

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA

Registro de la Propiedad Industrial



ESPAÑA

(10) ES	(11) NUMERO	(10) Y
	247.883/8	
	(22) FECHA DE PRESENTACION	
	9-1-80	

MODELO DE UTILIDAD

16 JUL 1980

PPG/MCH

(80) PRIORIDADES:	(92) FECHA	(33) PAIS
(31) NUMERO		

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(F1) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63F 9/14

(64) TITULO DE LA INVENCIÓN
JUJUETE DE ENTRETENIMIENTO DE SOBREMESA.

(71) SOLICITANTE (S)
D. ANTONIO JOSE PLANELLS CLAVERO

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Tuset 19-21 (DRUGSTORE DAVID) BARCELONA 6

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE
D. 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 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 enunciado de esta memoria descriptiva, consiste en un juguete de entretenimiento de sobremesa.

5 El juguete que presenta la invención, aporta un tablero de juego que está dotado de dos zonas, preferentemente circulares y concéntricas entre sí, de las cuales una de ellas, la exterior, se utiliza para el posicionamiento de las fichas mientras que la otra zona, es decir, la interna constituye la meta o fin para la culminación del juego. El juguete comprende además una pluralidad de fichas que podrán tomar corpórea, imitando personas o cosas y estarán agrupadas por colores los cuales sirven, operativamente, para identificar las fichas que corresponden a cada jugador.

15 Sobre el tablero y en las zonas anteriormente aludidas se han establecido una pluralidad de caminos o líneas que se entrecruzan entre sí determinando un conjunto laberíntico y entre cuyas líneas se establecen pequeñas zonas circulares que, durante el desarrollo del juego, determinaran una pluralidad de áreas de estacionamiento para las ya aludidas fichas.

20 Así pues, merced al juguete que presenta la invención queda permitido un juego de sobremesa de gran amenidad e interés.

25 Para complementar la descripción que seguidamente se va a realizar y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características de la invención se acompaña a la presente memoria descriptiva y formando parte integrante de la misma de una hoja única de planos en la que con carácter ilustrativo y no limitativo se ha representado

30

1 sentado una vista en planta del tablero de juego que se
 presenta.

5 A la vista de la mencionada figura, como
 puede comprobarse, el juguete de entretenimiento de sobre-
 mesa, que presenta la invención, queda constituido a par-
 tir de un tablero de juego en el que pueden observarse dos
 zonas diferenciadas y delimitadas por las franjas circula-
 res 1 y 2. En el interior de dicho tablero son de ver una
 pluralidad de caminos o líneas 3, que se entrecruzan entre
10 sí determinando un conjunto laberíntico, estando dichas
 líneas o caminos interrumpidas en multitud de ocasiones,
 por unas áreas 4 que durante el desarrollo del juego cons-
 tituyen zonas de estacionamiento para las fichas de juego.

15 Preferentemente se formaran seis equipos
 dotados de seis fichas de juego cada uno, cuyas fichas son
 susceptibles de ser cilíndricas o tomar forma corpórea ta-
 les y como soldados de a pie, a caballo o motorizados, es-
 tando diseñado el presente juguete de entretenimiento en
 orden a permitir el juego simultáneo de varios equipos,
20 aunque estos no alcancen el valor máximo. Para el comienzo
 del juego se colocaran las citadas fichas dispuestas es-
 tratégicamente en la zona exterior, es decir la comprendida
 entre las franjas 0 y 2 y ubicadas sobre las áreas 4. Una
 vez colocadas dichas fichas el jugador que inicie el turno
25 deberá avanzar tratando de colocar sus fichas en el inte-
 rior de la zona central, efectuando el avance siguiendo
 las citadas líneas 3.

30 El juego sólo permite avanzar un área en ca-
 da dirección siempre que no exista una ficha que interrump-
 ra la dirección tomada.

1

En la zona central se ha previsto una pluralidad de áreas 5, de forma visiblemente distinta a la de las áreas 4, las cuales copan todos los caminos de entrada a la zona interior o central, delimitada por la franja 2, de manera que cuando una de estas áreas 5 está ocupada por una ficha impide la penetración de otra a dicha zona, habiéndose previsto que cada jugador posea menos fichas que áreas 5 existentes en el tablero, bloqueándose el juego cuando todas las áreas 5 estén ocupadas, razón por la cual es necesario que se desbloquee alguna de ellas. Ganará el jugador que coloque todas sus fichas en el interior de la zona central.

5

10

15

Si bien se ha venido efectuando una descripción en base a que las franjas 1 y 2 son circulares y concéntricas, dichas zonas podran tomar cualquier otra forma tal y como por ejemplo rectangular, cuadrangulares, etc, sin que esto suponga una modificación trascendental del juego de entretenimiento de sobremesa que presenta la invención.

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,
5 que pueden sufrir pequeñas alteraciones, basadas siempre
en los principios fundamentales de la idea, que son en esen-
cia los que queden reflejados en los párrafos de la descrip-
ción hecha. En efecto, el Artículo 48 del Estatuto vigente
sobre Propiedad Industrial, establece como no patentables,
10 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, paten-
tada una idea que pueda dar lugar a una realidad práctica
e industrializable, nadie podrá apoyarse en ella para, a
15 pretexto de haber introducido ligeras modificaciones, pre-
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.- "JUEGO DE ENTRETENIMIENTO DE SOBRESESA".-

5

10

15

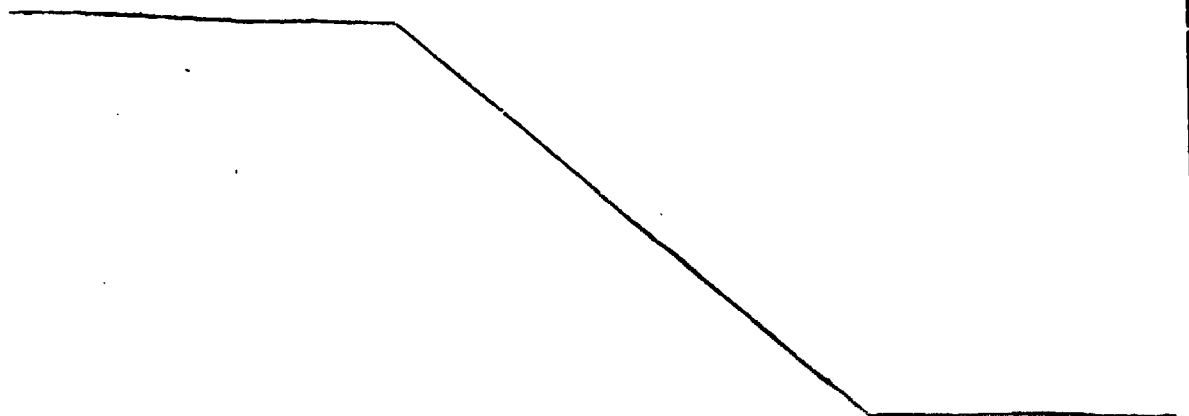
20

25

30

caracterizado esencialmente porque está constituido por un tablero de juego que comprende dos zonas de las cuales una está contenida en la otra siendo la zona exterior de posicionamiento de fichas en tanto que la interior es de culminación de juego, habiéndose previsto en una y otra zona una pluralidad de áreas de estacionamiento de fichas, cuyas áreas están comunicadas entre sí de modo laberíntico por líneas, preferentemente rectas, que determinan los posibles recorridos de las fichas, con la particularidad de que en la zona interior se ha previsto, intercalado en todas las líneas que penetran en ella otras áreas, de forma distinta a las primeras que, al estar ocupadas por fichas, cierran las líneas de penetración de otras fichas, las cuales de forma corpórea imitando personas o cosas se agrupan en distintos colores determinativos de cada jugador, todo ello con la particularidad de que el número de áreas de distinta forma es mayor que el número de fichas de cada jugador las cuales sólo pueden desplazarse de área a área siguiendo las líneas de unión.

2ª.- Se reivindica por último como objeto sobre el que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se solicita: "JUEGO DE ENTRETENIMIENTO DE SOBRESESA".

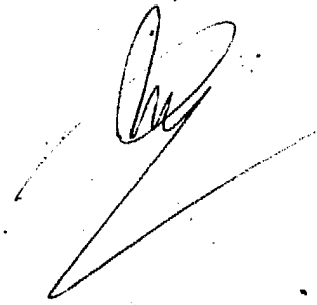


1 Todo conforme queda descrito y reivindicado
en la presente memoria descriptiva que consta de ocho pági
nas mecanografiadas y dibujos adjuntos.

Madrid 9 enero 1.980

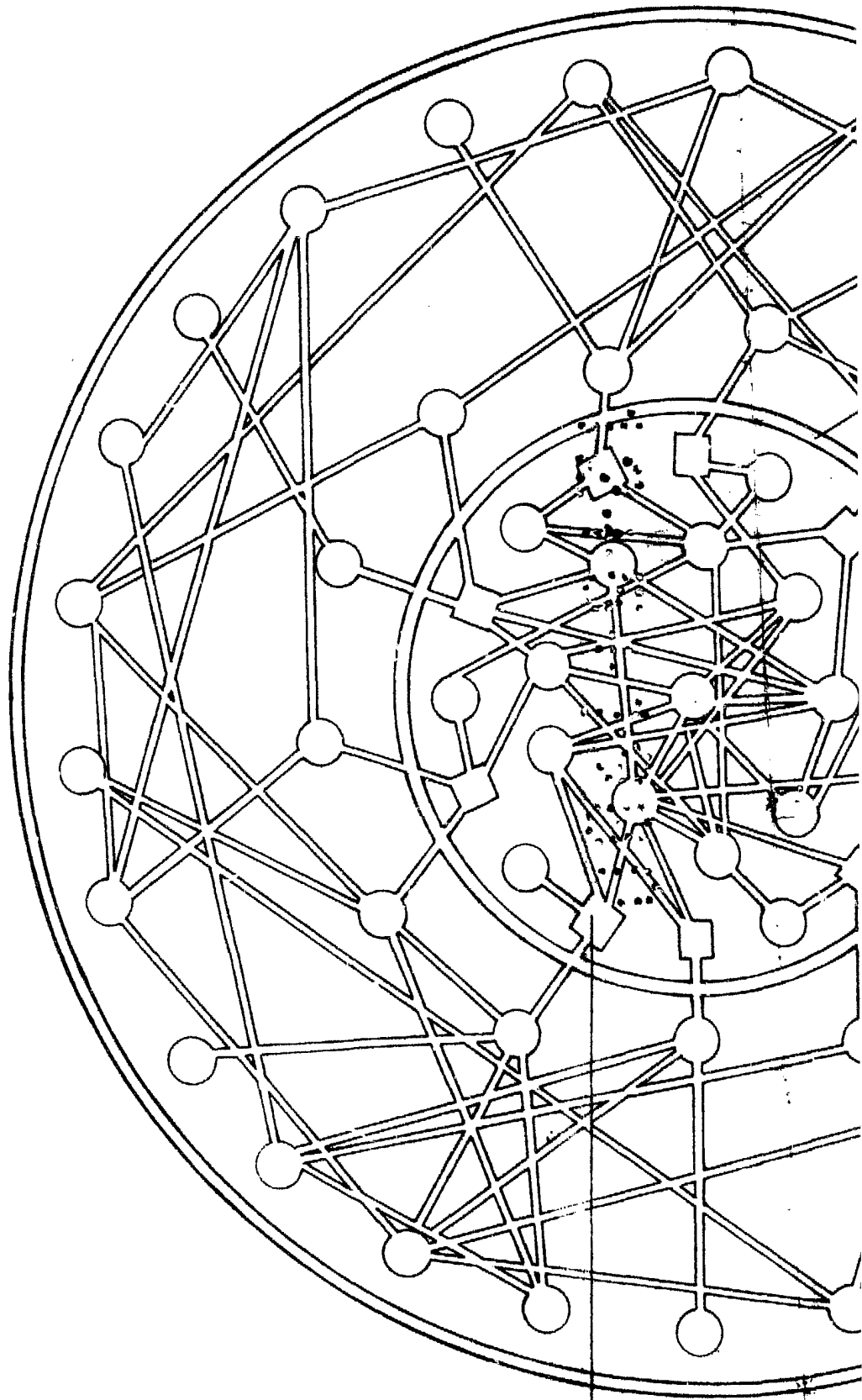
BERNARDO UNGRIA

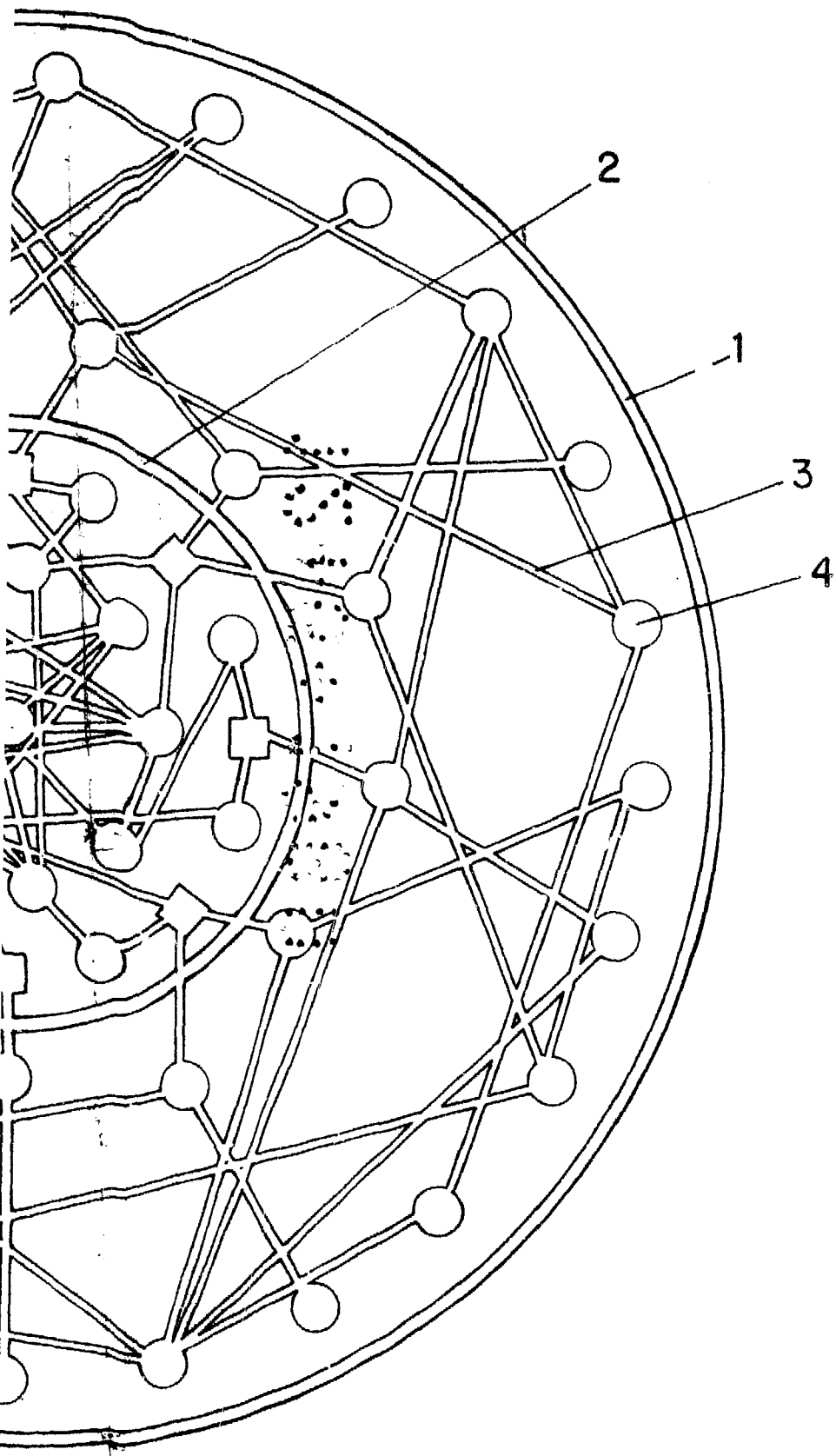
P.P.



10
15
20
25
30

10
15
20
25
30





ESCALA VARIABLE

Madrid, 9 de enero

de 1980

BERNARDO UNGRIA

P. P.