

ES

11

NUMERO

268.304

21

22

FECHA DE PRESENTACION

2-11-82

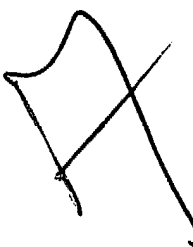
Y



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

16 MAYO 1983

<p>30 PRIORIDADES:</p> <p>31 NUMERO</p>	<p>32 FECHA</p> 	<p>33 PAIS</p>
---	--	----------------

<p>47 FECHA DE PUBLICIDAD</p>	<p>51 CLASIFICACION INTERNACIONAL</p>
-------------------------------	---------------------------------------

54 TITULO DE LA INVENCIÓN

JUEGO ASTROLOGICO.

71 SOLICITANTE (S)

D. ERNESTO LEONARDO GIL CANONIGA y D. JAVIER AYUSO ALCAIDE.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

c/ Santiago Ramón y Cajal, 13 y 15 - Bajo 2ª Escalera B - HOSPITALET DE LLOBREGAT - BARCELONA -

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE

D. José Miguel Gómez-Acebo y Pombo.

El presente Modelo de Utilidad se refiere a un juego astrológico, especialmente para predecir la influencia astral en la actividad y comportamiento de las personas, tal que los resultados obtenidos sean validos, preferentemente, para el día o la acción inmediata que se realice.

Normalmente, la mayoría de las personas se sienten interesadas por conocer su horóscopo, para lo cual compran diariamente los periodicos, revistas o publicaciones en las que se insertan los resultados de los horóscopos.

Con el juego de la invención, es posible que la persona pueda predecir, mediante un estudio profundo zodiacal y astrológico, su horóscopo.

El juego esta constituido por 6 dados, uno de ellos corresponde con el signo del horóscopo de la persona. Este dado presenta en todas sus caras dicho signo.

El dado del signo astral, la persona tiene que tenerle durante unos momentos en su mano izquierda, que es la mano del corazón, para que adquiera sus fuerzas personales y lo magnetice con su influencia.

Este dado tiene una numeración del 1 al 6 que se corresponde con la numeración de 6 cartulinas que intervienen y forman parte del juego. Cada cartulina lleva impresa una serie de temas.

La persona lanza el dado de su signo y tiene en su mano izquierda, y el número que aparece en la cara que ha salido en el lanzamiento sirve para seleccionar la cartulina correspondiente y que lleva impresa el mismo número de la cara que ha salido del dado.

Una vez que la persona tiene seleccionada la cartulina pone el dado de su signo en un recuadro lateral de es-

ta.

Si la persona desea preguntar directamente sobre un tema concreto, elige la cartulina correspondiente y situa sobre ella el dado, sin lanzarlo, haciendo coincidir el número del dado con el de la cartulina elegida.

Los restantes 5 dados del juego presentan en sus caras los signos astrales.

Como es lógico el conjunto de juego tendrá a su vez tantos juegos como signos zodiacales hay, de manera, que pueda jugar, por ejemplo, cualquier persona con el juego correspondiente a su signo zodiacal.

Cada uno de los juegos tendrá como se ha indicado 6 dados, que serán iguales, para todos los juegos excepto el dado característico del signo zodiacal.

A continuación se indican las características de los correspondientes signos astrales que intervienen en el juego:

Sol características: brillo, prestigio, éxito, sentimentalidad, realizador de grandes cosas.

Luna características: creadora, lunática, ambivalente, pequeñas cosas, masa, tumulto.

Mercurio características: diálogo, conversaciones, comercio.

Venus características: amor, facilita todos sus asuntos, se relaciona con el arte, joyas.

Marte características: actividad, dinamismo, lucha para conseguir las cosas, disputas, heridas.

Júpiter características: facilita los asuntos en especial los legales, es un planeta positivo y de suerte.

Saturno características: retrasos, dificulta-

des, caídas (huesos), demora en general, ahogo.

Urano características: rapidez en resolver los asuntos, accidentes, sucesos imprevistos, electricidad, aviación.

5 Neptuno características: nebuloso, los asuntos están rodeados de poca claridad. Depresiones, confusión, desconciertos, reclusiones en cárceles, hospitales y asilos.

Plutón características: diplomático, caótico, mal armonizado, es muy negativo, policia, militares, medicos.

10 Siguiendo con el juego, se lanzan los 5 dados y según las combinaciones obtenidas tendrá el jugador respuesta a los asuntos solicitados.

En todas las combinaciones que se puedan obtener en el lanzamiento de los 5 dados, se tendrá en cuenta que las figuras correspondientes a los planetas: Sol, Luna, Mercurio, Venus y Marte, marcaran las características base de las respuestas y los correspondientes a Saturno, Urano, Neptuno y Plutón reafirmarán positiva o negativamente lo indicado por los anteriores planetas.

20 Son positivos: Sol, Júpiter y Venus. Con la presencia de Mercurio puede indicarnos conversaciones o firmas. Con Marte, los asuntos deberán resolverse con lucha y trabajos. La Luna puede ser realizadora o crear pequeñas dificultades. Saturno va a retrasar y a poner dificultades en lo que se espera conseguir. Urano, si los restantes dados marcan aspectos negativos, va a significar la ruptura total. Neptuno y Plutón pueden dificultar la consecución de los asuntos a causa de desconcierto por el primero y mala fe por el segundo.

25 Cuando obtenga 5 símbolos iguales la respuesta será afirmativa, de acuerdo con el simbolismo del planeta indi-

30

5 cado. Si fueran 4 los símbolos iguales, la respuesta sigue sien-
do afirmativa con el matiz del quinto dado. Si son 3 los símbolos
obtenidos iguales, sigue siendo positivo de conseguir lo propues-
to, de acuerdo con la respuesta que nos dan los otros dados. Cuan-
do son 2 los dados iguales, habrá que matizar de acuerdo con el
resto de los dados, para considerar si es positiva la respuesta.
De todas las formas, esta respuesta es muy débil.

10 Para aclarar respuestas, podrá jugar de nuevo,
como máximo dos veces, los símbolos que no concuerdan de princi-
pio, no olvidando la posición de los 5 dados en la tirada ini-
cial.

La escalera será óptima siguiendo el ~~órden~~ de:
Sol, Luna, Mercurio, Venus, Marte, Júpiter, Saturno, Urano, Nep-
tuno y Plutón.

15 Si juega los dados y sale la combinación: JÚ-
piter, Saturno, Urano, Neptuno y Plutón, gozará el jugador del
poder máximo para conseguir todo lo que se proponga.

A continuación se indica un ejemplo de las ca-
racterísticas de un signo zodiacal, por ejemplo el de piscis.

20 Características:

Positivas: Amabilidad. Generosidad. Paciencia.
Comprensión. Emotividad.

Negativas: Pasividad extrema. Anulación de la
personalidad. Vanidad. Orgullo. Falta de decisión.

25 Planeta dominante = Júpiter.

Piscis = espiritualidad y sacrificio.

Piscis está asociado a la casa XII del horós-
copo, cuyo significado es:

30 Desorientación, desequilibrio, sentido estéti-
co, tormento.

Piscis confiere en lo exsíquico: sensibilidad, amabilidad, indolencia, añoranza, orgullo, extremismo.

Piscis rige en el cuerpo: ejerce su influencia sobre los tejidos nerviosos. Mente. Subconsciente.

5 Piscis rige en la salud: todo tipo de trastornos mentales.

Color: azul oscuro.

Día de la semana: lunes.

Número: 12.

10 Mineral: Estaño y platino.

Gemas: coral, amatista y marfil.

Para un mayor entendimiento de la invención, a continuación de refiere un ejemplo práctico de realización del juego, siendo dicha realización meramente enunciativa y en ningún caso limitativa de la invención, todo ello con referencia a los dibujos adjuntos; en los que:

.....

La figura 1 muestra los dados que intervienen en el juego de la invención.

.....

20 La figura 2 muestra el conjunto de cartulinas que intervienen en dicho juego.

La figura 3 muestra una vista en perspectiva de la caja donde van dispuestos los 6 dados que intervienen en el juego.

25 Las figuras muestran el conjunto de dados 1 constituido por un dado 2 y cinco dados 3.

30 El dado 2 presenta en sus caras 4 el signo 5 del horóscopo de la persona que juega, y en cada cara 4 del dado aparece, acompañando al signo 5, una numeración 6 en base a la cual se elige una de las cartulinas 7 que aparecen en grupo de 6 y que se muestran en la figura 2.

Cada una de las cartulinas 7 presenta una numeración 8 y unas leyendas o temas 9 en los que se pide una respuesta.

5 Al igual que con el primer dado 2 se tiran los otros cinco dados 3, en cada uno de los cuales aparecen signos astrológicos de forma que en función de la combinación de signos que salgan en estos cinco dados, así será la respuesta que hemos pedido a los temas de la cartulina.

10 Cada cartulina lleva un recuadro 10 que es donde se dispone el dado 2 una vez que se ha elegido la cartulina de numeración 8 coincidente con la numeración 6 de la cara del dado una vez que se ha lanzado.

15 Los seis dados de cada juego, al igual que las cartulinas, irán en una caja 11, especialmente ornamentada en la que a simple vista se muestra la leyenda 12 del signo astral correspondiente a la persona, y los dados 2 y 3 correspondientes al juego.

20 Esta caja dispone de una lengüeta 13 que por medio de la cual se cierra o abre dicha caja apareciendo en el interior de la misma los dados del juego ya señalados.

25 Asimismo, se desea indicar que la caja que aparece en la figura 3 no es objeto de registro por su constitución y forma, sino que se representa de forma enunciativa. Es obvio el pensar que en vez de esta caja se puede utilizar una parecida que cumpla las funciones antes señaladas y que coopere para identificar el juego que debe de utilizar cada persona en función de su signo zodiacal.

30 Descrita suficientemente la naturaleza del invento, así como la naturaleza del invento, así como la manera de realizarlo en la práctica, debe hacerse constar que las dis-

posiciones anteriormente indicadas son susceptibles de modificaciones de detalle en cuanto que no alteren su principio fundamental.

...

...

...

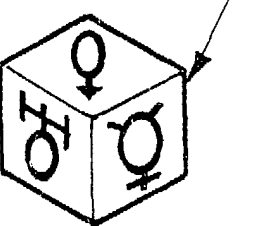
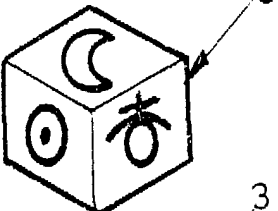
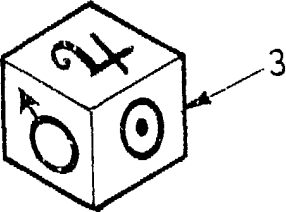
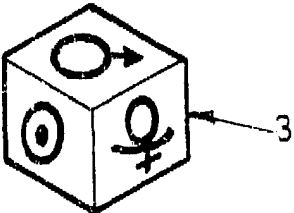
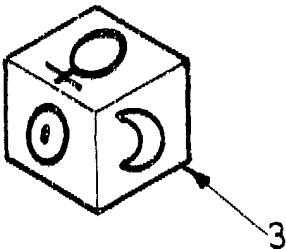
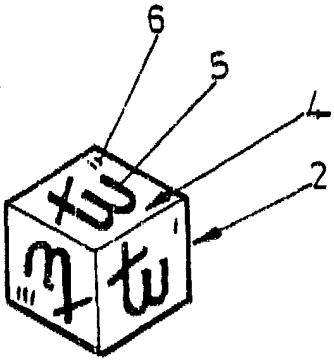


FIG.1

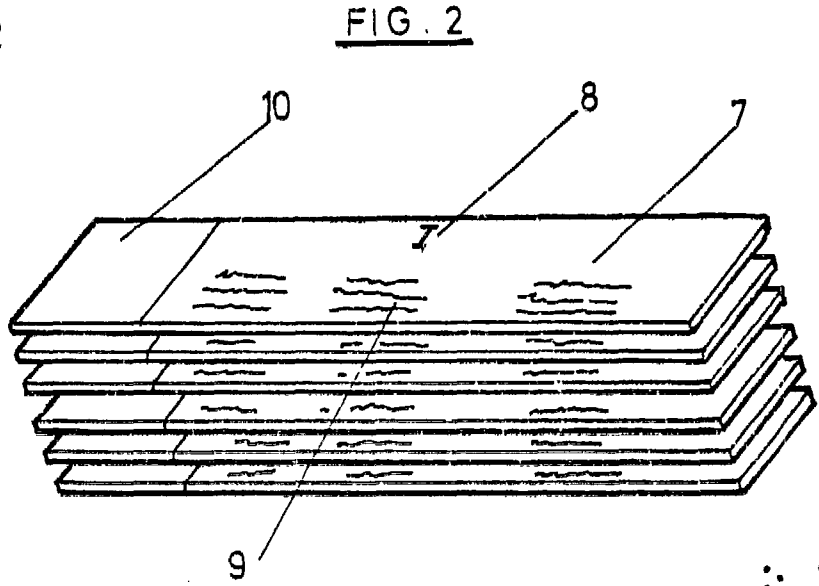


FIG. 2

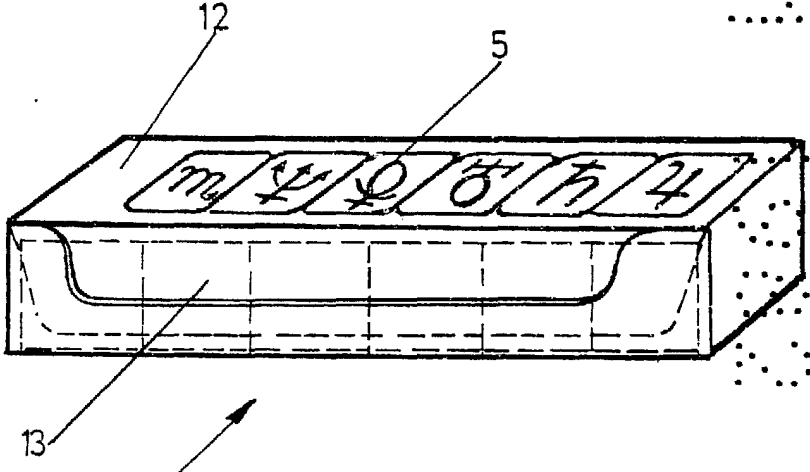
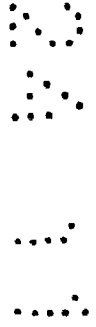


FIG. 3



ESCALA VARIABLE.

24 MAR 1980

J. M. GOMEZ ACERO Y POMBO
p. p. José Ignacio Cadenas Dapena