



ESPAÑA

ES	11 243289	Y
21	FECHA DE PRESENTACION	
20	26 ABR. 1979	

**MODELO DE UTILIDAD**

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

60 PRIORIDADES:	62 FECHA	63 PAIS
61 NUMERO		

67 FECHA DE PUBLICIDAD	68 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	AG 3H 3/08

64 TITULO DE LA INVENCIÓN
"Juego amable"

71 SOLICITANTE (ES)
Ocio y Deporte, S.A. (OCYDESA)

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Barcelona, Juan Sebastián Bach, 12

72 INVENTOR (ES)
------------------

73 TITULAR (ES)
-----------------

74 REPRESENTANTE
------------------

**CANCELADO**

2.

Conforme se indica en el enunciado, la presente invención hace referencia a un juego armable.

5. Se trata de un juego constituido por una serie de piezas iguales, alargadas y de sección cuadrada, entrecruzables transversalmente en tres grupos idénticos, que se mantienen conjuntados por retención recíproca a través de dos protuberancias que emergen de una de las caras de cada pieza, separadas entre sí en distancia que corresponde a la suma de los espesores de las piezas emplazadas intermedias, y siendo una de las piezas ligeramente distinta al tener una sola protuberancia, lo que permite su colocación/extracción en el conjunto por deslizamiento, por su parte lisa, y a falta de la cual pieza se posibilita el descohesionado de las restantes.

10. Para una mejor comprensión de cuanto antecede, se hace referencia seguidamente a la hoja de dibujos que forma parte de esta memoria, y la cual, dado su fin explicativo, debe entenderse como desprovista de todo carácter limitativo.

En el dibujo:

- 15. - figura 1 es una vista en perspectiva de una de las piezas iguales
- 20. - figura 2 es una vista análoga de la pieza distinta,
- figura 3 muestra el conjunto a falta de sólo la pieza distinta, ilustrándose en perspectiva,
- figura 4 es una vista en alzado lateral que corresponde al posicionado anterior,
- 25. - figura 5 es una vista del conjunto del juego ya armado totalmente

3.

En el caso del ejemplo, el juego consta de diez y ocho piezas, todas ellas paralelepípedicas muy alargadas, de sección cuadrada. En diez y siete de las cuales piezas, el cuerpo 1 presenta en una de sus caras dos protuberancias 2, situadas simétricamente, y siendo cilíndricas. En la otra pieza, el cuerpo 3 tiene una sola protuberancia 4, igual a cualquiera de las 2, incluso en emplazamiento.

Según el juego, el usuario ha de tener suficiente habilidad para armar el conjunto situando las piezas entrecruzadas transversalmente formando tres grupos de a seis piezas, uno en cada dirección, tal como muestra el dibujo.

La distancia entre las protuberancias 2 está calculada para que entre ellas se comprendan justamente cinco espesores de otras tantas piezas, de modo que entre dos piezas paralelas se retienen aquellas cinco, mientras que otras ortogonales realizarán la misma misión en otro sentido, y así recíprocamente hasta lograr el conjunto cohesionado, lo que se consigue por desplazamientos en dirección longitudinal.

Las figuras 3 y 4 muestran la última fase operativa, la de incorporación de la pieza 3-4. Obsérvese, mejor en la figura 4, cómo hay dos piezas 1-2 que han sido bajadas, las que se encuentran sobre la flecha, y que al ser subidas hasta la situación señalada a trazos, determinan un paso bajo sus protuberancias 2 en el que se desliza la pieza 3 por su extremo liso, hasta que su protuberancia 4 impide un mayor avance, con lo cual esta pieza

4.

distinta 3-4 queda incorporada al conjunto, pasando desapercibida su diferencia. Es interesante señalar que la aportación de esta pieza 3-4 bloquea las piezas 1 con sus protuberancias 2 enfrentadas, y ello da perfecta idea de la vinculación mutua a la que antes se hacía alusión.

5.

Por supuesto que para una persona no avisada, el juego armado totalmente, figura 5, resulta muy difícil de descomponer. Pero incluso para quien haya tenido la oportunidad de observar atentamente el juego montado, la operación de composición o partir de las piezas sueltas, resulta sumamente laboriosa. Es evidente que en ello reside la gracia del juego.

10.

A pesar de lo expuesto, este juego podrá ser realizado variando alguna de las condiciones descritas siempre que con ello no se altere o modifique su esencialidad. Por ejemplo en cuanto al número de piezas, su configuración concreta, etc.

15.

#### NOTA.

Se declara de novedad y utilidad, para España y sus territorios, las siguientes

#### REIVINDICACIONES.

20.

1. Juego armable, caracterizado por estar constituido por una serie de piezas iguales, alargadas y de sección cuadrada, entrecruzables transversalmente en tres grupos idénticos, que se mantienen conjuntados por retención recíproca a través de dos protuberancias que emergen de una de las caras de cada pieza, separadas entre sí en distancia que corresponde a la suma de los espeso-

25.

5.

res de las piezas empalmadas intermedias, y siendo una de las piezas ligeramente distinta al tener una sola protuberancia, lo que permite su colocación/extracción en el conjunto por deslizamiento, por su parte lisa, y a falta de la cual pieza se posibilita el descohesionado de las restantes.

2. Juego arrable.

Todo ello, tal y como se describe y reivindica en la presente memoria, que consta de cinco hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara, y de una hoja de dibujos.

10.

Barcelona a 18 de abril de 1979.

OCIO Y DEPORTE, S.A.  
(OCYDESA)

*Jam*  
administrador

FIG. 1

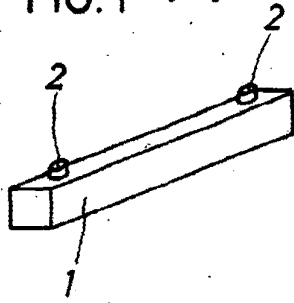


FIG. 2

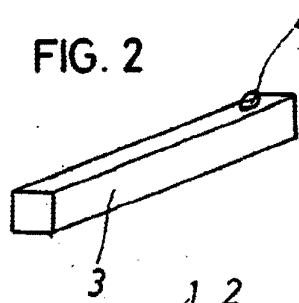


FIG. 3

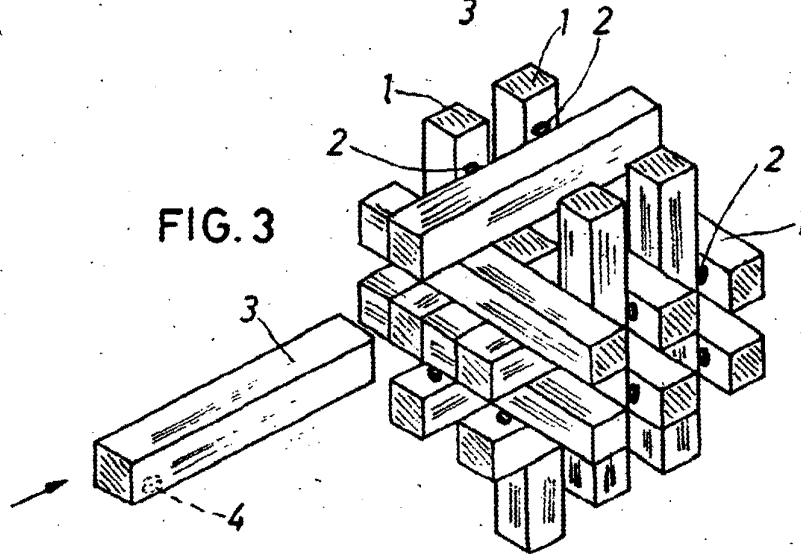


FIG. 4

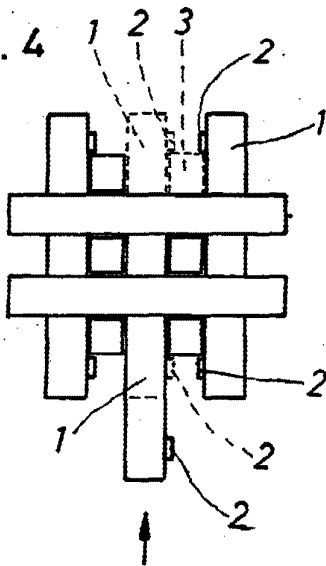
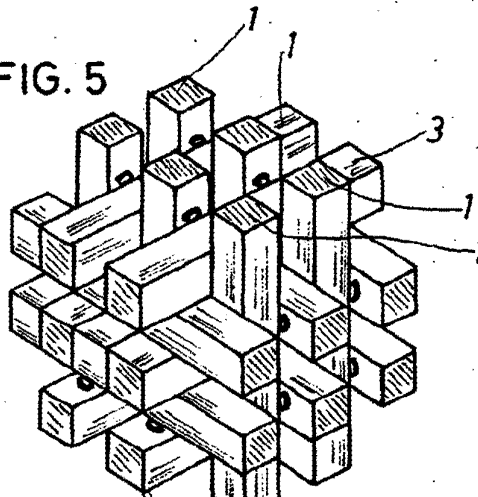


FIG. 5



OCIO Y DEPORTE, S.A. (OCYDESA)

administrador

Escala variable