

(19) ES	(21) NÚMERO	253.608	(20) Y
(27)	FECHA DE PRESENTACION		
	14.10.80		



jch

ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

16 JUN. 1981

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(60) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	Int. C. 3 A63 F3100

(49) TITULO DE LA INVENCIÓN

UN JUEGO DE ALTA ESTRATEGIA.

(71) SOLICITANTE (S)

JUGUETES CAYRO, S.L.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

Poligono Industrial JUYARCO, s/nº. DENIA .- (ALICANTE).

(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-
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 cri
15 terio 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 juego de alta estrategia. Se ha ideado con la finalidad de proporcionar al mercado y al público en general un juego estratégico a partir de dos jugadores, cuyo objetivo consiste en situar tres fichas sobre tres casillas en línea, tanto en vertical, horizontal o diagonal, o en ganar cinco casillas a elegir, teniendo en cuenta que una casilla se gana al situar tres fichas en línea.

5

10

En dicho sentido, el juego de alta estrategia que se propone viene caracterizado porque comprende un tablero cuadrangular dividido en nueve espacios también cuadrangulares dispuestos en hileras de tres, cada uno de cuyos espacios está dotado de nueve orificios en hileras de tres, con la particularidad de que el orificio central de cada espacio está enmarcado especialmente, en tanto todos los espacios y sus correspondientes orificios están numerados con numeración idéntica repetida, correspondiendo además el número de la casilla a su espacio central; colaborando en el juego fichas dotadas de un espigón para enclavamiento en los orificios y dados convencionales.

15

20

25

Para ayudar a la interpretación de la idea expuesta se ha confeccionado, a título simplemente explicativo, un juego de planos que ilustra la presente memoria como un ejemplo de realización del juego de alta estrategia que constituye el objeto de la presente solicitud.

30

La figura única representada muestra sendas vistas esquemáticas en planta superior y perspectiva del tablero de juego y de las fichas que comprende. Obsérvese que dicho tablero -1- es una estructura cuadrangular divi-

1

dida en nueve espacios -2- mediante divisorias -3- que se cruzan ortogonalmente. Los espacios -2- están dispuestos en hileras de tres espacios y cada espacio -2- está dotado de nueve orificios -4- en hileras de tres orificios -4-, con la particularidad de que el orificio central de cada espacio está enmarcado especialmente por medio de los elementos -5-,

5

10

Todos los espacio -2- y sus correspondientes orificios -4- están numerados con numeración idéntica repetida, correspondiendo además el número de la casilla -2- a su espacio o numeración central. En el juego colaboran fichas -6- dotadas de un espigón -7- para enclavamiento en los orificios -4- y dados convencionales que no se han representado.

15

El juego se desarrolla bajo las reglas de estrategia siguientes:

20

1ª.- Cada jugador tira los dados; el que obtiene el número más elevado empieza, los otros siguen en el sentido de las agujas de un reloj.

25

2ª.- El primer jugador tira los dos dados y se suman los puntos. Entonces situa una de sus fichas en cualquier agujero de la bandeja que lleve ese número o en cualquier agujero de la casilla que lleve ese número (salvo en el agujero central). Por ejemplo, se obtiene un "4" y un "6" lo que suma 10, se puede entonces situar una ficha en cualquier agujero nº. 10 (hay uno en cada casilla) ó se puede situar su ficha en cualquier agujero (salvo el central) de la casilla 10.

30

3ª.- Las cifras especiales.

1

5

10

15

20

25

Si obtiene:

- a) 12: puede situar una ficha en cualquier agujero de la bandeja.
- b) 7: puede situar una ficha en un agujero central de la bandeja o puede llenar cualquier agujero de la casilla nº. 7.
- c) 2: puede quitar de la bandeja cualquier ficha de uno de sus adversarios, salvo si la casilla está completa puede volver a tirar los dados y situar una de sus fichas. Su turno se detiene entonces.

4a.- El juego sigue, cada jugador intenta ganar casillas situando tres fichas en línea recta en una casilla a la horizontal, a la vertical o en diagonal, ó situando cinco fichas en cualquier casilla. Cuando gana una casilla, quite todas las fichas de sus adversarios y rellenar todos los los agujeros con sus propias fichas. Ya no se puede jugar más con esa casilla.

5a.- Si tiene una cifra que no puede utilizar (todos los agujeros que llevan ese número están ocupados), puede volver a tirar 3 veces los dados; sin embargo debe situar una ficha en cuanto se obtiene un número utilizable; su turno se detiene si no obtiene todavía el número disponible después de los tres intentos.

En función de este desarrollo, el vencedor será el primer jugador que gana tres casillas en línea vertical, horizontal o diagonal, o el primer jugador que gana 5 casillas cualquiera que sea su orden.

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

1

1.- UN JUEGO DE ALTA ESTRATEGIA, caracterizado esencialmente porque comprende un tablero cuadrangular dividido en nueve espacios tambien cuadrangulares dispuestos en hileras de tres, cada uno de cuyos espacios esta dotado de nueve orificios en hileras de tres, con la particularidad de que el orificio central de cada espacio está enmarcado especialmente, en tanto todos los espacios y sus correspondientes orificios están numerados con numeración idéntica repetida, correspondiendo además el número de la casilla a su espacio central; colaborando en el juego fichas dotadas de un espigón para enclavamiento en los orificios y dados convencionales.

5

10

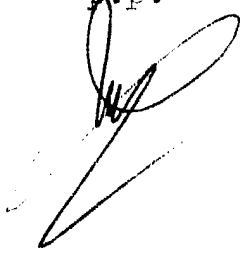
15

2.- Se reivindica por último como objeto sobre el que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se solicita:
UN JUEGO DE ALTA ESTRATEGIA.

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

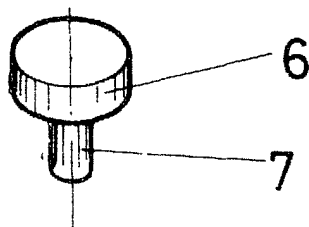
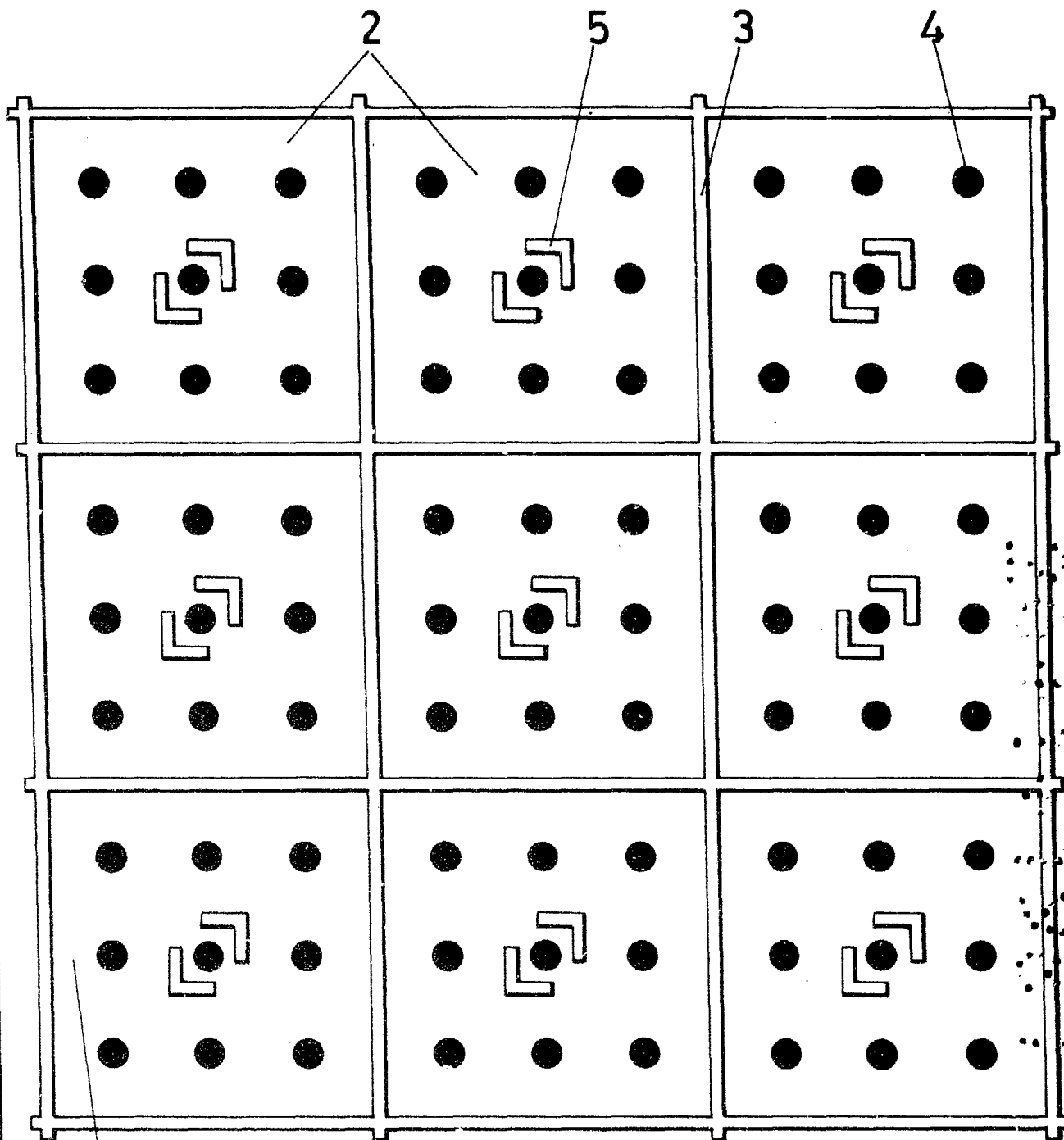
20

Madrid, 14 octubre 1.980
BERNARDO UNGRIA
D.P.



25

30



ESCALA VARIABLE

Madrid, de de 19

BERNARDO UNGRIA

P. P.