



10523

~~324~~

M O D E L O
D E
U T I L I D A D

para "JUEGO DE SALON DE SOBREMESA", a favor de Don Francisco Campás Moré, de nacionalidad española, domiciliado en Barcelona.

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a un juego de salón de sobremesa.

5. La característica de este juego es realizar sobre un tablero, adecuadamente dibujado, las fases de un juego de regatas de balandros, el cual se sigue de acuerdo con unas normas peculiares, a las cuales responde el trazado y los signos representados en el tablero.

10. Este tablero está constituido por una tabla, cartón o mesa, que puede ser plegable o nó, en donde aparece representada en su parte central, la rosa de los vientos, en la que solamente se marcan los cuatro rumbos N.S.E.O. y los cuatro intermedios NO.NE.SE.SO., dando un total de ocho.

15. La parte central de la rosa de los vientos tiene, en círculo, los signos del Zodíaco, y en el centro la insignia del capitán, que está representada por dos anclas cruzadas. El table-



10523

ro va cuadrículado.

Rodeando, en parte, a esta rosa de los vientos van cuatro boyas, y en una zona lateral está indicada la línea de salida, limitada por dos boyas.

5. El juego consiste en dar una vuelta al circuito indicado por las boyas en su parte exterior, partiendo de la línea de arranque, que son los cuadros correspondientes a cada balandro, cruzando al salir la línea de salida, por el espacio comprendido entre sus boyas, y al terminar el recorrido pasar también por
10. entre estas boyas.

Las boyas del contorno tienen dibujada una zona de boya para los efectos de juego.

15. Para facilitar la explicación, se acompaña a la presente memoria una lámina de dibujos, en la cual se ha representado un caso de ejecución que se cita a título de ejemplo.

En el dibujo se indica, esquemáticamente, la organización del tablero, manifestándose en las figuras 1ª, 2ª, 3ª y 4ª las fichas, y en la 5ª una fracción del tablero.

20. Se representan en -1- la rosa de los vientos, en -2- las boyas del recorrido, en -3- la línea de salida, que puede también ir dibujada en el tablero.

25. Elemento complementario del juego son tres dados (figura 2ª, que es la proyección vertical de uno de estos tres dados, y la figura 3ª es la proyección horizontal del mismo), cuyos dados van decorados con colores distintos. Estos dados son de ocho caras, o sea octaedros regulares. Uno de ellos sirve para designar la dirección de avance con referencia a los tumbos dibujados. Otro indica el número de cuadrículas -4- que se ha de avanzar en la dirección indicada por el anterior. El tercer dado
30. sirve para definir la derrota, por el cual se determina el núme-



10523

ro de cuadrículas -4- que puede recorrer el jugador según una dirección caprichosa.

5. Las fichas del juego (figura 1ª) son unos balandros -5-, sostenidos por una peana pesada -6-, para que se mantengan verticales; estos balandros tienen en su vela los números correspondientes a cada jugador.

Para facilitar la explicación, se indica a continuación la marcha general del juego.

10. Orden del juego: Para determinar el balandro que corresponde a cada jugador y al mismo tiempo el orden de juego, se hará uso de un dado numérico, dando a la mayor puntuación el balandro nº 1, y así sucesivamente a las restantes.

15. Salida: Designado a cada jugador su balandro, lo situará en su cuadro correspondiente, en la línea de arranque, empezando seguidamente el juego. En las jugadas previas de salida, o sean las comprendidas entre la línea de arranque y la línea de salida, sólo se pueden tomar las direcciones N.NE. y NO., y por lo tanto las de S.SE.SO. se convertirán en aquellas para este caso inicial. A las de E. y O. pueden aplicarse a voluntad
20. cualquiera de las tres antes indicadas; estas substituciones se entienden para estas jugadas, antes de remontar la línea de salida. La salida se entenderá realizada cuando el balandro la remonta por el espacio entre sus boyas, de lo contrario se debe volver al punto de arranque.

25. Jugando los dados octaédricos, se van suministrando los datos necesarios para la continuación del juego.

La intervención de los signos dibujados en el tablero tiene entonces aplicaciones como a continuación se cita.

30. Abordajes: El abordaje es de carácter obligatorio, no tan sólo en la jugada de dirección obligada, sino también en la

10523



de dirección libre o de derrota, debiendo entenderse que de estar situado un balandro al empezar su movimiento por derrota en situación para efectuar abordaje a otro balandro, debe tomar precisamente la dirección para realizarlo.

5. El balandro que sin haber terminado su avance en el transcurso de una jugada (obligatoria o derrota) haya abordado a otro balandro, no pierde el derecho de completar su avance.

10. En el supuesto que un jugador, siguiendo el curso de sus movimientos de derrota, no abordase a un balandro a pesar de su obligación de hacerlo, es objeto de sanción a petición de cualquier jugador, el cual puede hacerla al juez del juego. En este caso, el balandro del jugador mencionado, si no ha pasado ninguna boya, retrocederá al cuadro de partida, o sea a la línea de arranque. Si en cambio hubiese cruzado ya alguna boya, se
15. colocará en la última remontada, con la penalidad inherente al bordaje de la boya; adquiriendo el jugador que haya pedido juez para esta sanción, el derecho de las jugadas que deje de efectuar el sancionado, mientras está en la boya.

20. De originarse un abordaje dentro de la zona previa a la salida, el balandro que lo origina cruzará la línea de salida, situándose en el primer cuadro correspondiente a la columna de su cuadro de arranque. El balandro abordado se situará en su cuadro de salida.

25. Al cruzar la línea de salida, se consideran los balandros en plena regata, sujetos a las siguientes normas:

30. Abordaje en mar libre: Cuando el abordaje se verifica durante el avance obligatorio, la embarcación abordada se situará en el punto de donde procede el balandro que la originó, perdiendo el que aborda el derecho de derrota o movimiento voluntario.



Si el abordaje se origina motivado por el avance de derrota, el balandro abordado se situará en el punto de procedencia del que lo originó al empezar el avance obligatorio de la jugada. El que aborda repetirá el avance por derrota, en la misma dirección de la que provocó el abordaje.

5.

Abordaje de boyas: Este abordaje se entiende en los dos cuadros en que está fondeada la boya, no considerándose como tal el cuadro que ocupa la bandera indicadora de la misma.

El abordaje a una boya por uno o más balandros, lleva como sanción la inmovilización en la misma, hasta tanto que otro balandro no haya sobrepasado la línea de la boya abordada.

10.

En el caso de que todos los balandros quedarán inmovilizados por abordajes de boya, iniciará el juego el balandro que se encuentre más próximo a la salida, o sea el más apartado de la meta, pero si la inmovilización afecta a todos los balandros en la misma, iniciará el juego el primero que la abordó.

15.

Si, en cualquier momento de la regata, fuese un solo balandro el que esté en juego, por inmovilización de los otros en boyas, y éste en su curso no tuviese que remontar alguna boya donde se halle situado algún balandro, el que primeramente abordó la primera boya entrará automáticamente en juego.

20.

Zonas de boya: Dentro de estas zonas, que es el espacio que en parte circunda la boya, un balandro no puede pasar a otro por la parte exterior del recorrido, debiendo hacerlo obligatoriamente por la parte interior del mismo, es decir entre el balandro que se encontraba primeramente en ella y la boya.

25.

En el caso de que por el avance, un balandro se encontrara que tiene que continuar el mismo por la zona prohibida, quedará nula la jugada, tanto la obligatoria como la de derrota.

Se considera que un balandro ha remontado la línea de

30.



boyas cuando se sitúa en algún cuadro pasado la misma -definido por una línea de color destacado- y sin contacto con ella. El cuadro que esté cruzado por la mencionada línea, se considera como dentro de la zona de boyas.

5. Si un balandro ha remontado la línea de boyas, en el caso de retroceder y situarse en el espacio anterior a la misma, no viene después obligado al pasarla nuevamente a hacerlo por la parte exterior de la boya, pudiendo hacerlo libremente.

10. Jugadas sin movimiento: Si corresponde efectuar un avance sin suficientes cuadros para moverse en la dirección que indica el dado correspondiente, se entiende que avanzará el balandro hasta el límite que le permitan aquéllos, quedando inmovilizado hasta que una nueva jugada le permita hacerlo libremente.

15. Por lo expuesto, se aprecia que lo fundamental en el tablero es la exacta repartición de las cuatro boyas, la demarcación de su zona respectiva y de la línea correspondiente. Estos datos pueden tener el tono de color más adecuado, con tal que resulte visible y de acuerdo con las normas marineras.

20. La línea de salida ha de estar también bien definida y coloreada, suponiendo banderolas en las boyas, las cuales pueden en su caso, ser realmente pequeñas banderas clavadas en el lugar de la boya para dar más realce al juego.

25. Las fichas o balandros son, preferiblemente, pequeños cascos de material pesado, dotados de una vela, en la que va el número correspondiente.

30. Dentro de su esencialidad, puede el invento llevarse a la práctica en otras variaciones, a las cuales alcanzará la protección que se recaba. Podrá, pues, ser construido en cualquier forma y tamaño, utilizando para su fabricación los materiales más apropiados: por entrar todo dentro del espíritu de las



siguientes reivindicaciones.

N O T A

Descrito el objeto y utilidad de la invención, lo que se declara como no divulgado ni practicado en España, comprende las siguientes reivindicaciones:

5. 1. Un juego de salón de sobremesa, caracterizado esencialmente por estar constituido por un tablero o mesa, de material apropiado, en el cual está dibujada en posición central una rosa de los vientos, con los cuatro rumbos o puntos cardinales, y los rumbos intermedios, constituyendo un total de ocho puntas, teniendo esta rosa a su alrededor cuatro dibujos simulando boyas, las cuales dejan libre la parte lateral derecha del tablero, en donde se dispone, por medio de un dibujo adecuado u otro medio sobrepuesto, una línea de salida, que limitan dos boyas, realizándose el juego mediante unas fichas corpóreas, que tienen la forma de balandros, y rigiéndose el recorrido del mismo o regata por la suerte, merced a tres dados de forma octaédrica regular.
10. 2. Juego de salón según la anterior reivindicación, en el cual cada uno de los tres dados tienen color y signos diferentes, sirviendo uno de ellos para designar, por suerte, la dirección de salida; el segundo para indicar el número de cuadrículas que se deben avanzar en el sentido de aquella dirección, y el tercero para marcar al jugador el número de cuadrículas en que, a voluntad de él y en la dirección que más le convenga, pueda mover su balandro, constituyendo así la derrota.
15. 3. Juego de salón según las precedentes reivindicaciones,
- 20.
- 25.



en el cual el tablero va, además, dividido en un número determinado de cuadrículas.

4. Juego de salón según las reivindicaciones anteriores, en el cual está definida una línea de arranque y colocación inicial de los balandros.
5. Juego de salón según las reivindicaciones precedentes, en el cual las figuras o símbolos de las boyas, tienen un semicírculo o figura semejante, que determina la zona de boya y, además, una línea que representa la línea de boya en tonos de color apropiados.
6. Juego de salón según las anteriores reivindicaciones, en el que el interior de la rosa de los vientos tiene, en círculo, los signos del Zodíaco, y en su centro la insignia del capitán, formada por dos anclas cruzadas o dibujo similar.
7. Juego de salón según las precedentes reivindicaciones, en el cual la marcha del mismo, después de la salida por la línea de boyas, se rige por la suerte que dan los tres dados octaédricos regulares, que son la base fundamental para seguir el juego.
8. Juego de salón según las reivindicaciones anteriores, en el cual las boyas dejan espacio suficiente entre ellas y la rosa de los vientos, y entre las mismas y el borde del tablero, a fin de seguir las normas del juego.
9. Juego de salón de sobremesa.
- Según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva, que consta de ocho hojas, foliadas y escritas a máquina por una sola cara, acompañadas de una lámina de dibujos.

Madrid, a 14 de septiembre de 1944.

FRANCISCO CAMPÁS MORÉ.

p.a.

JAIME ISERN MIRALLES

P. P.

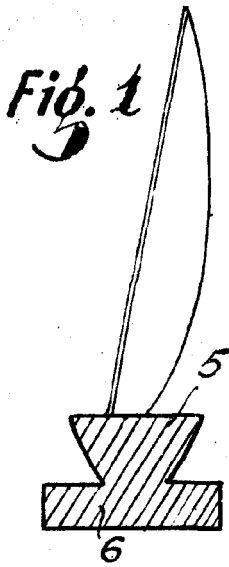


Fig. 1

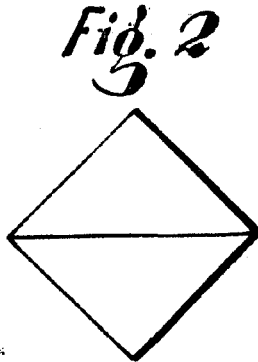


Fig. 2

Fig. 3

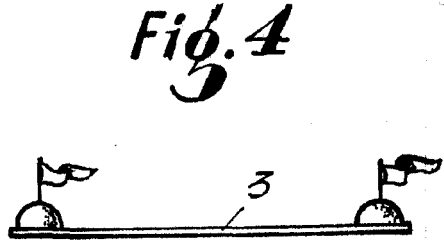
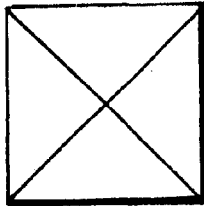


Fig. 4

MADRID, 11 SEPTBRE 1944.
Jaime Isern

p.p.
[Signature]

10523

Fig. 5

