



ESPAÑA

(19) ES (11) (21) (22)	NUMERO <b>265391</b>	(16) Y
	FECHA DE PRESENTACION <b>21 Mayo 1.982</b>	

MODELO DE UTILIDAD

16 DIC. 1982

(30) PRIORIDADES:	(32) FECHA	(33) PAIS
(31) NUMERO		

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	<b>A63F 9/12</b>

(54) TITULO DE LA INVENCION
<b>"PUZZLE DE HABILIDAD"</b>

(71) SOLICITANTE (S)
<b>Da. CATALINA PICORNELL JAUME</b>

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
<b>Padre Atanasio, 11 - PALMA DE MALLORCA</b>

(72) INVENTOR (ES)
<b>Da. CATALINA PICORNELL JAUME</b>

(73) TITULAR (ES)
<b>Da. CATALINA PICORNELL JAUME</b>

(74) REPRESENTANTE
<b>D. JUAN LOPEZ SANCHEZ</b>

EXPEDIENTE: MODELO DE UTILIDAD

Titular: Da. CATALINA PICORNELL JAUME

Nacionalidad: Española

Domicilio: Padre Atanasio, 11 - PALMA DE MALLORCA...

Objeto: "PUZZLE DE HABILIDAD"

Prioridad:

### MEMORIA DESCRIPTIVA

5 En el curso de la presente Memoria Descriptiva y con la ayuda del plano que se acompaña, vamos a describir las características que ofrece un nuevo puzzle de habilidad, en el que concurren las condiciones de utilidad y novedad que exige el vigente Estatuto-Ley de Propiedad Industrial, para otorgar a su titular el privilegio de su exclusiva explotación industrial y comercial en España.

10 El objeto de este Modelo consiste en un puzzle, constituido por figuras casi circulares, que, provistas de tetones y entallas, pueden montarse formando una cruz, en tres planos, en cada uno de los cuales se hallan inte-

gradadas dos piezas, y cuyos planos se entrecruzan en un -  
centro, entrañando por la especial configuración de di-  
chas figuras, el montaje del puzzle, de forma que quede  
15 conformando una sólida figura, constituyendo como prácti-  
camente todos estos juegos, un auténtico desafío a la -  
destreza, habilidad y paciencia del jugador, si bien no  
es el azar el que se precisa para el montaje de las pie-  
zas, sino un orden determinado que, una vez sabido, faci-  
20 lita el montaje en breves segundos.

Hemos considerado necesaria la aportación de -  
una lámina de dibujos, en la que se recoge un caso prác-  
tico de realización del juego, en el bien entendido de -  
que esta aportación tiene solamente carácter ilustrativo  
25 y no constituye limitación alguna para el alcance de es-  
te Modelo. ....

En la lámina de dibujos, la figura 1ª nos mues-  
tra en perspectiva al juego con sus piezas formadas; las  
figuras 2ª y 3ª, constituyen sendas vistas en alzado la-  
30 teral y frontal, respectivamente, de una de las piezas,  
que en número de cuatro se integran en el juego; las fi-  
guras 4ª y 5ª suponen sendas vistas de otra de las pie-  
zas del juego, que es única en el conjunto, como también  
es única, la pieza que se ofrece en las figuras 6ª y 7ª,  
35 en idénticas posiciones que las otras piezas.

Haciendo referencia a las precitadas figuras,  
concretamente a las 2ª y 3ª, señalamos con -1- a la pie-  
za que entra en el juego en mayor número, cuatro, y que

40

45

50

55

60

tiene como todas las otras, una forma circular, a falta de un segmento, en cuyo plano -2-, se encuentran dos pequeños tetones -3-. En esta pieza como en las demás, el orificio central -4-, se halla íntegro. Refiriéndonos ahora a las figuras 4ª y 5ª señalamos con -5-, a la figura que participa con una sola pieza en el puzzle, asimismo, como todas, las demás con la misma forma general circular, y falta de un segmento, en cuyo plano -6-, solamente se halla un tetón -7-, ocupa una situación idéntica a cualquiera de los dos tetones de la pieza -1-. Por último, señalamos con -8- a la última pieza, de las seis que integran la totalidad, y que se muestra en las figuras 6ª y 7ª, de igual conformación que las anteriores, con un plano -9-, en el que se eleva un pequeño tetón -10-, pero se diferencia esta pieza de la -5-, porque, en un lateral y coincidiendo con la posición teórica que ocuparía un segundo tetón, inexistente, se encuentra practicada una entalla -11- de arriba a abajo, que es la última de las piezas que se coloca en el montaje y que asegura la trabazón entre las restantes, formando a modo de una cruz de tres planos, que se cortan en un centro ideal.

65

Estas piezas, moldeadas de materiales plásticos, pueden ofrecer atractivos colores, que además de aumentar la vistosidad del puzzle, pueden constituir también una guía para el jugador, en cuanto al orden del montaje o colocación de las piezas.

Suficientemente descrita la estructura de este juego, sólo resta manifestar que serán variables las circunstancias de tamaños y formas, así como su colorido, - siempre y cuando no afecten a su esencialidad, que se resume en la siguiente

70

N O T A  
= = = =

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

75

1º.- Puzzle de habilidad, que se caracteriza - por estar integrado por un conjunto de seis piezas, prácticamente idénticas, con su contorno circular, orificio central y faltas de un sector o segmento circular, que conforma un plano, en el cual en cuatro de las piezas - aparecen dos pequeños tetones, en otras dos piezas en el expresado plano solamente existe un tetón, y de estas - dos piezas, en una de ellas, que podemos denominar de - cierre, se encuentra practicada una entalla sobre un lateral, y a la altura del tetón inexistente de que carecen las dos precitadas piezas, con relación a las otras cuatro, que tienen dos tetones. Y

80

85

2º.- "PUZZLE DE HABILIDAD", 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.

90

Esta Memoria consta de CINCO hojas, escritas o mecanografiadas por una sola cara y a doble espacio en - 90 líneas.

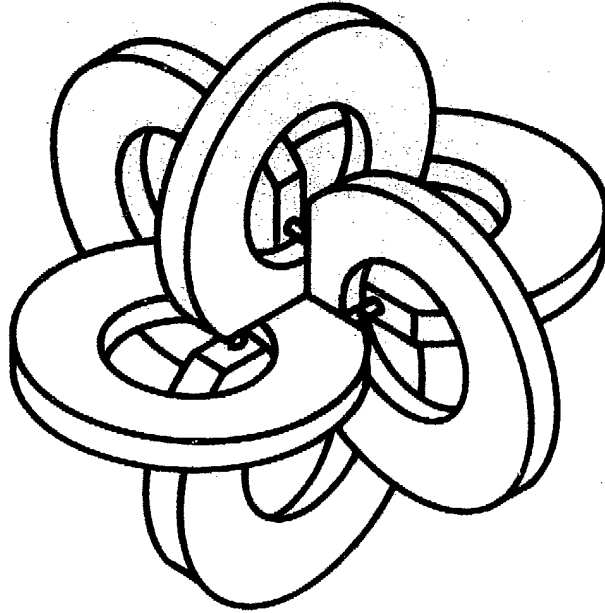
Valencia, a 17 de Mayo de 1.982

Por autorización de la interesada.

*H. Le Pallez*



Fig.1



3

Fig.4

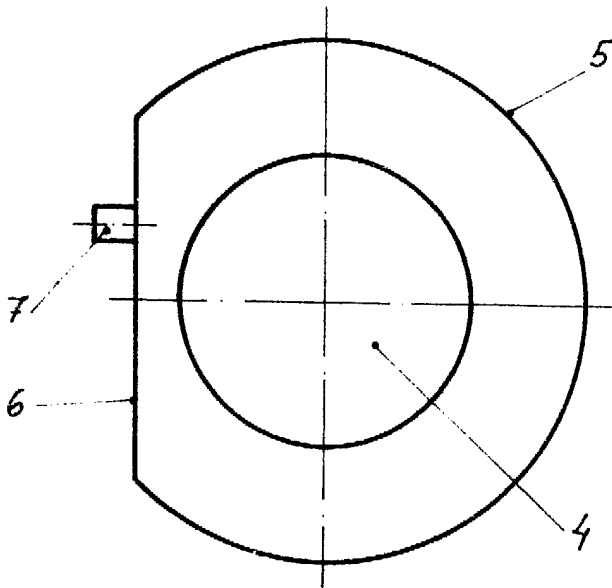
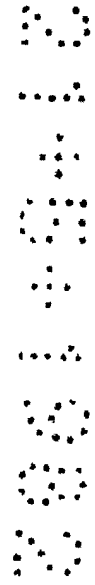
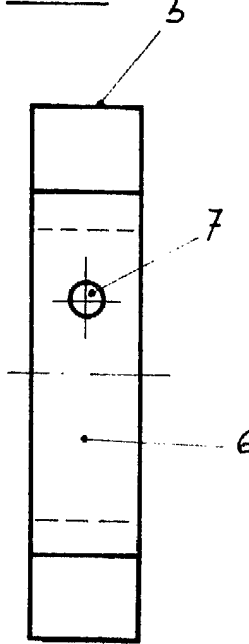


Fig.5



Fig

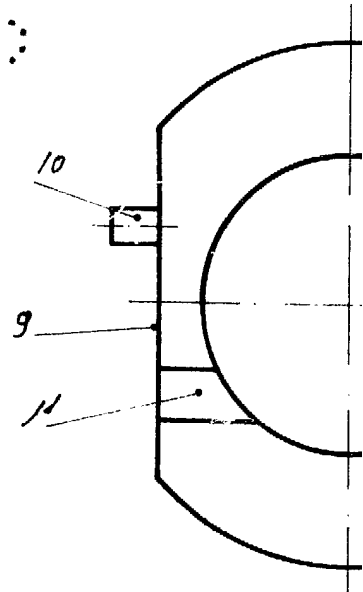


Fig. 2

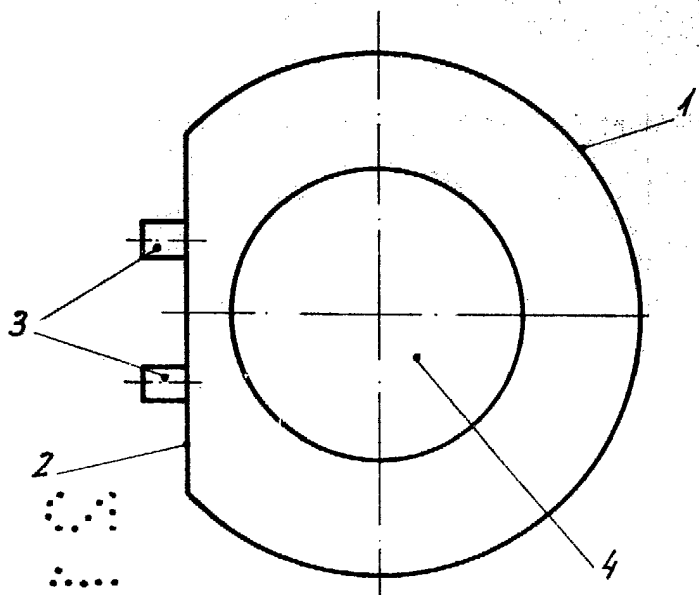


Fig. 3

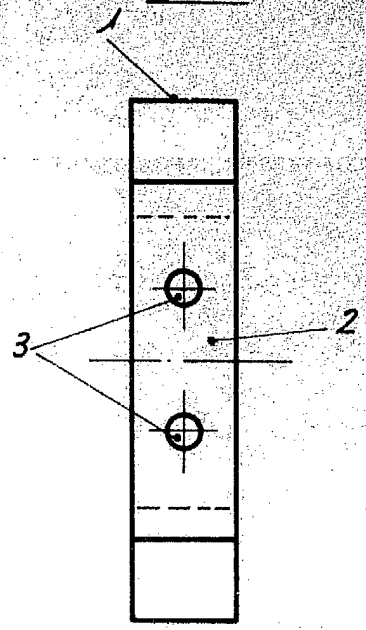


Fig. 6:

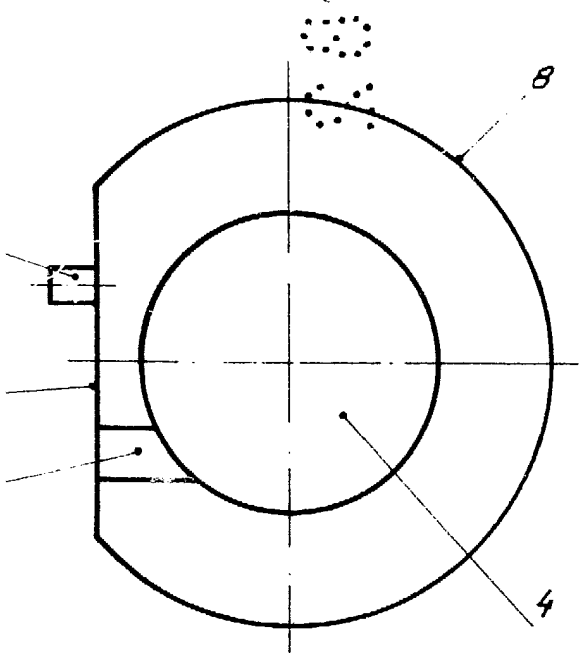
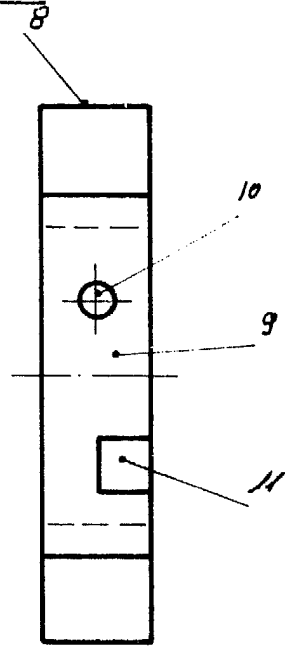


Fig. 7



Escala variable

Madrid, Mayo 1982

P.A.  
*L. Valle*