



ESPAÑA

19 ES	11	NUMERO	10 Y
	21	26 19 5 6	
	22	FECHA DE PRESENTACION	
		3 Diciembre 1.981	

MODELO DE UTILIDAD

16 SET. 1982

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

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL A 63 F 3/02
------------------------	-----------------------------------------------

54 TITULO DE LA INVENCIÓN "JUEGO RECREATIVO Y DIDACTICO"

71 SOLICITANTE (S) D. VICENTE CARRASCO MARTINEZ

DOMICILIO DEL SOLICITANTE C/. Poeta Zorrilla, nº 17-8ª - PATERNA (Valencia)

72 INVENTOR (ES) D. VICENTE CARRASCO MARTINEZ

73 TITULAR (ES) D. VICENTE CARRASCO MARTINEZ

74 REPRESENTANTE D. JUAN LOPEZ SANCHEZ

261856

EXPEDIENTE: MODELO DE UTILIDAD

Titular: D. VICENTE GARRASCO MARTINEZ

Nacionalidad: Española

Domicilio: C/. Poeta Zorrilla, nº 17-8ª
PATERNA (Valencia)

Objeto: "JUEGO RECREATIVO Y DIDACTICO"

Prioridad:

MEMORIA DESCRIPTIVA

En el curso de la presente Memoria Descriptiva y con la ayuda del plano adjunto, van a quedar expuestas las circunstancias que concurren en un nuevo juego recreativo y a la vez didáctico, cuyo fin pedagógico se basa esencialmente en que los niños aprendan a conocer el valor de los colores y las posibles combinaciones que se pueden alcanzar con su mezcla, poseyendo las necesarias condiciones de novedad y utilidad, que exige el vigente Estatuto-Ley de Propiedad Industrial, para acordar a su titular el privilegio de su exclusiva explotación industrial y comercial en España.

5

10

15

20

25

30

35

Este juego, que lo podríamos encuadrar en la categoría de "juego de tablero", constituido éste por un conjunto de 81 casillas, distribuidas en nueve filas de nueve, cuadradas, ofrece para su juego y para cada jugador, un conjunto de 15 piezas corpóreas y una pluralidad de piezas laminares, que podríamos estimar que si aquéllas son las que desarrollan su juego por encima del tablero, éstas tienen una valoración atribuida según su tamaño, para actuar a modo de moneda para pagar al contrario.

Para mejor comprensión de la descripción que sigue, hemos considerado oportuno aportar una lámina de dibujos, en la que se ofrece un caso práctico de realización, en la que podemos llamar figura 1ª a la línea superior que ofrece en alzado los perfiles de las piezas que se diferencian en cuanto a forma en que, tal y como se muestra en la figura 2ª o línea inmediatamente inferior, que ofrece vistas en planta superior de las figuras corpóreas de la línea superior, y en las que claramente se denota que unas figuras tienen forma de paralelepípedo de base cuadrada, para un jugador, y las otras tienen forma cilíndrica para el jugador oponente; como figura 3ª ofrecemos las piezas-moneda, alineadas en la tercera fila, y en las que claramente se denota que la figura mayor cuadrada podría contener y su valor será el doble que la pieza intermedia rectangular, y que ésta ofrece un valor doble, y también una superficie doble que la pieza de la derecha que es la menor y tiene forma cuadrada; en la figura 4ª se muestra un ejemplo de tablero con sus 81 casillas, en el que en -

40

su vista en planta muestra en la parte inferior la disposición del conjunto de las 15 fichas cilíndricas de un jugador, en la posición inicial de juego, habiendo querido señalar con puntas de flecha, las formas de avanzar y de eliminar a las piezas del contrario, siendo comunes a todas las piezas estas circunstancias, si bien y para mejor comprensión se ha situado en el conjunto de las 6 piezas de la izquierda, las formas de avance y en las 6 de la derecha las formas en diagonal o lateral de eliminar a las piezas contrarias en su marcha de avance, si bien, repetimos, todas las piezas de ambos jugadores ofrecen iguales sentidos de avance y forma de eliminar fichas contrarias.

45

50

55

60

65

En el conjunto de piezas que pudiéramos llamar "equipo" y que corresponden a cada jugador, hay unas piezas de mayor altura -1-, que llamaremos piezas "primarias" en número de tres, y las cuales ofrecen los tres colores primarios, amarillo, magenta y cyan, y que se hallan situadas en las tres casillas centrales de la primera fila de casillas; con -2- señalamos las piezas que podemos llamar binarias, y cuyos colores son rojo, verde y violeta, que se obtienen de la mezcla de los colores primarios, y que ocupan las casillas inmediatamente anteriores a las piezas binarias, siendo su altura algo menor que la de aquéllas, y por último señalamos con -3- al conjunto de 9 piezas de igual altura y a la vez menor de las piezas -1- y -2-, y que ofrecen colores obtenidos mediante la mezcla de colores primarios, pero en diferentes proporciones para

obtener coloraciones diferentes.

70

Con -4- señalamos a las piezas laminares-moneda, cuyo tamaño partiendo de la mayor, es doble que la intermedia, y a su vez ésta doble que la menor.

75

Este juego ofrece un reglamento para su práctica y las fichas que forman cada equipo, según sean primarias, binarias o ternarias, tienen una distinta valoración como también la tienen las fichas -4-, de forma que esta valoración tiene su importancia para determinar la estrategia del juego, y la puntuación que alcanzan los jugadores para llegar a determinar el vencedor.

80

Suficientemente descrita la estructura de este juego, con sus elementos integrantes, cuyo reglamento se facilita pero que puede naturalmente alterarse por convenio de los jugadores, sólo nos resta manifestar que serán variables las circunstancias formales de carácter accesorio, siempre y cuando ello no afecte a su esencialidad, que se concreta en la siguiente

85

N O T A
= = =

Los puntos que se reivindican en el presente Modelo de Utilidad, son:

90

1º.- Juego recreativo y didáctico, del tipo que se juega con tablero con 81 casillas alineadas en 9 filas de 9 casillas cuadradas, y que dispone de dos conjuntos de fichas en número de 15 cada equipo, y que se caracteriza porque las fichas de cada equipo tienen una forma definida y distinta de las fichas del equipo oponente, tal como un equipo en su conformación corpórea adoptaría la for

95

ma cilíndrica, y el otro la forma paralelepípedica de base cuadrada, estando divididos estos jugadores en tres categorías, tres con una altura mayor que otros tres siguientes, y éstos a su vez de mayor altura que los 9 restantes, todos ellos iguales, y que cada equipo ofrece de forma visible, tal como en la parte superior, los de mayor altura a los que llamaremos piezas primarias, ofrecerán los tres colores base, las tres piezas siguientes o binarias ofrecerán los colores obtenidos por la mezcla de dos de los colores base, y las 9 piezas restantes o ternarias, estarán constituidas por combinaciones de los tres colores base en proporciones diferentes.

2º.- Juego recreativo y didáctico, según la anterior reivindicación, que se caracteriza porque las piezas primarias, en la posición inicial de juego, ocupan las tres casillas centrales de la primera fila correspondiente a cada jugador, y las tres piezas binarias se hallan situadas en las tres casillas inmediatamente anteriores a las primarias, y las piezas ternarias en número de 9, ocupan las 9 casillas de la tercera fila del tablero próxima a cada jugador, poseyendo también unas piezas laminas de forma rectangular de diferente valoración según su tamaño, y en el que la de mayor valoración tiene el doble de superficie que la intermedia, y ésta a su vez el doble que la menor, y que actúan como pieza-monedá compensatoria, y cuyas fichas o piezas tienen según sean primarias, binarias o ternarias, formas de avanzar diferentes, teniendo mayor movilidad las piezas primarias que las binarias,

100

105

110

115

120

125

y éstas que las ternarias, dotadas de un solo posible movimiento de avance en sentido único, y todas estas piezas ofrecen una forma diagonal, y las primarias también lateral de eliminar a las piezas contrarias inmediatamente ad-juntas. Y

130

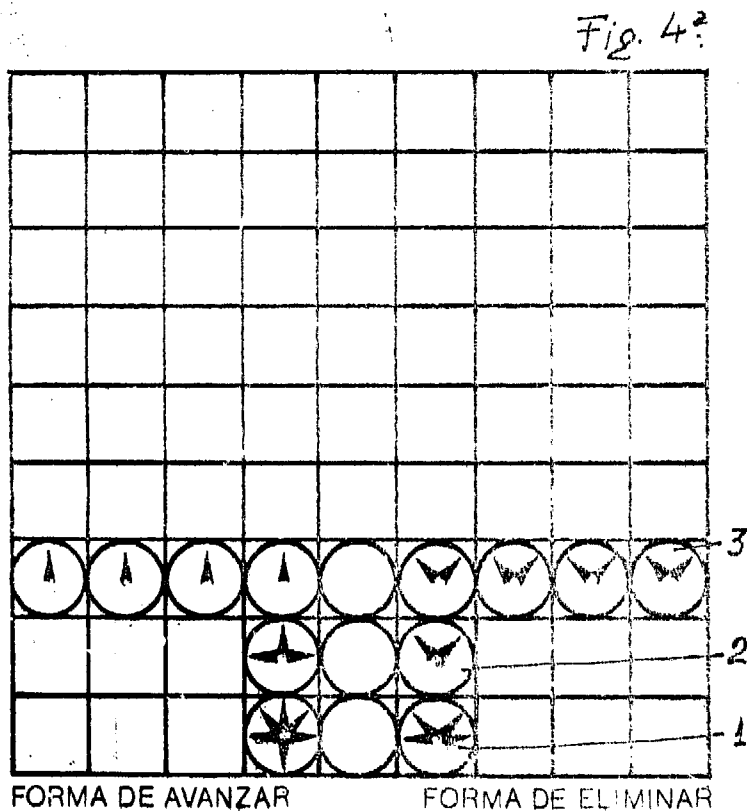
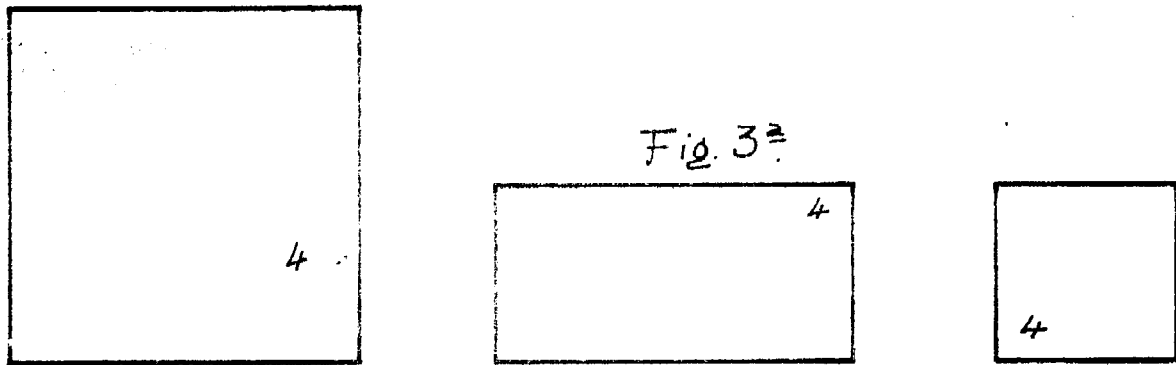
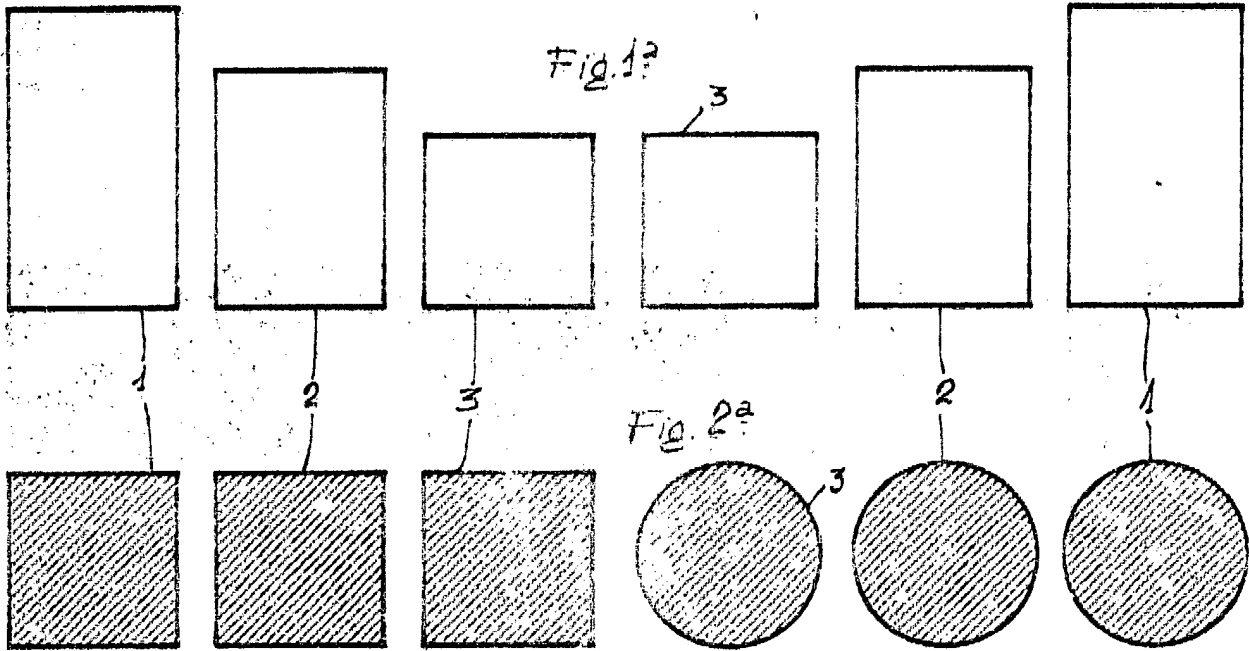
3º.- "JUEGO RECREATIVO Y DIDACTICO", de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente Memoria Descriptiva, y gráficamente representado en las figuras del plano adjunto para su mejor comprensión.

Esta Memoria consta de SEIS hojas, escritas mecanografiadas por una sola cara y a doble espacio, en 133 líneas.

Valencia, a 30 de Noviembre de 1.981

Por autorización del interesado.

Juan López



Escala Variable
Madrid, Noviembre 1981.

P. A.

Juan López