

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
enunciado de esta memoria descriptiva, consiste en un jue-
go de sobremesa.

5 En líneas generales el juego de sobremesa com-
prende un tablero de juego en el que se determina un cir-
cuito de avance para una pluralidad de fichas diferencia-
das en grupo, cuyo avance se inicia en puntos diferencia-
dos para cada grupo.

10 Concretamente el tablero de juego comprende
un circuito principal circular dividido en treinta y seis
cuadros, cuatro de los cuales alineados en cruz determinan
los puntos de salida para cada grupo de fichas y además el
inicio de sendos caminos secundarios, cada uno de los cua-
les desemboca en otra casilla del circuito principal que
15 lleva los mismos rasgos de identificación que la casilla
de salida de la que parte cada circuito secundario. El jue-
go comprende además una casilla de llegada o destino, que
se encuentra unida por otra más pequeña, a la casilla an-
terior a cada casilla de salida.

20 El juego en líneas generales consiste en ir
avanzando las fichas en el sentido contrario de las agujas
del reloj, mediante valoraciones obtenidas por los dados
en combinación con valores determinados en unas tarjetas
complementarias. Las tarjetas complementarias comprenden
25 además de estos elementos de puntuación, otros elementos
negativos y de premio.

30 Para complementar la descripción que seguida-
mente se va a realizar y con el fin de ayudar a una mejor
comprensión de las características del invento, se acompa-
ña con la presente memoria descriptiva una hoja de dibujos

1 donde se ha representado lo siguiente:

La figura 1ª muestra una vista en planta superior del tablero de juego objeto de la presente invención.

5 La figura 2ª corresponde a una vista en perspectiva de cada una de las fichas de cada grupo de las mismas.

Por último la figura 3ª corresponde a una vista en perspectiva de una serie de tarjetas complementarias.

10 Como podrá observarse, a tenor del plano comentado, el juego comprende un tablero (1) provisto de un circuito (2) de avance de configuración circular y que queda dividido en treinta y seis casillas.

15 Las casillas (3), en número de cuatro constituyen las casillas de salida y se encuentran alineadas en cruz sobre el citado circuito (2).

20 De cada casilla de salida (3) parte un camino secundario (4), que desemboca en unas casillas (5) de igual identificación que su casilla (3) de salida correspondiente.

25 La casilla (6) que se encuentra más próxima y detrás de cada casilla (3) de salida, se prolonga exteriormente en una pequeña casilla (7) que desemboca en una casilla (8) que constituye la casilla de destino o llegada para las fichas que provienen de una casilla de salida (3) de igual identificación.

30 Cada grupo de fichas (9) presentará una identificación diferente con respecto a las fichas de los demás grupos, pudiendo ser la diferenciación a base de colores o de formas.

1 El avance de las fichas (9) es optativo para
cada jugador en cada uno de los trazados determinados por
el circuito principal (2) o su correspondiente camino se-
cundario (4). Además se puede escoger entre un avance
5 mínimo de una ficha (9) y un cuadro o un avance máximo de
todas las fichas (9) y un número determinado de casillas.

La existencia de una ficha (9) en una casilla
impide la ocupación de la misma casilla por otra ficha
(9) de otro grupo diferente. La continuidad de la ficha
10 (9) que avanza con respecto a la que ocupa la casilla, se
determina optativamente mediante la suma de puntos alcan-
zados por un dado más la suma de los previstos en una de
las tarjetas (10) repartidas entre los jugadores.

Las tarjetas (10) comprenden elementos de pre-
15 mio, elementos de puntuación y elementos negativos, para
constituir un valor complementario y combinable con la
puntuación obtenida con los dados.

El final del juego lo determina la posición de
una de las fichas (9) en la casilla correspondiente de des-
tino (8) estando además en posesión de una o varias tarje-
tas (10) de premio. El final del juego lo puede determinar
también la posición de todas las fichas (9) de un mismo
grupo en su correspondiente casilla (8) de destino o lle-
gada.

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 -
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-
tado tercero del Artículo 100 de la Ley, sintetizando así
25 las novedades que se desean reivindicar:

NOTA DE REIVINDICACIONES

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

1 1.- JUEGO DE SOBREMESA PERFECCIONADO, que sien-
do del tipo de los que comprenden un tablero de juego en
el que se determina un circuito de avance para una plura-
lidad de fichas diferenciadas en grupos, cuyo avance se
5 inicia en puntos diferenciados para cada grupo, esencial-
mente se caracteriza porque el circuito de avance es de
configuración circular y queda dividido en treinta y seis
casillas, cuatro de las cuales constituyen los puntos de
salida para cada grupo de cuatro fichas, quedando las ca-
10 sillas de salida alineadas en cruz sobre el circuito y
partiendo de cada casilla de salida sendos caminos secun-
darios que desembocan en el circuito principal en una ca-
silla con las mismas identificaciones que la casilla de
salida de la que parte el citado camino secundario corres-
15 pondiente, habiéndose previsto que de la casilla anterior
a cada una de las de salida, parta otra casilla exterior-
mente, seguida de una casilla de destino para las fichas
que han partido de la casilla de salida más próxima, avan-
zando las fichas en el sentido contrario a las agujas del
20 reloj, mediante valores determinados por los dados en combi-
nación con unas tarjetas complementarias que comprenden
además de elementos de puntuación, elementos negativos y
de premio.

25 2.- Se reivindica por último como objeto so-
bre el que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se soli-
cita: JUEGO DE SOBREMESA PERFECCIONADO.

1

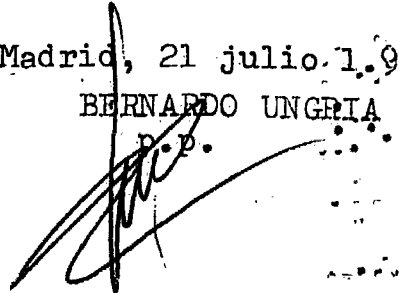
Todo conforme queda descrito y reivindicado en la presente memoria descriptiva que consta de ocho páginas mecanografiadas y dibujos adjuntos.

5

Madrid, 21 julio 1.980

BERNARDO UNGRIA

P.D.



10

15

20

25

30

