



ESPAÑA

AG.

MODELO DE UTILIDAD

16 FEB. 1985

19 ES	11	NUMERO	10 Y
	21	279.715	
	22	FECHA DE PRESENTACION	
		5 Junio 1.984	

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63 F 9/14

54 TITULO DE LA INVENCION
JUEGO DE SOBREMESA.

71 SOLICITANTE (S)
PUBLIJUEGO, S.A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Coso, nº 66 pral. C 50001-ZARAGOZA

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-
5 dad de las invenciones de tipo industrial que tienen por
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 1935).

1
5
10
15
20
25
30

La presente memoria corresponde a un juego de sobremesa, que consiste esencialmente en alcanzar el mayor número de acumulación de valores de compra-venta y canje propios de juego, por un método de azar.

Se acompaña la presente solicitud de una hoja de planos que recoge una vista en planta de dicho juego de sobremesa, figura 1a.

El juego de sobremesa está formado por un tablero de juego (1) preferentemente rectangular, que comprende sobre su superficie el plano correspondiente a una zona de territorio urbano o rural, especialmente de una población, el cual, puede ser simplificado con el fin de resaltar las principales vías de comunicación. De esta manera, las calles cuyas líneas de separación (2) dan origen a mayores amplitudes se determinan como vías, calles o carreteras importantes (3) cuyos recorridos definen a su vez, los circuitos principales; y las vías cuyas líneas de separación dan origen a menores amplitudes constituyéndose en anchuras inferiores a las de las vías importantes, determinan las vías secundarias (4) cuyos recorridos definen circuitos secundarios. Los circuitos principales se hallan entrecruzados, y a su vez están combinados con los circuitos secundarios. A lo largo de dicho circuito y lateralmente a las líneas (2) que definen sus correspondientes vías (3) y (4) se han dispuesto espacios (5) cuadrangulares sin interferir a las vías (3) y (4), a modo de indicadores de bancos, direcciones, industrias, restaurantes y servicios más destacados de la población, comarca, provincia o región, que en el juego de sobremesa se convierten en valores de compra-venta y canje. Las vías (3) y (4) constituyentes de sus respectivos circuitos se hallan divididas

1 según espacios o casillas (6) de forma condicionada a la am-
plitud de las mismas vias (3) y (4); estando constituidas -
dichas casillas como indicadores de los itinerarios que ca-
da jugador puede recorrer, quedando situados en algunas de
5 las casillas (6) determinados signos (7) constitutivos de -
obstáculos que obligan a tomar tarjetas de penalización (8)
y (9) correspondientes a los signos (7) localizadas en espa-
cios reservados del tablero (1) para situarlas en grupos de
tarjetas correspondientes dispuestas en mazos y barajadas -
10 previamente. Las tarjetas (8) o tarjetas de destino indican
la obligación de llegar a un destino concreto y las tarjetas
(9) la de recorrer un itinerario concreto.

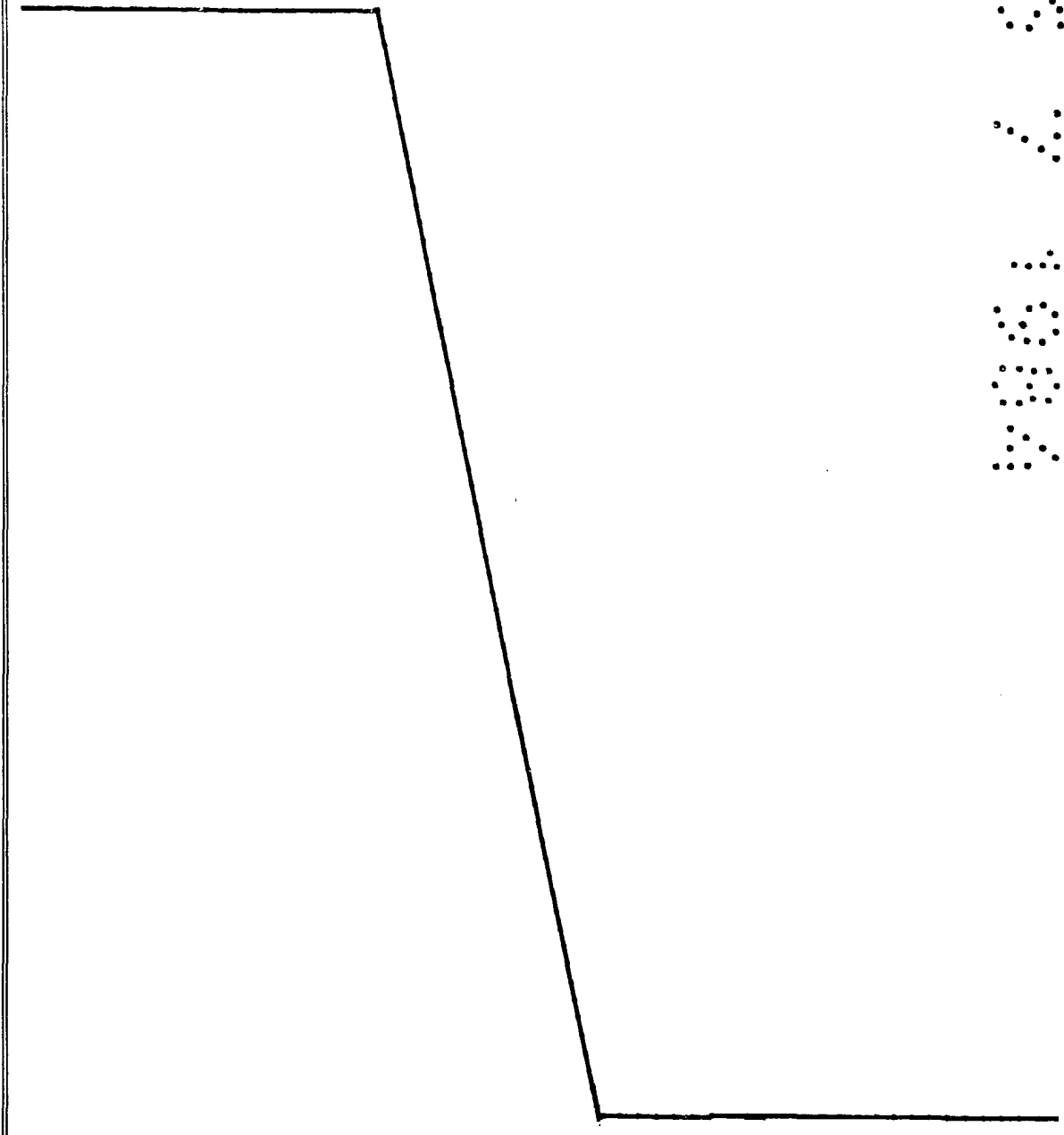
El modo de juego según lo descrito es como sigue:
Cada jugador puede recorrer a partir de un punto de partida
15 distinto para cada uno el circuito que crea más conveniente
para lograr pasar por el mayor número de espacios (5) y con-
secuentemente acumular mayor cantidad de valores, siendo el-
modo utilizado para el avance del jugador representado en -
forma de vehículo cuyo movimiento es arbitrario según el lan-
20 zamiento por orden y turnos de jugadores de uno o más dados.
Dicho avance para el logro del objetivo de acumulación de va-
lores puede verse obstaculizado según el itinerario al coin-
cidir nuestro vehículo en alguna de las casillas (6), en cu-
yo caso se obrará según indicación de la correspondiente tar-
25 jeta (8) ó (9).

La finalización del juego está determinada a un
factor temporal o bien porque alguno de los jugadores consi-
ga el máximo de acumulación de espacios (5) posibles.

El juego de sobremesa es pues, un juego sencillo
30 que fomenta el interés por las transacciones económicas en-

1 treteniendo y comunicando un conocimiento indirecto de deter
minadas vias de comunicaci3n de zonas geogr3ficas, poblacio-
nes, asi como sus lugares caracteristicos.

5
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 es
encia 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 DE SOBREMESA, que se caracteriza por
que comprende, como tablero de juego, el plano correspondien
te a una población, comarca, provincia o región, el cual ha
sido simplificado, en el aspecto de hacer destacar las prin-
5 cipales vías de comunicación en orden a la obtención de uno
o más circuitos principales entrecruzados, así como otros
circuitos secundarios, combinados con aquellos, correspon-
dientes a vías menos importantes; con la particularidad de
que a lo largo de dichos circuitos se han dispuesto espa-
10 cios indicadores de bancos, diversiones, industrias, restau-
rantes, y servicios más destacados de la zona a que corres-
ponde el plano u otros imaginarios; cuyo paso supone acumu-
lación de valores de compra-venta y canje; hallándose las
vías de cada circuito divididas en espacios o casillas in-
15 dicadoras de los itinerarios que cada jugador puede recorrer
a partir de un punto de partida distinto para cada uno y -
hasta conseguir el objetivo de pasar por el mayor número de
aquellos espacios que acumulan valores; estando determinado
el avance del jugador, representado preferentemente en forma
20 de vehículo; por el azar con el empleo de uno o más dados;
quedando situados en algunas de las casillas de los itine-
rarios signos constitutivos de obstáculos que obligan a to-
mar tarjetas de penalización indicadoras de la obligación
de recorrer un itinerario concreto o llegar a un punto de-
25 terminado de destino para obtener también valores, para lo
cual en el tablero están reservados espacios para situar
grupos de las tarjetas correspondientes, dispuestas en ma-
zos y barajadas previamente.

30 2. Se reivindica por último como objeto sobre
el que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se solicita:

1

JUEGO DE SOBREMESA.

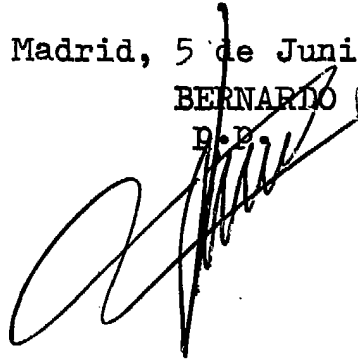
Todo conforme queda descrito y reivindicado en la presente Memoria descriptiva que consta de ocho páginas mecanografiadas y dibujos adjuntos.

5

Madrid, 5 de Junio 1.984.

BERNARDO UNGRIA

D.E.



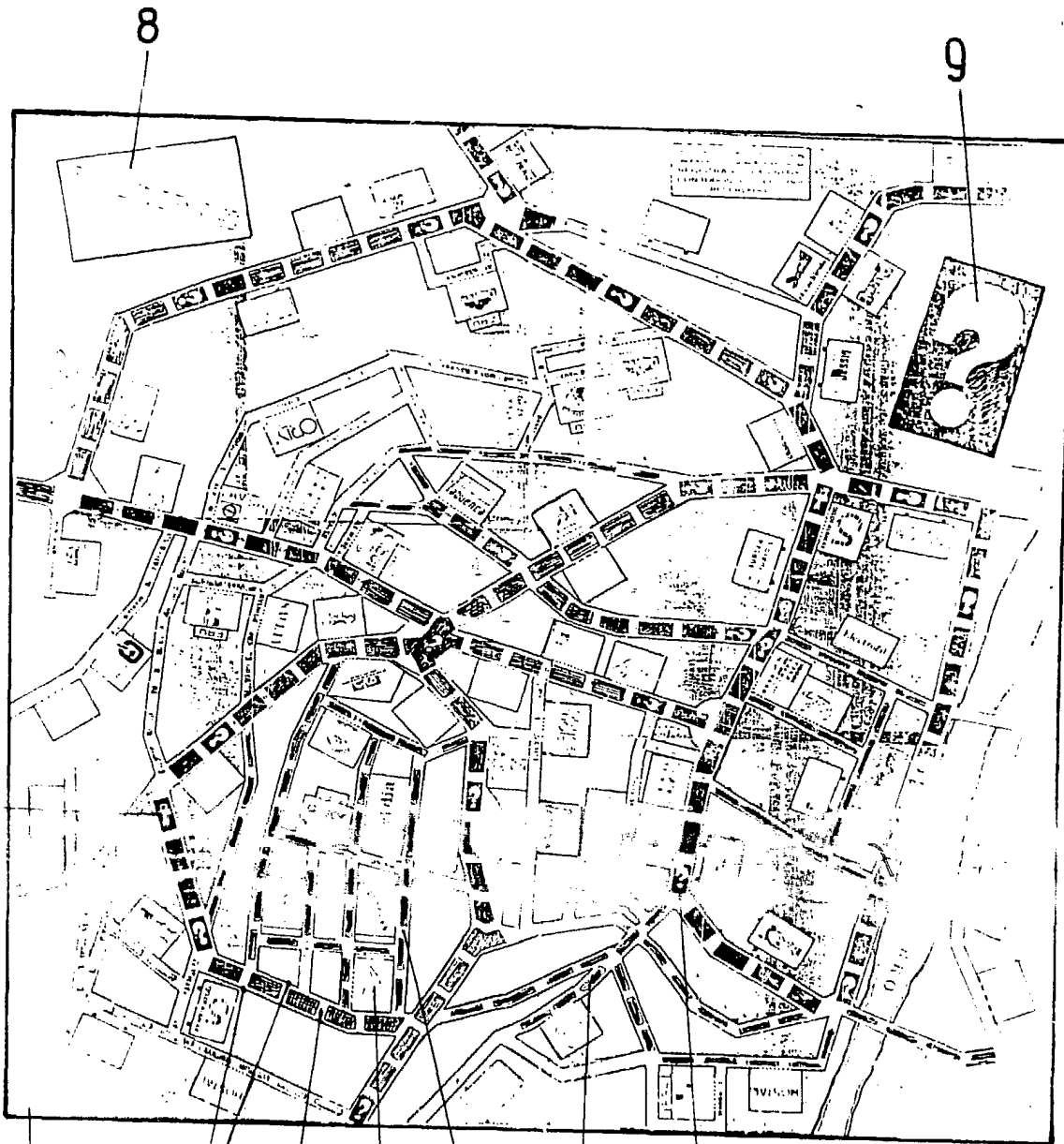
10

15

20

25

30



ESCALA VARIABLE

Madrid, 5 de Junio de 1984

BERNARDO UNGRIA

A large, stylized handwritten signature in black ink, written over the typed name 'BERNARDO UNGRIA'.