



ESPAÑA

19	ES	11	NÚMERO	10	Y
		21	262508		
		22	FECHA DE PRESENTACIÓN		
			17 DIC. 1981		

MODELO DE UTILIDAD

U 1 JUL. 1982

30	PRIORIDADES:	31	NÚMERO	32	FECHA	33	PAIS

47	FECHA DE PUBLICIDAD	51	CLASIFICACION INTERNACIONAL
		A63F 9/10	

54	TITULO DE LA INVENCIÓN
"JUEGO DE HABILIDAD"	

71	SOLICITANTE (S)
D <sup>a</sup> Pilar ORELL Varela	

DOMICILIO DEL SOLICITANTE	
BARCELONA - Tenor Viñas, 4 y 6	

72	INVENTOR (ES)

73	TITULAR (ES)

74	REPRESENTANTE
D. Alfonso Durán Olivella	

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente Modelo de Utilidad se refiere a un juego de habilidad, caracterizado por sus cualidades recreativas, instructivas y formativas. El primer aspecto se deriva de la práctica del juego como mero pasatiempo, mientras que los aspectos instructivo y formativo se derivan de las posibilidades de su combinación en gran número de formas.

El nuevo juego es del tipo que comprende una pluralidad de dados cuyas caras presentan colores diferentes y que pueden asociarse para formar diversas figuras, tales como un cubo, siendo uno de los objetivos del juego obtener un tetraedro cuyas caras, formadas por la yuxtaposición de las de los dados integrantes, presenten asimismo coloraciones diversas.

El color de cada una de las caras puede ser de una sola tonalidad o bien, por el contrario, la combinación de las tonalidades, a discreción del jugador, el cual tiene así numerosas posibilidades de combinación según su fantasía. La práctica del juego consiste precisamente en disponer con destreza los dados integrantes de manera que las caras externas de los mismos, que definen las caras del cubo, presenten el aspecto de coloración que interesa.

Para facilitar la explicación, se acompaña a la presente memoria unos dibujos en los que se ha representado, a título de ejemplo ilustrativo y no limitativo, un caso de realización de un juego de habilidad, según los principios de las reivindicaciones.

En los dibujos:

La figura 1 es una vista lateral, parcialmente seccionada longitudinalmente, del nuevo juego, y la figura 2 un aspecto parcial del mismo en sección por un plano perpendicular al anterior.

5. La figura 3 es una vista en perspectiva de uno de los dados integrantes del nuevo juego, y las figuras 4 y 5 son secciones por planos perpendiculares indicados IV-IV y V-V, respectivamente.

10. La figura 6 muestra un cubo obtenido por la yuxtaposición de los dados integrantes del juego y con una composición cromática determinada en sus caras.

Los elementos designados con números en los dibujos corresponden a las partes indicadas a continuación.

15. Cada uno de los dados -1-, hecho de un material apropiado, tal como el plástico, y con sus aristas y vértices levemente redondeados, presenta en tres caras consecutivas, dos de las cuales son paralelas, unas aberturas -2-, -3-, -4- en comunicación, siendo en forma de U mayúscula las practicadas en las caras paralelas y rectangular de uno a otro lado la abertura en la cara central, la cual presenta en su zona media un ensanchamiento -5- de configuración curvilínea, definiendo idealmente una superficie cilíndrica interna.

20. Las otras tres caras del cubo presentan aberturas -6-, -7- y -8- análogas, siendo las -6- y -8- en forma de U y la -7- de forma rectangular transversal, ensanchada centralmente en las zonas -9-.

De esta manera se tiene que los planos ideales

definidos por aquellas aberturas, designados con los números IV-IV y V-V en la figura 3, son perpendiculares entre sí.

5. Un elemento filar elástico y resistente -10- está dispuesto ensartando la totalidad de los dados -1-, pasando a través del interior de los mismos de manera que no pueden desprenderse, pero tienen diferentes grados de libertad para ocupar diversas posiciones con relación al citado componente filar. Así, cada dado puede girar alrededor del eje ideal definido por el componente filar elástico e inclinarse para que éste quede introducido en una de las aberturas laterales en forma de U.

10. Los extremos del componente filar -10- quedan retenidos en los dos últimos cubos de la sarta mediante unos elementos metálicos -11- y -12-, respectivamente, en forma de anillas cerradas tras su inserción en los extremos de aquel componente.

15. El juego se practica a base de hacer mover los dados en las direcciones convenientes para situarlos en grupos diferentes y con las tonalidades deseadas en las caras exteriores.

20. Todo cuanto no afecte, altere, cambie o modifique que la esencia del juego descrito, será variable a los efectos del actual Modelo.

-

-

-

-

N O T A.

Se reivindica como objeto de este registro por Modelo de Utilidad:

5. 1.- Juego de habilidad, del tipo constituido por una pluralidad de figuras cúbicas cuyas caras presentan coloraciones y acabados diversos, caracterizado esencialmente porque cada uno de los componentes a modo de dado presenta en tres de sus caras consecutivas, dos de las cuales son paralelas, sendas perforaciones en comunicación que en las caras paralelas presentan forma de U alargada y en la cara central es rectangular, comunicando las embocaduras de las otras dos y presentando ensanchamientos curvilíneos en oposición en las partes medias de sus lados, mientras que las otras tres caras del dado presentan aberturas idénticas, resultando definidos dos planos ideales de simetría para el dado que son perpendiculares entre sí y secantes en una recta ideal que constituye el eje de una perforación central del dado, coaxial de los ensanchamientos curvilíneos de las aberturas en las caras centrales.
- 10.
- 15.
20. 2.- Juego de habilidad, según la reivindicación anterior, caracterizado porque la totalidad de componentes cúbicos a modo de dados queda ensartada por sus perforaciones pasantes mediante un único componente filar, elástico y resistente que atraviesa sucesivamente los dados y queda retenido por sus extremos en los dados formantes del primer y último elementos de la sarta, mediante unos elementos anulares metálicos cerrados tras el ensartado de todos los componentes del grupo, impidiendo la separa-
- 25.

ción de cualquiera de ellos y del componente ensartador, permitiendo éste la orientación en cualquier dirección de cada uno de los dados y la formación, a partir de la sarta inicialmente lineal, de figuras de variadas formas.

5. Sean cuales fueren las circunstancias que concurren en la esencialidad del Modelo de Utilidad, definido en las anteriores reivindicaciones, cuyo objeto es:

3.- "JUEGO DE HABILIDAD".

10. Consta la presente memoria de cinco hojas foliadas, mecanografiadas por una sola cara y de los dibujos unidos a la misma.

Barcelona, 17 DIC. 1981

P.A. de D<sup>a</sup> Pilar ORELL Varela,

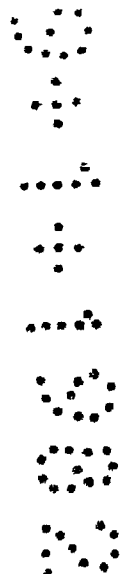
ALFONSO DURÁN

P. P.



Fdo.: Luis A. Durán Moya

FE/em.



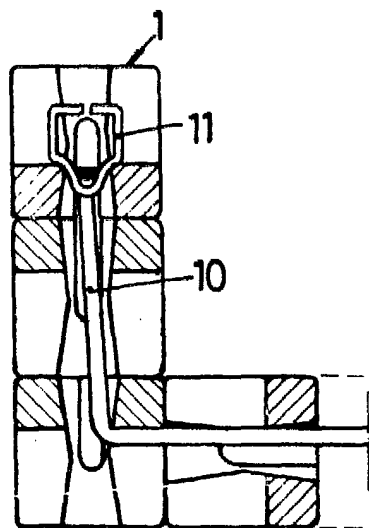
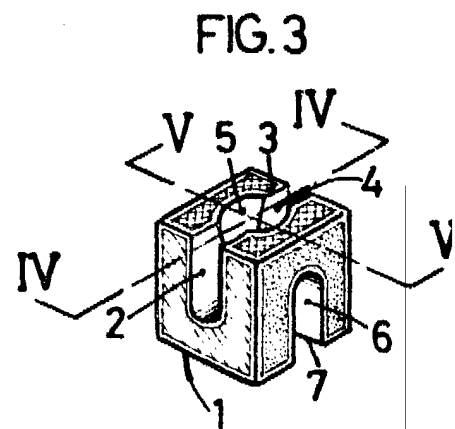
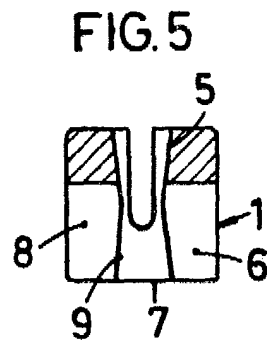
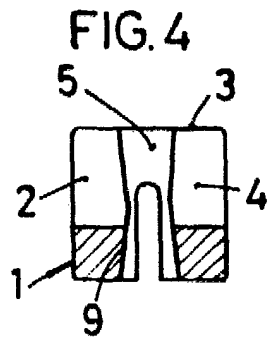


FIG. 1

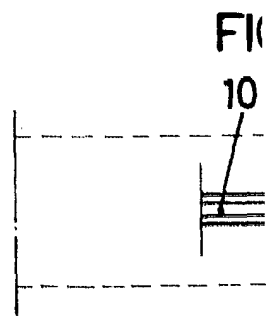
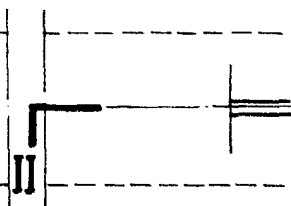


FIG. 6

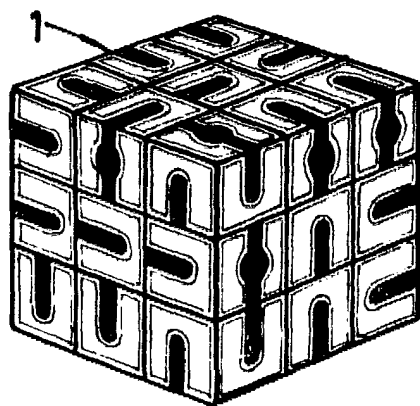


FIG. 3

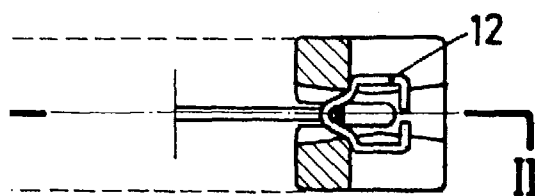
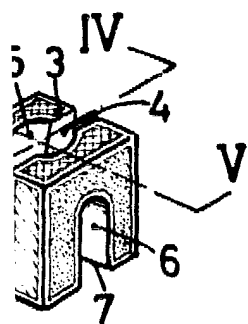
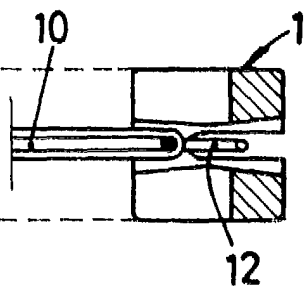


FIG. 2



BARCELONA, 17 DIC. 1981  
P.A.

ALFONSO DURÁN

P. P.

Fdo. Luis A. Durán Moya