

19	ES	11	NUMERO	262580	10	Y
		21				
		22	FECHA DE PRESENTACION	14 ENE. 1982		



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

1 JUL. 1982

30	PRIORIDADES:	32	FECHA	33	PAIS
	31	NUMERO			

47	FECHA DE PUBLICIDAD	61	CLASIFICACION INTERNACIONAL
			A63F 9/00

54	TITULO DE LA INVENCIÓN
	JUEGO DE HABILIDAD

71	SOLICITANTE (S)
	D. Julio Sanchez León

	DOMICILIO DEL SOLICITANTE
	Av. San Onofre, 41 QUART DE POBLET (Valencia)

72	INVENTOR (ES)
	El solicitante

73	TITULAR (ES)
	El solicitante

74	REPRESENTANTE
	D. Alejandro Sanz Martínez

Consiste el presente Modelo de Utilidad, en un conjunto de piezas, que ordenadas debidamente, forman una figura geométrica, la cual una vez montada resulta también curiosamente difícil de desmontar, por la disposición de los elementos que la componen, así como lo complicado, dentro de su sencillez, del montaje.

En los tiempos que vivimos, es necesaria cada vez más, la evasión mental, con la finalidad de descargar los nervios, así como liberar la mente del stress al que continuamente cada uno de los miembros de nuestra sociedad se siente inmerso.

La solución para muchos de los pequeños problemas, preocupaciones, e incluso para liberar la mente durante algunos momentos, estriba en los juegos. Solo a través de esta perspectiva, comprendemos el desmoronamiento. Así, los países civilizados, conforme aumentan su nivel tecnológico, parejamente, necesitan aumentar el grado de la propia liberación a la esclavitud que les crea la sociedad.

También, para distraerse un momento, en un grupo de amigos, para matar el aburrimiento que surge de la monotonía en ciertos días, y demás circunstancias, es ideal el juego, intrascendente, económicamente

te barato, pequeño, o sea, fácil de transportar, no pasado, sumamente ameno, constituyentes estas características, del objeto que nos ocupa.

5 Con estas consideraciones, el solicitante de este Modelo de Utilidad, ha diseñado e ideado, construido y probado con éxito, un divertido juego, muy económico de adquisición, por lo elemental del mismo, y sumamente singular, el cual consta de seis piezas, que ordenadas en una única disposición, forman una figura prismática, octaédrica estrellada, o exaédrica estrellada.

10

Así es, como se verá por la explicación que va a seguir, al presente Modelo de Utilidad, se hace acreedor a los beneficios de protección y explotación exclusivos que conceden los correspondientes artículos del vigente Estatuto de la Propiedad Industrial de 26 de julio de 1.929, publicado por Orden de 30 de abril de 1.930, y modificado por Decreto de 26 de diciembre de 1.947.

15

20 Para facilitar la comprensión de la explicación que va a seguir, acompañamos a esta memoria, formando parte de la misma, dos hojas de dibujos, en las que en seis figuras se representa aquello que constituye la esencia del presente Modelo de Utilidad.

En la figura A observamos una perspectiva de las piezas unidas y formando el cuerpo del juego. En ella, no podemos diferenciar su formación, pero sí los ángulos y ranuras que posee, de forma que todas ellas dan la impresión de estar entrecruzadas, como consecuencia de su montaje. Solo existe una posibilidad de ser colocadas todas ellas, de modo que en caso de disponerse de forma diferente, al poner la última pieza, faltaría sitio para esta, o bien, la figura no tendría la regularidad del gráfico, debiéndose montar en otra posición distinta hasta conseguir la representada en la Fig. A.

Las piezas que forman el juego, son seis, de tres tipos diferentes, ideadas con la particularidad de que todas son combinables con todas, pero en el momento en que se coloca la siguiente pieza, la posibilidad de situar otra es mas reducida, necesitando variar la posición de las iniciales, hasta lograr el secreto, que dependerá en mucha medida de la capacidad del individuo que lo intenta montar, en relación con su aptitud para la comprensión de la geometría espacial.

En la figura B podemos observar uno de los tipos de pieza que forma el juego. La pieza de la figura B, vista en perspectiva por el lado inferior, ofre-

ce la visión que se representa en la figura C. Esta pieza, está formada por caras triangulares y trapezoidales, las cuales están distribuidas del modo que sigue: En la parte superior, seis caras triangulares, en la parte lateral cuatro caras triangulares, y en la parte inferior, dos caras trapezoidales, visibles también desde los laterales.

La figura D, muestra otro de los tipos de pieza que esencialmente guarda las mismas formas que la anterior, pero que tiene practicada en su parte lateral, una hendidura formando también con esta más triángulos, manteniendo esta figura en eje de simetría que guarda la transversal, habiéndose perdido el eje de simetría longitudinal, tal y como puede verse en la figura E.

En la figura F podemos apreciar sin ninguna dificultad, una figura prismática, con dos ejes de simetría, que guarda la misma proporción angular que las anteriormente citadas, en la cual no se ha practicado hendidura alguna, y que completa para formar la figura representada en A, a las anteriores explicadas con B y D.

La combinación de las piezas se realiza de modo que en su parte inferior, todos los huecos quedan

rellenos, y las dichas piezas, totalmente ajustadas, -
 existiendo una sola posición en la que es posible el -
 montaje.

5 El juego está formado por tres piezas como -
 las de la figura B, dos piezas como las de la figura D
 y una pieza de las de la figura F, lográndose con ello
 la combinación que ofrece la vista de la figura A.

10 Hacemos constar a los efectos que pudieran -
 ser oportunos, que tanto los dibujos como las explica-
 ciones dadas en el contenido de esta memoria, lo son -
 únicamente a título de ejemplo, pudiendo ser modifica-
 dos todos aquellos extremos que no alteren la esencia
 de lo que constituye el presente Modelo de Utilidad.

15 Expresadas las características formales y -
 técnicas del presente Modelo de Utilidad, así como: la
 forma y utilización del mismo, únicamente nos resta --
 concretar en la siguiente

N O T A

las

R E I V I N D I C A C I O N E S

12.- Juego de habilidad, caracterizado por estar compuesto por seis piezas que montadas unas junto a otras, mantienen cohesión, formando un poliedro regular estrellado, existiendo una única posibilidad de montaje, y en un orden determinado, imposibilitando cualquier combinación distinta, ni formación de figura regular alguna de forma diferente.

22.- Juego de habilidad, caracterizado según la primera reivindicación por ser las piezas que forman de tres tipos, manteniendo una misma configuración angular, y unas mismas medidas, siendo estas de una misma forma tres de ellas, dos de forma diferente, y una sexta de otra nueva.

32.- JUEGO DE HABILIDAD.

Tal y como aparece representado, descrito y reivindicado en la presente memoria descriptiva que consta de siete hojas de texto mecanografiadas por una sola cara, y dos hojas de dibujos.

Madrid a 14 de enero de mil-
novecientos ochenta y dos.

PP
F. L. L. L.

MODELO DE UTILIDAD.

Fig. A

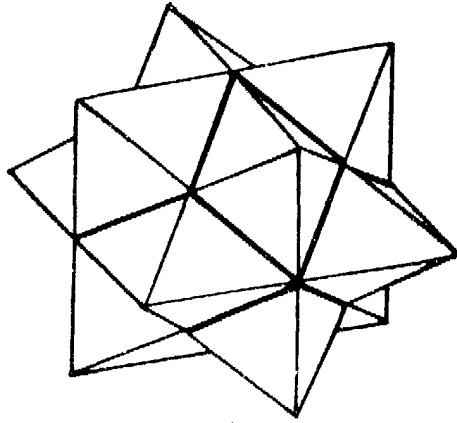


Fig. B

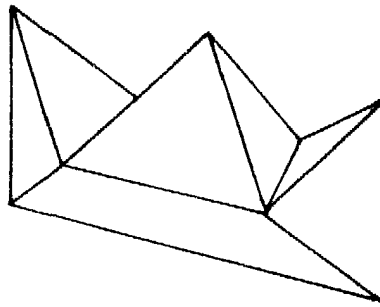
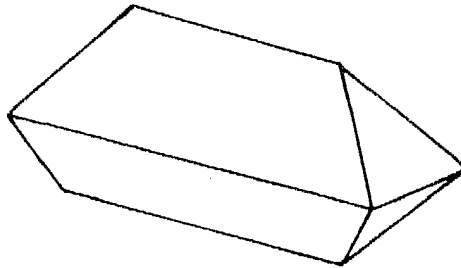


Fig. C



MODELO DE UTILIDAD

Fig D

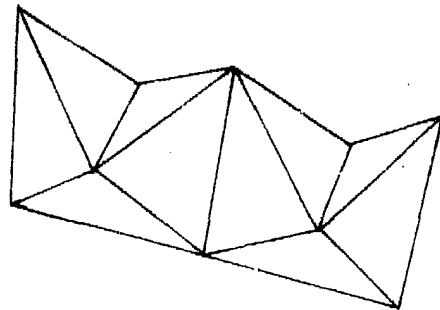


Fig E

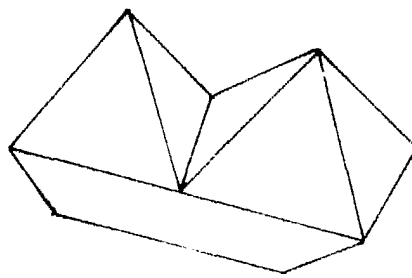


Fig F

