

201460



F.e. 5-5-1976

Int. Cl.: G 0 9 B

Nº 201.460

MEMORIA DESCRIPTIVA

correspondiente a la solicitud de concesión de un...

MODELO DE UTILIDAD

SOLICITANTE: GERALD JAMES HUTT

RESIDENCIA: Rafael Herrera nº 11 - Madrid-16.

ENUNCIADO: NUEVO JUEGO DIDACTICO.

Prioridad: Patente n.º del

MGE.-

- 1 -

201460



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).

201460



13 MAR

1

La presente invención, según se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, se refiere a un nuevo juego didáctico, especialmente indicado para ejercitar la práctica de un idioma a través de un proceso de juego agradable y sencillo.

5

Básicamente, el juego en cuestión consiste en la formación de palabras (mediante fichas con letras) por parte de los jugadores, sobre un tablero donde se indica el número de letras que componen cada palabra, así como el sentido direccional en que ha de componerse la misma.

10

Cada jugador dispone de una hoja en la que se expresa claramente la posición de la palabra y su traducción al idioma propio del participante. Así pues, el jugador elige una palabra cuyo significado en, por ejemplo, inglés "conoce", o una palabra cuyo significado puede adivinar.

15

Hecha la elección, cada jugador coge, por turno una ficha con letra al azar. Si el jugador desea guardar la ficha para que forme parte de la palabra que ha escogido, coloca dicha ficha aparte hasta esperar el resto que complete la palabra. Ahora bien, si el jugador no desea conservar la ficha, por no corresponder su letra con ninguna de las que forman la palabra elegida, la devuelve, y le llega su turno a otro jugador.

20

25

Cuando un jugador ha completado una palabra, debe poner entonces la palabra completa en posición correcta, sobre el tablero. Acto seguido se compara la palabra con un índice de soluciones que al efecto está al alcance de todos los jugadores. Si la palabra está correctamente conformada el jugador obtiene dos puntos por cada letra de la palabra. Por el contrario, si la palabra no es correcta se de-

30



1 vuelven las letras y el jugador se marca cinco puntos negativos en su tanteador.

5 El juego termina cuando el tablero está lleno y el ganador, lógicamente, será el jugador que tiene al final mayor puntuación.

10 La práctica del juego descrito se realiza merced a una pluralidad de hojas o cartones donde estudiadamente se han previsto unas zonas macizadas, independientes entre sí sobre las que han de colocarse las fichas con letras retiradas por los jugadores.

15 Estas zonas macizadas se enmarcan en un reticulado existente en el tablero propiamente dicho, cuando al iniciarse el juego una de las hojas o cartones ha sido alojado en dicho tablero, lo cual supone la obtención automática de un elemento semejante a la composición de un crucigrama, pero con la diferencia de que en este juego es en las propias hojas o cartones donde se indica el sentido en que han de disponerse las palabras concretas de la hoja que cada jugador retiene durante la práctica del juego.

20 Para complementar la descripción que seguidamente se va a realizar y con el fin de ayudar a la mejor comprensión de las características del invento se acompaña a la presente memoria descriptiva formando parte integrante de la misma, un juego de planos donde se representa lo siguiente:

25 30 Figura 1ª.- Corresponde a una vista en perspectiva del conjunto que forman las hojas o cartones y láminas con el reticulado que incorpora el nuevo juego didáctico que constituye el objeto de la presente invención. De esta misma figura forma parte integrante el detalle a mayor escala ins



1 crito en el círculo de punto y raya de la parte izquierda
de la hoja de planos. En este detalle aparecen las ventanas
del reticulado enmarcando en multitud de porciones cuadran-
gulares la superficie de la hoja o cartón alojado. Pueden
5 verse algunas de las fichas con letras que él o los jugado-
res han de colocar hasta completar una palabra.

Figura 2ª.- Representa una vista en planta superior
de una hoja o cartón (parte derecha de la figura), y de un
conjunto formado por una de las mismas y el reticulado de-
finido por la pareja de láminas (parte izquierda de la fi-
10 gura). En esta última ilustración se ha practicado la reti-
rada parcial del reticulado al objeto de que se aprecie co-
mo queda alojada la hoja o cartón para iniciar el juego que
nos ocupa. Como puede observarse a tenor de los planos co-
mentados, el nuevo juego didáctico a que se refiere la pre-
15 sente memoria descriptiva se constituye a partir de una plu-
ralidad de hojas o cartones 1 destinados a alojarse en el
espacio definido por dos láminas 2 y 3, en una de las cuales
concretamente en la referenciada con 2, es presente un reti-
20 culado uniforme que da lugar a ventanas 4 en disposición
paralela según alineaciones verticales y horizontales.

En una de las caras de las mencionadas hojas o carto-
nes 1 se ha previsto la adaptación de zonas macizadas 5, que
definen espacios irregulares 6 sobre la propia hoja o car-
25 tón 1.

Estas zonas macizadas 5 se obtienen de forma previa-
mente estudiada, mediante una, dos o más porciones cuadran-
gulares iguales entre sí, las cuales una vez efectuado el
acoplamiento entre partes (hojas y láminas) quedan perfec-
30 tamente enmarcadas por las ventanas 4 del reticulado (véase

201460



1 parte izquierda de la figura 2ª).

5 Puede observarse como algunas de las aludidas porciones cuadrangulares disponen en su margen de números 7 de una y dos cifras, que, en la ejecución del juego indican el sentido en que han de formarse las palabras en el idioma que se practica. Las palabras se construyen con la colaboración de fichas 8 que, como se aprecia en el detalle a mayor escala de la figura 1ª, se sitúan en las ventanas 4 y en correspondencia con las alineaciones de porciones cuadrangulares de las zonas macizadas 5.

10 Cada jugador dispone de un bloc (no representado) donde se expresará claramente la posición que las palabras han de adoptar en el tablero, así como la traducción a su propio idioma. Asimismo, este juego aporta un bloc de soluciones, común para todos los jugadores, donde podrá comprobarse si la palabra formada sobre el tablero es correcta, ya que es en este bloc de soluciones donde únicamente aparecerá la palabra a formar en el idioma que se practica.

15
20 Elegida pues, una palabra del bloc cuyo significado se conoce, o una palabra cuyo significado se cree adivinar, el jugador retira, por riguroso orden, una ficha 8 al azar. Si la letra de la ficha retirada corresponde con alguna de las que integran la palabra elegida, el jugador guardará tal ficha en espera de que la suerte le proporcione en retiradas posteriores, las fichas restantes. Ahora bien si el jugador no quiere conservar la ficha, naturalmente porque la letra impresa no está en la palabra que ha elegido, la devuelve y le llega su turno a otro jugador.

25
30 Cuando se ha completado una palabra debe ponerse ésta íntegramente en el tablero y en la posición correcta se-

203400



1

gún el criterio del jugador. Para comprobar esto, el mismo jugador, así como demás participantes del juego, consultarán el bloc de soluciones, donde como ya expresamos, aparecerá perfectamente señalizada la palabra en el idioma que se practica, por ejemplo el inglés.

5

Si la palabra está correctamente formada, el jugador obtiene dos puntos por cada letra o ficha. Si por el contrario la palabra ha sido defectuosamente formada, entonces el jugador devuelve las fichas y se marca cinco puntos negativos en su tanteador.

10

El juego termina cuando el tablero está completamente lleno y el ganador será el jugador que obtiene mayor puntuación al término del juego.

15

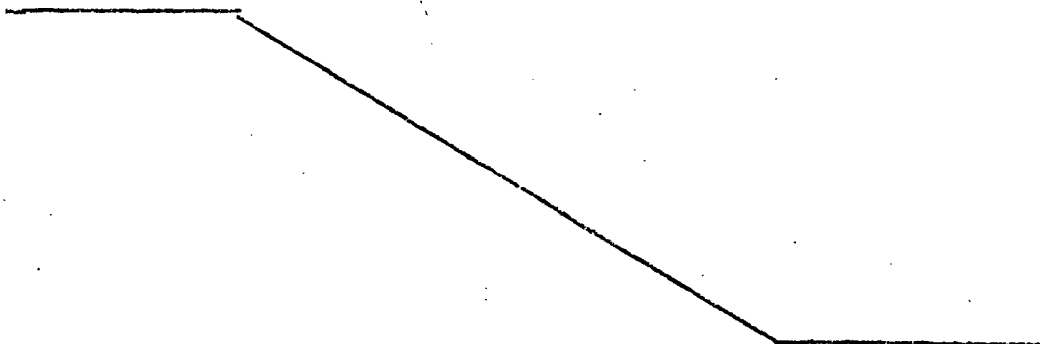
No se considera necesario hacer más extensa esta descripción para que cualquier persona perita en la materia comprenda perfectamente la idea que se desea patentar, así como las ventajas que de su realización industrial han de derivarse.

20

Por todo ello, y para evitar posibles imitaciones, se presenta esta solicitud, pidiendo la explotación exclusiva de la idea descrita, de acuerdo con las consideraciones y puntos que se desean reivindicar, que se concretan en las páginas siguientes:

25

30



201460



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-
sentarla como nueva y propia.

15 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
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 re-
dacta a continuación la Nota de Reivindicaciones, de acuer-
do con lo que se establece en el último párrafo del apar-
tado tercero del Artículo 100 de la Ley, sintetizando así
25 las novedades que se desean reivindicar:

NOTA DE REIVINDICACIONES

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

201460



1
5
10
15
20
25
30

1. NUEVO JUEGO DIDACTICO que constituyendo un agradable pasatiempo, mediante el cual se ejercita la práctica de un idioma y de los que se conforman a partir de una pluralidad de hojas o cartones destinados a alojarse en el espacio definido por dos láminas, en una de las cuales es presente un reticulado uniforme que da lugar a ventanas en disposición paralela según alineaciones verticales y horizontales, respectivamente, esencialmente se caracteriza porque en una de las caras de cada una de las mencionadas hojas o cartones se ha previsto la distribución estudiada de una serie de zonas que determinan espacios regulares e irregulares, respectivamente, con la particularidad de que tanto las zonas aludidas primeramente como los espacios por ellas definidos, se obtienen mediante una o más porciones cuadrangulares independientes o por la sucesión ininterrumpida de una pluralidad de tales porciones, en uno y otro caso, iguales entre sí; cuales porciones cuadrangulares se enmarcan en cada una de las mallas que forman el reticulado al ser alojada la hoja o cartón correspondiente, habiéndose previsto en porciones cuadrangulares de las zonas citadas en primer lugar la aportación de uno o más signos que, en la ejecución del juego, indican el sentido de formación de palabras en el idioma a ejercitar, cuales palabras se construyen con la colaboración de fichas a situar sobre los espacios definidos por las zonas donde son presentes los aludidos signos; disponiendo cada jugador de un bloc donde se localizan idénticos signos, indicando la palabra traducida al idioma propio de cada jugador, así como de otro bloc de soluciones, común para todos los jugadores, en el que aparece cada palabra a formar en el idioma que se practica.



2.- Se reivindica por último como objeto sobre el que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se solicita por: NUEVO JUEGO DIDACTICO.

Todo conforme queda descrito y reivindicado en la presente Memoria descriptiva que consta de diez páginas mecanografiadas y dibujos adjuntos.

Madrid, 14 de Marzo de 1974

BERNARDO UNGRIA

P.P.

1

5

10

15

20

25

30

28 MARZO 1974
28 MARZO 1974

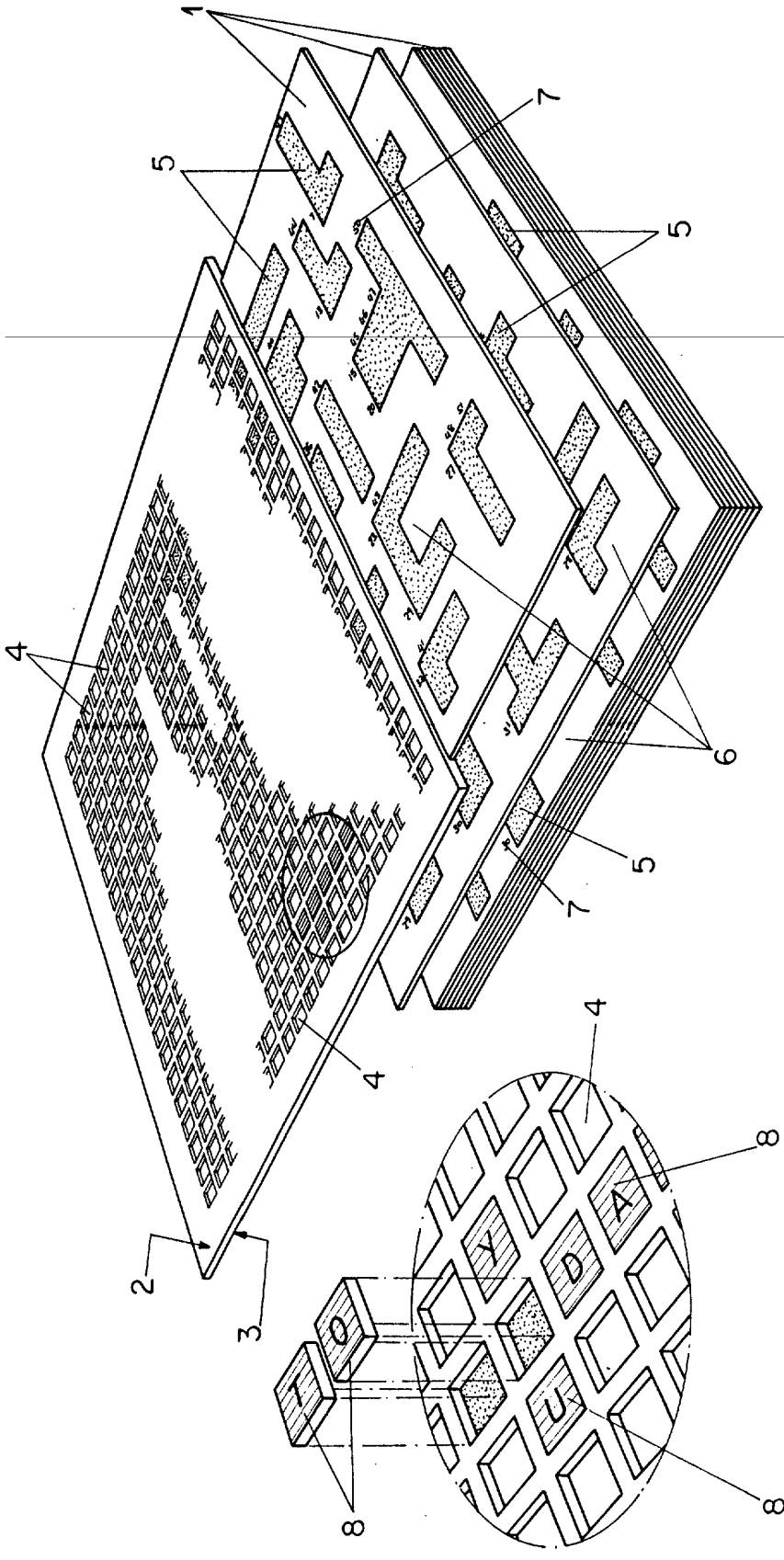


FIG-1

ESCALA VARIABLE
 Madrid, 14 de Marzo de 1974
 BERNARDO UNGRIA
 P. P.

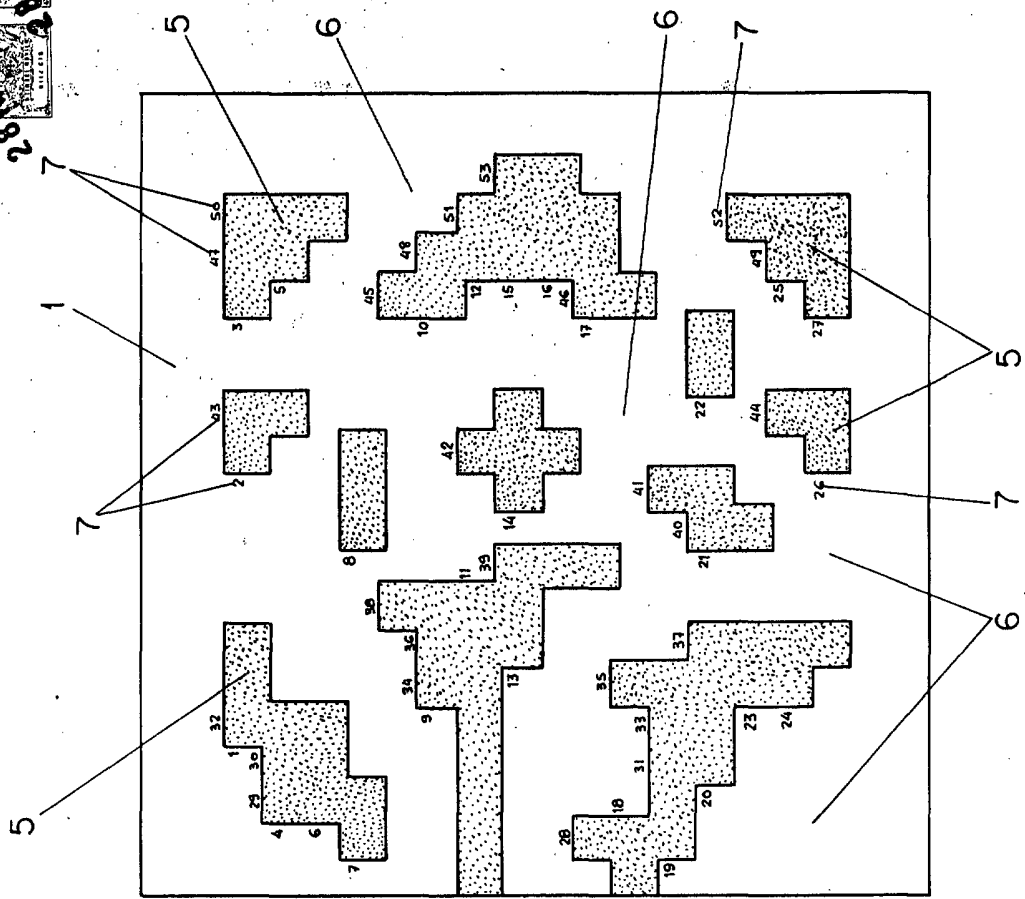
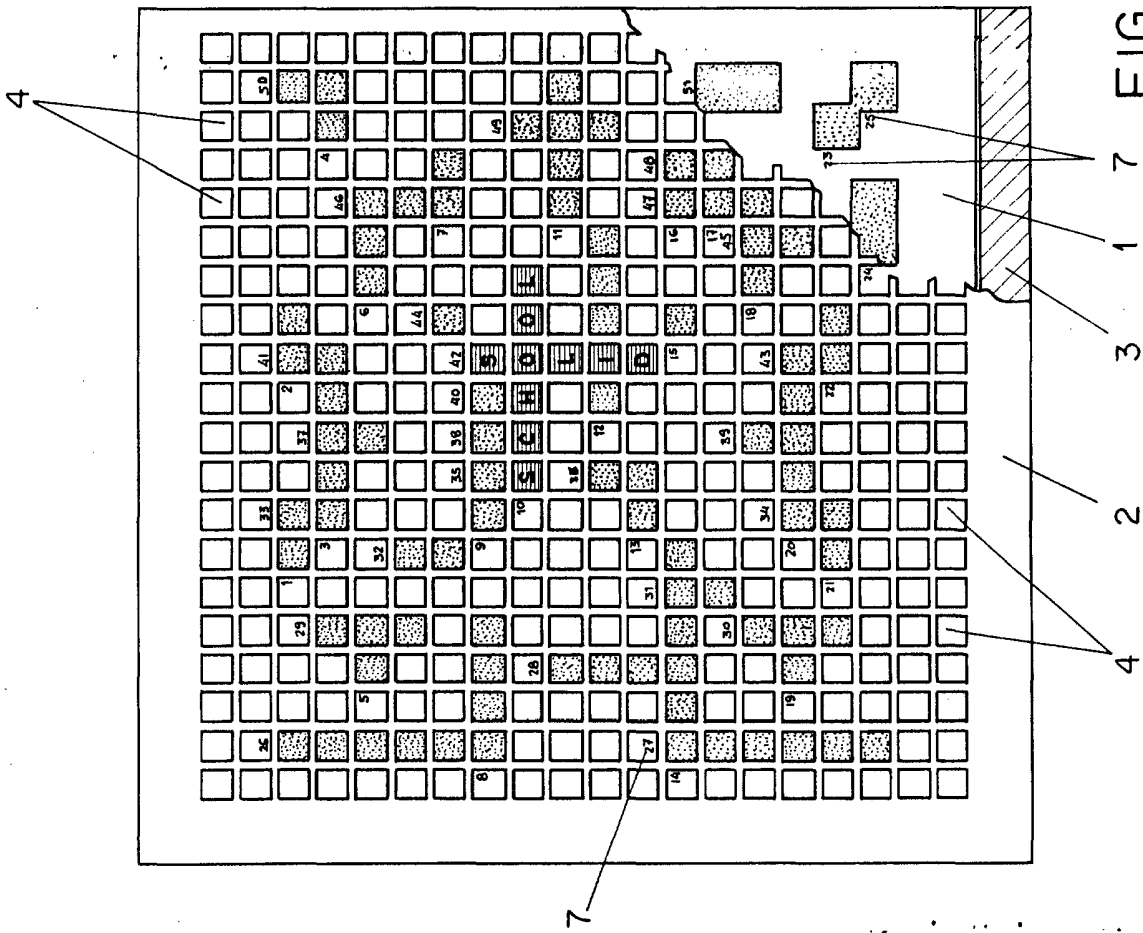


FIG-2

ESCALA VARIABLE
 Madrid, 14 de Mayo de 1974
 BERNARDO UNGRIA
 P. P.

