



13

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

para "UN NUEVO JUEGO DE SALON", a favor de Don Carlos Baum Lucas, domiciliado en Barcelona, calle de la Duquesa de Orleans, nº 1, bis.

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

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

- Se caracteriza el juego que ampara este modelo, en un trazado especial en el tablero del mismo, que representa geométricamente una tela de araña, constituido este tablero por una serie de radiaciones, rectilíneas o nó, que parten del centro y se limitan en puntos muy destacados en la periferia. El número de radiaciones, y, por lo tanto, de puntos periféricos, puede ser muy variado. Desde uno o más de los puntos periféricos hasta el punto central, están trazadas unas líneas quebradas en espiral regular o irregular, formándose los ángulos de las mismas en las radiaciones, en donde se forman unos puntos menos destacados que los exteriores.
- 5.
- 10.
- 15.
- Rodeando al punto central, queda un polígono, al cual van a parar algunos tramos finales de las espirales,



16713

o de otras líneas intermedias.

Las fichas del juego son de dos clases, y en número desigual; así, pues, existe una que se denomina "la mosca", y varias que se denominan "arañas". Estas son en número menor en una unidad que los puntos periféricos, o sea, que si los puntos periféricos son seis, las fichas de araña serán cinco.

5.

Los jugadores son, por lo tanto, dos, uno que maneja la mosca y otro las arañas.

10.

La mosca tiene su colocación inicial en el centro del tablero, y las arañas en los puntos periféricos.

15.

El juego consiste en llevar la mosca a un punto periférico, siguiendo las líneas de la espiral o radiales, saltando de punto a punto, mientras que el otro jugador trata de impedirlo, llegando incluso a encerrar a la mosca en el polígono central, con única salida hacia el punto medio.

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:

20.

la figura 1ª representa, en planta, la figura del tablero de juego para un caso de seis puntos periféricos, y la figura 2ª muestra, en (I), una de las fichas de la araña, y en (II) la ficha de la mosca.

25.

En el modelo que se indica, los puntos periféricos son los -1-, el trazado espiral quebrado es -2-, los puntos intermedios son los -3-, el polígono central -4- y el punto centro -5-.

30.

La ficha de la mosca es un disco o similar, con el dibujo o representación de una mosca (figura 2ª (I)); en la propia figura, (II), se representa análogamente la ficha de la araña.



16713

5. El modelo, dentro de su esencialidad, puede ser llevado a la práctica en otras variaciones, a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba. Podrá, pues, ser construido en cualquier forma y tamaño, utilizando para su fabricación los materiales, colores y medios de acondicionamiento más adecuados a cada caso: por quedar todo ello comprendido dentro del espíritu de las reivindicaciones.

N O T A

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

15. 1ª.- Un nuevo juego de salón, caracterizado esencialmente por el hecho de estar constituido su tablero de juego por una representación geométrica de una tela de araña, en la cual hay radiaciones convergentes hacia el centro, que terminan en la periferia en otros tantos puntos o círculos destacados, siendo el punto central también un círculo o similar, muy destacado respecto del resto del dibujo.

20. 2ª.- Un nuevo juego según la anterior reivindicación, en el cual, desde la totalidad o parte de los puntos periféricos, hasta el centro, está trazadas unas líneas quebradas espirales, irregulares o regulares, cuyos vértices se forman en los puntos de corte con las radiaciones, y que son completas o incompletas.

25. 3ª.- Un nuevo juego según las reivindicaciones precedentes, en el cual, rodeando al punto central, existe un



16713

polígono, al cual van a terminar los últimos trazos de algunas líneas espirales que son completas, y de otras rectas intermedias.

5. 4ª.- Un nuevo juego según las reivindicaciones anteriores, en el cual existen una ficha, la atacada, cuya posición inicial es el centro, denominada mosca, ratón, etc., y que es manejada por un jugador.

10. 5ª.- Un nuevo juego según las reivindicaciones precedentes, en el cual, existen otras fichas, las atacantes, todas iguales entre sí, manejadas por el otro jugador, denominadas arañas, peros, gatos u otros seres o símbolos naturalmente antagónicos (enemigos) al que representa la ficha atacada.

15. 6ª.- Un nuevo juego según las precedentes reivindicaciones, en el cual el número de fichas araña, es igual al de puntos periféricos, menos uno.

7ª.- Un nuevo juego de salón.

20. Según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva, que consta de cuatro hojas, foliadas y escritas a máquina por una sola cara, acompañadas de una lámina de dibujos.

Madrid, a 13 de febrero de 1948.

CARLOS BAUM LUCAS.

p. a. JAIME ISERN

D. D.

16713

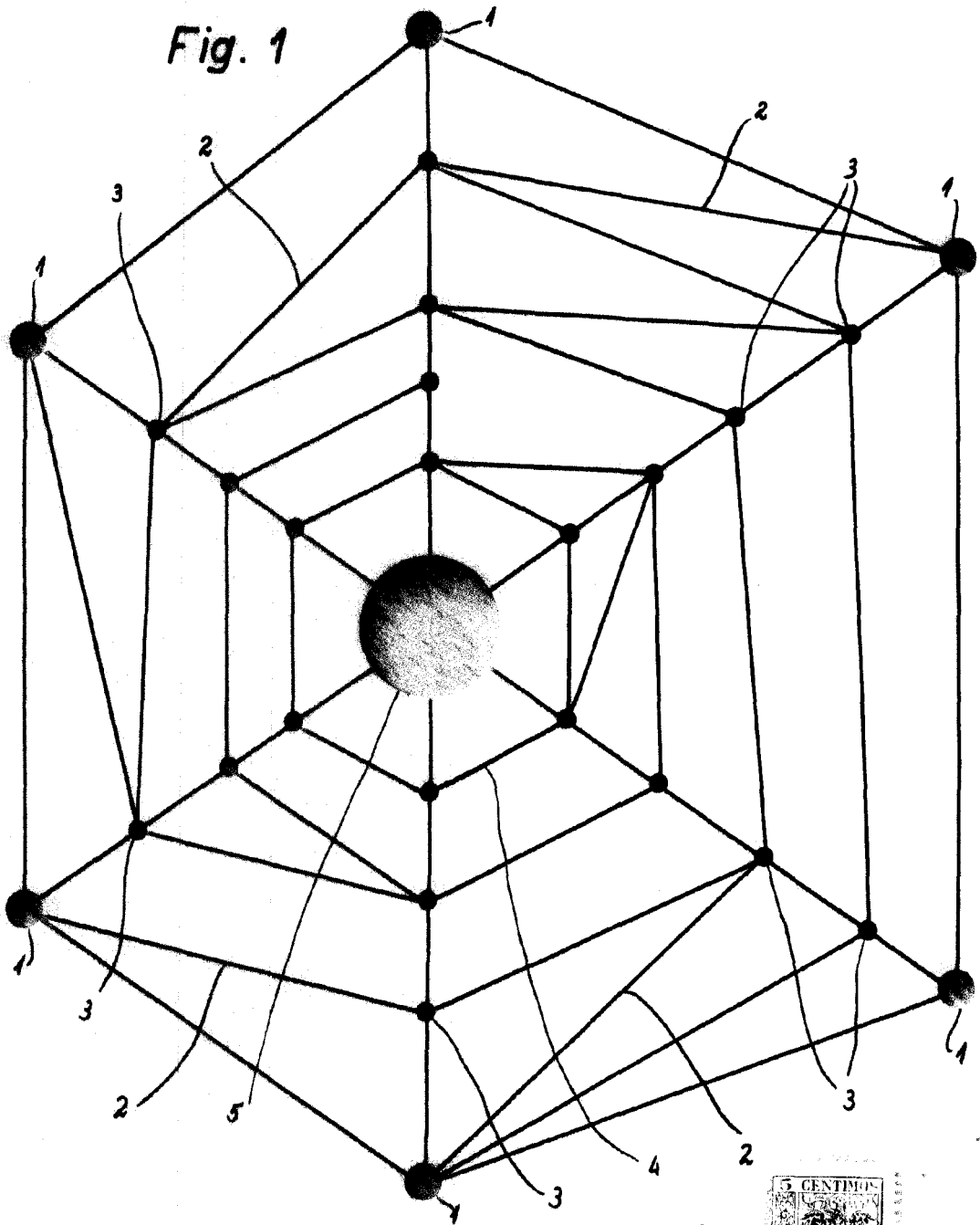
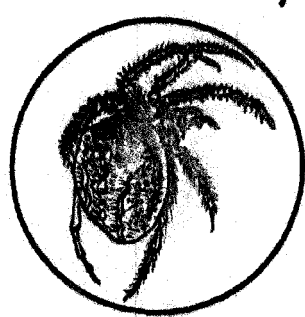


Fig. 1



(I)



(II)

Fig. 2



Madrid, 13 Febrero 1948  
Jaime Isarn

p.p.