



185133

A 63 H

MODELO DE UTILIDAD

por 20 años

A favor de D. WALTER ABRAHAM ECHEVARRIA, de nacionalidad filipina, residente en BARCELONA, José Bertrand, nº 5. Por: "JUEGO DE ENTRETENIMIENTO". - - - - -

MEMORIA DESCRIPTIVA

Se refiere el presente modelo de utilidad a un nuevo juego de entretenimiento que destaca por su especial atractivo, así como por su simplicidad constitutiva y de funcionalidad, lo que permitirá su expendición a un precio de coste muy asequible.

En esencia el juego en cuestión es del tipo de los que sirven para el esparcimiento visual del usuario que recrea su sentido de la vista con la simple observación del mismo, una vez puesto en funciones.



Está integrado tal juego por una caja transparente completamente hermética, que actúa de recipiente de dos líquidos no miscibles, de diferente densidad y distinto color, siendo preferentemente incoloro el superior y azulado el inferior.

Con ello se consigue que, al imprimir a la caja o recipiente un determinado movimiento de vaivén, la superficie del líquido inferior en contacto con la del superior, adopte ondulaciones y/o encrespados semejantes a los que forman las olas del mar, causando en consecuencia efectos muy vistosos.

Con el fin de facilitar la explicación más detallada se acompaña a la presente memoria descriptiva una hoja de dibujos en la que se ha representado un caso práctico de realización, el cual se cita sólo a título de ejemplo no limitativo del alcance del presente modelo de utilidad.

En dichos dibujos:

La figura 1 es una vista en perspectiva del juego en cuestión.

La figura 2 se corresponde con una sección en alzado de la propia caja, representándose en líneas de trazos unas posiciones a adoptar por la misma ante los movimientos de vaivén a comunicar a ella.

Según tales figuras, el juego de entretenimiento objeto del presente modelo de utilidad está constituido por una caja -1- de naturaleza transparente,



al igual que su tapa -2- que quedará acoplada a la misma en forma conveniente para lograr una hermeticidad absoluta.

5 Es fundamental que dicha caja -1- albergue dos líquidos no miscibles -3- y -4- de distinta densidad y color, azulado por ejemplo el de abajo e incoloro el superior.

10 Con tal disposición, cuando a la caja -1- se le da un movimiento de vaivén como se reseña en la figura 2, en la superficie -5- interlíquidos se producen unas ondulaciones -6- más o menos acusadas simulando las olas del mar en estado normal, encrespado, mar picada etc.

15 Es evidente el gran atractivo visual que ello supone por la simulación en estado pequeño de los fenómenos que concurren en la superficie del mar.

20 El modelo, dentro de su esencialidad, podrá ser llevado a la práctica en otras formas de realización que difieran sólo en detalle de la indicada únicamente a título de ejemplo, a las cuales alcanzará asimismo la protección que se recaba. Podrá, por tanto realizarse el juego de entretenimiento de referencia con los medios y materiales más convenientes, por
25 quedar todo ello comprendido en el espíritu de las siguientes reivindicaciones.



N O T A

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

5 1.- Juego de entretenimiento, caracterizado esencialmente por estar constituido por una caja transparente, herméticamente cerrada conteniendo dos líquidos no miscibles, de diferente densidad y color, preferiblemente azulado el inferior e incoloro el superior para que, al imprimir movimientos de vaivén a la caja, se produzcan en la superficie 10 entre líquidos ondulaciones semejantes a las que concurren en la superficie del mar.

2.- JUEGO DE ENTRETENIMIENTO.

Consta la presente memoria descriptiva de cuatro hojas mecanografiadas, foliadas, numeradas y escritas por una sola cara, acompañada de una lámina de dibujos.

Madrid, a 28 OCT. 1972

WALTER ABRAHAM ECHEVARRIA

P.A.
MANUEL DE ROSAEL
P.R.
[Handwritten signature]

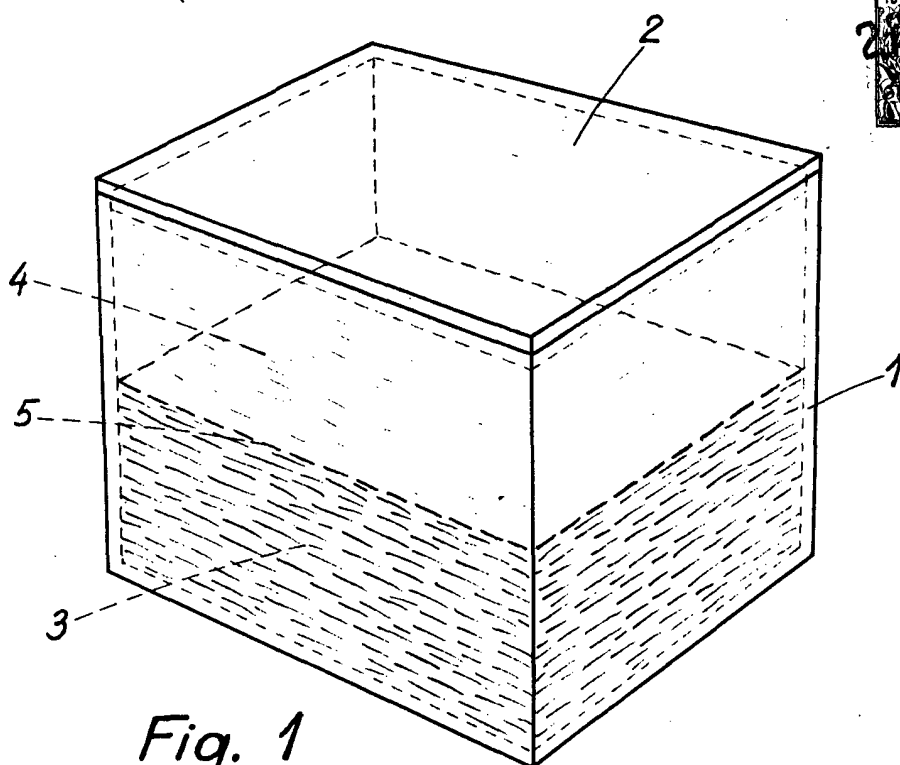


Fig. 1

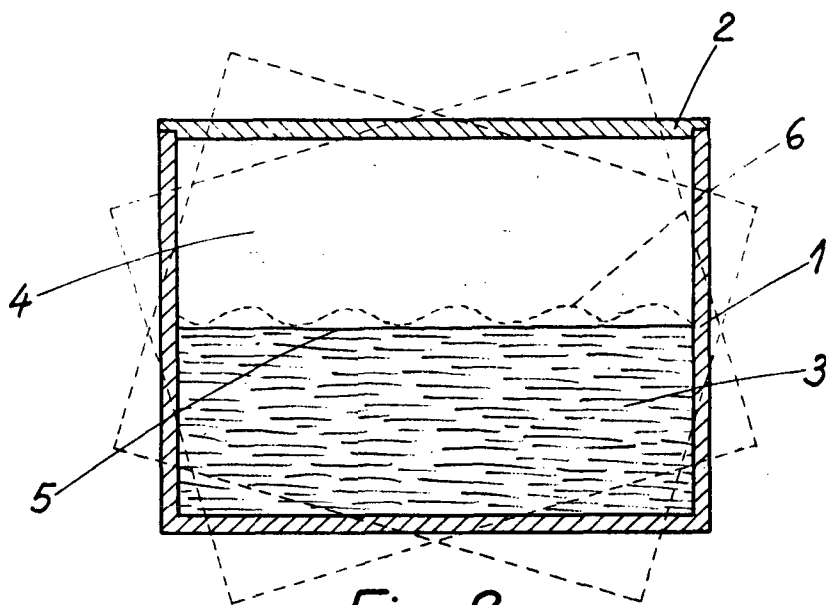


Fig. 2

Madrid 28 de Octubre de 1972

MANUAL DE ESPAÑA
P. P.

[Handwritten signature]