

ES 25 9839 Y  
 FECHA DE PRESENTACION  
 - 3 AGO. 1981



ESPAÑA

**MODELO DE UTILIDAD**

7 FEB. 1982

30 PRIORIDADES:  
 31 NUMERO 32 FECHA 33 PAIS

47 FECHA DE PUBLICIDAD 48 CLASIFICACION INTERNACIONAL  
 Int. Cl. A 63 F 9100

54 TITULO DE LA INVENCIÓN  
 "JUEGO ANALOGICO DIGITAL DE INTERCAMBIO Y ALINEACION DE FICHAS PARA INVIDENTES".

71 SOLICITANTE (S)  
 DON JOSE MARCH TOLO

DOMICILIO DEL SOLICITANTE  
 TOULOUSE (Francia), 6, rue Bayard

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE  
 JULIO DE PABLOS ARRIBAS. (M. U. 2.683, A-R).

Se trata de un juego analógico digital de intercambio y alineación de fichas, especialmente pensado y diseñado para entretenimiento y solaz de invidentes en general.

- A través del juego que se propugna se consigue potenciar
- 5.- la habilidad del usuario, su recreo y satisfacción íntima y la sensibilización extraordinariamente del tacto en el jugador invidente. Por otro lado, al ser su desarrollo analógico y racional, se fomenta el sentido deductivo del jugador y, por consiguiente, se mejora el estado anímico y psicológico de las
- 10.- personas a las que se dirige y orienta al juego que nos ocupa.

- En esencia, comprende un cuerpo prismático hexagonal integrado por seis tramos abiertos por su parte superior y cerrados inferiormente, los cuales presentan los vértices o esquinas provistos de montantes que configuran y definen cajeados receptores, a la vez que centralmente están atravesados
- 15.- por un orificio prolongado tubularmente y, en una de las esquinas interiores dispone de un regruessamiento semicilíndrico y hueco en el que hay alojados un muelle tensor y una pequeña bola de acero.

- 20.- Este conjunto se completa con una pieza superior en función de tapa, cuyo techo se presenta acusadamente bombeado y en el mismo hay realizado centralmente un orificio cajeadado, mientras que la pieza inferior, de análoga estructura formal, está provista de un eje o vástago vertical que se eleva desde
- 25.- el centro interior de la pieza una longitud equivalente a la

altura total del prisma integrado por los seis tramos y la tapa superior descritos. Este vástago en su extremo libre tiene realizado un pequeño orificio ciego para recepción de un tornillo que rosca en la citada tapa superior.

- 5.- Lo anterior se complementa con un conjunto de fichas que definen seis series que se diferencian, unas de las otras, en estriados o relieves de distinto dibujo realizados en una de sus caras, a la vez que los extremos de las mismas presentan respectivos biselados que permiten su fácil introducción en el interior de los cajeados creados por los montantes de los tramos conformadores del prisma.

Las series de fichas están compuestas, cinco de ellas por seis unidades idénticas, mientras que la sexta dispone de cinco unidades gemelas.

- 15.- El armado constructivo del juego se realiza ensartando cada tramo, uno encima del otro, mediante el vástago que discurre por el interior de los orificios tubulares existentes en cada tramo, yuxtaposición que se consolida a través de un pequeño tornillo que rosca en la tapa superior y se aloja en el orificio ciego realizado axialmente en el extremo libre del vástago que porta la tapa inferior.

- 20.- Este acople hace que las pequeñas bolas de acero y sus correspondientes muelles tensores hagan de cojinetes que permiten el giro suave de cada tramo de forma conjunta o independientemente unos de los otros.

- 25.- Finalmente las fichas van alojadas en los respectivos cajeados definidos por los montantes de esquina de cada tramo formativo, todos los cuales quedan ocupados por las mismas conformando columnas que, en el principio del juego, están compuestas por fichas de distinto relieve, excepto la sexta
- 30.-

columna que presenta un espacio libre en virtud de que en la misma solamente hay cinco fichas.

Para una mejor comprensión de cuanto antecede se acompañan dibujos en los que se representa esquemáticamente la invención que a continuación y con referencia a los mismos se describe detalladamente.

En dichos dibujos:

La figura 1 muestra en perspectiva convencional el juego objeto del presente registro.

10.- La figura 2 corresponde a una vista en alzado y una planta, vista por la parte interior, de la pieza tapa superior.

La figura 3 representa a la pieza inferior.

15.- La figura 4 son sendas vistas de un tramo formativo hexagonal, una en perspectiva convencional y la otra en una planta vista por su parte interior.

La figura 5 ilustra una unidad de cada serie de fichas que componen el juego.

Finalmente la figura 6 muestra el juego de bola de acero y muelle tensor.

20.- De acuerdo con las figuras que se representan a título de ejemplo ilustrativo no limitativo, el juego está compuesto de seis tramos idénticos hexagonales 1,2,3,4,5 y 6, los cuales están provistos en cada vértice o esquina de montantes 13, 14, 15, 15, 17 y 18 que configuran y definen cajeados para recepción de las fichas con las que se desarrolla el juego.

Este conjunto de tramos hexagonales se completa con una tapa superior 7 en la que hay realizado exteriormente un orificio pasante cajeadado 8 e interiormente otro orificio tubular de mayor diámetro 12, a la vez que inferiormente existe otra pieza tapadera 10 en la que destaca un vástago vertical 11, cuyo

30.-

extremo libre presenta axialmente un taladro ciego 22.

Por otro lado, cada tramo hexagonal 1, 2, 3, 4, 5 y 6 en una de las esquinas interiores dispone de un regruesado cilíndrico hueco 21, en el cual se aloja un muelle tensor 19 y una pequeña bola de acero 20, a la vez que cada uno de estos componentes centralmente lleva realizado un orificio tubular 32 por cuyo interior discurre el vástago 11 cuando se configura el prisma hexagonal, el cual se consolida mediante el concurso de un pequeño tornillo 9 que rosca en la tapa superior y se introduce en el orificio axial 22 del eje 11 que solidariza a todo el conjunto.

El juego se completa con seis series de fichas unitarias y gemelas, las cuales se diferencian, unas de las otras, que cada unidad repetitiva presenta diferente relieve o estriado 23, 24, 25, 26, 27 y 28, a la vez que todo el conjunto de fichas dispone de biselados extremos 29 y 30 que facilitan el acople de las mismas en el interior de los cajeados existentes en cada tramo formativo del juego.

El montaje de todos los componentes determina un prisma hexagonal que configura seis columnas integradas por series de seis fichas gemelas, excepto una de las caras o facetas del prisma que solamente tiene cinco, con lo cual queda un cajeadado libre 31 que permite tener el suficiente espacio para el intercambio y alineación de las fichas que componen el juego.

Los tramos 1, 2, 3, 4, 5 y 6 conjunta o independientemente pueden girar en un sentido o en el otro, como indican las dobles flechas A y B, con lo cual queda dispuesto el prisma para iniciar el juego consistente en colocar en cada columna la serie completa de fichas correspondientes a un mismo relieve.

Descrita suficientemente la naturaleza y alcance de la presente invención, así como una forma preferida de poderla llevar a la práctica, se hace constar que en la misma podrán ser variables los materiales, formas, dimensiones y, en general,

5.- todos aquellos detalles accesorios y secundarios que no alteren, cambien ni modifiquen la esencialidad que se propone.

Los términos en que queda redactada esta Memoria son ciertos y fiel reflejo del objeto descrito, debiéndose interpretar en su sentido más amplio y nunca con criterio de carácter restrictivo.

10.-



REIVINDICACIONES

=====

- 1ª.- Juego analógico digital de intercambio y alineación de fichas para invidentes, caracterizado por estar constituido preferentemente por un cuerpo prismático hexagonal integrado por seis tramos de forma hexagonal que configuran la estructura geométrica, todos ellos abiertos por su parte superior y cerrados por la parte inferior o fondo, los cuales presentan los vértices o esquinas provistas de montantes que determinan y definen cajeados receptores en cada cara o faceta de los respectivos seis prismas unitarios, a la vez que centralmente, todos ellos, llevan realizado un orificio que se prolonga tubularmente y, en una de las esquinas interiores de los mismos, disponen de un regruesamiento semicilíndrico y hueco: en cuyo interior se alojan un muelle helicoidal y una pequeña bola de acero, completándose la estructura prismática con dos piezas en función de tapas, una superior con el techo acusadamente bombeado en el que hay realizado centralmente un orificio cajeadado, mientras que la inferior, también destacadamente bombeada, esta provista de un eje o vástago vertical que se eleva desde el centro interior de la pieza una longitud equivalente a la altura total del prisma, pero sin sobresalir al exterior de la tapa superior, a la vez que su extremo libre superior presenta un pequeño orificio ciego practicado axialmente en dicho vástago.
- 5.-
- 10.-
- 15.-
- 20.-
- 25.-        2ª.- Juego analógico digital de intercambio y alineación de fichas para invidentes según reivindicación anterior, caracterizado porque como complemento del mismo existe un conjunto de fichas de bordes biselados, dividido en subconjuntos de seis series que se diferencian unas de las otras, en que
- 30.-        cada serie presenta distintos relieves, estriados o dibujos

en una de sus caras, que permiten su identificación táctil al usuario, estando compuestas cinco de estas series de seis fichas unitarias idénticas mientras que la sexta serie dispone solamente de cinco unidades gemelas.

- 5.- 3ª.- Juego analógico digital de intercambio y alineación de fichas para invidentes según reivindicaciones anteriores, caracterizado porque el armado constructivo del mismo se verifica ensartando cada tramo unitario, uno encima del otro, mediante el concurso del vástago vertical, el cual discurre por el interior de los orificios tubulares centrados existentes en cada tramo, comportando una yuxtaposición que configurará el cuerpo prismático hexagonal el cual se consolida y vincula a través de un pequeño tornillo que rosca en el orificio practicado en la tapa superior y se aloja, su extremo libre, en el taladro ciego realizado axialmente en el extremo libre que porta la tapa inferior, a la vez que este acople hace que las pequeñas bolas de acero y sus correspondientes muelles de tensión hagan de elementos intermedios separadores de cada tramo hexagonal en función de cojinetes o rodamientos que permiten el giro suave de cada tramo bien en forma conjuntada o independientemente unos respecto de los otros.
- 10.-
- 15.-
- 20.-

- 25.- 4ª.- Juego analógico digital de intercambio y alineación de fichas para invidentes según reivindicación 1ª, caracterizado porque las fichas están alojadas en los respectivos cajeados definidos por los montantes de esquina de cada tramo unitario del prisma, ocupando los alojamientos de cada cara o faceta del hexágono general, conformando columnas que, normalmente, están integradas por fichas de distinto estriado o relieve, excepto la sexta columna que presenta un cajeadado libre en virtud de que en la misma solamente hay cinco fichas, lo cual
- 30.-

permite disponer del suficiente espacio libre para posibilitar el intercambio, combinación y alineación del conjunto de fichas que componen el juego.

5a.- Juego analógico digital de intercambio y alineación de fichas para invidentes según reivindicación 4a, caracterizado porque debido a la posibilidad dinámica de giro completo de los tramos que componen el cuerpo prismático general y del cajeadado libre que determina un espacio exento de fichas, se posibilita el desarrollo del juego que termina cuando se consigue colocar en cada columna del prisma la serie completa de fichas correspondientes a un mismo relieve.

6a.- "JUEGO ANALOGICO DIGITAL DE INTERCAMBIO Y ALINEACION DE FICHAS PARA INVIDENTES".

Madrid, -3 AGO. 1981

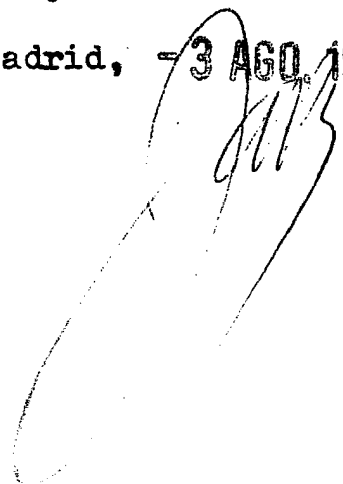


FIG. 1

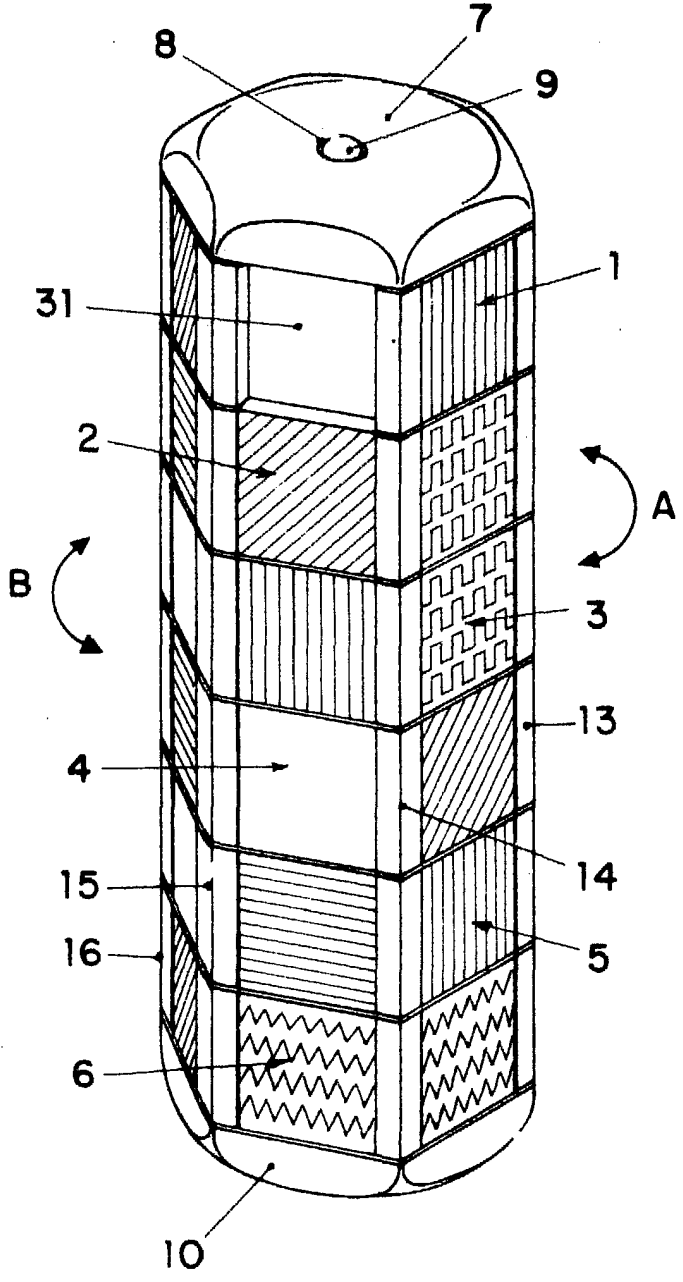


FIG. 2

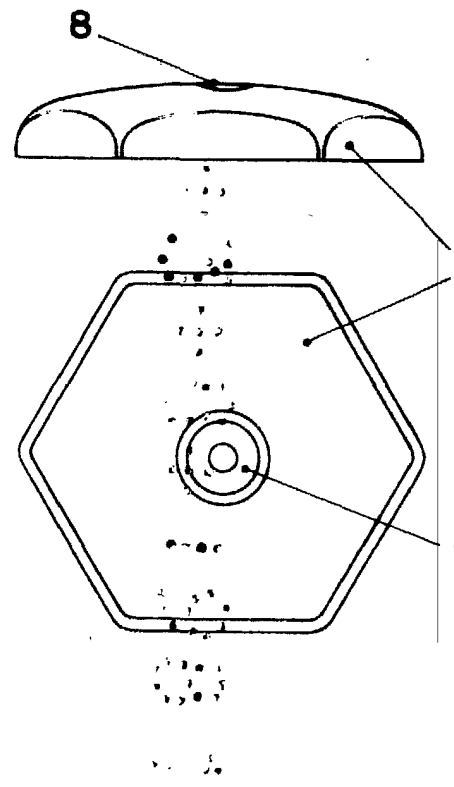


FIG. 5

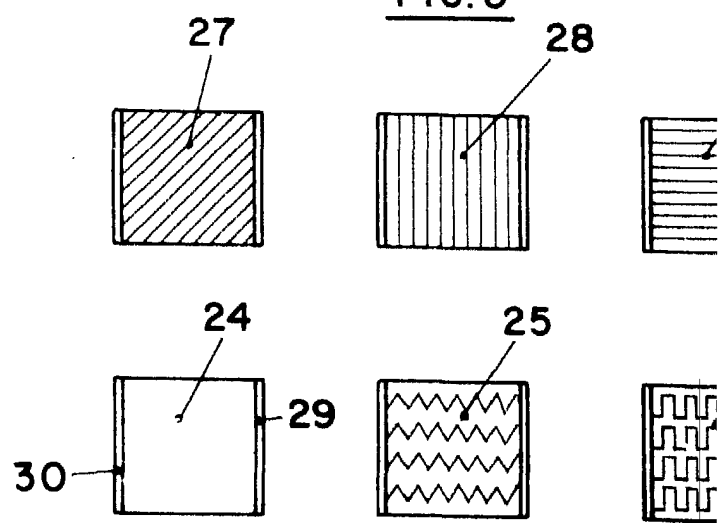


FIG. 3

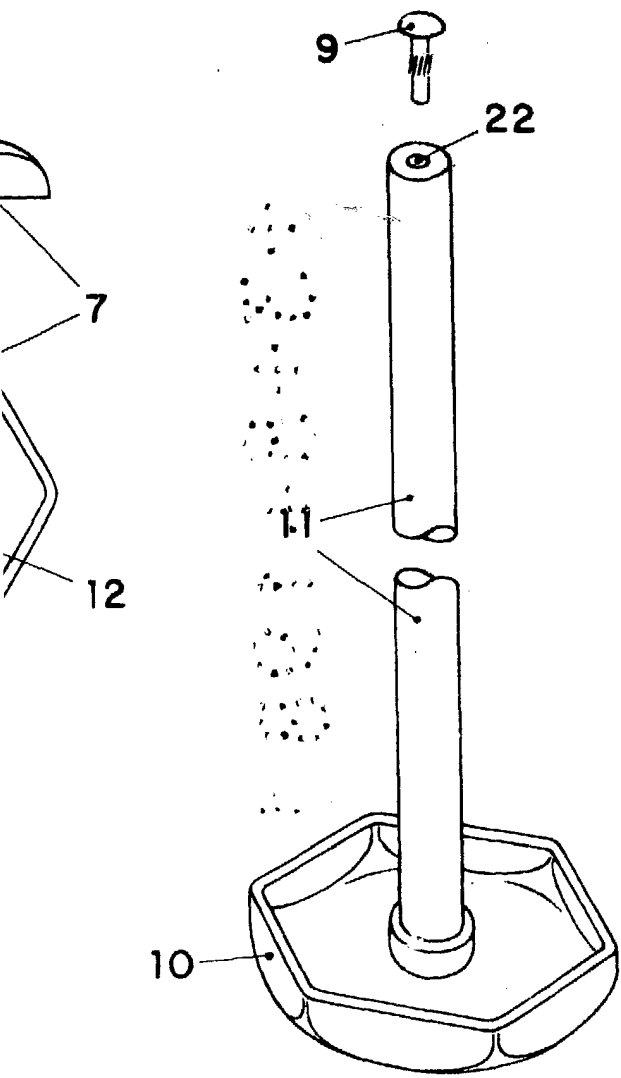


FIG. 4

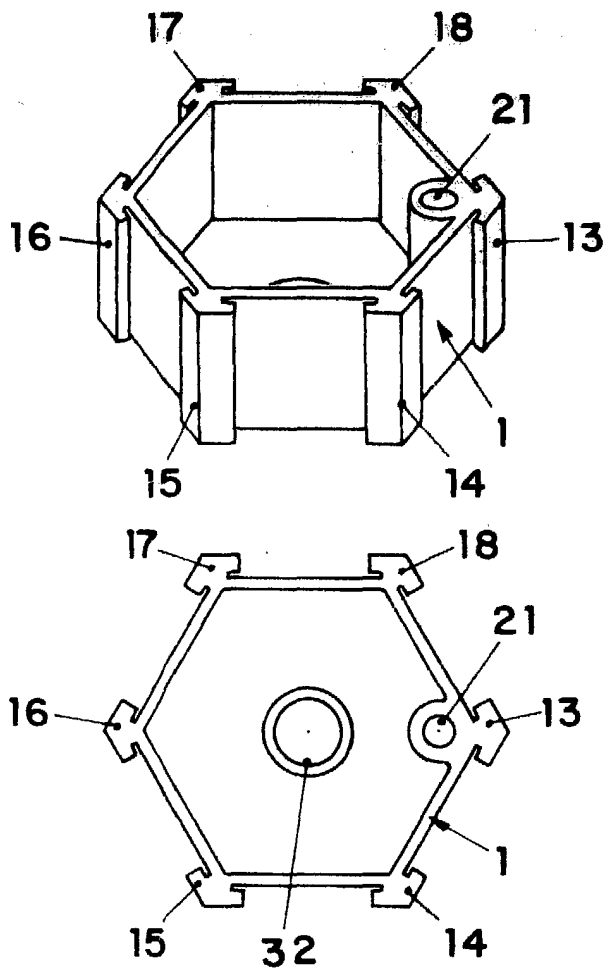
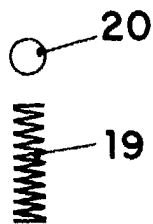
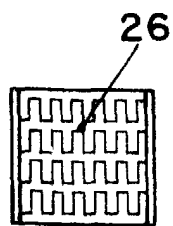
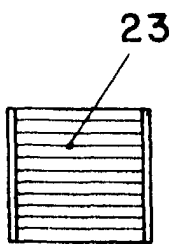


FIG. 6



MADRID, - 3 AGO. 1981

P.A.