



ESPAÑA

(19) ES	(11) NUMERO	(10) Y
	(21) 253.710/9	
	(22) FECHA DE PRESENTACION	
	17-10-80	

MODELO DE UTILIDAD 1 SET. 1981

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(81) CLASIFICACION INTERNACIONAL	
	Int. Cl. A63F9/w	

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN	
JUEGO EDUCATIVO PERFECCIONADO.	

(71) SOLICITANTE (S)	
D. ANTONIO GRANERO SAEZ	

DOMICILIO DEL SOLICITANTE	
Murcia 24 BARCELONA 27	

(72) INVENTOR (ES)	

(73) TITULAR (ES)	

(74) REPRESENTANTE	
D. BERNARDO UNGRIA GOLBURU	

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  
15 la Orden de 18 de Noviembre de 1935, confirma el criterio  
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 1935).

1

La presente invención, según se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, consiste en un juego educativo que ha sido considerablemente perfeccionado en algunos aspectos fundamentales, en orden a mejorar su estructura y eficacia.

5

10

En líneas generales el juego de sobremesa objeto de la presente invención, se encuentra constituido por una pluralidad de cartas que están valoradas en números enteros y se reparten entre los jugadores junto con otras cartas en las que aparece un signo negativo. Los jugadores deben situar las cartas unas junto a otras, formando líneas y columnas hasta alcanzar una suma establecida por el juego, en cuyo momento el jugador que haya logrado el valor establecido coloca una tercera carta que representa dicho valor y se anota una cierta cantidad de puntos retirando la línea o columna que queda en su poder. Las líneas o columnas de cartas se establecen al disponerse sobre unos perfiles rectangulares que están afectados por una ranura longitudinal en la cual se colocan las cartas primeramente dichas y las que disponen de un signo negativo.

15

20

25

Para complementar la descripción que seguidamente se va a realizar y con el fin de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, se acompaña con la presente memoria descriptiva un juego de dibujos donde se ha representado una vista en perspectiva de las cartas en disposición de juego, estando las cartas con una valoración y las que disponen de un signo negativo dispuestas sobre las ranuras de los perfiles rectangulares.

30

Como puede observarse, a tenor del plano comen-

1 tado, el juego educativo se encuentra constituido por una pluralidad de cartas 1, que se encuentran valoradas con números enteros y otra serie de cartas 2 que poseen un signo negativo.

5 El juego comprende además un tercer tipo de cartas 3 que representa un valor que en su momento deberá ser igual al conjunto de cartas 1 dispuestas en una línea o columna significando que del conjunto la carta posterior será restada de la suma de las demás.

10 El juego se complementa con unos perfiles rectangulares 4 provistos de una ranura longitudinal que se constituyen en elementos posicionadores de las cartas 1 y 2 que posee cada jugador y de la carta 3 que representa la suma de todas las dispuestas en un mismo perfil.

15 Los jugadores deben situar las cartas 1 y 2, unas junto a otras, formando líneas o columnas hasta alcanzar una suma establecida por el juego. Las cartas 2 con el signo negativo se utilizan igual que las cartas 1 y sirven para invertir el signo de la carta que se coloque a continuación, evitando que el contrincante alcance con su carta el valor establecido. En el momento que el jugador ha logrado el valor establecido, se soloca una carta 3 que representa el valor de todas las anteriores y se anota una cierta cantidad de puntos retirando la línea o columna que queda además en su poder. Estas cartas 3 no se reparten sino que van siendo tomadas cada vez que con las demás cartas 1 y 2 se llega a una puntuación establecida.

25 El juego empieza repartiendo cierta cantidad de cartas 1 y 2 previamente mezcladas y por turnos irá cada

30

1

jugador colocando las cartas 1 o 2 que crea conveniente. Cada vez que un jugador coloque una carta 1 o 2, cogerá otra del montón, hasta que éste se acabe y finalizadas todas las cartas de los jugadores se realiza el recuento de los puntos alcanzados por cada uno.

5

Se trata pues de un juego de sobremesa que estimula la rapidez de cálculo mental y requiere una cierta atención y picardía, siendo un juego adecuado para niños de edad escolar y también para adultos, definiendo un juego de entretenimiento y además formativo.

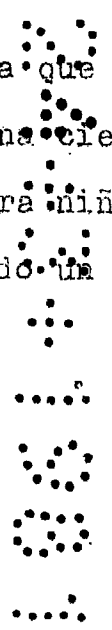
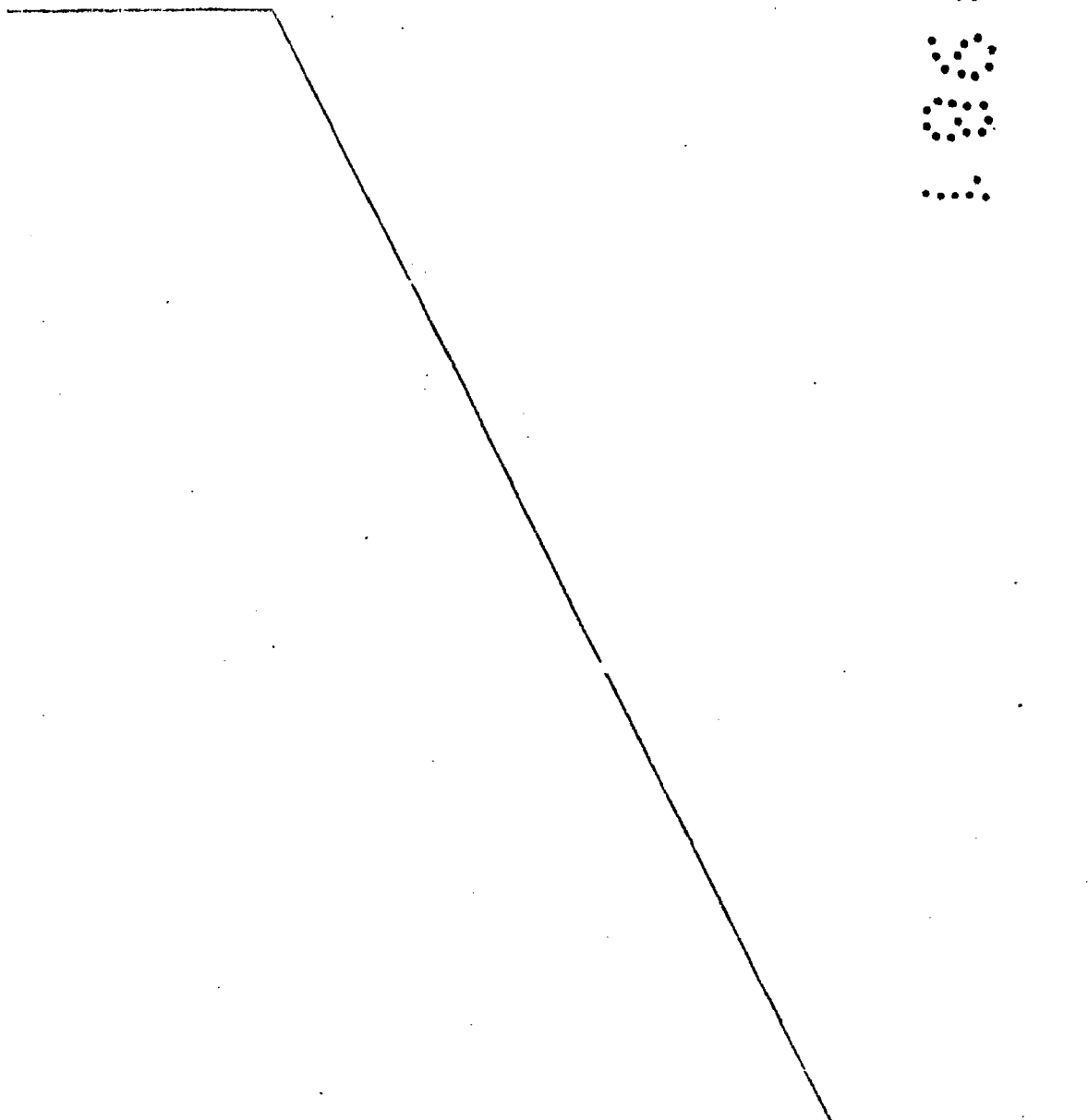
10

15

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

1

1.- JUEGO EDUCATIVO PERFECCIONADO, caracteri-  
zado esencialmente porque está constituido por una plurali-  
dad de cartas, de las cuales un grupo de ellas se encuen-  
tran realizadas con numerosos enteros y otro grupo son con-  
tenedoras de un signo negativo, siendo susceptibles las  
5 cartas de los dos grupos de formar alineaciones de sumas y  
restas al posicionarse sobre la ranura longitudinal de un  
cuerpo prismático alargado que posee cada jugador: . . .

5

10

2.- Se reivindica por último como objeto so-  
bre el que ha de recaer el modelo de utilidad que se soli-  
cita: JUEGO EDUCATIVO PERFECCIONADO. . . .

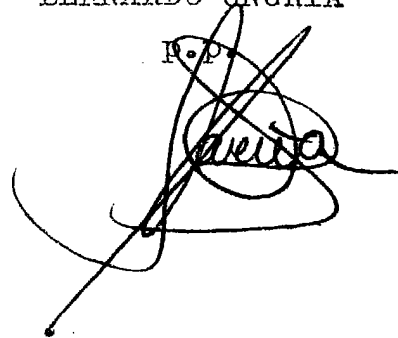
Todo conforme queda descrito y reivindicado  
en la presente memoria descriptiva que consta de siete  
15 páginas mecanografiadas y dibujos adjuntos. . . .

15

Madrid 17 octubre 1.980

BERNARDO UNGRIA

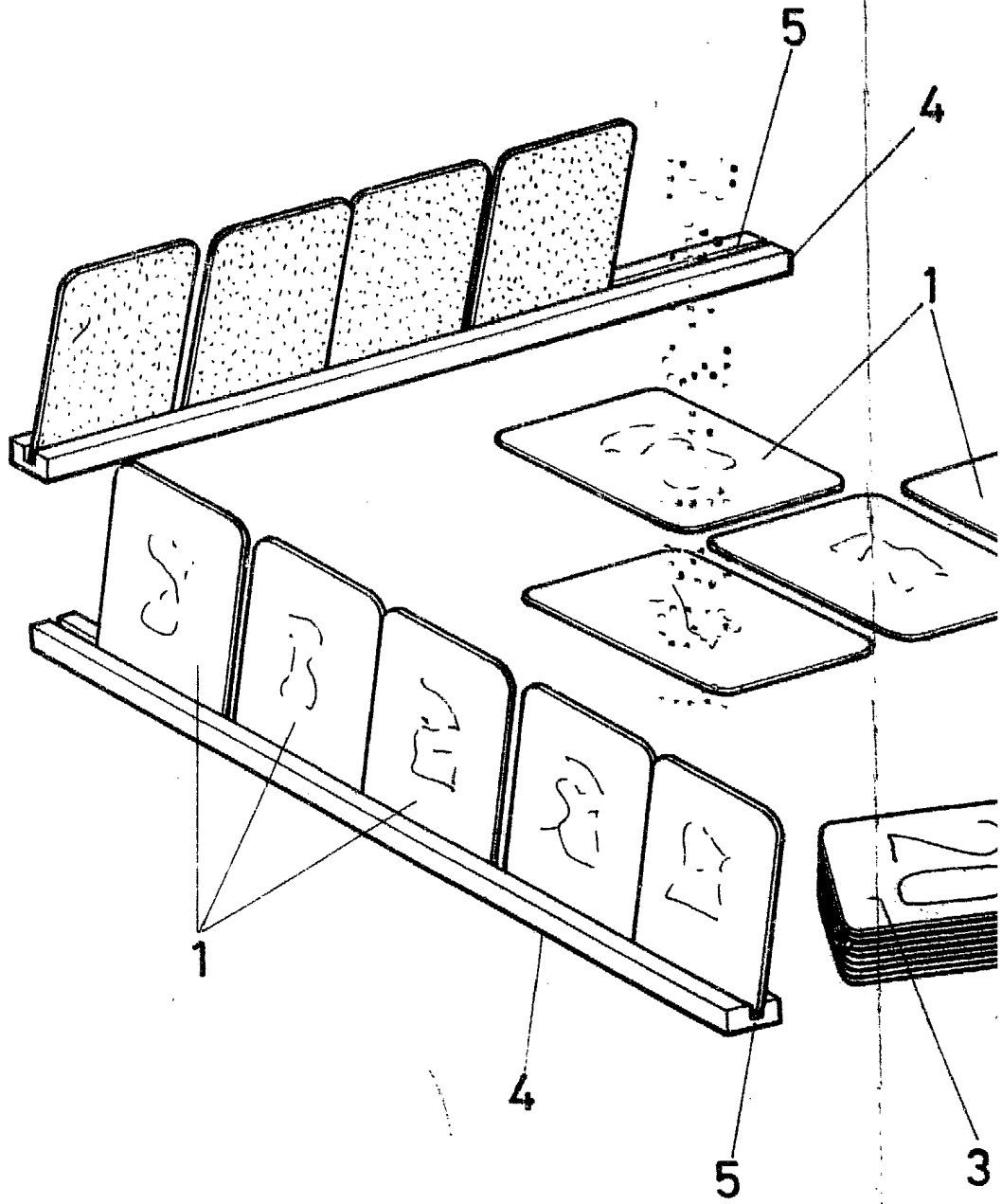
P.P.

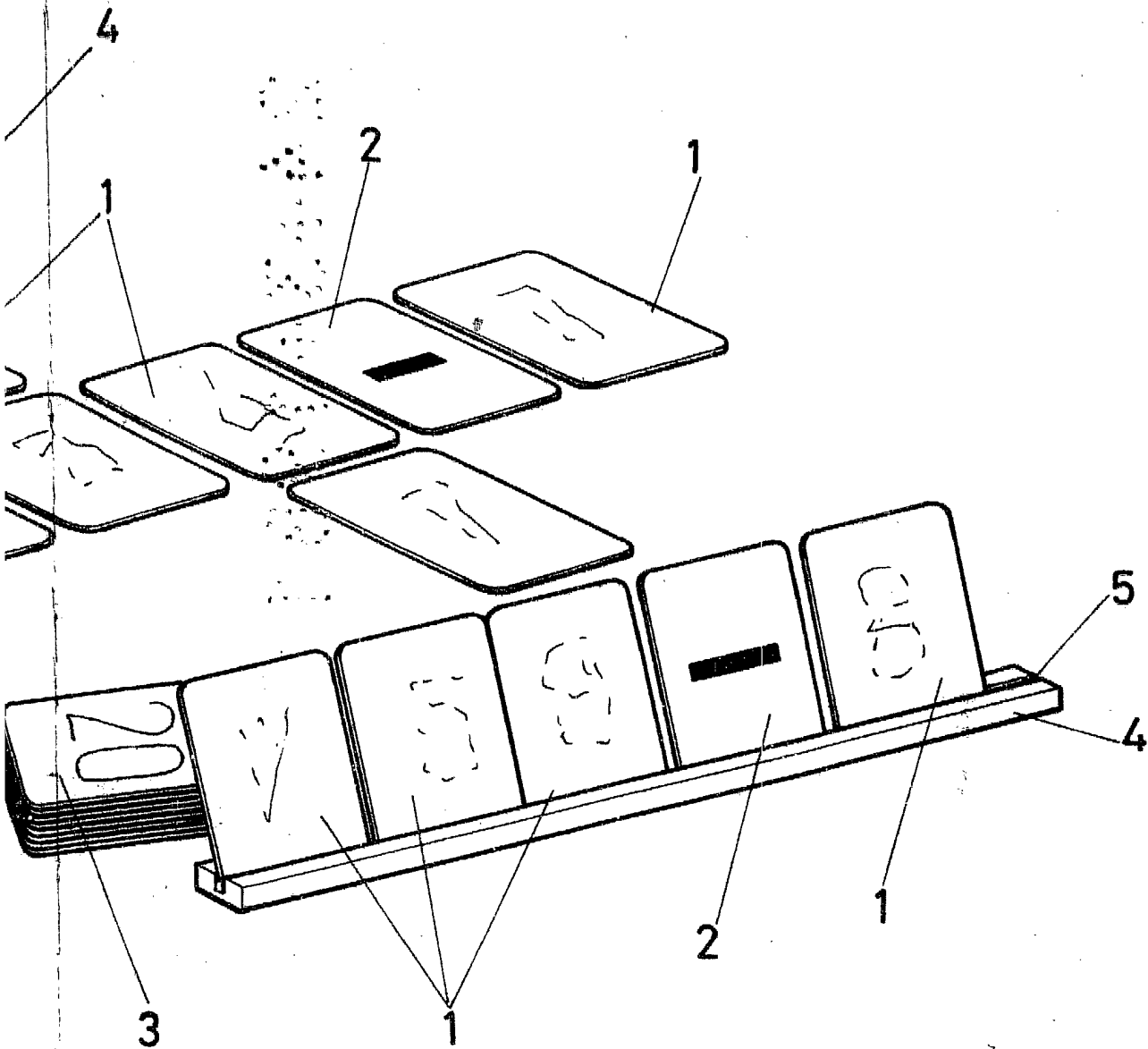


20

25

30





**ESCALA VARIABLE**

Madrid, 17 de octubre de 1980

**BERNARDO UNGRIA**

P. P.