

16108

MEMORIA DESCRIPTIVA

que se acompaña

a la solicitud de

Un MODELO DE UTILIDAD, por VEINTE AÑOS EN ESPAÑA,

a favor de

D. Gaspar Antolín Gil, residente en CALPE (Alicante), calle Mayor nº. 26, 1ª.

por

"UN JUEGO RECREATIVO CONSTITUIDO POR UN MUEBLE LABRADO".

Inventor: El solicitante, de nacionalidad española.

-----OO-----

La invención a que se refiere la presente Memoria, constituye una novedad industrial, con características y ventajas que la hacen merecedora del privilegio de explotación exclusiva que por ella se solicita, de acuerdo con las prescripciones que establece el vigente Estatuto de la Propiedad Industrial de 26 de Julio de 1.929, texto refundido, publicado en 30 de Abril de 1.930.

La finalidad que se persigue con este invento, es la de poder ofrecer al público un nuevo juego recreativo mas ameno y divertido que todos los conocidos hasta la fecha. El encarecimiento de la vida trae consigo un retraimiento cada vez mas acentuado en el seno de las familias. Ha disminuido considerablemente el número de trasnochadores y en cambio ha aumentado el número de gentes que se quedan en casa de sobremesa y pasan la velada en algún entretenimiento, que en la casi totalidad de los casos suele ser el juego; un juego recreativo en el que puedan tomar parte lo mismo los padres que los hijos, que no tenga complicaciones y que produzca hilaridad entre todos, es precisamente lo que ha tratado de conseguir el solicitante, construyendo este juego, seguro de obtener el favor del público por la sencillez del mismo y por las sorpresas que guardan las jugadas, lo mismo para uno que para sus compañeros.

Este Modelo de Utilidad lo constituye un tablero de madera, cuadrado con cantos exteriores moldeados o labrados, compuesto en su interior por cuatro canales llamados pistas, en el centro de las cuales hay una señal de color distinto a cada una, n.º. 1 que indica la situación que debe de ocupar cada jugador. Cada una de dichas pistas tiene ocho cavidades; la n.º. 2 que es para situar y lanzar desde este punto la bolita n.º. 8; el óctavo n.º. 2 es el de bandera; los tres señalados con el n.º. 7 son de puntuación y los tres señalados

35 con el n°. 9 son de castigo; los seis puntos cóncavos anteriores están separados por una flecha en relieve n°. 10; las paredes laterales de dichas pistas llevan en su canto superior tres acotaciones en cada una, en las que la parte exterior van numeradas del 1 al 3, n°. 11, y en la parte interior llevan un color distinto a cada una, n°. 12.

40 La parte central del tablero es lisa y está dibujada en colores, consta de cuatro partes laterales formando triángulos, cuyos vértices coinciden en su parte central, quedando encerrados por un anillo. Cada uno de los cuatro vértices o triángulos lleva un color distinto que será el que corresponda a cada jugador. Cada triángulo está formado por filas  
45 de rectángulos en sentido horizontal y de mayor a menor empezando por la base del triángulo hasta llegar a la cúspide que termina en uno. En el ángulo exterior derecho de cada triángulo hay un círculo de salida n°. 13; una línea de trazos que nace del mismo sitio señala el recorrido de las fichas o de las banderas hasta llegar a la cúspide y entrar en el círculo n°. 14. Los peones están constituidos por banderas n°. 4 y las bolas de lanzamiento para la puntuación  
50 adversa o favorable está indicada con el n°. 6.

#### VENTAJAS:

- 55 Creación o ampliación de nueva industria.  
Ocupación de mayor número de obreros.  
Medio de retener a la familia en el hogar con la consiguiente economía en cines, teatros, etc.  
Hacer más atractivo y agradable la vida en familia.

60 MODO DE MANEJAR EL JUEGO.- El tablero consta de cuatro campos de juego n°. 1 y cuatro pistas para el lanzamiento de la bola n°. 2. Cada uno de los campos de juego tiene dos colores, pero el color del campo de juego a todos los efectos será el que aparece en el círculo central, correspon-

65

diendo a cada jugador uno de ellos: azul, amarillo, verde o encarnado. Por lo tanto el color del fondo no se tendrá en cuenta para los efectos del juego.

70

Cada campo de juego posee una pista n°. 2 y corresponde a cada uno de ellos el de su derecha que coincide en colorido con los quadritos n°. 3 y las banderas pintadas en el campo y con el color del círculo central correspondiente a él.

75

Las pistas disponen de ocho cóncavos; el primero, denominado "lanzamiento" n°. 5 el segundo de "bandera" n°. 6, y los seis restantes formados en dos grupos de tres, de "castigo" los de la izquierda n°. 9, y de "puntuación" los de la derecha n°. 7.

80

Los jugadores dispondrán, cada uno de ellos, de un "peón-bandera" n°. 4, tres fichas corrientes y una bolita n°. 8 en su pista. Los peones-banderas de cada jugador, así como las fichas, deben de coincidir en color con el que les corresponda en el círculo central. Al empezar la partida los peones-bandera n°. 4 deben estar colocados en sus campos respectivos o sea de su color, que como ya queda dicho es el del círculo central, y precisamente dentro del círculo inferior de idéntico color n°. 13.

85

90

La partida comienza con el lanzamiento de la bola n°. 8 del jugador que le corresponda ser el primero, efectuándolo desde el cóncavo de lanzamiento n°. 5 e impulsándola con el índice de la derecha. Si la bola cae en uno de los cóncavos de puntuación, el jugador propio avanza su bandera-peón tantos cuadros como marque el numerador del cóncavo donde pose la bolita. Si cae en el cóncavo llamado "bandera" n°. 6, el avance del peón-bandera será desde el sitio en que se encuentre hasta el cuadro mas inmediato señalado con una banderita, pero siguiendo la trayectoria de la línea de punteado en forma de zig-zag, lo cual ha de tenerse en cuenta para todos los

95

movimientos del peón-bandera, siempre que se trata de avanzar.

100

Si por el contrario la bolita cae en un cóncavo llamado de "castigo", entonces el jugador no avanza su peón, realizando este avance el jugador cuyo color del círculo central coincida con el que marque el cóncavo donde la bolita se haya posado. Este jugador, además de avanzar su peón lanza la bola que por riguroso turno de juego no le hubiera correspondido, y volverá a avanzar su peón si su bolita cae en cóncavos de "puntuación" o "bandera" no efectuándolo si por el contrario ésta se posa en los de "castigo", en cuyo caso el avance lo realizaría el jugador cuyo color coincida con el que le marque la bolita.

105

110

Los cóncavos de "castigo" a efectos de avance, se registrarán por la misma numeración que los de "puntuación".

El jugador que al lanzar su bolita no consiga hacerla llegar a uno de los cóncavos pierde la tirada, y entrará en juego el de su derecha.

115

El orden de juego son dos: Uno normal y otro eventual. El normal es cuando un jugador lanza su bolita y ésta cae en cóncavos de "puntuación" o de "bandera", porque acto seguido le sucede en juego el de su derecha y así sucesivamente. El eventual es el nacido a raíz de que la bolita del jugador que la ha lanzado caiga en cóncavos de "castigo", porque en este caso se pierde el turno, siendo el jugador que sucede en turno de juego el que tenga en el círculo central el color que marque la bolita en el cóncavo de castigo. De efectuar esta una jugada normal le sucederá en el juego el de su derecha, pero si por el contrario la bolita cayera en cóncavos de castigo, habrá otro salto en el juego, correspondiéndole avanzar y lanzar la suya al jugador del color marcado por la bolita. Este originalísimo sistema permite detener al jugador mas avanzado si se demuestra un poco de habilidad para intro-

120

125

130

ducir la bolita en cóncavos de castigo, que sean de colores contrarios a los del jugador encumbrado.

135

Los movimientos de los peones-bandera no pueden ser otros que los que marque la bolita. Si esta se posa en el n.º 1, avanzará un cuadro, si en el n.º 2, avanzará dos, y tres si cae en el n.º 3. Si cae en el cóncavo "bandera" el avance es como ya se ha dicho desde donde esté hasta el primer cuadro que encuentre, siguiendo la trayectoria de la línea punteada, de su banderita de color.

140

Cada jugador dispone de tres fichas-prendas, de las cuales solo se hace uso para hacer efectivos ciertos castigos de los que tratamos en el siguiente apartado.

145

Quando un jugador llega con su peón bandera a uno de sus cuadros con banderita castiga a los demás jugadores al pago de una ficha y a descender verticalmente un cuadro a todos los peones-bandera que no puedan efectuar el descenso por encontrarse en la primera fila de juego, volverán al punto de partida. Si al descender un peón le corresponde detenerse en su cuadro con banderita, no efectuará este movimiento ni pagará ficha de castigo.

150

Quando un jugador tenga que efectuar pagos de fichas por los castigos que se le impongan, tendrá en cuenta la siguiente observación: Si tiene fichas del color del juego que le imponga este castigo, debe hacerlo efectivo con ellas. Si no las tuviere y en cambio dispone de colores de otros jugadores los hará con estas, y por último, de no tener mas fichas que las propias, el pago lo efectuará con ellas. Así pues, 1.º. Con las de color del jugador que hace el castigo. 2.º. Con las de los otros contrarios, y 3.º. Con las propias.

155

160

En todos estos castigos no se paga mas que una ficha-prenda por jugador expepto al final que serán dos, precisamente en el momento en que un jugador llegué con su peón-bandera

al último cuadro de su campo de juego.

La partida queda finalizada: 1º. Cuando un jugador se halle en posesión de la totalidad de las fichas prendas (doce) 2º. Cuando no dándose este caso, llegue un jugador a poner su peón bandera en la cima de su campo de juego, siempre que esté en posesión, al finalizar esta jugada, de las tres fichas de su color, contrariamente, la partida continúa, y para hacer valer su triunfo, habrá de conseguir de introducir su bolita, cuando le corresponda tirar, en el cóncavo de "bandera", hasta conseguir las fichas que le falten. Este jugador así situado no puede lanzar su bolita más que al cóncavo de bandera. Reunidas por este jugador las fichas la partida ha quedado terminada, haciendo el recuento de las fichas que posea cada cual para saber sus pérdidas y ganancias. En el transcurso de estos finales, aunque el jugador llegue a la cima no puede efectuar ningún movimiento con su peón-bandera viene sin embargo obligado a efectuar el pago en fichas de todos los castigos que se le impongan ya previstos en estas instrucciones.. El jugador así situado cobra doble y paga sencillo.

Estos tableros de juego se fabricarán en toda clase de tamaños, materiales y colores.

Hecha la descripción precedente, es preciso añadir que los detalles de realización de la idea expuesta pueden variar sin que por ello cambie la esencia de la invención, que es la que se desprende de los párrafos que anteceden y la que se reivindica en la siguiente

#### NOTA

En resumen: El Modelo de Utilidad que se solicita, recaerá sobre las reivindicaciones siguientes:

1º.- Un juego recreativo constituido por un mueble labrador, caracterizado porque está formado por un marco exterior con cantos ondulados y con un fondo interior que forma la mesa.

- 195 2º.- Un juego recreativo, según la reivindicación 1ª. caracterizado porque la parte interior del marco que forma la mesa está dividida por sus partes laterales por cuatro pistas o canales que es donde los jugadores lanzan sus bolas para hacer su jugada.
- 200 3º.- Un juego recreativo, según las reivindicaciones anteriores caracterizado porque en el interior de los canales o pistas hay ocho puntos cóncavos que tienen distintas misiones unos de otros, o sea que uno es de lanzamiento de bola, otro es de bandera, tres son de puntuación y los otros tres restantes son de castigo.
- 205 4º.- Un juego recreativo, según las reivindicaciones anteriores caracterizado porque en el centro de las pistas referidas, van clavadas unas flechas centrales en cada extremo de pista con el fin de que la bola de lanzamiento entre en el apartado de cóncavos de puntuación o en el apartado de cóncavos de castigo.
- 210 5º.- Un juego recreativo, según las reivindicaciones anteriores caracterizado porque las dos paredes laterales de las pistas de lanzamiento llevan en un extremo marcados los números de puntos que puede ganar el jugador y en el otro los cuadrados de colores de castigo.
- 215 6º.- Un juego recreativo, según las reivindicaciones anteriores caracterizado porque la parte central de la mesa está constituida por cuatro triángulos laterales cuyos vértices coinciden en la parte central de la mesa encerrados por un anillo.
- 220 7º.- Un juego recreativo, según las reivindicaciones anteriores caracterizado porque los colores de los cuatro triángulos en que está distribuido el tablero de la mesa, son diferentes y corresponden un color a cada jugador.
- 8º.- Un juego recreativo, según las reivindicaciones ante-

225 riores, caracterizado porque los triángulos llevan en su interior una serie de cuadros o rectángulos en líneas horizontales formando pirámide hasta terminar en uno.

9\*.- Un juego recreativo, según las reivindicaciones anteriores caracterizado porque en el ángulo inferior de cada triángulo hay un círculo nº. 15, para empezar a marcar el avance de los tantos conseguidos, siguiendo la dirección de las líneas de trazos, hasta llegar a la cúspide y penetrar en el anillo central.

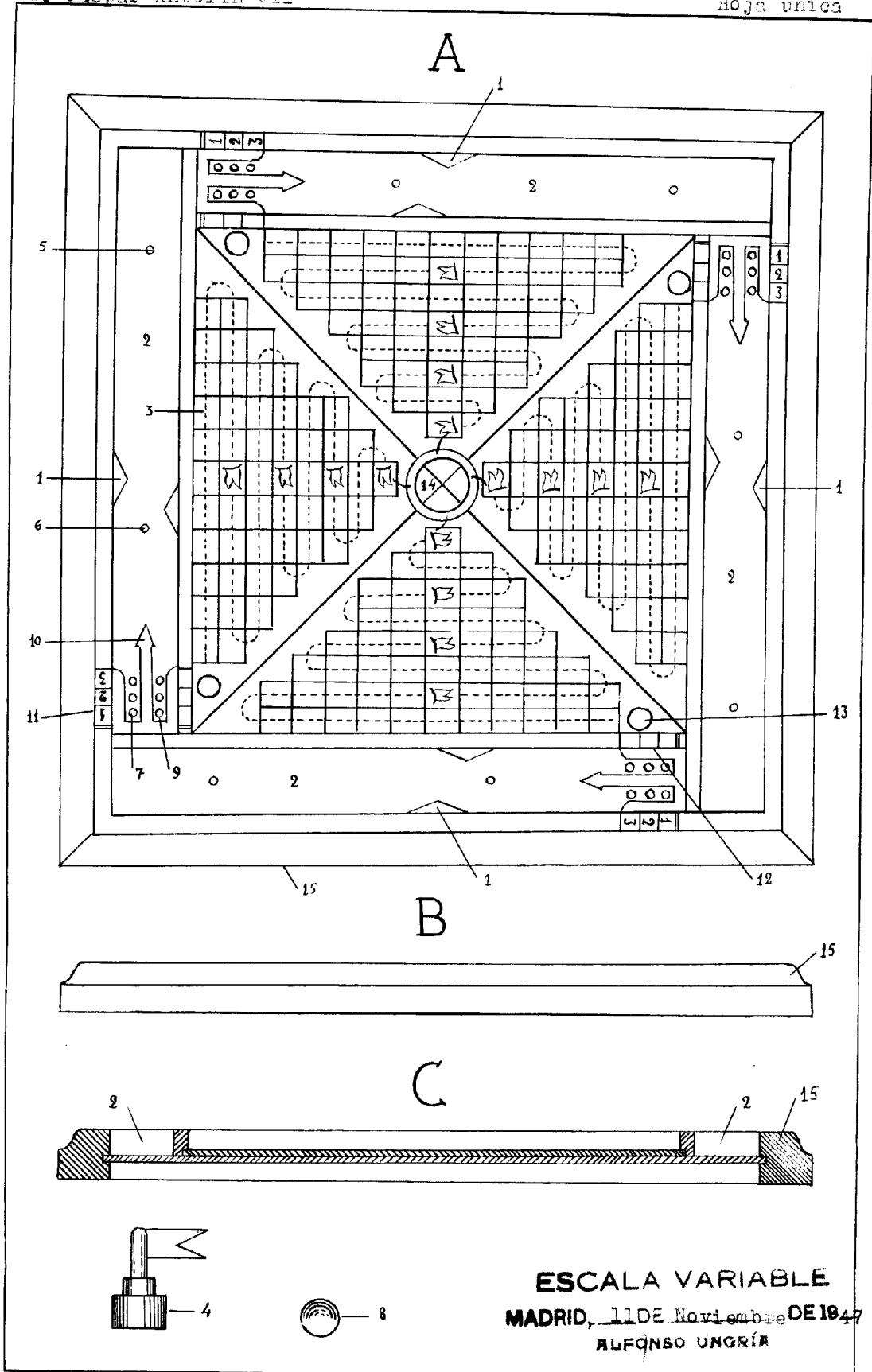
230 10\*.- Un juego recreativo, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado por el peón-bandera formado por tres cilindros de mayor a menor, empezando por la base y una pequeña bandera fija a la parte superior.

235 11\*.- Se reivindica, por último, como objeto sobre el que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se solicita "UN JUEGO RECREATIVO CONSTITUIDO POR UN MUEBLE LABRADO".

240 Todo conforme queda descrito en la presente Memoria, que consta de nueve páginas escritas a máquina y dibujos que se acompañan.

Madrid 11 de Noviembre de 1.947

ALFONSO UNGRIA.



**ESCALA VARIABLE**  
 MADRID, 11 DE Noviembre DE 1947  
 ALFONSO UNGRÍA

*11/11/47*