



ESPAÑA

1 JUL. 1980

MODELO DE UTILIDAD

⑩ ES	⑪ NUMERO	⑩ Y
	21	
	⑫ FECHA DE PRESENTACION	
	22	14-2-80

⑬ PRIORIDADES.	⑭ NUMERO	⑮ FECHA	⑯ PAIS
----------------	----------	---------	--------

⑰ FECHA DE PUBLICIDAD	⑱ CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63F 3/00

⑲ TITULO DE LA INVENCIÓN
"JUEGO PERFECCIONADO"

⑳ SOLICITANTE (S)
INVICTA PLASTICS LIMITED

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Harborough Road, Oadby, Leicester, -INGLATERRA-

㉑ INVENTOR (ES)

㉒ TITULAR (ES)

㉓ REPRESENTANTE
S. MIGUEL FERNANDEZ-LOAYSA PINZON

JA/mg/3-146

1 La presente memoria descriptiva tiene como fin  
la declaración del objeto sobre el cual ha de recaer el privile-  
gio de explotación industrial y comercial, exclusivo en el terri-  
torio nacional de un Modelo de Utilidad de acuerdo con la vigente  
5 Legislación sobre Propiedad Industrial, que como el enunciado in-  
dica, se trata de "JUEGO PERFECCIONADO".

El objeto de la presente invención consiste -  
en un juego de mesa para dos jugadores, que se ha diseñado de ma-  
nera que permita a uno de los jugadores el aplicar sus capacida-  
des de razonamiento inductivo y pensamiento lógico en la solución  
10 de los problemas que le propone su adversario en el juego. El prin-  
cipio es que se otorgan puntos por cada solución correcta del pro-  
blema, y que se intercambian periódicamente los papeles desempe-  
ñados por los dos jugadores, de modo que el número total de puntos  
15 conseguidos a lo largo de una serie proporcionará el ganador del  
juego.

De acuerdo con la presente invención se ha di-  
20 señado un juego que comporta.

- un tablero dotado de un determinado perfil;  
- una serie de piezas de juego que constituyen  
la clave o código secreto, de modo que cada una de éstas posee el  
perfil en la forma de un signo distintivo, y de manera que estas -  
piezas de código secreto puedan alojarse en una hilera de ranuras  
para la clave, ranuras que están practicadas en un área reservada  
25 del tablero; la disposición de las piezas de código secreto a lo  
largo de las ranuras para la clave, se hará según un modelo o pa-  
trón elegido a voluntad por un primer jugador, y la citada dispo-  
sición servirá como código que hace de blanco u objetivo;

- una pantalla en forma de castillo, que ocul-  
30 ta el código formado por las piezas de código secreto, de la vis-

1 ta de un segundo jugador;

5 - una serie de piezas de juego para pruebas, -  
de unas características análogas a las piezas de código secreto y  
susceptibles de colocarse en una de entre una serie de hileras de  
aberturas de prueba practicadas en el tablero y dispuestas una hi-  
lera debajo de la otra; esta inserción de las piezas de juego pa-  
ra pruebas, en el interior de la hilera de aberturas de prueba, -  
la realiza el segundo jugador, con el objeto de simular el modelo  
o patrón de código secreto, modelo que está constituido por el con-  
10 junto de piezas de código secreto elegido por el primer jugador; y

15 - elementos marcadores en forma de hongo, sus-  
ceptibles de alojarse en un grupo de aberturas marcadoras practi-  
cadas en el citado tablero, señalizando, así, el carácter correc-  
to de las características y la corrección del posicionado relati-  
vo de las piezas de un modelo o patrón de prueba seleccionado por  
el segundo jugador; existiendo un grupo de aberturas marcadoras  
asociado a cada una de las hileras de aberturas de prueba, y de -  
manera que el trazado geométrico y situación relativa de las abe-  
20 turas de prueba integrantes de cada hilera de estas últimas coin-  
cide con el trazado geométrico y situación relativa de las ranuras  
para la clave que integran la hilera de estas últimas, pero difie-  
ren de la situación relativa y trazado geométrico de las aberturas  
marcadoras.

25 Las piezas de juego que constituyen la clave o  
código secreto pueden moldearse de plástico, o bien, alternativa-  
mente, imprimirse sobre cartón, tablero de manera o similares,

30 Al practicar el juego, un jugador elige un có-  
digo que hace de blanco u objetivo; es decir, una mezcla seleccio-  
nada de piezas de código secreto, de características variables y  
dispuestas en un determinado orden; y el citado jugador montará -

1 estas piezas de código secreto en un área reservada para él, en  
la que las piezas de código secreto quedan ocultas de la vista del  
oponente. Este último seleccionará, entonces las piezas de juego  
para pruebas y las colocará en una posición -expuesta a la vista-  
5 del tablero de juego, de modo que puedan ser vistas por el primer  
jugador. El resultado de esta primera selección será marcado por  
el primer jugador, haciendo uso éste de los ya citados elementos  
marcadores. Enfrente del grupo de prueba se montarán los elementos  
marcadores apropiados, que designarán: a) el número de piezas de  
10 juego para pruebas de características correctas; y b) haciendo uso  
de otros elementos marcadores apropiados, se señalará el número  
de piezas de juego para pruebas que están correctamente posiciona-  
das.

15 El segundo jugador, o jugador desafiado, dis-  
pondrá, entonces, un segundo grupo de piezas de juego para pruebas.  
Al hacer esto, él tendrá un cierto conocimiento previo, o sospe-  
cha, de parte del modelo o patrón del código que hace de blanco u  
objetivo, y usará su segundo grupo para probar nuevas posibilida-  
des. Este segundo grupo volverá a ser marcado por el primer ju-  
20 dor o desafiador. El juego continuará hasta llegar a la clave se-  
creta correcta. De esta forma se terminará una ronda, y se valora-  
rán en ese momento los elementos marcadores. Entonces, se cambia-  
rán los papeles que han desempeñado las dos partes; y el segundo  
jugador se convertirá en desafiador para el próximo juego o ronda.  
25 El proceso continuará a lo largo de un número predeterminado de -  
rondas, hasta dar el eventual ganador.

30 A continuación se describirá en mayor detalle  
un ejemplo de realización práctica de la invención, a título ilus-  
trativo pero en forma alguna limitativo, haciendo referencia a -  
los dibujos anexos, en los que:

1 La figura 1 es una vista en perspectiva del tablero de juego, que incluye, a la vez, la pantalla en forma de castillo y las diferentes piezas de juego.

5 La figura 2 es una vista en planta del tablero de juego, en la que se han retirado la pantalla en forma de castillo y las piezas del juego.

10 En la figura 1 se representa un tablero (10) de perfil curvado, a la manera de un sendero, donde este sendero conduce a un castillo (12) situado en un extremo del tablero. Tanto el castillo como el tablero están hechos por moldeo de plástico, y el castillo está solidarizado de manera desmontable al tablero, por medio de unas patillas de sujeción (no representadas) integrantes del castillo y que se ajustan en el interior de unas ranuras (14) -que pueden observarse con mayor claridad en la figura 2-.

15 El tablero está provisto de una agrupación de ranuras de prueba (16) distribuidas sobre el área de juego principal. El área que rodea inmediatamente a cada una de las ranuras está realzada a la manera de un islote, y esta zona convexa está plateada, o coloreada de otra forma diferente, para distinguirla del tablero propiamente dicho. Las ranuras (16) son susceptibles de alojar las piezas de juego (18), que son las piezas de prueba a las que se ha hecho referencia más arriba. Cada una de las piezas de juego (18) adopta la forma de un símbolo de Walt Disney: -  
20 el ratoncito Mickey, el pato Donald, etc.

25 En la parte posterior del castillo (12) se ha previsto una zona de blanco u objetivo. Esta zona tiene una única hilera de ranuras, iguales en número y disposición a las ranuras de prueba (16) de una hilera de aberturas de prueba. Las ranuras para la clave (20), habrán de alojar las piezas de código se-

30

1 creto que constituyen la clave seleccionada a partir del conjunto de piezas de juego (18) con símbolos de Walt Disney.

5 Sobre el tablero, y a un costado de las hileras de ranuras (16), se han previsto unos grupos de ranuras marcadoras (22). Cada grupo de ranuras marcadoras está asociado y se corresponde con una hilera de ranuras de prueba (16). Las ranuras marcadoras (22) alojan los elementos marcadores (24), que adoptan la forma de dos conjuntos de piezas moldeadas de plástico, con la configuración de hongos o setas. Los hongos se presentan en dos colores: verde y rojo. Los hongos de color rojo indican el número de piezas de juego (18) en la hilera que están correctamente dispuestas, en cuanto al símbolo distintivo solamente; los hongos de color verde indican el número de piezas de juego (18) en la fila que están correctamente posicionadas, tanto en lo que se refiere al símbolo distintivo como en lo relativo a la posición.

15 Las reglas del juego pueden adoptar la forma expuesta a continuación:

20 El desafiador montará secretamente una línea de piezas de código secreto por detrás del castillo, y el jugador desafiado tendrá ocho oportunidades para intentar reproducir el signo distintivo y la posición exacta de las piezas de código secreto escondidas, sin verlas.

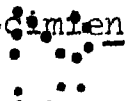
25 La dificultad del juego puede hacerse mayor o menor, actuando:

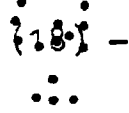
1. sobre el número de piezas de juego Walt Disney permitidas, así como sobre el número de tipos (ratón Mickey, pato Donald, etc.) de estas piezas de juego;

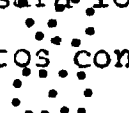
2. sobre la posibilidad de que el mismo tipo, o signo distintivo, pueda repetirse o no en el código oculto;

30 3.- sobre el número de piezas de código secre-

1 to que pueden colocarse por detrás de la pantalla formada por el castillo.

5 El tablero se halla posicionado entre los dos jugadores, de manera que las ranuras (20) para el código secreto se encuentren a la vista del desafiador. El jugador desafiador - elegirá un conjunto de piezas de código secreto y las insertará en las ranuras aludidas (20), situadas por detrás de la pantalla del castillo. En el caso de que se oculten menos de tres piezas - de código secreto, el jugador desafiado será puesto en conocimiento  to de este hecho.

10 El jugador desafiado intentará, ahora, duplicar los signos distintivos situados por detrás de la pantalla del castillo y la posición exacta de piezas de juego para pruebas (18) - en la parte del tablero sobre la que él juega. 

15 Cuando el jugador desafiado ha colocado una hilerera de piezas de juego para pruebas (18), el desafiador usará los elementos marcadores en forma de hongo para marcar los puntos conseguidos, y lo hará de la forma siguiente: 

- 20 1. Si una cualquiera de las piezas de juego para pruebas (18) que el jugador desafiado ha colocado, está en coincidencia con una pieza de código secreto situada por detrás de la pantalla del castillo, y esta coincidencia afecta, a la vez, al símbolo distintivo y a la posición del mismo, el jugador desafiador colocará un marcador en forma de hongo de color verde en las ranuras marcadoras previstas adyacentes a la hiera.
- 25 2. Si una cualquiera de las piezas de juego para pruebas (18) situadas en la hiera, está en coincidencia con una pieza de código secreto situada por de-
- 30

1           trás de la pantalla del castillo, y esta coinciden-  
cía afecta al símbolo distintivo pero no a la posi-  
5           ción del mismo, entonces se colocará un marcador en  
forma de hongo de color rojo, por cada una de las -  
citadas piezas, en una de las ranuras marcadoras -  
(22) situadas adyacentes a la hiera;

3. Si una cualquiera de las piezas de juego para prue-  
bas (18) es incorrecta en cuanto a su símbolo dis-  
tintivo, se dejará vacante el mismo número de ranu-  
10           ras marcadoras (22) que el número de este tipo de -  
piezas de juego (18).

Todas las piezas de juego para pruebas (18) y  
15           todos los elementos marcadores en forma de hongo (24) permanecerán  
en sus posiciones respectivas hasta que el jugador desafiado haya  
indentificado el código correcto, en cuyo momento finalizará la -  
ronda. Al final de cada ronda, el jugador desafiador se apunta un  
punto por cada hilera de piezas de juego para pruebas que haya co-  
20           locado el jugador desafiado, y los jugadores conmutan sus papeles  
respectivos.

El juego finalizará cuando cada jugador haya -  
jugado el mismo número de veces, y uno de los dos jugadores haya  
acumulado veinte puntos o más. Este último es el ganador. Si re-  
sulta comprobado que el desafiador ha engañado al jugador desafia-  
do con una información errónea, se otorgan tres puntos al jugador  
25           desafiado.

Se comprenderá que las zonas en realce alrede-  
dor de las ranuras de prueba facilitarán la localización de estas  
hendiduras por parte de una persona ciega o con poca capacidad vi-  
sual. El juego es especialmente apropiado para las personas ciegas  
30           o visualmente disminuidas, en razón de que cada una de las piezas

1 del juego presenta una forma característica diferente.

5 Mientras que en la configuración preferencial de realización práctica de la invención, el castillo, los elementos marcadores y las piezas de juego para pruebas, así como las - de código secreto, se han descrito como hechas a partir de plástico moldeado, en la práctica, pueden estar hechas, también, de cartón o tablero impresos, u otro producto similar impreso.

10 Descrita suficientemente la naturaleza del presente invento, así como su realización industrial, sólo cabe añadir que en su conjunto y partes constitutivas es posible introducir cambios de forma, materia y disposición en cuanto tales alteraciones no supongan variación sustancial del mismo.

15 El solicitante, al amparo de los Convenios Internacionales sobre Propiedad Industrial, se reserva el derecho de extender la presente demanda a los países extranjeros, si fuera posible reivindicando la misma prioridad de la presente solicitud.

N O T A

20 El Modelo de Utilidad que se solicita como nuevo en España, por veinte años, de acuerdo con la vigente Legislación sobre Propiedad Industrial, deberá recaer sobre "JUEGO PERFECCIONADO", en todo de acuerdo con las siguientes:

R E I V I N D I C A C I O N E S

25 1.- Juego perfeccionado, caracterizado porque incluye: a) un tablero, cortado según un perfil; b) una serie de piezas de juego, de código secreto, cada una de las cuales posee un perfil en forma de un signo distintivo, y de manera que todas estas piezas de código secreto son susceptibles de insertarse en una hilera de ranuras para la clave o código, ranuras que están -  
30 practicadas en una zona reservada del tablero, realizándose esta

1 inserción según un modelo o patrón elegido a voluntad por un pri-  
mer jugador, a fin de servir como código que hay que acertar; c)  
una pantalla en forma de castillo, que apantalla, es decir, impi-  
de la visión de las piezas de código secreto a un segundo jugador;  
5 d) una serie de piezas de juego para pruebas, que coinciden en -  
cuanto a sus características con las piezas de código secreto y -  
que son susceptibles de insertarse en una hilera, de entre una se-  
rie de hileras, de aberturas de prueba practicadas en el tablero  
y que forman una agrupación de hileras sucesivas, realizándose es-  
10 ta inserción por parte del segundo jugador con el objeto de simu-  
lar el modelo o patrón del código secreto elegido por el primer -  
jugador; y e) una serie de elementos marcadores, que adoptan la -  
forma de hongos, susceptibles de alojarse en un grupo de aberturas  
marcadoras practicadas en el citado tablero, a fin de señalar el  
15 carácter correcto de las características y del posicionado relati-  
vo de las piezas de un modelo o patrón de prueba del código, el -  
cual modelo ha sido elegido por el segundo jugador; estando un -  
grupo de aberturas marcadoras, asociado a cada una de las hileras  
de aberturas de prueba, y de manera que el trazado geométrico y -  
20 situación relativa de cada hilera de aberturas de prueba se corres-  
ponde con el trazado geométrico y situación relativa de la hilera  
de aberturas para la clave o código, pero siendo diferente del -  
trazado geométrico y situación relativa de las aberturas marcado-  
ras.

25 2.- Juego perfeccionado, en todo de acuerdo con  
la reivindicación 1, caracterizado porque cada pieza de juego, de  
código secreto, adopta la forma de un signo distintivo de las aven-  
turas de Walt Disney.

30 3.- Juego perfeccionado, en todo de acuerdo con  
una de las reivindicaciones primera o segunda, caracterizado por-

1 que cada una de las piezas de juego de código secreto se obtiene por moldeo de plástico.

5 4.- Juego perfeccionado, en todo de acuerdo con una de las reivindicaciones precedentes, caracterizado porque el tablero de juego está hecho de plástico moldeado, y tiene un perfil curvo a la manera de un sendero.

10 5.- Juego perfeccionado, en todo de acuerdo con una de las reivindicaciones precedentes, caracterizado porque, rodeando a las ranuras practicadas en el tablero de juego, se han previsto unas zonas convexas o en realce, que facilitan el juego a las personas ciegas o dotadas de una visión deficiente.

6.- "JUEGO PERFECCIONADO".

15 Según queda sustancialmente descrito en la presente memoria descriptiva, que consta de once hojas mecanografiadas por una sola cara, acompañada de sus correspondientes dibujos.

Madrid,

El Agente Oficial.

MIGUEL FERNANDEZ-LOAISA PINZON  
P. P.

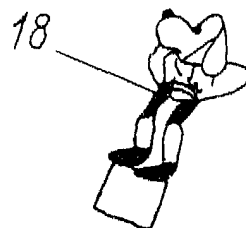
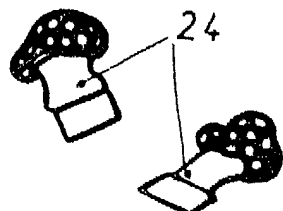
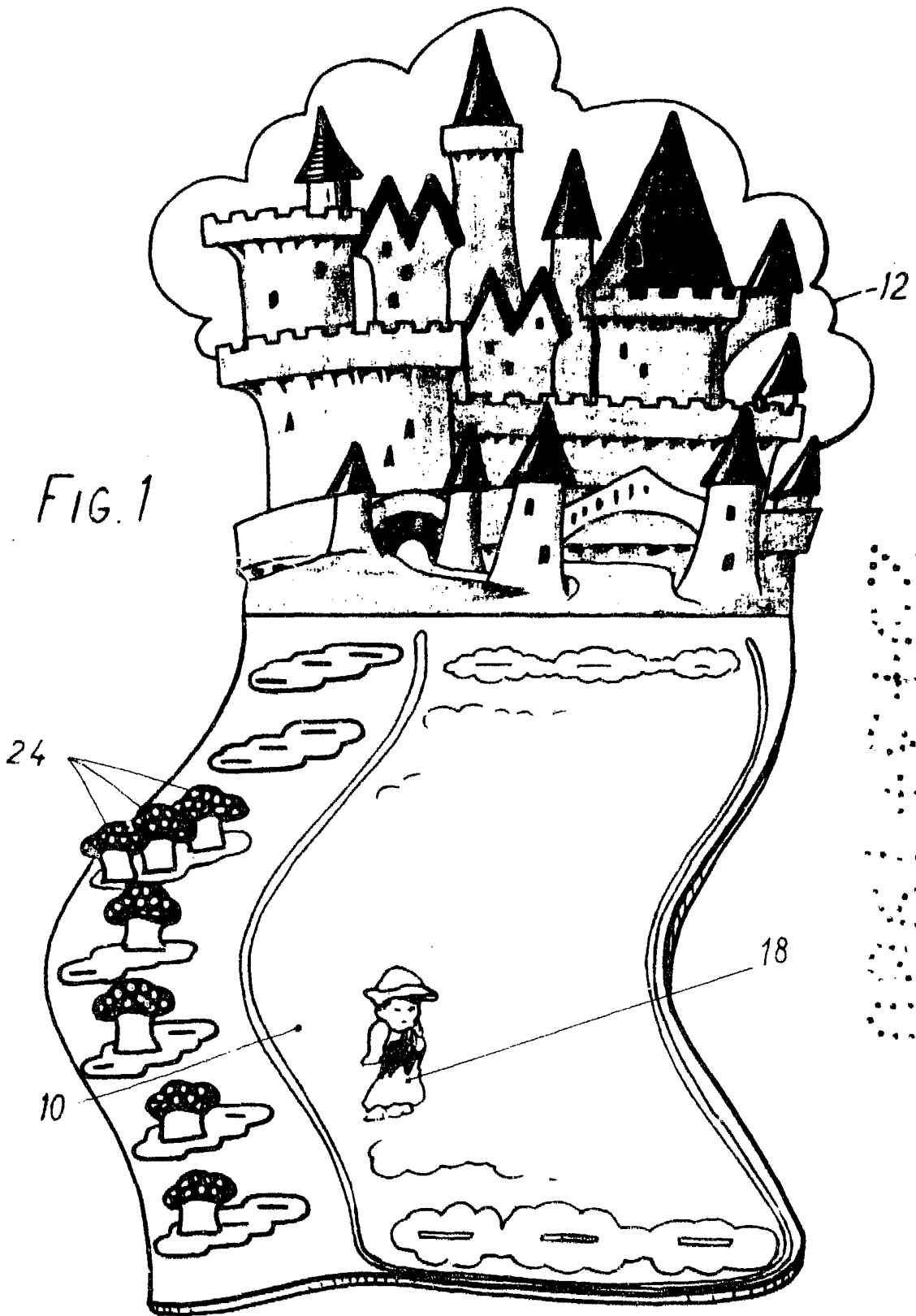


20

25

30

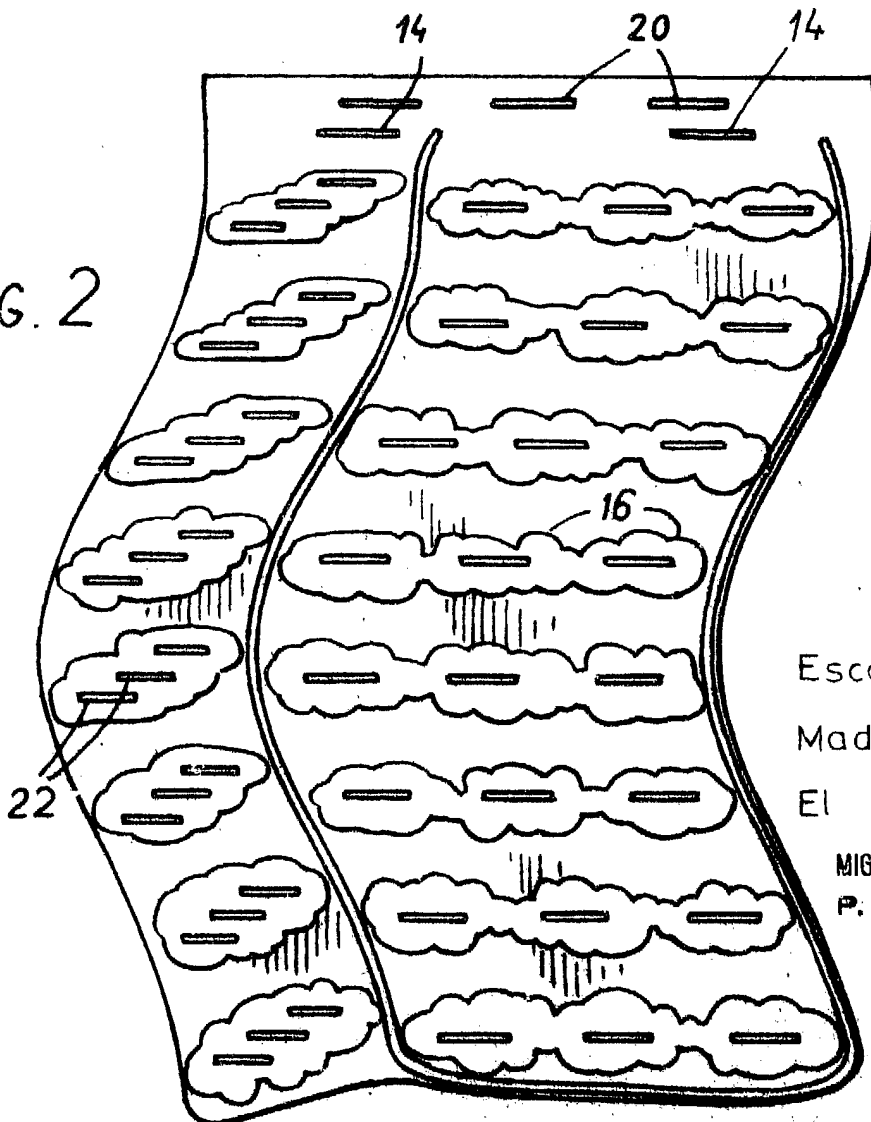
FIG. 1



Escala variable  
Madrid

El Agente Oficial  
MIGUEL FERNANDEZ LOAISA/PINZON  
P. P.

FIG. 2



Escala variable

Madrid

El Agente Oficial

MIGUEL FERNANDEZ-LOAISA PINZON  
P. P.