

94569



MEMORIA DESCRIPTIVA

DE

MODELO DE UTILIDAD

EN

ESPAÑA

por veinte años

a favor de DOÑA ANTONINA SANJERONIMO ARRIBILLAGA

de nacionalidad - Española

domiciliada en SAN SEBASTIAN - Avenida de Sancho

el Sabio, 61.

por "UN JUEGO DE COMBINACIONES DE LETRAS",

94569



La presente memoria se refiere, como su enunciado indica, a un juego, para utilizarlo entre varios jugadores o bien uno sólo, a forma de solitario, consistente en utilizar unas series de letras repartidas al azar, para con ellas combinar palabras, situándolas sobre un tablero debidamente cuadrado, habiéndose previsto, tanto en las letras como en algunos de los cuadros, unos valores arbitrarios, que se suman y adquieren valores superiores, en función del cuadro en que han sido colocados, con el fin de lograr una puntuación que clasifique el orden de pericia de los jugadores.

Por el aludido objeto, se solicita el correspondiente privilegio de MODELO DE UTILIDAD, conforme y al amparo del vigente Estatuto sobre Propiedad Industrial, a fin de garantizar a favor del recurrente el derecho a la explotación exclusiva del mismo en toda España.

A continuación se hará una detallada descripción del juego que se cita, con referencia al plano que se acompaña, en el que se representa a simple título de ejemplo, no limitativo, una forma preferente de realización susceptible de todas aquellas variaciones de detalle que no supongan una alteración fundamental de las características esenciales del mismo.

En dicho plano se representa el tablero de juego.

Según el ejemplo de ejecución representado, el juego de combinaciones de letras que se preconiza, está constituido por un tablero -1- debidamente cua-

94569



5 driculado, en el que en una forma convenida se disponen algunos de sus cuadros -2- en un color, mientras que otros -3, 4 y 5- se colorean en colores distintos respectivamente, mientras el resto queda en blanco.

10 Una serie de fichas de la misma forma y dimensión que las cuadrículas del tablero, con letras grabadas en ellas, y distribuidas en series de distintos colores, presentan además de la letra correspondiente, una cifra que indica el valor que se atribuye a cada letra, concediendo un coeficiente mas elevado a aquellas letras que son de menos frecuencia en el idioma que se trate.

15 Los valores que presenta cada letra, se multiplica por un factor dependiente del color de la cuadrícula en que ha sido colocada, y de esta forma, ha de conseguirse ir formando palabras sobre el tablero, disponiendo cada jugador de un número determinado de fichas repartidas al azar.

20 De esta forma, al ir colocando fichas sobre el tablero, se irán formando palabras, que en función de las letras utilizadas y de las cuadrículas empleadas para ubicación de la ficha, proporciona a cada jugador una puntuación, que se irá sumando hasta la  
25 terminación del juego, momento que será determinado por la imposibilidad de combinar mas letras para formar palabras con algún sentido, en cuyo momento, será descontado a cada jugador, de su puntuación alcanzada, el valor de las fichas letras, que no haya empleado.  
30



94569

El número de jugadores, puede ser variable, y es evidente que el juego, además de servir como distracción, es altamente instructivo, ya que se obliga al empleo de palabras poco conocidas y forzadas por las letras que progresivamente van colocándose sobre el tablero.

La forma, materiales y dimensiones, así como el número de fichas, cuadrículas en el tablero y colores a emplear, pueden ser variables, y en general cuanto sea accesorio y secundario, siempre que no altere, cambie o modifique la esencialidad del objeto que se describe.

Los términos en que queda redactada esta memoria, son ciertos y fiel reflejo del objeto descrito, debiéndose tomar con carácter amplio y nunca en forma limitativa.

N O T A

El Modelo de Utilidad que se solicita recaerá sobre las particularidades características de las siguientes reivindicaciones:

1.- Un juego de combinaciones de letras, caracterizado por estar constituido por un tablero, debidamente cuadrículado, sobre el que han de colocarse unas fichas con letras grabadas, y repartidas al azar entre los jugadores, para que combinándolas puedan formar palabras.

2.- Un juego de combinaciones de letras, según la reivindicación 1, caracterizado por haberse previsto en el tablero, algunas de las cuadrículas con colores diversos, dando a cada color un



factor por el que se multiplica el valor de la ficha colocada sobre él, a fin de variar las puntuaciones a obtener por los jugadores.

5 3.- Un juego de combinaciones de letras, según las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado por haberse previsto en cada ficha, además de la letra correspondiente, una cifra que marca el valor de la misma, siendo estas cifras más altas cuanto menos frecuente es el uso de la letra correspondiente.

10 4.- Un juego de combinaciones de letras, según las reivindicaciones 1, 2 y 3, caracterizado porque las fichas están divididas en series de distintos colores, teniendo cada serie un número de fichas divisible por el total de las mismas.

15 5.- UN JUEGO DE COMBINACIONES DE LETRAS.

Todo conforme se describe en la memoria que antecede, se ilustra como ejemplo de ejecución en los planos unidos a ella y se reivindica en su Nota.

20 Esta memoria consta de cinco hojas foliadas y escritas a máquina por una sola cara y planos que la acompañan.

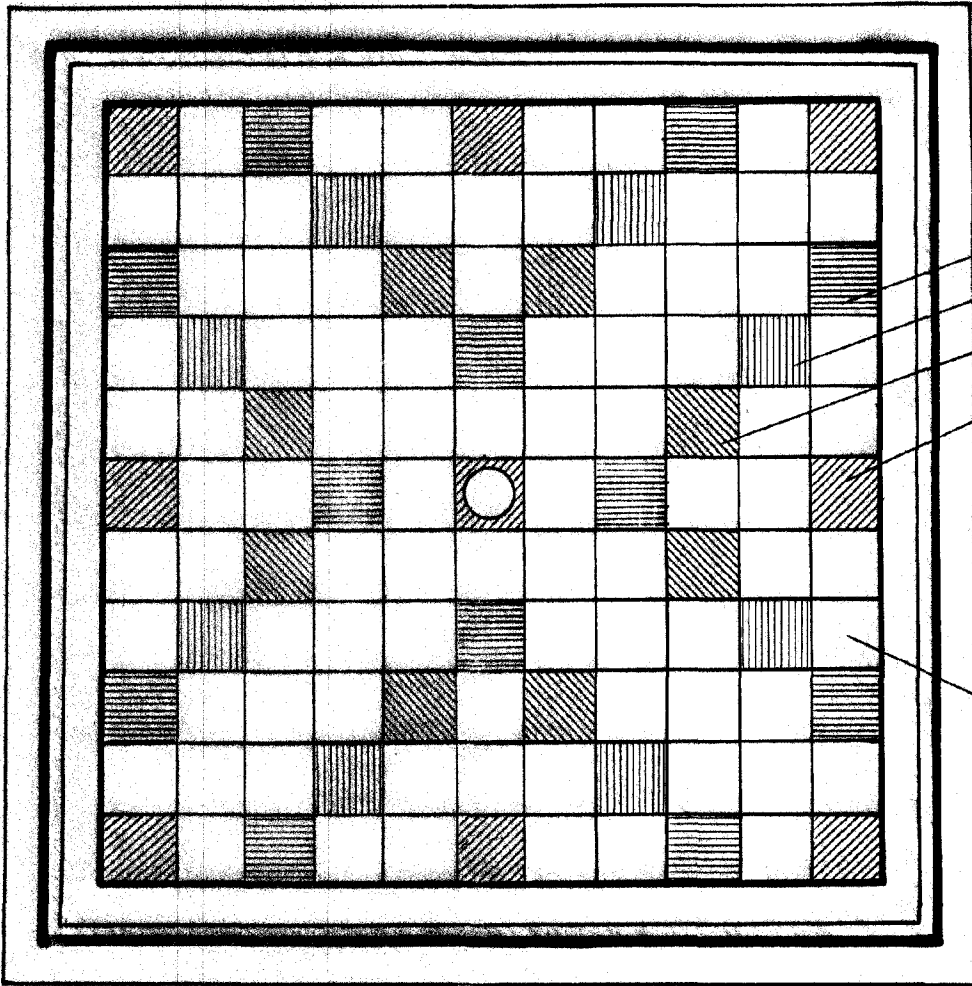
Madrid, 1900 97

ANTONINA SANJERONIMO ARRIBILLAGA

P. A.



94569



3  
4  
5  
2  
1

ESCALA VARIABLE  
Modelo 6 ABC

ONESTO BOTELLA MONTOYA

*Botella*