

D. José Ferret Massot, residente en Barcelona, pasaje Carro-
fers nº 30, solicita registrar un modelo de utilidad por 20 años
para España y sus Colonias por: "UN NUEVO JUEGO DE AZAR" Clase
60, Grupo 6º del Nomenclator.-

Los llamados juegos de sociedad o familiares han tomado mucho
incremento en estos últimos tiempos, encontrándose en el mercado
una gran variedad de modelos de juego, casi todos ellos basados en
colocar sobre un tablero, convenientemente distribuido, las fichas
que adelantan o retroceden cambiando de posición según sea el re-
sultado de los tantos marcados por los dados.-

Todos los juegos de esta índole, hasta hoy conocidos, procla-
man vencedor al jugador cuya ficha alcance primero la meta propues-
ta.-

El nuevo juego de azar que se dá a conocer en la presente me-
moria descriptiva tiene una finalidad de puro entretenimiento, si
bien el resultado de las partidas puede ser galardonado con un pre-
mio en metálico, o con tantos, al objeto de estimular el interés
puesto en el mismo.-

La característica principal de este nuevo juego estriba en
que, contrariamente a los demás de su clase, el que pierde la par-
tida es precisamente el jugador que alcanza primero la meta.-

En los dibujos adjuntos que forman parte integrante de esta
memoria se presenta, a título de ejemplo, una forma de ejecución
del tablero de juego y de las cartulinas y fichas empleadas en su
práctica.-

La Fig. 1 muestra una vista en planta del tablero y la Fig.
2 otra de una de las cartulinas que intervienen en el juego.-

25

Refiriendonos concretamente a dichos dibujos pasamos a describir las particularidades de los accesorios empleados en el juego y principalmente la manera de utilizarlos, siguiendo las normas por las cuales se rige el juego.-

30

El Tablero -1- que puede ser de papel grueso, cartulina, cartón, madera u otro material adecuado, lleve impreso, grabado o litografiado un dibujo formado por una serie de círculos concéntricos -2-, que generalmente serán en número de doce.- Del centro de dicho círculo parten unos radios que limitan doce sectores -3-, pintados de colores distintos, que determinan la zona de juego correspondiente a cada jugador.-

35

Para la práctica de este nuevo juego se utilizan un máximo de doce cartulinas numeradas, tal como la que se ha representado en la Fig. 2 y doce fichas preferentemente circulares y de colores distintos correspondiendo con los de los sectores -3-, que permiten entrar en juego hasta doce jugadores, rigiéndose la partida por las siguientes normas.-

40



45

Antes de empezar el juego se sortea, entre los jugadores que toman parte en él, a quien de ellos corresponde empezar la partida, siendo el afortunado el designado para repartir las cartulinas, empezando por su derecha, procurando siempre evitar que el número de la cartulina entregada sea visto por el jugador inmediato.-

50

El jugador a quien le haya correspondido una cartulina de número bajo, puede canjearla con el jugador de su derecha, el cual está obligado a aceptar el cambio entregando la cartulina boca abajo, puesto que lo mismo puede salir beneficiado que perjudicado.-

55

El jugador que haya sido afortunado con la cartulina número doce, en el momento en que el jugador de su izquierda le exija el canje deberá manifestar que posee dicho número, concediéndole dicha prerrogativa la ventaja de asegurar la partida.-

El jugador que está colocado antes del que posee la cartulina número doce ya no podrá canjear con ningún otro jugador, puesto

que el poseedor de la cartulina número doce no tiene obligación de admitir el cambio, mientras que los demás continúan la jugada partiendo del poseedor de la cartulina número doce, siguiendo las mismas normas que los anteriores, hasta llegar al último de los jugadores.-

60

El jugador que al finalizar la partida se queda con el número más bajo, deberá correr su ficha un círculo hacia el centro empezando, como es natural, por el primero de su sector.-

65

Cada vez que uno de los jugadores ha desplazado su ficha un círculo hacia el centro del tablero, se recogen todas las cartulinas y después de entremezclarlas se vuelven a repartir de la misma manera que se hizo al iniciar la partida, prosiguiendo el juego sucesivamente hasta que uno de los jugadores llega a colocar su ficha en el pequeño círculo central -4- del tablero, en cuyo momento se dará como terminada la partida, habiéndola perdido el que antes ha llegado a la meta.-

70

Naturalmente que el juego puede practicarse entre varios jugadores, sin necesidad de que sean doce, si bien han de ser tres, cuando menos.-

75

El dibujo dispuesto sobre el tablero, además de la forma circular descrita, puede afectar una configuración poligonal de igual número de lados como sectores radiales se desea disponer.- La combinación y arreglo de adornos complementarios así como los colores propios de cada sector y ficha pueden variar a voluntad, sin que por ello se altere la idea esencial del juego que acabamos de describir.-

80

El modelo de utilidad por "Un nuevo juego de azar", cuyo privilegio de explotación en España, sus Colonias y Protectorado, se solicita por un periodo de veinte años, recaerá sobre las particularidades que se concretan en las siguientes:

85

REIVINDICACIONES

1ª.-"UN NUEVO JUEGO DE AZAR" caracterizado por el hecho de que pa-

ra practicar el juego se utiliza un tablero -1- que puede ser de cartulina, papel, carton u otro material adecuado, sobre el cual se ha dispuesto un dibujo -1-, formado por una serie de círculos concéntricos -2-, preferentemente en número de doce, de cuyo centro parten unos radios que limitan doce sectores -3- pintados de colores distintos, que determinan la zona de juego correspondiente a cada jugador.-

90

2ª.-"UN NUEVO JUEGO DE ADAR" según la reivindicación 1ª, caracterizado por el hecho de que para la práctica de este nuevo juego se utilice un máximo de doce cartulinas numeradas y doce fichas de color distinto e igual al de cada sector, que permiten entrar en juego otros tantos jugadores.-

95

3ª.-"UN NUEVO JUEGO DE ADAR", según las anteriores reivindicaciones, caracterizado por el hecho de que antes de empezar el juego se sortea, entre los jugadores que tomen parte en él, a quien corresponde empezar la partida, siendo precisamente el afortunado el designado para repartir las cartulinas, empezando por su derecha, procurando evitar que el número de la cartulina entregada sea vista por el jugador inmediato.- Los jugadores pueden canjear su cartulina con el de su derecha, el cual está obligado a ello, entregando la cartulina boca a bajo.- El único jugador exceptuado de la obligación de canjear es aquel a quien ha correspondido la cartulina número doce, el cual lo manifestará en voz alta cuando sea requerido por el jugador de su izquierda para canjear quedando este último imposibilitado de continuar la partida, que seguirá entre los demás jugadores a partir del poseedor del número doce y en la misma forma antes indicada.- El jugador que al finalizar la partida se queda con el número más bajo deberá ascender su ficha un círculo, hacia el centro del tablero, procediéndose nuevamente a recoger las cartulinas y a repartirlas en la misma forma que al iniciar la jugada, prosiguiendo el juego sucesivamente hasta que uno de los jugadores llega a colocar su ficha en el pequeño círculo central -4- del tablero, en cuyo momento se dará como termina

100

105

110

115

120

de la partida, habiendo perdido el jugador que alcanza primero la meta.-

48.-"UN NUEVO JUEGO DE AZAR" Tal como se ha descrito y demostrado en los dibujos adjuntos.-

125

Consta de cinco hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara.-

Barcelona a 15 de junio de 1945

P.A. de D. José Ferrer Massot.-

JUAN B. RENTER RIDAURA



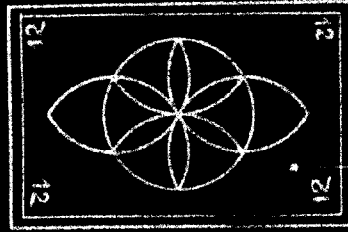


Fig.2

5

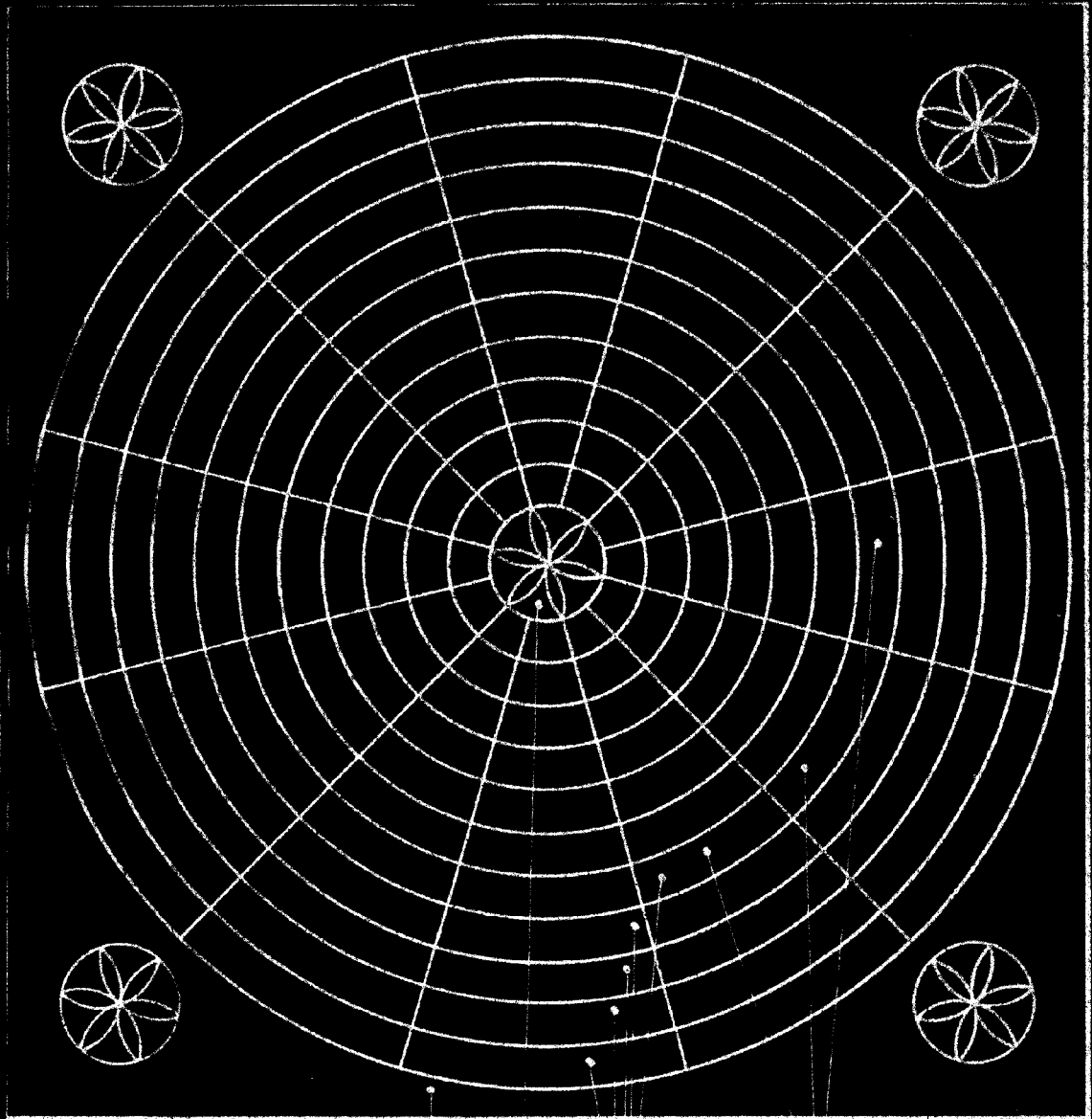


Fig.1

1

4

2

3

Escala variable

Barcelona Junio 1945

P.F.A.

Juan B. Renter Riscuira