



ESPAÑA

jch.

MODELO DE UTILIDAD

1 SET. 1980

(18) ES (21) (22)	(11) NUMERO 247.528/6	(19) Y
	FECHA DE PRESENTACION 17.12.79	

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLARIFICACION INTERNACIONAL
	A63F 9/24

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
 UN JUEGO DE ESTRATEGIA, POR AISLAMIENTO.

(71) SOLICITANTE (S)
 DON ANTONIO PEREZ SANCHEZ.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
 Eduardo Boscá, nº 33 - VALENCIA 11

(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 13 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,
re, según se deduce del enunciado, a un juego de estrategia
2 por aislamiento. Se ha concebido con la finalidad de
3 proporcionar al mercado y al público en general un juego
4 de estrategia cuyo objetivo consiste en que un jugador ais-
5 le la pieza de su adversario de forma que le resulte im-
6 posible avanzar o mover dicha pieza aislada sobre el tablero
7 de juego.

8 En este sentido, el juego de estrategia por
9 aislamiento que se propone viene caracterizado porque está
10 constituido mediante un tablero dotado de bases de salida
11 estáticas, cuya superficie de juego es una rejilla que in-
12 cluye una serie de plataformas móviles adaptadas para cu-
13 brir los espacios abiertos de la rejilla de manera que, en
14 la posición de cobertura de dichos espacios abiertos, las ci-
15 tadas plataformas actúan como bases para ubicación de una
16 ficha o peón correspondiente a cada jugador, estando las
17 plataformas colocadas en los espacios abiertos de la reji-
18 lla con facultad de desacoplamiento.

19 Las plataformas adaptadas para cubrir los espa-
20 cios abiertos de la rejilla que comprende el tablero, están
21 dotadas de un margen de naturaleza flexible a través del
22 cual se apoyan en el borde del espacio abierto de la cita-
23 da rejilla permitiendo su desacoplamiento respecto de espa-
24 cio de cobertura mediante empuje a través del tablero de
25 juego.

26 Para ayudar a la interpretación de la idea ex-
27 puesta se ha confeccionado, a título simplemente explicati-
28 vo, un juego de planos que representa la forma más idónea
29 de realización del juego de estrategia, por aislamiento,

1 que constituye el objeto de la presente solicitud.

La figura única representada corresponde a una vista, en perspectiva, de un juego de estrategia, por aislamiento, hecho según el invento. Como puede observarse, está
5 contituido mediante un tablero -1- dotado de bases de salida estáticas -2-, para una ficha o peón -3- correspondiente a cada jugador que interviene en el juego.

La superficie de juego es una rejilla -4- que incluye una serie de plataformas móviles -5- adaptadas para
10 cubrir los espacios abiertos -6- de la citada rejilla. En la posición de cobertura de los espacios abiertos, las plataformas -5- actúan como bases para ubicación de una ficha o peón -3- y todas las plataformas -5- excepto las de salida -2- están colocadas en los espacios abiertos -6- con facultad de desacoplamiento.

Las plataformas -5- adaptadas para cubrir los espacios abiertos de la rejilla, están dotadas de un margen
-7- de naturaleza flexible, a través del cual se apoyan en el borde del espacio abierto -6- de la rejilla -4-, permitiendo su desacoplamiento respecto del espacio de cobertura,
20 mediante empuje digital a través del tablero -1- de juego.

Cubiertos todos los espacio -6- de la rejilla -4- por las plataformas -5-, el jugador en turno de juego avanza su peón -3- desde la plataforma de salida -2- un espacio en cualquier dirección (diagonalmente, de lado, hacia
25 delante o atrás) a una plataforma adyacente. Después de mover su peón -3- el jugador retira una plataforma -5- de cualquier lado del tablero empujándola fuera a través del mismo.

30 Una plataforma -5- puede ser ocupada sólo por

1
5
10
15
20
25
30

un peón -3-.

Las plataformas de salida -2- no pueden empujarse fuera pero pueden ser ocupadas por un peón -3- como espacio útil durante el juego por cualquier jugador,

Para ganar la partida, un jugador debe tratar de empujar fuera las plataformas -5- de manera que aisle el peón -3- de su adversario. La estrategia del juego consiste en mantener al peón del adversario en áreas donde hay menos plataformas. En los comienzos del juego puede ser útil empujar plataformas que estén a unos pocos espacios del peón del adversario, más que las que están junto a él, pudiendo usarse el peón para limitar el espacio de movimiento del adversario.

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 juego de estrategia por aislamiento descrito requiere un proceso elemental de fabricación que se resuelve bajo costos sumamente asequibles de producción y, de otra, que dicha estructura de juego proporciona un estímulo para ejercitar la habilidad intelectual de cada jugador para el aislamiento eficaz de la ficha del contrario, por lo que es evidente que el modelo solicitado aporta una utilidad y un beneficio o efecto nuevo a la función a que se destina.

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 -
ellas, como más terminantes, en las de fechas 16 de octubre
20 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-
dacta a continuación la Nota de Reivindicaciones, de acuer-
do con lo que se establece en el último párrafo del apar-
25 tado tercero del Artículo 100 de la Ley, sintetizando así
las novedades que se desean reivindicar:

NOTA DE REIVINDICACIONES

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

1

1ª.- UN JUEGO DE ESTRATEGIA, POR AISLAMIENTO, caracterizado esencialmente porque está constituido mediante un tablero dotado de bases de salida estáticas, cuya superficie de juego es una rejilla que incluye una serie de plataformas móviles adaptadas para cubrir los espacios abiertos de la rejilla de manera que, en la posición de cobertura de dichos espacios abiertos, las citadas plataformas actúan como bases para ubicación de una ficha o peón correspondiente a cada jugador, estando las plataformas colocadas en los espacios abiertos de la rejilla con facultad de desacoplamiento.

5

10

15

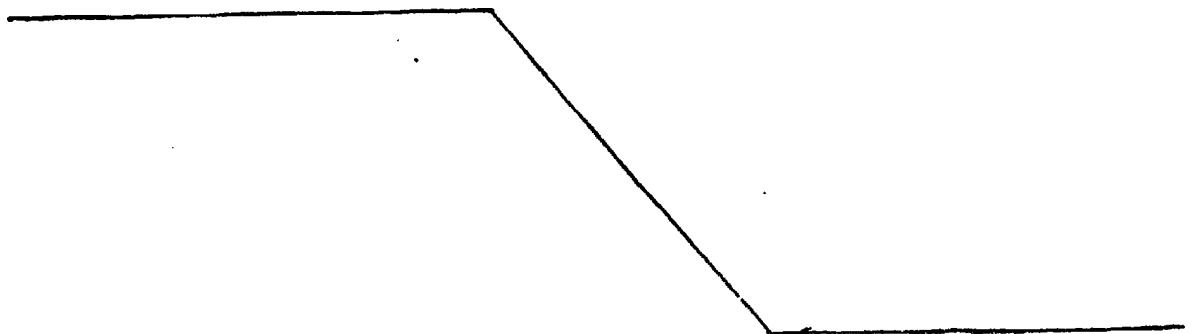
2ª.- UN JUEGO DE ESTRATEGIA, POR AISLAMIENTO, según reivindicación primera, caracterizado esencialmente porque las plataformas adaptadas para cubrir los espacios abiertos de la rejilla que comprende el tablero, están dotadas de un margen de naturaleza flexible a través del cual se apoyan en el borde del espacio abierto de la citada rejilla permitiendo su desacoplamiento respecto del espacio de cobertura mediante empuje a través del tablero de juego.

20

25

3ª.- Se reivindica por último como objeto sobre el que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se solicita:
" UN JUEGO DE ESTRATEGIA, POR AISLAMIENTO ".

30



1

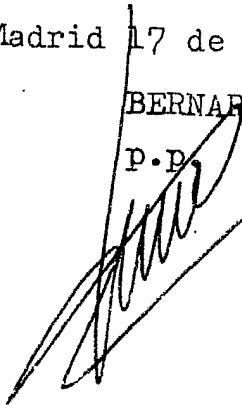
Todo conforme queda descrito y reivindicado en la presente memoria descriptiva que consta de ocho paginas mecanografiadas y dibujos adjuntos.

5

Madrid 17 de Diciembre de 1979

BERNARDO UNGRÍA

P.D.



10



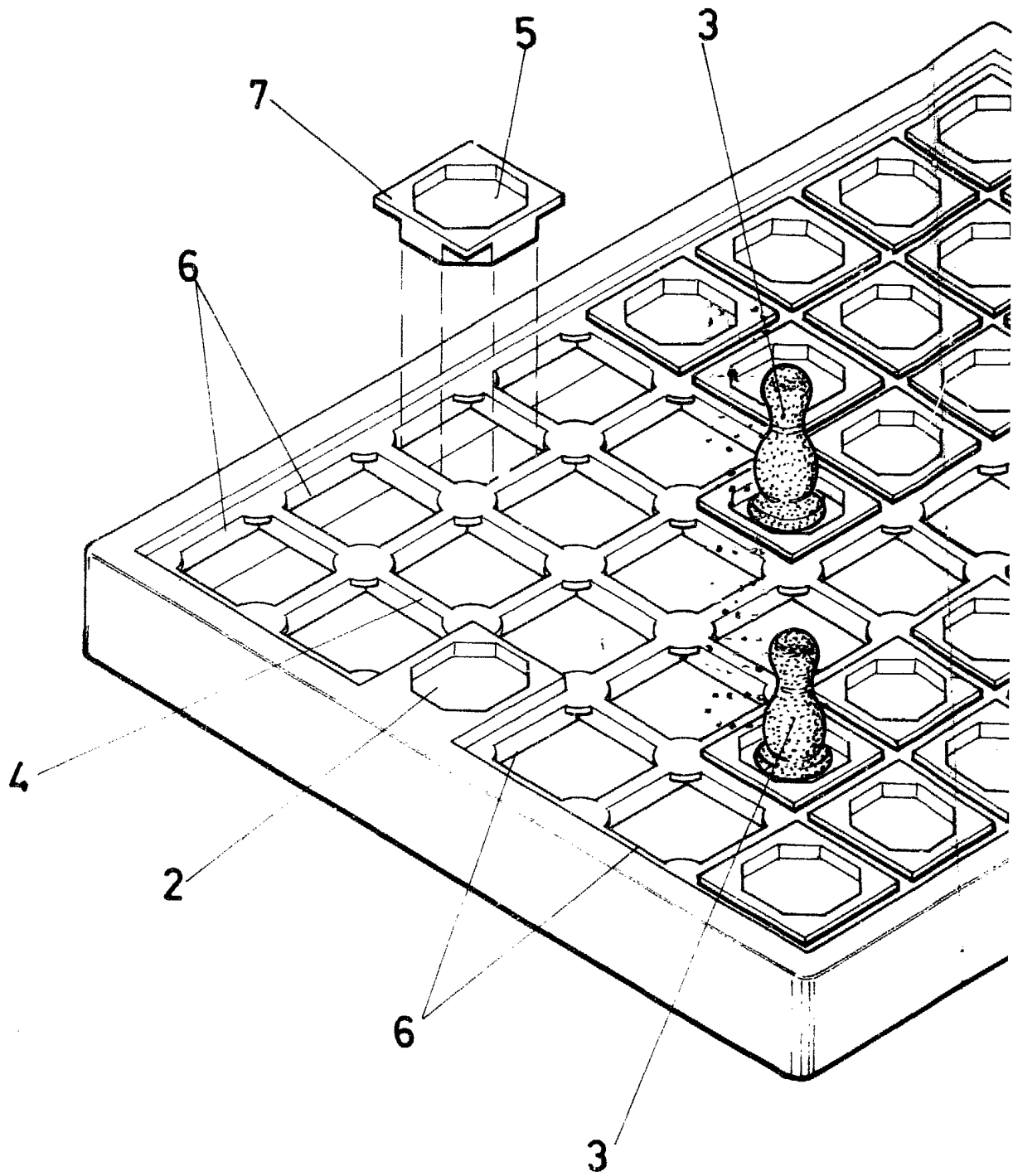
15

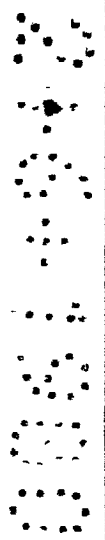
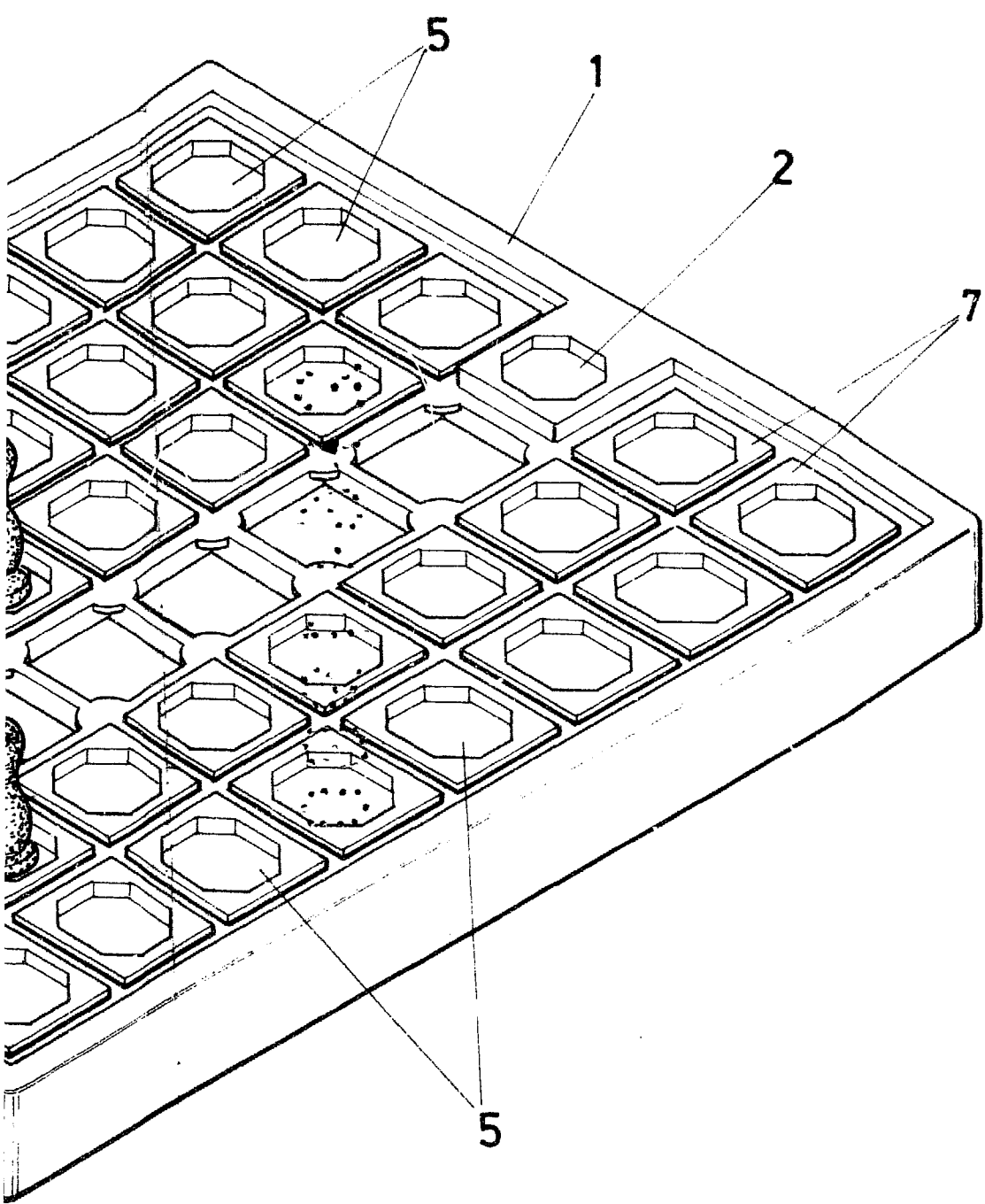
20

25

30

D. ANTONIO PEREZ SANCHEZ





BOCANA VARIABLE
Madriz 17 de Septiembre 1977
BERNARDO UGALDE