

(19) ES (21) (22)	(11) NUMERO 270664 (10) Y
	FECHA DE PRESENTACION



ESPAÑA

1 AGO. 1983

MODELO DE UTILIDAD

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL A63F 9/12
--------------------------	---

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN  Un juego matemático
--

(71) SOLICITANTE (S)  Ramón Garzón González	
---	--

DOMICILIO DEL SOLICITANTE  Avenida Rafael Salgado, 64 Vilches (Jaén)	
--	--

(72) INVENTOR (ES)  Ramón Garzón González	
---	--

(73) TITULAR (ES)	
-------------------	--

(74) REPRESENTANTE	
--------------------	--

MODELO DE UTILIDAD

A favor de don Ramón Garzón González, de nacionalidad española, residente en Vilches (Jaén), Avenida de Rafael Salgado, número 64.

Por "Un juego matemático".

5 El presente juego, aparte del solaz que pueda producir como tal, es base de altas consideraciones intelectuales e invita a ir conociendo algún aspecto de esta hermosa ciencia de las matemáticas. Se declara que este invento es nuevo y propio.

10 El presente invento consta de ocho piezas en forma de hexaedro o cubo.

En cada una de las caras de cada uno de los cubos o piezas va registrado un número. Estos números generalmente son del 1 al 6; dándose todos estos números en cada una de las  
15 piezas o cubos, y repartidos aquellos entre las caras de estos. Puede optarse porque los números registrados en las caras de estas fichas, sean cualesquiera, según las combinaciones que se desee obtener con ellos. También hay que hacer  
constar que generalmente estos números son representativos de  
20 cantidad, y por tanto pueden ser sustituidos por puntos, estrellas u otros signos que igualmente expresen cantidad.

El uso y colocación de estas piezas o fichas, junto con el número requerido de las mismas, da lugar a muy variadas  
combinaciones; constituyendo así otros tantos juegos que pueden jugarse a voluntad.  
25

A manera de ejemplo se dan a conocer algunos de los juegos o resultados a obtener que se pueden realizar con algunas

o todas de estas fichas.

La figura I representa uno de los ocho cubos o piezas com-  
ponentes del invento que nos ocupa.

Esta figura está numerada en sus caras con los números 1 a 6, aunque solo sean visibles los números 2, 5 y 3.

Las figuras II, III, IV y V nos muestran uno de los juegos o combinaciones a obtener con las ocho piezas o cubos.

En la figura II hemos agrupado los ocho hexaedros o piezas de manera que han formado un cubo mayor de  $2 \times 2 \times 2$ . En cada una de las caras visibles de este cubo mayor representado en la figura, vemos cómo la suma de los números aparecidos en cada cara es igual para todas las caras; o sea, 14. Naturalmente que las caras invisibles de la figura cumplen los mismos postulados que las caras visibles.

Pero aún podemos hacer esto mas extensible; y es que en las caras internas resultantes de seccionar este cubo mayor en cualesquiera de sus dos mitades y conforme a los planos paralelos a las caras, en esas caras internas pues, tenemos también igual suma, ó 14, (figuras III, IV y V).

La figura VI es otra variación o juego. En la misma se ve cómo los números aparecidos en cada una de las caras visibles, son iguales; e iguales han de ser también los hallados en cada una de las otras caras invisibles.

La figura VII nos ofrece otra combinación; pero esta vez son solo cuatro fichas las empleadas, a saber: Que todos los números aparecidos en cada cara, salvo la base, son iguales dentro de esta misma cara.

Y así podríamos seguir y seguir con otras combinaciones o juegos, derivados siempre de un solo conjunto de fichas o piezas.

REIVINDICACIONES

Los puntos de invención propia y nueva, que se presentan para que sean objeto de la presente solicitud de Modelo de Utilidad en España, por VEINTE años, son los que se recogen en las reivindicaciones siguientes:

5 PRIMERA.- Un juego matemático que viene caracterizado por unas fichas o piezas en número de ocho y que tienen la forma de hexaedros o cubos.

10 SEGUNDA.- Un juego matemático que de acuerdo con la reivindicación anterior viene caracterizado por llevar un número o su equivalente representado por signos como puntos, estrellas u otros, en cada cara de cada una de las fichas o hexaedros.

15 TERCERA.- Un juego matemático que de acuerdo con las reivindicaciones anteriores viene caracterizado por que entre las diversas formas de colocación de las fichas o cubos está, principalmente la de constituir un cubo mayor  $2 \times 2 \times 2$  con estas piezas o cubos.

20 CUARTA.- Un juego matemático que de acuerdo con las reivindicaciones anteriores viene caracterizado por que la suma de los números o su equivalencia en signos que aparecen en cada cara del cubo mayor  $2 \times 2 \times 2$  ha de ser igual para todas las caras.

25 QUINTA.- Un juego matemático que de acuerdo con las reivindicaciones anteriores viene caracterizado por que la suma de los números o su equivalencia en signos que aparecen en cada cara interna o caras resultantes de seccionar el cubo mayor en sus dos mitades y conforme a los planos paralelos a

30 las caras, esas caras internas pues, han de tener también igual suma entre sí e igual suma a las caras externas de este cubo mayor.

35 SEXTA.- Un juego matemático que de acuerdo con las reivindicaciones anteriores viene caracterizado por que acoge a todo género de combinaciones que puedan realizarse con estos ocho cubos o partes de los mismos al objeto de solucionar todo juego surgido de esas combinaciones.

SEPTIMA.- UN JUEGO MATEMATICO

El presente modelo de utilidad consta de dos hojas de Memoria, dos de Reivindicaciones y una de Dibujo.

Vilches a 26 de Febrero de 1983



ESCALA VARIABLE

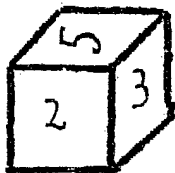


FIG. I

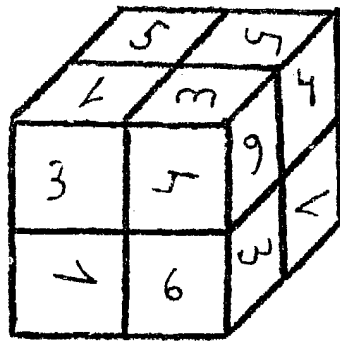


FIG. II

FIG. III

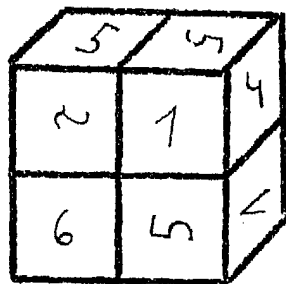
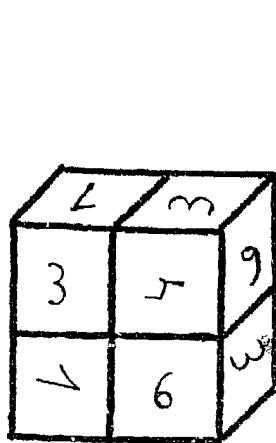
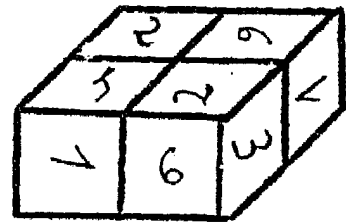
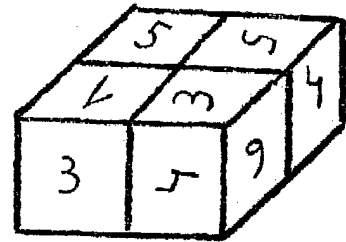


FIG. IV

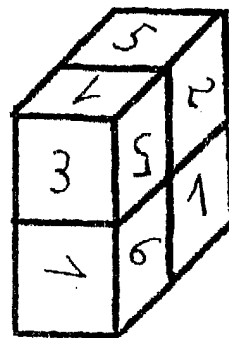


FIG. V

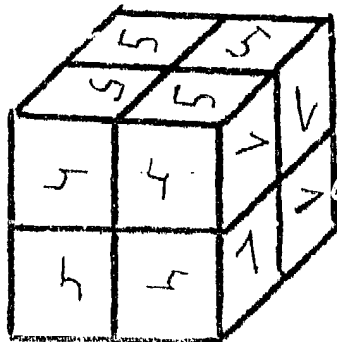
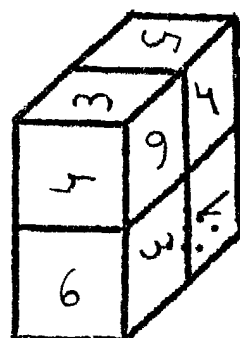


FIG. VI

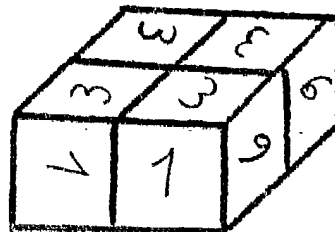


FIG. VII

*[Handwritten signature]*