

145859



- 8 FEB

145859

MODELO DE UTILIDAD

por 20 años

por "UN JUEGO PARA LA COMPOSICION DE FIGURAS GROTESCAS", a favor de D<sup>a</sup> Josefina MIRALLES Haba, de nacionalidad española, domiciliada en BARCELONA, Avda. Virgen de Montserrat, 127, sobrepático.

=====

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente Modelo de utilidad se refiere a un juego destinado a la formación por azar de figuras grotescas, siendo de originales características.

- El juego objeto del presente Modelo de utilidad comprende
- 5. múltiples elementos representativos de partes del cuerpo de figuras humanas de diferentes tipos, las cuales son acoplables entre sí formando una figura humana completa, acoplando al tronco los brazos, la cabeza y extremidades inferiores, pudiéndose hacer múltiples combinaciones dada la diversidad
  - 10. de figuras representables, combinándose los elementos dichos con un juego de los dados, uno de los cuales comporta en sus diferentes caras símbolos representativos de diferentes partes del cuerpo, mientras que el otro comporta indicaciones relativas al tipo de figuras a componer y a ciertas normas excepcionales del juego.
  - 15. De este modo, el juego consiste en componer entre varios jugadores sendas figuras humanas mediante la



unión de elementos del juego entre sí, siguiendo la tónica que marcan los dados, es decir, utilizando cada jugador los elementos que resultan del dado correspondiente, tirado por el mismo y procedentes de la figura humana indicada por el otro

5. dado, lo cual reporta la posibilidad de que se vayan constituyendo figuras grotescas entre unos y otros jugadores y a la vez, la posibilidad de triunfo del jugador que compone una figura humana antes que los demás.

Para su mejor comprensión, se adjunta a título de

10. ejemplo un dibujo explicativo del juego para composición de figuras grotescas objeto del presente Modelo de utilidad.

La figura 1 es una vista en perspectiva que muestra la constitución de una figura humana con diferentes partes acoplables.

15. Las figuras 2 y 3 muestran en perspectiva los dados utilizados en el juego.

Las figuras 4 y 5 muestran esquemáticamente sendas figuras humanas diferentes.

Tal como se representa en las figuras, es objeto

20. del presente juego, la disposición de múltiples partes representativas de zonas del cuerpo humano, tales como el cuerpo -1-, extremidades superiores -2- y -3-, cabeza -4-, extremidades inferiores -5-, complementándose con sombreros o tocados -6- y otros en cantidades variables, a modo de que se

25. pueden formar diferentes figuras independientes, para lo cual dichos elementos poseen acoplamientos elásticos, preferiblemente del tipo -7-, figura 1, en el que aparece un hilo de rosca -8- para mejorar el acoplamiento en orificios -9- de las otras piezas, actuando a modo de acoplamiento por rosca.

30. El juego se complementa con dos dados tales como -10- y -11-, el primero de los cuales lleva en sus caras dife-

- 8 FEB.



- rentes motivos gráficos -12-, indicativos de las zonas del cuerpo humano que corresponde utilizar a cada jugador, mientras que el otro lado comporta figuras -13- representativas del tipo de figura humana al que corresponden las partes a
5. escoger, debiendo proceder cada jugador a componer figuras con las partes que el juego le va marcando y ganando el jugador que compone la figura en primer lugar.

- De este modo se pueden constituir varias figuras grotescas, tales como las representadas por -14- en la figura 4 y -15- en la figura 5, en las que es posible encontrar cuerpos y extremidades que no corresponden a una misma figura humana, logrando así un cómico efecto.
- 10.

- Todo cuanto no afecte, altere, cambie o modifique la esencia del juego descrito, será variable a los efectos
15. del actual Modelo.

N O T A.

Se reivindica como objeto de este registro por Modelo de utilidad:

- 1.- Un juego para la composición de figuras grotescas, caracterizado por comprender múltiples piezas en imitación de partes del cuerpo humano, en representaciones diversas, combinándose con dos dados, uno de los cuales lleva en sus caras sendas indicaciones del tipo de parte determinada del cuerpo humano que corresponde colocar al jugador interesado, mientras que otro dado lleva indicaciones en sus caras correspondientes al tipo de figura a que corresponden las partes separadas interesadas por cada jugador, permitiendo componer figuras a partir de las piezas individuales del juego y según el orden y tipo fijado para los dados.
- 20.
- 25.

30. Sean cuales fueren las circunstancias que concurren en la esencialidad del Modelo de utilidad, definido en la an-

- 8 FEB.



terior reivindicación, cuyo objeto es:

2.- "UN JUEGO PARA LA COMPOSICION DE FIGURAS GROTES-  
CAS".

Consta la presente memoria de cuatro hojas foliadas,  
5. mecanografiadas por una sola cara y de los dibujos unidos a la  
misma.

Barcelona, - 8 FEB. 1969

P.A. de D<sup>a</sup> Josefina MIRALLES Haba,

mc.

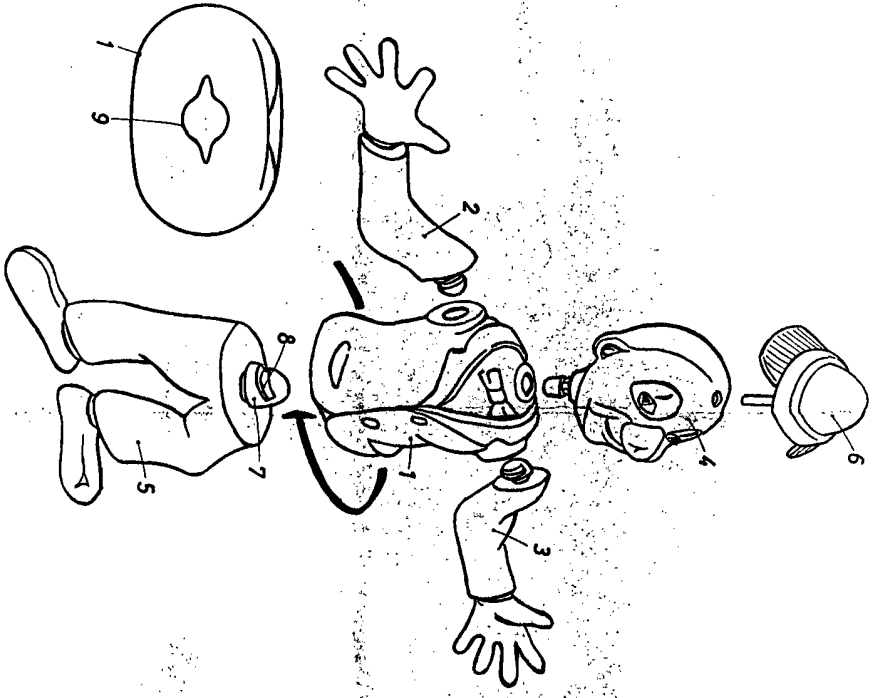


FIG. 1

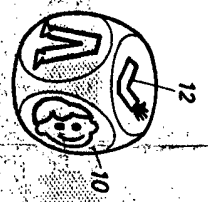


FIG. 2

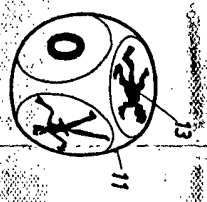


FIG. 3

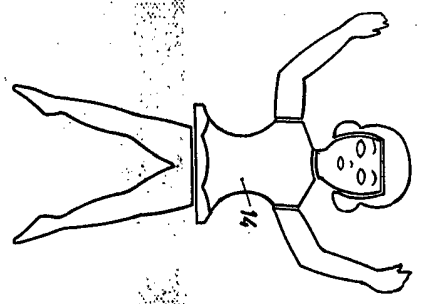


FIG. 4

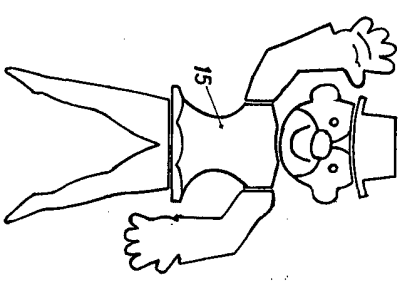


FIG. 5



- 8 FEB.

BARCELONA - 8 FEB. 1969  
P. A.

A handwritten signature is present below the text.

ESCALA VARIABLE