

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA

Registro de la Propiedad Industrial



ESPAÑA

(19) ES	(11) NUMERO 238384	(10) Y
(21)	(22) FECHA DE PRESENTACION 28 SEP. 1978	

MODELO DE UTILIDAD

238384

20 FEB. 1979

Concedido el Registro de acuerdo con los datos que figuran en la presente descripción y según el contenido de la Memoria adjunta.

(30) PRIORIDADES:		
(31) NUMERO	(32) FECHA	(33) PAIS
(47) FECHA DE PUBLICIDAD		(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL A63F
(54) TITULO DE LA INVENCIÓN "BARAJA PARA UN JUEGO INFANTIL DE ACIERTOS POR COINCIDENCIA"		
(71) SOLICITANTE (S) ANDRUEPER, S.A.		
DOMICILIO DEL SOLICITANTE Paseo de Colón, 8 - Barcelona		
(72) INVENTOR (ES)		
(73) TITULAR (ES)		
(74) REPRESENTANTE Don Jaime COMAS CARRERAS		

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a una baraja destinada a un juego infantil de aciertos mediante coincidencia de los elementos que integran las cartas utilizadas en tal baraja. El conjunto ofrece un gran interés y constituye un artículo de entretenimiento de fácil ejecución y de reducido coste.

5.

Esencialmente, la mencionada baraja consta de varias cartas que poseen todas ellas una línea interior cerrada de corte o troquelado y unos gráficos que se extienden tanto por la citada zona central delimitada por aquella línea como por el resto de la propia carta, en tanto que la cara opuesta de ésta carece de cualquier indicación orientadora. El juego se realiza entre al anverso de las cartas, una vez desprendidas sus partes centrales recortadas y éstas últimas colocadas visibles por su reverso.

10.

15.

Para la mejor comprensión de la presente memoria descriptiva, se acompaña una hoja de dibujos en la que, tan sólo a título de ejemplo y no limitativo, se representa un caso práctico de ejecución de una baraja para un juego infantil de aciertos por coincidencia, concebida según lo expuesto.

20.

En dichos dibujos, las Figs. 1 y 2 muestran el anverso y reverso, respectivamente, de una de las cartas utilizadas; la Fig. 3 representa una de dichas cartas después de que de ella se ha desprendido una parte para poder realizar dicho juego; la Fig. 4 es una vista de dicha parte separada; la Fig. 5 es una vista en perspectiva del paquete de cartas que integran esta baraja; y la Fig. 6 indica la forma esquemática de realizar el juego en cuestión.

25.

El objeto de la demanda está constituido por una plural

lidad de láminas de material, forma y dimensiones variables (1), normalmente de cartulina, plástico o similar, de contorno cuadrado o rectangular, con ángulos redondeados.

5. El anverso (2) de estas cartas (1) presenta siempre un determinado motivo gráfico (3), el cual se extiende ocupando parte de dicho anverso y de una zona central (4) delimitada por una línea cerrada, más o menos irregular, de corte o troquelado (5), que también aparece en el reverso liso (6) de la propia carta (1), todo ello tal como se aprecia en la Fig. 1.

10. Una vez desprendida la parte (4) (anverso), a la que corresponde la cara lisa (7) del reverso, la carta (1) presenta un vaciado (8), mediante el cual podrá conseguirse la coincidencia entre la carta (1) y la parte (4-7) separada de la primera.

15. Los perfiles del corte o troquelado (5) son iguales en todas las cartas (1) que integran la baraja, diferenciándose las mismas únicamente por la figura (3), que, como se ha indicado, se extiende por aquella línea de seccionamiento (5).

El juego se desarrolla de la siguiente manera:

20. Los jugadores tienen en su poder un número determinado de cartas (1), de todas las cuales se ha desprendido su parte central (4-7). Estas partes se extienden sobre una mesa vuelta de cara abajo, con lo que sólo es visible su reverso (7), que carece de todo gráfico orientador. El jugador ha de tomar una de estas piezas y si la misma coincide por su gráfico con el de alguna de las cartas que tiene en su poder se produce el acierto y 25. la carta (1) y su parte (4-7) se retiran. Lógicamente, si no coinciden se devuelve la parte (4-7) al centro de la mesa para proseguir el juego. Gana la partida el jugador que antes ha com-

pletado todas sus cartas.

- Como puede verse, el acierto no depende de que coincidan los perfiles del vaciado (8) y de la lámina recortada (4-7) (lo cual sucede con todas las cartas) sino de que se correspondan los gráficos complementarios (3).
- 5.

La cara completa y acertada presenta el aspecto que muestra la Fig. 1, mientras que durante el juego las piezas se presentan de la manera que indican las Figs. 3 y 4.

- A fin de aumentar las variantes e incentivos del juego, los perfiles o líneas del troquelado de las piezas centrales (4-7) podrían variar de forma en todas o sólo en algunas de las cartas de la baraja, permaneciendo constantes los demás elementos gráficos del juego.
- 10.

- Serán independientes del objeto de la invención los materiales, formas y dimensiones de las cartas de la baraja, número de ellas, contorno del troquelado, características del motivo gráfico aplicado sobre cada una de las caras de estas cartas y demás detalles de orden secundario que no afecten a su esencialidad.
- 15.

N O T A

REIVINDICACIONES

Se reivindica como objeto del presente Modelo de Utilidad:

5. 1ª.-Baraja para un juego infantil de aciertos por coincidencia, que se caracteriza esencialmente por estar constituida por un número determinado de cartas compuestas por láminas de material, forma y dimensiones adecuadas, todas las cuales presentan interiormente una línea cerrada de corte o troquelado que afecta al grueso de la propia lámina y que sigue un contorno arbitrario, idéntico en todas las referidas cartas, las cuales poseen además, en una de sus caras o anverso un motivo gráfico que se extiende siempre tanto por la zona delimitada por la aludida línea de corte como por la región circundante de las mismas cartas, en tanto que la cara opuesta de éstas carece de toda figura o indicación, o bien presenta un motivo gráfico siempre igual.
10. 2ª.-Baraja para un juego infantil de aciertos por coincidencia, según la reivindicación anterior, que se caracteriza por el hecho de que la línea de corte permite el desprendimiento de la zona central delimitada por el mismo, con lo cual, en el momento del empleo, ofrecen todas estas cartas un vaciado central con regiones contiguas gráficas que se complementan con el diseño o figura que aparece en el interior de la parte recortada desprendida.
15. 3ª.-Baraja para un juego infantil de aciertos por coincidencia, según las reivindicaciones 1 y 2, que se caracteriza por el hecho de que el anverso de todas las cartas, que es el

que presenta el vaciado y parte del gráfico, sirve de control para obtener la coincidencia con las regiones recortadas desprendidas, presentadas, durante el juego, con su reverso visible, que es el que carece de toda indicación orientadora.

5. 4ª.-Baraja para un juego infantil de aciertos por coincidencia, según las reivindicaciones anteriores, que se caracteriza por el hecho de que la línea o perfil del troquelado podría ser distinta en todas o algunas de las cartas a fin de aumentar las variantes e incentivos del juego.

10. 5ª.-BARAJA PARA UN JUEGO INFANTIL DE ACIERTOS POR COINCIDENCIA=

Sean cuales fueren las circunstancias que concurren con la esencialidad propia de la misma.

Consta la presente Memoria descriptiva de seis páginas mecanografiadas por una sola cara y va acompañada de una hoja de dibujos aclarativos.

Madrid, 28 septiembre 1978

P. A.



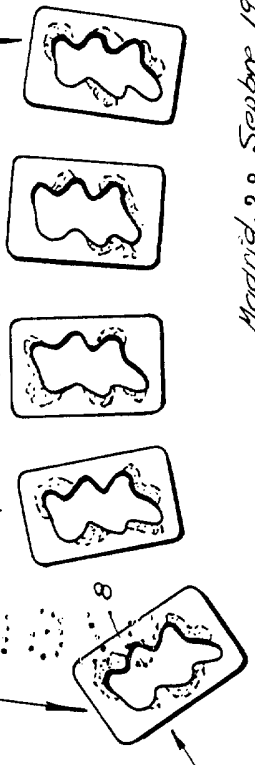
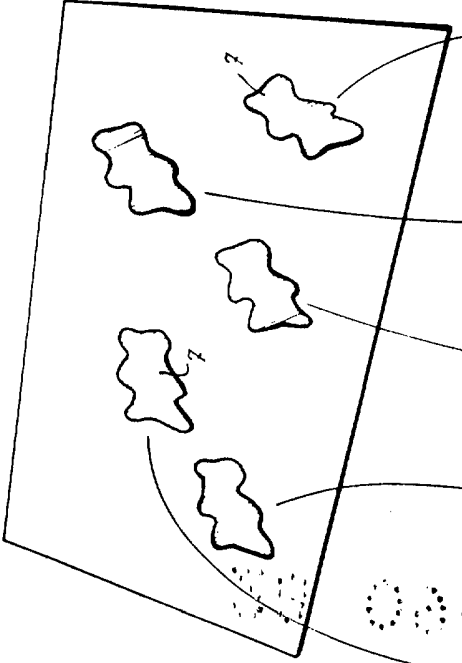
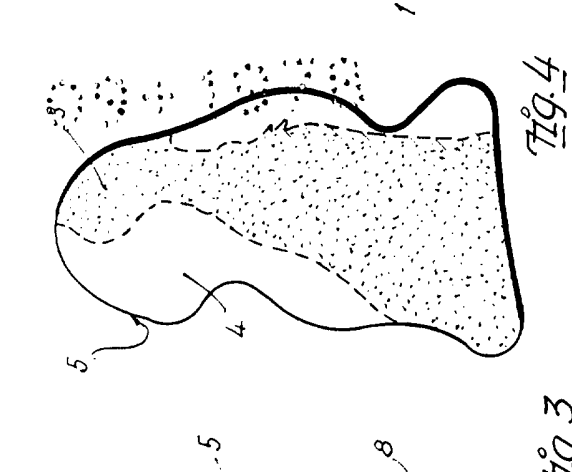
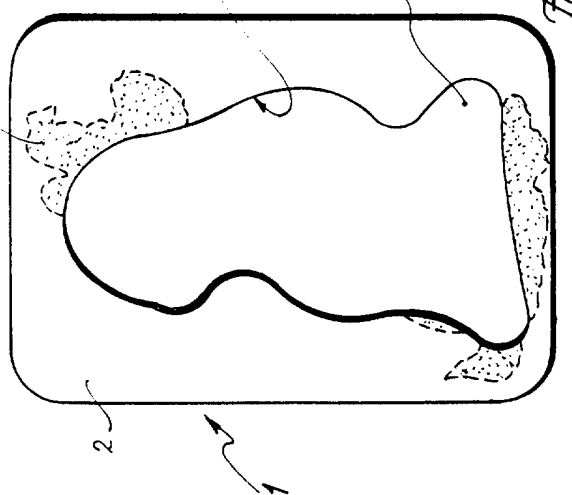
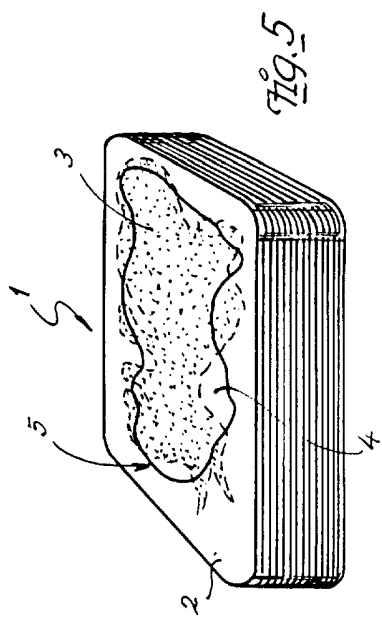
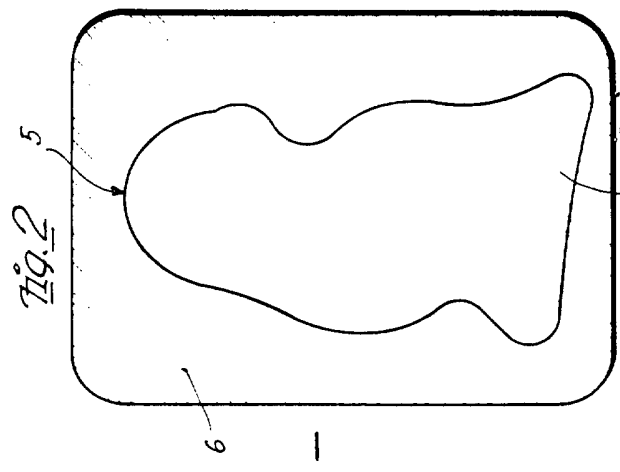
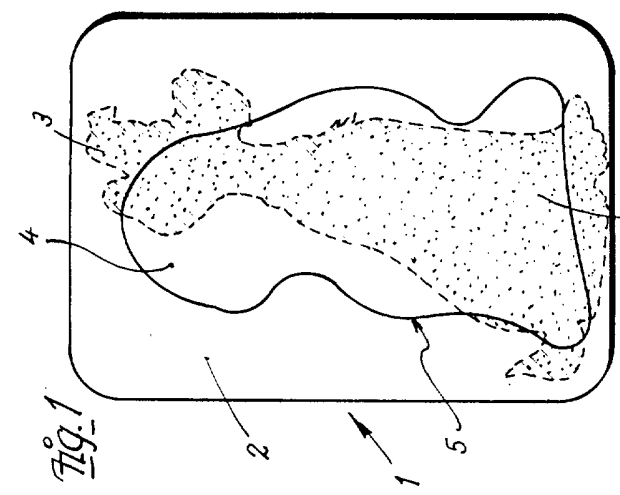


Fig. 1

Fig. 2

Fig. 5

Fig. 3

Fig. 4

Fig. 6

Madrid, 28 Septiembre 1978
P.A.