



ESPAÑA

10 ES	11 NUMERO	10 Y
	21 265670	
	22 FECHA DE PRESENTACION	
	11 MAYO 1982	

**MODELO DE UTILIDAD**

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63H 33/08

54 TITULO DE LA INVENCIÓN
"JUEGO DE HABILIDAD"

71 SOLICITANTE (S)
D. Antonio MARTIN Esteo

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
SANT ADRIA DE BESÓS (Barcelona) - c. del Mar, 4, 1º2ª

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, que se caracteriza porque, además de sus propiedades recreativas, posee estimables cualidades desde el punto de vista de la coordinación mental, fomento de la destreza manual y enseñanza de la lógica.

Se conocen numerosos tipos de juegos de habilidad en los que el único factor a considerar es la habilidad en el acoplamiento de sus componentes, pero que no suponen apenas otras características desde el punto de vista educativo. En cambio, este último aspecto es importante en el objeto del presente Modelo de Utilidad, al comprender un juego cuya práctica exige dosis importantes de destreza manual, a la vez que de coordinación lógica del pensamiento, para hacer posible el acoplamiento ordenado de los componentes del juego y su integración hasta la construcción de un cuerpo que presenta forma general de una cruz en el espacio, de proyecciones equivalentes en tres direcciones perpendiculares entre sí y en los dos sentidos de cada una de ellas.

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 en perspectiva del cuerpo que se constituye por el acoplamiento coordinado de los ele-

mentos del juego.

La figura 2 muestra en despiece y en la posición relativa de su acoplamiento, los seis componentes del juego y sus características formales.

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

Se trata de seis componentes de forma prismática y sección cuadrada, hechos de madera, plástico u otro material equivalente, de secciones y longitudes idénticas, que se diferencian por presentar unas entallas o entrantes en sus partes centrales y laterales que determinan precisamente su posibilidad de acoplamiento. Sólo uno de los elementos citados no presenta aquellos entrantes, es decir, conserva la forma de un prisma de base cuadrada.

- 10.
15. Una vez acoplados en la forma prevista, se obtiene el cuerpo resultante indicado en la figura 1 y que se integra por asociación de aquellos elementos, los cuales tienen la forma que se indica.

20. El elemento -1- presenta las entallas -2- y -3- que determinan una forma lateral de E, definiendo unos encajes para el alojamiento de los elementos -4- y -5-, respectivamente, en orientación perpendicular.

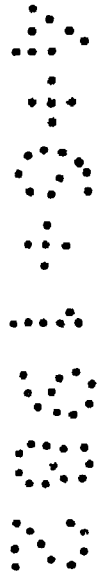
25. Las piezas -6- y -7- presentan sus entrantes de modo que definan espacios para los dos elementos anteriores y a la vez para el -1-, quedando en la parte superior un espacio transversal de sección cuadrada, destinado a alojar el elemento -8- que es el último en colocarse.

Para desmontar el cuerpo de la figura 1 se procede

en orden inverso, es decir, se extrae primeramente el elemento -8-, siguiendo el -1-, tras lo cual pueden separarse los elementos verticales -6- y -7-, con lo que quedarán libres inmediatamente los horizontales -5- y -6-.

5. El juego que queda descrito presenta estimables propiedades publicitarias, al poder comportar en las caras de sus elementos inscripciones o dibujos alusivos a marcas de productos o de servicios.

10. Todo cuanto no afecte, altere, cambie o modifique 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, caracterizado esencialmente por comprender la asociación de seis componentes de forma general prismática de base cuadrada, cinco de los cuales presentan en sus partes laterales y centrales sendos entrantes de configuraciones ortogonales destinadas a permitir el acoplamiento coordinado de los propios componentes, los cuales quedan dispuestos dos en verticalidad, dos horizontales y otros dos asimismo horizontales, perpendiculares y en el mismo plano que los anteriores.

15. 2.- Juego de habilidad, según la reivindicación anterior, caracterizado porque uno de los componentes presenta dos entallas laterales en comunicación central definiendo un elemento en forma de E, otros dos presentan una entalla central en comunicación con otras dos asimismo centrales y en simetría, mientras que dos componentes presentan sendas entallas centrales en comunicación con entrantes descentrados y 20. un último componente presenta forma de prisma carente de entallas, constituyendo el último elemento en el montaje.

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

25. 3.- "JUEGO DE HABILIDAD".

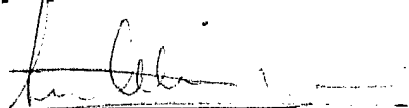
Consta la presente memoria de cinco hojas foliadas, mecanografiadas por una sola cara y de los dibujos unidos a la misma.

Barcelona, 11 MAYO 1982

P.A. de D. Antonio MARTIN Esteo,

ALFONSO DURÁN

p. p.



Fdo.: Luls A. Durán Moya

FE/em.

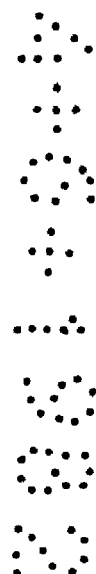


FIG. 1

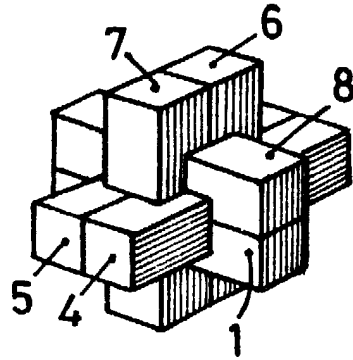
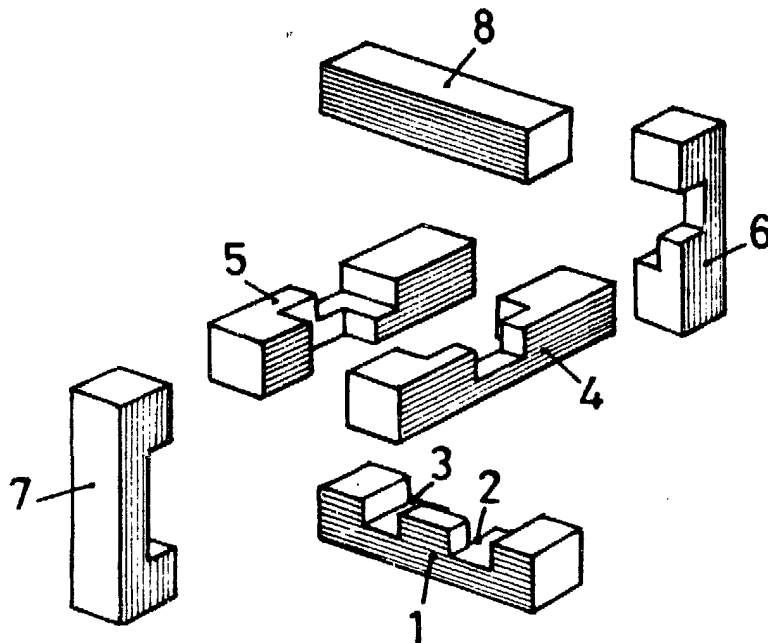


FIG. 2



BARCELONA, 11 MAYO 1982

P.A.

ALFONSO DURÁN

p. p.

Fdo.: Luis A. Durán Moya

ESCALA VARIABLE