



ESPAÑA

⑩ ES	⑪	NUMERO	⑬ Y
	⑫	263.242	
	⑭	FECHA DE PRESENTACION	
	⑮	15 Febrero 1982	

MODELO DE UTILIDAD

16 JUL. 1982

③① PRIORIDADES:	③② FECHA	③③ PAIS
③① NUMERO		

④⑦ FECHA DE PUBLICIDAD	⑤① CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A03F9/12

⑤④ TITULO DE LA INVENCIÓN
JUEGO DE COMBINACION.-

⑦① SOLICITANTE (ES)
D. HECTOR MUR GIL

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Portal, s/n ZAIDIN ( Guesca )

⑦② INVENTOR (ES)

⑦③ TITULAR (ES)

⑦④ REPRESENTANTE
D. 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

1 El objeto de la presente invención, tal como se  
expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, con-  
siste en un juego de combinación, especialmente concebido  
para desarrollar el concepto de la orientación y de los  
5 desplazamientos en el espacio, proporcionando además un  
entretenimiento adecuado tanto para niños como para adúl-  
tos, que estimula el razonamiento lógico en los movimien-  
tos.

Fundamentalmente el juego consiste en una serie  
10 de pequeños cubos o paralelepípedos que se desplazan a lo  
largo de las aristas de un espacio cúbico o paralelepípedi-  
co para ordenar y/o combinar los colores y/o signos de  
las caras de los pequeños cubos o paralelepípedos.

Su constitución resulta muy sencilla y por tan-  
15 to económica, proporcionando por ello un conjunto altamen-  
te competitivo dentro del sector, su configuración facili-  
ta el juego puesto que los pequeños cubos o paralelepípe-  
dos son accesibles a los dedos del jugador para realizar  
los movimientos incluso manteniendo todo el conjunto en  
20 una orientación fija y determinada que facilita el razo-  
namiento encaminado a conseguir la combinación persegui-  
da.

A tal fin, el juego de combinación en cuestión  
está constituido por una cruceta inmóvil que presenta seis  
25 brazos paralelepípedicos dirigidos hacia las tres direccio-  
nes del espacio, entre cuyos brazos se dispone una plura-  
lidad de cuerpos paralelepípedicos individuales hasta com-  
pletar con la excepción de una unidad un paralelepípedo.

Los cuerpos paralelepípedicos están vinculados  
30 a la cruceta mediante unos platos transparentes

1 solidarias a los extremos libres de sus brazos. Los ci-  
tados cuerpos son desplazables en cualquier dirección  
hacia el hueco determinado y sus caras están identificadas  
por colores y/o signos, los cuales deben ordenarse según  
5 las normas del juego. .. ∴

Con objeto de ilustrar convenientemente cuánto  
hemos expuesto, se acompaña a la presente memoria descrip-  
tiva y formando parte integrante de ella, una hoja de di-  
bujos en la que de un modo esquemático se ha representado  
10 un ejemplo ilustrativo, no limitativo de las posibilidades  
prácticas de realización.

En la figura 1 se representa una vista en pers-  
pectiva del conjunto, en la que se pueden apreciar los  
principales elementos que integran el juego.

15 En la figura 2 se muestra una vista en perspec-  
tiva de la cruceta, en la que se destaca la disposición  
de las placas que retienen los cuerpos paralelepípedos in-  
dividuales.

En base a las citadas figuras, referenciamos: 1  
20 cuerpos paralelepípedos individuales, 2 cruceta, 3 pla-  
cas transversales y 4 extremos libres de los brazos de la  
cruceta.

25 El núcleo del conjunto está definido por la cru-  
ceta 2 que está formada por seis brazos paralelepípedos  
dirigidos hacia las tres direcciones del espacio, tal como  
se representa en la figura 2. Entre los brazos de la cru-  
ceta 2 se sitúan los cuerpos paralelepípedos individua-  
les 1 que completan el paralelepípedo delimitado por la -  
propia cruceta 2 con la excepción de una unidad, con el fin

1 pos paralelepípedicos 1, de modo que el desplazamiento  
de una fila de cuerpos paralelepípedicos 1 de ja tras de  
sí un nuevo hueco que puede ser ocupado por otra fila y  
asi sucesivamente varian las posiciones relativas de los  
5 citados cuerpos paralelepípedicos 1 cuyas caras estan iden  
tificadas por colores y/o signos.

La retención de los cuerpos paralelepípedicos 1  
respecto a la cruceta 2 está conseguida mediante las pla-  
cas 3 que se disponen transversales y se solidarizan a -  
10 los extremos libres 4 de los brazos de la citada cruceta  
2. La extensión de las placas 3 es lo suficientemente am-  
plia para evitar el desprendimiento de los cuerpos parale-  
lepípedicos 1 y lo suficientemente reducida para permitir  
el acceso de los dedos del jugador a los cuerpos parale-  
15 lepípedicos 1 para accionar directamente sus desplazamien-  
tos.

La cruceta 2 puede estar obtenida por siete cuer-  
pos paralelepípedicos iguales que los dispuestos a su al-  
rededor, estando aquellos cuerpos paralelepípedicos soli-  
20 darizados entre sí determinando los brazos de la cruceta  
distribuidos del mismo modo que en el caso de ser una cru-  
ceta monocuerpo. Las placas 3 pueden estar identificadas  
o no con el color y/o signo que proceda a la cara corres-  
pondiente.

25

---

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                   1ª.- "JUEGO DE COMBINACION".- caracterizado esen-  
cialmente porque está constituido por una cruceta inmóvil de  
seis brazos paralelepípedicos dirigidos hacia las tres direc-  
ciones del espacio, entre cuyos brazos se dispone una plurali-  
5                   dad de cuerpos paralelepípedicos individuales hasta completar  
con la excepción de una unidad, un paralelepípedo; con la par-  
ticularidad de que dichos cuerpos paralelepípedicos están vin-  
culados a la cruceta mediante unas placas transversales soli-  
darias a los extremos libres de sus brazos, siendo los cita-  
10                   dos cuerpos desplazables en cualquier dirección hacia el hue-  
co determinado y estando sus caras identificadas por colores  
y/o signos.

15                   2ª.- Se reivindica por último como objeto sobre el  
que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se solicita: "JUE-  
GO DE COMBINACION".

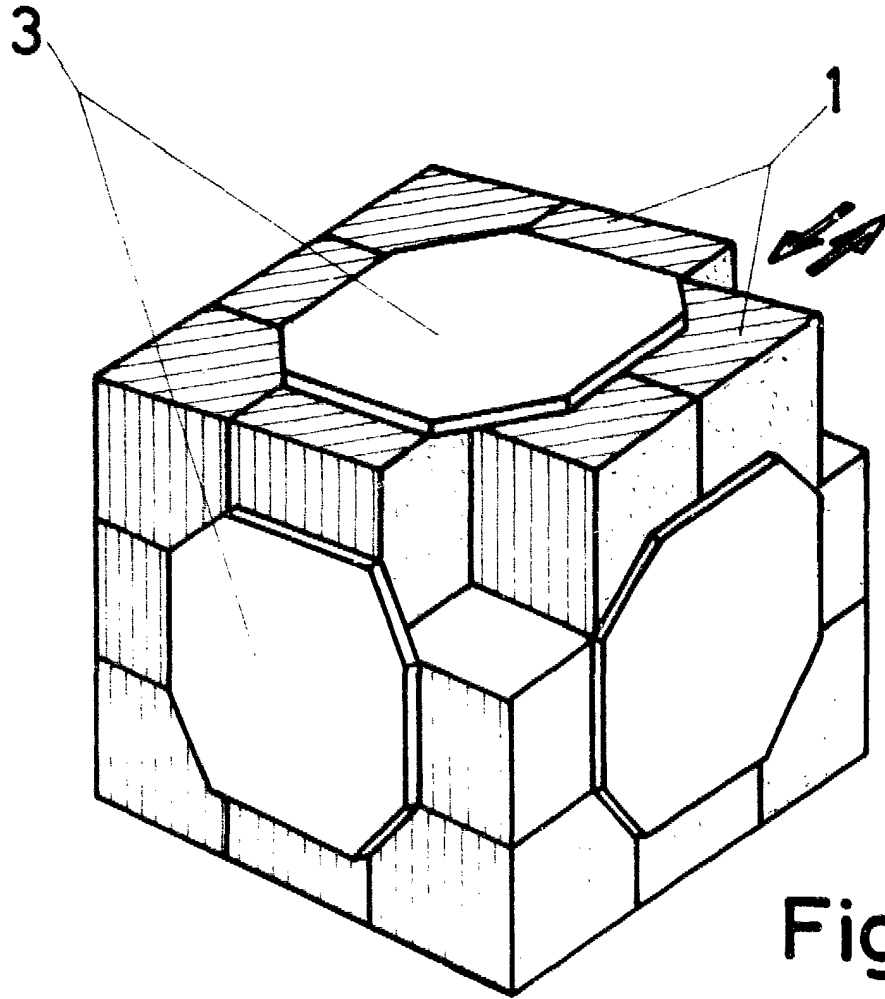
                  Todo conforme queda descrito y reivindicado en la  
presente memoria descriptiva que consta de siete página meca-  
nografiada y dibujos adjuntos.

20                   Madrid, 15 Febrero 1.982

BERNARDO UNGRIA

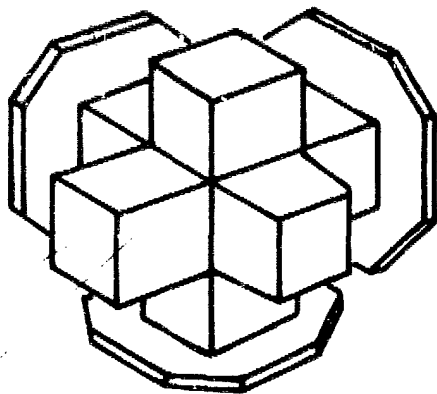
P.P.





3

Fig. 1



4

2

Fig. 2

ESCALA VARIABLE

Madrid,

35 de febrero

de 19 80

BERNARDO UNGRIA