

16128

MEMORIA DESCRIPTIVA  
para solicitar  
MODELO DE UTILIDAD  
e n

E S P A Ñ A

por VEINTE años

por "Un juego de concurso hípico de

sobremesa"

A nombre de:

D. Estanislao ESCAURIAZA Y LANDECHO y

D. Francisco de IGARTUA Y LANDECHO

Domiciliados en:

B I L B A O, Gran Vía, número 47.

-o-

5 El objeto de la adjunta solicitud de Modelo de Utilidad es un juego de concurso hípico de sobremesa, que presenta la novedad de reproducir sobre el tablero todas las incidencias de la referida fiesta, proporcionando el beneficio de que se consigne así una preparación completa para saber apreciar los casos que luego en la realidad pudieran presentarse; aparte de que proporciona un esparcimiento ameno y agradable.

10 Consiste este Modelo en un rectángulo dividido en cuadrados, con un largo de 43 cuadrados por un an-

cho de 33. Sobre dichos cuadros podrán ir colocados los siguientes obstáculos: 1.-Barra sencilla que ocupará cuatro cuadros (1 en largo y 4 en ancho); 2.-doble barra de 8 cuadrados (2 en largo y 4 en ancho); 15 3.- Triple barra de 12 cuadrados ( 3 en largo y 4 en ancho); 4.- Ría de 16 cuadrados (4 en largo y 4 en ancho, pudiéndose aumentarse en longitud); 5.- Muro de 4 cuadrados ( 1 en largo y 4 en ancho); 6.- Banqueta de subida y 7.- Banqueta de bajada. Estos obstáculos van 20 dibujados sobre el tablero en caracteres y formas caprichosas.

Complemento del tablero son los caballos constituidos por unas figuras o fichas que se mueven a lo largo de los recorridos convenidos e indicados por banderines, según se desprenda del resultado de una tirada de dados computándose los puntos obtenidos para 25 determinar el avance de los caballos, pudiendo tirarse con uno o dos dados a elección. Las fichas representativas de los caballos tendrán forma caprichosa distinguiéndose entre sí unos de otros por diversidad de 30 coloración; para evitar confusiones se considerará colocado el caballo en el cuadrado que ocupen sus manos.

Con los mencionados elementos, se reproduce un concurso hípico para lo cual se establece un reglamento en el que se determinan las siguientes modalidades: 35 Falta.- Desobediencias.- Caídas.- Penalidades.- Clasificación.- Desempates.- pruebas especiales.-

Los obstáculos se comprenderán de reproducciones de los reales con forma más o menos caprichosa y se colocarán de acuerdo con el reglamento donde previamente se designe dibujándose los recorridos con los banderines con la mayor exactitud posible todo conforme a las 40 reglas establecidas.

En el adjunto plano se ha hecho una reproducción

45 esquemática del tablero de juego así como de los ca-  
ballos.

.---N O T A---.

Los puntos de invención propios y nuevos que se  
presentan para que sean objeto de este Modelo de Uti-  
lidad en España por veinte años, son los siguientes:

50 1.- Un juego de concurso hípico de sobremesa,  
caracterizado por estar compuesto de un tablero rec-  
tangular dividido en cuadrados, 43 de largo por 33 de  
ancho; sobre este tablero se dibujan o determinan los  
55 diversos recorridos valiéndose de los obstáculos y  
banderines que acompañan a aquel, recorridos que si-  
guen los caballos según los resultados de tiradas de  
dados con uno o dos de estos.

2.- Un juego de concurso hípico de sobremesa,  
60 caracterizado por que los obstáculos son los siguien-  
tes: Barra sencilla; doble barra; triple barra; Ría;  
muro; banqueta de subida y banqueta de bajada determi-  
nándose las incidencias por medio de un reglamento en  
que constan las reglas del juego.

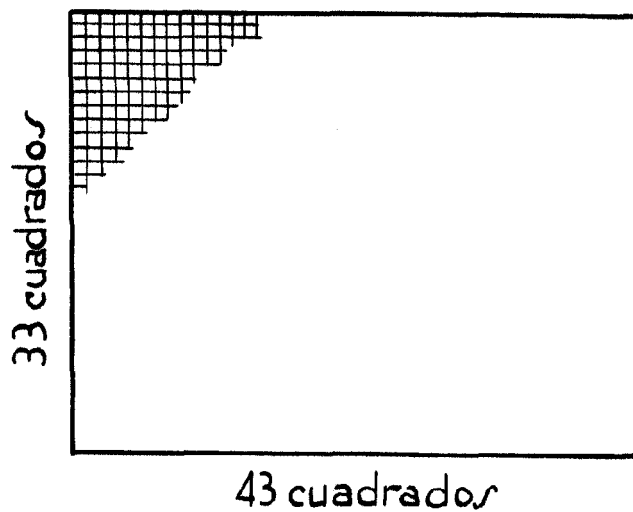
65 3.- Un juego de concurso hípico de sobremesa  
Tal y como se ha descrito en la memoria que an-  
tescede representado en el plano que se acompaña y pa-  
ra los fines que se han especificado.

Esta memoria consta de tres hojas escritas a má-  
quina por una sola cara.

Madrid, 14 de Noviembre de 1.947

Escala variable

16128



A large, stylized handwritten signature in cursive script.