

ES

(11) NUMERO	(10) Y
(21) 256.935	
(22) FECHA DE PRESENTACION	
16 MARZO 1981	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

16 OCT. 1981

(30) PRIORIDADES	(32) FECHA	(33) PAIS	
(31) NUMERO			

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL	
	A63 F7/00	

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN	
"JUEGO DE HABILIDAD"	

(71) SOLICITANTE (S)	D. Santos CIBRIAN CASTILLO
DOMICILIO DEL SOLICITANTE	Amizkarra, 3-6º D - VITORIA
(72) INVENTOR (ES)	
(73) CEDULARES	
(74) REPRESENTANTE	D. JOSE RAMON TRIGO PEREZ

=AMP=

1 La presente Memoria descriptiva tiene como finali-
dad la declaración del objeto sobre el cual se solicita el
Privilegio de explotación industrial y comercial exclusiva
en el territorio nacional, de un Modelo de Utilidad, de --
5 acuerdo con las normas que sobre el particular contiene el
vigente Estatuto sobre Propiedad Industrial. Este Modelo
de Utilidad bajo título "JUEGO DE HABILIDAD" viene a per--
feccionar las técnicas conocidas, plasmándolo en solucio--
nes que aventajan las convencionales, tal y como enumerare
10 mos a lo largo de esta Memoria.

 El juego al que se hace referencia consta de un --
número concreto de fichas planas recogidas en un elemento
contenedor, fichas que son susceptibles de moverse en un -
15 mismo plano en dicho contenedor, y que debidamente combina
das permiten realizar un juego consistente en pasar una de
las fichas, cuando está dispuesta en un vértice del contene
dor, hasta el vértice diagonal sin que esa ficha concreta
llegue a tocar ninguno de los otros dos vértices contiguos
al primero y último. El elemento contenedor es sustancial
20 mente plano, su planta esencialmente cuadrangular, y las -
fichas, de igual espesor, ocupan casi todo el espacio, a -
excepción de un pequeño hueco de dicho contenedor.

 Las fichas del juego que nos ocupa, no son iguales,
sino que se clasifican en tres grupos bien definidos, a sa
25 ber:

 a). Una ficha grande cuadrada de lado -A-, por --
ejemplo.

 b). Seis fichas rectangulares iguales, de dimen--
siones -A- para su lado mayor y $A/2$ para su lado menor.

30 c). Dos fichas cuadradas iguales, de dimensión de
lado $A/2$.

1 Obviamente la ficha del Ap. a) es el doble de cada
una de las fichas del Ap. b), y éstas a su vez el doble -
de cada una de las del Ap. c), con la particularidad de --
que las primera y últimas son cuadradas, y las intermedias
5 rectangulares.

 La planta del elemento contenedor, recibe todo el
conjunto de las fichas antedichas, realizándose las medi--
das exteriores con una cierta holgura, por cuanto las fi--
chas tienen que tener un juego entre ellas para poderse mo
10 ver unas en relación con las otras.

 El hueco que queda libre, es decir no ocupado por
ficha alguna, se corresponde exactamente con la mitad de -
la ficha mayor, con una ficha de las medianas, y con el do
ble de una ficha menor. Al comenzar el juego, la ficha ma
15 yor ha de ocupar uno de los vértices del elemento contene-
dor, de forma que a base de sucesivos movimientos de ella
y de las restantes, se consiga trasladar a dicha ficha ma-
yor al vértice diagonalmente opuesto, pero con la particu-
laridad de que esta ficha no ha de contactar con los otros
20 dos vértices.

 Las fichas del juego pueden tener en sus laterales
los medios de deslizamiento mutuo para asegurar su inamovi-
lidad en el sentido de no salirse del elemento contenedor,
contando éste así mismo con dichos medios. Caso de no in-
25 teresar esta solución, se puede arbitrar asimismo la dispo-
sición de una tapa de cierre del conjunto.

 Por otro lado, se establece la posibilidad de rea-
lizar el juego con fichas de igual tamaño todas ellas, pe-
ro con variación de color, de modo que cada una de ellas -
30 se ajuste a un cuadrado de lado $A/2$. En este caso, cuatro

1 fichas pequeñas tendrían un mismo color, para formar al es-
 tar unidas la ficha grande. Doce fichas pequeñas presenta-
 rían otro color distinto, constituyendo seis unidades me-
 5 dianas, y finalmente dos fichas pequeñas con color diferen-
 te a todas las anteriores, constitutivas de las dos peque-
 ñas iniciales. Evidentemente que el juego se podía llegar
 a complicar, pero sin embargo, su fabricación sería mas --
 sencilla.

10 Todo ello, y en orden puramente orientativo, se --
 describe gráficamente en la hoja de planos que se acompaña,
 en la que se representa lo siguiente, a saber:

La fig. 1ª muestra los tres tipos de fichas del --
 juego de habilidad.

15 La fig. 2ª presenta la disposición en perspectiva
 del elemento contenedor de fichas.

La fig. 3ª representa la correlación entre los --
 tres tipos de fichas.

La fig. 4ª es la situación inicial del juego.

La fig. 5ª finalmente muestra la posición final.

20 Con referencia a estas figuras, señalaremos el he-
 cho de los tres tipos de fichas (A), (B) y (C), cuadradas
 la primera y las últimas, y rectangulares las intermedias
 (B). Todas ellas, se encuentran alojadas en el fondo (1)
 del elemento contenedor (4) al que se le puede disponer --
 25 una tapa (2) con su superficie (3) que al alojarse en la -
 ranura (5) cierre el conjunto.

30 Dispuestas todas las fichas en la base (1), queda-
 rá un espacio no ocupado por ficha alguna, según se despren-
 de de la fig. 4ª, y la ficha mayor (A) ocupará un vértice -
 el (M) por ejemplo. La sucesiva situación de unas y otras

1 fichas, ha de motivar que la mayor (A) pase de ésta primera
posición, hasta la última (N) (fig. 5ª), pero sin tocar en
absoluto ninguno de los otros dos vértices, cual es el obje
to del entretenimiento.

5 Conviene resaltar, una vez descritas la naturaleza
y ventajas de este invento, el carácter no limitativo del
mismo, por cuanto los cambios en la forma, materia o dimen-
siones de sus partes constitutivas, no alterarán en modo al
guno su esencialidad, en tanto no supongan una sustancial -
10 variación en el conjunto.

Asimismo, el solicitante adhiriéndose a los Conve-
nios Internacionales sobre Propiedad Industrial, hace cons-
tar su derecho a la extensión de esta solicitud a los paí-
ses extranjeros, reivindicando la prioridad de la misma,

15 N O T A

Los puntos de invención, nuevos en España, que se
presentan para que sean objeto de Modelo de Utilidad, debe
rán recaer sobre "JUEGO DE HABILIDAD", de acuerdo con las
siguientes:

20 -----

-

-

-

-

-

-

-

-

-

30 -----

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


1
5
10
15
20
25
30

1ª.- "JUEGO DE HABILIDAD", esencialmente caracteri-
zado porque está constituido por una caja de escasa altura,
preferentemente abierta por una de sus caras mayores, cuyo
interior está ocupado por una serie de piezas planas de -
igual altura, de cuyas piezas se establecen tres tipos de
tamaños en planta, una de ellas sensiblemente cuadrada, --
seis rectangulares de base mayor igual al lado de la ante-
rior y base menor la mitad de aquel y dos cuadradas de la-
do mitad que la cuadrada única antedicha, de forma entre -
todas no ocupan la superficie donde están inscritas, sino
que queda libre un espacio igual al de una de las piezas -
rectangulares, de manera que a base de sucesivos movimien-
tos de todas ellas, se consiga pasar la pieza cuadrada ma-
yor desde un vértice al diagonal opuesto, sin contactar con
los otros dos vértices.

2ª.- "JUEGO DE HABILIDAD".

Todo tal y como queda descrito en la presente Memo-
ria, que consta de seis hojas mecanografiadas por una sola
cara, acompañada de los dibujos correspondientes.

Madrid;



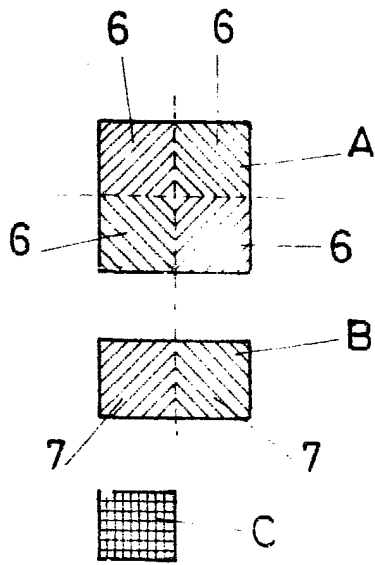


FIG: 1

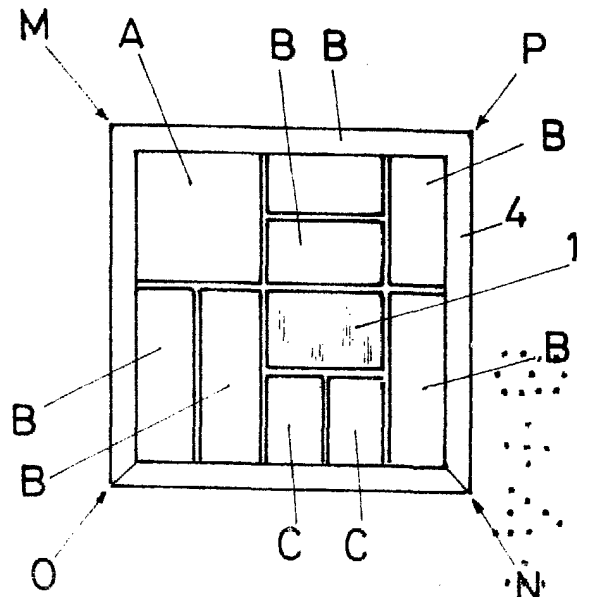


FIG: 4

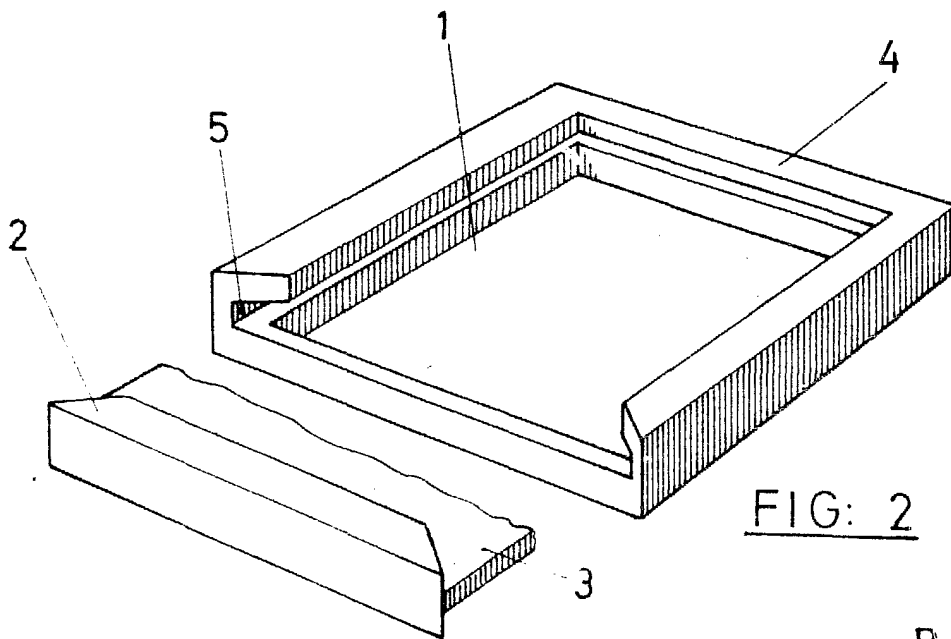


FIG: 2

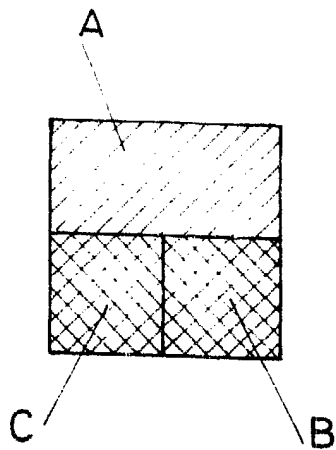


FIG: 3

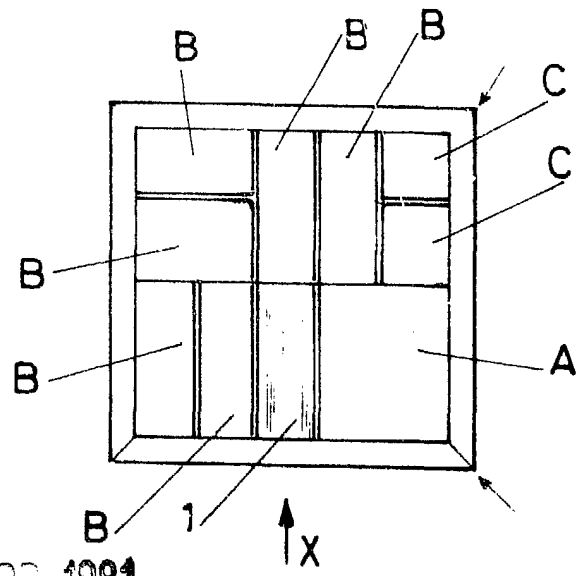


FIG: 5

-8 ABR 1981