-  
ta inferior del juego, desprovisto de su cubierta o tapa infe-  
rior, siendo la figura 2ª una sección A-B de la precedente fi-  
20 gura.

Antes de iniciar esta descripción y de forma delibe-  
rada, no hemos representado la cara superior del juego, por  
cuanto estos dispositivos que vamos a describir podrían per-  
25 fectamente ser aplicados a cualquier otro tipo de juego que  
no fuera el parchís, y que tuviera intervención los dados.

Tras este inciso, iniciamos nuestra descripción, de-  
signando con -1- al marco-bastidor del juego, que en este ca-  
so es rectangular, pero podría tener otra forma, regular o  
30 irregular, y en cuyo bastidor, en los laterales que suponen  
los lados correspondientes a los jugadores, ofrecen unos ori-  
ficios pasantes a través de los cuales pasan con posibilidad  
de desplazamiento longitudinal unas varillas -2-, que en la  
parte exterior del bastidor se solidarizan con unas pequeñas  
35 empuñaduras o pomos -3-, mientras que al término de las vari-  
llas, y dentro del juego ofrecen los topes o arandelas -4-,  
que impiden que se salgan en caso de un tirón excesivamente  
fuerte, señalando con -5- unos muelles que se solidarizan co  
el final de aquellas varillas, y que se subtienden hasta pre  
40 der sus otros extremos en el borde de un platillo central -6-



al que concurren y prenden todos los muelles -5-. Este platillo -6- forece una forma cóncava (vease figura 2ª), con algunos resaltes anulares de forma que el dado -10 al chocar con ellos, le haga voltear.

45

El juego comporta un cubilete -9-, de forma tronco-cónica, desprovisto de base, que viene a quedar situado sobre el platillo -6-, y queda sujeto al tablero de juego -12-, que a su vez queda protegido por el cristal -11-, que impide que los saltos del dado -10- abandone el cubilete en el que aquel verifica sus volteos.

50

La forma de actuar los jugadores resulta fácil y comprensible a la vista de los dibujos, puesto que bastará que tiren de las empuñaduras -3-, para desplazar al platillo -6- de su posición centrada, y al soltar de la empuñadura, por la reacción normal de los muelles puestos en tensión, vuelve el platillo a su puesto central, pero habiendo ya recibido el dado el brusco impulso que le habrá volteado, siempre limitado en sus volteos por el cubilete -9-, y por el cristal superior -11-.

55

60

Ofrece este juego otro aliciente, cual es la disposición en un punto o varios del bastidor de un pequeño receptáculo -7-, provisto de un pequeño tapón obturador, para alojar las fichas que integran el juego de forma que no se pierdan ni precisen de otro envase independiente del tablero.

65

Suficientemente descrita la estructura objeto de este Modelo, sólo resta manifestar que serán variables las circunstancias de materiales, tamaños y formas de sus partes, as como la naturaleza del juego a que aquella estructura se contraiga, siempre y cuando no afecten a su esencialidad, resumida en la siguiente

70

NOTA

Los puntos que se reivindicacion en el presente Model de Utilidad, son:

75 1º.-Juego recreativo perfeccionado, caracterizado porque en el bastidor y en los lados en que se han de situar los jugadores, el marco ofrece orificios pasantes en sentido horizontal, para permitir el paso de sendas varillas, solidarias en el exterior de unas empuñaduras o mangos y en el interior provistas de unos topes que limiten su extracción, 80 estando aquellas varillas, en sus extremos internos solidarizadas con unos muelles, cuyos extremos opuestos quedan todos ellos prendidos en el borde un sólo platillo central, de forma cóncava y provisto de resaltes, y cuyo platillo queda situado en el centro del juego y debajo de un cubilete de forma troncocónica, sin fondo, solidarizado por su borde superior 85 con el tablero del juego que a la vez queda cubierto por el cristal que completa la parte superior del juego, y cuyo platillo es el que soporta el dado, cuyos volteos se producen al tirar y soltar bruscamente los jugadores, en su turno, el 90 pomo o mango de su lado. Y

2º.- "JUEGO RECREATIVO PERFECCIONADO", de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente Memoria Descriptiva y gráficamente representado en el plano adjunto para su mejor comprensión.

120120



-5-

Esta Memoria consta de CINCO hojas, escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio en 94 líneas.

Valencia, 1 de Marzo de 1967

Por autorización del interesado.

*Juan López*

28120

D. Jose Luis Falomir

MODELO DE UTILIDAD

HOJA UNICA

FIG. 1

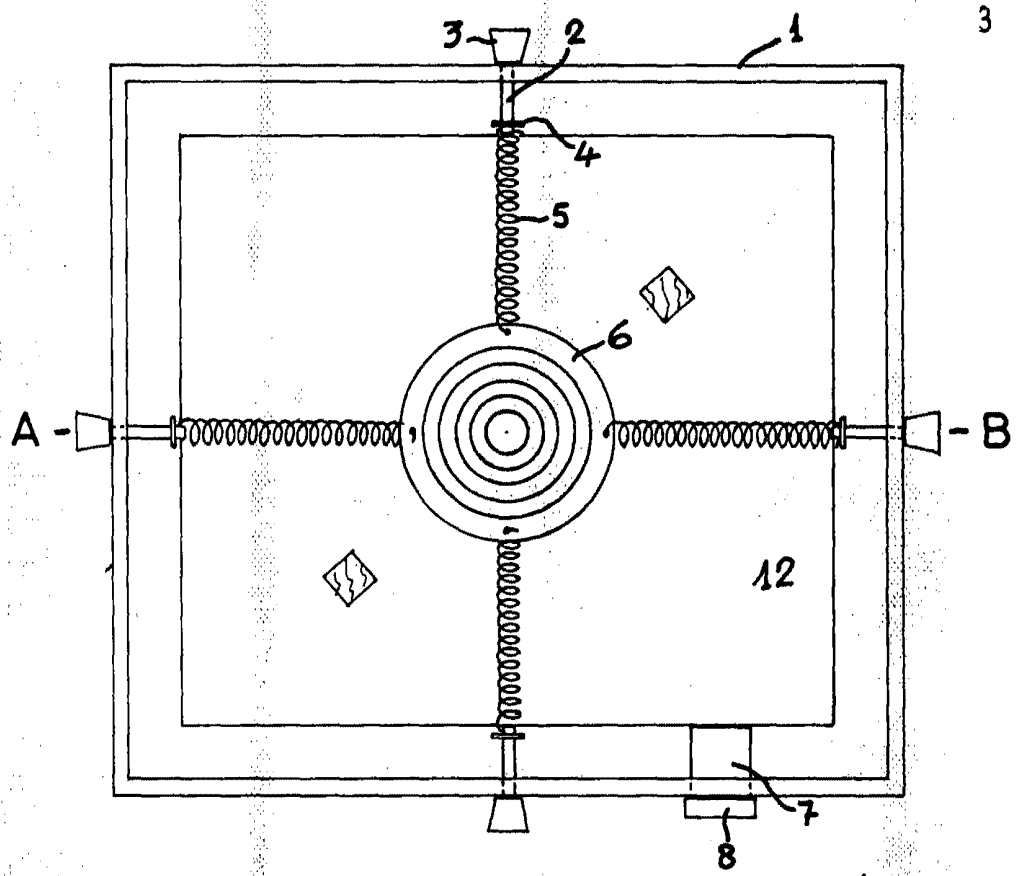
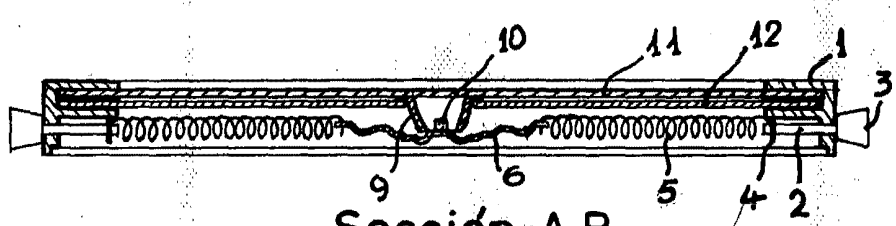


FIG. 2



Sección-A B

ESCALA VARIABLE

Valencia Febrero de 1967

P. A.

*Falomir*