



ESPAÑA

19 ES	11	NUMERO	10 Y
	21	263894	
	22	FECHA DE REGISTRO	

MODELO DE UTILIDAD

1 NOV. 1982

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

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL A63F 9/10
------------------------	---

54 TITULO DE LA INVENCIÓN

MULTIRROMPECABEZAS:

71 SOLICITANTE (S)

MARTINEZ SANCHEZ, Jesús

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

Aptos. Princicasim, Bl. II, Portal II, 5ª-4ª. BENICASIM (CASTELLON).

72 INVENTOR (ES)

MARTINEZ SANCHEZ, Jesús.

73 TITULAR (ES)

MARTINEZ SANCHEZ, Jesús.

74 REPRESENTANTE

## MEMORIA

El multirrompecabezas, es como su nombre indica, un juego similar al rompecabezas normal, en lo que a intentar conseguir una determinada composición, pero con ciertas particularidades y diferencias:

- Siempre tiene el mismo número exacto de fichas.
- Las fichas son cuadradas.
- A cada ficha le corresponde una determinada combinación de cuatro variantes cromáticas: Puede tener una, dos, tres o cuatro variantes cromáticas. A priori no existe un único problema, ya que será el propio jugador el que se impondrá los problemas, que tratará de resolver, ni tampoco existe una única solución al problema impuesto por éste.

La única regla que se exige es que cada ficha que se sitúe en el tablero, tiene que hacerse de forma tal, que todas las variantes cromáticas de sus cuatro aristas deben coincidir con las variantes cromáticas de las aristas de las fichas que tiene al lado.

Existe una excepción: Las fichas que formen las aristas de la composición en su lado exterior, pueden formar entre ellas cualquier tipo de combinación. Una vez fijadas estas reglas de juego, podemos (a modo de ejemplo) plantearnos tres problemas distintos, que como ya hemos dicho, tendrán a su vez múltiples soluciones.

- Queremos que cada arista exterior de la composición, tenga una variante cromática distinta.

- Que dos aristas exteriores determinadas de la composición, estén formadas por una variante cromática, y las otras dos por otra.

- Las cuatro aristas, estén formadas por la misma variante cromática.

Siguiendo con el último caso, una vez tengamos formadas las cuatro aristas exteriores de la composición, nos sobrarán dieciseis fichas, que contendrán la misma variante cromática que la que forman aquellas aristas. Podemos pues, volvernos a plantear otros subproblemas con esas dieciseis fichas.

- Tratar de agrupar la variante cromática en una zona del tablero, y que además quede unida con las aristas exteriores de la composición.

- Tratar de aislarla lo máximo posible.

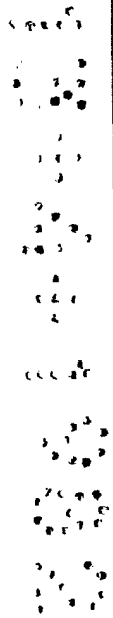
- Tratar de llegar, sin interrumpir la unión de la variante cromática, de una arista a otra.

- No seguir ninguna norma establecida respecto a las dieciseis fichas, y colocarlas sin ningún criterio de agrupamiento.

Como vemos, pues, existen múltiples soluciones.

El juego concluirá cuando hayamos colocado las setenta fichas en el tablero, bajo la regla antes mencionada.

En definitiva, el multirrompecabezas, es un juego que al mismo tiempo que distrae, hace trabajar la mente y la imaginación, pudiéndose también definir como un juego educativo.



## REIVINDICACIONES

1ª.- Multirrompecabezas. Consistente en dos elementos fundamentales: un conjunto de fichas (F) y un tablero (T).

2ª.- Multirrompecabezas. Según la primera reivindicación está formado por un conjunto de fichas, las cuales son cuadradas de lado (L) y espesor (E) cualesquiera. El número de fichas son setenta, las cuales están divididas en seis grupos que llamaremos:  $G_1$ ,  $G_2$ ,  $G_3$ ,  $G_4$ ,  $G_5$ , y  $G_6$ .

Estos seis grupos forman el conjunto de setenta fichas que se pueden conseguir con cuatro variantes cromáticas cualesquiera y un cuadrado dividido por sus diagonales en cuatro triángulos iguales, dándole a cada uno una variante cromática. Con lo que cada ficha puede tener una, dos, tres o cuatro variantes cromáticas. Las cuatro variantes cromáticas empleadas serán las mismas para todos los grupos y no habrá más de una variante en cada triángulo.

$G_1$ .- Está formado por cuatro fichas divididas por sus diagonales en cuatro triángulos iguales, los cuales contienen una misma variante cromática, y cada ficha una variante cromática distinta.

$G_2$ .- Está formado por doce fichas divididas por sus diagonales en cuatro triángulos iguales, de los cuales tres contienen una variante cromática y el restante otra variante cromática diferente,

$G_3$ .- Está formado por seis fichas divididas por sus diagonales en cuatro triángulos iguales, de los cuales dos adyacentes contienen una misma variante cromática y los otros dos, también adyacentes, contienen otra variante cromática diferente.

$G_4$ .- Está formado por veinticuatro fichas divididas por sus diagonales en cuatro triángulos iguales, de los cuales dos adyacentes contienen la misma variante cromática y los otros dos cada uno contiene una variante cromática diferente.

$G_5$ .- Está formado por dieciocho fichas divididas por sus diagonales en cuatro triángulos iguales, de los cuales, dos opuestos con

tienen la misma variante cromática, y los otros dos contienen otra -- variante cromática o cada uno contiene una variante cromática diferente.

G<sub>6</sub>.- Está formado por seis fichas divididas por sus diagona-- les en cuatro triángulos iguales, de los cuales uno contiene una va-- riente cromática determinada de entre las cuatro variantes cromáticas utilizadas, Este siempre ocupa la misma posición respecto a los otros tres triángulos que cada uno contiene otra variante cromática diferente, pero los cuales cambian su posición respecto al primero.

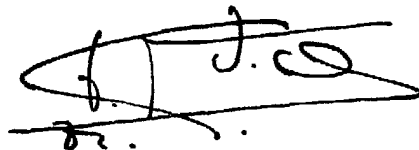
Cada variante cromática ocupará una superficie total en la - composición de la cuarta parte de la superficie total de esta, siendo función del lado (L) de las fichas y vendrá dada por la fórmula: Su-- perficie-variante cromática = lado (L) al cuadrado por diecisiete con cinco. (12 X 17,5). Otro tipo de fichas es el que cada variante cromática tiene un diferente espesor (E) respecto a las restantes.

3ª.- Multirrompecabezas según la primera reivindicación está formado por un tablero (T) en cuyo interior se han de situar las fi-- chas. Tendrá las siguientes dimensiones: ancho, igual a siete veces -- el lado (L) de una ficha (F), y largo igual a diez veces el lado (L) de una ficha (F). Es obvio pues, que las fichas formarán un rectángu-- lo de 7 x 10 fichas. Las fichas (F) podrán ir encuadradas sobre el mismo tablero (T) por un marco.

4ª.- Multirrompecabezas.

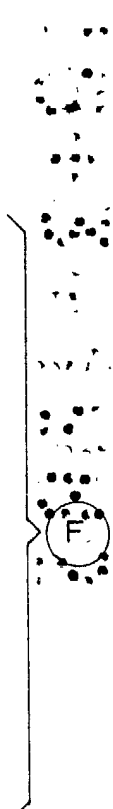
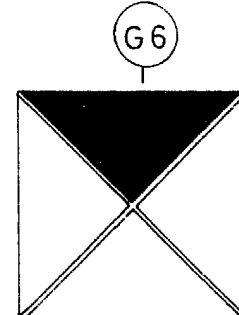
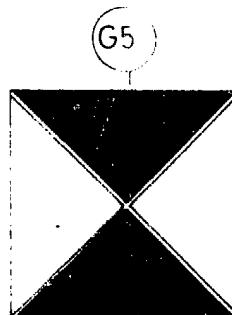
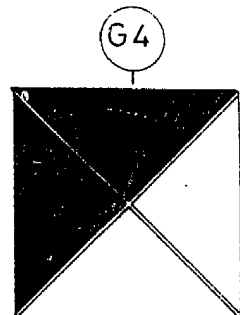
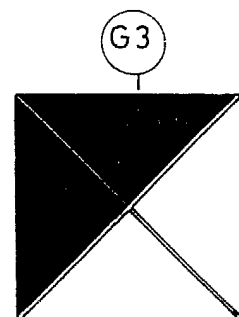
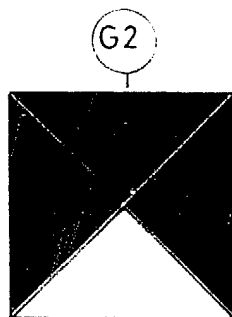
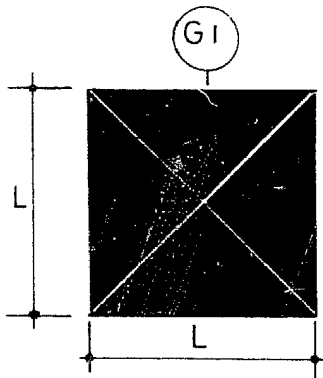
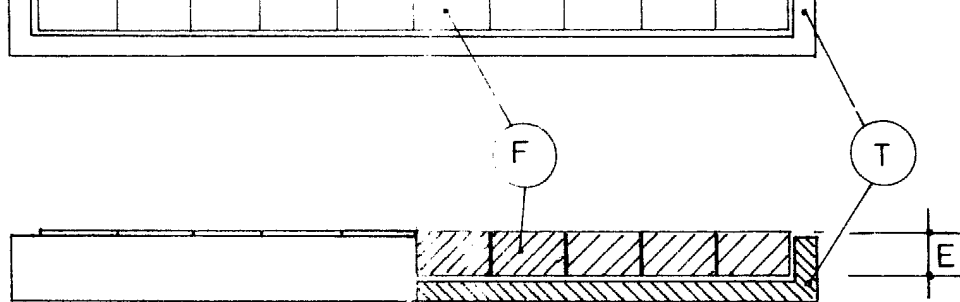
Esta memoria consta de: memoria descriptiva, hojas nº 1 y 2. Reivindicaciones, hojas nº 3 y 4, y dibujos nº 1-0, formando un total de 5 hojas

Castellón, 15 de Marzo 1.982



FDO: Jesús Martínez Sánchez

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2									
3									
4									
5									
6									
7									



Handwritten signature or initials in the bottom right corner of the page.