

140600



140600

MEMORIA DESCRPTIVA

Correspondiente a un MODELO DE UTILIDAD por veinte años.

A favor de

GOULA, S.A., de nacionalidad española.

Residente en VICH (Barcelona). - Avda. Hispanidad, s/n

p o r :

"JUEGO DE AVANCE POR PUNTUACION"



La presente memoria descriptiva tiene como fin la declaración del objeto sobre que ha de recaer el privilegio de explotación industrial y comercial exclusiva en el territorio nacional de un Modelo de Utilidad, conforme a la legislación vigente en materia de Propiedad Industrial que, según expresa el enunciado, trata de un juego de avance por puntuación.

El objeto motivo del presente registro ha sido concebido como juego de entretenimiento infantil, particularmente para niños de corta edad que desconocen la numeración, ofreciendo la particularidad de su composición y norma de juego elemental.

Asimismo presenta la particularidad de que las piezas que constituyen el juego son desmontables, lo que añade al mismo un nuevo atractivo.

El juego comprende varias piezas rectangulares en forma de listones, que se disponen cruzándose sobre una pieza central; dichos listones presentan en su superficie superior una sucesión longitudinal de taladros, y la pieza central solamente uno, en dichos taladros se introducen unas piezas cilíndricas de diferentes colores, una para cada listón, dichas piezas pueden ir avanzando un puesto según el color que salga en un dado previsto para el caso, el cual presenta algunas de sus facetas sin color, al objeto de dar un mayor atractivo al juego por la incertidumbre del resultado, siendo ganadora aquella pieza cilíndrica que alcance en primer lugar el taladro de la pieza central

La cantidad de listones está en relación directa con la forma poliédrica del dado, siendo en cualquier caso menor el número de listones que el de caras del poliedro. Asimismo, el dado puede estar sustituido por una pirindola prismática.

Con el fin de facilitar la interpretación más exacta del objeto sobre que ha de recaer el presente privilegio, en el



plano adjunto complementario de la presente exposición, se representa una forma práctica para la realización industrial y únicamente a título de ejemplo y, por consiguiente, sin carácter exhaustivo sino meramente informativo.

35.-

En este plano:

La fig. 1ª, muestra el desmontaje de las diversas piezas que forman el juego.

La fig. 2ª, es un conjunto del juego una vez montado, y para el caso de jugar con un dado hexaédrico.

40.-

Según tales figuras, el objeto motivo del presente registro está constituido por una serie de listones (1) dotados en una de sus caras de una sucesión alineada de taladros (2); en un extremo de cada listón (1) existe un escalonamiento (3) que

45.-

facilita su ensamblaje en una pieza central (4), de forma prismática e igual número de caras laterales como listones (1) se proveen, en las cuales existe un cajeadado inferior (5) en el que se introduce el escalonamiento (3) de los listones (1); en la cara superior de dicha pieza central (4) existe un taladro central (6).

50.-

Para cada uno de los listones (1) se provee una pieza cilíndrica (7), de distintos colores, cuyas piezas cilíndricas (7) se alojan en un taladro de cada uno de aquéllos, iniciándose el juego desde el orificio extremo. Con el auxilio de un dad (8), el cual puede ser sustituido por una pirindola, cuyas faces

55.-

están igualmente coloreadas para corresponderse con las piezas cilíndricas (7), se produce el avance de dichas piezas (7) de acuerdo con el color que salga del dado (8), siendo ganador el cuerpo que alcance primero el taladro (6) de la pieza central.

60.-

El dado (8) o en su caso la pirindola, presenta un número superior de caras que listones, al objeto de que, si sale una



cara incolora el jugador que le toque avanzar queda inmóvil, dando así una mayor emoción e interés al juego. Así, el ejemplo representado en el adjunto plano consta de cuatro listones, y por tanto corresponde jugar con un dado de seis caras.

- 65.- Descrita suficientemente la naturaleza del invento y su forma de realización práctica, únicamente cabe añadir que en el conjunto y partes independientes constitutivas del todo son susceptibles modificaciones y cambios de materias, forma y disposición en cuanto estas alteraciones no desvirtúen el fundamento esencial del mismo.
- 70.-

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

- 1ª).-"JUEGO DE AVANCE POR PUNTUACION" que se caracteriza por contar de una serie de listones de longitud variable que se ensamblan radialmente en una pieza central provista de un taladro superior; asimismo, los listones están dotados de una serie de taladros alineados longitudinalmente en los que es susceptible de alojar una pieza cilíndrica para cada listón; dichas piezas cilíndricas tienen un color distinto para que, según el color que salga en un elemento auxiliar, tal como un dado o pirindola, pueda avanzar un puesto.
- 75.-
- 80.-

- 2ª).-"JUEGO DE AVANCE POR PUNTUACION" según la anterior reivindicación, que se caracteriza porque las piezas de que consta el juego pueden desmontarse; y porque el elemento auxiliar que da la orden de avance, bien sea un dado o una pirindola, presenta un número mayor de caras que de listones consta el juego, al objeto de que este excedente de caras no esté coloreado.
- 85.-

3ª).-"JUEGO DE AVANCE"POR PUNTUACION".

La presente memoria descriptiva consta de cinco hojas fo-



liadas y mecanografiadas por una sola cara, componiendo un total de noventa y una líneas, incluidas las presentes.

Madrid, 24 de Julio de 1.968.-

JOSE M^a TORO
P.P.

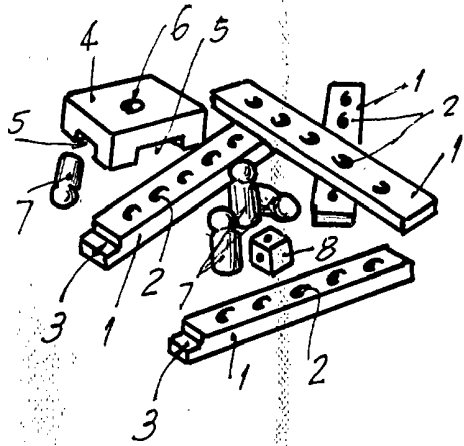


Fig. 1

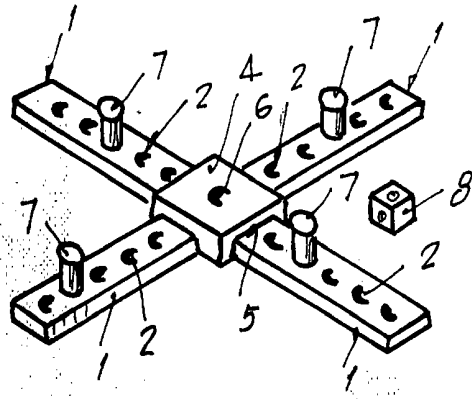


Fig. 2

Madrid, 24 de Julio de 1968
P.A.

JOSE M.^o TORO
P.P.