

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA

Registro de la Propiedad Industrial



ESPAÑA

16 AGO, 1980

MODELO DE UTILIDAD

10 ES	11	NUMERO	10 Y
	21	247.375/5	
	22	FECHA DE PRESENTACION	
		10.12.1979	

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	81 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63 F 3/00

54 TITULO DE LA INVENCIÓN
UN DISPOSITIVO PARA JUEGO INCOGNITO.

71 SOLICITANTE (S)
DON ANTONIO PEREZ SANCHEZ.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Eduardo Bosca, 33 VALENCIA - 11

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE
DON BERNARDO UNGRIA GOIBURU.

D.A.

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 El objeto de la presente solicitud se refiere,
según se deduce del enunciado, a un dispositivo para juego
incógnito. Se ha concebido con la finalidad de proporcionar
al mercado y al público en general un dispositivo para jue-
5 go incógnito entre dos jugadores, cuyo objeto consiste en
que un jugador lleve cualquiera de sus dos primeras fichas
al campo del jugador contrario, para declararse vencedor en
un caso genérico. Cabe la posibilidad de que a ambos jugado-
res les quede una sola ficha en juego y, en este caso, el
10 ganador es el que alcanza antes el campo contrario; asímis-
mo, se declara vencedor el jugador que consigue capturar
todas las fichas de su adversario.

Con esta finalidad, el dispositivo para juego in-
cognito que se propone viene caracterizado porque está cons-
15 tituido mediante un tablero rectangular cuya superficie com-
prende ocho casillas de largo por seis casillas de ancho,
estando dicho tablero dividido, mediante dos líneas diferen-
ciadas, en tres partes que corresponden, respectivamente,
al campo de un jugador, a la zona común de juego y al campo
20 de otro jugador adversario del primero, incluyendo el juego
dos series de fichas de diferente color dotadas de un símbo-
lo dispuesto de forma que no sea visible para cada jugador
adversario durante el desarrollo del juego.

25 Cada una de las fichas que comprende el juego es-
tá constituida por un cuerpo hueco de forma piramidal, el
cual está abierto por una cara que se dispone vuelta o en-
frentada al jugador correspondiente, llevando dicho cuerpo
de ficha en su interior el símbolo adecuado para el desarro-
llo del juego que, por tanto, no resulta visible para el ju-
30 gador adversario.

1 Para ayudar a la interpretación de la idea expues
ta se ha confeccionado, a título simplemente explicativo,
un juego de planos que representa la forma más idónea de
realización del dispositivo para juego incógnito que cons-
5 tituye el objeto de la presente solicitud.

La figura 1ª corresponde a una vista en planta su-
perior del tablero que forma parte del dispositivo para jue-
go incógnito, según el invento. Como puede observarse, di-
cho tablero -1- es una estructura rectangular que comprende
10 ocho casillas -2- de largo por seis casillas -2- de ancho,
estando dividido mediante dos líneas diferenciadas -3- en
tres partes, de las cuales las dos extremas corresponden al
campo de cada jugador y la central a la zona común de juego.

Finalmente, la figura 2ª muestra una vista en
15 perspectiva de las fichas que comprende el dispositivo para
juego incógnito.

Obsérvese que dichas fichas -4- están constitui-
das por un cuerpo hueco, de forma piramidal, el cual está
abierto por una cara que se dispone vuelta o enfrentada al
20 jugador correspondiente. Dicho cuerpo -4- de ficha lleva en
su interior el símbolo adecuado para el desarrollo del jue-
go y así resulta invisible para el jugador adversario. Los
símbolos utilizados son unas tijeras -5-, una hoja -6- y
una piedra -7-, que responden a las siguientes reglas de
25 captura:

Las tijeras ganan a la hoja (la cortan) y son ven-
cidas por la piedra (que las rompe); la hoja gana a la pie-
dra (la envuelve) y ésta es tomada por las tijeras (que la
cortan); la piedra gana a las tijeras (las rompe) y vencida
30 por la hoja (que la envuelve).

1

Una ficha puede capturar una ficha contraria si ésta ocupa una casilla que tiene un lado común con la casilla ocupada por esta ficha contraria (excepto diagonalmente). Para contrarrestar la captura hay que:

5

1º.- Observar la ficha atacada;

2º.- Anunciar la calidad de la propia ficha (tijeras, piedra u hoja);

10

3º.- Pedir entonces al contrario que diga cual es la ficha atacada y el que tenga la ficha más fuerte según las reglas de captura, toma la otra, la retira del juego y ocupa su lugar. Si las dos fichas son del mismo valor se quedan en su sitio.

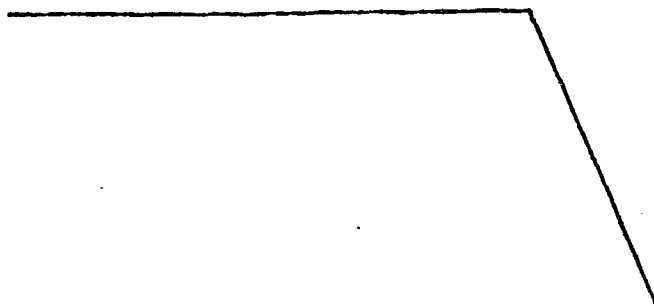
15

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 patentar, así como las ventajas que de su realización industrial han de derivarse, si se tiene en cuenta, de una parte, que el dispositivo para juego incógnito descrito requiere un proceso muy elemental de fabricación que se desarrolla bajo costos asequibles y de otra que permite desarrollar un juego incógnito de captura que estimula la habilidad y la imaginación de los jugadores enfrentados, por lo que es evidente que el modelo solicitado aporta una utilidad y un beneficio o efecto nuevo en la función a que se destina.

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
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-
15 sentarla como nueva y propia.

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 -
20 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.

Establecido el concepto expresado, en cuanto a la
amplitud que debe darse a la protección solicitada, se re-
25 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
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:

1 1a.- UN DISPOSITIVO PARA JUEGO INCOGNITO, caracte-
terizado esencialmente porque está constituido mediante
un tablero rectangular cuya superficie comprende ocho ca-
sillas de largo por seis casillas de ancho, estando dicho
5 tablero dividido, mediante dos líneas diferenciadas, en
tres partes que corresponden, respectivamente, al campo
de un jugador, a la zona común de juego y al campo de otro
jugador adversario del primero, incluyendo el juego dos se-
ries de fichas de diferente color dotadas de un símbolo
10 dispuesto de forma que no sea visible para cada jugador ad-
versario durante el desarrollo del juego.

2a.- UN DISPOSITIVO PARA JUEGO INCOGNITO, según
reivindicación primera, caracterizado esencialmente porque
15 cada una de las fichas que comprende el juego está consti-
tuida por un cuerpo hueco de forma piramidal, el cual está
abierto por una cara que se dispone vuelta o enfrentada al
jugador correspondiente, llevando dicho cuerpo de ficha en
su interior el símbolo adecuado para el desarrollo del juego
20 que, por tanto, no resulta visible para el jugador adversa-
rio.

3a.- Se reivindica por último como objeto sobre
el que ha de recaer el modelo de utilidad que se solicita:
UN DISPOSITIVO PARA JUEGO INCOGNITO.

25



1

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

5

Madrid, 10 diciembre 1.979

BERNARDO UNGRIA

P.P.



10

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

15

20

25

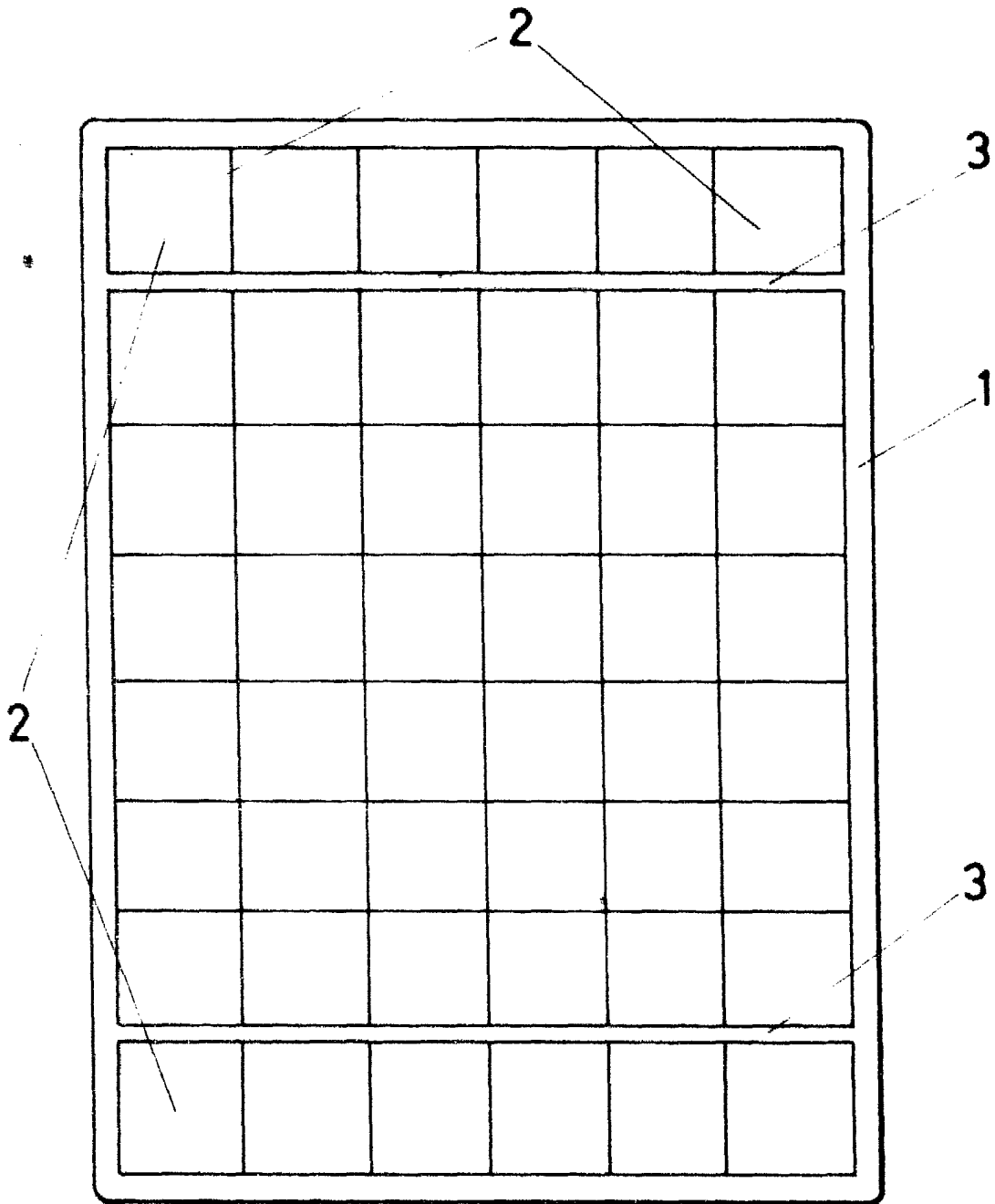


FIG-1

ESCALA VARIABLE
Madrid, 10 diciembre 1.979
BERNARDO UNGRÍA

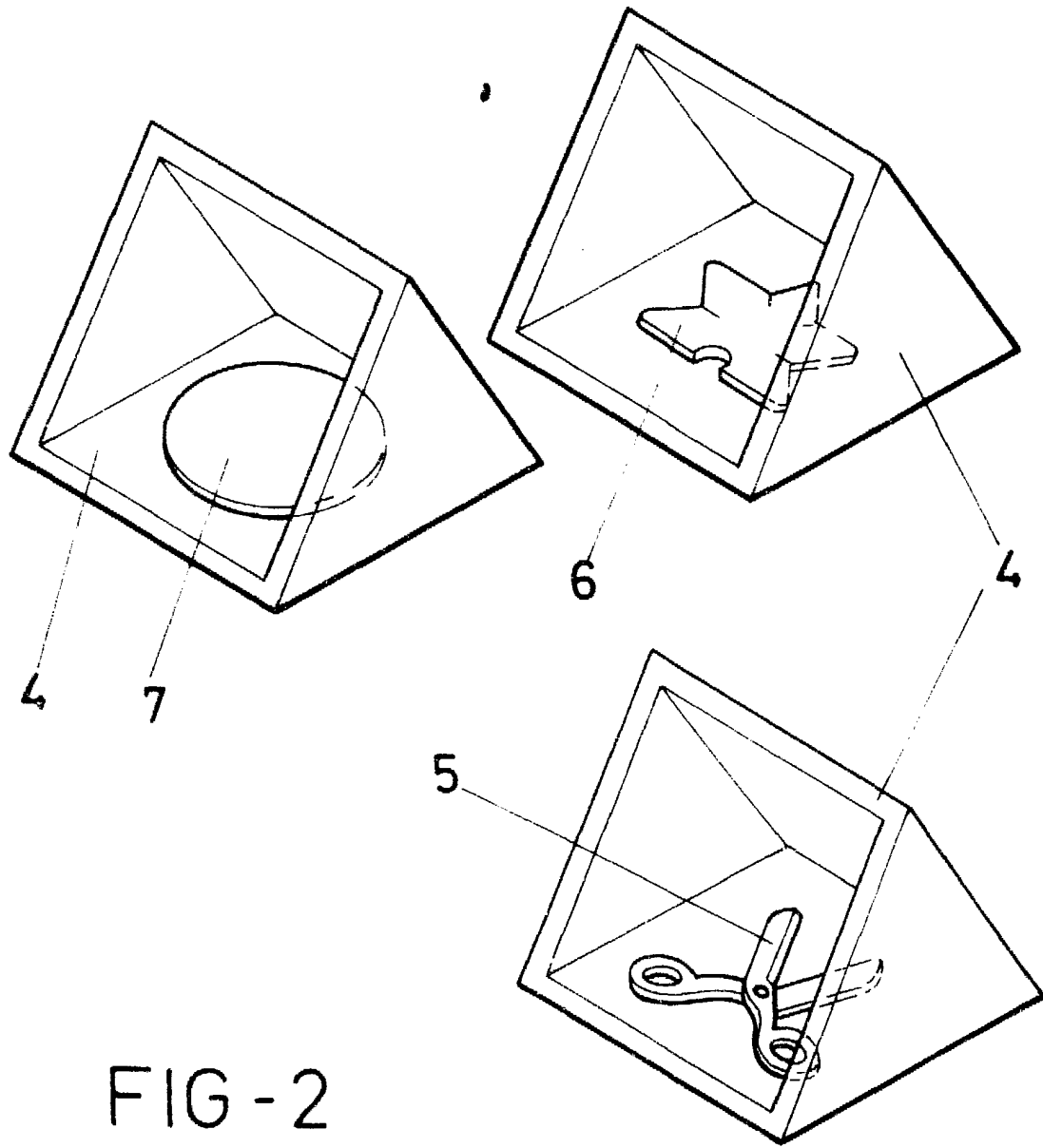


FIG - 2

PLATA VARIABLE
MONTA...
DEPARTAMENTO DE...
MEXICO