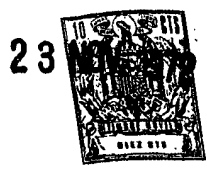


21574

186023



186023

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

MEMORIA DESCRIPTIVA

correspondiente a la solicitud de concesión de un...

MODELO DE UTILIDAD

SOLICITANTE: YUTI, S. A.

RESIDENCIA: Provenza, 171 BARCELONA.-

ENUNCIADO: "UN JUEGO RECREATIVO Y DE HABILIDAD".-

Prioridad: Patente n.º del
PT/jv.



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 patentabilidad de las invenciones de tipo industrial que tienen por

5

objeto obtener ventajas sobre lo ya conocido, admitiendo por consiguiente como patentables, las nuevas máquinas, aparatos, instrumentos, procesos de fabricación, etc. La amplitud de conceptos previstos como patentables, ha llevado al legislador a aclarar (Artº. 46) que la enumeración contenida en dicho cuerpo legal es puramente enunciativa y no limitativa, haciéndola extensiva incluso a los descubrimientos de tipo científico (Artº. 47).

10

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, objetos, o partes de los mismos, que aporten a la función a que son destinados, un beneficio o efecto nuevo, y en definitiva que constituyan una mejora sustancial sobre lo anteriormente conocido.

20

25

30

Pues bien, a tenor de lo expuesto, y en base al articulado que recoge los conceptos expresados, debe considerarse, que la invención a que se refiere la presente memoria, constituye una novedad industrial, con características y ventajas que la hacen merecedora del privilegio de explotación exclusiva que por ella se solicita, premiando así los méritos de quien aporta a la industria del país una mejora efectiva y precisamente comprendida entre las enunciadas por la Ley como patentables. (Arts. 46 y 47 en relación con el 171, en su nueva redacción afectada por la Orden de 18 de Noviembre de 1.935).



1

El objeto de este registro lo constituye un juego recreativo y de habilidad, especialmente concebido para esparcimiento de los niños, de modo que estos formando un grupo interesado en una diversión común, encuentren un entretenimiento que al mismo tiempo potencie sus cualidades de observación, agilidad y reflejos.

5

10

El objeto que nos ocupa, en su esencia está constituido por dos juegos de tarjetas y una pluralidad de elementos captadores de esas tarjetas dispuestos en el extremo de una empuñadura.

Las tarjetas son rígidas y como mínimo están pulidas por una de sus caras, precisamente la cara impresa.

15

Cada uno de los juegos, está decorado y su decoración corresponde con la del otro juego, dando lugar a una pluralidad de tarjetas iguales dos a dos, y diferenciadas en cuanto a tamaño y forma.

20

Los elementos captadores están constituidos por una pluralidad de ventosas homogéneamente emergentes de una de las caras de un cuerpo laminar flexible. Dicho cuerpo laminar tal y como hemos expuesto anteriormente se encuentra fijado en el extremo de una empuñadura.

25

Las ventosas son capaces de adherirse a la cara pulida y decorada de la tarjeta de modo que estas tarjetas son fácilmente captadas por las ventosas.

30

La cara pulida de las tarjetas puede ser satinada, plastificada o tratada por cualquier otro medio que dé como resultado una superficie adecuada para la fijación de la ventosa.

Los elementos constitutivos del juego, se verán representados en la hoja de dibujos que constituyendo un ejemplo

23 K



1 de realización ilustra esta memoria.

5 En la fig. única de los dibujos se aprecia una perspectiva de la que se deducirá el modo de desarrollar el juego. Efectivamente, en dicho dibujo, se aprecia una pluralidad de tarjetas, dispuestas sobre un tablero y esparcidas sobre él con su cara vista hacia arriba; aparte se aprecia otra tarjeta de distinto tamaño y forma, también mostrando su cara decorada, cuyo dibujo coincide con el que decora una de las tarjetas esparcidas. El bloque o pila de tarjetas en las que se aprecia su cara decorada indica la procedencia de la tarjeta distinta a las esparcidas. El captador aparece en perspectiva mostrando sus ventosas en proyección con respecto a la tarjeta cuyo dibujo coincide con la procedente de la pila.

15 Referidos a estos dibujos señalamos: -1- tarjeta perteneciente a uno de los grupos; -2- pila de tarjetas con su cara decorada oculta; -3- cara decorada de la tarjeta con su superficie satinada, plastificada o alisada y endurecida por cualquier medio; -4- empuñadura del elemento captador y -5-

20 ventosas del elemento captador.

A fin de hacer el juego más atractivo al elemento captador en la parte que incorpora las ventosas se le ha conferido la forma de una mano abierta, y los dibujos con los que se decora, cada una de las fichas representa animales -

25 fácilmente reconocibles que despierten la simpatía del jugador.

Es evidente que las tarjetas pueden decorarse con distintos y diversos motivos que ejerzan un efecto didáctico sobre los jugadores, de acuerdo con la edad de los mismos, y así por ejemplo, podrán representarse figuras geométricas, -

30

21474

23



186023

1

cifras, signos o palabras, siempre siguiendo la tónica que preside la realización del juego.

El desarrollo del juego consiste en distribuir los elementos captadores entre los jugadores que intervienen en el juego, menos uno.

5

El jugador pasivo esparce parte de uno de los juegos de tarjetas sobre la mesa; éstas tarjetas muestran a los demás su cara decorada y pulida.

10

El otro juego de tarjetas se dispone boca abajo formando un montón.

Los jugadores activos están alerta con respecto a las tarjetas vistas, mientras que el jugador pasivo va descubriendo las tarjetas ocultas.

15

Cuando una de las tarjetas ocultas está decorada con idéntico motivo que una de las esparcidas y vistas, los jugadores activos han de tratar de captar esta tarjeta. Lógicamente, el más hábil y más rápido será el que se la lleve, resultando al final del juego, ganador, el jugador que más tarjetas ha captado.

20

De acuerdo con lo expuesto, es evidente la sencillez del juego, el cual para su desarrollo, no requiere abundantes instrucciones previas ni compleja reglamentación, sino que contrariamente, es fácil de poner en práctica y su desarrollo es sencillo y atractivo.

25

30



186023

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 esencia los que quedan reflejados en los párrafos de la descripción 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, proporciones y materias de un objeto ya patentado" fijando así el criterio del legislador en el sentido de que patentada 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, presentarla como nueva y propia.

10

15

Este principio, en cuanto al alcance de la protección 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 de 1954, 23 de enero de 1959, 20 de marzo de 1964 y otras.

20

Establecido el concepto expresado, en cuanto a la amplitud que debe darse a la protección solicitada, se redacta a continuación la Nota de Reivindicaciones, de acuerdo con lo que se establece en el último párrafo del apartado tercero del Artículo 100 de la Ley, sintetizando así las novedades que se desean reivindicar:

25

NOTA DE REIVINDICACIONES

En resumen, el privilegio de explotación exclusiva que se solicita, recaerá sobre las reivindicaciones siguientes:

30



1

1ª.--"UN JUEGO RECREATIVO Y DE HABILIDAD", caracterizado esencialmente porque está constituido por dos juegos de tarjetas y una pluralidad de elementos captadores de esas tarjetas, dispuestos en el extremo de una empuñadura -

5

cuyas tarjetas son rígidas y pulidas por su cara impresa, la decoración de uno de los juegos, se corresponde con la decoración del otro, mientras que tamaño y forma, ventajosamente son distintos; y cuyos elementos captadores están constituidos por una pluralidad de ventosas homogéneamente emergentes de una de las caras de un cuerpo laminar flexible solidario a una empuñadura.

10

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

15

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

Madrid. 23 noviembre 1.972

BERNARDO UNGRIA

P.p.

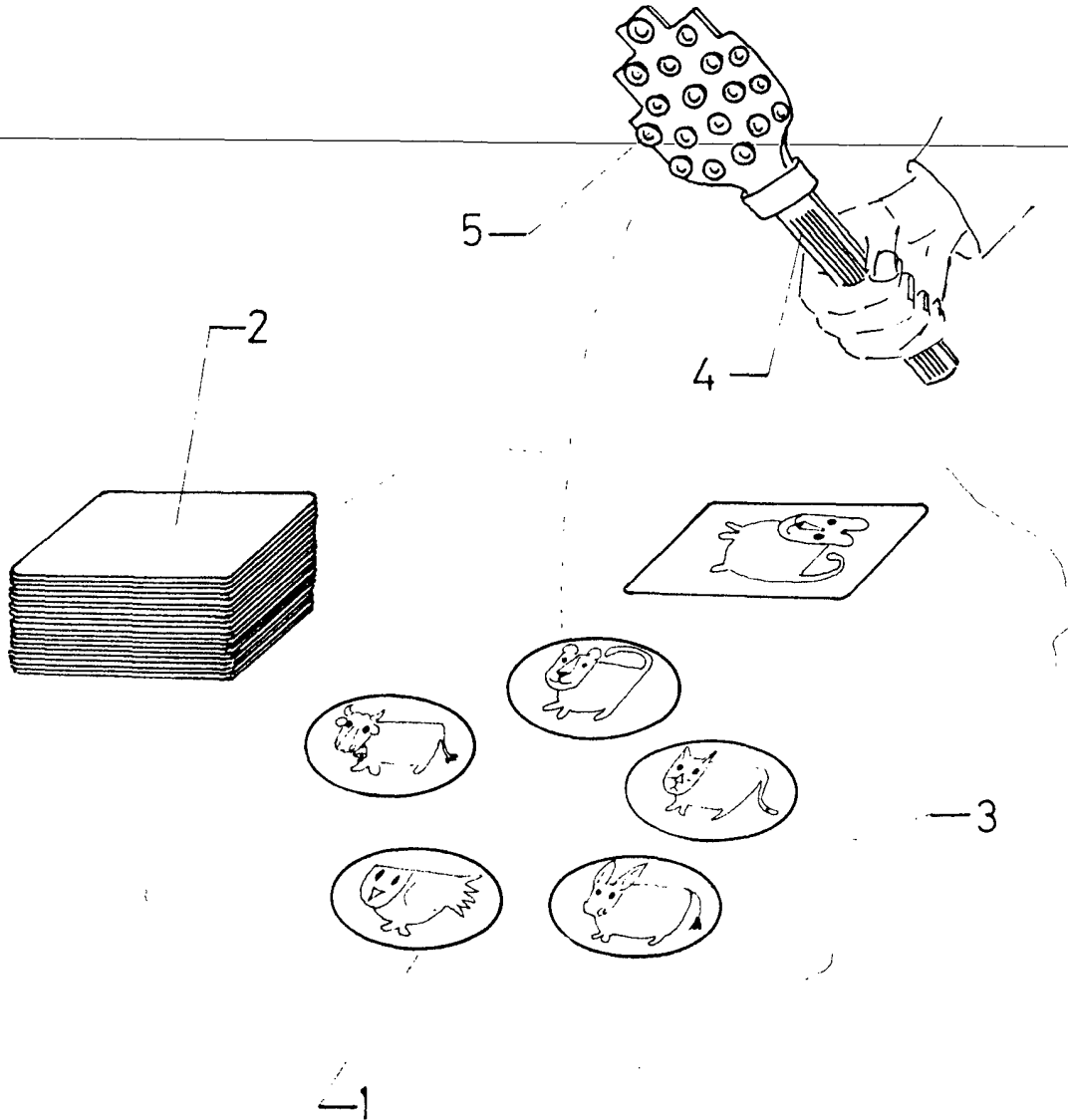
20

25

30

180023

23 NOV 1972



ESCALA VARIABLE

Madrid, 23 de noviembre 1.972

BERNARDO UNGRIA

P.P.