

105155

- 4 DIC. 1964

P - 26.445

GHBT/SD/6312  
Rehecha I

105155



MEMORIA DESCRIPTIVA

que se presenta para unir a la solicitud  
de

M O D E L O D E U T I L I D A D

formulada el 26 de Marzo de 1964, con el Nº 105.155  
en

E S P A Ñ A

por VEINTE años

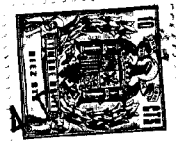
a nombre de OLIVER SIMMONDS, de nacionalidad británica, re-  
sidente en High Tor, Nassau, Bahamas, por:

"UN APARATO PARA EFECTUAR UN JUEGO DE PALABRAS"

Este invento se refiere a juegos de palabras, es decir, juegos de salón en que el jugador o jugadores tienen que construir palabras a partir de letras.

5 El objeto principal del invento es el proporcionar un juego de palabras en que el jugador, para alcanzar éxito, debe tener no solamente buen vocabulario y ortografía, sino también pericia para prevenir sus posibles movimientos futuros, y los de cada uno de los otros jugadores, si los hay.

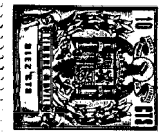
10 El invento proporciona un aparato que comprende, para cada jugador; un juego de elementos que llevan cada uno una



letra del alfabeto, siendo el número de elementos y la selección de letras los mismos para cada juego y no estando a disposición de los jugadores elementos de letras fuera de sus juegos, y un tablero que proporciona un arca de juego (llamada en lo que sigue "terreno") dividida en una serie de lugares para los elementos de letra cuyos lugares están alineados a lo largo de líneas verticales y horizontales de tal forma que los elementos de letras se puedan colocar sobre el terreno para formar palabras que se lean vertical u horizontalmente, jugándose las letras por los jugadores en turno (en uso del aparato) y tomándose los elementos que llevan tales letras por todos los jugadores cuando se precisan de forma que todos los jugadores utilicen las mismas letras en el mismo orden.

Preferiblemente el tablero lleva uno o más espacios de "reserva" sobre los cuales el jugador puede colocar un elemento de letra cuando es jugada la letra para ser llevada subsiguientemente al terreno a discreción del jugador.

Método de juego: En ausencia de un lugar o lugares de "reserva" se desarrolla el juego como sigue: Se comienza el juego con un jugador jugando una letra. Cada jugador entonces toma un elemento que lleve esta letra de su juego y lo coloca en su terreno, en cualquier lugar que escoja. El siguiente jugador juega entonces una letra, y entonces cada jugador coloca un elemento que lleva esta letra en su terreno, en cualquier lugar que él considere como mejor. La finalidad de cada jugador es la de preparar tantas palabras como pueda, y todo lo largas posible. Los jugadores continúan de la misma manera hasta que se han acabado todos los elementos de letras, o el terreno está lleno. Las pala-



A	3	J	1	S	3
B	1	K	1	T	3
C	2	L	2	U	2
D	2	M	2	V	1
E	5	N	3	W	1
F	1	O	3	X	1
G	2	P	1	Y	1
H	2	Q	1	Z	1
I	3	R	3		

5

10 Estas letras están dispuestas en orden en el almacén de tal forma que el jugador pueda ver de una ojeada qué cantidad de cada letra está disponible para él en cualquier momento.

El terreno: la forma más conveniente para el terreno es la cuadrada. Esta produce dos líneas diagonales a lo largo de las cuales se pueden preparar palabras, además de las líneas verticales y horizontales. Aunque el número de espacios por lado puede variar, se ha encontrado como conveniente en el juego el número de 6.

15

20 El tanteo: Para las líneas horizontales y verticales del cuadrado recomendado, que tiene 6 espacios por lado, un sistema de tanteo preferido es:

	palabra de 6 letras	20 puntos
25	" " 5 "	10 puntos
	" " 4 "	5 puntos
	" " 3 "	2 puntos

Para las líneas diagonales se prefiere el tanteo de 20 puntos para una palabra de 6 letras y ninguna para cualquier otra.

30 En idiomas europeos, se deben leer las palabras en



las líneas horizontales desde izquierda a derecha, y en las líneas verticales desde arriba a abajo.

5           Ambas líneas diagonales se leen desde izquierda a derecha. Se puede utilizar una letra individual para tap-  
tear en ambas direcciones horizontal y vertical, y si tal  
letra está dentro de las líneas diagonales se puede usar  
10           en tres direcciones, horizontal, vertical y diagonal. Sin  
embargo, una letra individual se puede utilizar solamente  
una vez en cada línea. Es decir, si se han logrado 20 pun-  
tos para una palabra de 6 letras no está permitido contar  
15           otros 5 puntos si en efecto existe una palabra de 4 letras  
dentro de la de 6 letras. Pero es posible tener en una li-  
nea dos palabras cada una de 3 letras, previsto que una de  
las palabras esté comprendida en las primeras 3 letras y la  
segunda palabra en las últimas 3 letras.

Se apreciará que se pueden juntar en un juego cual-  
quier número de jugadores, pero cuando el número pasa de 4  
las oportunidades para cada jugador para jugar letras dis-  
minuirá hasta un punto en que el juego resulte difícil. El  
20           juego puede ser jugado por un único jugador.

Formas preferidas de tableros: Se muestran en las figuras 1  
y 2 respectivamente de los dibujos anejos dos formas prefe-  
ridas de tablero: ambas figuras son vistas en planta en  
perspectiva.

25           Con referencia a la figura 1, el tablero está en la  
forma de una pieza moldeada de plástico rectangular 1. Hacia  
una esquina del tablero existe el terreno designado general-  
mente por 3 y formado por una serie de treinta y seis peque-  
ñas depresiones cuadradas 4 cada una de las cuales es capaz  
30           de recibir un elemento de letra (no mostrado) en forma de



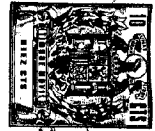
una placa rectangular marcada de forma resaktable con una letra del alfabeto.

Situada encima del terreno 3 está un "almacén" para el juego de elementos de letras del jugador; el almacén está designado generalmente por 5 y tiene la forma de una serie de rebajes 6, capaz cada uno de acomodar el número de elementos de una letra dada que se requiera para el juego. Los rebajes están dispuestos en orden alfabético, y marcados con la letra para la que están proyectados. En la esquina superior izquierda del tablero 1, existe un rebaje 6 capaz de acomodar tres elementos de letra que llevan la letra A.

En dos lados del terreno 3, el tablero lleva un área de tanteo designado generalmente por 7 y formada con una serie de rebajes de indicador 8. Los rebajes 8 están dispuestos uno al lado de cada línea vertical y horizontal de los cuadrados en el terreno, con rebajes de indicador 8a y 8b adicionales, en las esquinas superior izquierda y superior derecha del cuadrado, para las líneas diagonales. Los rebajes de indicador 8 están adaptados para recibir bloques indicadores de tanteo, no mostrados: cada uno puede consistir en un cubo de plástico marcado con un número requerido para el sistema de tanteo previamente mencionado. Una serie de rebajes 8c para los diversos bloques numerados indicadores de tanteo están previstos a la izquierda del terreno 3.

El tablero lleva, a la esquina superior izquierda del terreno un rebaje 21 que forma un espacio de "reserva".

En las partes del tablero no ocupadas por el terreno, área de tanteo o almacenamiento pueden ser utilizadas para llevar directrices de juego, detalles del sistema de tanteo y otros impresos.



Se ha de apreciar que el tablero ilustrado en la figura 1 se utiliza en la manera previamente descrita en que está previsto un espacio de "reserva".

5 El tablero ilustrado en la figura 1 se puede reemplazar por un simple rectángulo de cartón impreso para indicar el terreno y el almacén. La ventaja de las piezas moldeadas de plástico con rebajes es la de que se puede inclinar en ángulo sin peligro de desplazar los elementos de letras de sus espacios: Sin embargo el substituto de  
10 cartón se puede utilizar efectivamente sobre una mesa.

Una nueva forma de aparato de acuerdo con el invento emplea elementos de letra magnéticos para asegurar el que estos elementos no resulten desplazados fácilmente. En todavía otra forma de aparato, los elementos de letra  
15 son tales que deslizan en depresiones en el almacén y en el terreno: Esta forma de aparato se puede preparar de forma suficientemente pequeña para llevarse en el bolsillo.

Con referencia ahora a la figura 2, el tablero allí  
20 mostrado tiene un almacén y terreno similares en lo esencial a los de la figura 1, y designado por los mismos números: los lugares para los elementos de letras están definidos una vez más por rebajes. No está previsto espacio de "reserva", y en lugar de los agujeros indicadores que reciben los bloques indicadores de tanteo, están contruidos  
25 medios de tanteo dentro del mismo tablero. Con cada agujero indicador en el tablero de la figura 2, está asociado un deslizador 9 en forma de un listón guiado para su movimiento longitudinal dentro del tablero, siendo la disposición tal que proporciona suficiente fricción para mantener  
30 fijo el listón contra cualquier movimiento no deseado. El



listón está marcado con los números de tanteo 20, 10, 5 y 2, tal como se requiere por el sistema previamente descrito, tal que el listón se pueda mover por medio de un taco 10 en su extremo para mostrar, o ningún tanteo, o alguno de los números que se acaban de mencionar. Se apreciará que existe un deslizador para cada uno de los agujeros indicadores, de tal forma que por medio de los deslizadores y agujeros indicadores los tanteos para cada línea vertical y horizontal en el terreno, y para cada diagonal, se puede registrar tal como progresa el juego, mostrando los agujeros 8a y 8b los tanteos en las líneas diagonales.

El tablero de la figura 2 se utiliza en la manera previamente descrita en la que no está previsto espacio de "reserva". Desde luego, el tablero de la figura 2 se puede modificar fácilmente para proporcionar tal lugar.

No es necesario tener medios de tanteo asociados con el tablero: en la forma mas simple del juego, de acuerdo con el invento, el tanteo se puede dar mentalmente o sobre un papel cuadriculado. Cuando están previstos medios de tanteo pueden tomar otra forma junto con las mencionadas hasta ahora. Así los medios de tanteo pueden tener la forma de dos barras de tanteo adyacentes entre sí y en ángulo recto una con otra que están incorporadas o colocadas enfrente de dos lados del terreno. Están previstos agujeros en las barras de forma que se pueden insertar clavijas de varios colores para indicar el tanteo en lugares apropiados en las tres direcciones de juego. Añadiendo los tanteos diversos se obtiene el "gran total".

Los medios de tanteo de la figura 1 se pueden modificar para hacer uso de diversas clavijas numeradas de tanteo



que se adaptan ajustadamente dentro de agujeros simplemente opuestos para colocarse en rebajes. Alternativamente, en lugar de los rebajes 8, 8a, 8b, el tablero puede estar formado por pequeños salientes para proporcionar espigas que penetran en rebajes correspondientes en los fondos de los bloques de tanteo.

5

En otra forma de medios de tanteo afines a los de la figura 2, las cifras de tanteo pueden estar en pequeños cilindros que se pueden girar con el dedo para mostrar los diversos tanteos a través de los agujeros de indicador en el tablero.

10

Se ha de apreciar que el juego específicamente descrito arriba es esencialmente un juego de pericia sin ningún elemento de azar.

15

Esta solicitud, que corresponde a la presentada en Gran Bretaña el 26 de Marzo de 1963, bajo el Nº 11939/63, se acoge a los beneficios del artículo 51 del vigente Estatuto sobre Propiedad Industrial.

20

#### N O T A

Los puntos que como característica de novedad se presentan para que sean objeto de este Modelo de Utilidad en España, por VEINTE años, son los siguientes:

25

1º. - Un aparato para efectuar un juego de palabras que comprende, para cada jugador: un juego de elementos cada uno de los cuales lleva una letra del alfabeto, siendo el número de elementos y la selección de las letras los mismos para cada juego, y un tablero que proporciona un área de juego,

30



llamado en lo sucesivo "terreno", dividido en una serie de lugares para los elementos de las letras, cuyos lugares están alineados a lo largo de líneas horizontales y verticales.

5

2º. - Un aparato de acuerdo con el punto 1, en que el tablero tiene uno o más lugares de "reserva".

3º. - Un aparato de acuerdo con los puntos 1 y 2, en que los elementos de letras son placas rectangulares planas.

10

4º. - Un aparato de acuerdo con cualquiera de los puntos 1 a 3, en que el tablero proporciona rebajes para recibir los elementos de letras en el terreno.

5º. - Un aparato de acuerdo con cualquiera de los puntos 1 a 3, en que el tablero proporciona depresiones para recibir los elementos de letras en el terreno.

15

6º. - Un aparato de acuerdo con cualquiera de los puntos 1 a 3, en que el tablero y los elementos de letras son de material magnético que cooperan para retener los elementos de letras en posición ajustada sobre el tablero.

20

7º. - Un aparato de acuerdo con cualquiera de los puntos 1 a 6, en que el tablero tiene lugares de almacenamiento para los elementos de letras antes de que sean puestos en juego.

25

8º. - Un aparato de acuerdo con el punto 7, en que los lugares de almacenamiento son similares a los lugares en el terreno en lo que se refiere a su cooperación con los elementos de letras.

9º. - Un aparato de acuerdo con cualquiera de los puntos 1 a 8, en que el juego de elementos de letras de cada jugador consta de las siguientes:



A	3	J	1	S	3
B	1	K	1	T	3
C	2	L	2	U	2
D	2	M	2	V	1
E	5	N	3	W	1
F	1	O	3	X	1
G	2	P	1	Y	1
H	2	Q	1	Z	1
I	3	R	3		

5

10

10º. - Un aparato de acuerdo con cualquiera de los puntos 1 a 9, en que el terreno consta de treinta y seis lugares para elementos de letras dispuestos en un cuadrado con seis lugares por lado.

15

11º. - Un aparato de acuerdo con cualquiera de los puntos 1 a 10 que incluye medios para indicar el tanteo de acuerdo con un sistema predeterminado dependiente de la longitud de las palabras formadas en las diversas líneas.

20

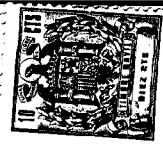
12º. - Un aparato de acuerdo con el punto 11, en que los medios de tanteo comprenden rebajes en el tablero adyacentes a cada línea y una serie de bloques que llevan números, insertables en dichos rebajes.

25

13º. - Un aparato de acuerdo con el punto 11, en que los medios de tanteo comprenden una serie de salientes sobre el tablero adyacentes a cada línea y que forman espigas para fijar una serie de bloques que llevan números, que tienen rebajes correspondientes en sus fondos.

30

14º. - Un aparato de acuerdo con el punto 11, en que los medios de tanteo comprenden agujeros en el tablero adyacentes a cada línea y una serie de miembros que llevan números montados en el tablero y ajustables para mostrar un



número deseado en el agujero correspondiente.

5 15º. - Un aparato de acuerdo con el punto 11, en que los medios de tanteo comprenden barras con agujeros para cada línea y clavijas que llevan números para insertar en los agujeros.

16º. - Un aparato para efectuar un juego de palabras- Tal y como se ha descrito en la Memoria que antecede, representado en los dibujos que se acompañan y con los fines que se han especificado.

10 Esta Memoria consta de doce hojas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid,

P. A.

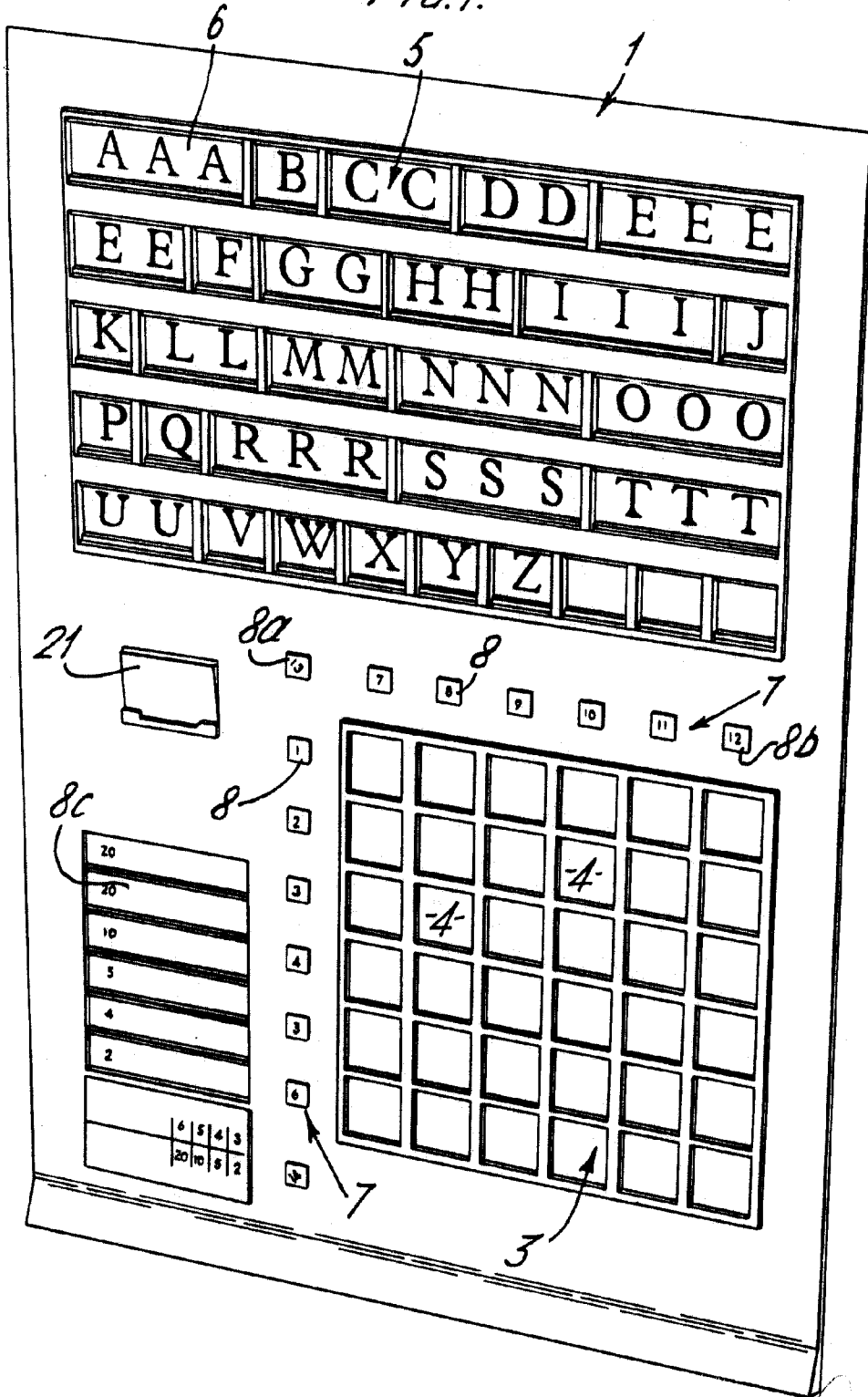
- 4 DIC 1964

*[Handwritten signature]*

105155

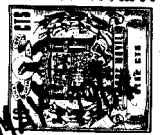


FIG. 1.



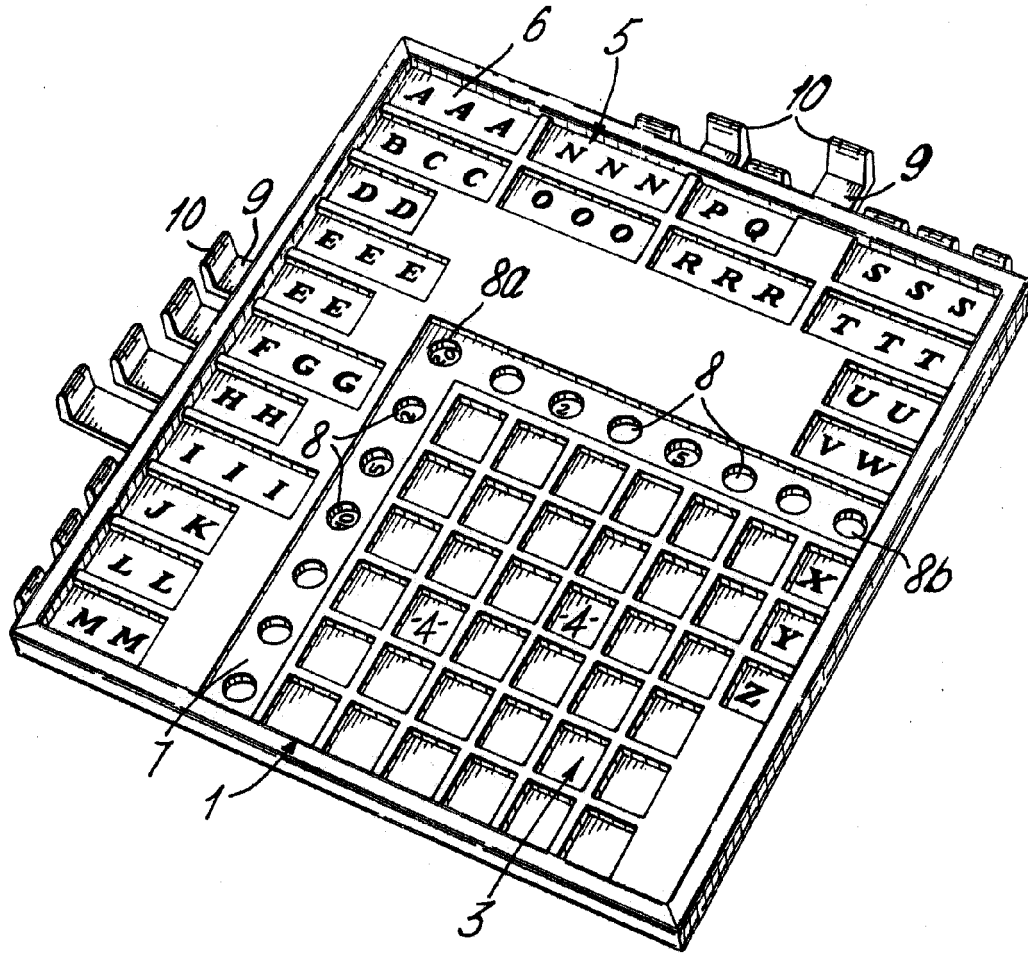
Alberto de Elzabun  
Por Poder

Entered



105155

FIG. 2.



Patented in Elizabeth  
Pat. No. 105155