

204062



Int. Cl. A 63 H
204062

M E M O R I A D E S C R I P T I V A
de un Modelo de Utilidad a nombre de:
JAMES R. BECKER y JOHN J. KROPINSKI, am-
bos de nacionalidad estadounidense, domi-
ciliados, respectivamente, en 6 Soundview
Lane, Kings Point, N.Y., y en 39th Place,
Long Island City, N.Y., U.S.A.; por: "MO-
DULO CUBICO PARA JUEGOS DE COMPOSICION".

-----ooo000ooo-----

El presente modelo de utilidad, como su enunciado indica, se contrae a un módulo o pieza básica apta para su empleo en juegos de composición y habilidad.

5 Este módulo, cuya simplicidad conceptiva es manifiesta, resulta sin embargo fundamental para el tipo de juegos en que se emplea, constituyendo, prácticamente, elemento preponderante e indispensable para el ejercicio y desarrollo de los mismos.

10 Dotado de evidente originalidad, y con un aspecto y presentación en línea de indudable atractivo, el módulo que preconizamos está constituido por un cuerpo poliédrico total



mente hueco y cerrado, en forma de hexaedro regular o cubo y con todas sus caras o lados transparentes, cuyo cuerpo se realiza en un material convencional con suficiente grado de consistencia y dureza.

5 En el interior de este cuerpo, posicionado en una de sus esquinas, identificado lateralmente con dos de sus caras contiguas y sostenido por sus extremos entre otros dos lados diametralmente opuestos, se acomoda un reloj de arena miniaturizado, mientras que el resto de la cavidad la ocupa una pluralidad de pequeños dados sueltos, flotantes y móviles, los cuales llevan grabados signos idóneos para componer claves, palabras o soluciones de cualquier otro orden, siempre de acuerdo con unas reglas de juego pre-establecidas.

15 Para facilitar la comprensión de cuanto antecede, y a título de mero ejemplo, no limitativo, los adjuntos gráficos ilustran la forma razonable de ejecución práctica:

20 La Figura 1 muestra una vista del módulo cuyo registro se preconiza en supuesta posición de movimiento, distinguiéndose perfectamente el reloj de arena en miniatura(1) que aloja en su interior, emplazado en una esquina, adherido a dos caras colaterales de las seis que le forman y comprimido por sus extremos entre otras dos diametralmente contrapuestas, así como la pluralidad de dados (2) que, dada la supuesta situación de movimiento en que se encuentra la pieza, según la hipótesis, se muestran en desorden y con orientaciones anárquicas, ya que se simulan en evolución y flotantes.

204062



La Figura 2, por contra, representa al propio módulo, pero estabilizado y descansando sobre uno de sus lados que, en el momento, actúa de fondo o base para la pieza.

5 Se observa la posición racional y uniforme de los dados (2) que, precipitados por inercia hasta reposar en esa cara en función de base o fondo, originan una composición o palabra espontánea que sirve a las reglas que rigen el juego en que se emplea la pieza.

10 Lo dicho es reflejo fiel del objeto de este registro, debiendo considerarse en el sentido más amplio, nunca en forma limitativa, y siendo indiferentes, y cambiantes, las circunstancias de tamaños, formas, colores, proporciones, materiales empleados y, en general, cuantas no efecten ni modifiquen, en los fundamentos y esencia, las características que
15 definen al modelo, que le tipifican y que se reivindican.

- REIVINDICACIONES -

1.- Módulo cúbico para juegos de composición, caracterizado por hallarse constituido por un cuerpo poliédrico totalmente hueco y cerrado, en forma de hexaedro regular o cubo y con todas sus caras o lados transparentes, cuyo cuerpo aparece realizado en material con grado suficiente de consistencia y dureza.

20 2.- Módulo, según el punto anterior, caracterizado porque, en el interior del cuerpo poliédrico y transparente
25 que le configura, posicionado en una de sus esquinas, identi



204032

ficado lateralmente con dos de sus caras contiguas y limitado por sus extremos con otros dos lados de la pieza diametralmente opuestos, se acomoda un reloj de arena miniaturizado, mientras que el resto de la cavidad está ocupada por una pluralidad de pequeños dados sueltos, flotantes y móviles, los cuales llevan grabados signos para componer palabras o soluciones de cualquier otro tipo.

3.- "MODULO CUBICO PARA JUEGOS DE COMPOSICION".

Tal como se describe y reivindica en la presente Memoria Descriptiva, que consta de cuatro hojas escritas a máquina por una sola cara y de sus correspondientes dibujos.

Madrid, 20 JUN 1974

CARLOS FERNANDEZ CARRERA
P P



FIG. 1

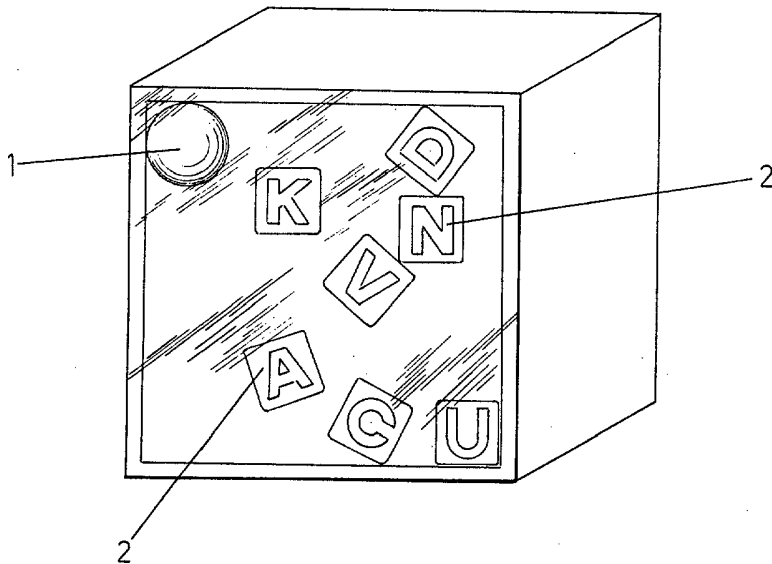
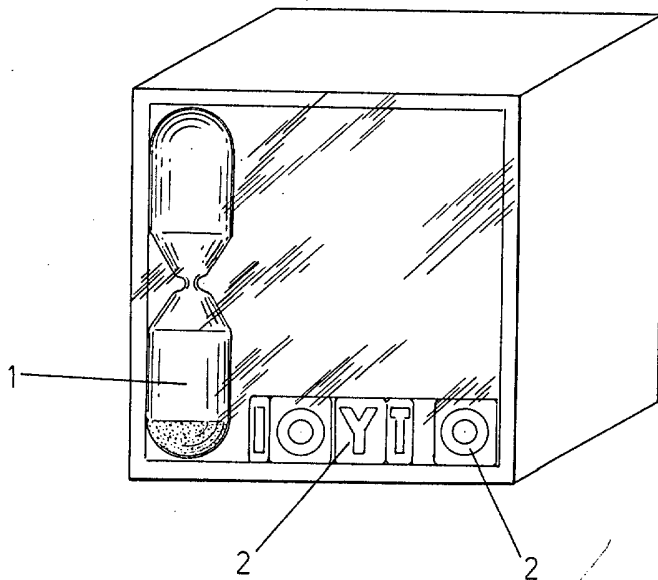


FIG. 2



Escala variable

Madrid, 20 Junio 1974