

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 035 642**

21 Número de solicitud: U 9602931

51 Int. Cl.⁶: A63F 9/18

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación: **17.10.96**

43 Fecha de publicación de la solicitud: **16.05.97**

71 Solicitante/s: **Fernando García Pardo**
C/ Diego Rodríguez Almela, 10, Esc. 1, 1º A
30007 Murcia, ES
Llanos García Pardo

72 Inventor/es: **García Pardo, Fernando**

74 Agente: **No consta**

54 Título: **Juego educativo de sociedad.**

ES 1 035 642 U

DESCRIPCION

Juego educativo de sociedad.

Este juego se me ocurrió una de tantas veces que jugaba con uno de la misma categoría, y siempre veía que le faltaba algo que no podía imaginar en ese momento. Un buen día me vino a la mente una ráfaga de ingenio creador y se me ocurrió que si se mezclaba con otro tipo de juego podría resultar el doble de atractivo y divertido que hasta ahora venía siendo. Hice la prueba y resultó todo un éxito, mezclé un juego cultural con otro opuesto totalmente, el resultado me satisfizo, solo me quedaba una cosa por hacer, tenla que diseñar un tablero mucho más original que los que vulgarmente se venían utilizando en este tipo de juegos, y después de muchas vueltas e intentos, logré por fin el objetivo que anduve buscando. Había creado un juego que reunía las condiciones perfectas para enriquecerse culturalmente y al mismo tiempo pasárselo en grande.

El juego se caracteriza por que tiene un tablero compuesto de tres. Empezando por el de la superficie que tiene forma cuadrada, (Fig. 1) con ochenta y dos casillas repartidas por su superficie conteniendo un número cada una en su interior comprendidos entre el tres y el ocho (Fig. 1, dibujos 3). Son doce casillas para cada número y diez con el número cero, que permitirá al jugador cuando caiga en estas últimas, accionar el tablero interior circular (Fig. 2) y ver sus casillas (Fig. 2, dibujos 2) a traves de la ventanilla situada en un

extremo del tablero superior (Fig. 1, dibujo 1), dichas casillas contienen dificultades para el jugador. Las casillas (Fig. 1, dibujo 3) contienen un código de colores: 3..Naranja, 4..Rosa, 5..Marrón, 6..Amarillo, 7..Verde, 8..Azul y 0..Rojo.

El tablero circular (Fig. 2) lleva a traves de (1), el eje (Fig. 3, dibujo 1) acoplado de abajo hacia arriba y adherido al mismo, de tal manera que quede fijo. Este último dibujo de la figura 3 también sobresaldrá por la figura 1, dibujo 2, de donde se podrá accionar.

La figura 3, dibujo 2, apoyará en fig. 4, dibujo 1 que le sirve de base para poder girar libremente gracias a un rebaje que contiene en su centro y que le impide desplazarse hacia los lados.

El tablero (Fig. 4) con forma de caja, y el tablero fig. 1, cierran a presión el uno contra el otro, encerrando en su interior al tablero circular (Fig. 2), de tal manera que fig. 3, dibujo 2 apoye en fig. 4, dibujo 1 y fig. 3, dibujo 1 sobresalga por fig. 2, dibujo 1 y fig. 1, dibujo 2.

Las fichas de jugador (Fig. 7, dibujo 1) son de los colores de las casillas (Fig. 1, dibujo 3) y están formadas por dos cilindros, uno más ancho que es su base, y otro más estrecho que es donde se irán acoplándose los anillos (Fig. 7, dibujo 2), pero toda la ficha es de una sola pieza. Los anillos son treinta y seis, seis de cada color de las fichas.

También contiene este juego dos cajas (Fig. 5) para guardar fichas de preguntas y respuestas, y un dado (Fig. 6).

35

40

45

50

55

60

65

REIVINDICACIONES

1. Juego educativo de sociedad **caracterizado** por una sucesión de casillas numeradas (Fig. 1, dibujo 3) y a cada número le corresponde un color. Estas, se distribuyen altemativamente por la superficie de un tablero, que tiene una ventanilla en un extremo, (Fig. 1, dibujo 1) por el que se pueden ver las casillas de otro tablero, (Fig. 2, dibujo 2), que gira sobre si por medio de un eje, (Fig. 3), que lo atraviesa de abajo hacia arriba. La punta superior de dicho eje (Fig. 3, dibujo 1) sobresale por la parte superior del primer tablero, (Fig. 1, dibujo 2) a su vez sirve de impulsor para poder accionarlo manualmente.

El tablero giratorio (Fig.2) se encuentra en-

rrado entre el de arriba (Fig. 1) y otro en forma de caja situado en la parte inferior del mismo, (Fig. 4). Este último contiene en el centro de su interior, una pequeña superficie con un rebaje en su centro (Fig. 4 dibujo 1) para formar así la base donde girará el eje impulsor, (Fig. 3, dibujo 2).

El tablero superior (Fig. 1) y el tablero caja, (Fig. 4) cierran a presión uno contra el otro formando el tablero de juego.

2. Juego educativo de sociedad, se **caracteriza** además del tablero descrito en la reivindicación 1, de dado, (Fig. 6), tarjetas de preguntas y respuestas, cajas para contener las tarjetas, (Fig. 5), fichas de jugador y anillos adaptables a las fichas, (Fig. 7 dibujos 1 y 2).

5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

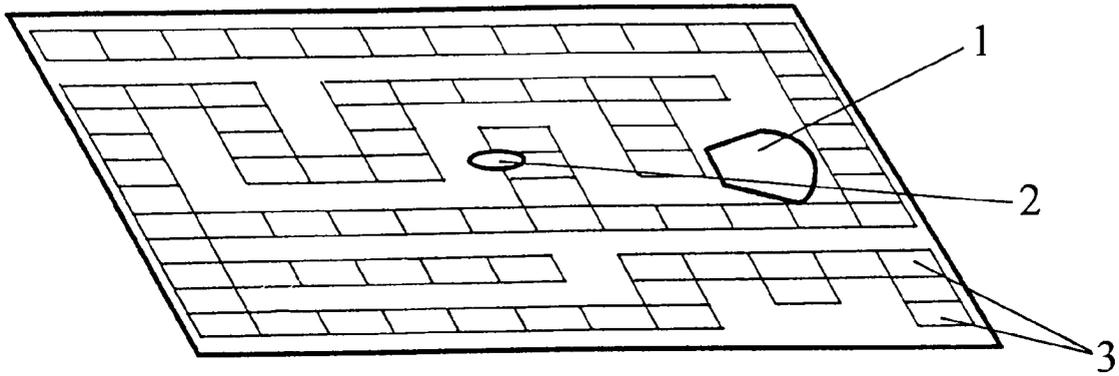


Fig. 1

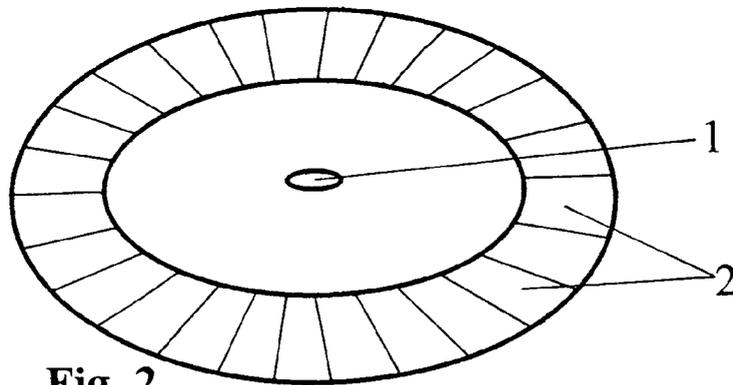


Fig. 2



Fig. 3

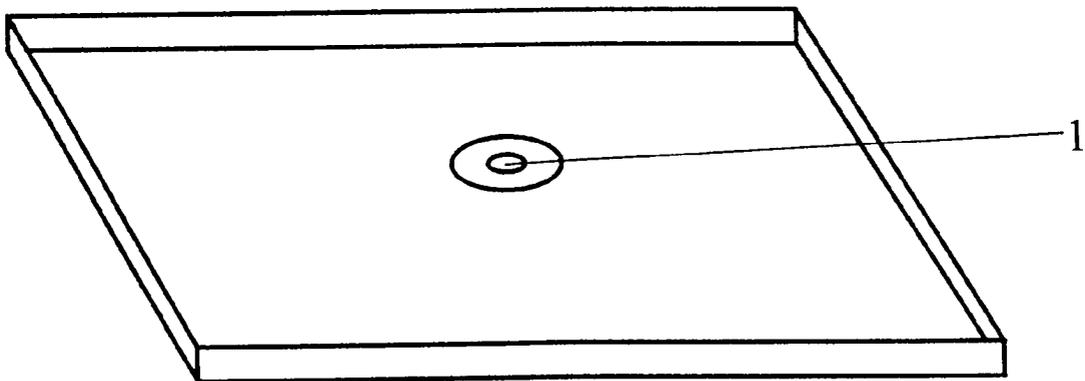


Fig. 4

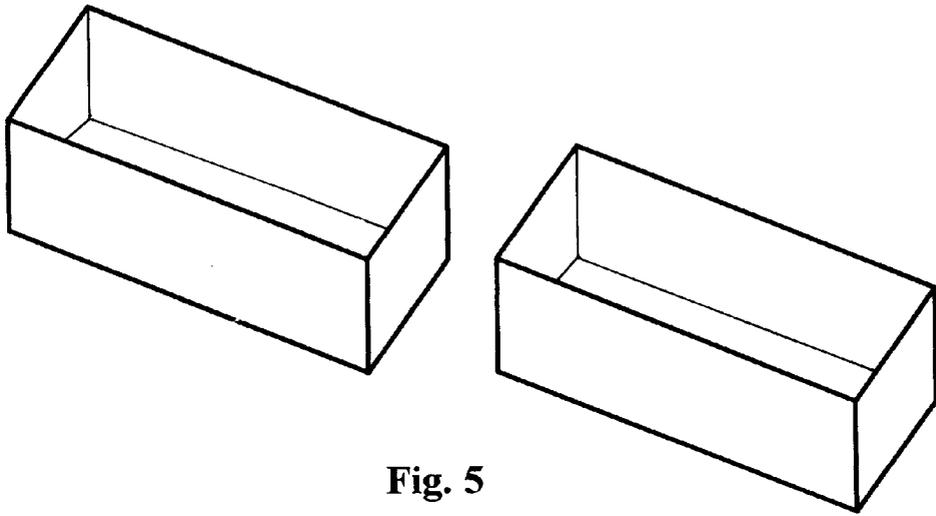


Fig. 5

