

201401



memoria descriptiva

Int. Cl.: G09B

MODELO DE UTILIDAD

=====

Que se solicita en España por veinte años,
a favor de D. FELIX ANTON CORTES, de nacionalid
dad Española, residente en MADRID, Juan Ramón
Jiménez, nº 2, por:

"JUEGO DIDACTICO Y RECREATIVO".-

... oOo ...



La presente Memoria se refiere a un juego didáctico y recreativo que, como su mismo enunciado indica, permite que su usuario, al tiempo que realiza diversas combinaciones para obtener una temática gráfica que, una vez conseguida antes que el contrincante, faculte al que obtenga el correspondiente premio, facilita el que saque un conocimiento real de una serie de hechos relativos a la Humanidad, de sus descubrimientos, procesos históricos, literarios, artísticos, etc.; es decir, tantos como la Casa editora de los juegos represente en las viñetas con una ilación en la nomenclatura respecto al orden predeterminado que han de llevar para su debido acoplamiento en los cajetines correspondientes.

El efecto nuevo o beneficio que se consigue es indudable y después de lo expuesto en el párrafo precedente, entendemos que no precisa de mayor aclaración.



- Consiste el presente Modelo de Utilidad -
en una pieza soporte de plástico, o cualquier
otro material transparente de tamaño variable,
en cuya cara anterior se acoplan una serie de
- 5.- láminas del mismo material que quedan unidas a
la pieza soporte por medio de un cosido, pespun
teado o soldado de trazos equidistantes que per
miten formar alojamientos, celdillas o cajetines
al no cerrar por cosido su parte superior con-
- 10.- tra la base; en las casillas así constituidas
pueden alojarse las tarjetas en las que van -
grabados o estampados los motivos que constitu
yen el rompecabezas.
- Dichas tarjetas, en su cara posterior, lle
- 15.- van una referencia preestablecida del tipo que
sea, que permite el comprobar por la parte tra
sera de la pieza, soporte o lámina base, sin -
mirar la cara anterior, si la colocación de -
las tarjetas ha sido correcta a los fines del
- 20.- juego.



- Para mayor comprensión del objeto que se desea proteger, se acompaña un dibujo en el que, a título ilustrativo pero no limitativo, se representan los elementos que constituyen el juego que se desea proteger, siendo -1- la pieza soporte de plástico u otro material transparente que lleva a todo lo largo de su borde superior, una lámina de refuerzo para manejo del usuario -2-.
- 5.-
- 10.- Dicha pieza, a distancia calculada de su extremo superior, pero coincidente con sus laterales y base, lleva adosada otra lámina del mismo material -3- que, al estar soldada, pegada o cosida por los laterales y bases respectivas -4-, -5- y -6-, permite que se puedan alojar por su abertura superior -7- las tarjetas -8- que en su cara anterior -9- llevan grabado o estampado el motivo correspondiente y por la posterior -10-, la referencia prevista a los efectos de averiguar si es correcta la -
- 15.-
- 20.-



1974

jugada que se hizo.

Una vez descrita convenientemente la naturaleza del modelo, se hace constar a los efectos oportunos que el mismo no queda limitado

5.- a los detalles exactos de ésta exposición sino que por el contrario, en él, se podrán introducir aquellas modificaciones de detalle que las circunstancias y la práctica pudieran aconsejar, siempre y cuando no se alteren las características esenciales del mismo que se resumen

10.- en las siguientes:

REIVINDICACIONES

15.- 1a.- "JUEGO DIDACTICO Y RECREATIVO", que se caracteriza por estar dotado de una pieza soporte de plástico u otro material transparente que, en su parte superior o borde y a todo lo largo de la misma, lleva adosada una lámina de refuerzo y sujección por el usuario. A dicha pieza van adosadas una serie de tiras del mismo material, las que se sujetan por soldado,

20.-



pegado o cosido realizado en sus dos caras la
terales y base a la pieza soporte, formando una
serie de alojamientos por cuya parte superior -
se introducen las tarjetas, cada una de las cua
5.- les tiene grabado o estampado un motivo por su
cara anterior y por la posterior la referencia
prevista que indica el acierto o número del jugador
cuando la coloca en los compartimentos respec-
tivos.

10.-

2a.- "JUEGO DIDACTICO Y RECREATIVO".

Según se describe y reivindica en la presen
te memoria descriptiva que consta de seis hojas
mecanografiadas por una sólo de sus caras y lá-
mina de dibujos que la ilustra.

15.-

MADRID, 13 MAR. 1974

EL AGENTE OFICIAL
A. L. DE LA HERRAN
P. P.

FIG. 1

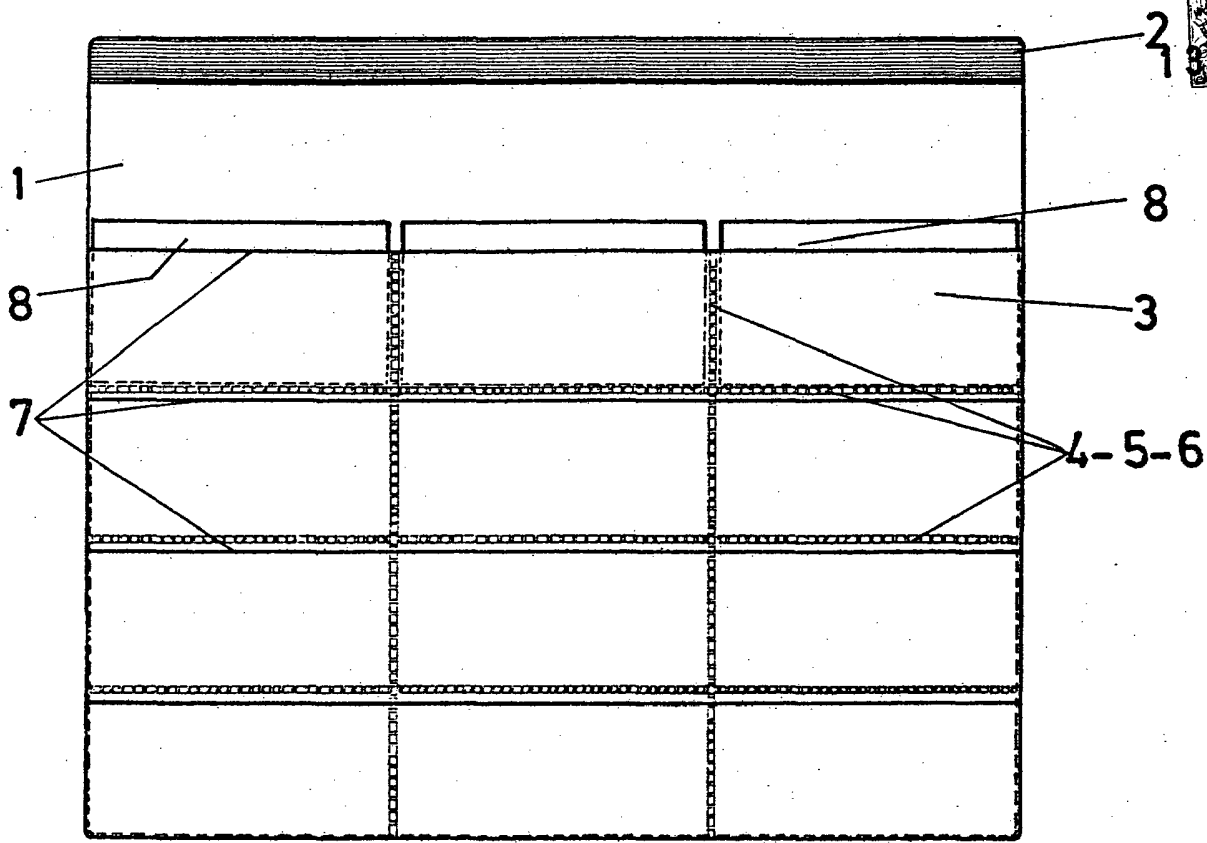


FIG. 2

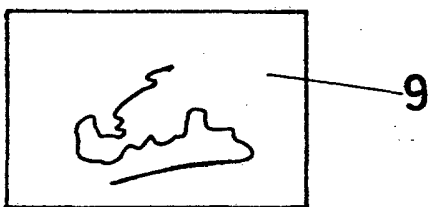
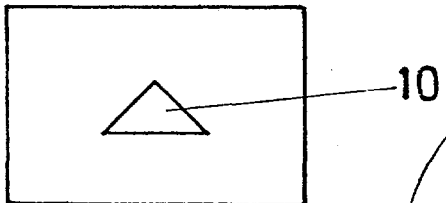


FIG. 3



Escala variable

MADRID,

13 MAR. 1974

A. L. DE LA HERRAN
P. A.