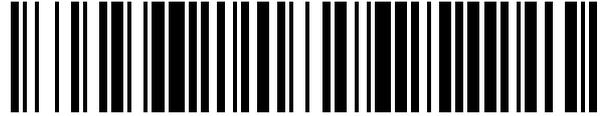


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 239 214**

21 Número de solicitud: 201931858

51 Int. Cl.:

A63F 7/04 (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

11.11.2019

43 Fecha de publicación de la solicitud:

30.12.2019

71 Solicitantes:

**MARIN CHECA, Jose (100.0%)
C/ FRANCISCO DE ENZINAS 22 1
09003 BURGOS ES**

72 Inventor/es:

MARIN CHECA, Jose

74 Agente/Representante:

ALONSO PEDROSA, Guillermo

54 Título: **JUEGO DE ESTRATEGIA**

ES 1 239 214 U

DESCRIPCIÓN

JUEGO DE ESTRATEGIA

5 **OBJETO DE LA INVENCION**

Es objeto de la presente invención, tal y como el título de la invención establece, un juego de estrategia que permite el establecimiento de múltiples retos que permite el desarrollo intelectual del jugador mediante el establecimiento de estrategias y desarrollo de habilidades de manera conjunta.

Caracteriza a la presente invención la especial configuración y diseño del juego, particularmente de la estructura portadora que la hacen especialmente apta para el desarrollo intelectual y de la capacidad de atención en la consecución de diferentes estrategias.

Por lo tanto, la presente invención se circunscribe dentro del ámbito de los juegos.

20 **ANTECEDENTES DE LA INVENCION**

En el estado de la técnica son conocidos juegos como el cubo de "rubik", que es un rompecabezas mecánico tridimensional inventado por el escultor y profesor de arquitectura húngaro Ernő Rubik que y que permite el desarrollo intelectual del usuario al tener que prestar atención a las posibilidades espaciales de los diferentes movimientos.

Este juego es un juego sin piezas sueltas que puedan perderse, presenta un tamaño razonable y con diferentes objetivos.

30 Ahora es objeto de la presente invención desarrollar un juego similar, que no cuenta con piezas sueltas, que puede ser llevado y manipulado de manera sencilla con las manos y que permite el establecimiento de diferentes retos,

desarrollando el juego de estrategia que a continuación describimos y que queda recogido en su esencialidad en la reivindicación primera.

5 **DESCRIPCIÓN DE LA INVENCION**

Es objeto de la presente invención un juego de estrategia y de habilidades manuales, que se caracteriza porque comprende una estructura tridimensional, preferentemente en forma cubo, formada por las diferentes aristas unidas entre sí en los vértices, donde cada una de las aristas es un elemento tubular hueco
10 de manera que en cada uno de los vértices que confluyen en las aristas quedan en conexión todas las cavidades de los elementos tubulares de las aristas entre sí y en el interior de cada una de las aristas hay dispuestos unas bolas o elementos esféricos que pueden discurrir por el interior de las aristas y poder pasar en los vértices de una arista a otra de las aristas que está
15 conectada en el vértice.

El número de bolas de cada arista puede ser tal que ocupen toda la longitud de cada arista. Todas las aristas tienen alojadas bolas en su interior. Y el número de bolas total alojadas en el espacio hueco definido en las aristas es tal que al
20 menos permite el desplazamiento de una de las bolas de una de las aristas, es decir, que al menos quedaría un espacio libre donde se podría ubicar una nueva bola, pero que no se aloja con el objetivo de dejar hueco para el desplazamiento de las bolas por las arista.

25 Los colores de las bolas pueden ser variados, de manera que se pueden establecer retos como el conseguir que todas las bolas de las aristas de una de las caras tengan el mismo color o tengan colores alternados con una determinada cadencia.

30 Por lo tanto, gracias a las características constructivas y diseño del juego, se consigue un juego de una tamaño razonable, que no cuenta con piezas adicionales sueltas susceptibles de poder ser perdidas, donde además se

desarrollan capacidades intelectuales del jugador al tener que programar los movimientos con objeto de lograr un determinado objetivo, y donde además se desarrollan habilidades manuales ya que el jugador debe controlar los giros con objeto de poder hacer pasar una bola de una arista a otra arista conectada en el vértice.

Salvo que se indique lo contrario, todos los elementos técnicos y científicos usados en la presente memoria poseen el significado que habitualmente entiende un experto normal en la técnica a la que pertenece esta invención. En la práctica de la presente invención se pueden usar procedimientos y materiales similares o equivalentes a los descritos en la memoria.

A lo largo de la descripción y de las reivindicaciones la palabra “comprende” y sus variantes no pretenden excluir otras características técnicas, aditivos, componentes o pasos. Para los expertos en la materia, otros objetos, ventajas y características de la invención se desprenderán en parte de la descripción y en parte de la práctica de la invención.

EXPLICACION DE LAS FIGURAS

Para complementar la descripción que se está realizando y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características de la invención, de acuerdo con un ejemplo preferente de realización práctica de la misma, se acompaña como parte integrante de dicha descripción, un dibujo en donde con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente.

En la figura 1, podemos observar una representación en perspectiva del juego objeto de la invención.

REALIZACIÓN PREFERENTE DE LA INVENCION.

A la vista de las figuras se describe seguidamente un modo de realización preferente de la invención propuesta.

5 En la figura 1 podemos observar que el juego objeto de la invención adopta una configuración general tridimensional formado por una serie de aristas (1) que son unos elementos tubulares (2) en los que se definen unas cavidades y donde las aristas (1) están conectadas entre sí mediante unos vértices (3) que permiten la conectividad de las cavidades de las aristas (1) conectadas en los vértices (3).

10

En la realización mostrada la configuración tridimensional es un cubo, y por lo tanto cuenta con 12 aristas (1) y ocho vértices (3).

15 En las cavidades interiores de los elementos tubulares (2) de las aristas (1) se alojan unas bolas (4) que pueden discurrir a lo largo de ellas y además en los vértices pueden pasar de una arista (1) a otra arista (1) conectada en el vértice, de manera que dado que las bolas pueden tener diferentes colores, uno de los retos del juego sea el colocar las bolas de un determinado color en unas determinadas aristas (1).

20

25 Descrita suficientemente la naturaleza de la presente invención, así como la manera de ponerla en práctica, se hace constar que, dentro de su esencialidad, podrá ser llevada a la práctica en otras formas de realización que difieran en detalle de la indicada a título de ejemplo, y a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba, siempre que no altere, cambie o modifique su principio fundamental.

REIVINDICACIONES

1.- Juego de estrategia caracterizado porque comprende una estructura tridimensional, formada por las diferentes aristas (1) unidas entre sí en unos
5 vértices (3), donde cada una de las aristas (1) es un elemento tubular (2) en el que se define una cavidad hueca de manera que en cada uno de los vértices (3) que confluyen en las aristas (1) quedan en conexión todas las cavidades de los elementos tubulares (1) de las aristas entre sí y en el interior de cada una de las aristas (1) hay dispuestos unas bolas (4) o elementos esféricos que
10 pueden discurrir por el interior de las aristas y poder pasar en los vértices de una arista a otra de las aristas que está conectada en el vértice.

2.- Juego de estrategia según la reivindicación 1 caracterizado porque el número de bolas (4) de cada arista (1) es tal que ocupan toda la longitud de
15 cada arista (1) y todas las aristas tienen alojadas bolas en su interior, y el número de bolas (4) total alojadas en el espacio hueco definido en las aristas (1) es tal que al menos permite el desplazamiento de una de las bolas de una de las aristas, es decir, que al menos quedaría un espacio libre donde se podría ubicar una nueva bola.

20 3.- Juego de estrategia según la reivindicación 1 ó 2 caracterizado porque los colores de las bolas (4) son variados.

25 4.- Juego de estrategia según la reivindicación 1 ó 2 ó 3 caracterizado porque la estructura tridimensional es un cubo y comprende 12 aristas (1) y ocho vértices (3).

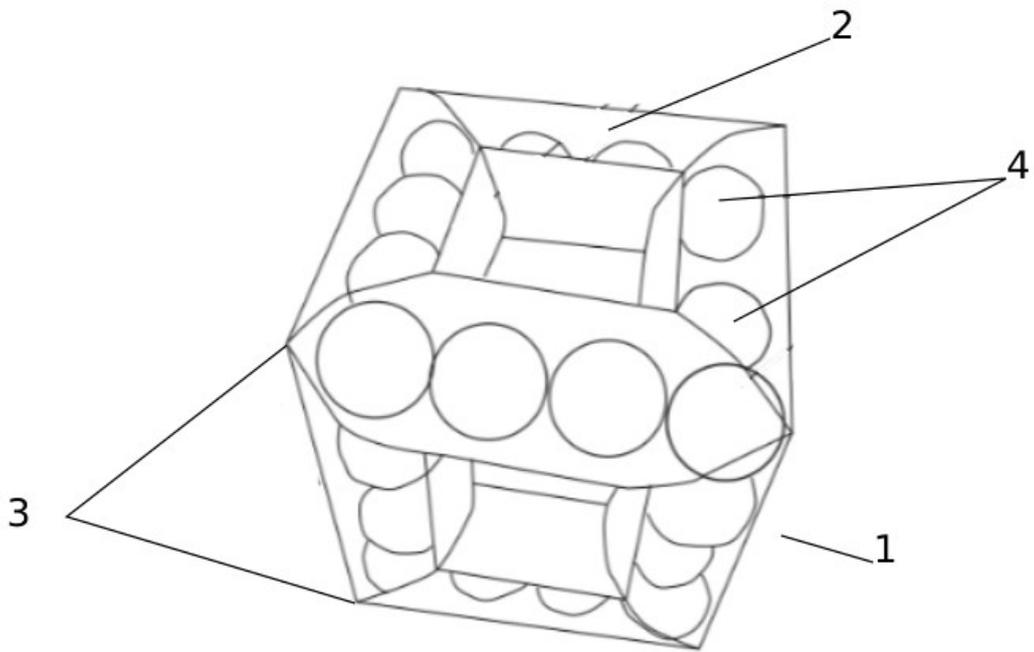


Fig.1