



1 El presente modelo de utilidad se refiere a un juego de adivinanzas, concebido para ser empleado por niños de seis a nueve años, el cual consta de una base provista de dieciseis alveolos, formados por salientes, en los que encajan dos -  
5 un color diferente para cada colección, así como ocho rendijas del tamaño de unas pequeñas planchas rectangulares en las cuales van dibujados diversos objetos.

10 Complementan la plataforma del juego ocho tablillas corredizas, que al desplazarse dejan ver tres signos distintos indicando así, si la estimación ha sido superior, inferior o igual a la elegida por el competidor.

15 Además de esta plataforma son necesarias, evidentemente, dieciseis pequeñas planchas rectangulares con diversos objetos, de las cuales se seleccionan solamente ocho, y dos colecciones de fichas prismáticas numeradas en dos colores distintos.

20 El desarrollo del juego es elemental, uno de los jugadores después de haber elegido ocho planchas rectangulares cualquiera, las situa ocultando los números de una de las colecciones de fichas prismáticas numeradas que indican la cantidad de ese objeto que se ha seleccionado para jugar.

25 El jugador adivino que no ve las fichas prismáticas numeradas del competidor, por estar tapadas por las pequeñas planchas rectangulares ilustradas y consiguientemente ignora las cantidades que ha elegido su contrincante, situa desde la cara opuesta de la plataforma sus ocho fichas, con las cuales trata de adivinar las cantidades elegidas.

30

1 Al ir cantando este jugador adivino el número de cada ficha,  
el contrario le indica si acierta, si se ha excedido o si  
no ha llegado. Cada ficha que acierta pone la tablilla corre-  
dera correspondiente en cero y seguidamente quita la plan-  
5 cha ilustrada, presentando los dos numeradores de distinto  
color el mismo número uno enfrente del otro. Si no ha acer-  
tado, entonces habrá dicho de mas o de menos y el jugador  
contrario, manipulando las tablillas correderas, señalará  
esta circunstancia poniéndola en la posición que correspon-  
da a mas o menos. Continúa el juego modificando el jugador  
10 adivino en función de los resultados que le ha dicho el  
contrincante, Evidentemente, de dos jugadores generará el que  
acierte el menor número de jugadas cuando haya actuado como  
adivino.

15 Para mejor comprensión del modelo de utilidad que se descri-  
be, emplearemos las figuras adjuntas, que constituyen un  
ejemplo de ejecución, significando que la constitución de  
los alveolos, fichas y tableros de juego y sus correspondien-  
tes limitadores, serán los que se juzguen mas convenientes co-  
20 mo efecto decorativo y práctico.

La fig. 1 muestra en perspectiva el conjunto sacado de su  
embalaje.

La fig. 2 es una sección parcial por A de la fig. 1.

25 La fig. 3 muestra una colección de planchas dibujadas con  
diversos objetos.

La fig. 4 presenta parte de las dos colecciones de fichas  
numeradas en dos colores diferentes.

30 La fig. 5 presenta las regletas correderas en tres posiciones  
diferentes.

1 Y por último la fig. 6 muestra un esquema de este juego con  
tenido en su estuche.

5 Con referencia a dichas figuras y a los números que sobre  
ellas designan las partes y detalles del juego representado,  
que interesan a los fines de esta memoria, la descripción  
del mismo es como sigue:

10 La base 1 por su parte posterior lleva un borde 2 que sirve  
para limitar el recorrido de las regletas correderas 3, in-  
dicadoras del acierto, exceso o defecto de la estimación.  
Estas regletas se deslizan por debajo del macizo 7 que con-  
tiene los alveolos 5 en donde se alojarán las fichas prismá-  
ticas numeradas 6 de un color determinado, rojo por ejemplo,  
que indican la cantidad del objeto dibujado en la pequeña  
15 plancha rectangular 8 que se sitúa precisamente en la ranura  
9 preparada al efecto.

20 Los alveolos 5 para la colocación de las fichas numeradas  
6 están constituidos entre dos salientes 4. Se dispone otra  
fila de alveolos 5' en la parte anterior de la línea en que  
se colocan las planchas ilustradas. Las regletas 3 llevan  
dos orificios 10 y 10', que se sitúan sobre uno de los signos,  
mas, menos o cero, colocados a cada lado del macizo 7 para  
que, de este modo, la indicación se pueda observar simultánea-  
mente por los dos jugadores.

25 Las planchas 8, cuando el jugador adivino ha acertado el nú-  
mero de ellas elegido por el contrario, se retiran colocándo-  
las en alojamientos 11 previstos al efecto y señaladas en -  
esta fig. 1 con 8'.

30 La fig. 2 muestra la sección de la base 1 en la cual puede

1 apreciarse como la regleta 3 lleva practicados los orificios 10 y 10', así como se observa la meseta 7 bajo la cual se desliza esta regleta 3. En esta misma figura se observan los macizos 4 y 4' correspondientes a alveolos 5 y 5' de las dos filas distintas de fichas 6 y 6'.

5 La fig. 3 representa una colección de planchas 8 con diversos dibujos de objetos atractivos a la imaginación infantil. La fig. 4 muestra varias fichas 6 de dos colores distintos. La fig. 5 presenta en detalle y desde arriba, las regletas 3 colocadas en tres posiciones, una que permite ver el signo más 12 en el alveolo 10 y 12' en el 10', otra que permite ver el signo menos 14 en el alveolo 10 y 14' en el 10' y, por último, una en el centro que corresponde al acierto y que presenta un cero como el señalado con 13 en el regleta de la izquierda de esta figura.

10 En la base estarán alineados evidentemente todos los signos menos, cero y más correspondientes tanto al alveolo 10 como al 10' y a las ocho posibilidades de juego. Se observa que hay dos colecciones 12 y 12' de signos más, 14 y 14' de signos menos y 13 y 13' de signos nulos que corresponden a aciertos.

15 Por último la fig. 6 muestra el juego embalado en un estuche constituido por una caja 16 y una tapa 15.

20 El presente modelo de utilidad, recáera sobre las siguientes reivindicaciones.

REIVINDICACIONES

1 - Juego de adivinanzas, caracterizado porque está constituido por una base de forma prismática hueca en su parte inferior, provista de un reborde en la parte de arriba del costado lateral posterior mas largo, y un macizo elevado en la parte intermedia de esta base paralelo al lado mas largo, - conteniendo dicho macizo por su parte superior sendas ranuras, situadas perpendicularmente a la base, de la dimensión de unas pequeñas planchas rectangulares, existiendo entre estas ranuras y el borde posterior unos salientes separados el espesor de las fichas prismáticas numeradas y deslizando se por debajo de este macizo unas regletas provistas de un resalte posterior y dos orificios situados uno a cada lado del macizo, estando provista la base además, de una serie de salientes similares situados en una línea paralela anterior y en la proximidad del costado mas largo opuesto a la que lleva el reborde; completándose dicha base con una colección de pequeñas cavidades prismáticas abiertas de la anchura de las planchas rectangulares ilustradas.

2 - Juego, según reivindicación anterior, caracterizado porque se dispone de una colección de pequeñas planchas rectangulares ilustradas en número doble al que se pueden colocar en la base del juego y dos colecciones de fichas prismáticas numeradas en dos colores diferentes, las cuales se introducen en los alojamientos que lleva la base, quedando las de cada color al mismo lado de la línea en que se coloquen las planchas ilustradas con dibujos de distintos objetos, sumando entre ambas colecciones de fichas el número que de planchas

1

5

10

15

20

25

30

1 ilustradas; llevando además regletas en el mismo número que  
 cada colección de fichas prismáticas, cuyas regletas se des-  
 lizan por sendos orificios practicados en el macizo de la  
 base del juego, y llevan practicados dos taladros que se -  
 sitúan sobre un signo del mismo tipo de ambos lados del maci-  
 5 zo.


3 - Juego, según reivindicaciones anteriores, caracterizado  
 porque en la base van dibujados alineados paralelamente a  
 los lados mas largos, y a cada costado del macizo coleccio-  
 nes de signos distintos para indicar acierto, rebase o de-  
 10 fecto en la apreciación.

4 - Juego de adivinanzas.

Según se describe y reivindica en la presente memoria des-  
 criptiva y consta de seis hojas de texto foliadas y escritas  
 a máquina por una sola de sus caras y el plano que a la mis-  
 15 ma se acompaña.

Madrid, a - 8 OCT. 1981

CARLOS ROBB  
 P. P.



Fée: Pedro Matamoras

20

25

30

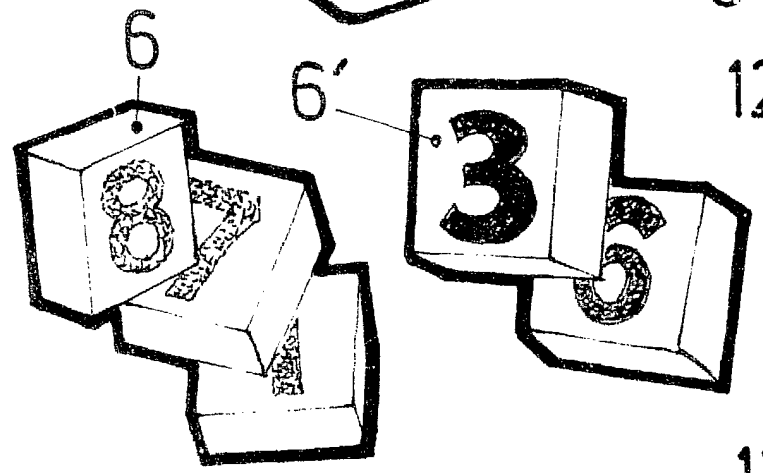
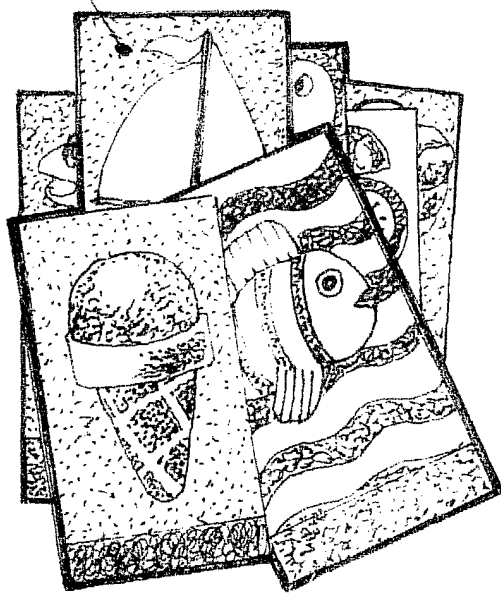
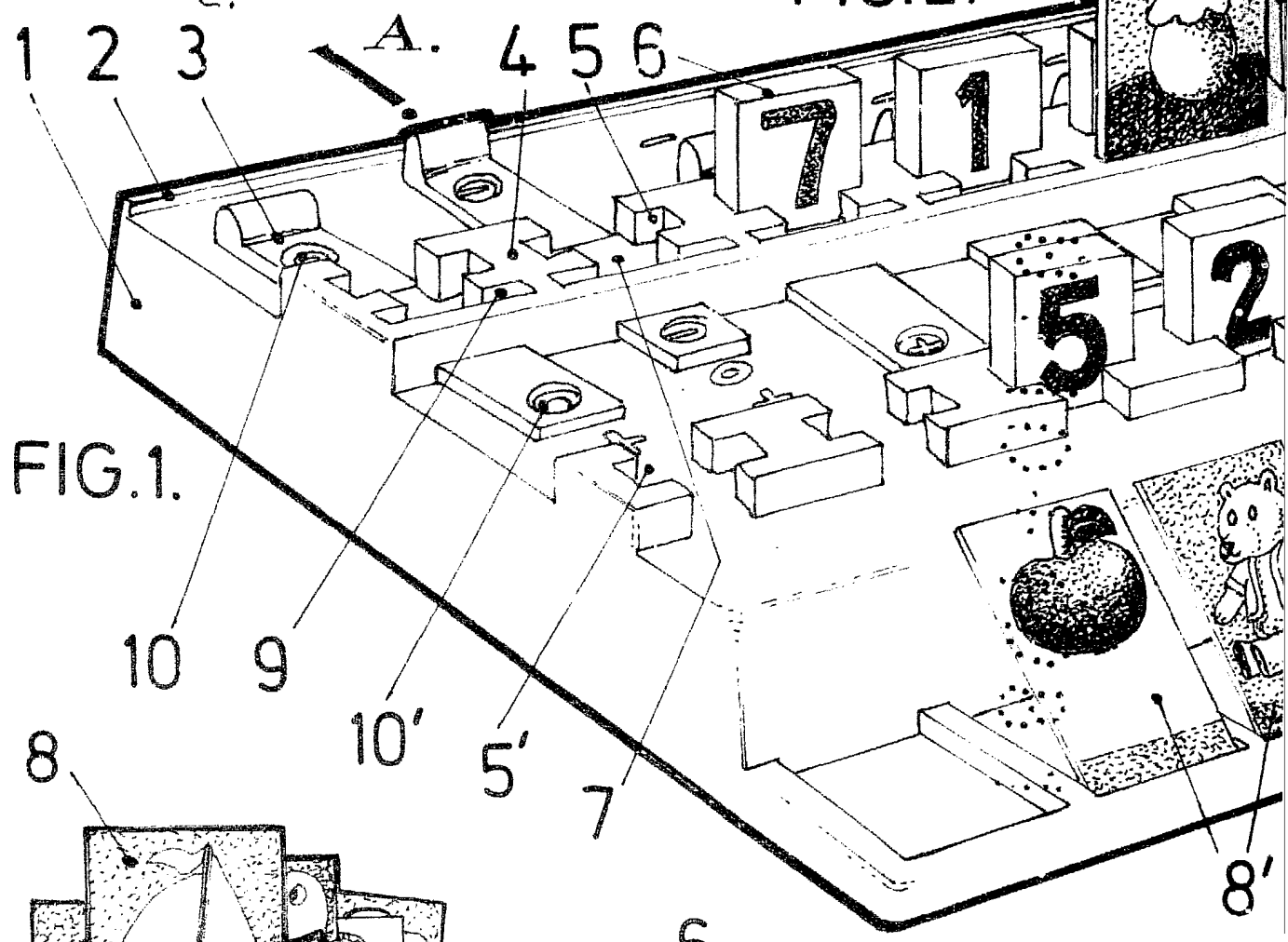
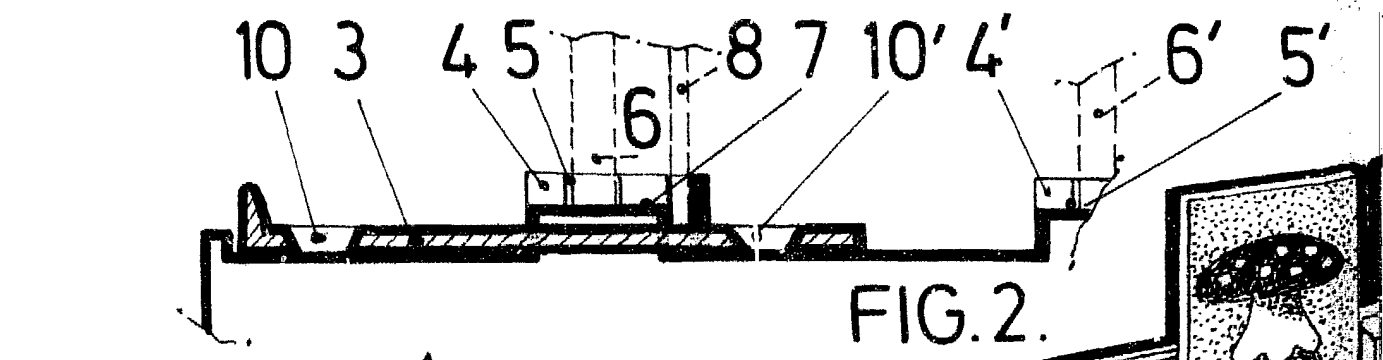


FIG. 3.

FIG. 4.

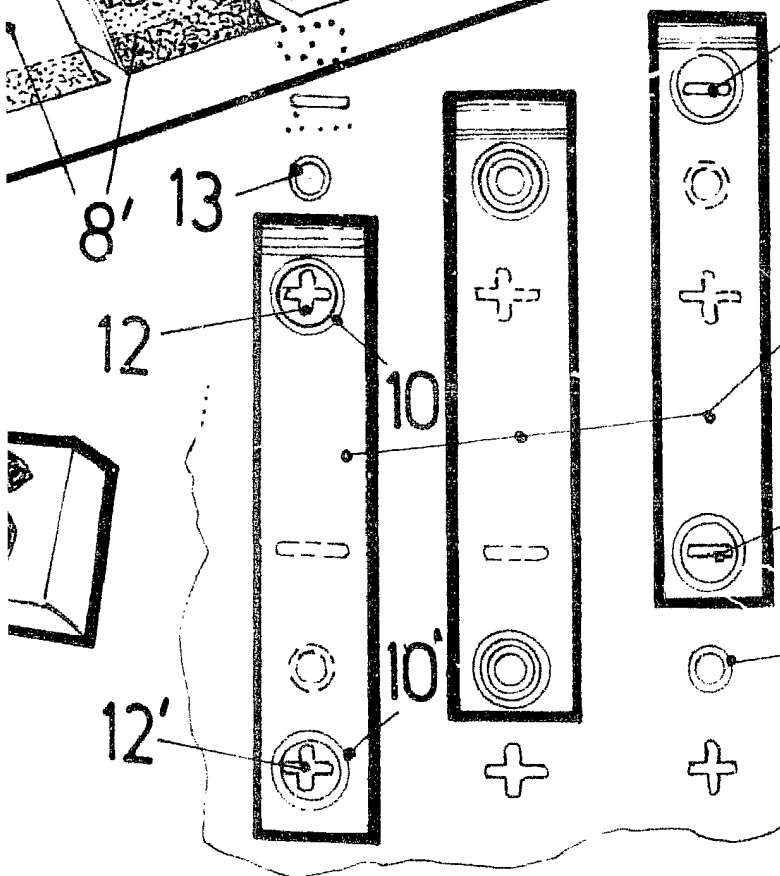
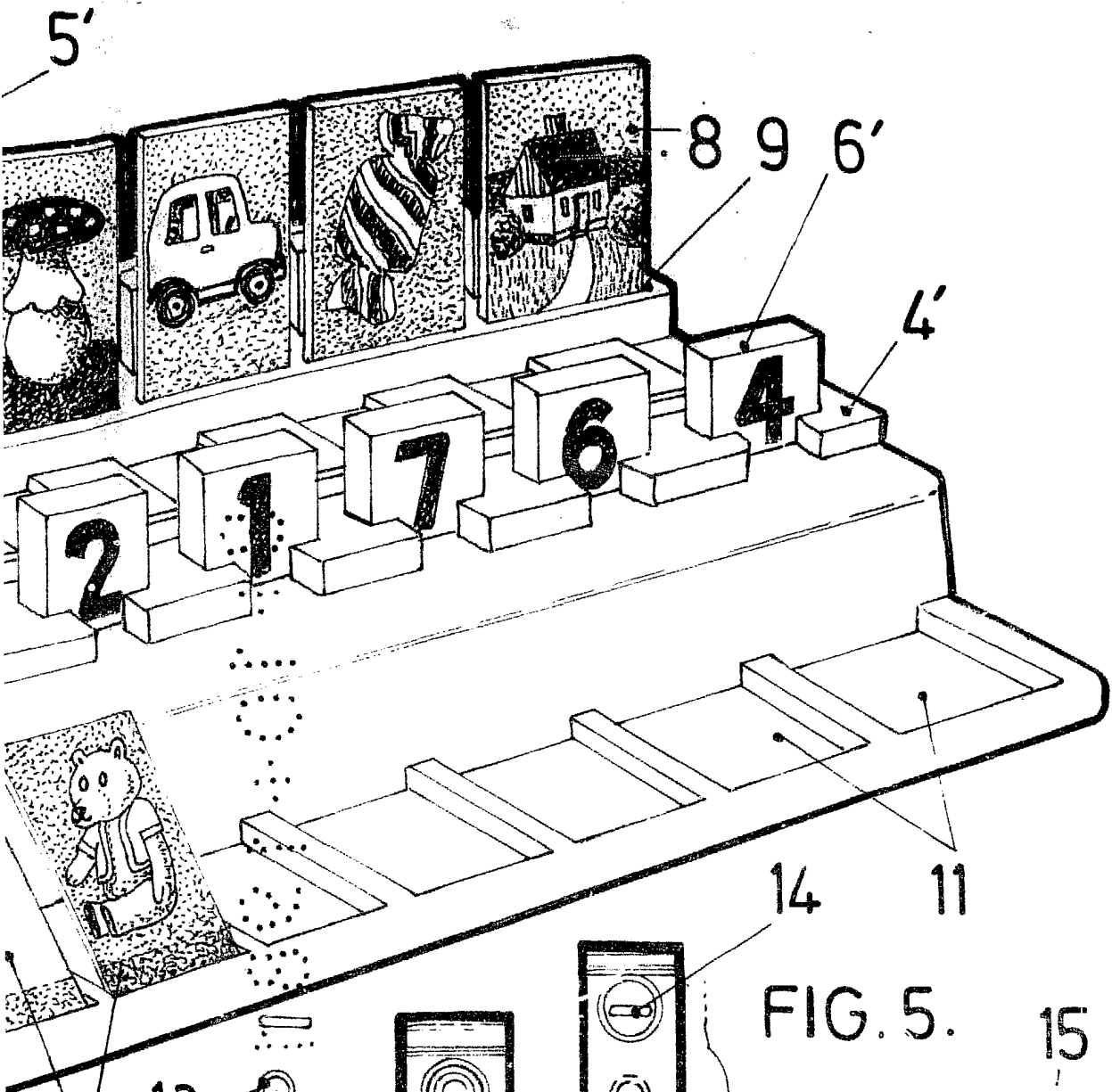


FIG. 5.

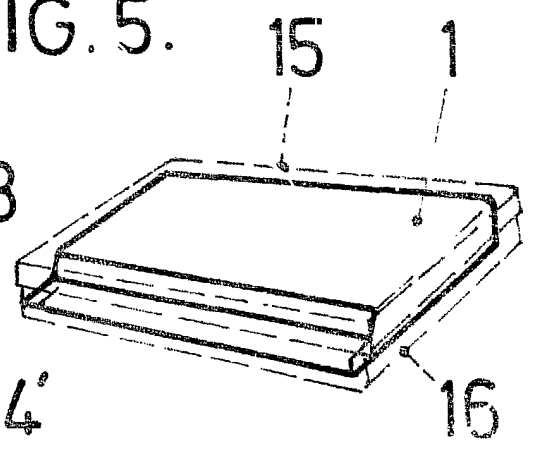


FIG. 6.

ESCALA VARIABLE  
 CARLOS KOEB  
 P. P.

Fde.: Pedi. Matamorán

