

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA

Registro de la Propiedad Industrial



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

7 1 NOV 1982

NUMERO	247215
FECHA DE PRESENTACION	1 - 12 - 79

19 ES 11 21 22 10 Y

30 PRIORIDADES:	31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS
-----------------	-----------	----------	---------

77 FECHA DE PUBLICIDAD	81 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	AG3 F 9/04

54 TITULO DE LA INVENCIÓN
UN JUEGO DE DADOS

71 SOLICITANTE (S)
D. JUAN PAYERAS COLL

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
C/. Argumosa, nº. 28 - MADRID (12)

72 INVENTOR (ES)
D. JUAN PAYERAS COLL

73 TITULAR (ES)
D. JUAN PAYERAS COLL

74 REPRESENTANTE
D. Juan de Rafael Minguell

5. El Modelo de Utilidad que va a ser descrito en esta Memoria Descriptiva, concierne a un juego de dados, de muy particulares características, que comprende cinco dados, cada uno de los cuales lleva inscrita en sus respectivas caras, una serie de seis antiguos símbolos adivinatorios que están relacionados entre sí, siguiendo un esquema astrológico.

10. Cada uno de estos símbolos posee un significado que permite ayudar a descubrir y aprovechar los potenciales diarios en los campos más importantes de la vida, tales como realizaciones personales, carrera, economía, emociones, comunicación y salud.

15. El juego de la invención constituye por tanto un "medium" psíquico que cualquiera puede utilizar tras un breve período de práctica, siendo el aprendizaje de su interpretación divertido e interesante y desprendiéndose de su lectura diaria datos importantes respecto al usuario y a las personas que se relacionan con el mismo.

20. La descripción de este objeto será ilustrada con una hoja de dibujos en la que se ha representado un ejemplo de ejecución preferido, que no tiene carácter limitativo alguno sino simplemente ilustrativo, y que podrá por tanto estar sujeto a modificaciones de detalle en todo aquello que no altere fundamentalmente su propia finalidad característica.

En los dibujos:

30. LA UNICA FIGURA, muestra la vista en perspectiva de cada uno de los dados que intervienen en el

juego, con visión de un símbolo impreso en una de sus caras.

Haciendo referencia al ejemplo de ejecución representado en los dibujos, el Juego que es objeto de esta solicitud de Modelo de Utilidad, está compuesto por cinco dados -1-, de seis caras cada uno, que ha sido provisto en cada una de estas caras de un rehundido circular central -2-, que sirve para el enclavamiento del símbolo respectivo, inscrito en el mismo.

El primero de estos dados corresponde al dado del color y simboliza el estado de ánimo, la energía y evolución personal. Los símbolos inscritos en sus caras -7-, responden respectivamente a: un delfín azul, una rama con hojas, una gavilla de trigo, una antorcha encendida, un círculo negro y una estrella blanca resplandeciente y cada uno de ellos tiene naturalmente una interpretación particular.

El segundo dado corresponde al dado de la carrera y simboliza las circunstancias relativas a la carrera o trabajo personal. Los símbolos -4- de cada una de las caras son: un brasero encendido, una espada levantada, Cerbero (el perro de tres cabezas de la mitología griega); el signo alquímico del oro y la plata; la antigua báscula de la justicia y el equilibrio perfecto y el símbolo griego de la fortuna y "rueda de la fortuna".

El tercer dado, relativo a la economía, tiene por objeto interpretar tres aspectos de su

vidá: el dinero, el control interior y el sentido práctico, siendo sus símbolos -6- los siguientes; la letra rúnica "p" o signo de Capricornio; tres piedras orientadas hacia la tierra; la rueda alada de Mercurio; una pluma de ganso, antiguo instrumento de comunicación; la rana, antiguo símbolo egipcio de la ambición y la abundancia; un pié alado.

5.

10.

15.

El cuarto dado que corresponde a las emociones, sirve para revelar los influjos emotivos más importantes del medio ambiente, siendo los símbolos -5- inscritos en sus caras; el escarabajo sagrado; el gato, amuleto de la buena suerte; la flecha; un pájaro; un corazón, símbolo del amor y el afecto, y un ojo, que simboliza la visión interior y la concentración que conduce a la plenitud.

20.

25.

Y por último, el quinto dado, de la comunicación y la salud, indica la receptividad y capacidad de comunicarse con los demás, siendo los símbolos -3- inscritos, los siguientes: El primer número -I-, simboliza un comienzo nuevo; El número -II-, que simboliza la dualidad, las relaciones; el número -III- número del movimiento; el número -IV- que representa la piedra angular, el cuadrado; el número -VI-, número de la armonía y la paz y el número -VII-, que simboliza la contemplación y el conocimiento místico.

30.

La forma de utilización de estos dados es la usual en los juegos en que intervienen estas piezas. Se lanzan todos juntos, dejándolos caer al azar

sobre una superficie plana y de acuerdo con la forma en que queden colocados los distintos símbolos, se procede a la lectura del análisis obtenido, teniendo en cuenta el significado particular de cada uno.

5.

Constando cada dado de seis caras pueden ser obtenidas casi ocho mil combinaciones y por tanto mensajes distintos.

10.

Descrito suficientemente el objeto a que concierne este Modelo de Utilidad, sólo resta añadir que en su realización podrán introducirse todas aquellas modificaciones de detalle que no alteren su esencialidad, pudiendo afectar a cambios de forma, materia en que se fabrique, dimensiones, y en general a todas las que tengan un carácter accesorio o complementario, debiendo quedar todas ellas comprendidas en la protección que se recaba.

15.

    N    O    T    A    

20.

Los puntos esenciales que se reivindican para que sean objeto de este Modelo de Utilidad, por veinte años, en España, son los siguientes:

25.

1.- Un juego de dados, caracterizado por estar formado por cinco piezas cúbicas, de seis caras cada una, que presentan un rehundido circular central donde se inscribe un símbolo determinado, estando relacionados entre sí los seis símbolos de cada dado, siguiendo un esquema astrológico.

30.

2.- Un juego de dados, de conformidad con la 1ª reivindicación, caracterizado porque uno

- de los dados, simboliza el estado de ánimo, presenta inscritos respectivamente en sus distintas caras los símbolos de un delfin azul, una rama con hijas, una gavilla de trigo, una antorcha encendida, un círculo negro y una estrella blanca resplandeciente.
- 5.
- 3.- Un juego de dados, de conformidad con las reivindicaciones 1ª y 2ª, caracterizado porque el segundo dado, que simboliza el trabajo personal, tiene inscritos en sus caras los símbolos de un brasero encendido; una espada levantada; Cerbero (el perro de tres cabezas de la mitología griega); el signo alquímico del oro y la plata; la antigua báscula de la justicia y la rueda de la fortuna.
- 10.
- 15.
- 4.- Un juego de dados, de conformidad con las reivindicaciones 1ª a 3ª, caracterizado porque otro de los dados representa la economía y tiene inscritos como símbolos en sus caras la letra rúnica "F"; tres piedras orientadas hacia la tierra; la rueda alada de Mercurio; una pluma de ganso; una rana y un pié alado.
- 20.
- 5.- Un juego de dados, de conformidad con las reivindicaciones 1ª a 4ª, caracterizado porque el cuarto dado, simboliza las emociones y está provisto de los siguientes símbolos; un escarabajo sagrado, un gato, un pájaro, un corazón y un ojo.
- 25.
- 6.- Un juego de dados, de conformidad con las reivindicaciones 1ª a 5ª, caracterizado por-
- 30.

-que el último de los dados, que simboliza la  
comunicación y la salud, lleva inscritos en sus  
caras los números romanos -I-, -II-, -III-, -IV-,  
-VI- y -VII-.

5.

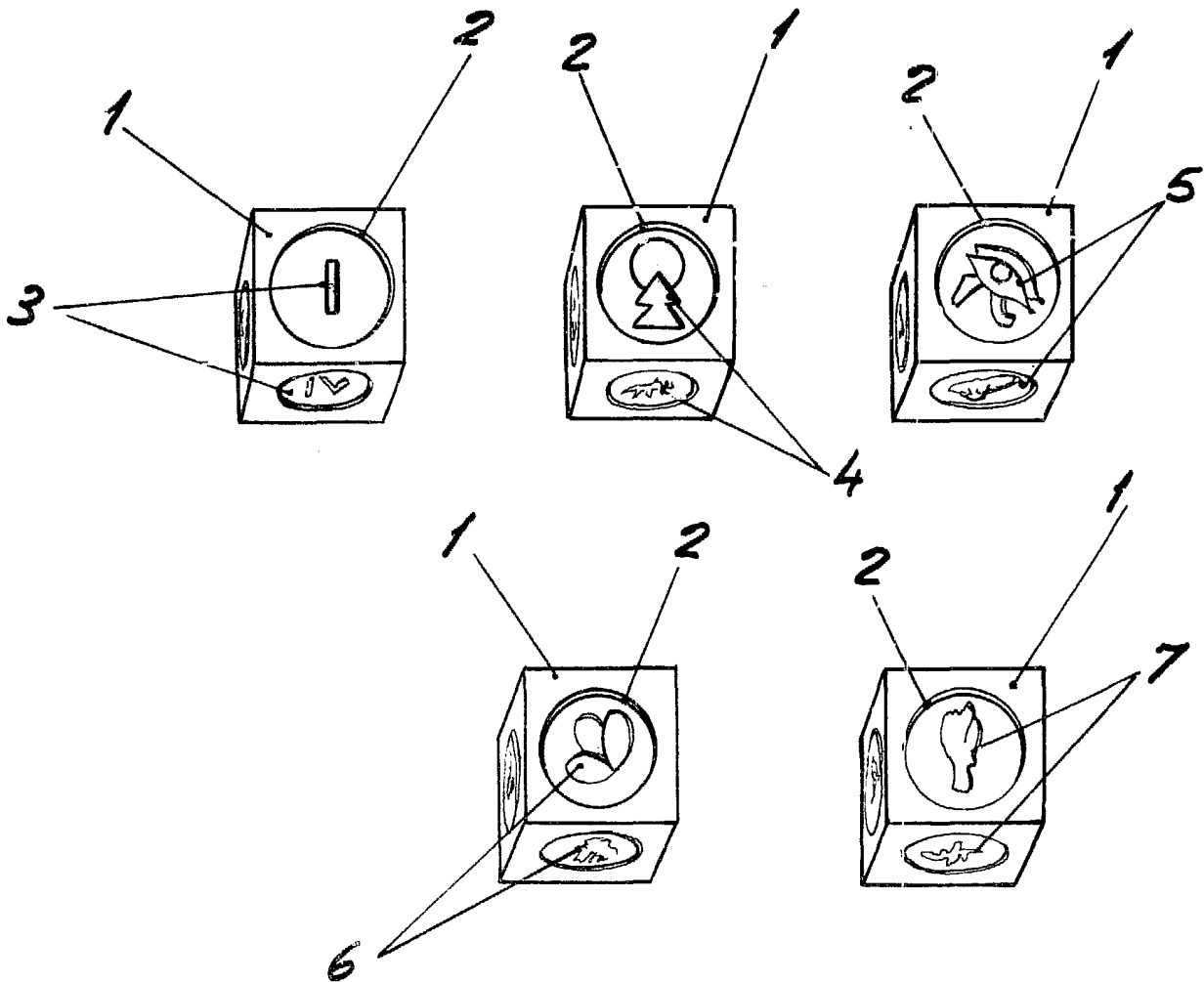
7.- UN JUEGO DE DADOS.

Madrid, 1º de Diciembre de 1.979.

P. A.



1 12 1979



*Escala variable*  
*Madrid:* 1 de Diciembre de 1.979.

P. A.