



25 JUN

181148

SECCION TECNICA
CLASIFICACION I. P. C.
CLASE <u>A 63</u>
SUBCLASE <u>F</u>

MEMORIA DESCRIPTIVA

que se acompaña a la solicitud de registro de un Modelo de Utilidad por veinte años, en España, por "JUEGO EDUCATIVO", a favor de DON ANTONIO VALDIVIESO SILES, de nacionalidad española, residente en Valencia, con domicilio en la calle del General Palanca, nº 1.

- - - - -

El presente Modelo de Utilidad tiene por objeto un nuevo juego educativo, compuesto por unos elementos sumamente sencillos y económicos y regulado por un reglamento de fácil comprensión que permite la intervención de un número indefinido de jugadores que ejercitarán su mente mediante la composición de palabras cruzadas, como si de un improvisado crucigrama se tratase.

5

Las características del juego en cuestión se describirán a continuación detalladamente con ayuda de los di-

10



bujos de la adjunta hoja de planos, en los que se representa, a título de ejemplo no limitativo, un modo preferente de realización, por lo que todas sus variantes de dimensiones, proporciones, materiales, etc. de que sea susceptible, en tanto no alteren la esencialidad de la invención tal como ésta ha de quedar reivindicada, habrán de considerarse incluidas en la protección dimanante del registro que se solicita.

La figura 1ª representa una vista en perspectiva del tablero de juego.

La figura 2ª representa una vista, también en perspectiva, de una de las fichas provistas de letras, que hacen posible el desarrollo del juego.

En dichas figuras se indica:

Con el nº 1, el tablero de juego, constituido por una plancha rectangular de cartón, madera, plástico o cualquier otro material adecuado, enterizo o articulado, cuya superficie aparece dividida en 165 cuadrados numerados a hilo verticalmente del 1 al 15 y horizontalmente del 1 al 11.

Con el nº 2, las fichas con las que, con arreglo a un dibujo caprichoso o a unos determinados modelos que forman parte del juego, se rellenan algunos de los cuadrados del tablero 1 hasta un máximo de 35, es decir, el 14% de dichos cuadrados, dejando libres aquéllos en los que se han de situar las fichas provistas de letras para formar palabras.

Con el nº 3, las fichas -análogas a las señaladas con el nº 2, aunque de distinto color que éstas- provistas de letras y destinadas a rellenar los cuadrados del tablero 1 no



ocupados por las fichas 2, a fin de ir formando en ellos palabras, improvisadas por los jugadores, como si de un crucigrama se tratase. Para un tablero como el ilustrado en la figura 1ª, es decir, de 165 cuadrados se utilizarán 250 fichas provistas de letras, con arreglo al siguiente detalle:

5	Letra A.- 17 fichas (6,8 % del total de cuadros)
	" B.- 6 " (2,4 % " " " ")
	" C.- 10 " (4 % " " " ")
	" D.- 10 " (4 % " " " ")
	" E.- 22 " (8,8 % " " " ")
10	" F.- 4 " (1,6 % " " " ")
	" G.- 4 " (1,6 % " " " ")
	" H.- 4 " (1,6 % " " " ")
	" I.- 18 " (7,2 % " " " ")
15	" J.- 3 " (1,2 % " " " ")
	" K.- 3 " (1,2 % " " " ")
	" L.- 10 " (4 % " " " ")
	" M.- 8 " (3,2 % " " " ")
	" N.- 16 " (6,4 % " " " ")
20	" Ñ.- 3 " (1,2 % " " " ")
	" O.- 16 " (6,4 % " " " ")
	" P.- 7 " (2,8 % " " " ")
	" Q.- 5 " (2 % " " " ")
	" R.- 18 " (7,2 % " " " ")
25	" S.- 18 " (7,2 % " " " ")
	" T.- 15 " (6 % " " " ")
	" U.- 16 " (6,4 % " " " ")
	" V.- 5 " (2 % " " " ")
	" W.- 3 " (1,2 % " " " ")
30	" X.- 3 " (1,2 % " " " ")
	" Y.- 3 " (1,2 % " " " ")
	" Z.- 3 " (1,2 % " " " ")



Naturalmente, estos porcentajes, al igual que el de las fichas 2, variarán con arreglo al número de cuadrados en que se divida el tablero 1.

El Reglamento por el que se rige el juego en cuestión es el siguiente:

En primer lugar se colocan en los cuadrados del tablero 1 las fichas 2, de modo que formen un dibujo que puede ser caprichoso o que puede corresponder a uno cualquier de los que se incluyen con el juego. El número de cuadrados o casillas restantes, es decir, el de los cuadrados no ocupados por las fichas 2, equivale al número de fichas 3 provistas de letra que inicialmente debe repartirse entre los jugadores, a partes iguales. Si el número de fichas 3 no fuera divisible por el número de jugadores, se tomarán de la reserva las fichas adicionales necesarias para que todos ellos inicien el juego con el mismo número de fichas, que podrán mantener cómodamente a la vista mediante unos atriles o soportes adecuados también incluidos en el juego.

Se determina el jugador que ha de iniciar el juego, jugador que, con las fichas 3 que le han correspondido, procede a componer una palabra y a colocarla en la sucesión de cuadrados del tablero 1 en que tenga cabida según el número de letras que la compongan. Una vez colocada la palabra, pasa a actuar el jugador siguiente, y así sucesivamente.

Una vez que todos los jugadores han actuado se hace un nuevo reparto de fichas, completando a cada jugador el número de fichas que inicialmente tenía, menos dos, y empezando la segunda vuelta, finalizada la cual volverá a efectuarse la misma operación y así sucesivamente hasta que se agoten las letras de reserva.



Puede suceder que el jugador a quien le correspon-
da actuar no pueda, con las fichas en su poder, formar una
palabra. Entonces tal jugador "PASA" y actúa el siguiente.

5 Si todos los jugadores "pasan", el que primero lo
hizo ofrecerá a los demás el canje de las letras que estime
convenientes, indicando cuáles son las letras que desea reci-
bir a cambio. Para efectuar este canje tendrá preferencia el
jugador que tenga más próximo por su derecha, el cual, a su
vez, podrá después efectuar su propio canje. Y así sucesiva-
10 mente, no pudiéndose reanudar el juego hasta que todos los
jugadores hayan realizado el canje.

Si, a pesar de todos los canjes, faltará una deter-
minada letra se tomará ésta de una de las palabras ya forma-
15 das, sustituyéndola por otra escrita en un papel del tamaño
de las fichas, con objeto de que el juego no se deshaga.

Al colocar las fichas 3 en el tablero formando una
palabra, ésta puede ser aislada, es decir, que no se cruce
con ninguna normal a ella, o puede que se cruce con una, dos
20 o más de distinto sentido.

Habrán ocasiones en que, para formar una palabra,
resulte necesario cambiar una o varias letras pertenecientes
a palabras ya formadas y colocadas; así, por ejemplo, si en
una palabra vertical dice "QUIJOTE" y a un jugador le intere-
25 sa, para formar una palabra horizontal normal a ella, que la
cuarta letra de aquélla sea una "L", podrá transformarla en
"QUILATE" pero lo que no podrá hacer será alterar más de una
palabra ya formada.

30 El juego termina cuando no quedan más cuadrados li-
bres en el tablero, proclamándose ganador el jugador que más



puntos haya sumado en el curso del mismo.

Baremo de puntuaciones.- Todo jugador que forme una palabra en el tablero se apuntará:

2 puntos si la palabra no se cruza con otra.

3 puntos si la palabra se cruza con otra.

4 puntos si se cruza con dos.

5 puntos si se cruza con tres.

6 puntos si se cruza con cuatro; etc., etc.

Si, para formar una palabra, se alterara alguna de las ya formadas y colocadas en el tablero la puntuación será la misma que correspondería al jugador si no lo hubiera hecho, aunque se le restará de su cuenta un punto por cada letra que hubiera cambiado.

El PASE de un jugador será penalizado con tres puntos.

N O T A

Descrito suficientemente el objeto del presente Modelo de Utilidad, se declara que lo que constituye su esencialidad y para lo que se pide la correspondiente protección es lo que se concreta en las siguientes reivindicaciones:

1ª.- Juego educativo, caracterizado por que el tablero que permite su desarrollo presenta toda su superficie dividida en cuadrados, vertical y horizontalmente numerados a hilo, en los que se disponen fichas de dos colores, sirviendo las de un color, en proporción inferior o equivalente al 14 % del total de cuadros, en que se divida el tablero, para formar en él unos dibujos que pueden ser caprichosos o que pueden adaptarse a determinados modelos, mientras que las del



otro color, provistas de letras, están destinadas a rellenar los cuadrados del tablero no ocupados por las primeras, a fin de ir formando en ellos palabras, improvisadas por los jugadores, como si de un crucigrama se tratara y con arreglo a un determinado reglamento, fichas estas que, con arreglo al número total de los cuadrados del tablero, se utilizarán en la siguiente proporción en cuanto a sus distintas letras se refiere: J, K, Ñ, W, X Y y Z, el 1,2%; F, G y H, el 1,6%; Q y V, el 2%; B, el 2,4%; P, el 2,8%; M, el 3,2%; C, D y L, el 4%; T, el 6%; N, O y U, el 6,4%; A, el 6,8%; I, R y S, el 7,2%; y, E, el 8,8%.

2^º.- Juego educativo.

Todo según se describe y reivindica en la presente Memoria descriptiva que constar de siete hojas debidamente foliadas y escritas a máquina por una sola de sus caras y se representa en la adjunta hoja de planos.

Madrid, 5 de Junio de 1.972

EL AGENTE:

P.P.

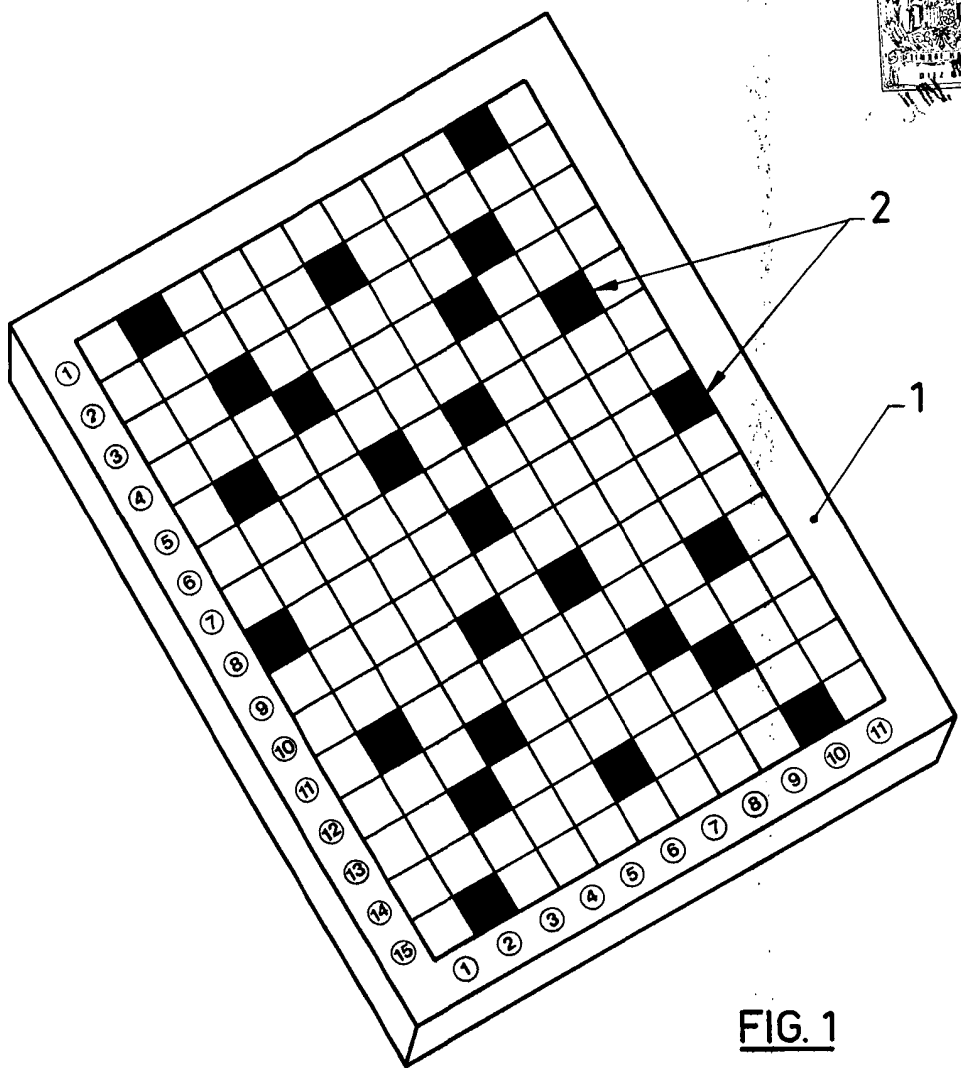


FIG. 1

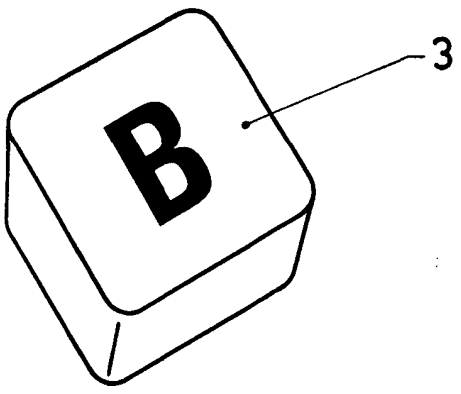


FIG. 2

Escala variable

Madrid, 5 JUN. 1972

EL Agente

P.P.

[Handwritten signature]