



165874

M O D E L O

D E

U T I L I D A D

CLASIFICACION TECNICA
CLASIFICACION I. P. C.
CLASE <u>A 63</u>
SUBCLASE <u>4</u>

por "UNA COMPOSICION DE JUEGO ROMPECABEZAS", a favor de la firma GRAMANS PLASTICA, S.A., de nacionalidad española, domiciliada en SANTA COLOMA DE GRAMANET (Barcelona), Baró, 70.

= . =

MEMORIA DESCRIPTIVA

Los juegos del tipo llamado rompecabezas se caracterizan generalmente por componerse de varias piezas que solamente son combinables en una sola posición relativa unas a otras. Este tipo de rompecabezas, si resulta de extrema dificultad agota excesivamente las cualidades psíquicas del jugador, o bien por su gran sencillez no resulta atrayente sino a la mentalidad infantil.

El modelo de la presente invención, por ser combinable en varias formas para lograr un conjunto que llamaremos solución, no presenta tan extrema dificultad como



para agotar la paciencia del jugador, ni resulta de tanta sencillez que un niño pueda resolverlo fácilmente. Es pues ventajoso, frente a los modelos comunes en uso, por las características enunciadas.

5. Se compone el juego de siete piezas, de ellas, seis formadas cada una por la conjunción de cuatro cubos, o bien podrían seccionarse cada una en cuatro cubos, los cuales se encuentran dispuestos, relativamente unos de otros en diversas posiciones diferentes en cada pieza. La séptima podemos considerarla formada por tres cubos.
- 10.

En la representación gráfica se puede observar con claridad la forma geométrica de cada pieza.

15. Si bien decimos formadas por cuatro o tres cubos, no quiere decir que son cuatro o tres cubos soldados en variada manera, sino que, aunque podrían estar así constituidas, cada una de las piezas tiene una forma geométrica unitaria independiente del cubo, con el que solamente tiene relación si las consideramos seccionadas en tres o cuatro partes.

20. La solución del rompecabezas en que consiste el entretenimiento se basa en ensamblar todas las piezas componentes del juego para formar un cubo de mayor tamaño.

25. El número de combinaciones posibles es relativamente grande, como ejemplo en la descripción citados una de ellas, número que no es limitativo.



5. La posibilidad de dar varias soluciones al juego, sin que ello quiera decir que fácilmente se logre, es por lo que aventaja a otros rompecabezas, por cuanto no se produce un agotamiento del jugador, mientras que le sirve de entrenamiento y ejercicio de su habilidad al tropezar con dificultades no excesivas.

10. Con objeto de facilitar la explicación se acompaña a la presente memoria una lámina de dibujos en la que se representa un caso de realización que se cita a título de ejemplo.

En el dibujo:

Las figuras 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7, representan en perspectiva las piezas componentes del juego.

15. La figura 8 muestra en perspectiva una resolución del problema,

20. En las figuras 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7, vemos cómo cada una de las piezas componentes del juego se pueden considerar, sin que lo sean, agrupaciones de cuatro cubos en las seis primeras y de tres cubos en la séptima. Las líneas de puntos son las zonas limitativas de los cubos componentes de cada pieza, representados así para su mejor comprensión.

25. Las figuras están construidas en tal forma que en su conjunción encajan perfectamente para formar un cubo de mayor tamaño, con la posibilidad de poderse formar este cubo con una gama amplia de combinaciones distintas de las siete piezas.



- En la figura 8 se representa una de la posibilidades de formación del cubo por combinación de las piezas antedichas. En ella vemos aparecer, por las caras del cubo formado, las partes de dichas piezas que aflojan a las tres superficies visibles del cubo solución. En este caso
5. por la cara superior las partes de las piezas -2-, -5-, -4-, -3- y -7-; por el lateral izquierdo las -1-, -2- y -3- y por el lateral derecho las -5- y -7-, cuyos números corresponden a las piezas de la misma numeración de las figuras anteriores.
- 10.

En el juego, ni la forma, ni el número de piezas es limitativo, así como es múltiple la gama de combinaciones para la solución del rompecabezas.

- La invención, dentro de su esencialidad, se puede llevar a la práctica en otras formas de realización que difieran en detalle de la expuesta en la descripción a título de ejemplo y a las cuales alcanzará las mismas ventajas que se desean obtener.
- 15.

- Se podrá pues construir en otras formas y tamaños, con los materiales más adecuados, por quedar todo ello comprendido en el espíritu de las reivindicaciones.
- 20.



N O T A

Descrito el objeto y utilidad del presente invento, lo que se declara como nuevo y no divulgado en España, comprende las siguientes reivindicaciones.

5. 1.- Una composición de juego rompecabezas, caracterizado por estar constituido de una serie de piezas que, unitariamente, se pueden considerar formadas por la agrupación de varios cubos diversamente distribuidos en cada una, cuyas piezas se conjuntan, encajándose unas a otras, para formar un cubo de mayor tamaño en una variada gama de combinaciones posibles.
- 10.

2.- Una composición de juego rompecabezas.

Según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva que consta de 5 páginas foliadas y escritas a máquina por una sola de sus caras y acompañadas de los dibujos reglamentarios.

Madrid, a 6 FEB. 1971

P. a.

JAIME ISERN

P. P.

Fig. 1

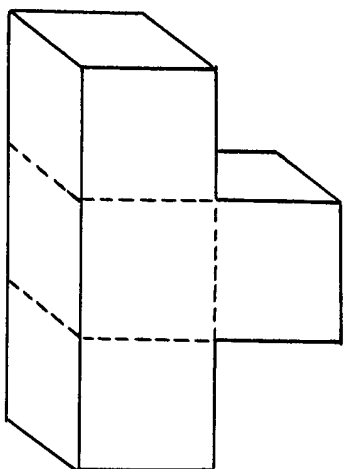


Fig. 2

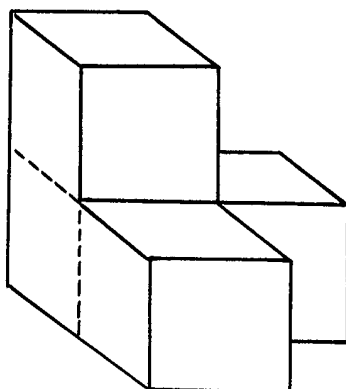


Fig. 3

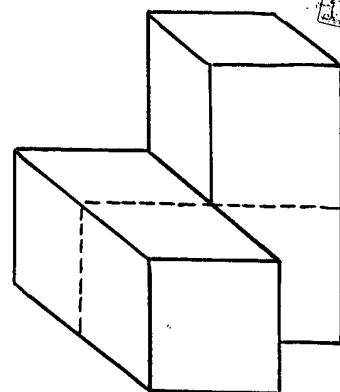


Fig. 4

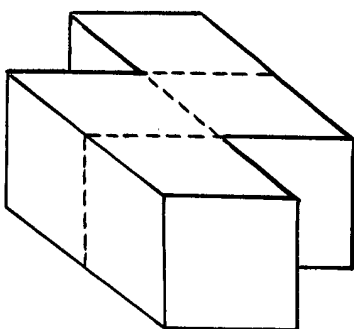


Fig. 5

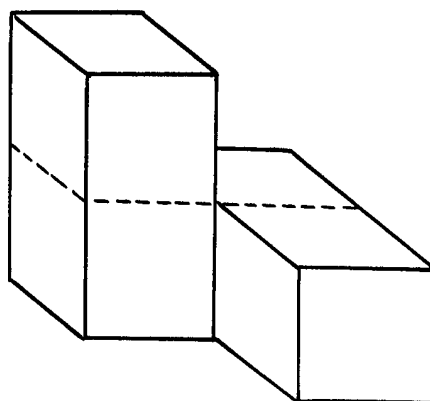


Fig. 6

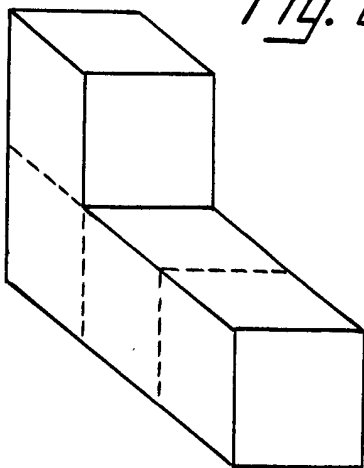
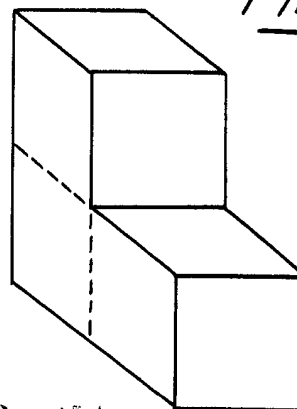


Fig. 7



Madrid, a - 6 FEA 1977

p.a.

JAIMÉ ISERN

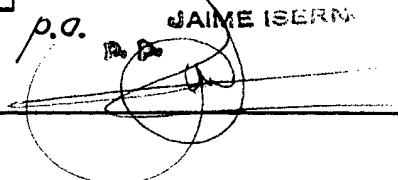
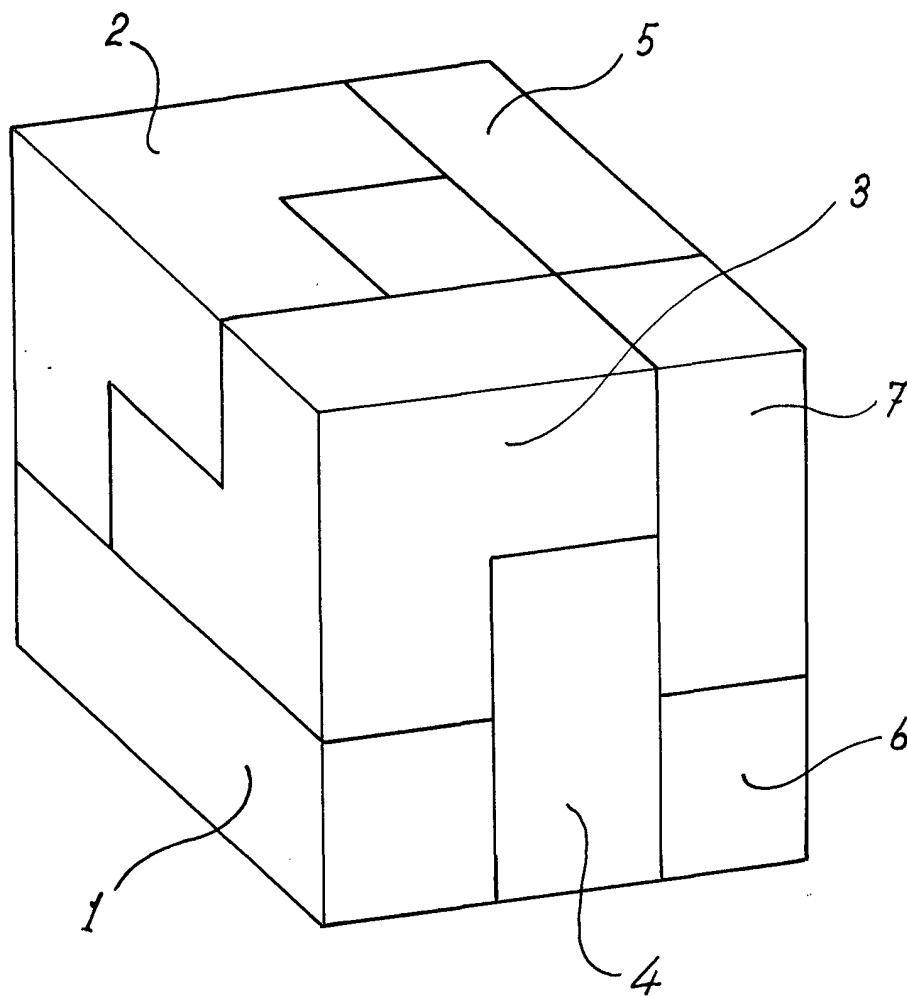




Fig. 8



Madrid, a

p.a.

JANIE ISERN

