

19 ES 11 21 22	NUMERO 288.932	10 Y
	FECHA DE PRESENTACION 4 septiembre 1985	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

16 MAR. 1986

30 PRIORIDADES: 31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS
------------------------------	----------	---------

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL G09B 1/06
------------------------	---

54 TITULO DE LA INVENCIÓN JUEGO DE MEMORIZACION.
---

71 SOLICITANTE (S) JUGUETES FEBER, S.A.
--

DOMICILIO DEL SOLICITANTE Avda. Príncipe de España, 61 IBI (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 1.929, en su texto refundido publicado  
el 30 de abril de 1.930, establece los caracteres de paten  
5 tabilidad de las invenciones de tipo industrial que tienen  
por objeto obtener ventajas sobre lo ya conocido, admitien  
do por consiguiente como patentables, las nuevas máquinas,  
aparatos, instrumentos, procesos de fabricación, etc. La  
amplitud de conceptos previstos como patentables, ha lleva  
do al legislador a aclarar (Artº.46) que la enumeración -  
10 contenida en dicho cuerpo legal es puramente enunciativa  
y no limitativa, haciéndola extensiva incluso a los descu  
brimientos de tipo científico (Artº 47).

El Decreto de 26 de Diciembre de 1.947, recogien  
do la Orden de 18 de noviembre de 1.935, confirma el crite  
15 rio legal de que también serán patentables los instrum  
tos, objetos, o partes de los mismos, que aporten a la  
función a que son destinados, un beneficio o efecto nuevo,  
y en definitiva que constituye una mejora sustancial sobre  
lo anteriormente conocido.

20 Pues bién, a tenor de lo expuesto, y en base al  
articulado que recoge los conceptos expresados, debe consi  
derarse, que la invención a que se refiere la presente me  
moria, constituye una novedad industrial, con característi  
cas y ventajas que la hacen merecedora del privilegio de  
25 explotación exclusiva que por ella se solicita, premiado  
así los méritos de quién aporta a la industria del país u  
na mejora efectiva y precisamente comprendida entre las -  
enunciadas por la Ley como patentables. (Arts. 46 y 47 en  
relación con el 171, en su nueva redacción afectada por la  
30 Orden de 18 de noviembre de 1.935).

1

La presente invención por la cual se solicita el privilegio de modelo de utilidad, según se indica en el enunciado de esta memoria descriptiva, consiste en un juego de memorización donde pueden participar varios jugadores, que deben observar los signos o dibujos de unas fichas en un espacio de tiempo reducido, para a continuación invertir la posición de las fichas y de su tablero soporte y averiguar dónde se encuentran los signos que le solicite uno de los jugadores.

5

10

Con este fin el objeto de la invención, se caracteriza porque el juego está constituido por un tablero en el que se encuentran practicadas una serie de oquedades, en igual número al de fichas y de configuración similar.

15

Cada una de las fichas tiene en una de sus caras un signo, que queda oculto dentro de la oquedad en que se sitúa la ficha, consistiendo el juego en dejar visibles los signos de las fichas e invertir después su posición y cambiar también la posición del tablero, tratando de adivinar los signos de cada ficha al memorizar su posición inicial.

20

Para ayudar a la comprensión de la idea expuesta, se acompaña a la presente memoria descriptiva, como parte integrante de la misma, un juego de dibujos en los cuales se ha representado el objeto de la invención, sin que deba entenderse que la representación gráfica aludida constituya una limitación de las características peculiares de esta solicitud.

25

30

La figura 1ª representa una vista en perspectiva del juego de memorización. En ella se observa que el tablero presenta una configuración hexagonal, cuya cara vista presenta una serie de oquedades cilíndricas, donde se alojan par-

1 cialmente las fichas, asimismo cilíndricas y huecas, abier--  
tas por una de sus bases, presentando la base cerrada impre--  
so un signo o dibujo.

5 La figura 2a representa una vista en planta del --  
juego. En ella se observa el tablero sobre el que van dispues-  
tas las fichas, presentando todas ellas por su base cerrada-  
impreso un signo, que se puede repetir en un número determi-  
nado de fichas.

10 La figura 3a representa una vista en sección del ta-  
blero de juego. En ella se observa que el tablero está confi-  
gurado por un cuerpo cajeado, que comporta por su base cerra-  
da superior, una serie de oquedades o receptáculos, cilíndri-  
cos de poca altura, pero suficiente para ocluir parcialmen-  
te a las fichas cilíndricas que sobresalen por el tablero, -  
15 las cuales fichas quedan configuradas por un cuerpo hueco ce-  
rrado por una base sobre cuya superficie comporta impreso un  
signo o dibujo determinado.

20 Una vez detalladas las figuras que integran el jue-  
go de dibujos, vamos enumerar los distintos elementos que --  
constituyen el objeto de la invención.

El juego de memorización está integrado por un ta-  
blero de juego (1) de contorno hexagonal.

25 Dicho tablero está configurado por un cuerpo cajea-  
do (2) que presenta por su superficie una serie de oquedades  
cilíndricas (3) previstas para alojar parcialmente a unas --  
fichas (4) asimismo cilíndricas.

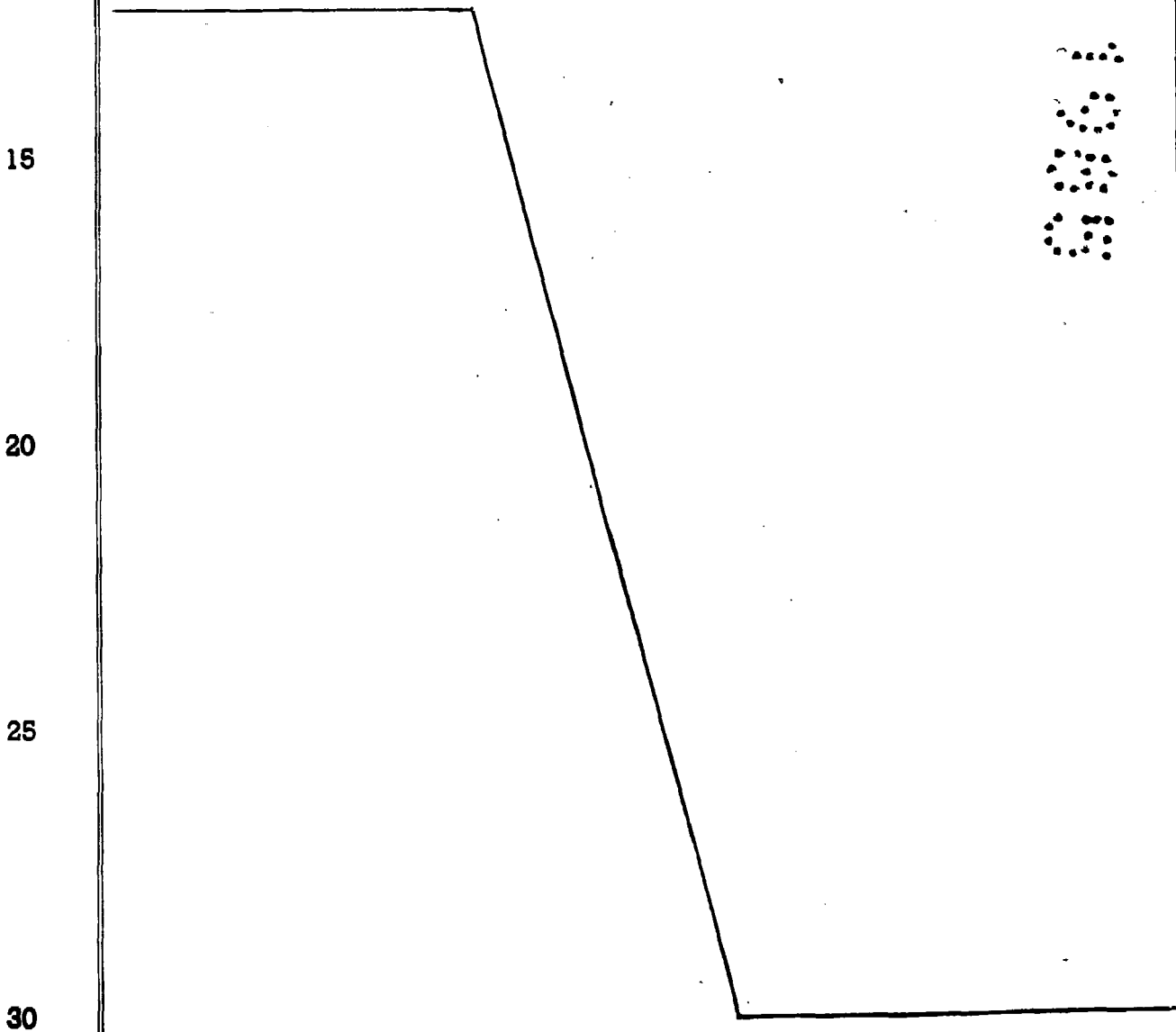
Las citadas fichas están conformadas por un cuerpo  
hueco (5) cerrado por una de sus bases (6) sobre la cual, --  
comportan impreso un signo o dibujo (7).

30 Sobre el tablero de juego hay tantas fichas como -

1 oquedades tiene el tablero y su contorno de igual configuración para poder ocluirse parcialmente en las oquedades y sobresalir de éstas por su cara cerrada.

5 El juego consiste en dejar visibles a los jugadores, durante un corto espacio de tiempo, los signos de las fichas, para invertir a continuación su posición, quedando ocluido el signo en la oquedad, de manera que cada jugador debe de memorizar la posición inicial de los signos.

10 El juego se puede complicar, invirtiendo la posición del tablero, para cuyo efecto sólo habra que dar vueltas al mismo apoyado sobre su base.



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 -  
8 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-  
18 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 determinantes, en las de fecha 16 de octu-  
20 bre de 1954, 23 de enero 1959, 20 de marzo 1964 y otras.

Establecido el concepto expresado, en cuanto a -  
la amplitud que debe darse a la protección solicitada, se  
redacta a continuación la Nota de Reivindicaciones, de ---  
acuerdo con lo que se establece en el último párrafo del -  
28 apartado 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

1a.- JUEGO DE MEMORIZACION, caracterizado esencialmente por el hecho de estar constituido por un tablero en el que se encuentran practicadas una serie de oquedades, en --- igual número al de fichas y de configuración similar, cada - una de cuyas fichas tiene en una de sus caras un signo, que queda oculto dentro de la oquedad en que se sitúa la ficha, - consistiendo el juego en dejar visibles los signos de las fi chas e invertir después su posición y cambiar también la po sición del tablero, tratando de adivinar los signos de cada - ficha, al memorizar su posición inicial.

10

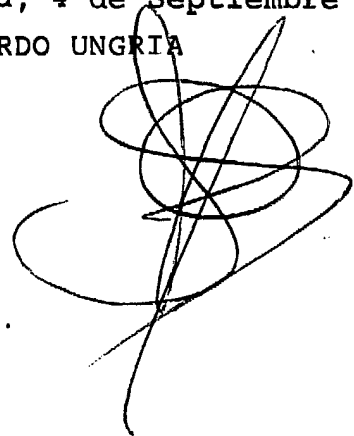
2a.- Se reivindica por último, como objeto sobre - el que ha de recaer el modelo de utilidad que se solicita: - JUEGO DE MEMORIZACION.

15

Todo conforme, queda descrito y reivindicado en la presente memoria descriptiva, que consta de siete páginas me canografiadas y dibujos adjuntos.

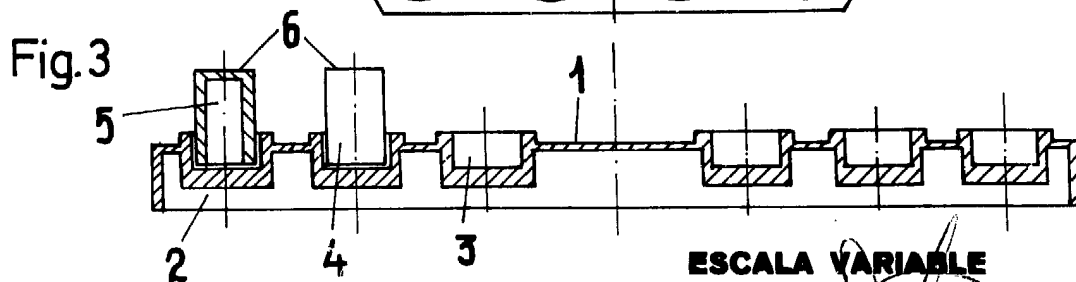
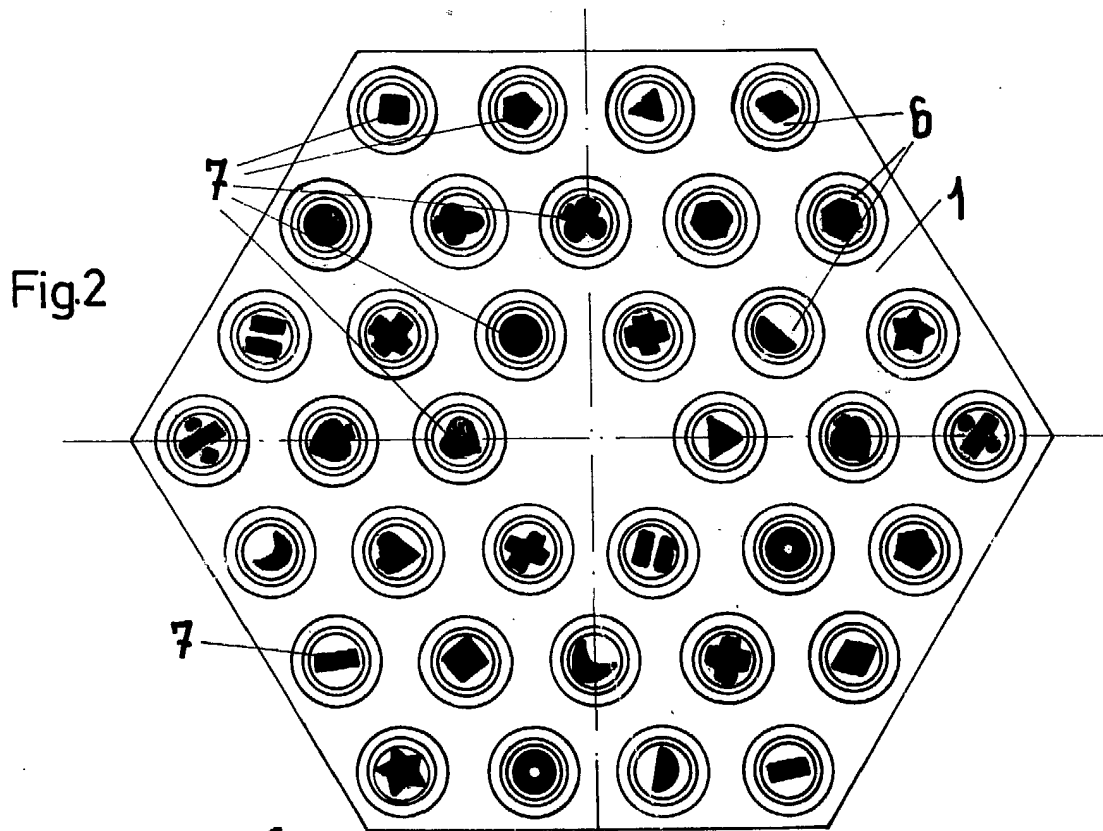
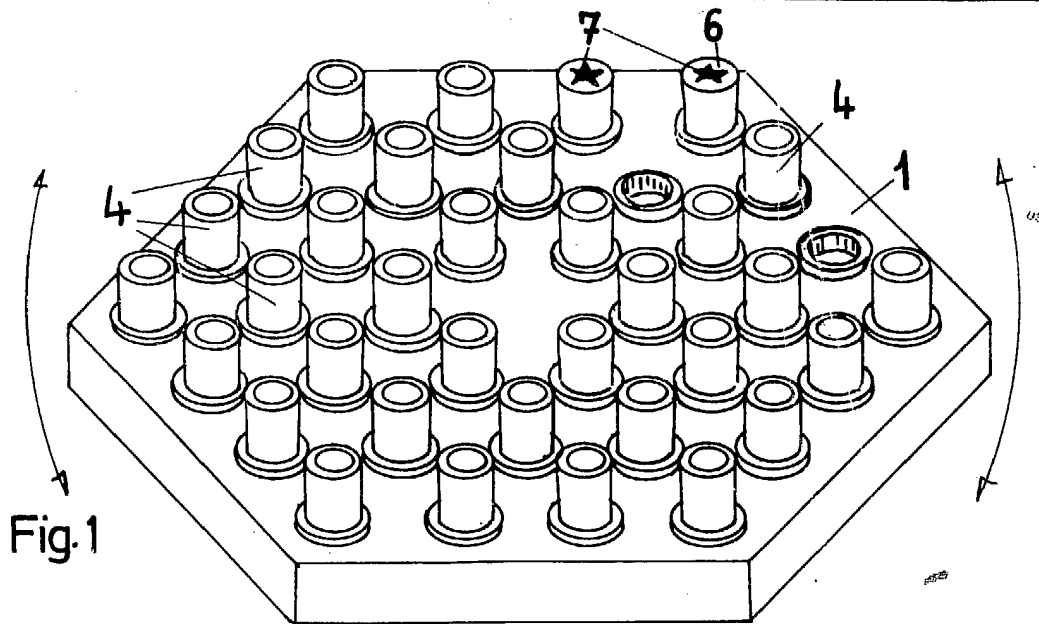
20

Madrid, 4 de Septiembre 1985  
BERNARDO UNGRIA  
p.p.



25

30



**ESCALA VARIABLE**

Madrid, 4 de Septiembre de 1985

**BERNARDO UÑERÍA**

P. P.