

19 ES	11 NUMERO	10 Y
	21 256.918	
	22 FECHA DE PRESENTACION	
	13 Marzo 1981	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

16 DIC. 1981

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A 63 F 91 00

54 TITULO DE LA INVENCIÓN

JUEGO ELECTRONICO DE LABERINTO

71 SOLICITANTE (S)

WONIL, S.A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

Arrabal, 6 ONIL (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-
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 Según se desprende del enunciado, la presente -
Memoria trata sobre un juego electrónico de laberinto.

5 Este juego es un computador preparado para po--
der jugar con él cuatro jugadores, para lo cual consta de
cuatro botones de pulsación, con colores distintos, y un
cuadrado o laberinto, formado por líneas entrecruzadas en
cuyas intersecciones existen luces, formando un panel de -
16 luces.

10 Comprende un circuito electrónico que, a su vez, ---
comprende una serie de circuitos integrados, combina
dos con las luces que son LEDES. Al pulsarse un mando, se
produce una combinación caprichosa de laberinto, que ha -
de ser adivinado por el jugador a través de la pulsación
sobre uno de los cuatro pulsadores que corresponden, res-
pectivamente, al avance de la luz hacia la derecha, hacia
15 la izquierda, hacia arriba y hacia abajo, con cuyo juego
se determina el acierto o no de la dirección adecuada, --
que, en caso de ser errónea, hará regresar la luz a su --
origen, y una vez conseguida una nueva posición, se proce
de a buscar la nueva dirección, quedando eliminado con un
20 número de errores previsto.

 Para la mejor comprensión de la idea expuesta, -
se acompaña a la presente Memoria un juego de dibujos en
los que se muestra:

25 Figura 1ª.- Planta de la caja que comprende el juego
que tiene en su centro un espacio donde van las 16 luces,
y alrededor de él, en los ángulos de la propia caja, van --
los pulsadores (cuatro en total).

30 Figura 2ª.- Corresponde a la planta de la placa de -
circuito impreso, por la cara donde van los elementos com

1 ponentes, que son: 16 diodos electroluminiscentes, combi-
nados con cinco circuitos integrados; condensadores y re-
sistencias, y un amplificador de sonido integrado por un --
transistor y un altavoz.

5 Todo el dispositivo esta alimentado por una pe-
queña bateria ocluida en el interior de la caja y los pul-
sadores estan conmutados a través de los circuitos inte-
grados, de manera que una vez pulsado uno de ellos, los -
otros quedan inoperantes, hasta tanto que finaliza la ac-
10 ción.

Para la puesta en marcha se pulsa un pulsador, -
e inmediatamente se enciende un LED, que aleatoriamente -
avanza hacia una esquina del panel de 16 luces o LEDS. ---
Cuando el avance coincide con la luz más proxima a la es-
15 quina de un pulsador determinado, es el momento de atacar
a dicho pulsador, con lo que la luz retrocede hacia uno -
cualquiera de las otras esquinas, siendo preciso para con-
tinuar el juego. Si no se procede de modo correcto, es de
20 cir en el momento exacto de la posición de la luz o LED -
encendido, llega el avance de la luz hasta la esquina mis-
ma, y el circuito se dispara, oyéndose entonces un sonido
amplificado por el transistor y altavoz, que señala la --
falta cometida, debiendo comenzar una vez más el juego.

25 De lo expuesto se desprende claramente la cons-
titución y el funcionamiento del dispositivo de juego, --
que permite un entretenimiento a la par que determina un
entrenamiento de la atención de los jugadores y su habili-
dad.

30 No se considera necesario hacer más extensa es-
ta descripción para que cualquier persona perita en la ma

1 teria comprenda perfectamente cual es la idea que se desea registrar, así como las ventajas que de su realización industrial han de derivarse.

5 Por todo ello, y para evitar posibles imitaciones, se presenta esta solicitud pidiendo la explotación en exclusiva de la idea descrita, de acuerdo con las consideraciones y puntos que se desean reivindicar, que se concretan en las páginas siguientes.

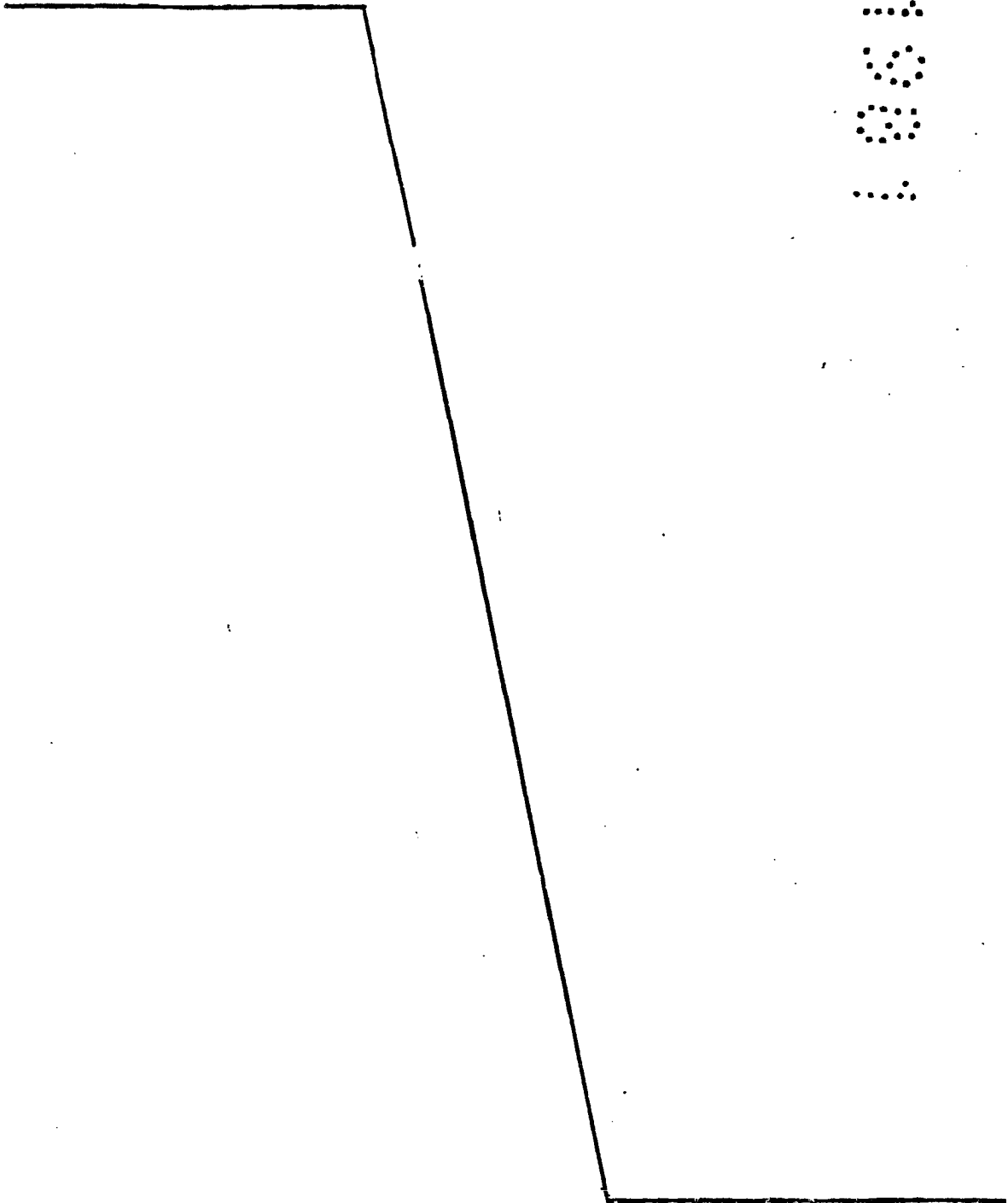
10

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:

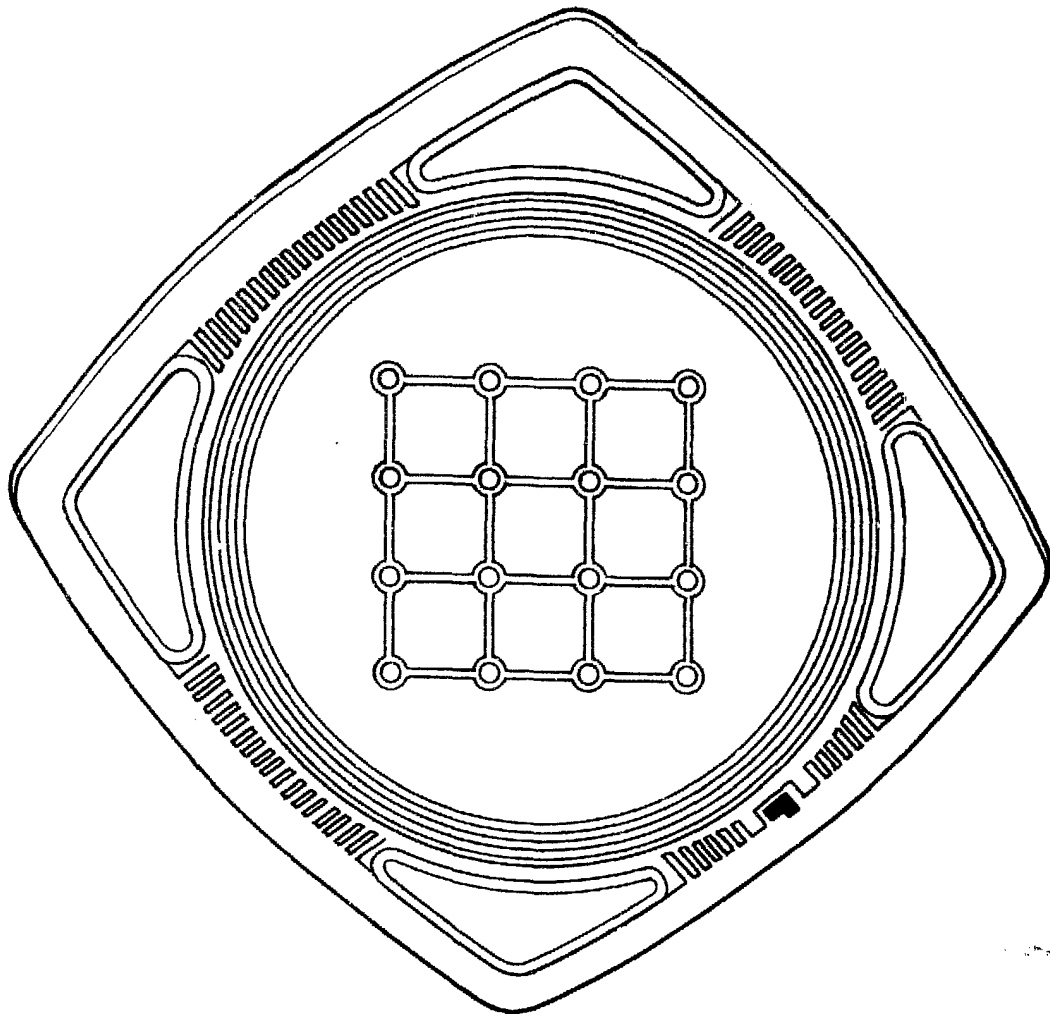


FIG -1

ESCALA VARIABLE
Madrid, 13 de Marzo de 19 81
BERNARDO UNGRIA
P. P.

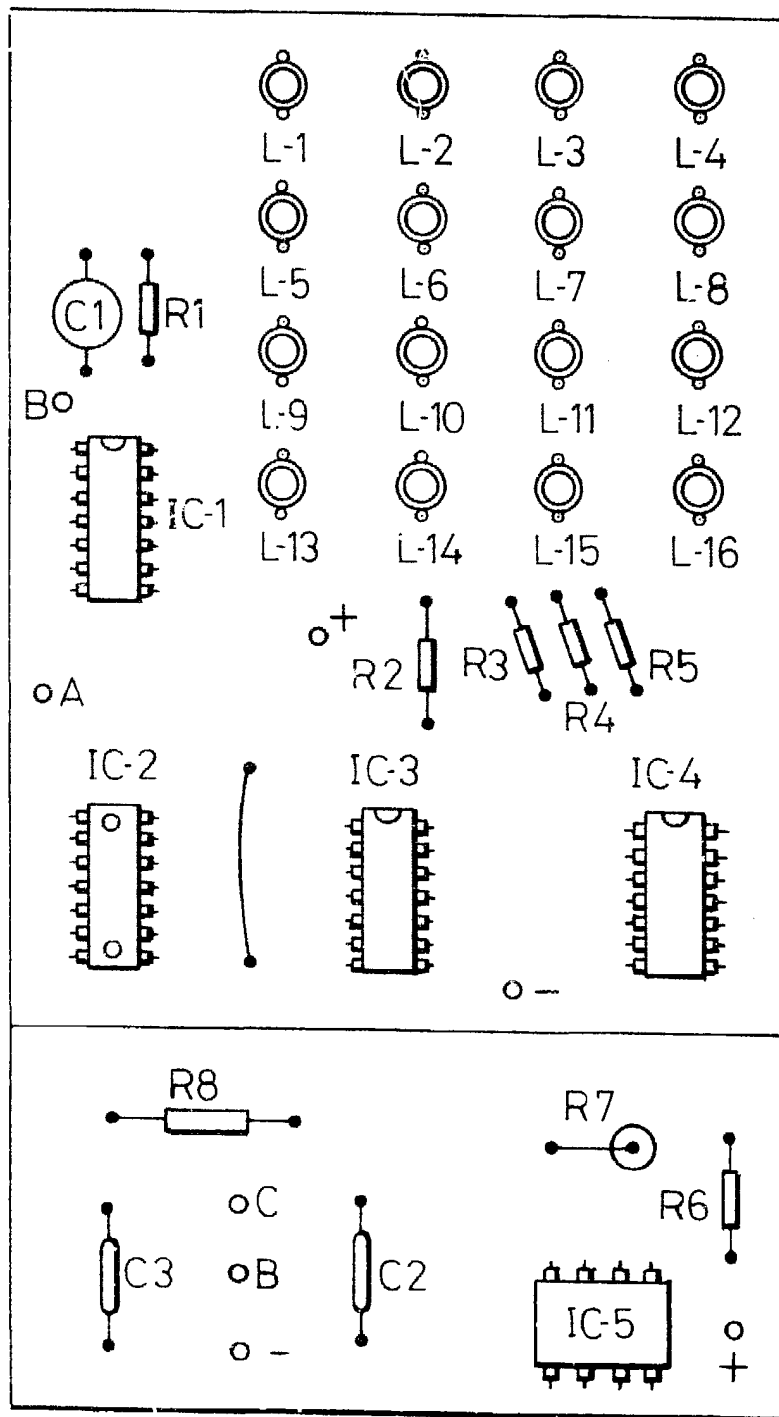


FIG - 2

ESCALA VARIABLE

Madrid, 13 de Marzo de 1981

BERNARDO UNGRIA

P. P.