

209671

Com 12 JUL 1976

BAD ORIGINAL

Int. Cl.:	A63F



ANULADO

PROHIBIDA: LA CONSULTA  
Y LA EXPEDICION DE  
COPIAS Y CERTIFICACIONES

MEMORIA DESCRIPTIVA

correspondiente a un MODELO DE UTILIDAD, por veinte años, por: "JUEGO DE COMBINACIONES", que se solicita a favor de Don VICENTE GARCIA CAMARENA, de nacionalidad española, residente en BILBAO, c/ Fernández del Campo, nº 12.

- - - oOo - - -

El juego de combinaciones que seguidamente se describe como objeto de esta solicitud de Modelo de Utilidad, está destinado a utilizarse en situaciones diversas, tanto en el hogar como en viajes, salas de espera, etc. e incluso para "test" de capacidad, concursos y similares; para cuya versatilidad de aplicaciones presenta indudables ventajas sobre cuanto en la materia es conocido.

5.-

Estas ventajas se pondrán de manifiesto en el

10.-

que sigue y justifican plenamente la concesión del



dido privilegio de explotación exclusiva.

15.- Se caracteriza por componerse de varias piezas iguales, preferiblemente en forma de dados y, por tanto, alineables y/o apilables, cada una de las cuales presenta, en todas sus caras, una ornamentación homogénea característica, que pueden ser colores, dibujos varios, figuras geométricas, nombres, etc. En el ejemplo de esta memoria nos referiremos a dados o cubos hechos de cualquier materia adecuada.

20.- La clave del juego reside en la realización material de las combinaciones que pueden obtenerse mediante dicho conjunto de dados, utilizados en su totalidad, o una determinada solución prevista, estando las cosas dispuestas de manera que la obtención de combinaciones aparentemente válidas sobre caras alineadas no implica necesariamente la exigible obtención de solución válida en todas las restantes caras alineadas.

25.- De esta manera, los dados deben ser permutados entre sí, girados, etc. hasta lograr la colocación buscada. Desde luego, el número de combinaciones posibles (la mayoría de ellas desfavorable) crece con un índice elevado al aumentar el número de dados utilizables en el juego.

30.- Con objeto de que el juego en cuestión sea cómodamente realizable en lugares inhabituales, tales como en viajes, lo que implica la realización con menos posibilidades de comodidad que en el hogar, estos dados pue-

35.-



40.- den presentar orificios pasantes entre las caras opuestas que permitan enfilarlos en una varilla de maneras diversas, permitiendo sobre todo las combinaciones por giro alrededor de la línea material que los enfila, pudiendo alterarse también la posición de las caras de cada lado respecto a dicho eje.

45.- Con objeto de hacer más claramente comprensible cuanto antecede y poniendo al propio tiempo de relieve otras características y ventajas de este juego, se describe seguidamente un ejemplo de realización del mismo, no limitativo, ilustrado en los dibujos adjuntos, en los cuales:

50.- La figura 1ª muestra en perspectiva uno de los dados constitutivos del mismo.

La figura 2ª muestra una alineación de los dados que, en número de seis en el ejemplo considerado, integran el juego.

55.- Y, finalmente, la figura 3ª ilustra esquemáticamente cómo mediante un soporte con eje pueden unirse materialmente todos los dados, con posibilidad de giro.

Así pues, en la figura 1ª se vé un dado -1- con tres taladros -2- pasantes entre los centro de caras opuestas.

60.- Cada una de las caras presenta un color, un dibujo, una figura geométrica, una parte de motivo o tema a componer con las caras correspondientes de los restan-

BAD ORIGINAL - 4 -



tes dados, etc.

65.- Las cosas están organizadas de manera que, considerando una alineación de caras de todos los dados posibles, pueda aparecer tanto la combinación realmente buena como combinaciones aparentemente buenas, es decir, la combinación buscada en ese conjunto de caras, pero a cuya combinación corresponden también todos los conjuntos de caras visibles en combinaciones también válidas, o la combinación con la que no se corresponden combinaciones válidas en las restantes alineaciones visibles de caras.

70.- Las disposición -3- de todos los dados (seis en el ejemplo considerado) se aprecia en la figura 2ª.

75.- En esta figura puede suponerse que cada uno de los dados componentes se vá girando sin deshacer su alineación con los restantes, esto es, alrededor del eje del prisma así formado. También puede suponerse que se deshace el prisma y se reconstruye haciendo girar alguno a algunos de los dados alrededor de otros ejes.

80.- En cualquier caso, los taladros -2- quedan siempre alineados sobre el eje del prisma -3-.

85.- Y, dada esta alineación, puede suponerse un eje material, varilla, aguja, hilo, goma, etc. que se inserte por dicho orificio continuo axial, como se representa en la figura 3ª, en que la varilla -4- incorpora, además, un pequeño pié o pedestal -5-, que incluso puede ser otro dado para introducir mayor dificultad en el juego.



90.- Evidentemente, respecto a lo descrito e ilustrado, pueden introducirse en la práctica cuantas modificaciones de detalle, por no alterar lo esencial de este juego, tengan cabida en el marco de las reivindicaciones que siguen.

N O T A

95.- Descrito suficientemente el objeto de esta solicitud de Modelo de Utilidad, se declaran de novedad en España, las siguientes:

R E I V I N D I C A C I O N E S

100.- 1ª.- Juego de combinaciones, que se caracteriza por estar constituido por varias piezas iguales, por ejemplo figuras cúbicas, todas ellas dotadas de agujeros concéntricos pasantes entre todas las parejas de caras opuestas, presentando también en dichas caras figuras y/o colores diferentes, de manera que se establezcan combinaciones que constituyen soluciones y combinaciones que no las constituyen, por la disposición relativa de todas las piezas entre sí, en una alineación determinada de las mismas, habiéndose previsto disponer unos medios de asociación de las piezas, de modo que puedan moverse entre sí para la

105.- realización material de las combinaciones, en busca de soluciones válidas al juego, tal como una varilla, de preferencia dotada de un apoyo, para materializar el eje estructural del conjunto, al introducirse en los orificios antes mencionados.

110.-



115.-

2ª.- JUEGO DE COMBINACIONES.

Todo tal y como se describe y reivindica en la presente Memoria Descriptiva que consta de seis hojas y se ilustra con los dibujos que se acompañan.

Madrid, a cinco de Febrero de mil novecientos setenta y cinco.

VICENTE GARCIA CAMARENA.

p. a.

FIG. 1

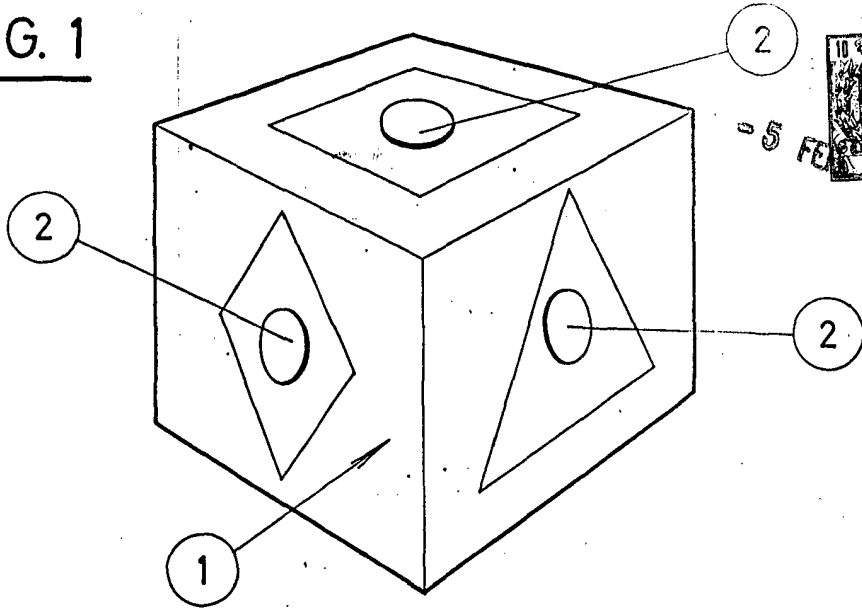


FIG. 2

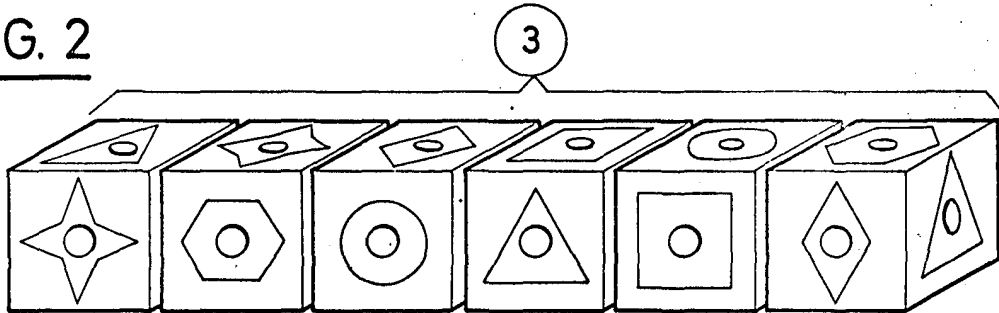
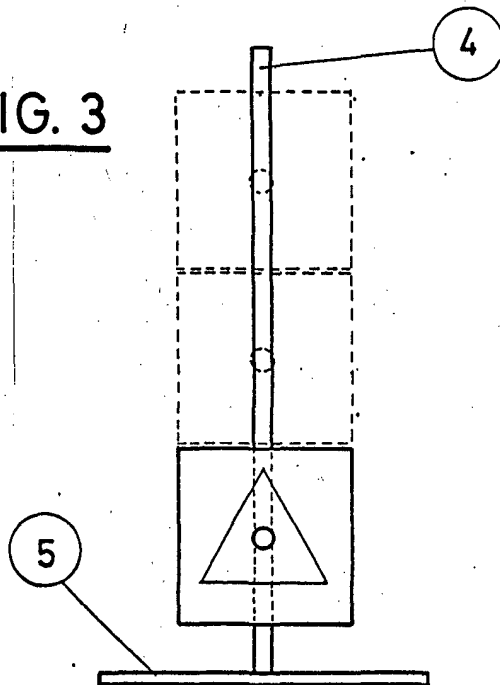


FIG. 3



Madrid, 5 de febrero de 1975

ESCALA VARIABLE