

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA

Registro de la Propiedad Industrial



ESPAÑA

(19) ES (11) (21) (22)	NUMERO 238.633	(10) Y
	FECHA DE PRESENTACION 10 Octubre 1978	

MODELO DE UTILIDAD Concedido el Registro de acuerdo con los datos que figuran en la presente descripción y según el contenido de la Memoria adjunta.

(30) PRIORIDADES:	(32) FECHA	(33) PAIS
(31) NUMERO		

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63D

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
NUEVO JUEGO RECREATIVO

(71) SOLICITANTE (S)
DON CANDIDO GONZALEZ FERNANDEZ

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Rafael Medina, 3 CARRION DE LOS CEBEDES (Sevilla)

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE
DON BERNARDO UNGRIA GOIBURU

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-
dad 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, 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).

El Decreto de 26 de Diciembre de 1947, recogiendo
la Orden de 18 de Noviembre de 1935, confirma el criterio
15 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).

1 La presente invención, según se expresa en el enun-
ciado de esta memoria descriptiva, se refiere a un nuevo jue-
go recreativo, concretamente, es del tipo en los que hay que
adivinar el número seleccionado por el juego.

5 El juego fundamentalmente consiste en adivinar un
número que la máquina mantiene en secreto, y que selecciona
a voluntad merced a los impulsos eléctricos que le llega a
un motor apropiado a instancias de un pulsador de selección.

10 El juego, para realizar lo anteriormente expuesto,
dispone de un pequeño motor eléctrico, que gira y separa a los
impulsos de un interruptor de selección accionado en los mo-
mentos precisos, disponiendo dicho motor y en su eje de giro
un contacto axial que al giro va continuamente rozando sobre
15 los contactos dispuestos sobre un disco apropiado, de manera
que al pararse el motor siempre lo hará sobre uno de estos -
contactos, cerrándose el circuito entre este contacto y la se-
ñal de acierto, o lámpara indicativa, cuando en la casilla -
correspondiente se coloque una ficha de base metálica. Esto
se consigue dotando al disco de selección de número de una
20 pluralidad de plaquetas de contacto, pluralidad que estará -
siempre en igualdad con los números que se puedan seleccio-
nar, de manera que entre estas plaquetas, el eje del motor y
la fuente de alimentación se cierra el circuito cuando se co-
loque una ficha de base metálica sobre el interruptor que rea-
25 lice tal misión, como es lógico suponer, no siempre y a pri-
mera instancia se va a coincidir la colocación de la ficha
en el interruptor adecuado, cuando esto suceda, el circuito
quedará abierto al no tener continuidad con el eje del motor
lo que hará que la luz de acierto no se encienda; dicha luz
30 de acierto se coloca entre el contacto axial dispuesto sobre

1 sobre el eje y uno de los cables que procede de la fuente de
alimentación, e igualmente se dispone un interruptor en si-
tio adecuado, que es el que hará funcionar el motor cuando -
sea preciso.

5 Como ya se ha venido diciendo anteriormente, el
juego realmente consiste en adivinar el número que la máqui-
na ha seleccionado, pero para que los jugadores puedan rea-
lizar dicho juego con total fiabilidad y sin posibilidad de
error, se ha dispuesto que los contactos sobre lo que hay -
10 que depositar la ficha de base metálica, estén cubierto con
un número que coincida con el del circuito que ha de cerrar,
número que se encontrará dispuesto del 1 al 10 o del 1 al 20
dependiendo del tipo de juego que sea, de todas maneras, --
cuando el jugador va a depositar la ficha sobre el número -
15 que él cree que es el que ha seleccionado la máquina, levanta
una especie de tarjetita numerada quedando debajo los in-
terruptores y cubriendo por su otra cara el número que el -
jugador ha seleccionado llevándose de esta manera un perfec-
to control de números salidos que impiden que una tercera -
20 persona, también jugadora, vuelva a seleccionar este número.

Por otra parte, cuando el jugador ha acertado el -
número pensado por la máquina, tiene derecho a levantar de -
un montón llamado "de premios especiales", la carta que se
encuentra superiormente situada, de manera tal que estas car-
25 tas presentan una puntuación determinada, por ejemplo entre
cincuenta o cien puntos, apuntándose el jugador la puntua-
ción que le marque la carta en su marcador particular; sin
embargo, los jugadores no acertantes levantarán una carta
del montón llamado por ejemplo "de la fortuna", en el que
30 aparecen puntuaciones positivas o negativas, según lo cual

1 tendrán los jugadores que añadir o quitar puntos de sus mar
cadores. Estas cartas como ya se ha dicho, se toman cada -
vez que un jugador acierta un número pensado, pero solo tie
nen derecho a cogerla los jugadores que no hayan acertado -
5 tal número, de todas maneras, la puntuación tanto positiva
como negativa de las cartas correspondientes al montón "de
la fortuna", será siempre menor en puntuación que las que
les correspondan al monton de "premios especiales".

10 Igualmente, se ha dispuesto un control de pulsacio
nes, consistentes en una fila de casillas numeradas del 1 al
10, por ejemplo, dependiendo del número de partidas que se
vayan a jugar, y una ficha que va recorriendo durante el jue
go todas las casillas, indicándo de esta manera el número de
partidas que se llevan realizadas; cuando la ficha llegue a
15 la casilla 10 o última, termina el juego, siendo ganador el
que más puntos tenga, la ficha como es lógico suponer se --
trasladará de una casilla a otra cada vez que se pulse el bo
tón de selección.

20 En el frontis del juego recreativo se encuentra -
una especie de caja rectangular en cuyo interior se aloja el
dispositivo de pensar y las pilas que lo hacen factible e -
igualmente y por su parte delantera se encuentran los marca
dores, los cuales podrán ser manuales ó electrónicos, de ser
manuales, en la parte plana del juego se dispondrán montones
25 de cartas numeradas del 1 al 10 para situarlas en los casi
lleros correspondientes, de ser electrónico, dispondrá de -
mandos y hará que cada jugador se pueda anotar en cada momen
to los puntos obtenidos o bien en las cartas de "la fortuna",
o bien en las de los "premios especiales".

30 Para que se comprendan más facilmente las caracte

1 rísticas del nuevo juego recreativo que la invención propo-
ne, se acompaña a la presente memoria descriptiva, formando
parte integrante de la misma, un juego de planos donde se -
representa lo siguiente:

5 fig. 1ª.- Corresponde a una vista en perspectiva de todo el
juego recreativo, en el que se pueden observar perfectamente
los marcadores, control de números salidos, control de selec-
ción, etc., así como la disposición en que se encuentran si-
tuados para facilitar la realización del juego.

10 fig. 2ª.- Representa un esquema eléctrico del circuito pen-
sador.

Fig 3ª.- Corresponde al disco sobre el que se seleccionará
el número, y que está dispuesto por una pluralidad de contac-
tos axiales.

15 fig. 4ª.- Representa el pequeño motor pensador, así como el
eje que axialmente lleva insertado y que termina en un con-
tacto que en todo momento rozará con los contactos del disco
de la figura anterior.

20 fig5ª.- Representa un esquema de montaje de todo el equi-
po pensador con el motor, disco y contactos.

De acuerdo con lo que se ha dicho, y como puede com-
probarse, el nuevo juego recreativo que la invención propone,
está constituido por una base plana (1) sobre el que se dis-
pone todos los medios de juego, y un frontal (2) que presen-
25 ta tanto los marcadores (3) como internamente todo el dispo-
sitivo pensador.

30 Con respecto a la zona plana, en ella se encuentra
situado el botón de selección (4), los interruptores de selec-
ción (5), las cartas "de la fortuna" (6), las cartas de "pre-
mios especiales" (7), control de pulsaciones (8), piloto de

1 señal de acierto (9) y demás partes integrantes de este juego.

5 Como ya se ha venido diendo anteriormente, cada jugador dispondrá de una ficha (10) que será la que colocará sobre los interruptores (5) para seleccionar el número, -- igualmente sobre el juego existirá una ficha (11) no metálica, que será la encargada de ir controlando el número de juegos realizados sobre el control de pulsaciones (8), igualmente y como ya se explicó anteriormente, cada vez que un jugador levante una tarjetita para dejar al descubierto los interruptores (5) cubrirá un número que será el indicativo del control de números salidos situando en la fila 12 dispuesta para tal fin.

15 Por otra parte, y con relación al circuito eléctrico, este consta de un pequeño motor 13, movido por la corriente eléctrica que le suministra una pequeña pila (14) a instancias del interruptor (4) o botón de selección de número acertado, de todas maneras sobre el eje del motor (13) se coloca un contacto axial (15) que en todo momento va rozando sobre unos nuevos contactos 16, correspondientes a cada uno de los números que se ha de seleccionar, como ya quedó explicado anteriormente, este circuito se cerrará cuando se coloque una de las fichas 10 sobre los interruptores 17 de que consta estos circuitos, quedando perfectamente cerrado éste y, encendiéndose la señal de aciertos (9) que la indica.

25 El contacto axial 15 va girando sobre el disco 18, para seleccionar el número, este disco 18 consta de una pluralidad de contactos 19, tantos como números a acertar, de manera tal, que en el montaje queda dispuesto sobre el motor 30 13, disponiendo inferiormente de todos los terminales y ca--

1 bles que hacen factibles el circuito representado en la fi-
gura 2ª.

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

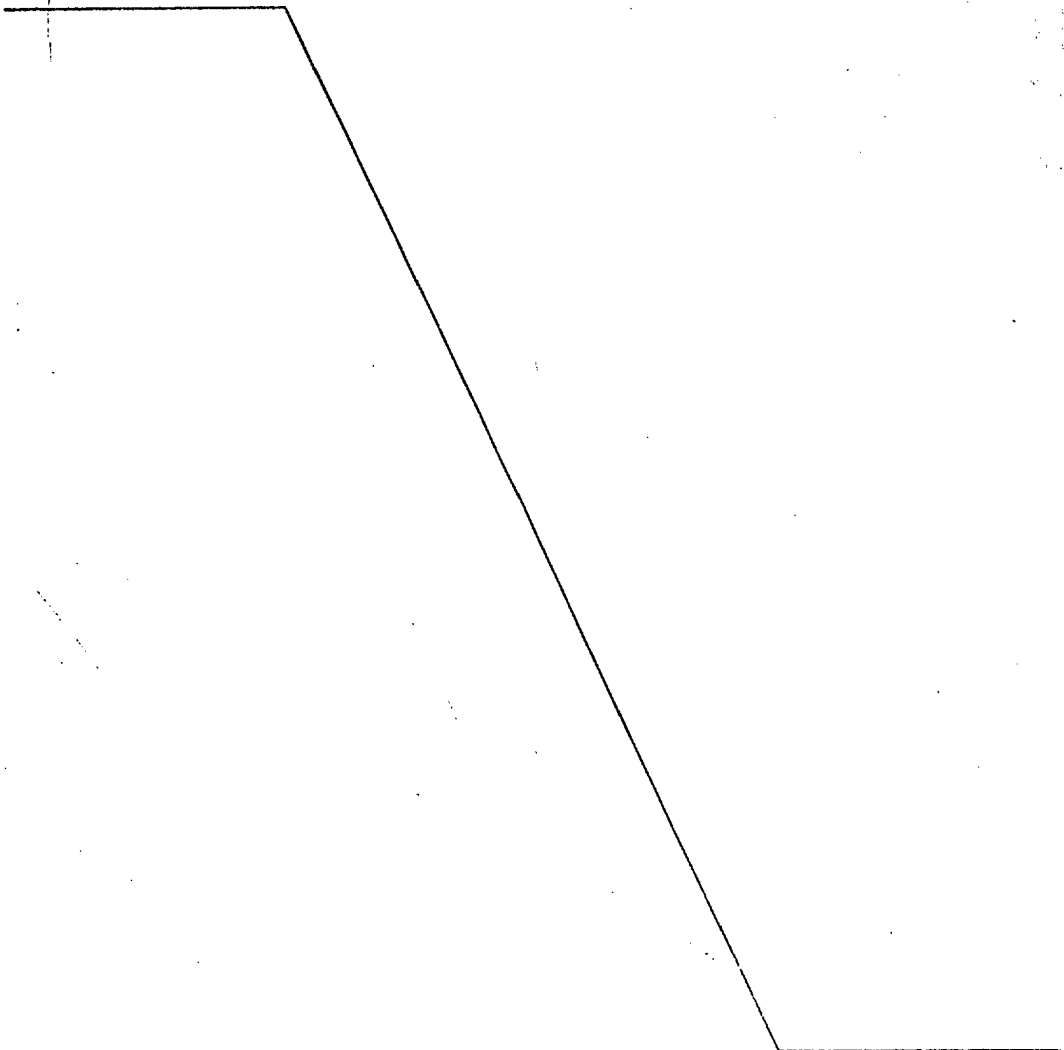
10 Por todo ello y para evitar posibles imitaciones,
se pide la explotación en exclusiva de la idea descrita, así
como de los puntos y reivindicaciones que se concretan en
las páginas siguientes.

15

20

25

30



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 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.

5

10

15

20

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.

25

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:

30

NOTA DE REIVINDICACIONES

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

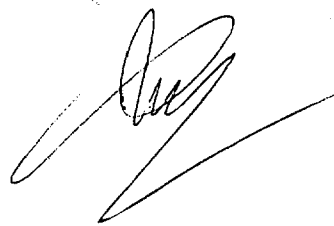
1 1. NUEVO JUEGO RECREATIVO, que esencialmente
se caracteriza porque, consiste en adivinar el número selec-
cionado por el juego a instancias de un interruptor de se-
lección accionado a voluntad, y mantenido en secreto duran-
5 te el desarrollo del juego, efectuándose éste de manera tal
que los jugadores sucesivamente depositen una ficha sobre
correspondientes casilleros correlativamente numerados,
originándose así el cierre de un circuito que de ser el
apropiado encenderá una lámpara indicativa del acierto,
10 habiéndose previsto que los marcadores de puntuación sean
manuales o eléctricos y exista en la parte delantera del
juego un control indicativo del número de partidas reali-
zadas.

15 2. NUEVO JUEGO RECREATIVO, según reivindica-
ción primera que se caracteriza porque, el circuito eléc-
trico y/o electrónico pensador del número a acertar, está
constituido por un pequeño motor eléctrico que gira y se
para a los impulsos del interruptor de selección y que pre-
senta sobre su eje de giro un contacto axial que al giro
20 va continuamente rozando sobre los contactos dispuestos so-
bre un disco apropiado, de manera que al pararse el motor
siempre lo hará sobre uno de estos contactos, cerrándose el
circuito entre este contacto y la señal de acierto cuando
sobre la casilla correspondiente se coloque una ficha de
25 base metálica.

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

1 Todo conforme queda descrito y reivindicado en
la presente memoria descriptiva que consta de once páginas
mecnografiadas.

5 Madrid 10 de octubre de 1978
 BERNARDO UNGRIA
 p.p.



10

15

20

25

30

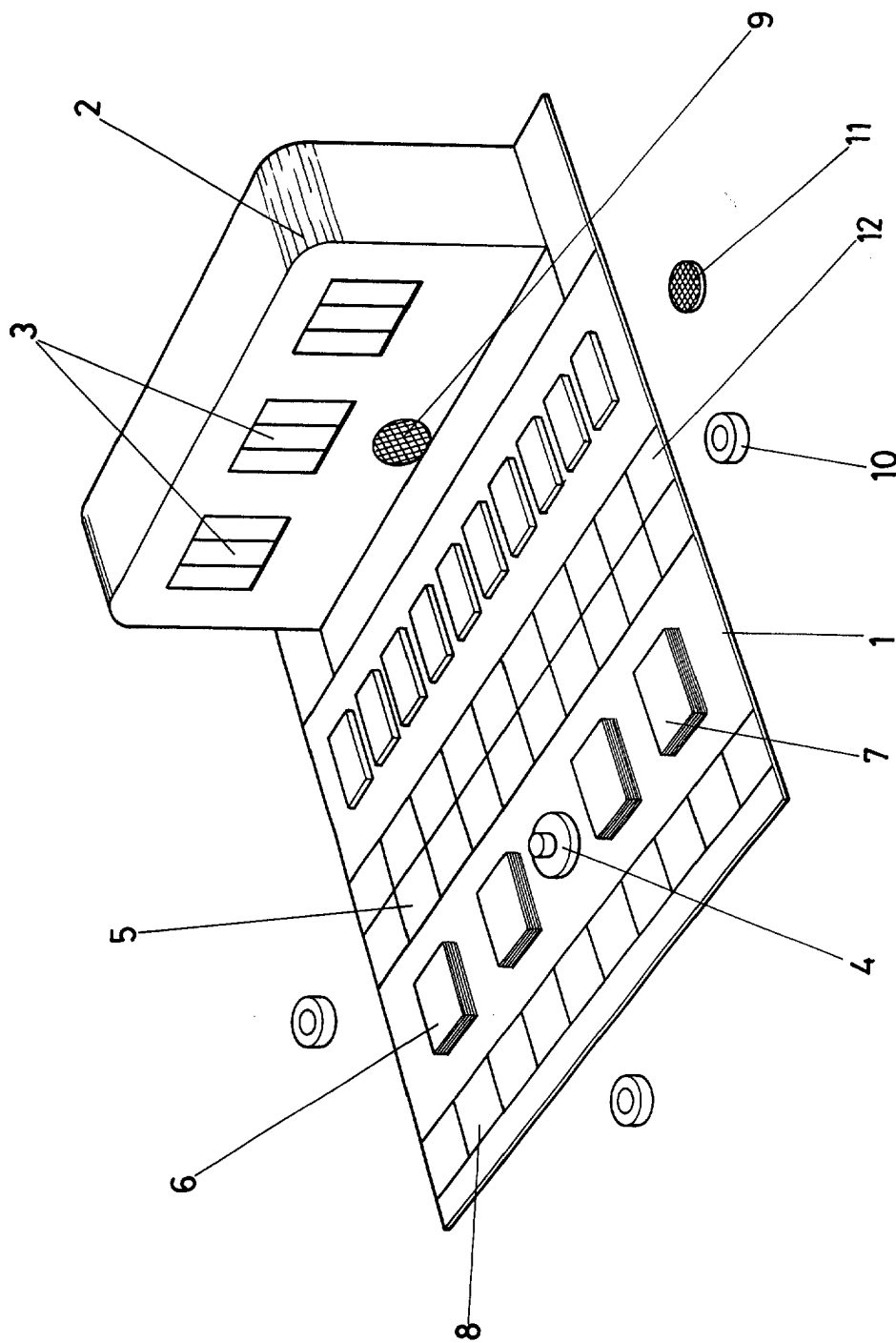


FIG-1

ESCALA VARIABLE
Madrid, 10 de Octubre de 1978
BERNARDO UNGRIA
P. P.

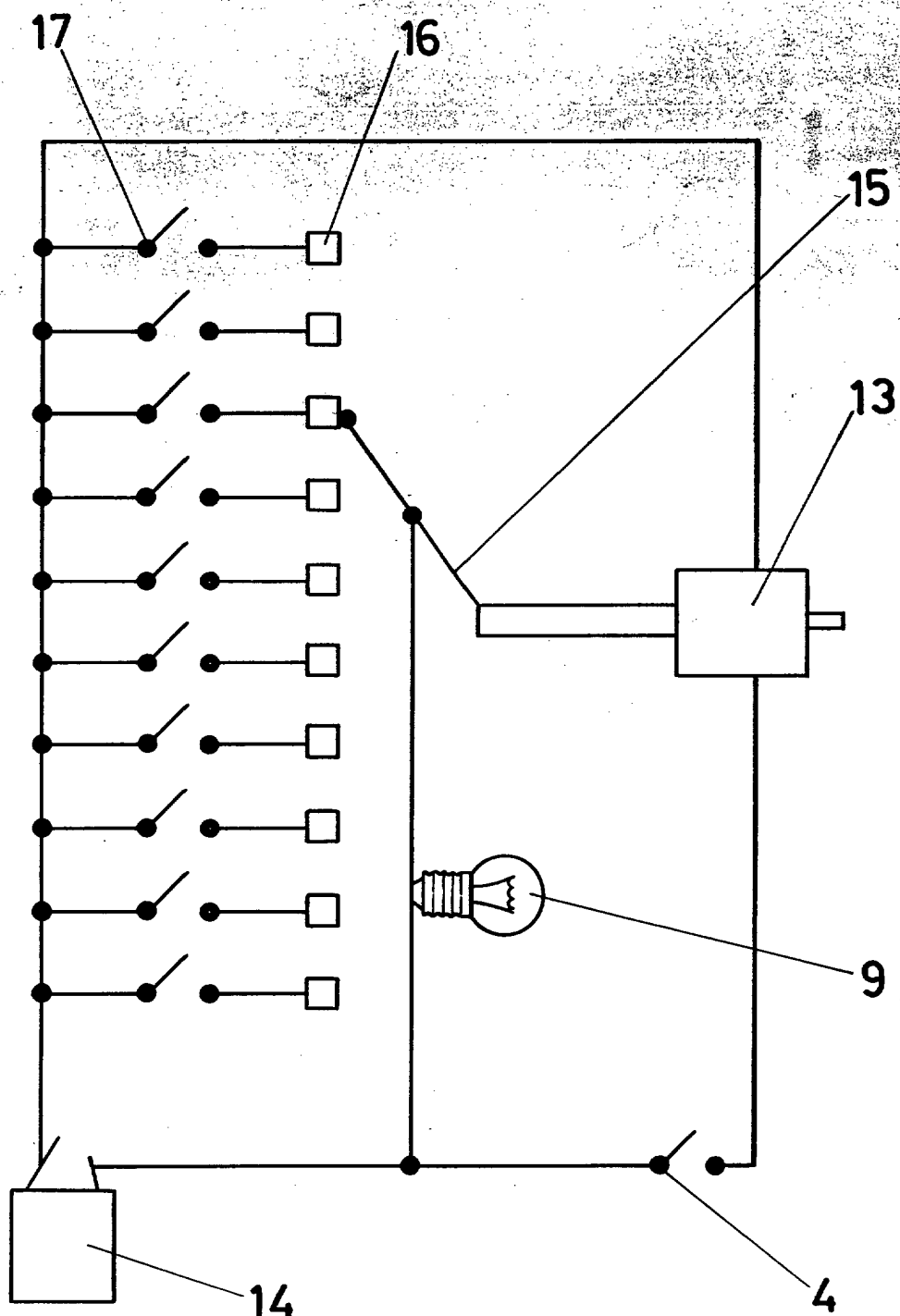


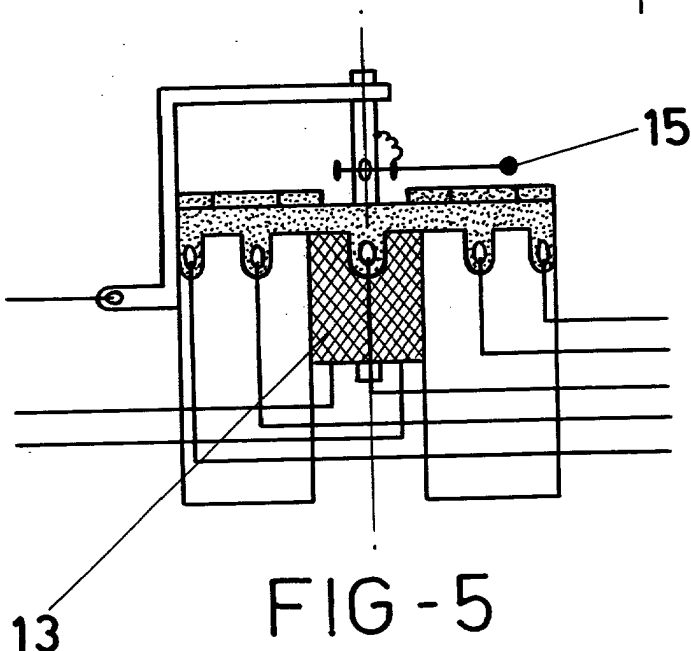
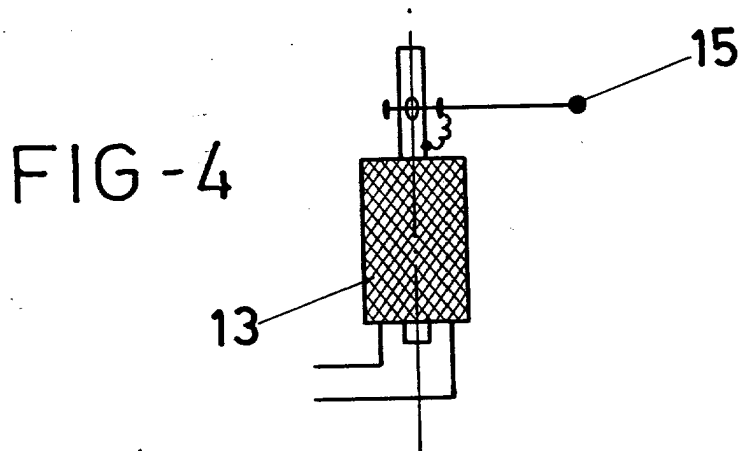
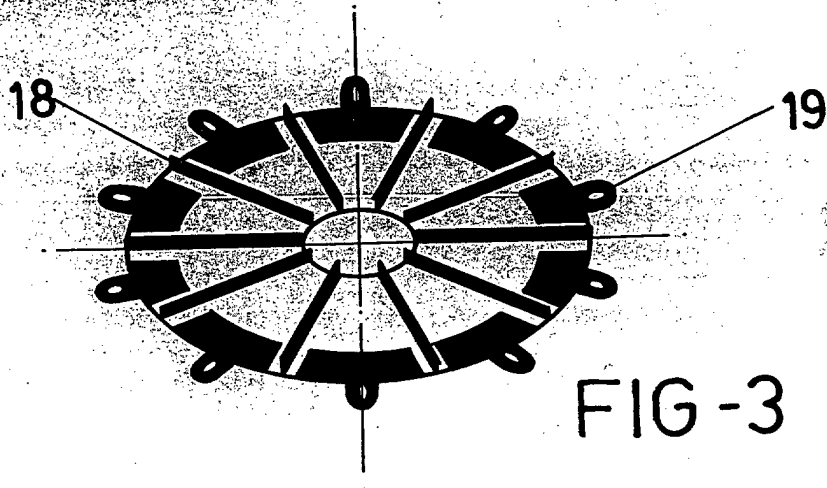
FIG - 2

ESCALA VARIABLE

Madrid, 10 de Octubre de 1978

BERNARDO UNGRIA

P. P.



ESCALA VARIABLE

Madrid, 10 de Octubre de 1978

BERNARDO UNGRIA

P. P.