

179177



SECCION TECNICA

CLASIFICACION I. P. C.

CLASE A63

SUBCLASE E

# MEMORIA DESCRIPTIVA

correspondiente a la solicitud de concesión de un...

MODELO DE UTILIDAD

SOLICITANTE: YUTI, S.A.

RESIDENCIA: Provenza 171, Barcelona -11-

ENUNCIADO: "JUEGO DE AZAR"

Prioridad: Patente

n.º

del

PT/jv.

-1-

179177 11 ABR



1 El Estatuto vigente sobre Propiedad Industrial, de  
26 de Julio de 1929, en su texto refundido publicado el 30  
de Abril de 1930, establece los caracteres de patentabili-  
5 dad de las invenciones de tipo industrial que tienen por  
objeto obtener ventajas sobre lo ya conocido, admitiendo  
por consiguiente como patentables, las nuevas máquinas, a-  
paratos, instrumentos, procesos de fabricación, etc. La am-  
plitud de conceptos previstos como patentables, ha llevado  
al legislador a aclarar (Artº. 46) que la enumeración con-  
10 tenida en dicho cuerpo legal es puramente enunciativa y no  
limitativa, haciéndola extensiva incluso a los descubrimien-  
tos de tipo científico (Artº. 47).

15 El Decreto de 26 de Diciembre de 1947, recogiendo  
la Orden de 18 de Noviembre de 1935, confirma el criterio  
legal de que también serán patentables los instrumentos, ob-  
jetos, o partes de los mismos, que aporten a la función a  
que son destinados, un beneficio o efecto nuevo, y en defi-  
nitiva que constituyan una mejora sustancial sobre lo ante-  
riormente conocido.

20 Pues bien, a tenor de lo expuesto, y en base al ar-  
ticulado que recoge los conceptos expresados, debe conside-  
rarse, que la invención a que se refiere la presente memo-  
ria, constituye una novedad industrial, con características  
y ventajas que la hacen merecedora del privilegio de explo-  
25 tación exclusiva que por ella se solicita, premiando así  
los méritos de quien aporta a la industria del país una me-  
jora efectiva y precisamente comprendida entre las enuncia-  
das por la Ley como patentables. (Arts. 46 y 47 en relación  
con el 171, en su nueva redacción afectada por la Orden de  
30 18 de Noviembre de 1.935).

27 47 73

- 3 -  
179177



1

El objeto de este registro lo constituye un juego de azar en cuyo desarrollo intervienen la habilidad y reflejos del jugador.

5

El juego que nos ocupa, esencialmente, está constituido por un cuerpo giratorio sobre una base, de cuyo cuerpo emerge una pluralidad de brazos radiales equidistantes entre sí, los cuales, en sus extremos, presentan un apéndice - prensor en el que se inmoviliza una ficha.

10

Cada uno de los brazos del cuerpo giratorio, por su cara vista, presenta un signo de identificación que confiere un valor a cada uno de dichos brazos.

15

La base sobre la que pivota el cuerpo giratorio - está provista de un elemento basculante situado al paso de los brazos radiales, cuyo elemento está dotado en uno de sus extremos de un saliente ahorquillado destinado, previo accionamiento del basculante, a detener el cuerpo giratorio - abrazando uno de los brazos, mientras que el otro extremo - presenta un pulsador de accionamiento.

20

Entre base y cuerpo giratorio se ha dispuesto un resorte que interfiere una pluralidad de aletas que, en colaboración con el resorte, producen al golpear éste un efecto sonoro.

25

Las fichas están divididas en varios grupos iguales, la suma de los cuales es igual al número de brazos, habiéndose previsto además de las que componen los grupos, una ficha capaz de diferenciarse de las demás, que actúa como comodín.

30

Ventajosamente, las fichas estarán provistas de rebajes destinados a facilitar el encaje de los apéndices - prensores previstos en los brazos radiales del cuerpo girato-

11 APR 1972

179177



1 rio.

Con objeto de aclarar suficientemente cuanto hemos expuesto, se acompaña una hoja de dibujos en la que esquemáticamente se ha representado un ejemplo de realización.

5 En la fig. 1 de los dibujos se muestra una vista en alzado del conjunto, la cual, parcialmente seccionada, - permite la representación directa de partes ocultas.

10 En la fig. 2 se ha representado una planta del - conjunto montado, en la que al igual que la fig. 1, se han - efectuado cortes parciales que permiten la representación directa de las aletas dispuestas al paso del resorte.

En la fig. 3 se ha representado en perspectiva, una de las fichas destinada a inmovilizarse entre los apéndi ces prensores de los brazos.

15 Referidos a la fig. 1, señalamos: -1- cuerpo gira torio; -2- base; -3- brazos radiales; -4- apéndice prensor; -5- eje de giro; -6- resorte; -7- aletas destinadas a golpear el resorte; -8- elemento basculante; -9- eje de giro del elemento basculante; -10- extremo ahorquillado del elemento basculante, y -11- pulsador del referido elemento basculante.

20 Referidos a la fig. 2, señalamos: -1- cuerpo gira torio; -2- base; -3- brazos radiales; -4- apéndice prensor; -12- signos de identificación que valoran cada uno de los - brazos radiales; -5- eje de giro; -6- resortes; -7- aletas - radiales; -8- elemento basculante; -10- extremo ahorquillado del elemento basculante, y -11- pulsador del referido elemen to basculante.

25 Referidos a la fig. 3, señalamos: -13- ficha; - -14- rebajes previstos en la ficha que constituyen alojamien tos en los que se encajan las patas de los apéndices prensos-

30

2744:73

179177

11 ABR 1974



1 res.

Aunque en los dibujos hemos representado un caballito grotesco constituyendo la ficha, ésta puede tomar cualquier otra forma.

5

La realización de las distintas piezas, es decir, base y cuerpo giratorio, puede ser diferente a la representada en los dibujos a título de ejemplo, sin que ello signifique variación alguna de la esencia del juego.

10

El brazo basculante en su posición de reposo tenderá por gravedad, a permitir libre paso de los brazos radiales.

15

Tal y como hemos dicho al principio, las fichas están divididas en varios grupos; cada uno de los grupos, distinto del otro, y la ficha que actúa como comodín, si bien puede tener la misma forma que las demás, tendrá un color o un adorno capaz de diferenciarla sobradamente de las otras.

20

A modo de ejemplo podemos citar que habiendo doce brazos radiales, tal y como hemos representado en el dibujo, se dispondrán cuatro grupos de tres fichas cada uno, es decir, de acuerdo con los dibujos, tres caballitos grotescos; cada uno de los grupos será de distinto color, por ejemplo, azul, rojo, verde y amarillo, mientras que el caballito o ficha que actúa como comodín será de color negro.

25

Los grupos se dispondrán preferiblemente alternos con los apéndices prensores de los brazos, y éstos quedarán ocupados en su totalidad.

30

Los jugadores, cuatro por ejemplo, se dispondrán alrededor del cuerpo giratorio, y por turno darán un impulso a éste, accionando seguidamente el brazo basculante para dete



179177

1 nerlo.

5 Después de una primera ronda se habrán anotado -  
los valores señalados en cada uno de los brazos, de modo que  
el que obtenga la valoración más alta, abrirá el juego, im-  
primiendo movimiento al cuerpo giratorio y deteniéndolo des-  
pués con el brazo basculante.

10 Si el jugador consigue inmovilizar uno de los bra-  
zos radiales en la horquilla del brazo basculante, extraerá  
uno de los caballitos que constituyen las fichas y se lo que-  
dará ante sí, poniendo en su lugar el caballito negro o como  
dín y repitiendo la tirada.

15 Si logra de nuevo apresar entre las ramas de la  
horquilla uno de los brazos radiales, cogerá otra ficha y  
cederá el turno a otro jugador, el cual procederá de igual -  
forma tomando un nuevo caballito o ficha.

20 Cada vez que uno de los jugadores consigue inmo-  
vilizar entre las ramas de la horquilla el brazo que transpor-  
ta el caballito negro o comodín, tiene derecho a tomar un ca-  
ballito o ficha de cada uno de los jugadores, o a tomar uno  
de los caballitos dispuestos en los brazos radiales.

El ganador del juego será aquél que reúne antes -  
que los demás tres caballitos o fichas de un solo color.

25 Naturalmente, el juego puede desarrollarse partien-  
do de este principio de muy diversas formas, pero la que he-  
mos expuesto en párrafos anteriores es una de las más sencil-  
las de ejecutar.

30 Lógicamente, depende de la habilidad y reflejos  
de cada uno de los jugadores, el que éstos logren apresar -  
entre las ramas de la horquilla el caballito del color que  
les conviene o el comodín.

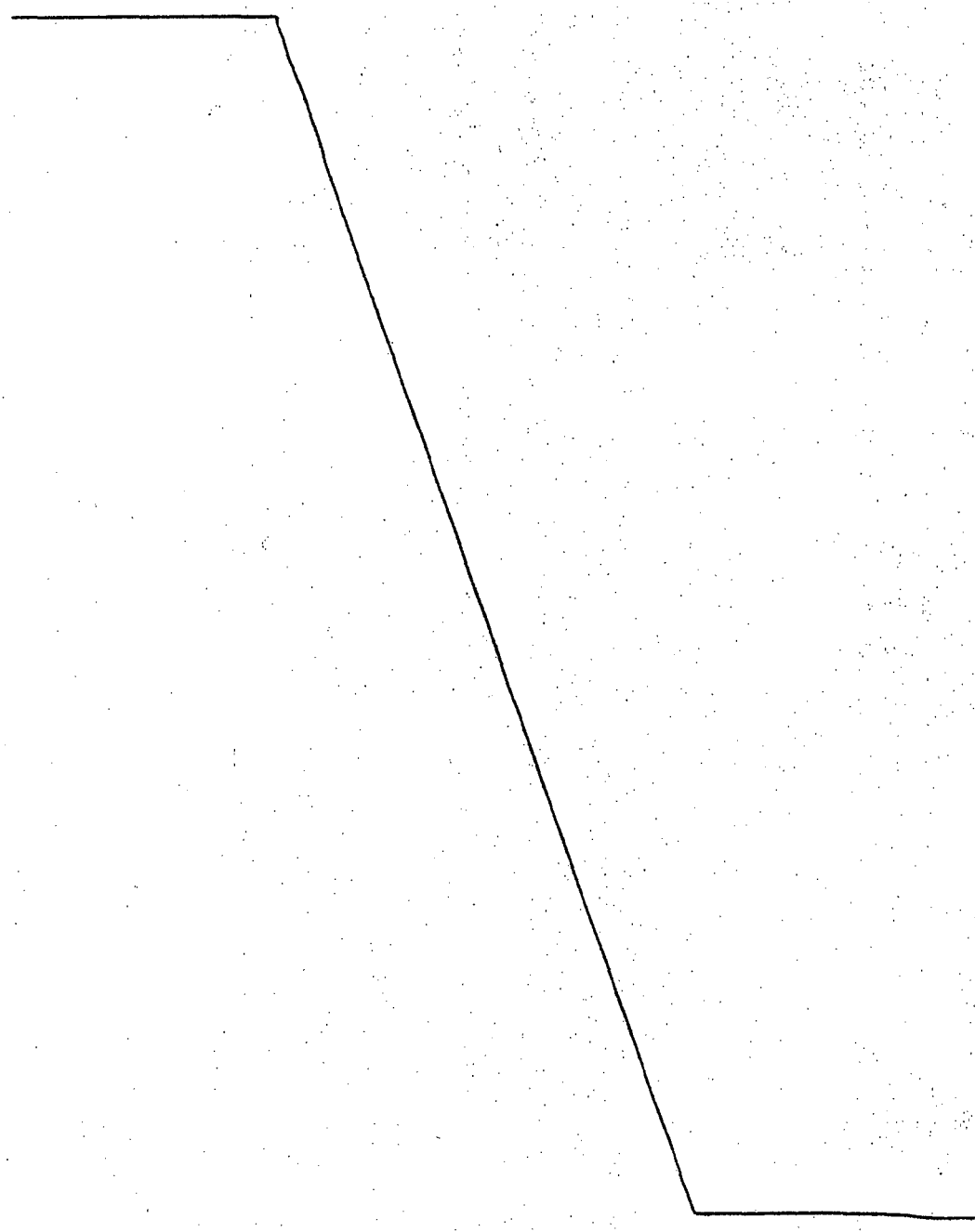
- 7 -  
179177

11



1 Ventajosamente, el juego es fácil de ejecutar y  
muy dinámico en su desarrollo de modo que estimula los re-  
flejos de los jugadores.

8  
10  
15  
20  
25  
30



11 ABR 1964



979177

1 Hecha la descripción a que se refiere la memoria  
que antecede, es preciso insistir en que los detalles de  
realización de la idea expuesta, pueden variar, es decir,  
que pueden sufrir pequeñas alteraciones, basadas siempre  
5 en los principios fundamentales de la idea, que son en esen-  
cia los que quedan reflejados en los párrafos de la descrip-  
ción hecha. En efecto, el Artículo 48 del Estatuto vigente  
sobre Propiedad Industrial, establece como no patentables,  
en su apartado tercero, "los cambios de forma, dimensiones,  
10 proporciones y materias de un objeto ya patentado" fijando  
así el criterio del legislador en el sentido de que paten-  
tada una idea que pueda dar lugar a una realidad práctica  
e industrializable, nadie podrá apoyarse en ella para, a  
pretexto de haber introducido ligeras modificaciones, pre-  
15 sentarla como nueva y propia.

Este principio, en cuanto al alcance de la protec-  
ción del objeto patentado se refiere, se halla confirmado  
por numerosas Sentencias del Tribunal Supremo, y entre -  
ellas, como más terminantes, en las de fechas 16 de octubre  
20 de 1954, 23 de enero de 1959, 20 de marzo de 1964 y otras.

Establecido el concepto expresado, en cuanto a la  
amplitud que debe darse a la protección solicitada, se re-  
dacta a continuación la Nota de Reivindicaciones, de acuer-  
do con lo que se establece en el último párrafo del apar-  
25 tado tercero del Artículo 100 de la Ley, sintetizando así  
las novedades que se desean reivindicar:

#### NOTA DE REIVINDICACIONES

En resumen, el privilegio de explotación exclusi-  
va que se solicita, recaerá sobre las reivindicaciones si-  
30 guientes:

179177

11



- 9 -

1  
5  
10  
15  
20

1a.- "JUEGO DE AZAR", caracterizado esencialmente porque está constituido por un cuerpo, giratorio sobre una base, de cuyo cuerpo emergen una pluralidad de brazos radiales equidistantes entre sí, cuyos brazos en sus extremos presentan un apéndice, presor en el que se inmoviliza una ficha, habiéndose previsto en cada uno de dichos brazos, por su cara vista, un signo de identificación que valora cada uno de dichos brazos, estando la base sobre la que pivota el cuerpo giratorio provista de un elemento basculante situado al paso de los brazos radiales, cuyo elemento está dotado en uno de sus extremos de un saliente ahorquillado destinado, previo accionamiento del basculante a detener el cuerpo giratorio, abrazando uno de dichos brazos, mientras que en el otro extremo presenta un pulsador de accionamiento habiéndose previsto entre base y cuerpo giratorio un resorte que interfiere una pluralidad de aletas que en colaboración con el resorte producen al golpear éste, un efecto sonoro; con la particularidad de que las fichas están divididas en varios grupos, cada uno distinto del otro, la suma de los cuales es igual al número de brazos, habiéndose previsto además de dichos grupos, una ficha capaz de diferenciarse de las demás, que actúa como comodín.

25

2a.- Se reivindica por último como objeto sobre el que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se solicita: "JUEGO DE AZAR"

30

Todo ello tal y como queda descrito y reivindicado en la presente memoria descriptiva que consta de nueve páginas mecanografiadas y dibujos adjuntos.

Madrid, 11 de Abril de 1.972

BERNARDO UNGRIA  
P.P.

FIG-1

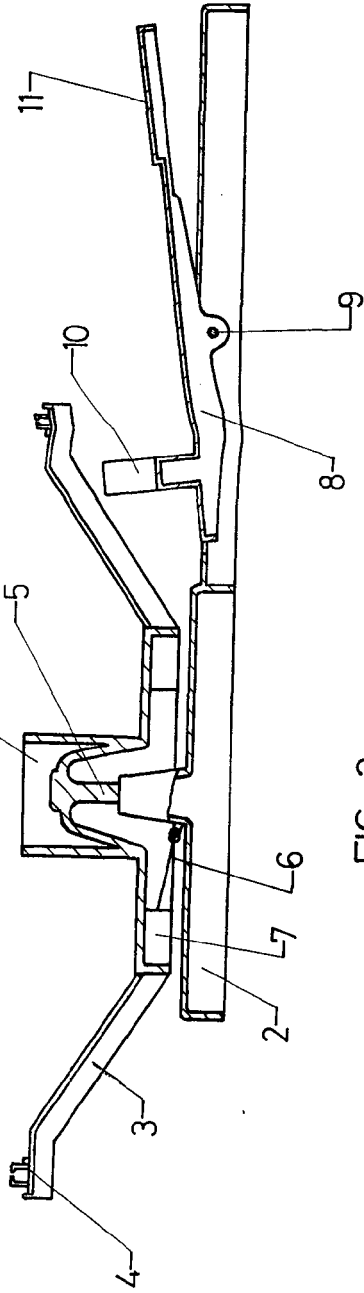


FIG-2

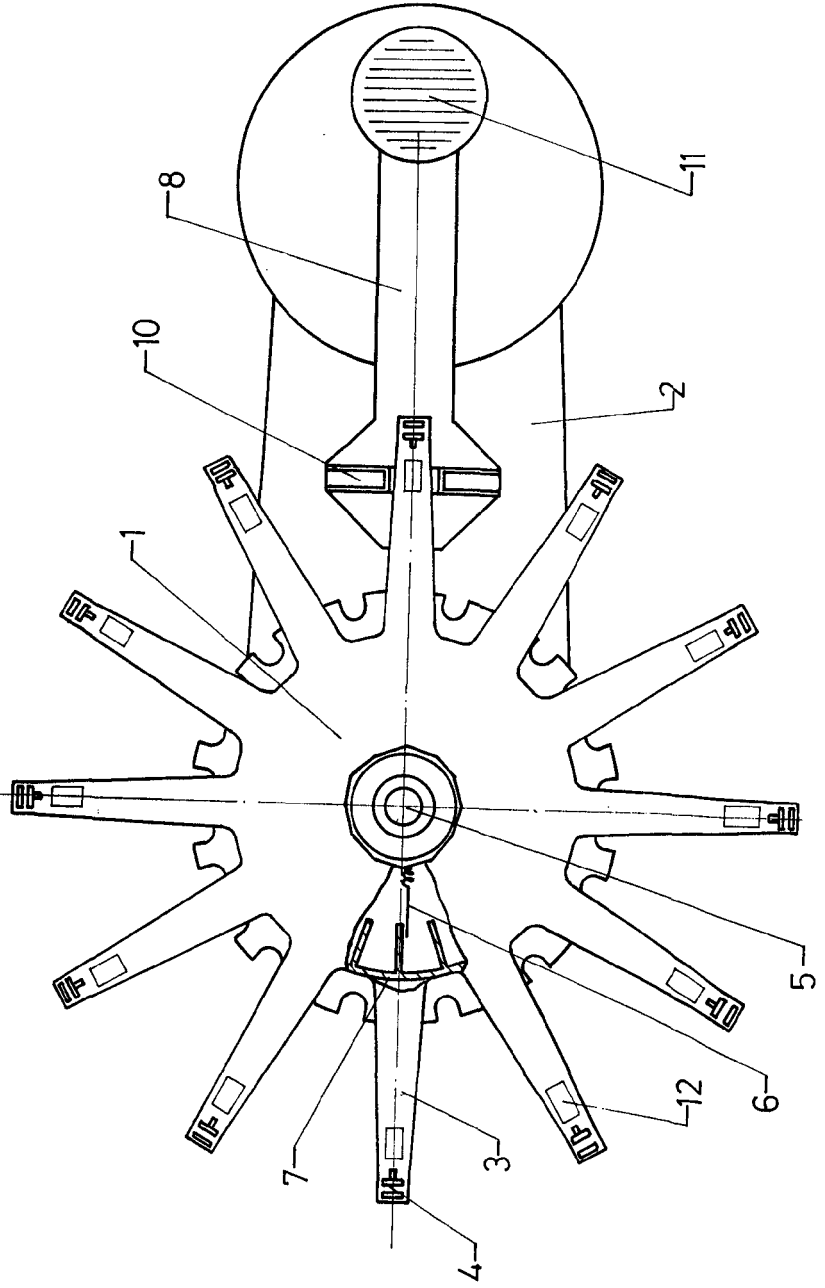
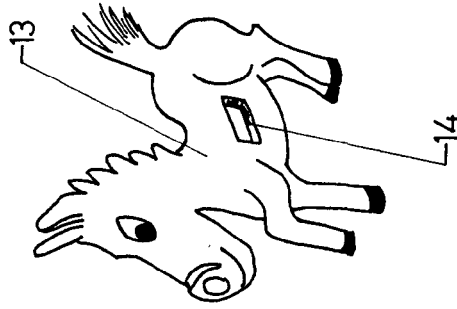


FIG-3



ESCALA VARIABLE  
 Madrid, 11 de Abril de 1972  
 BERNARDO UNGRIA  
 P. P.



77