

NÚMERO	276160
FECHA DE PRESENTACIÓN	29.9.1982



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

1 ABR. 1984

(30) PRIORIDADES: (31) NÚMERO 306.989	(32) FECHA 30.9.1981	(33) PAÍS EE.UU.
---	-------------------------	---------------------

(17) FECHA DE PUBLICIDAD	(81) CLASIFICACION INTERNACIONAL A63 F 3/02
--------------------------	--

(54) TÍTULO DE LA INVENCIÓN
"UNA DISPOSICION DE JUEGO DE PALABRAS"

(71) SOLICITANTE (S)
CPG PRODUCTS CORP. (1719)

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
9200 Wayzata Boulevard, Minneapolis, MN 55426, EE.UU.

(72) INVENTOR (ES)
Leo J. Munson, Felix Griauzde, David T. Okada y Bernard Loomis

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE
DON FERNANDO DE ELZABURU MARQUEZ (P.- 81.472)

Antecedentes del invento

1. Campo del invento

Este invento se refiere en general a juegos de palabras de enclavamiento mutuo o entrelazadas y pertenece más particularmente a un juego y a un método de este tipo que utiliza bloques configurados de manera prismática que tienen letras y valores de cómputo en dos caras de los mismos.

Descripcion de la técnica anterior

Han sido diseñados numerosos juegos de palabras con diversos grados de competición y habilidad asociados con ellos. Quizás la técnica anterior más próxima se encuentre en la patente 2.752.158, concedida a James Brunot y otros el 26 de junio de 1956 por "Aparato de juego". Esta patente reconoce la dificultad existente en un juego del tipo descrito en dicha patente en que ciertas áreas discretas o cuadradas están marcadas con direcciones de cómputo que son oscurecidas cuando la pieza o plaqueta de juego cubre esa área particular o cuadrado. El problema se supera en el aparato patentado por el hecho de disponer de una placa formada con bandas entrecruzadas que sobresalen del plano general de la placa, teniendo las bandas entrecruzadas los denominados puntos, en realidad pequeñas muescas que, sin obstrucción, significan los valores de bono a asignar al cómputo cuando una pieza de juego o plaqueta se sitúa en ese cuadrado particular. Sin embargo, cualquier información de cómputo está limitada por el número restringido de muescas que se pueden emplear. A este respecto, dos muescas indican que el cómputo debe ser doblado para

ese cuadrado; tres muescas indican que el cómputo debe ser triplicado.

Resumen del invento

5 En general, un objeto del presente invento es proporcionar un juego de palabras de enclavamiento mutuo que será más competitivo que en el pasado, implicando una misión de tomar decisión que no se creía presente hasta ahora en juegos anteriormente diseñados. Más concretamente, un objeto del invento es proporcionar bloques o piezas de juego que tienen dos lados o caras, teniendo cada una de las dos caras una letra particular y un valor de cómputo en la misma. El jugador debe decidir una elección cuando elige un lado o cara particular de manera que haga 10 máximo el valor de cómputo total que se ha de derivar del uso de esa cara particular en combinación con otras selecciones, para que, una vez jugada, ya no pueda disponer de la otra cara con letra y del valor de cómputo numérico individual asignado a la misma.

15 Otro objeto del invento es proporcionar un juego de palabras del tipo precedente que proporciona varios valores de bono, dependiendo de la longitud de la palabra y también de si la palabra está compuesta exclusivamente de letras "encasilladas" o de letras "no encasilladas". A este respecto, cada valor numérico asociado con cada letra tiene una caja o línea rectangular circundante o no tiene dicha casilla o línea. Si el jugador ha de tener éxito en el deletreo de palabras de una cierta longitud que haga uso de todos los valores encasillados o valores no encasillados, entonces se hace acreedor de ciertos puntos

de bono que se suman a su cómputo total.

Otro objeto es proporcionar una placa o tablero de juego en forma de una simple rejilla que no requiere ninguna indicación de cómputo o leyendas en él.

5 Un objeto más del invento es proporcionar un tablero o rejilla que puede ser hecho de manera más barata. Más concretamente, se contempla que el tablero o rejilla esté formado de plástico moldeado.

10 Todavía más, un objeto del invento es proporcionar un juego de palabras de enclavamiento mutuo que no sólo puede ser hecho de manera barata, sino que es también muy atractivo, tanto antes de que los bloques hayan sido situados sobre la rejilla como también por razón de la separación uniforme que resulta del posicionamiento de los diversos bloques en la formación de varias palabras.

15 Todavía otro objeto del invento es proporcionar una rejilla y bloques de juego especialmente configurados para utilizar con ella, cuyos bloques serán mantenidos en posición de manera firme, pero liberable. A este respecto, un objetivo del invento es proporcionar bloques prismáticos que tienen tres caras en ángulo agudo en los mismos, dos cualesquiera de los cuales se pueden situar selectivamente en la parte más alta de la rejilla. Cuando están así situados, dos lados o caras de los mismos se extienden hacia abajo y son impedidos de desplazamiento invertido. Por lo tanto, el presente invento encontrará especial utilidad cuando se mueve sobre tiras en las que puede estar soportado el aparato sobre superficies no uniformes o que es probable que sean manipuladas de un jugador a otro. Cualquier deletreo no deseado de las piezas de juego

debido a sacudimiento o manipulación defectuosa se evita en todos los intentos o fines cuando se pone en práctica el presente invento.

5 Asimismo, el invento tiene por objeto la creación de una rejilla en la que se sitúan bloques prismáticos, estando la rejilla construida de manera que es relativamente rígida y áspera gracias a la estructura usada para retener en posición los diversos bloques prismáticos. Asimismo, está dentro del campo del invento permitir que 10 los bloques sean agarrados fácilmente y movidos desde un estante o bastidor de soporte especialmente configurado hasta la rejilla especialmente configurada, siendo facilitada la colocación de un bloque individual por el hecho de que el espacio que contiene la letra particular en el mismo, es decir, que ha de quedar visible, sobresale por encima 15 del plano general de la rejilla. La misma característica hace posible que varios bloques o piezas de juego sean retirados cuando se termina el juego.

Brevemente, el presente invento contempla 20 un juego de palabras para dos, tres o cuatro jugadores, aunque puede ser jugado por un solo jugador. El procedimiento de juego implica la formación de palabras de enclavamiento mutuo o entrelazadas a la manera de palabras cruzadas. Esto se realiza con un tablero de juego reticulado 25 que tiene numerosas cavidades o aberturas en el mismo, con una cavidad o hueco en forma de cuña centralmente dispuesto y fácilmente discernible, que debe tener situado en el mismo un bloque que proporciona una letra en la primera palabra. Se prevé un bastidor para cada jugador que contiene cierto número de bloques de plástico de manera que las dos

5 caras del mismo que tienen letras y valores de cómputo nu-
 mérico en el mismo pueden ser vistos simultáneamente, ha-
 ciendo posible que el jugador elija qué bloque y qué cara
 de ese bloque particular han de ser usados en el deletreo
 de una palabra. El valor de cómputo preciso, aunque dife-
 10 rente para varias letras, tiene siempre el mismo valor nu-
 mérico para cualquier letra dada. Sin embargo, el valor de
 cómputo se encasilla o no se encasilla, estando todos los
 valores encasillados en una cara en ángulo en el lado iz-
 15 quierdo de cada bloque prismático y estando todos los valo-
 res no encasillados en la cara derecha. La tercera cara se
 deja en blanco, estando desprovista de letras y de números
 y está oculta durante los diversos juegos, ya esté el blo-
 que en el bastidor del jugador en que se disponen los blo-
 20 ques de manera que sus dos caras con letras quedan expues-
 tas ya sea sobre la rejilla de juego donde sólo queda visi-
 ble una cara con letra. En esencia, cada jugador compete
 para conseguir el mayor cómputo posible usando sus letras
 en combinaciones que obtengan la mayor ventaja posible de
 los valores numéricos asignados a las diversas letras, jun-
 to con los desembolsos o bonificaciones adicionales para
 longitudes de palabras y distribuciones.

Breve descripción de los dibujos

25 La figura 1 es una vista en planta superior
 de la rejilla de juego y de cuatro bastidores usados en la
 práctica del juego de palabras del invento, habiendo sido
 situados estos elementos sobre una mesa usual;

La figura 2 es una vista inferior de la re-
 jilla sin los bastidores;

La figura 3 es una vista en sección agranda da, detallada, a través de la cavidad en forma de cuña si tuada centralmente, habiendo sido tomada la vista en la di rección de la línea 3-3 de la figura 1 e incluyendo varias cavidades o aberturas a ambos lados de la cavidad en forma de cuña;

5

La figura 4 es un detalle en sección tomada en la dirección de la línea 4-4 de la figura 1, estando la vista a la misma escala que la figura 3;

10

La figura 5 es una vista agrandada en sec ción transversal tomada en la dirección 5-5 de uno de los bastidores de la figura 1;

La figura 6 es una vista en perspectiva de uno de los bloques prismáticos o piezas de juego con el fin de mostrar las dos caras de los mismos con letras y va lores de cómputo en ellas;

15

La figura 7 es otra vista en perspectiva, pero mostrando sólo una cara que tiene un número de cómpu to y una letra, mostrando la vista el tercer lado en blan co que no es visible en la figura 6;

20

La figura 8 es una vista colectiva de cier to número de letras emparejadas y los valores encasillados y no encasillados asociados con ellas, estando la vista de cada par de caras con letra desarrollada de manera que se sitúan en un plano único, en contraposición a los planos en ángulo agudo en que se sitúan realmente;

25

La figura 9 es una vista frontal de uno de los bastidores de la figura 1 con seis de los bloques de la figura 8 situados en ellos antes de colocarlos en la re jilla;

5 La figura 10 es una vista fragmentaria en planta, agrandada, de una parte de la figura 1 con varias palabras formadas en la misma, siendo una de ellas una palabra de seis letras con todos los valores numéricos mostrados con una casilla que los rodea y siendo la otra palabra una mezcla de números encasillados y no encasillados;

10 La figura 11 es una vista en sección similar a la figura 3, pero tomada en la dirección de la línea 11-11 de la figura 10, incluyendo con ello la vista algunos de los bloques que aparecen en la figura 10;

La figura 12 es una vista similar a la figura 6, pero que representa un bloque de juego con sus letras y números de cómputo girados 90º con respecto a la orientación ilustrada en la figura 6;

15 La figura 13 es una vista similar a la figura 9, pero en perspectiva, de manera que muestra un bastidor modificado con las letras y números mostrados en la figura 13 girados en 90º como en la figura 12, y

20 La figura 14 es una vista semejante a la figura 10, pero con la rejilla girada 90º de manera que acomoda bloques con las letras giradas como en las figuras 12 y 13.

Descripción de la realización preferida

25 Haciendo referencia inicialmente a la figura 1, se apreciará que ha sido representada una mesa 8 que tiene el tablero de juego del invento, más concretamente en forma de una rejilla 10, situada en la misma, junto con cuatro bastidores o estanterías 12 (uno por cada uno de los jugadores). Si están participando dos jugadores, entonces

se usan sólo dos bastidores 12; análogamente, si están participando tres jugadores en el juego, se usarán tres bastidores 12. Se contempla que se use una bolsa flexible 14 que contiene una pluralidad de bloques 16 en forma de prismas de cinco lados o caras (véanse las figuras 6 y 7) donde se ilustra uno de dichos bloques.

Dado que los bloques prismáticos 16 juegan un papel importante en lo que se refiere al presente invento, se describirá también en esta etapa con detalle uno de los bloques 16. Preferiblemente, los bloques 16 están formados de madera dura, pero sería también apropiado un plástico adecuado. Por lo tanto, se ha de hacer observar que el bloque 16 que aparece en las figuras 6 y 7, así como todos los otros bloques, tienen una cara o lado izquierdo 18 (según se ve en la figura 6), una cara o lado derecho 20 (según se ve en la figura 6) y una cara o lado trasero 22. Estas caras 18, 20 y 22 son cuadradas y están dispuestas en ángulo agudo una con respecto a otra, más concretamente de 60°. Además, el bloque prismático 16 tiene extremos o caras adicionales 24 y 26 triangularmente configuradas que se sitúan en planos paralelos separados.

La cara izquierda 18 (figura 6) tiene una letra 28 en la misma, así como un número señalado por 30 en forma de un exponente que tiene un valor de cómputo básico de "1" con una marca o línea en forma de una casilla 32 que encierra el número 30. De modo similar, la cara derecha 20 (figura 6) tiene una letra 34 con un exponente o número realzado 36 con un valor de cómputo básico de "0" que no tiene línea o casilla encerrándolo. En un caso, la cara izquierda 18 tiene un asterisco 38 (véase la fig. 8

5

10

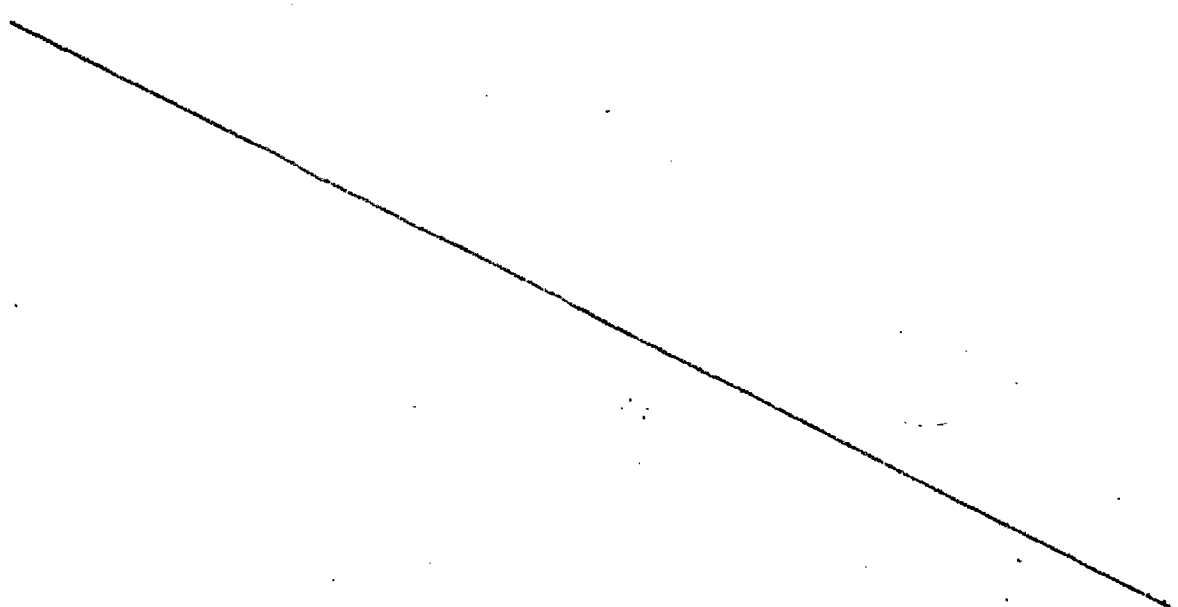
15

20

25

y la tabulación siguiente) en ella y en una segunda situación la cara derecha 20 tiene un asterisco o estrella 38 (véase la tabulación siguiente) en la misma.

5 Dado que se prevé que habrá 96 bloques con 95 letras con números encasillados, 95 letras con números no encasillados y dos asteriscos (o estrellas), se puede apreciar fácilmente que no es necesario mostrar todos los 96 bloques en los dibujos. Sin embargo, la figura 8 representa un número representativo de bloques 16. A medida que
10 progresa la descripción, se apreciará que hay un total de 192 posibilidades de letras. Se indicará también, con el fin de apreciar la competición asociada con el juego del presente invento, el emparejamiento de las letras, junto con los números encasillados y no encasillados que representan valores a contabilizar cuando se computan varias pa
15 labras formadas durante el curso de la práctica del juego. Las letras más comúnmente basadas en palabras de diccionario han sido duplicadas más que las que se encuentran más frecuentemente; asimismo, a las letras más comúnmente usadas se les han asignado valores menores de cómputo. Esto
20 será evidente de la siguiente tabulación:



Tabulación de bloques

5
10
15
20
25
30
33

A [1] : D 2
 A [1] : G 4
 A [1] : M 2
 A [1] : S 1
 A [1] : T 1
 A [1] : U 1
 A [1] : V 4
 A [1] : Z 9
 B [4] : E 1
 B [4] : E 1
 C [4] : O 1
 D [2] : A 1
 D [2] : E 1
 D [2] : I 1
 D [2] : O 1
 E [1] : B 4
 E [1] : C 4
 E [1] : D 2
 E [1] : G 4
 E [1] : K 4
 E [1] : S 1
 E [1] : T 1
 E [1] : U 1
 E [1] : V 4
 E [1] : W 4
 E [1] : Y 4
 F [4] : E 1
 F [4] : O 1
 G [4] : A 1
 G [4] : E 1
 G [4] : R 1

H [4] : N 1
 H [4] : O 1
 I [1] : D 2
 I [1] : F 4
 I [1] : J 6
 I [1] : L 1
 I [1] : T 1
 I [1] : Q 9
 I [1] : U 1
 I [1] : Y 4
 J [6] : I 1
 K [4] : E 1
 L [1] : I 1
 L [1] : N 1
 L [1] : O 1
 L [1] : R 1
 M [2] : A 1
 M [2] : R 1
 N [1] : H 4
 N [1] : L 1
 N [1] : P 4
 N [1] : T 1
 N [1] : U 1
 N [1] : X 9
 O [1] : C 4
 O [1] : D 2
 O [1] : F 4
 O [1] : H 4
 O [1] : L 1
 O [1] : P 4
 O [1] : S 1
 O [1] : T 1

P [4] : N 1
 P [4] : O 1
 Q [9] : I 1
 R [1] : G 4
 R [1] : L 1
 R [1] : M 2
 R [1] : S 1
 R [1] : T 1
 R [1] : W 4
 R [1] : A 1
 S [1] : E 1
 S [1] : O 1
 S [1] : R 1
 S [1] : A 1
 S [1] : I 1
 S [1] : N 1
 S [1] : O 1
 S [1] : R 1
 S [1] : A 1
 S [1] : E 1
 S [1] : I 1
 S [1] : N 1
 S [1] : A 1
 S [1] : E 1
 S [1] : R 1
 S [1] : N 1
 S [1] : E 1
 S [1] : I 1
 S [1] : A 1
 S [1] : B 4
 S [1] : B 4

Describiendo ahora la construcción de los bastidores 12, cada uno de los cuales es una réplica del otro, se apreciará que cada uno es literalmente una envolvente que tiene una pared delantera inclinada 40 que incluye un panel inferior 40a y un panel superior 40b, conteniendo también la pared una ranura horizontal 42 formada por un reborde o escalón inferior 42a, un panel trasero 42b y un reborde o escalón superior 42c. El bastidor 12 incluye en cada caso una pared trasera inclinada 44 y paredes extremas 46 configuradas triangularmente y un fondo abierto 48. Los bastidores 12 pueden ser moldeados a partir de un material plástico apropiado.

En lo que se refiere al tablero de juego, ya se ha indicado que es de forma de una rejilla 10. Más concretamente, la rejilla 10 está compuesta de nervios 50 y 52 que se cortan o cruzan. Los nervios 50 tienen lados verticales paralelos 50a, mientras que los nervios 52, que son más anchos que los nervios 50, tienen lados en ángulo 52a que forman un entrante 52b en el lado inferior de los mismos. Debido a la distribución cruzada, resulta cierto número de aberturas o cavidades rectangulares 54. Se observará que los extremos de las aberturas rectangulares 54 están formados por los lados paralelos 50a de dos nervios adyacentes 50. Realmente, la longitud de cada abertura o cavidad 54 es igual a la distancia entre los extremos triangulares 24 y 26 de los diversos bloques prismáticos 16.

En la práctica, los nervios 50 tienen una anchura de 3,175 mm, mientras que las superficies planas superiores de los nervios 52 tienen una anchura de 9,525 mm en la parte superior y de 11,112 en la parte inferior o

fondo, según se mide entre los bordes inferiores de los lados en ángulo 52a de un nervio único 52. Se ha de apreciar que los lados 52a se inclinan en un ángulo de 60º uno con respecto a otro de manera que se adaptan al ángulo de 60º de las caras 18, 20 y 22. Debido a que los nervios 50 tienen una anchura de 3,175 mm, se deduce que cuando se sitúan varios bloques prismáticos 16 en las aberturas 54, los extremos 24, 26 de bloques adyacentes estarán separados entre sí 3,175 mm. Los nervios 52, por razón de su anchura y los lados en pendiente o inclinados 52a de nervios adyacentes 52, mantienen la cara particular 18 ó 20 que está más alta cuando los bloques 16 están situados en las aberturas 54 en relación de elevación con respecto al plano general de la rejilla 10. Los nervios 52, debido a su anchura, mantienen las diversas caras 18 ó 20, según sea el caso, a una distancia mutua de 3,175 mm cuando se orientan en la dirección de los nervios 50.

Centralmente situada en la rejilla 10 hay una cavidad 56 en forma de cuña, fácilmente discernible, que tiene paredes laterales inclinadas 56a que forman una cúspide en 56b. Además, los extremos opuestos de la cavidad 56, que posee una configuración triangular, están señalados por 56c. Dado que la cavidad 56 está prevista para alojar uno de los bloques prismáticos 16, las paredes laterales 56a forman entre sí un ángulo de 60º.

Además, la rejilla 10 incluye cuatro paredes 58 en el perímetro de la rejilla que se inclinan hacia abajo y hacia fuera. A este respecto, el borde superior señalado por 58a está en el mismo plano que las superficies superiores de los nervios 50 y 52, mientras que los bordes

inferiores, identificados por el número de referencia 58a, se sitúan en el mismo plano que contiene la cúspide o vértice inferior 56b de la cavidad 56 situada centralmente.

5 Cuatro de los nervios 52, según se puede ver en la figura 2, tienen nervios de refuerzo situados de bajo 60. Estos nervios se extienden en relación de paralelismo mutuo y se unen a las dos paredes exteriores opuestas 58. Los bordes superiores de los nervios 60 son integrales con los nervios particulares 52 a los que se superponen y los extremos de los mismos están unidos integralmente a los lados interiores de las paredes exteriores 58 a las que están unidos los nervios 52. Los bordes inferiores 60a de los nervios 60 se sitúan en el mismo plano que el vértice 56b y los bordes inferiores 58b.

10 La construcción anteriormente descrita de la rejilla se presta a la fabricación mediante técnicas de moldeo por inyección, usando un plástico apropiado.

15 Teniendo en cuenta lo precedente, sólo se precisa una breve consideración de las figuras 12 a 14, constituyendo estas figuras una ligera modificación física de la disposición representada en las figuras 6, 9 y 10, respectivamente. Debido a la estrecha semejanza, se añadirá el prefijo "1" a los números de referencia que aparecen en las figuras 12 a 14 con el fin de señalar las partes correspondientes.

20 Teniendo en cuenta lo anterior, se observará que las letras 128 y 134 de la figura 12, como sucede con los números de cómputo 130 y 136, están orientados en ángulo recto respecto a la forma en que aparecen en la figura 6.

El bastidor simplificado que se muestra en la figura 13 ha sido señalado por el número de referencia 112, teniendo una pared delantera inclinada inferior 140 con un reborde 142a que se extiende hasta una pared trasera 142b. Como se apreciará inmediatamente en la figura 13, los bloques 116 descansan sobre uno de sus bordes en ángulo, más concretamente sobre el borde formado por las caras que se cortan 118 y 120. Se apreciará que la pared 142b se inclina hacia atrás lo suficiente para que el jugador pueda ver ambas caras 118 y 120 al mismo tiempo. Se comprenderá que el bastidor 112 puede ser usado para soportar cualquiera de los bloques 116 ó 115.

Cuando se usan los bloques 116, se hará girar la rejilla 10 en 90º si el jugador del sur de la figura 1 ha de ver las letras como las vería en la figura 10. Aunque la construcción de la rejilla 110 no es físicamente diferente, sin embargo puede facilitar el entendimiento de las figuras 12 y 13 añadir también el prefijo "1" en la figura 14.

Método de juego

Como se ha indicado anteriormente, el juego de palabras del invento es para dos, tres o cuatro jugadores y, si se desea, incluso para un solo jugador. El objetivo consiste en formar palabras entrelazadas de manera cruzada. Esto se consigue poniendo primeramente todos los bloques prismáticos 16, 116 en la bolsa 14. Para determinar quien juega primero, se prevé que cada jugador saque un bloque 16, 116 de la bolsa 14 y el que tiene el mayor cómputo total (determinado sumando los dos números 30 ó 130 y

es el primero que juega. Esto significa que el jugador de la parte superior o norte será el segundo, el jugador de la derecha o este será el tercero y el jugador de la parte inferior o sur será el último. Dado que cada jugador extrae
5 seis bloques 16, 116 de la bolsa 14, se habrán extraído un total de veinticuatro bloques 16, 116.

A este respecto, la fila superior de bloques 16 que aparece en la figura 8 se puede considerar que seis han sido extraídos por el jugador del este, la segunda fila de seis bloques 16 han sido extraídos por el jugador del norte, la tercera fila de seis bloques 16 han sido extraídos por el jugador del este y la fila inferior de 16 bloques 16 han sido inicialmente extraídos por el jugador del sur. Naturalmente, cada fila de bloques 16 de la figura 8 estaría realmente situada en el soporte o bastidor 12 del jugador; las filas se han agrupado conjuntamente sólo para facilitar el entendimiento del juego, según están en la figura 8. Además, aunque en la práctica real las caras 18 y 20 forman un ángulo mutuo de 60° , estas caras de la
10 figura 8 están mostradas en un solo plano; en otras palabras, las caras 18 y 20 han sido desarrolladas a partir de su relación angular en una relación planar con el fin de no alterar las diversas letras 28 y 34 de las mismas, y también de manera que no se alteren los diversos números
15 30 y 36 a utilizar posteriormente en el cómputo.

Se supondrá además que el primer jugador, que es el jugador del oeste, puede formar la palabra "HENCE" y lo hace así colocando el bloque 16 que tiene la letra "E" en la cavidad o bolsa central 56 (señalada por
20 156 en la figura 14 cuando se usan los bloques 116). El

5 primer jugador debe ser capaz de formar, con los bloques
 16 que ha extraído de la bolsa 14 (los mostrados en la fi-
 la superior de la figura 8 y también en la figura 9), una
 palabra que tenga al menos cuatro letras. En estas circuns-
 10 tancias, él ha sido capaz de formar una palabra de cinco
 letras. Se observará, sin embargo, que la palabra "HENCE"
 está compuesta de letras que tienen tanto números encasi-
 llados 32 como números no encasillados 36. Incluso si los
 números estuvieran todos encasillados o todos no encasilla-
 dos, la palabra sería demasiado corta para permitirle cua-
 lesquiera puntos de bonificación. Por lo tanto, en la de-
 terminación del cómputo del primer jugador, el mismo está
 facultado para añadir sólo los valores numéricos sin bono
 alguno añadido a los mismos. El cómputo, que es de once,
 15 se apunta para el primer jugador.

Aunque el segundo jugador, que es el del
 norte, tiene para elegir varias combinaciones de letras,
 ha encontrado que le interesa deletrear la palabra "WHITER",
 usando la "E" en el bloque particular 16 que ha sido inser-
 20 tado en la cavidad central 56 por el primer jugador, el
 del oeste. Se observará que todos los números tienen casi-
 llas 32 a su alrededor. En consecuencia, el jugador del
 norte recibe lo que se denomina un bono de distribución de
 exponente que es de 25 puntos por formar una palabra de
 25 seis letras o más con todos los números de las casillas 32.
 La misma distribución de bonos será concedida a este mismo
 jugador si utilizó letras que tienen todos los números sin
 casillas. La misma distribución o pauta de bonos se aplica
 sólo a palabras que contienen seis o más letras, ya sea
 con o sin exponentes encasillados. En consecuencia, aunque

el jugador del norte podría formar la palabra "CHEW", que le daría 13 puntos, no recibiría ningún punto de bonificación. Por lo tanto, su selección de "WHITER" es la mejor elección, ya que recibe 37 puntos (12 + 25).

5 En cuanto al tercer jugador, que es el jugador del este, el mismo sólo es capaz de formar la palabra "PACT". Aunque todos sus números 36 de esta palabra están sin encasillar, no ha formado una palabra de seis o más letras. Por lo tanto, sólo está facultado para sumar aritméticamente los números 36 que aparecen en asociación con las cuatro letras de la palabra que ha formado.

10 Se ha de puntualizar que cada jugador completa su turno contando y anunciando su cómputo, que es contabilizado en un trozo de papel. El primer jugador, que es el jugador del oeste, extraería cinco nuevos bloques 16 de la bolsa 14 para reemplazar las cinco que ha usado en deletrear la palabra "HENCE". Aunque el segundo jugador, que está sentado en el norte, deletrea una palabra de seis letras, sin embargo ha usado sólo cinco de sus bloques 16, de manera que extrae cinco bloques más 16 de la bolsa 14 para reemplazar los que ha usado. El tercer jugador, que es el del este, ha usado sólo tres de sus bloques 16, de modo que reemplaza los tres con los adicionales extraídos de la bolsa 14.

25 El cuarto jugador, que es el jugador sentado en el sur, no ha jugado todavía. Se reconocerá que él puede deletrear varias palabras, incluyendo la palabra "NOISE" o la palabra "HOUSE". Sin embargo, ha seleccionado la palabra "HOCK", que le proporciona un cómputo de treinta--- más puntos que cualquiera de las palabras "NOISE"

(sólo cinco) o "HOUSE" (sólo ocho). Adicionalmente, el cuarto jugador recibe dos puntos más por la "OR" verticalmente orientada. Si hubiera deletreado "HOUSE", recibiría también los dos puntos de "OR"; si hubiera seguido la ruta "NOISE", entonces recibiría tres puntos más por el "ROT" que resulta verticalmente orientado. Será evidente de lo anterior que se beneficia al máximo deletreando la palabra "HOCK", recibiendo un total de quince puntos (trece por "HOCK" más dos por "OR"). Con "NOISE" habría recibido un total de ocho puntos (cinco por "NOISE" y tres por "ROT", mientras que por "HOUSE" habría recibido un total de diez puntos (ocho por "HOUSE" más dos por "OR").

Uno se podría preguntar por qué el jugador del sur no usaría la estrella o "X", declarándola como "D" (estando ambas en su soporte o bastidor 12) y la "E" para formar la palabra "HOCKED", debido a que tiene la elección de tener el asterisco o estrella puesto a cualquier letra que desee. Sin embargo, sólo aumentaría su cómputo en "uno" hasta un total de catorce debido a que el asterisco no tiene valor puntual. Es mejor para el cuarto jugador conservar el bloque con la "X" y también la "B", ya que el uso de cualquier cara sería posible que le llevara posteriormente a un cómputo de puntos elevado u óptimo. Se ha de tener en cuenta que una vez que ha sido jugado el bloque 16 con el asterisco en el mismo y se ha solicitado la letra deseada, no puede haber cambio en esa letra. Además, la "B" y su cómputo de cuatro se perdería también.

Habiendo presentado un juego ilustrativo de cuatro turnos (descrito principalmente con respecto al uso de los bloques 16), se pueden comprender ahora mejor las

reglas. En cualquier momento, el jugador particular cuyo turno ha llegado puede elegir sobre cualquiera de las letras que aparecen en el par de caras 18, 118 y 20, 120 con respecto a cada bloque 16, 166 de los seis bloques que tiene delante de él en cualquier momento dado. Debe formar una palabra ya sea en una fila transversal o en una fila longitudinal de la rejilla 10. Las letras deben formar una palabra completa y si tocan otras letras, como en el ejemplo de juego que se acaba de presentar, deben formar también palabras completas a la manera de palabras cruzadas. El jugador obtiene el cómputo total para todas las palabras formadas por él, así como las palabras que modifica durante su jugada particular.

En consecuencia, cualquier nueva palabra puede ser formada añadiendo una o más letras a una palabra o letras en la rejilla 10. También puede crear una palabra en ángulo recto con respecto a una palabra ya en la rejilla 10. En este caso, el jugador debe usar una de las letras de la palabra que ha sido ya formada en la rejilla 10 o debe añadir una letra a esa palabra. Puede formar una palabra paralela a una palabra que aparece ya en la rejilla en tanto la palabra paralela esté unida mediante letras de unión a la palabra a la que es paralela.

Es axiomático que no puede ser desplazado el bloque 16, 116 después de que ha sido insertado en cualquiera de las aberturas 54 o en la única cavidad de control 56. Por lo tanto, el jugador debe considerar cuidadosamente qué palabras usa y de qué cara 18 ó 20 de los mismos, ya que seleccionando y posicionando apropiadamente las letras de las caras 18, 20 puede crear el valor de puntos que rea

liza, sin necesidad de sacrificar puntos si su jugada es mala.

5 Se ha de puntualizar que dos de los bloques prismáticos 16 (como podrían ser dos de los bloques 116) contienen el asterisco o estrella 38. En una situación, el asterisco o estrella 38 está en la cara izquierda 18 (véase la figura 8 y la tubulación) y el otro caso el asterisco o estrella está en la cara derecha 20 (véase la tabulación). Como ya se ha explicado, la cara 18 con el asterisco o estrella 38 en la misma o la cara 20 con el asterisco o estrella 38 en la misma se pueden usar como cualquier letra deseada; todo lo que se requiere es que cuando el jugador que tiene dicha elección ejercita la elección, debe anunciar qué letra representa el asterisco o estrella. Una vez que se ha indicado qué letra va a representar, entonces el jugador no puede cambiar posteriormente la letra. En otras palabras, la letra, una vez anunciada, sólo puede ser la letra que ha sido mencionada. Es la decisión del jugador, cuando tiene un bloque con asterisco o estrella, sobre cuándo obtendría el máximo beneficio de su uso.

15 En algunos momentos, un jugador encontrará que la recogida de bloques 16, 116 que tiene en el soporte 12, 112 no permitirá hacer buenas selecciones. Entonces puede, si quiere, reemplazar todos los bloques 16 que están en su bastidor o soporte particular 12, pero él sacrifica su turno al hacer esto. Cuando ejercita esta prerrogativa, devuelve simplemente los diversos bloques prismáticos 16 que tiene en su bastidor 12 a la bolsa 14, extrayendo el mismo número de bloques 16 de la bolsa 14, poniendo los nuevos bloques 16 en su bastidor 12 y después esperando su

siguiente turno para jugar. Expresado de manera algo diferente, no puede usar cualquiera de los bloques que acaba de tomar de la bolsa 14 hasta que llega de nuevo su turno, que es sólo después de que cada jugador ha completado su juego.

5

Como con la mayoría de los juegos de palabras, está previsto que sólo sean aceptadas palabras normales de diccionario; se evitan las palabras capitalizadas, las señaladas como palabras extranjeras, así como abreviaturas y también palabras que necesitan el uso de apóstrofes o guiones. Cualquier jugador puede impugnar una palabra antes de que comience su juego el siguiente jugador. Si la palabra que es impugnada no es una palabra apropiada, entonces el jugador impugnado debe retirar todos los bloques 16 que ha utilizado en la palabra no aceptable, perdiendo además su turno.

10

15

Aunque se han descrito cuatro jugadas, se apreciará que el juego continúa hasta que han sido extraídos todos los bloques 16, 116 de su bastidor de soporte 12, 112. Si resultara que no hay más palabras posibles a efectuar, entonces ello dará también por terminado el juego.

20

El presente invento proporciona un juego de palabras que es muy versátil y competitivo. No sólo tienen los jugadores elecciones sobre qué bloque 16, 116 utilizar, sino que se enfrentan a la decisión adicional sobre el uso de la letra de la cara 18, 118 o de la letra de la cara 20, 120. Adicionalmente, debe tener en cuenta que desea alcanzar el máximo cómputo posible. A este respecto, el cómputo para cada turno está basado en combinaciones de

25

cualquiera de las cuatro fases de cómputo posibles:

- 5
- (1) El cómputo de palabras básico que es la suma de los números 28 ó 36 asociados con cada letra expuesta 28 ó 34 de cualquier palabra recién formada que aparece en la rejilla 10.
- (2) El multiplicador de longitud; aunque hasta este momento no se ha mencionado todavía, es un premio para la creación de palabras más largas. Un jugador dobla el cómputo de palabras básico cuando crea una palabra de seis o más letras.
- 10
- (3) El bono de pauta de exponente o numérica; ya se ha aludido a un bono para la creación de palabras más largas con letras que poseen la misma pauta numérica encasillada o no encasillada. El premio asignado vale 25 puntos para una palabra que tienen seis o más letras.
- 15
- (4) El premio de bastidor agotado no ha sido mencionado, pero es un premio por jugar los seis bloques 16 en un solo turno. Un jugador que tiene éxito al hacer esto recibe un premio adicional de 25 puntos.
- 20

Se ha de entender que cuando se forman dos o más palabras en la misma jugada, cada palabra se computa de acuerdo con los valores numéricos asignados a las letras que constituyen las dos o más palabras. El valor numérico para la letra común se contabiliza en el cómputo para cada palabra.

25

Todavía más, al final del juego, cada cómputo de jugador se reduce en la suma de los exponentes o números de sus bloques no jugados 16, 116, tanto en el número 30, 130 de la cara 18, 118 como en el número 36, 136

30
04112

13/11/24

de la cara 20, 120, que se suman entre sí, y la suma se resta entonces de cualquier cómputo que de otro modo ha obtenido el jugador de la formación de palabras.

5 En la mayoría de los casos, el juego terminará al hacer uso un jugador de todos sus bloques 16, 116 y, cuando ocurre esto, su cómputo se incrementa en la suma de los números o exponentes no jugados 30, 130, 36, 136 de todos los otros jugadores. Como se ha explicado anteriormente, el juego continúa hasta que han sido extraídos y
10 usados todos los bloques 16, 116, que es la condición que mejora el cómputo de los jugadores como se acaba de indicar, pero el juego puede terminar al haber sido hechas todas las jugadas posibles. En esta última situación, evidentemente, no se incrementa el cómputo de ninguno de los
15 jugadores.

De lo precedente se considera evidente que el presente juego de palabras acredita un considerable grado de habilidad, no sólo en la formación de varias palabras, sino en la formación de palabras de tal manera que
20 el jugador obtiene el máximo cómputo posible. Aunque no se ha eliminado por completo, el elemento de suerte, se reduce apreciablemente cuando se practica el juego del presente invento, ya que la contabilización de puntos final depende de la habilidad y experiencia de los jugadores en
25 formular estrategias de palabras que les proporcionarán el máximo cómputo posible al final del juego.

REIVINDICACIONES

5

Los puntos que como característica de novedad se presentan para que sean objeto de esta solicitud de Modelo de Utilidad en España, por VEINTE años, son los que se recogen en las reivindicaciones siguientes:

10

1ª.- Una disposición de juego de palabras que comprende una pluralidad de bloques prismáticos, cada uno de los cuales tiene primera, segunda y tercera caras rectangulares en ángulo agudo y caras extremas paralelas triangularmente configuradas, teniendo cada una de dichas caras primera y segunda una letra en la misma, y medios para soportar cierto número de dichos bloques de manera que sólo caras seleccionadas primera y segunda de dichos bloques son visibles simultáneamente para un grupo de jugadores.

15

20

2ª.- Una disposición de juego según la reivindicación 1ª, en la que dichos medios proporcionan una pluralidad de aberturas rectangulares de menor tamaño que dichas caras rectangulares de manera que una parte de una primera o segunda cara no seleccionada y la tercera cara de cada uno de dicho número de bloques estén dispuestas para hacer visible la primera o segunda caras seleccionada de cada uno de dicho número de bloques.

25

3ª.- Una disposición de juego según la reivindicación 2ª, en la que dichos medios incluyen una rejilla

lla que tiene una primera pluralidad de nervios que están dispuestos en una dirección y una segunda pluralidad de nervios dispuestos en una dirección perpendicular para formar dichas aberturas rectangulares.

5 4a.- Una disposición de juego según la reivindicación 3a, en la que la separación entre dicha primera pluralidad de nervios es menor que las anchuras de dichas caras rectangulares primera, segunda y tercera y la separación entre dicha segunda pluralidad de nervios co-
10 rresponde en general a la longitud de dichas caras rectangulares según se miden entre dichas caras extremas paralelas triangularmente configuradas.

5a.- Una disposición de juego según la reivindicación 4a, que incluye medios para soportar dicha rejilla en un plano generalmente horizontal de manera que
15 las caras seleccionadas primera o segunda se sitúan en un plano justo por encima del plano de dicha rejilla.

6a.- Una disposición de juego según la reivindicación 4a, en la que dicha rejilla tiene una cavidad
20 en forma de cuña situada centralmente, que tiene paredes inclinadas hacia abajo de manera que recibe uno de dicho segundo número de bloques.

7a.- Una disposición de juego según la reivindicación 5a, en la que dichos medios para soportar dicha rejilla en un plano generalmente horizontal incluyen
25 paredes que se extienden hacia abajo en el perímetro de dicha rejilla, terminando los bordes inferiores de dichas paredes perimétricas en un plano dado.

8a.- Una disposición de juego según la reivindicación 7a, en la que dicha rejilla tiene una cavidad

en forma de cuña situada centralmente, que tiene paredes inclinadas hacia abajo de manera que reciben uno de dichos bloques, situándose los bordes inferiores de dichas paredes inclinadas que forman dicha cavidad en forma de cuña en el mismo plano que dichas paredes perimétricas que se extienden hacia abajo.

5

9a.- Una disposición de juego según la reivindicación 1a (o cualquiera de las reivindicaciones 2a a 8a), que incluye medios adicionales para soportar inicialmente dicho número de bloques de manera que las primera y segunda caras de los mismos son visibles simultáneamente para un jugador.

10

10a.- Una disposición de juego según la reivindicación 1a, que incluye medios adicionales que proporcionan una superficie generalmente plana para acoplar inicialmente las terceras caras rectangulares de dicho número de bloques de manera que las caras primera y segunda de los mismos son visibles simultáneamente para un jugador.

15

11a.- Una disposición de juego según la reivindicación 10a, en la que dichos medios adicionales incluyen una tira inclinada para proporcionar dicha superficie plana.

20

12a.- Una disposición de juego según las reivindicaciones precedentes, en la que los números de dichas primeras caras tienen cada uno una línea que está dispuesta a su alrededor para formar una casilla o caja.

25

13a.- Una disposición según las reivindicaciones precedentes, en la que una palabra de longitud predeterminada formada de letras que tienen ya sea una casilla asociadas con las mismas o que no tiene una casilla aso

ciada con las mismas se computan a un valor superior que su suma aritmética.

14a.- UNA DISPOSICION DE JUEGO DE PALABRAS".

5

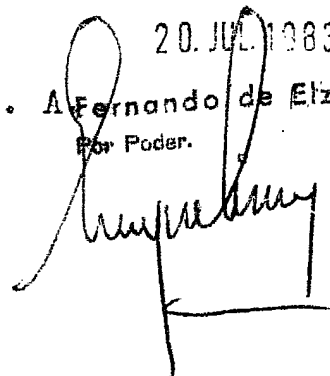
Tal y como se ha descrito en la Memoria que antecede, representado en los dibujos que se acompañan y para los fines que se han especificado.

Esta Memoria consta de veintiocho hojas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid,

20. JUL. 1983

P. A. Fernando de Elizaburu
Por Poder.



ESCALA VARIABLE

276160

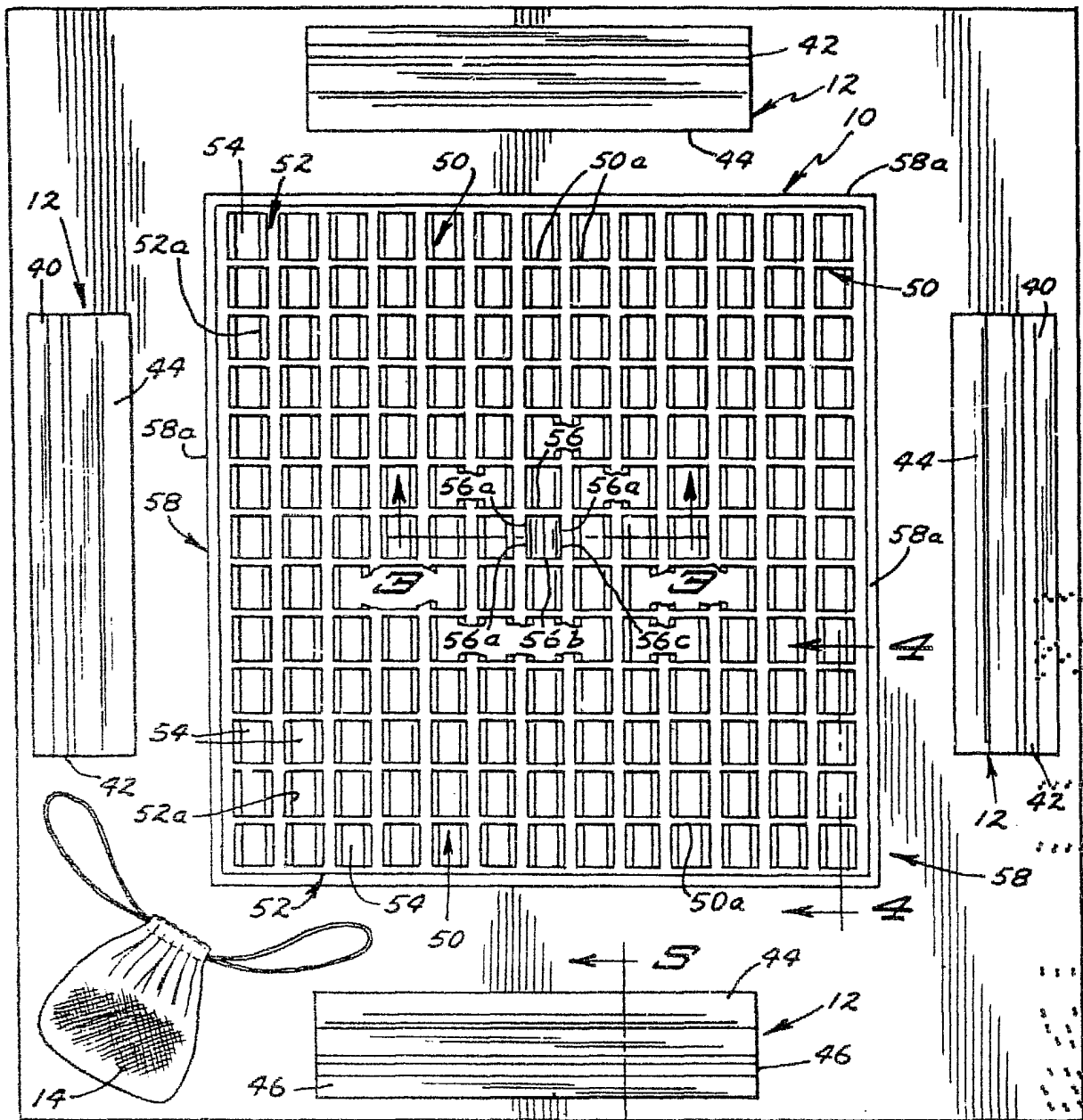


FIG. 1

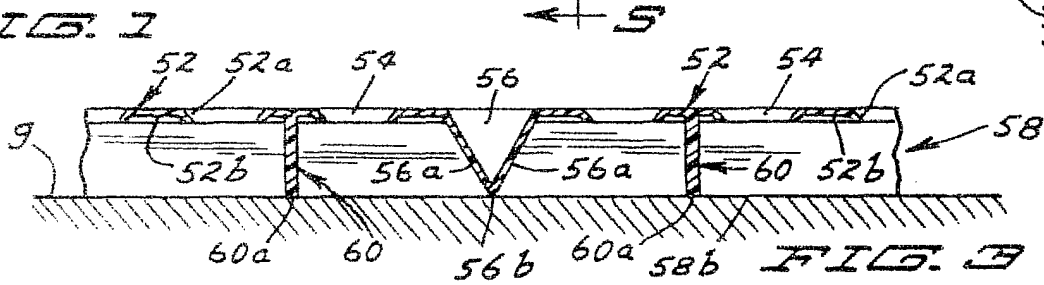


FIG. 2

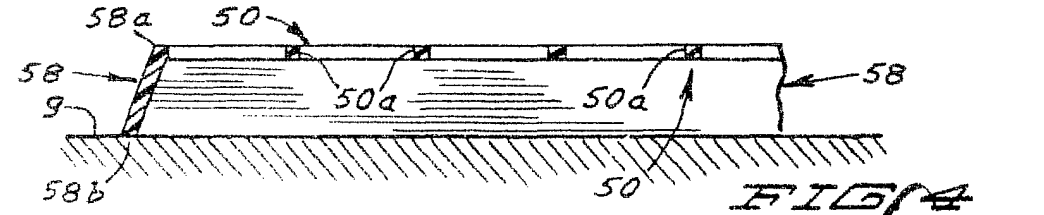



FIG. 3

Fernando de Elizburu
 Por Poderes



276160

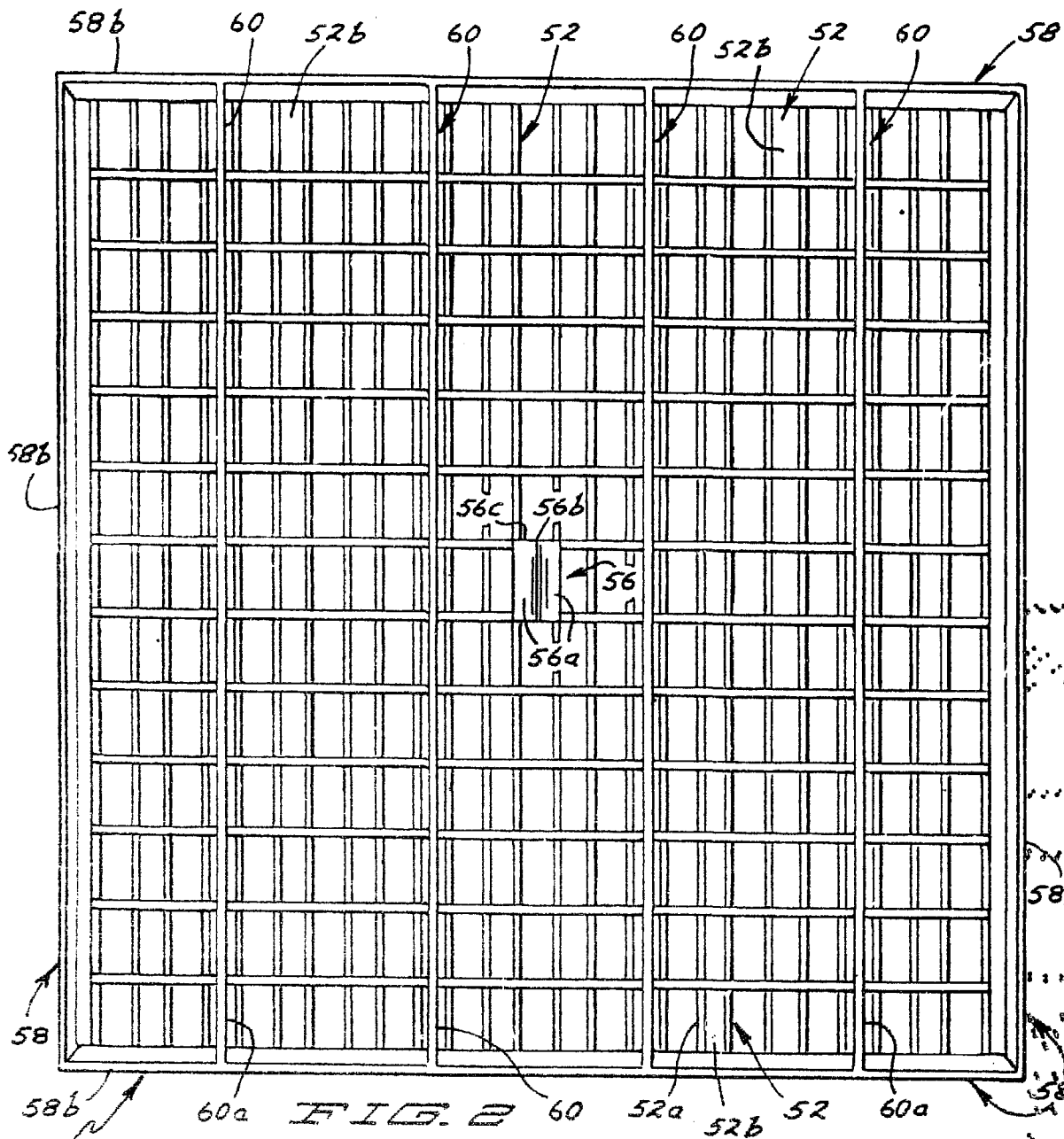


FIG. 2

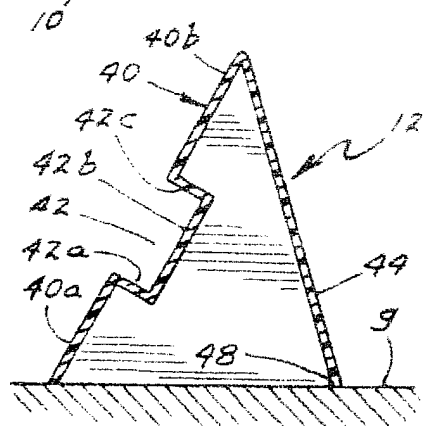


FIG. 5

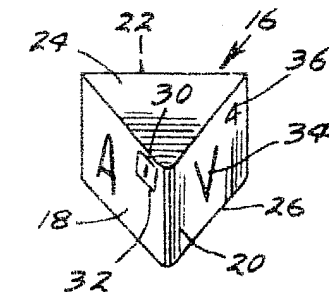


FIG. 6

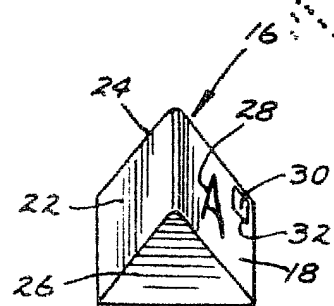



FIG. 7

Penjualan di Cirebon
 Per Penerbit



276160

FIG. 8

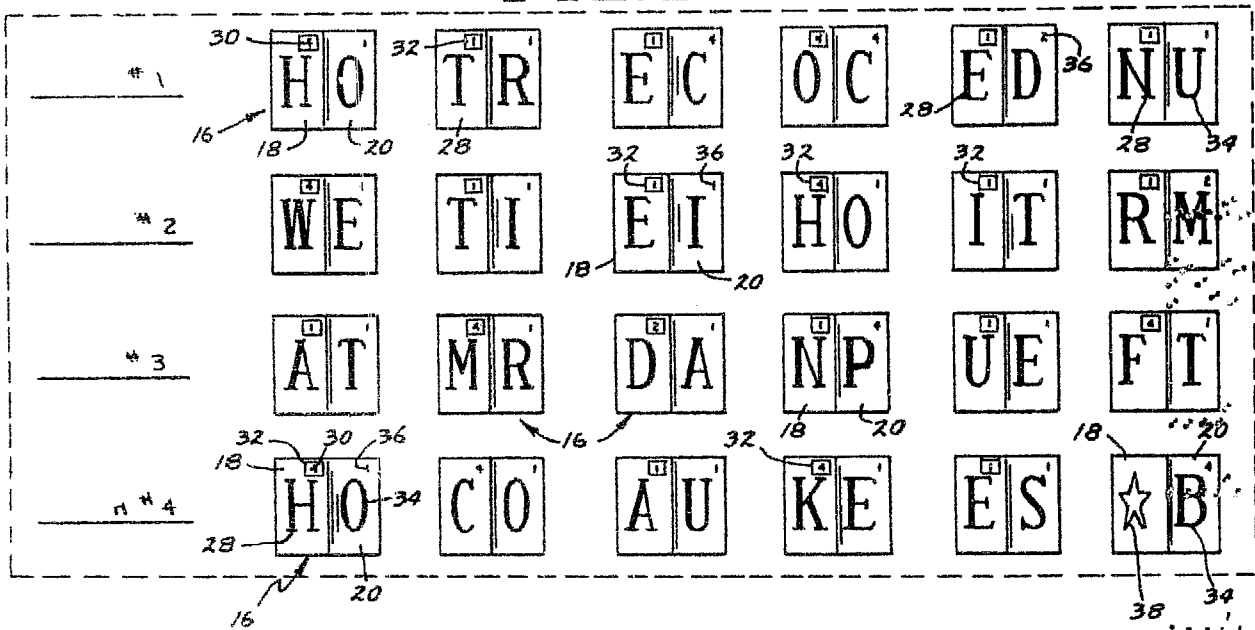
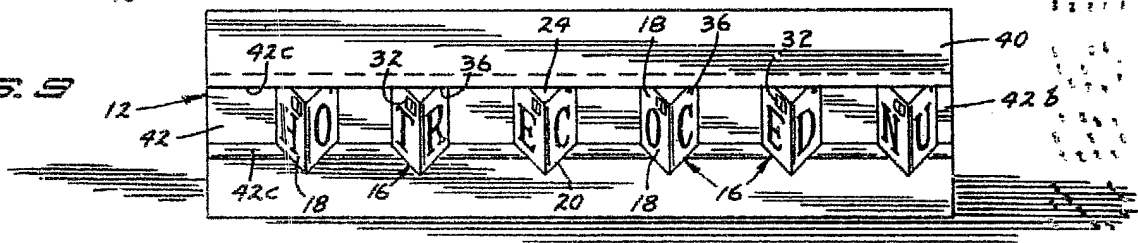


FIG. 9



Fernando de Elizburu
 Por Poder *[Signature]*

276160

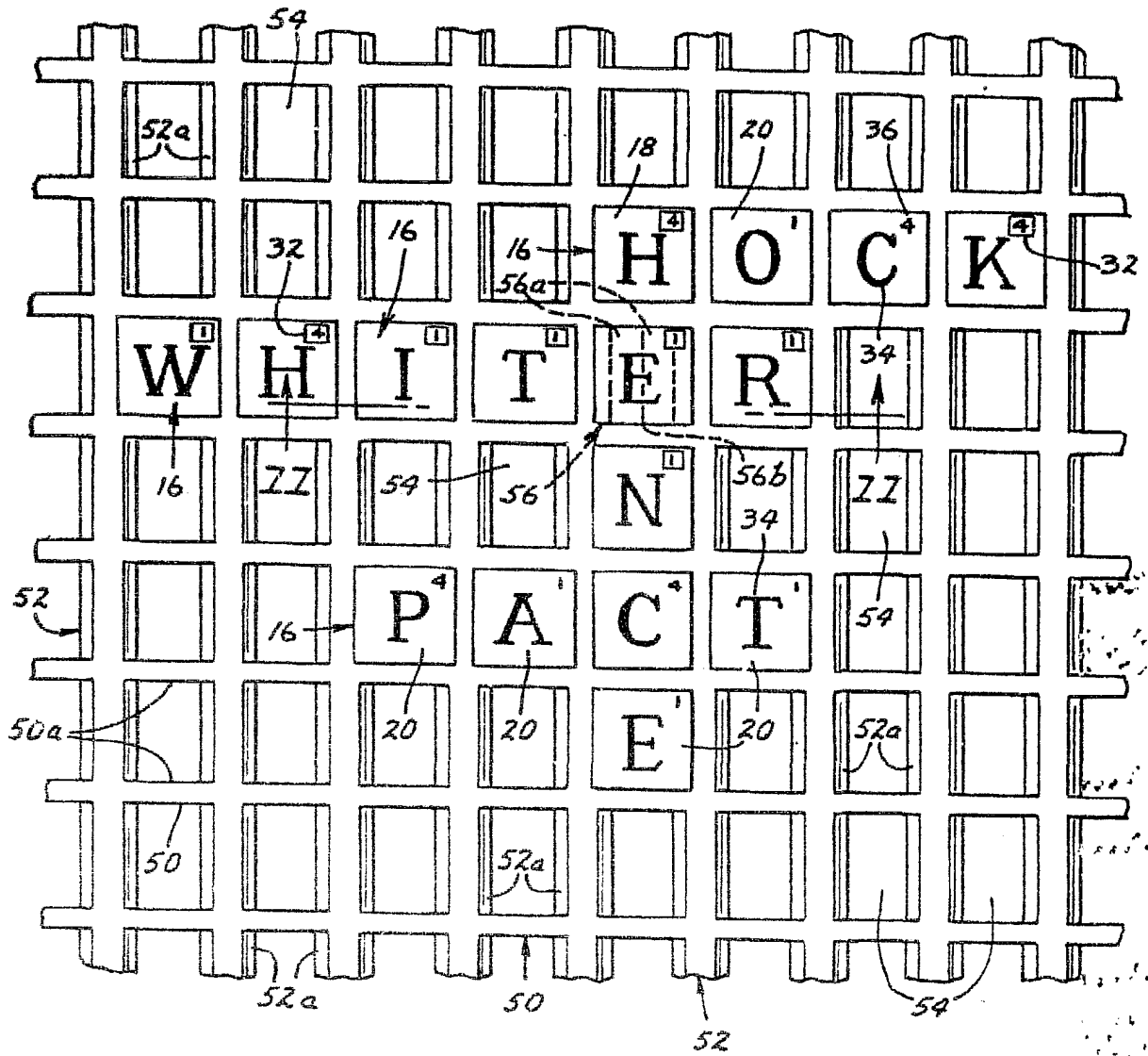


FIG. 10

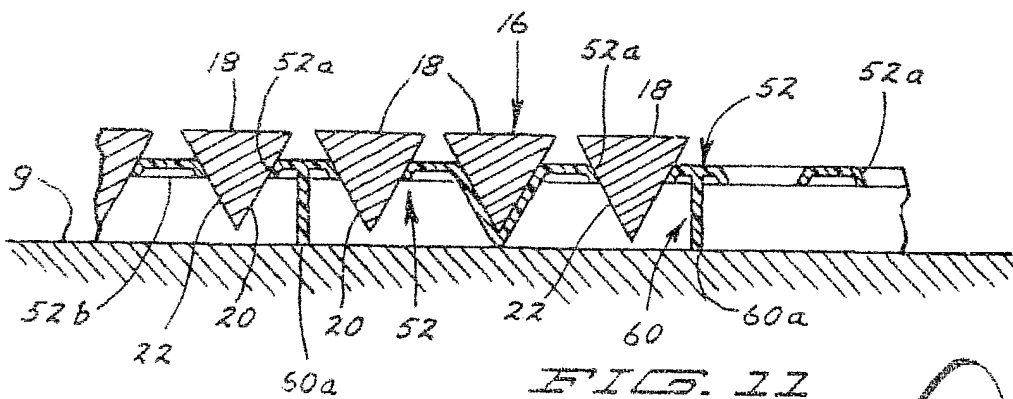
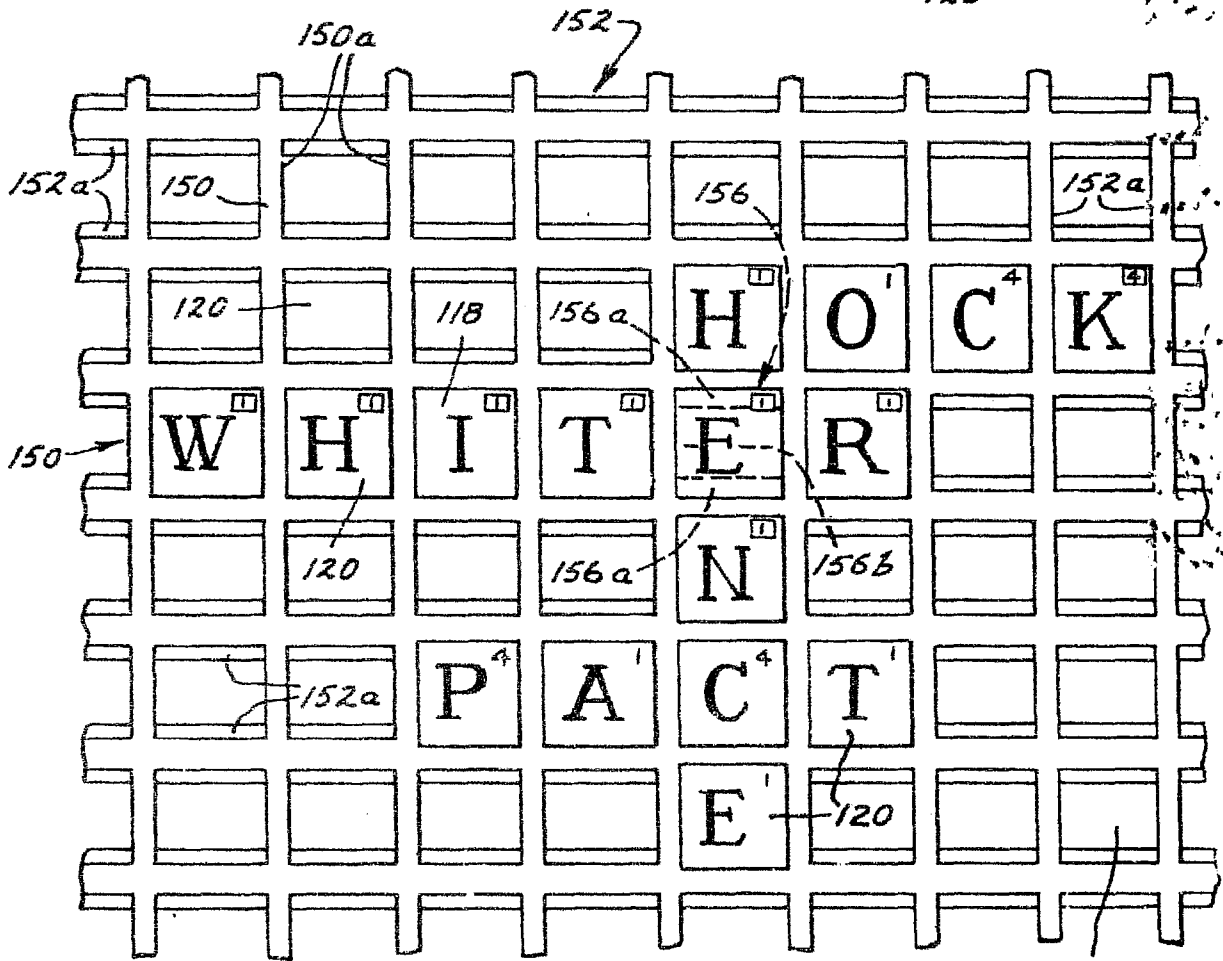
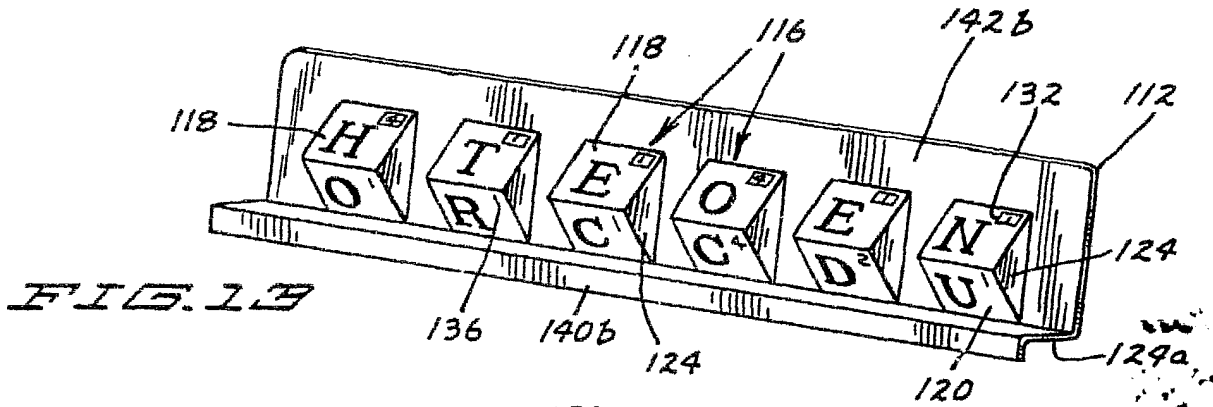
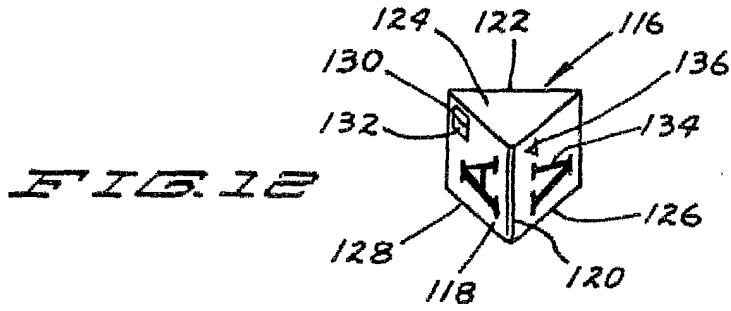


FIG. 11

Fernando de Elizaburu
Por Pedro,

276160



154
 Fernando de Elzabur
 Por Poder,