

169197

11



BAD ORIGINAL

SECCION TECNICA  
CLASIFICACION I. P. C.  
CLASE A 63  
SUBCLASE F

M O D E L O  
D E  
U T I L I D A D

a favor de Don Juan Guillermo ARIS FERNANDEZ Y Don Francisco Javier TEY FELIU DE LA PEÑA, de nacionalidad guatemalteca y española respectivamente, residentes en Barcelona, Avenida Príncipe de Asturias, 8 bis, por "JUEGO DE HABILIDAD".

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a un juego de habilidad sumamente original ya que en el mismo se introduce un concepto tridimensional totalmente nuevo.

5. Los juegos de habilidad y sobremesa suelen practicarse sobre tableros, con casilleros distribuidos de acuerdo con las características de cada juego, para el desplazamiento de las fichas. En cualquier caso, el juego se desarrolla siempre sobre una superficie con dos dimensiones.

10. Ahora bien, en el juego objeto de la invención,

246972

100 197

11



BAD ORIGINAL

el campo del mismo no está limitado a un tablero de dos dimensiones, sino que el juego se desarrolla en un campo tridimensional.

5. El juego en cuestión consta de una pluralidad de tableros de los cuales todos son transparentes a excepción del que está situado en la parte inferior. Estos tableros están dispuestos en posición superpuesta, presentando casillas convencionalmente dispuestas según las características del juego. Sobre estas casillas se sitúan las fichas, cuya colocación relativa se lleva a cabo de acuerdo con los diversos planos que ocupan los tableros.

10. Los tableros en cuestión están dotados de orificios en sus ángulos, atravesados conjuntamente por varillas en las que se ensartan tubos que determinan la separación entre dos tableros consecutivos.

15. Las casillas de los tableros están limitados por nervios salientes.

20. Al propio tiempo, en cada casilla existe un vaciado correspondiente al contorno de la ficha, para asegurar su posición en el tablero.

Para la mejor comprensión de cuanto queda descrito en la presente memoria, se acompañan unos dibujos en los que, tan sólo a título de ejemplo, se representa un caso práctico de realización del objeto de la invención.

25. En dichos dibujos, la figura 1 es una vista en perspectiva del despiece del juego; la figura 2 es una vista en perspectiva del juego montado en posición de uso; la figura 3 es una sección longitudinal de los tableros

BAD ORIGINAL

103-197

11

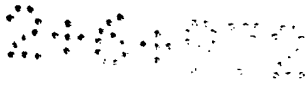


montados y de los tubos separadores; y la figura 4 es un detalle a mayor escala en sección longitudinal de un tramo de tablero, en el que puede apreciarse el vaciado de las casillas, con una ficha separada.

5. El juego de habilidad descrito consta en los aludidos dibujos de cuatro tableros -1-, los tres primeros transparentes y el último opaco. Estos tableros están divididos en casillas por medio de nervios salientes -2-. Cada casilla presenta un vaciado -3- correspondiente al contorno de las fichas -4- del juego. Los tableros están dotados de orificios -5- junto a sus ángulos, atravesados conjuntamente por varillas -6-, dotadas de conteras -7- de apoyo. En estas varillas están ensartados tubos -8-, de mayor diámetro externo que el de los orificios -5-, y
10. que establecen la separación entre dos tableros consecutivos. En el extremo superior de las varillas -6- se hallan ensartados tapones -9- que impiden la salida fortuita del tablero superior.

15. Independientemente de las reglas del juego, lo importante es que la posición de las fichas en el juego esté relacionada, no solamente sobre la superficie de cada tablero, en forma independiente, sino que las posiciones se relacionan entre los diversos tableros, gracias a que los tres primeros son transparentes y es posible establecer una disposición de las fichas en las tres dimensiones.
- 20.
- 25.

Por ejemplo, si se trata de un juego en el que intervienen dos jugadores con dos grupos de fichas, y cada uno de ellos pretende disponer las fichas en línea, está



BAD ORIGINAL

-14-

100 197

1 1 M



línea podrá ser considerada en posición vertical, diagonal y horizontal, no solamente respecto a un tablero, sino respecto a los cuatro tableros.

5. La figura 2 muestra un ejemplo en el que las cuatro fichas representadas se hallan en posición diagonal, situadas una en cada tablero.

10. Esta composición tridimensional de mayor variedad y aliciente al juego y permite crear diversos juegos con sus reglas independientes entre sí pero con el factor común que representa la posibilidad de disponer las fichas de juego en posiciones combinadas entre los diversos tableros.

15. Por otra parte, con el fin de delimitar perfectamente las casillas, éstas se encuentran separadas entre sí por los nervios salientes -2-. Por otra parte, los vaciados -3- permiten centrar correctamente las fichas, lo cual es muy importante a los efectos de alineación de las mismas.

20. La disposición desmontable de los tableros, permite armar fácilmente el juego cuando ha de utilizarse, así como acondicionarlo en un reducido espacio una vez terminado el juego.

25. Serán independientes del objeto de la invención los materiales empleados en la construcción de las distintas piezas que lo componen, formas y dimensiones de las mismas, reglas del juego y cuantos detalles accesorios puedan presentarse, siempre y cuando no afecten a su esencialidad.

109 197

11



BAD ORIGINAL

N10 T A

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

5. 1. Juego de habilidad, caracterizado esencialmente por el hecho de que consta de una serie de tableros superpuestos y distanciados entre sí, de los cuales todos, a excepción del inferior, son necesariamente transparentes y presentan unas casillas dispuestas según las características del juego, sobre las cuales se disponen las fichas del juego, cuya posición relativa se establece de acuerdo con los planos que ocupan los tableros.
10. 2. Juego de habilidad, según la reivindicación anterior, caracterizado por el hecho de que las casillas se hallan limitadas por nervios salientes.
15. 3. Juego de habilidad, según la reivindicación 1, caracterizado por el hecho de que en las casillas están previstos sendos vaciados de acuerdo con el contorno de la ficha de juego, para centrar su posición.
20. 4. Juego de habilidad, según la reivindicación 1, caracterizado por el hecho de que los tableros están dotados de sendos orificios en cada uno de sus ángulos, atravesados conjuntamente por una varilla, en la que se hallan ensartados tubos de diámetros externo mayor que el de los orificios, cuyos tubos determinan la separación entre dos tableros consecutivos.
5. 5. Juego de habilidad.

197



La presente memoria descriptiva consta de seis  
hojas foliadas escritas a máquina por una sola cara.

Barcelona, 11 de mayo de 1971

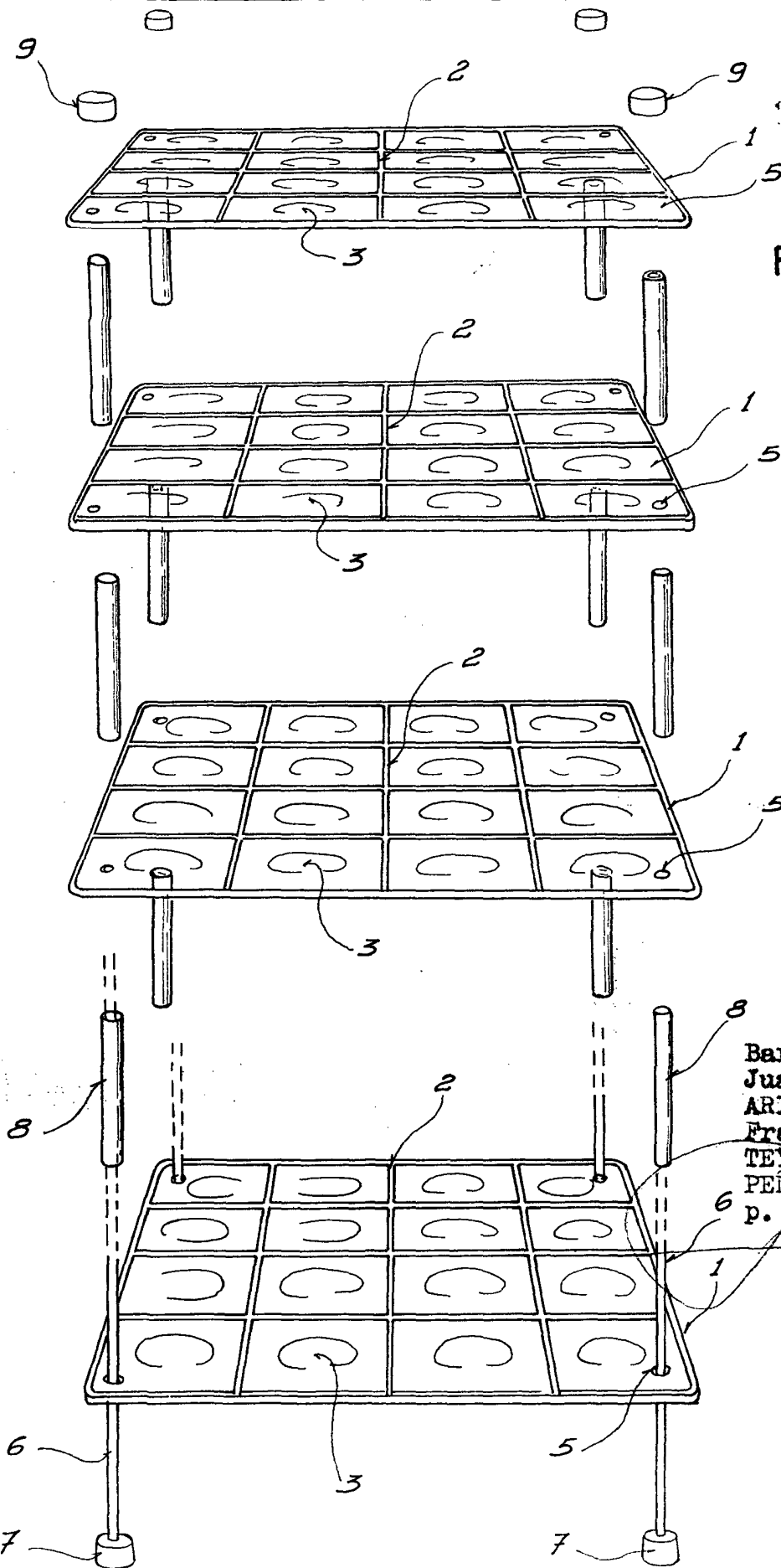
Juan Guillermo ARIS FERNÁNDEZ  
Francisco Javier TEY FELIU DE LA PEÑA

p.a.



FIG. 1

20382/2



Barcelona, 9 MAY. 1977  
Juan Guillermo  
ARIS FERNÁNDEZ y  
Francisco Javier  
TEY FELIU DE LA  
PEÑA  
p. a.



FIG. 3

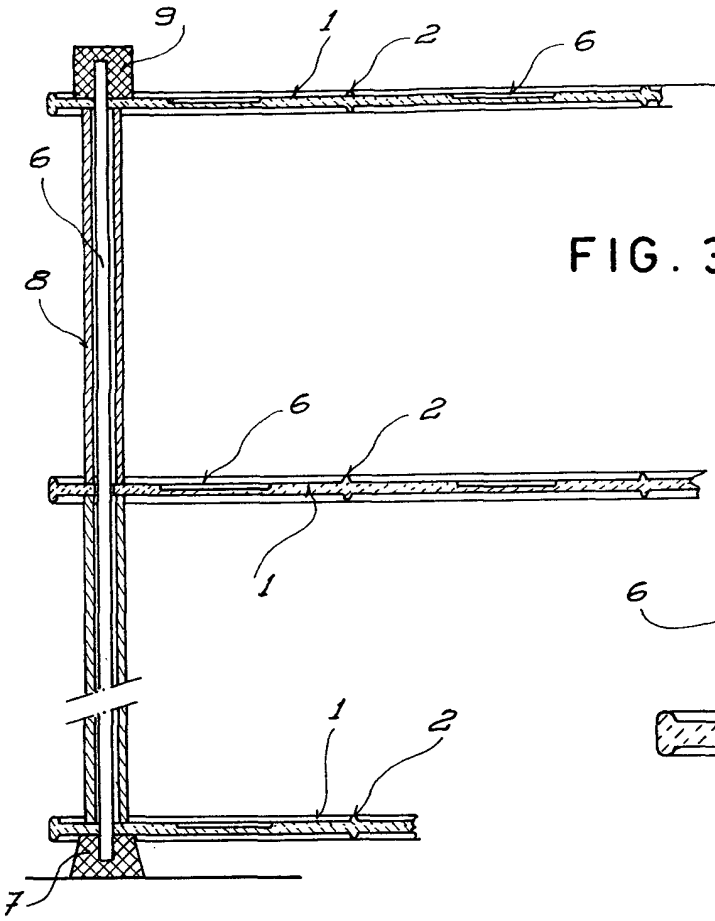


FIG. 4

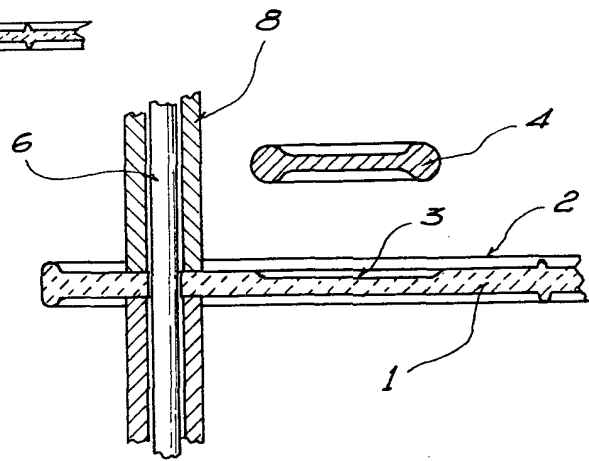
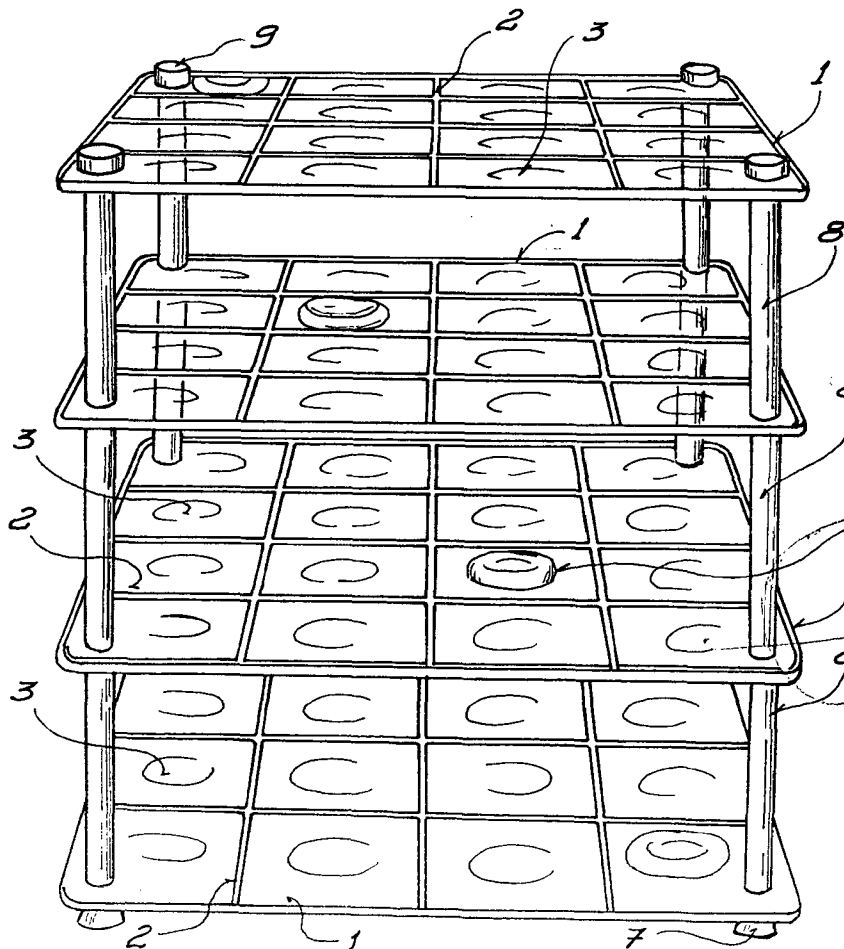


FIG. 2



Barcelona, 1 MAY 1971

Juan Guillermo  
ARIS FERNANDEZ y  
Francisco Javier  
TEY FELIU DE LA PEÑA  
p. a.

20382/2