

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA

Registro de la Propiedad Industrial



ESPAÑA

19 ES	21	NUMERO 233.297	10 Y
	22	FECHA DE PRESENTACION 17-1-1978	

Concedida el Registro de acuerdo con los datos que figuran en la presente descripción y según el contenido de la Memoria adjunta.

20 SET. 1978

MODELO DE UTILIDAD

233297

30 PRIORIDADES:	31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS
-----------------	-----------	----------	---------

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL A63F
------------------------	--

54 TITULO DE LA INVENCIÓN "UN JUEGO DE TABLERO PARA DOS JUGADORES"

71 SOLICITANTE (S) INVICTA PLASTICS LIMITED (AZJ/PH/KM "Word Masternind")
--

DOMICILIO DEL SOLICITANTE Harborough Road, Cadby, Leicester, LE2 4LB, Inglaterra

72 INVENTOR (ES) Ronald Samson

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE DON FERNANDO DE ELZABURU MARQUEZ (MOD.-3.065)
--

jga

AZJ/PH/KM
"Word Master
mind"

Este invento se refiere a juegos de tablero y, en particular, a un juego para ser realizado entre dos jugadores. Ha sido ideado con el objeto de proporcionar un ejercicio estimulante de los procesos de razonamiento y pensamiento lógico de los participantes.

Para este propósito, el juego se basa en el principio de comparar en una forma alegre las facultades deductivas y la aleatoriedad de los dos jugadores para solucionar códigos arbitrariamente seleccionados.

De acuerdo con el presente invento se habilita un juego de tablero para dos jugadores que comprende un tablero de juego con una diversidad de filas de superficies de juego individuales, un soporte independiente que tiene una sola fila de superficies de blanco, siendo el número de superficies de blanco igual al número de superficies individuales de juego de cualquier fila del tablero de juego, una diversidad de letras, medios para sujetar en forma quitable una letra en cada superficie individual tanto de dichas superficies de juego como de blancos, y elementos marcadores para ser utilizados en marcar el total de aciertos de los intentos de un primer jugador para duplicar una palabra oculta en el tablero de blancos por un segundo jugador, disponiendo letras en la forma de una palabra de prueba en las superficies individuales de juego, en una fila del tablero de juego.

Se describirá ahora una realización de esta versión del aparato haciendo referencia a los dibujos que se acompañan. Se comprenderá que la descripción se facilita a título de ejemplo solamente, y no en forma de limitación del invento.

En los dibujos:

La figura 1 es una vista en perspectiva de un tablero utilizado para realizar un juego en el que interviene el empleo de palabras; y

5 La figura 2 es una vista en perspectiva de un marco para retener una palabra de código para ser utilizada con el tablero que se muestra en la figura 1.

10 En la figura 1 el tablero es designado generalmente con el número 1 y dispone en una superficie superior del mismo de un marco 2 poco profundo que delimita una cuadrícula rectangular designada generalmente con el número 3. La cuadrícula 3 define 10 filas de cuatro superficies de juego 4, cada una de las cuales tiene una ranura 5. Cada ranura 5 está adaptada para recibir una orejeta 15 (no mostrada) acoplada a la base de cada una de un grupo de letras de código 6, de forma que una letra 6 pueda montarse verticalmente en cualquier superficie 4 del tablero 1.

20 A lo largo de cada fila de cuatro superficies de juego existe una zona marcadora 7 que tiene cuatro orificios 8, cada uno de los cuales puede recibir una clavija marcadora 9.

25 Junto a las superficies de juego 4 alejadas de las zonas marcadoras 8 existen dos columnas de orificios de tanteo 10, cada uno de los cuales puede recibir una clavija de tanteo 11.

30 La figura 2 muestra un marco de palabra de código que comprende una plataforma 12 que tiene una fila de cuatro ranuras 13, cada una de ellas adaptada para recibir una lengüeta de una letra de código 6. Se habilita

una pantalla quitable 14 para permitir que la palabra del código pueda ocultarse a un adversario.

En realidad, el juego se realiza de acuerdo con la siguiente serie de reglas:

5 Este juego es realizado por dos jugadores.

Estos realizan una serie de rondas, en cada una de las cuales un primer jugador (el "descifrador") pretende adivinar el código secreto elegido por un segundo jugador (el "codificador") y se adjudican puntos al codificador por el número de intentos precisado por el descifrador para averiguar el código elegido. Los jugadores cambian de función después de cada ronda, pasando el anterior codificador a ser descifrador, y viceversa. El juego finaliza cuando uno de los dos jugadores es el primero en acumular un número predeterminado de puntos y los jugadores han tenido un número igual de intervenciones como descifradores.

10

15

El juego se realiza como sigue:

Los jugadores sortean a cara y cruz para decidir quién será el codificador durante la primera ronda. Este codificador elige una palabra de código de cuatro letras e inserta las letras en el marco del código, fuera de la vista del descifrador. Este último realiza entonces su primer intento para reproducir esta palabra de código insertando una serie de cuatro letras en la primera fila más posterior del tablero. Este intento es marcado entonces por el codificador. Este colocará en el grupo de orificios marcadores 8 a lo largo del primer intento del descifrador: a) una clavija negra por cualquier letra correcta en la posición correcta y b) una clavija blanca por cualquier letra correcta pero en posición incorrecta. Si no

20

25

30

ha aparecido ninguna letra elegida, no se insertará ninguna clavija marcadora.

5 El descifrador efectuará entonces su segundo intento y será marcado, y así sucesivamente, hasta que haya descubierto la palabra de código. El número de intentos precisado será marcado al codificador, quien anotará este número insertando las clavijas 11, en los orificios 10 correspondientes a ese número.

10 El juego continuará entonces hasta que uno de los jugadores haya conseguido un número previsto de puntos, por ejemplo 20, para un número igual de rondas efectuadas.

15 Los participantes pueden idear variaciones en el juego. Por ejemplo, puede resultar más conveniente para ellos limitarlo a palabras de tres letras, o limitarlo a clases particulares de palabras de código, tales como nombres comunes, nombres de animales, o nombres geográficos.

20

25

30

06028

MPB.-

REIVINDICACIONES

5 Los puntos que como característica de novedad se presentan para que sean objeto de esta solicitud de Modelo de Utilidad en España, por VEINTE años, son los que se recogen en las reivindicaciones siguientes:

10 1ª.- Un juego de tablero para dos jugadores que comprende un tablero de juego dotado de una diversidad de filas de superficies de juego individuales, un soporte independiente que tiene una sola fila de superficies de blancos, siendo el número de superficies de blancos igual al número de superficies de juego individuales en cualquier

15 fila del tablero de juego, una diversidad de letras, medios para retener en forma quitable una letra en cada superficie individual tanto de dichas superficies de juego como de blancos, y elementos marcadores para ser utilizados con el fin de marcar el total de aciertos de los intentos de un primer jugador para duplicar una palabra oculta en el tablero de blancos por un segundo jugador, disponien

20 do letras en forma de una palabra de prueba en las superficies individuales de juego, en una fila del tablero de juego.

25 2ª.- Un juego de tablero según la reivindicación 1ª, en el que cada zona de juego es una hendidura cuadrada en la superficie de juego del tablero que tiene una ranura en la misma.

30 3ª.- UN JUEGO DE TABLERO PARA DOS JUGADORES.
Tal y como se ha descrito en la Memoria que

antecede, representado en los dibujos que se acompañan y para los fines que se han especificado.

Esta Memoria consta de seis hojas escritas a máquina por una sola cara.

5

Madrid, 15.FEB.1978

P.A.

Fernando de Elizaburu
Por Poder.

10

15

20

25

30

06028

MPB.-

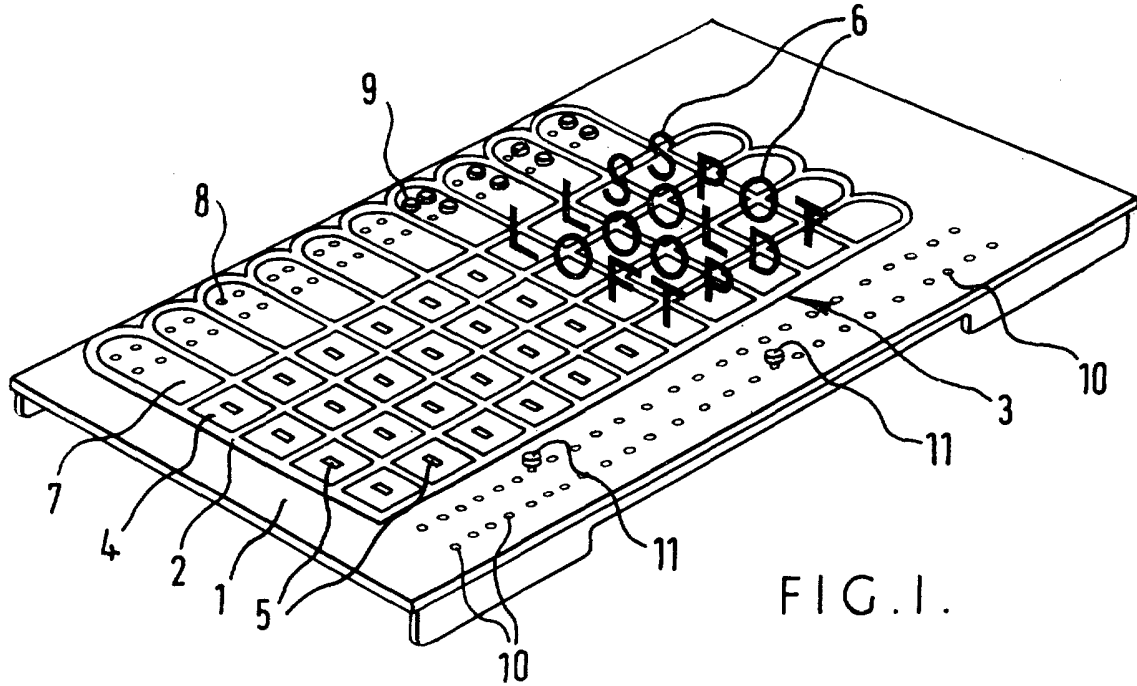
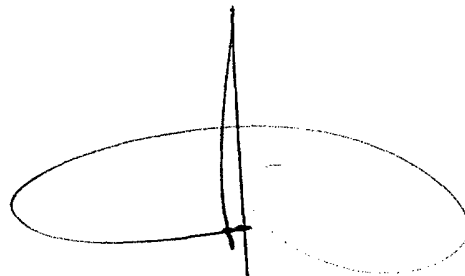
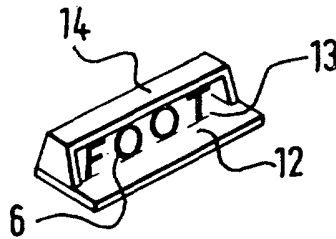


FIG. 1.

FIG. 2.



Fernando de Cárdenas
Por Poder.