(19) OFICINA ESPAÑOLA DE PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA

(11) Número de publicación: **2 366 729**

(51) Int. Cl.:
C07C 263/20 (2006.01)
C07C 265/14 (2006.01)

(12) TRADUCCIÓN DE REIVINDICACIONES DE SOLICITUD DE PATENTE EUROPEA T1

(96) Número de solicitud europea: **09783615 .9**
(96) Fecha de presentación de la solicitud: **01.10.2009**
(97) Número de publicación de la solicitud: **2337776**
(97) Fecha de publicación de la solicitud: **29.06.2011**

(30) Prioridad: **06.10.2008 EP 08165930**

(43) Fecha de publicación de la mención BOPI:
25.10.2011

(46) Fecha de publicación de la traducción de las reivindicaciones: **25.10.2011**

(71) Solicitante/s: **HUNTSMAN INTERNATIONAL L.L.C.**
500 Huntsman Way
Salt Lake City, Utah 84108, US

(72) Inventor/es: **Koole, Johannes Lodewijk;**
Zijl, Adolf Daan y
Carr, Robert Henry

(74) Agente: **Zuazo Araluze, Alexander**

(54) Título: **Procedimiento para la producción simultánea de mezclas diferentes de isómeros de diisocianato de la serie del difenilmetano.**

ES 2 366 729 T1

REIVINDICACIONES

1. Aparato para jugar a un juego (1; 101) que comprende:una superficie (2; 102) de juego que tiene una primera área (14) y una segunda área (17); un proyectil (24);al menos dos dispositivos (8) de lanzamiento, estando ubicado un dispositivo (8) de lanzamiento en un primer extremo de la superficie (2; 102) de juego adyacente a la primera área (14) de la superficie (2; 102) de juego y estando ubicado un segundo dispositivo (8) de lanzamiento en un segundo extremo de la superficie (2; 102) de juego adyacente a la segunda área (17) de la superficie (2; 102) de juego, pudiendo hacerse funcionar cada dispositivo (8) de lanzamiento para lanzar el proyectil (24) a través de la superficie (2; 102) de juego hacia el otro dispositivo de lanzamiento;

conjuntos primeros (12; 112) y segundos (16; 116) de piezas de juego, teniendo cada pieza de juego una parte (22; 122) de espiga inferior; y

un sustrato (18; 118) que recubre y está separado de la superficie de juego y que se extiende por las áreas primera (14) y segunda (17) de la superficie (2; 102) de juego, teniendo el sustrato (18; 118) aberturas (36; 136) a través de las que las partes (22; 122) de espiga de las piezas (12, 16; 112, 116) de juego pueden sobresalir por debajo del sustrato (18; 118) cuando las piezas (12, 16; 112, 116) de juego se encuentran sobre el sustrato (18; 118), en el que en una partida, las piezas (12, 16; 112, 116) de juego se encuentran sobre el sustrato (18; 118) sobre la superficie (2; 102) de juego, extendiéndose sus partes (22; 122) de espiga por debajo del sustrato (18; 118), **caracterizado** porque:

cada dispositivo (8) de lanzamiento puede lanzar el proyectil (24) de modo que el proyectil (24) puede impactar con una parte (22; 122) de espiga de una pieza (12, 16; 112, 116) de juego y de este modo desplazar la pieza (12, 16; 112, 116) de juego a una posición desplazada en la que la pieza (12, 16; 112, 116) de juego se sitúa por completo sobre el sustrato (18; 118), soportando el sustrato (18; 118) la pieza (12, 16; 112, 116) de juego en la posición desplazada y evitando que el proyectil (24) haga más contacto con la pieza (12, 16; 112, 116) de juego desplazada.

2. Aparato según la reivindicación 1, con rampas (26, 28) que proporcionan un medio para que el proyectil (24) golpee contra las piezas (12, 16; 112, 116) de juego del primer conjunto y no golpee contra las piezas (12, 16; 112, 116) de juego del segundo conjunto cuando se lanza mediante el segundo dispositivo (8) de lanzamiento y para que el proyectil (24) golpee contra las piezas (12, 16; 112, 116) de juego del segundo conjunto y no golpee contra las piezas (12, 16; 112, 116) de juego del primer conjunto cuando se lanza mediante el primer dispositivo de lanzamiento.

3. Aparato según la reivindicación 1 o la reivindicación 2, en el que:

la primera área (14) tiene una pendiente con una altura que se inclina hacia arriba alejándose del primer extremo de la superficie (2) de juego y la segunda área (17) tiene una pendiente con una altura que se inclina hacia arriba alejándose del segundo extremo de la superficie (2) de juego, coincidiendo las áreas (14, 17) en pendiente en un vértice común que se ubica entre los extremos primero y segundo;

al comenzar una partida, las piezas (12) de juego del primer conjunto se encuentran sobre el sustrato (18) sobre la primera área (14) de la superficie (2) de juego, extendiéndose sus partes (22) de espiga por debajo del sustrato (18);

al comenzar una partida, las piezas (16) de juego del segundo conjunto se encuentran sobre el sustrato (18) sobre la segunda área (17) de la superficie (2) de juego, extendiéndose sus partes (22) de espiga por debajo del sustrato (18);

el sustrato (18) está separado de la superficie (2) de juego una distancia suficiente para que el proyectil (24) cuando se lanza mediante el primer dispositivo (8) de lanzamiento pase por la primera área (14) de la superficie de juego sin impactar contra las partes (22) de espiga del primer conjunto de piezas (12) de juego y asimismo para que el proyectil (24) cuando se lanza mediante el segundo dispositivo (8) de lanzamiento pase por la segunda área (17) de la superficie (2) de juego sin impactar contra las partes (22) de espiga del segundo conjunto (16) de piezas de juego; y

cada dispositivo (8) de lanzamiento puede lanzar el proyectil (24) a una velocidad suficiente para que el proyectil al alcanzar el vértice, después de pasar o bien por la primera (14) o bien por la segunda área (17) de la superficie (2) de juego, eleve la superficie (2) de juego y pueda impactar con una parte (22) de espiga de una pieza (12, 16) de juego y de este modo desplazar la pieza (12, 16) de juego.

4. Aparato según una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 3, en el que el sustrato (18; 118) es plano.

5. Aparato según una cualquiera de las reivindicaciones anteriores, en el que cada pieza (12, 16) de juego tiene un reborde (38) que se extiende radialmente, con un diámetro mayor que el diámetro de la parte (22) de espiga, proporcionando cada reborde (38) una superficie de soporte dirigida hacia abajo para acoplarse con una superficie superior del sustrato (18).

6. Aparato según una cualquiera de las reivindicaciones anteriores, en el que los dispositivos (8) de lanzamiento primero y segundo comprenden, cada uno, una aleta (8) que puede pivotar alrededor de uno de sus extremos.

7. Aparato según la reivindicación 6, en el que una superficie de la aleta para entrar en contacto con el proyectil es arqueada.

8. Aparato según una cualquiera de las reivindicaciones anteriores, en el que la superficie (2) de juego está formada en dos partes, que pueden conectarse entre sí de manera liberable.

9. Aparato según la reivindicación 1 o la reivindicación 2, en el que la primera área (14) tiene una pendiente con una altura que se inclina hacia abajo alejándose del primer extremo de la superficie (2) de juego y la segunda área (17) tiene una pendiente con una altura que se inclina hacia abajo alejándose del segundo extremo de la superficie (2) de juego, coincidiendo las áreas (14, 17) en pendiente en un punto bajo común ubicado entre los extremos primero y segundo.

10. Aparato según la reivindicación 9, en el que el sustrato (118) es plano y sustancialmente opaco.

11. Aparato según la reivindicación 9 o la reivindicación 10, que comprende además un dispositivo (140) de visualización, teniendo el dispositivo (140) de visualización una abertura (142) o pantalla de visualización que puede mostrar un objetivo del aparato entre el sustrato (118) y la superficie (102) de juego.

12. Aparato según la reivindicación 11, en el que el dispositivo (140) de visualización comprende espe-

jos y/o prismas para proporcionar una línea de visión entre la abertura (142) de visualización y el objetivo.

13. Aparato según la reivindicación 11 ó 12, en el que el dispositivo (140) de visualización puede rotar alrededor de un eje vertical de modo que el objetivo puede explorarse de manera horizontal.

14. Aparato según una cualquiera de las reivindicaciones 11 a 13, en el que un dispositivo de lanzamiento está unido al dispositivo (140) de visualización.

15. Aparato según la reivindicación 14, en el que el dispositivo (140) de visualización comprende miras, indicando las miras el trayecto esperado de un proyectil liberado desde el dispositivo de lanzamiento.

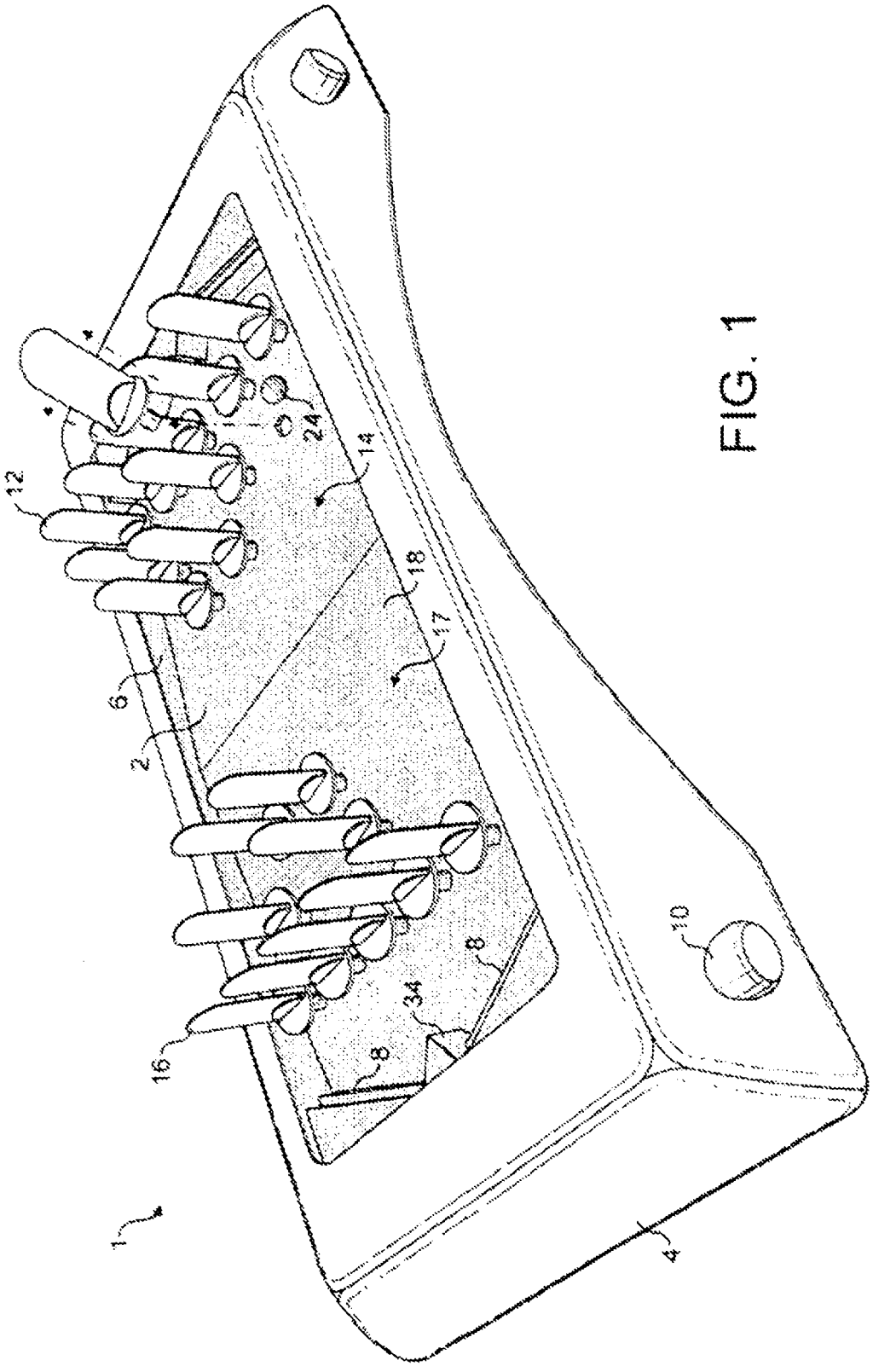

FIG. 1

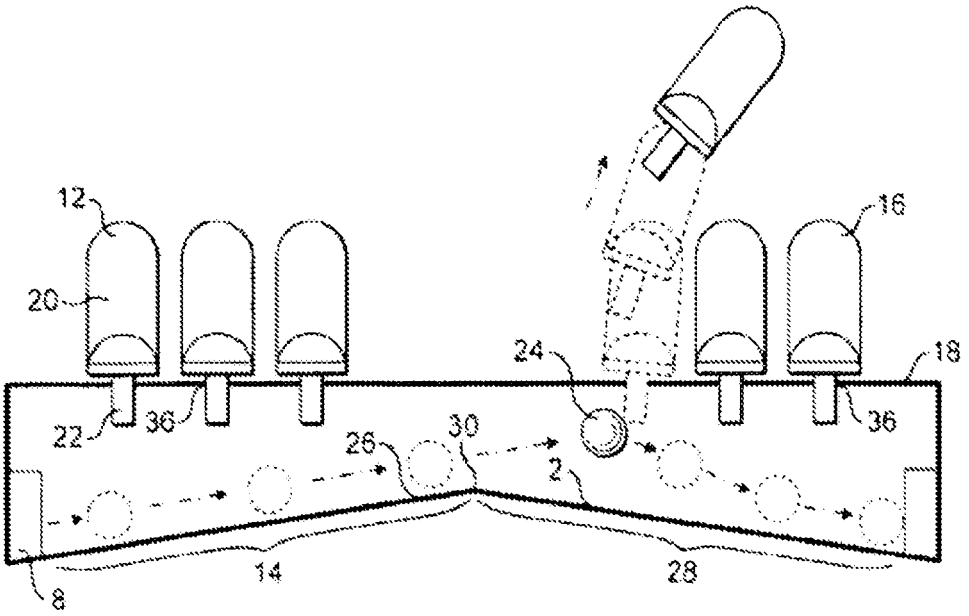

FIG. 2

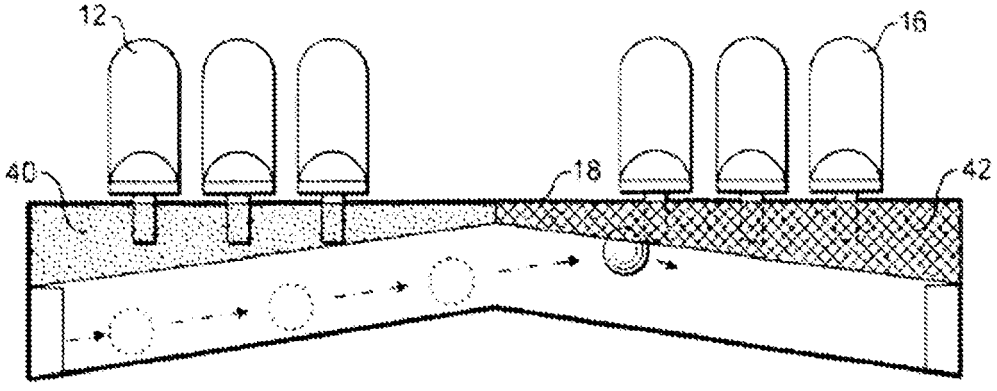

FIG. 3

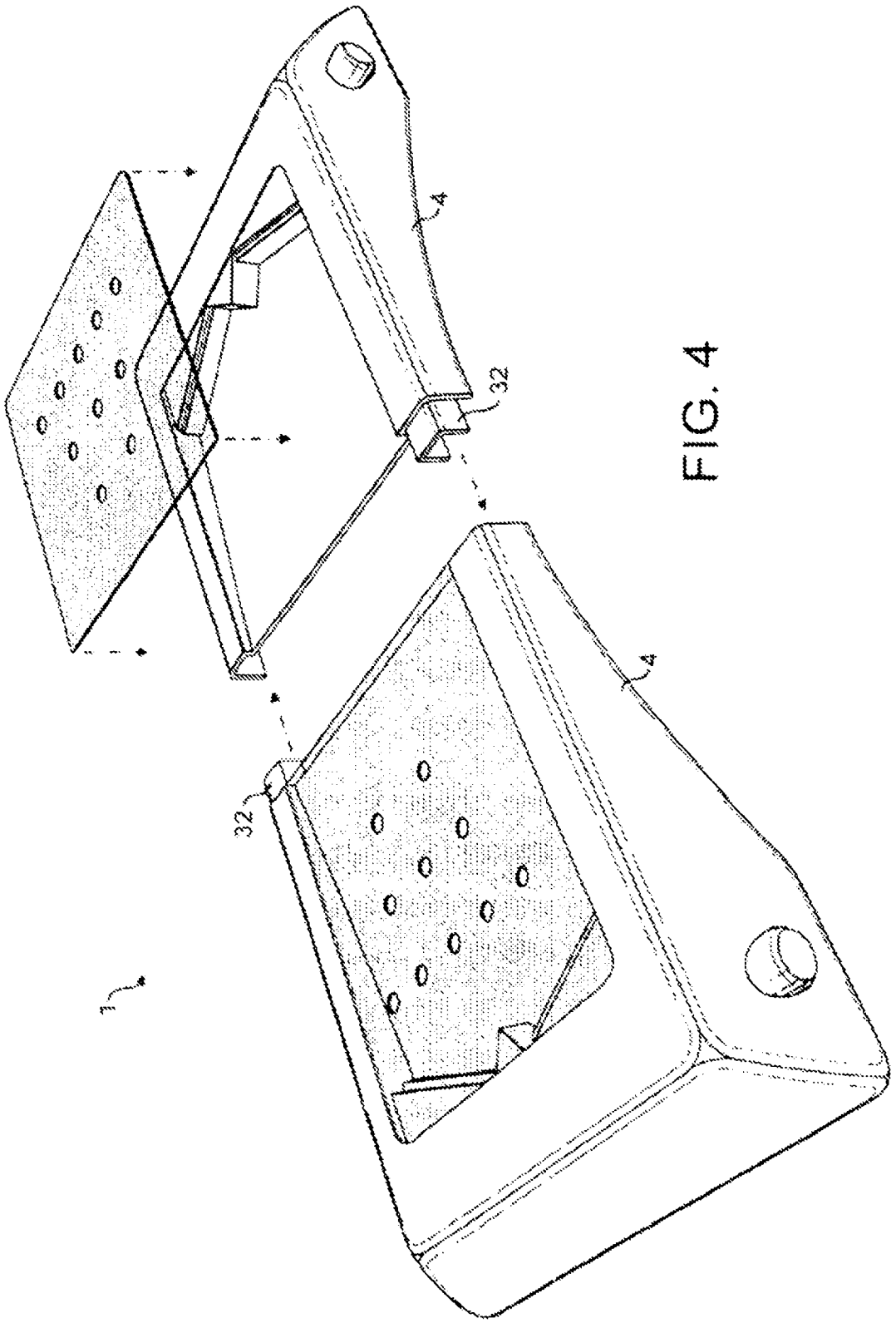

FIG. 4

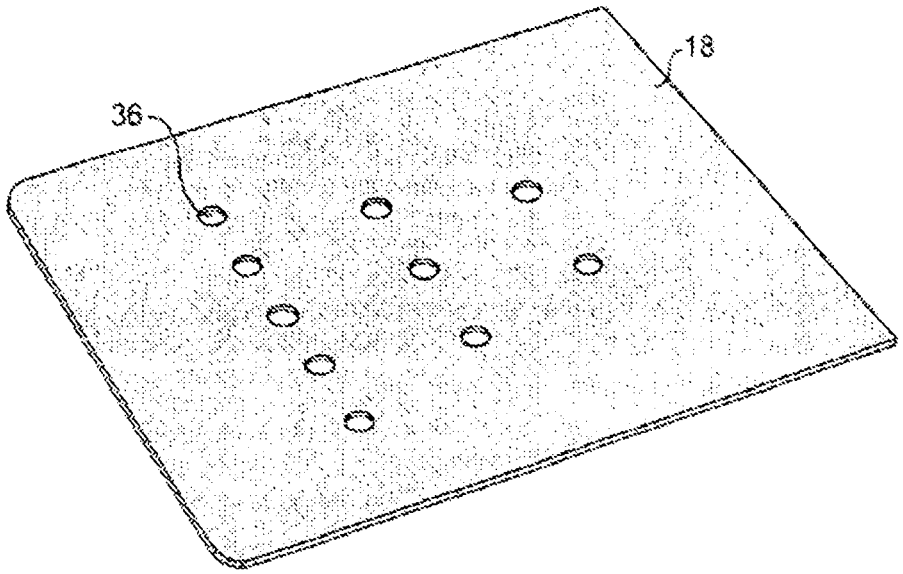

FIG. 5

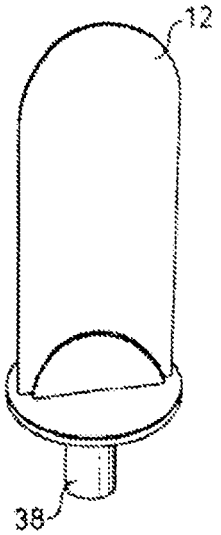

FIG. 6

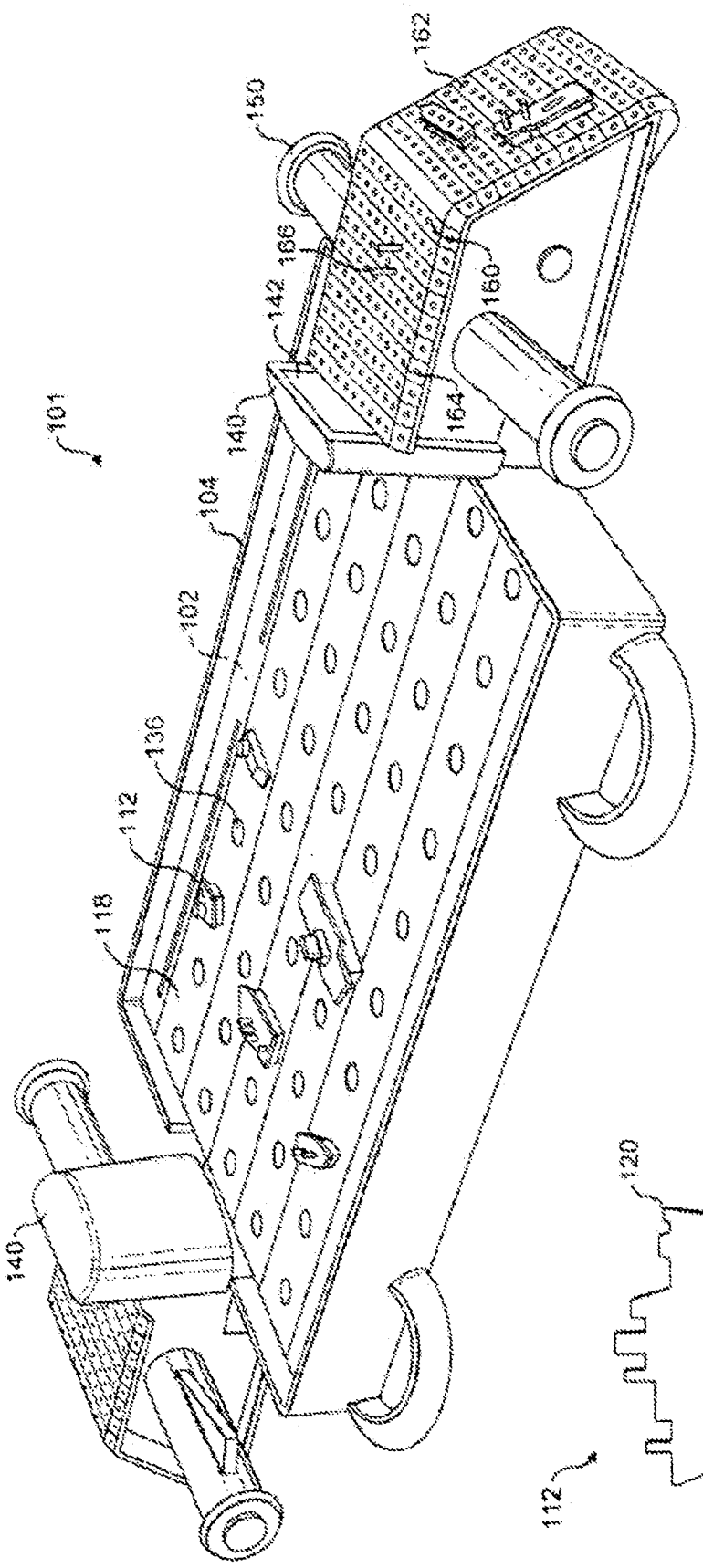
101
104
102
136
112
118
140
140
150
162
166
142
160
164

FIG. 7

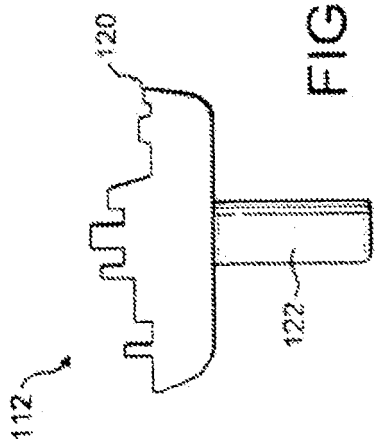
120
122
112

FIG. 8