



ESPAÑA

jch

MODELO DE UTILIDAD

16 DIC. 1980

(19) ES (11) (21) (22)	NUMERO 257.343	(10) Y
	FECHA DE PRESENTACION 3.4.81	

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A 63 F 3100

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
JUEGO DE NUMEROS.

(71) SOLICITANTE (ES)
D. JUAN SENENT SANCHIS.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Luis Portabella, nº 1 - ALDAYA .- (VALENCIA)

(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, admitiéndose
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 1935)

1 Según se desprende del enunciado de la presente-
memoria, la invención trata de un juego de números, cuyas-
características han sido estudiadas en orden a mejorar su-
construcción y montaje.

5 Este nuevo juego, que se puede incluir entre los
llamados juegos didácticos, por medio de los cuales se tra-
ta de enseñar jugando, está ideado con la intención de que
mediante un juego entretenido se vayan aprendiendo o per-
feccionando los conocimientos matemáticos y sobre todo ad-
10 quiera cierta habilidad y familiaridad con los números y -
las operaciones entre ellos así como cierta rapidez y agi-
lidad mental.

 Por otra parte al ser un juego en el que pueden-
participar varios jugadores está especialmente indicado pa-
15 ra reuniones familiares o de amigos ya que se ha previsto-
la posibilidad de que puedan jugar niños desde muy tempra-
na edad incluso desde los seis años.

 Por todo ello el presente juego se convierte en-
un entretenimiento para ejercitar el cálculo y servir de -
20 distracción en juegos de varias personas o como medio di-
dático para ir introduciendo a los niños en el mundo de -
las matemáticas elementales.

 Esencialmente se caracteriza porque comprende la
combinación de un tablero de juego dividido en cuadrículas
25 iguales alineadas horizontal y verticalmente, y un conjun-
to de fichas de iguales dimensiones que las cuadrículas, -
cuyas fichas presentan en su superficie cifras y números, -
así como signos correspondientes a las cuatro reglas arit-
méticas; disponiéndose las fichas sobre el tablero de mane-
30 ra que se forman ecuaciones sencillas, ligándose las cifras

1 operativamente tanto en sentido horizontal como vertical -
para formar ecuaciones; previéndose cuadrículas del tablero
con señales especiales de premios.

5 Junto con esta memoria se adjunta una hoja de pla-
nos, en la que a modo de ejemplo, para una mejor compren-
sión, de las características del juego de la presente inven-
ción se representa una de las posibles realizaciones de la
idea expuesta por medio de los siguientes dibujos.

10 Figura 1ª.- Vista en planta del tablero de juego
en la que se muestra un ejemplo de tres ecuaciones entre-
cruzadas formadas por fichas de números y signos matemáti-
cos.

Figura 2ª.- Vista en planta de una ficha.

15 Figura 3ª.- Perfil seccionado de la ficha de la
figura 2ª.

Figura 4ª.- Vista en alzado frontal del soporte-
para la colocación de las fichas de cada jugador sin ser -
vistas por los demas.

20 Figura 5ª.- Perfil seccionado del soporte repre-
sentado en la figura anterior.

25 Como se observa en estos dibujos el juego se ---
compone de un tablero plano (1) dividido en cuadrículas --
iguales (2) alineadas en filas y columnas horizontales y -
verticales, y de un conjunto de fichas planas (3) del tama-
ño de las cuadrículas con diferentes números (4) o signos-
matemáticos (5) impresos para una vez repartidas entre los
jugadores poder confeccionar con ellas sobre el tablero ecua-
ciones matemáticas sencillas, pudiendose entrecruzar entre-
sí, por lo que se puede aprovechar para formar una nueva -
30 ecuación las fichas ya puestas en el tablero con anterio-

1 ridad. Algunas cuadrículas poseen indicaciones especiales-
(6) que al igual que los subnúmeros (7) de las piezas sir-
ven para la obtención de la puntuación lograda por cada ju-
gador por lo que el juego no se limita a confeccionar el ma-
5 yor número de ecuaciones o de éstas las más largas sino que
lo que se trata es de conseguir sumar el mayor número de -
puntos para lo cual se habrá de elegir de cada caso la --
combinación de piezas y posiciones del tablero que de mayor
puntuación y de manera que no se facilite en lo posible el
10 que los jugadores que a continuación jueguen puedan reali-
zar ecuaciones de gran puntuación.

Las fichas al comienzo del juego se reparten sin-
ser vistas entre los jugadores y estos las colocan en sopor-
tes (8) de que al efecto está dotado el juego para su colo-
15 cación frente al jugador, fuera de la vista de los demás -
jugadores.

Destaca como ventajoso en este nuevo juego de nú-
meros el hecho de ser un juego didáctico que sirve para de-
sarrollar la agilidad matemática de las personas y que ade-
20 más entretiene y puede jugarse entre varios. También es --
importante que con él se puede jugar a muy distintos nive-
les de perfeccionamiento cumpliendo en cada caso funciones-
distintas.

Por lo que respecta a su fabricación no presenta
25 grandes complicaciones ya que se limita a un tablero plano
que puede confeccionarse en cartón o similar y de un con-
junto de distintas piezas planas que pueden ser elaboradas
por moldeo en plástico al igual que los soportes para las-
mismas.

1 descripción para que cualquier persona perita en la materia
comprenda perfectamente cual es la idea que se desea regis-
trar, 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 ex-
clusiva de la idea descrita, de acuerdo con las considera-
ciones y puntos que se desean reivindicar, que se concre-
tan en las paginas 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-

1

1.- JUEGO DE NUMEROS, caracterizado porque -
comprende la combinación de un tablero de juego dividido
en cuadrículas iguales alineadas horizontal y verticalmen-
te, y un conjunto de fichas de iguales dimensiones que las
5 cuadrículas, cuyas fichas presentan en su superficie cifras
y números, así como signos correspondientes a las cuatro re-
glas aritméticas; disponiéndose las fichas sobre el tablero
de manera que se forman ecuaciones sencillas, ligándose las
cifras operativamente tanto en sentido horizontal como ver-
10 tical para formar ecuaciones; previéndose cuadrículas del
tablero con señales especiales de premios.

10

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

15

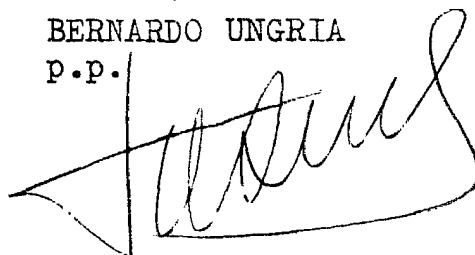
Todo conforme queda descrito y reivindicado
en la presente memoria descriptiva que consta de ocho páginas
mecanografiadas y dibujos adjuntos.

20

Madrid, 3 de Abril de 1981

BERNARDO UNGRIA

p.p.



25

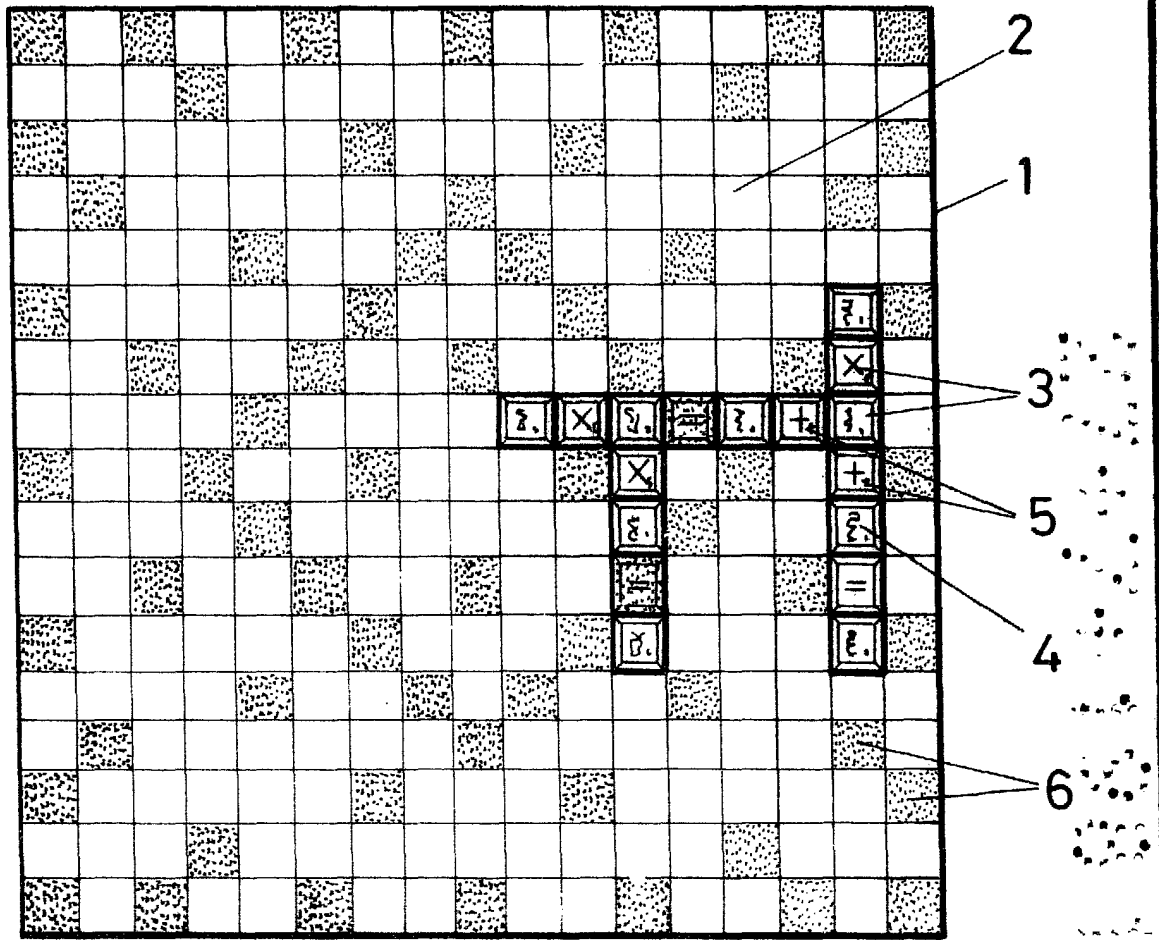


FIG - 1

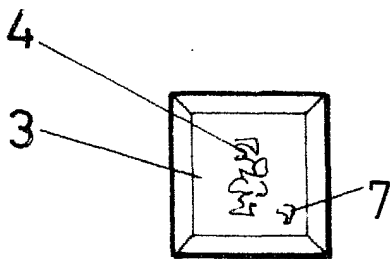


FIG - 2

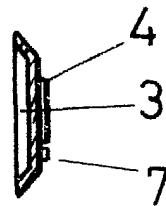


FIG - 3



FIG - 4

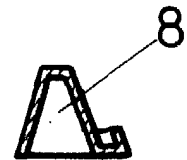


FIG - 5

ESCALA VARIABLE

Madrid, 3 de Abril de 1981

BERNARDO UNGRIA

P. P.