

100678

C/6966

31/8



194430

Ins. 31/8 A63 J

MEMORIA DESCRIPTIVA

5. Correspondiente al registro de Modelo de Utilidad que, por veinte años, se solicita a favor de la firma "JOUETS EDUCATIFS UNIVERSELS, S.A.", de nacionalidad francesa, residente en DRANCY (Francia) 14 à 20. Rue Bon-Houdart, - - -

p o r

"JUEGO DE MAGIA"

10. El Modelo de Utilidad a que se refiere la presente Memoria, se destina a garantizar la explotación y la propiedad exclusivas, en todo el territorio nacional, de un juego de magia especialmente concebido para proporcionar a un adolescente los medios necesarios para llevar a cabo unos cuantos trucos que resultarán tanto mejor cuanto más entrenamiento haya dedicado a la resolución de los

15. mismos.

20. El juego de magia según el Modelo consiste en una bandeja que, en su cara superior, lleva moldeados una serie de alojamientos en los que se disponen ordenadamente una serie de elementos y accesorios con los que realizar los dichos trucos o juegos de manos, cuya realización está claramente explicada en un folleto de instrucciones que también se incluye en el conjunto. Dicha bandeja resulta envuelta con una película de material transparente, en-



154430

cima de la cual se dispone una tapa en cuyo fondo está situado un soporte al que se adscriben unos cuantos componentes planos.

5. Para mejor comprensión del objeto y solamente a título de ejemplo, se adjunta una hoja de planos en la que se representa una perspectiva de la citada bandeja que comprende a la mayor parte de los elementos, y de la tapa, en cuyo fondo se ve el soporte antes citado.

10. Con referencia a la citada ilustración, podemos ver que el juego de magia según el Modelo consiste en una bandeja -1- de material plástico laminar moldeado de manera que se produzcan en su superficie encimera una pluralidad de alojamientos -2- en los que se acomodan un tubo de cartón decorado -3-, una caja conteniendo globos hinchables -4-, un anillo mágico -5-, unas paletas -6-, un pañuelo -7-, un rollo de papel negro -8- varios conjuntos de naipes -9-, una baraja -10-, una bola -11-, un juego de bolitas -12-, un juego de bastoncillos -13-, la denominada varita mágica -14-, una pareja de tubos y bola de acero -15-, una cuerda -16-, cuatro oubiletes -17-, una caja de polvos mágicos -18- y un carrete de hilo negro -19-, todo lo cual está sobrepuesto por una película transparente -20- de material termo-soldable que, al ser soldada por sus bordes determina una envolvente estanca.

25. Este conjunto se cubre con una tapa -21- en el fondo de la cual va dispuesta una plancha soporte -22- que lleva realizados los cortes necesarios para sujetar contra ella un segundo pañuelo -23-, una carta larga -24- una carta de dos caras -25-, el folleto de instrucciones -26- y un par de etiquetas -27-, con lo que se completa el equipo necesarios para llevar a cabo un determinado

30.



25-430

programa de juegos de manos.

Son variables las circunstancias de tamaño, forma y material particularmente referidas a cada uno de los elementos que integran el conjunto, en el que podrá ser variado todo aquello que no suponga una alteración de la esencialidad del objeto expuesto en la pasada descripción, la cual deberá ser considerada en su más amplio sentido y no como una limitación de posibilidades de realización.

5.

N O T A

10.

1ª.- Juego de magia, de especial utilización por un adolescente o un principiante, caracterizado por comprender una bandeja de material plástico laminar moldeado de manera que se produzcan en su superficie encimera una pluralidad de alojamientos en los que se acomodan un

15.

tubo de cartón decorado, una caja conteniendo globos hinchables, un anillo mágico, unas paletas, un pañuelo, un rollo de papel negro, varios conjuntos de naipes, una baraja, una bola, un juego de bolitas, un juego de bastoncillos, la denominada varita mágica, una pareja de tubos y una bo-

20.

la de acero, una cuerda, cuatro cubiletes, una caja de polvos mágicos y un carrete de hilo negro, todo lo cual está sobrepuesto por una película transparente que, al ser soldada por sus bordes, determina una envolvente estanca.

25.

2ª.- Juego de magia, según la reivindicación 1ª, caracterizado por el hecho de que, la bandeja y su contenido está cubierta con una tapa en el fondo de la que va dispuesta una plancha soporte que lleva realizados los cortes necesarios para sujetar contra ella un segundo pañuelo, una carta larga, una carta de dos caras, el folle-



to de instrucciones y un par de etiquetas, con lo que se completa el equipo necesario para llevar a cabo un determinado programa de juegos de manos.

3ª.- JUEGO DE MAGIA.

5. Según se describe y reivindica en la presente Memoria descriptiva que consta de cuatro hojas foliadas y escritas por una sola cara y acompañada de una hoja de dibujos.

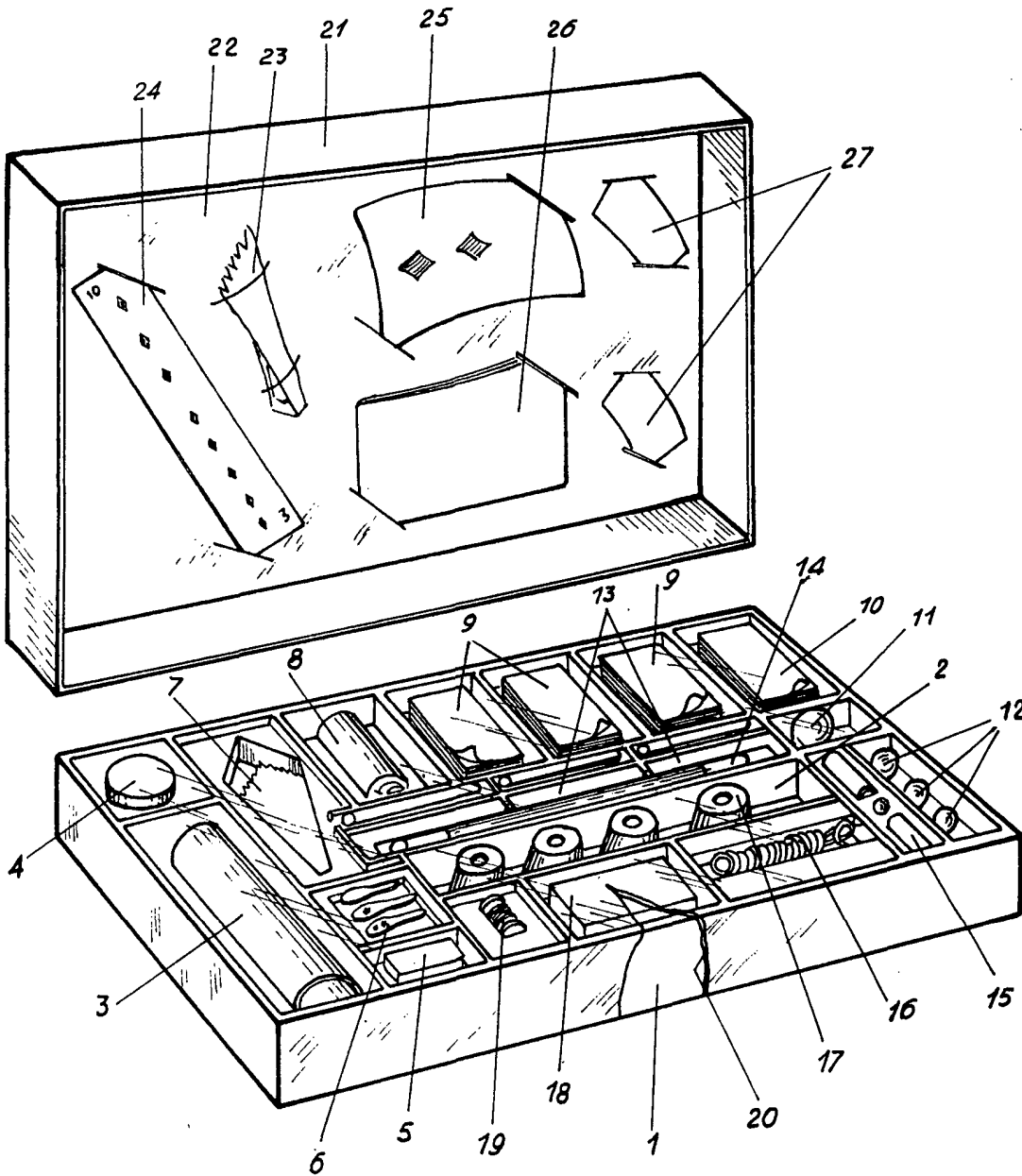
Madrid, a 31 Agosto de mil novecientos setenta y tres.

10.

P.A.,
ANTONIO ARICHA
P. P.

Juan Guerrero
Firmado: JUAN GUERRERO

31.00



Madrid, 31 de Agosto 1973

P.P.
ANTONIO ARICHA
P. P.

[Handwritten signature]

Escala variable

Finca: JUAN CUERPERO