



ESPAÑA

ES	11	NUMERO	Y
	61	26 2045	
	22	FECHA DE PRESENTACION	

1 JUN. 1982

MODELO DE UTILIDAD

50 PRIORIDADES:	52 FECHA	53 PAIS
51 NUMERO		

57 FECHA DE PUBLICIDAD	58 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63 F9112

64 TITULO DE LA INVENCIÓN
"JUEGO TRIDIMENSIONAL DE ELEMENTOS IGUALES DESLIZANTES".

71 SOLICITANTE (S)
D. JOSE MANUEL COMEZ PARIS

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Arturo Soria, 241 MADRID-33

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE	Ref.: O.G. 38.423/PP
D. FRANCISCO GARCIA CABRERIZO	

La presente invención, se refiere a un juego tridimensional de elementos iguales deslizantes, cuya especial configuración y estudiado diseño hacen que el mismo suponga un juego altamente ventajoso respecto a otros similares existentes actualmente en el mercado.

Básicamente el juego que la invención propone se constituye a partir de una serie de elementos paralelepípedicos iguales entre sí y alojados en una caja paralelepédica, ocupando la totalidad de ésta a excepción del espacio correspondiente al volumen de uno de los citados elementos. De esta forma, los aludidos elementos pueden desplazarse en el interior de la caja, en virtud del espacio libre correspondiente al volumen de uno de ellos, todo ello con el fin de poder variar a voluntad del usuario o jugador todos los elementos dentro de la caja y así poder formar y componer diferentes o iguales motivos en cada una de las caras del cuerpo paralelepédico que determinan todos los elementos adosados entre sí en el interior de la propia caja.

Es decir que el número de elementos paralelepípedicos que pueden alojarse en la caja, será de  $(l.m.n-1)$ , siendo  $l$ ,  $m$  y  $n$  números enteros mayor que la unidad. Así por ejemplo, si  $l = 4$ ;  $m = 2$  y  $n = 3$ , el número de elementos paralelepípedicos sería de  $(4.2.3-1) = 23$ , los cuales quedarían alojados en una caja paralelepédica cuyo volumen será el justo para alojar a los referidos 23 elementos y quedar un espacio libre del mismo volumen y forma que el de uno cualquiera de estos elementos, quedando tales elementos ordenadamente dispuestos, es decir adosados entre sí para determinar un cuerpo que se corresponderá precisamente con el cuerpo general de la caja, teniendo en cuenta siempre el es-

espacio libre correspondiente al volumen de uno de ellos.

Ni que decir tiene que l puede ser igual a m y éste igual a su vez a n.

- En virtud del espacio libre que se deja en el interior de la caja contenedora de todos los elementos, éstos --
- 5. pueden desplazarse en todos los sentidos, siempre que sus caras sean paralelas a las respectivas caras de la caja o cuerpo paralelepípedo general, de tal modo que así pueden tomar posiciones relativas diversas y se podrán componer diferentes motivos, todos ellos obtenidos como consecuencia de --
  - 10. que cada una de las caras de los elementos paralelepípedos irán dotadas de colores o señalizaciones diversas, o bien de figuras que junto con las de las caras del resto de elementos, debidamente posicionados, pueden conformar un motivo general determinado en correspondencia con las diferentes caras del cuerpo general paralelepípedo.
  - 15.

- Por consiguiente, coloreando por ejemplo las caras de los elementos paralelepípedos o haciendo marcas de cualquier tipo en tales caras, puede jugarse como si se tratara de un rompecabezas, consiguiéndose que éste adopte diferentes configuraciones particulares de entre todas las posibles.
- 20.

- Cabe decir que la caja contenedora de los elementos, puede ser opaca, transparente, de naturaleza rígida o bien deformable, de tal modo que si es opaca y/o de naturaleza rígida entonces deberá ir dotada en cada cara de tantas --
- 25. ventanas como elementos paralelepípedos concurren en tal cara, para así poder observar el motivo correspondiente a cada cara de los elementos paralelepípedos y poder desplazarlos como se quiera a fin de obtener el motivo general de la
  - 30. respectiva cara correspondiente al cuerpo general paralelepi

pédico.

Asimismo cabe destacar el hecho de que la caja con-  
tenedora de los elementos puede ser un paralelepipedo recto  
u oblicuo, sin variar para nada la forma de juego ni el núme-  
ro de elementos que como se ha dicho ha de ser de  $(l.m.n-1)$ ,  
en donde l, m y n han de ser números enteros mayores a la --  
unidad y pueden además ser iguales entre sí o distintos, en  
cuanto a número de ellos se refiere, ya que su forma y dimen-  
siones han de ser para cada caso siempre iguales.

10. Con objeto de poder establecer más claramente las  
características generales del juego que la invención propone,  
se va a realizar una descripción detallada con ayuda de un --  
juego de planos en los que con carácter meramente orientati-  
vo y no limitativo se ha representado una forma de realiza-  
ción preferente y concreta del juego, sin querer con ello de  
15. cir que el mismo no pueda tener otras formas geométricas --  
diferentes, siempre que éstas sean paralelepipedicas rectas o  
oblicuas. En los citados planos se ha representado lo siguien-  
te:

20. En la figura 1ª, se muestra una vista en perspecti-  
va del juego de la invención, de acuerdo con una forma de --  
realización preferente en la que la caja contenedora de los  
elementos es un cubo y contiene 26 elementos también en for-  
ma de cubo que representan otros tantos dados iguales en --  
25. cuanto a sus dimensiones, pero diferentes en cuanto a la dis-  
posición del coloreado de los motivos de las diferentes ca-  
ras de los dados.

En la figura 2ª, se muestra una vista en perspecti-  
va de uno de los 26 dados contenidos en el cuerpo cúbico for-  
30. mado según la figura 1ª.

Estos dados en el ejemplo que nos ocupa, tienen la particularidad de que si nos referimos por ejemplo a las caras de los cinco, un grupo de ellas tienen los puntos de un color mientras que otros grupos tienen los puntos de otros colores, ocurriendo lo mismo con los puntos de las otras caras de los dados.

5.

En la figura 3ª, se muestra una vista en perspectiva de la caja contenedora de los elementos paralelepípedicos o cúbicos, cuya caja en este ejemplo de realización está dotada de tantas ventanas en cada una de sus caras como elementos cúbicos accedan o concurran en ella.

10.

Sobre las mencionadas figuras, las referencias numéricas corresponden a las siguientes partes y elementos:

15.

- 1.- Elementos paralelepípedicos.
- 2.- Caja contenedora de los elementos (1).
- 3.- Espacio o hueco del cuerpo general de igual volumen que el de uno de los elementos (1).
- 4.- Ventanas de la caja (2).

20.

A la vista de las comentadas figuras, puede observarse como el juego de la invención, de acuerdo con la forma de realización preferente que se ha escogido a título de ejemplo, se constituye mediante una serie de elementos paralelepípedicos (1), que en este caso son cubos y muestran o representan dados, los cuales quedan alojados en una caja (2) también paralelepípedica, que asimismo es un cubo, de tal forma que todos los elementos (1) adosados entre sí ordenadamente ocupan la totalidad del volumen interno de la caja (2) a excepción de un espacio o hueco (3) que corresponde precisamente al volumen ocupado por uno de los elementos (1).

25.

30.

De este modo, dichos elementos (1) pueden despla--

zarse sin girar dentro de la caja (2), cuyo desplazamiento - como es natural se realizará paralelamente a las caras de la caja (2), todo ello en orden a que el usuario o jugador pueda ir colocando cada elemento (1) en el lugar que desee para

5. así formar un motivo determinado de los múltiples que se pueden obtener. En el caso de realización mostrado, se ve que los elementos (1) son dados y el juego consistiría en colocar todos los dados de forma que cada cara que forman el cuerpo cúbico general estará ocupada por los elementos (1) -

10. cuyas caras presentan el mismo número y con el mismo color. Es decir que por ejemplo la cara del cubo correspondiente a los cinco tenga estos puntos del mismo color, porque los cinco de otros colores quedan ocultos, asimismo la cara de los cuatros será también del mismo color y así sucesivamente

15. con el resto de las caras.

No cabe la menor duda de que los elementos (1) pueden tener sus caras coloreadas en diferentes colores para tener un color común en cada cara del cuerpo general obtenido, o bien estar dotados en cada cara de una marca cualquiera

20. o parte de un motivo para poder componer dicho motivo completo en cada cara del cuerpo general.

En la figura 3ª, se muestra una vista de la caja (2) independientemente, la cual como ya se ha dicho puede ser opaca, transparente, de naturaleza rígida o deformable,

25. de modo que si es opaca y/o rígida, la misma estará dotada de una serie de ventanas (4) para que a través de las mismas poder observar la señal, figura o motivo correspondiente a la respectiva cara de cada uno de los elementos (1) y así poderles mover o desplazar adecuadamente para obtener el motivo

30. que se desee.

Asimismo, ya se ha comentado que la caja (2) puede ser de cualquier forma geométrica, siempre que ésta sea paralelepédica, bien en forma de paralelepípedo recto u oblicuo, de modo que en cualquier caso los elementos (1) tendrán formas paralelepédicas y serán también iguales entre sí, realizándose el desplazamiento de ellos de igual manera al ocupar todos ellos la totalidad de la caja (2) a excepción de un espacio o hueco (3) de igual volumen que el que ocupa cada elemento (1).

5.

10.

Es decir, en cualquier caso el juego puede considerarse como un rompecabezas que será necesario componer para que cada cara del cuerpo general paralelepédico represente un motivo determinado, bien sea un color único para cada cara, un paisaje completo, la figura de cualquier objeto, etc.

15.

de acuerdo con la representación o motivo representado en cada una de las caras de los elementos (1).

20.

El Solicitante se reserva el derecho de extender esta demanda a los países extranjeros, reivindicando la misma Prioridad de la presente solicitud, al amparo del Convenio Internacional para la protección de la Propiedad Industrial.

N O T A

25.

El Modelo de Utilidad que se solicita por veinte años para España, de acuerdo con la vigente Legislación, deberá recaer sobre: "JUEGO TRIDIMENSIONAL DE ELEMENTOS IGUALES DESLIZANTES", según las características esenciales de las siguientes:

.../...

.../...

30.

.../...

## REIVINDICACIONES

- 1.- Juego tridimensional de elementos iguales deslizantes, esencialmente caracterizado porque se constituye a partir de una serie de elementos paralelepípedicos iguales - entre sí, los cuales van alojados en una caja también paralelepípedica ocupando la totalidad del volumen de ésta a excepción de un espacio o hueco de igual volumen y forma que el correspondiente a uno de dichos elementos; siendo el número de tales elementos contenidos en la caja de  $(l.m.n-1)$ , con la particularidad de que  $l$ ,  $m$  y  $n$  son números enteros mayores que la unidad y en donde  $l$ ,  $m$  y  $n$  pueden ser números iguales o distintos entre sí; habiéndose previsto que cada uno de tales elementos presente una marca o motivo cualquiera en cada una de sus caras, todo ello en orden a que al realizar los desplazamientos adecuados de tales elementos dentro de la caja, el cuerpo general paralelepípedico obtenido presente en cada una de sus caras un motivo completo u homogéneo determinado, como si de un rompecabezas se tratara..
5. 10. 15.

- 2.- Juego tridimensional de elementos iguales deslizantes, según la reivindicación 1, caracterizado porque la caja paralelepípedica es susceptible de ser opaca o transparente, y de material rígido o deformable, de tal modo que si dicha caja es opaca y/o de material rígido ha de presentar una serie de ventanas en cada una de sus caras.
- 20.

25. 3.- "JUEGO TRIDIMENSIONAL DE ELEMENTOS IGUALES DESLIZANTES".

Según queda sustancialmente descrito en la presen-

.../...

te Memoria que consta de ocho hojas, escritas a máquina por una sola cara y acompañada de dibujos.

Madrid, 14 DIC. 1981

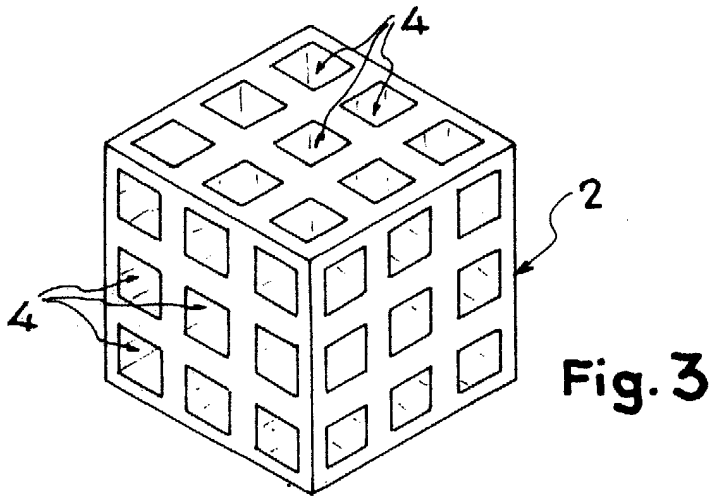
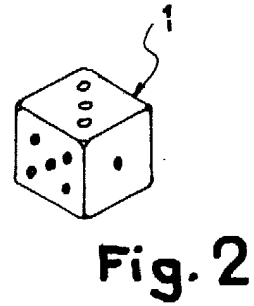
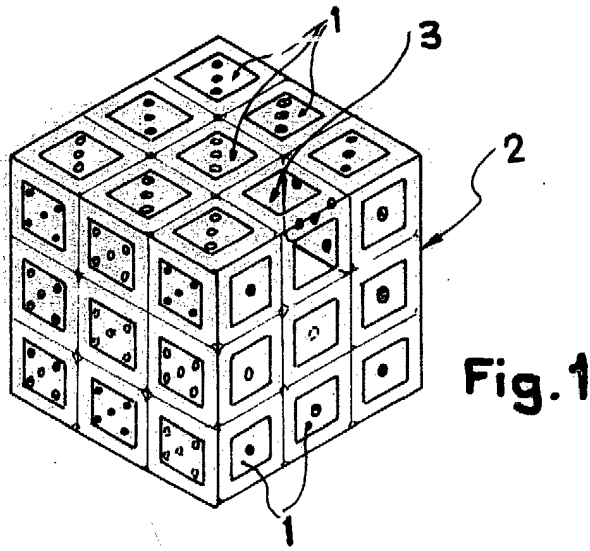
D. JOSE MANUEL GOMEZ PARIS

P.P.

5.



.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....



Madrid, 14 DIC. 1981

P. P.

Escala variable