



A.9.456,455 *

115281

Memoria descriptiva redactada con arreglo a la Ley de Propiedad industrial, para obtener patente de invención de la novedad consistente en modificar las fichas que se emplean en el juego de dominó sustituyendo los puntos que en ellas marcan su valor por signos, números de cualquier clase, árabes o romanos o palabras de cualquier idioma o dialecto.

XXXXXXXXXX

Las fichas que se utilizan para el popular y conocido juego de dominó, sea doble o sencillo, desde la blanca doble al nueve doble inclusivos están marcadas para indicar sus valores respectivos, por una de sus caras planas, con tantos agujeros o puntos negros o de otro color como unidades contenga el número a que la ficha corresponde. Tales fichas pueden tener el tamaño que se desee, sin otra condición que la de que sean iguales en sus tres dimensiones las que pertenecen a un mismo juego de piezas.

Esta vieja forma de numerar las fichas está explicada por que no todos los jugadores conocen los números y las palabras, y extendido el juego a casi todos los establecimientos de recreo de España y muchos países extranjeros me ha parecido conveniente sustituir la vieja forma de marcar las fichas por signos, números de cualquier clase, árabes o romanos o palabras de cualquier idioma o dialecto, de modo que en el espacio ocupado en las actuales piezas de juego por los puntos o agujeritos, no aparecerán éstos, sino el nuevo signo, el número o las letras. El ocho nueve, por ejemplo será una pieza exactamente igual en forma y dimensiones a las demás, dividida en una de sus caras planas, o en las dos, según hayan de utilizarse para un juego o para dos de distinta forma, por una línea superficial o profunda que tendrá escrito, grabado o estampado por cualquier procedimiento manual o mecánico, en la forma y tamaño que se consideren mas bellos, el número ocho

Folio 2º.-

en una de sus mitades y el número nueve en la otra, o bien las expresiones "ocho" "Nueve" o signos equivalentes, y así respectivamente todas las demás fichas del juego, según su valor, y aparte de la mayor facilidad que ha de implicar para los jugadores esta novedad que para nada altera las reglas habituales de aquél, será más difícil confundir unas fichas con otras y tendremos un dominó más educativo, pues que enseñará a los analfabetos a conocer números y letras.

No es pues el juego de dominó lo que trato de patentar, sino esta nueva forma de marcar sus fichas, en las condiciones que se contienen en la siguiente nota, nunca vista ni usada en España ni en ninguna parte del mundo.

Jaén a veinte y tres de septiembre de mil novecientos veinte y nueve. Sobre raspado: novedad. Enmendado y. -Valen.

NOTA.- Lo que se reivindica es la sustitución de los puntos o agujeritos que actualmente marcan el valor de las fichas del juego de dominó, por signos de otra clase, números de cualquier forma, árabes o romanos, o palabras de cualquier idioma o dialecto, conservando las fichas las mismas formas y dimensiones que hoy tienen, fabricadas de cualquiera sustancia, pudiendo adoptar formas nuevas y aumentarse o disminuirse sus dimensiones, o utilizar las mismas fichas para dos juegos de distinta expresión de valores, marcándolas por anverso y reverso, estampados en tintas de cualquier color en su superficie o en huellas de profundidad conveniente.

Jaén a 23 de septiembre de 1929.



Antonio Herrera
H

Libro explicativo, en ~~sección~~ ¹⁵⁰ ~~sección~~
que se acompaña a la solicitud
de patente de invención de la susti-
tución de los puntos o agujeritos en
las fichas de dominio por números
arabes, romanos o palabras



UNO NUEVE

OCHO CINCO

SEIS

III V

IX VI

IV

1 2

5 7

9 6

Laceu 23 de septiembre de 1929.

Antonio Ferrera



A.9.456,453 *

115257

Memoria descriptiva redactada con arreglo a la Ley de Propiedad industrial para obtener patente de invención de la novedad consistente en modificar las fichas que se emplean en el juego de dominó sustituyendo los puntos que en ellas marcan su valor, por signos, números de cualquier clase, árabes o romanos, o palabras de cualquier idioma o dialecto.

xxxxxx

Las fichas que se utilizan para el popular y conocido juego de dominó, sea doble o sencillo, desde la blanca doble al nueve doble inclusives, están marcadas para indicar sus valores respectivos, por una de sus caras planas, con tanto agujeros o puntos negros o de otro color como unidades contenga el número a que la ficha corresponde. Tales fichas pueden tener el tamaño que se desee, sin otra condición que la de que sean iguales en sus tres dimensiones las que pertenecen a un mismo juego de piezas.

Esta vieja forma de numerar las fichas está explicada porque no todos los jugadores conocen los números y las palabras, y extendido el juego a casi todos los establecimientos de recreo de España y muchos países extranjeros me ha parecido conveniente sustituir la vieja forma de marcar las fichas por signos, números de cualquier clase, árabes o romanos o palabras de cualquier idioma o dialecto, de modo que en el espacio ocupado en las actuales piezas de juego por los puntos o agujeritos no aparecerán éstos sino el nuevo signo, el número o las letras. El ocho nueve, por ejemplo, será una pieza exactamente igual en forma y dimensiones a las demás, dividida en una de sus caras planas, o en las dos, según hayan de utilizarse para un juego o para dos de distinta forma, por una línea superficial o profunda, que tendrá escrito, grabado o estampado por cualquier procedimiento manual o mecánico, en la forma y tamaños que se consideren mas bellos, el número ocho en una de sus mitades y el número nueve en la otra, o bien las

Folio 2º.-

expresiones "ocho" "nueve" o signos equivalentes, y así respectivamente todas las demás fichas, según su valor, y aparte de la mayor facilidad que ha de implicar para los jugadores esta novedad que para nada altera las reglas habituales de aquél, será, más difícil confundir unas fichas con otras y tendremos un dominó más educativo, pues que enseñará a los analfabetos a conocer números y letras.



No es, pues, el juego de dominó lo que trato de patentar, sino esta nueva forma de marcar sus fichas en las condiciones que se contienen en la siguiente nota, nunca vista ni usada en España, ni en ninguna parte del mundo.

Jaén a veinte y tres de septiembre de mil novecientos veinte y nueve.-Sobre raspado:descriptiva.-Enmendado:c-e-Valen.-Tachado:su.-No vale.

Antonio Herrera

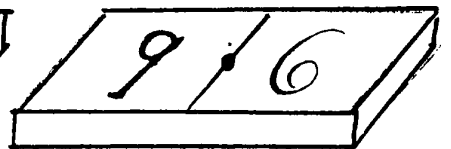
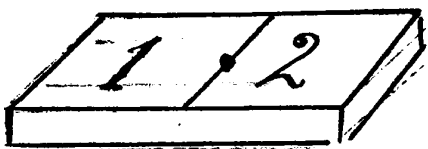
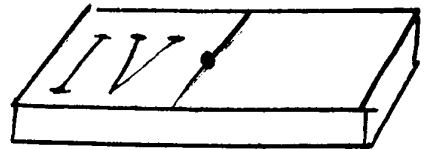
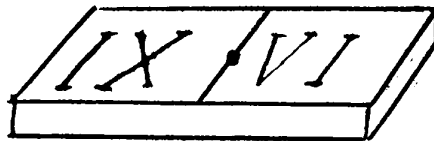
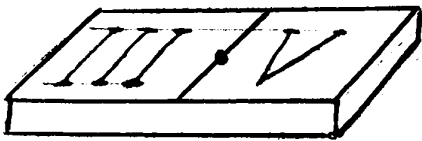
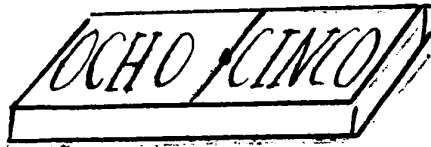
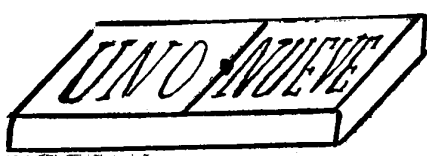
NOTA.- Lo que se reivindica es la sustitución de los puntos o agujeritos que actualmente marcan el valor de las fichas del juego de dominó, por signos de otras clases, números de cualquier forma, árabes o romanos, o palabras de cualquier idioma o dialecto, conservando las fichas las mismas formas y dimensiones que hoy tienen, fabricadas de cualquier sustancia, pudiendo adoptar formas nuevas y aumentarse o disminuirse sus dimensiones, o utilizar las mismas fichas para dos juegos de distinta expresión de valores, marcándolas por anverso y reverso, estampados en tinta de cualquier color en su superficie o en huellas de profundidad conveniente.

Jaén a 23 de septiembre de 1929.-Tachado:s-s-j-.No valen.

Antonio Herrera



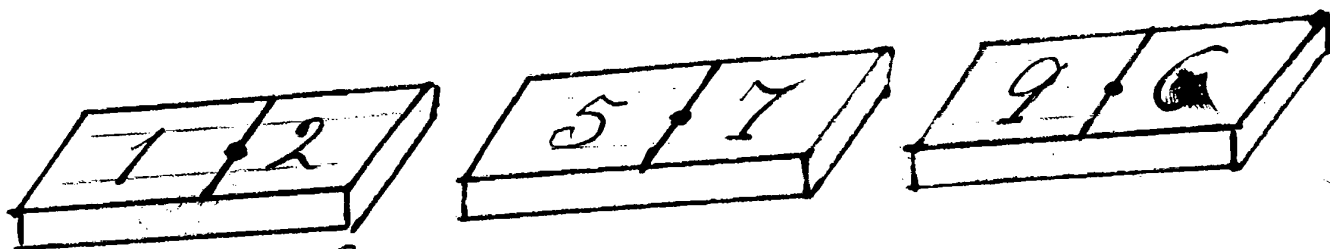
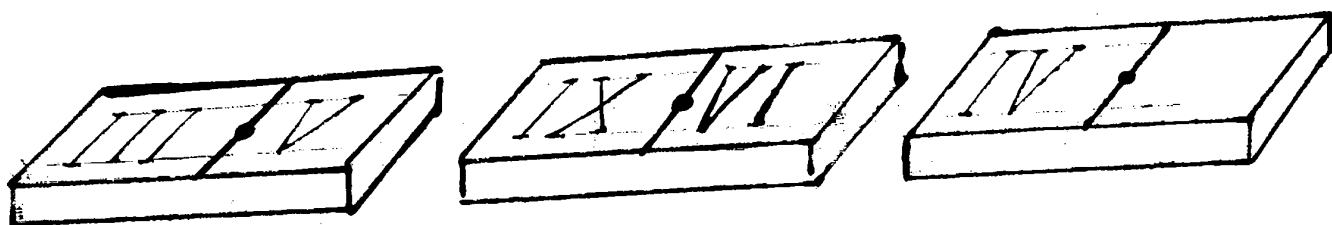
Libro explicativo, en construcción,
que se acompaña a la solicitud de
patente de invención de la sustitución
de los puntos o agujeritos en las fi-
chas de dominó por números arábes, ro-
manos ó palabras.



Laén 23 de septiembre de 1929.

Antonio Herrera
H

Dibujó explicativo, en centímetros,
que se acompaña a la solicitud de
patente de invención de la sustitu-
ción de los puntos o agujeritos en
las fichas de dominio por núme-
ros arábes, romanos o pala-
bras.



Jaen 23 de septiembre de 1929
Antonio Herrera

