

(19) ES	(11) NUMERO	(10) Y
(21)	259833	
(22)	FECHA DE PRESENTACION	
	30-7-81	

MODELO DE UTILIDAD 6 FEB. 1982

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	# 63 F 9100

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
"DADO"

(71) SOLICITANTE (S)
D. MATEO PALMER FERNANDEZ

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
PALMA DE MALLORCA.- C/. Margarita Caimari, 24

(72) INVENTOR (ES)
El mismo solicitante.

(73) TITULAR (ES)
El mismo solicitante.

(74) REPRESENTANTE
D. DOMINGO DIAZ UNGRIA

El Modelo de Utilidad objeto de la presente memoria se refiere como su título indica a un DADO, -- que reúne unas cualidades de utilización muy superiores, a cuantos con análoga misión, han aparecido hasta el momento en el mercado, tanto por su racional diseño, como por su sencillez y eficacia.

Esencialmente consiste la presente invención, en un dado formado por seis caras de colores diferentes entre sí, yendo divididas cada una de estas caras en nueve cubos pequeños, siendo su arista de tamaño igual a la tercera parte de la arista del dado, distinguiéndose en cada cara los cubos de esquina, que presentan tres caras prácticas para el juego y de distintos colores, -- los cubos de centro de arista que presentan dos caras -- prácticas para el juego y así mismo de distintos colores y los cubos de centro de cara, con una sola cara hábil para el juego y por tanto un solo color.

El logro del juego consiste en que los cubos pequeños, esten situados correctamente, para que las caras del dado, queden formadas por cubos del mismo color.

Para formar el dado, se dispone de una -- pieza central rígida, con tres ejes de giro, a la que se unen solidariamente, mediante un resorte, los cubos pequeños del centro de cada cara del dado, el montaje y --

acoplamiento de los demás cubos, se consigue mediante piezas solidarias a cada uno de ellos, que engranan en el interior del mecanismo, a manera de rompecabezas, materializando al mismo tiempo dichas piezas, los tres ejes de giro. Los cubos de los centros de las caras, mediante sus resortes, sirven para mantener la unión, entre todos los cubos pequeños, para formarse el cuerpo del dado.








Cada una de las caras, osea los nueve cubos pequeños a la vez, puede girar independientemente de las otras, alrededor del eje que las atraviesa; las caras superior e inferior pueden girar, sin moverse la pieza intermedia, alrededor del eje vertical, funcionando el dado con respecto a los otros dos ejes de forma análoga, para así obtener todas las posibilidades de giro de las caras.

En plano que en hoja unica se adjunta, al objeto de facilitar su descripción, a título de ejemplo y por ello sin caracter limitativo alguno, por lo tanto se ha representado una forma característica de realización del modelo que se preconiza.

En la figura primera se ofrece una perspectiva del dado de conjunto, con enmarcado de sus cubos componentes y ejes de giro.

En la figura segunda se muestra en perspectiva el giro de la cara superior (planta de cubos) sobre la cara intermedia.

La numeración que acompaña a las figuras, tiene el mismo significado para ambas siendo este el siguiente:

- 55
- 1.- Eje vertical
 - 2.- Eje transversal derecho (s/figura)
 - 3.- Eje transversal izquierdo (s/figura).
 - 4.- Dado de conjunto
 - 5.- Cubo pequeño de esquina (tres colores)
 - 6.- Arista dado 
 - 60
 - 7.- Arista cubo 
 - 8.- Cara dado 
 - 9.- Cubo centro de arista (dos colores) 
 - 10- Cubo centro de cara (un color) 
 - 65
 - 11- Giro planta de cubos, superior e inferior y no central, sobre eje giro cubo central. 
 - 12- Giro de cubos, sobre ejes 2 y 3 similar a giro 1. 

70

Tomando el dado (4) con ambas manos por el jugador, este irá girando con los dedos de una mano, auxiliándose con los de la otra, en sentidos (11) y (12) respectivamente, las plantas superior e inferior, sobre ejes (1), (2), (3), para obtener que los cubos (5), (9), (10) tras sucesivos tanteos, lleguen a quedar en sus seis caras (8) del dado, del mismo color en todos los cubos, momento

75

en el que se da por finalizado el juego, con este logro - del jugador.

Este Modelo es realizable en cualesquiera- de tamaños y materiales adecuados, siendo susceptible de- toda clase de modificaciones de detalle en tanto que estas no alteren su fundamento.

- N O T A -

Los puntos de invención propios y nuevos - que son objeto de la presente solicitud de Modelo de Uti- lidad en España por veinte años son los siguientes.....

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

1- DADO, caracterizado por estar formado - por seis caras, divididas cada una de ellas en nueve cubos pequeños, de distintos colores entre si, distinguiéndose - en cada cara los cubos de esquina con tres caras practica- bles para el juego, los cubos de arista con dos caras prac- ticables para el juego y los cubos de centro de cara con - una sola cara practicable para el juego y un solo color, - lleva este dado pieza central rigida, con tres ejes de gi- ro, a la que se solidarizan mediante resorte, los cubos -- pequeños del centro de cara cara del dado, siendo el monta- je y acoplamiento de los demas cubos por piezas solidarias a cada uno de ellos, engranando en el interior del mecanis- mo a manera de rompecabezas, materializando el mismo tiem- po dichas piezas, los tres ejes de giro.

2.- DADO, según reivindicación anterior ca-

105

racterizado porque el giro de la planta superior e infe--
rior de cubos, sobre planta intermedia rígida, alrededor -
del eje vertical funcionando el dado con respecto a los -
otros dos ejes transversales, de forma analoga, para asi-
obtener todas las posibilidades de giro de las caras.

3- DADO.

Tal y como se ha descrito en la memoria que
antecede y para los fines en ella especificados.

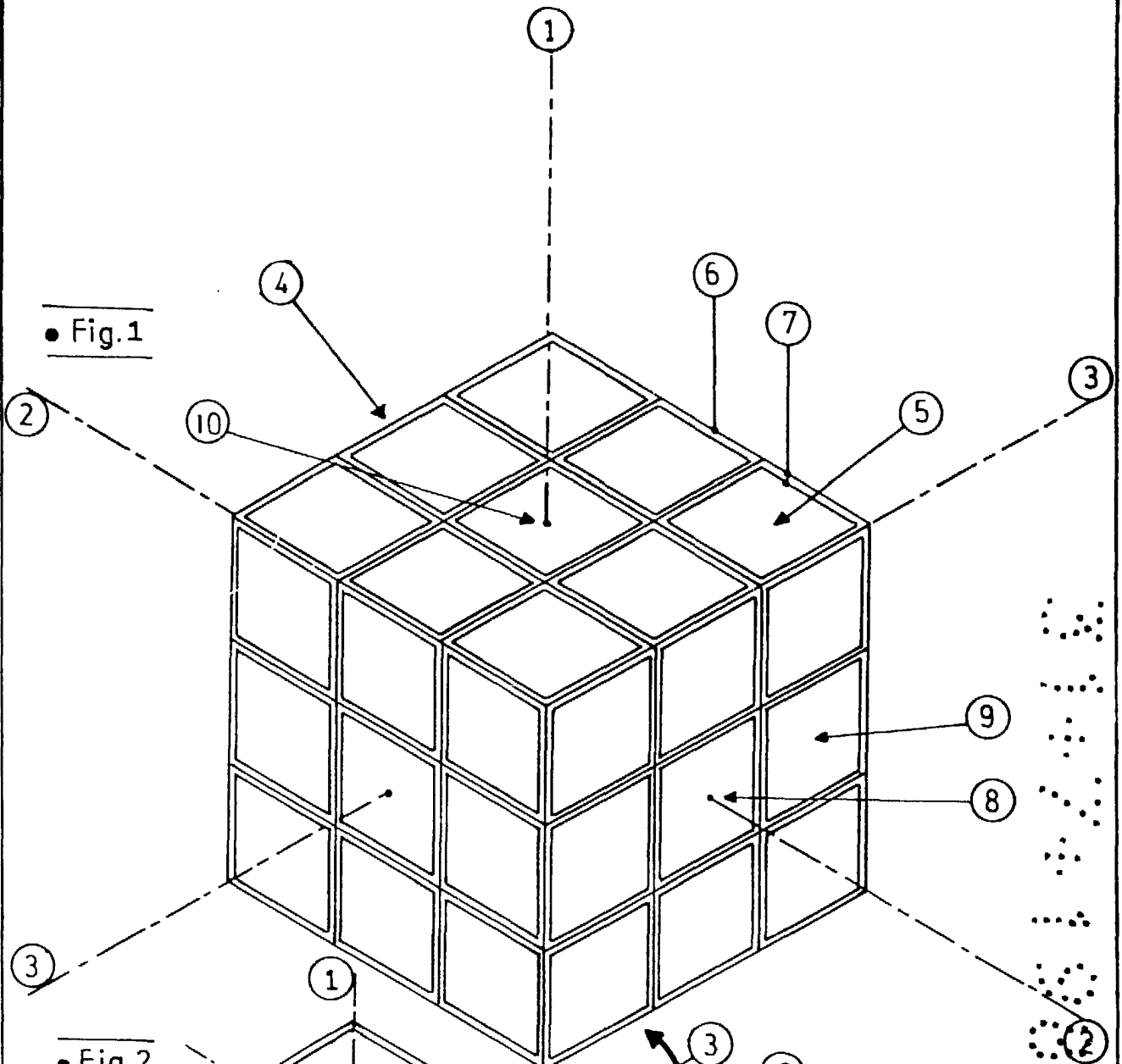
110

Consta la presente memoria descriptiva de
cinco hojas escritas a máquina por una sola cara.

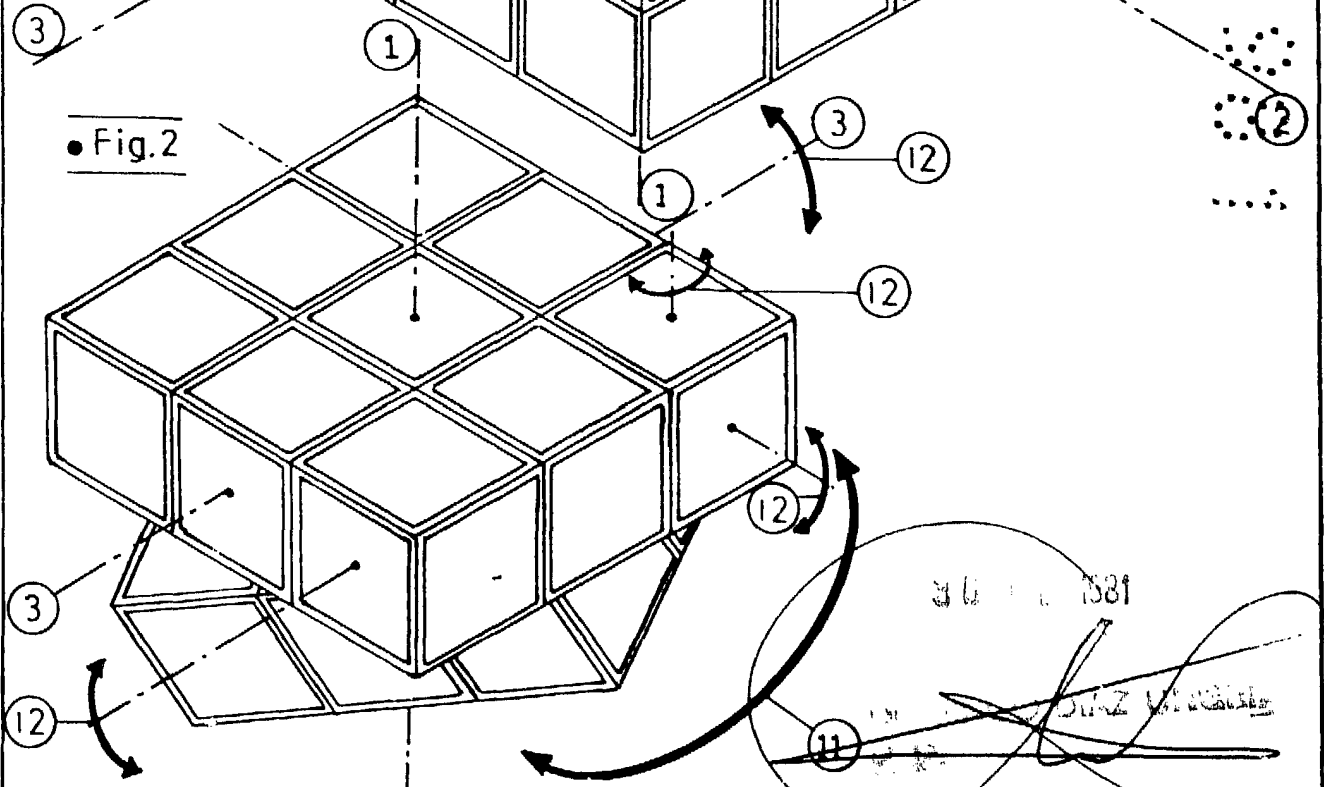
Madrid 30 de Julio de 1.981

~~DOMINGO DIAZ UNGRIA~~
~~P.P.~~

• Fig.1



• Fig.2



ESCALA VARIABLE. 1