

17663

17663



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

que, por veinte años, se solicita, como de la propia y nueva invención, a favor de D. RICARDO IZQUIERDO CAMPO, de nacionalidad española y domiciliado en Madrid, cuyo Modelo ha de recaer sobre un "JUEGO DE SOCIEDAD RECREATIVO".

~~~~~

M e m o r i a     d e s c r i p t i v a

-----

El presente registro de Modelo de Utilidad - tiene por objeto garantizar la explotación exclusiva, en todo el territorio nacional, colonias y protectorado, de un juego de sociedad recreativo, tal y como se describe a continuación y se representa graficamente, a título de ejemplo, en el plano que

5.

se acompaña.

En el mencionado plano se presenta el citado juego de sociedad recreativo en una de sus formas de realización, con una única figura y los elementos siguientes, marcados con flechas y con los números que

10.



se indican:

Los números 1 al 4 marcan los cuadros angulares pintados con 4 colores diferentes.

15.

Los números 1' al 4' señalan las fichas, o mejor aún, las partes de las fichas pintadas con el mismo color que el número original respectivo.

5 = Recuadro central.

6 = Color blanco.

20.

7 = Blanca doble, central.

DESCRIPCION:

Se trata esencialmente de un tablero, construido en cualquier material apropiado, pudiéndose mejorar con marco y cristal, en cuyo centro existe un recuadro -5-, centro del cual aparece dibujada una ficha de dominó (la llamada "blanca doble"), que puede ser considerada como el símbolo de este juego.

25.

En cada esquina existen unos espacios -1-, -2-, -3- y -4-, marcados con diferentes colores, los cuales sirven para que cada jugador mantenga sus fichas pendientes de entrar en juego.

30.

En los espacios comprendidos entre los anteriores y la parte central, existen otros tantos huecos salpicados con dibujos de fichas, similares a las del dominó, pero que, en lugar de puntos, llevan sus dos caras pintadas o iluminadas en colores (-1'-, -2'-, -3'- y -4'-) pudiendo ser distintos o iguales (colores dobles) o simplemente blancas las dos (blan-

35.

cas dobles) -6-.

40. También es complemento de este juego un grupo de dos dados, los cuales, en lugar de puntos, llevarán colores, con objeto de que se correspondan con los marcados en las fichas del tablero, antes indicadas. Cada grupo de dos dados es para un jugador.

45. Cada jugador tirará los dos dados en la misma jugada. De esta forma conseguirá obtener dos colores, iguales o diferentes, tratando de que coincidan con alguna de las fichas de su departamento. En caso de coincidir, cubrirá la ficha correspondiente y el primero que consiga cubrir todas sus fichas será el que gane el juego.



50. Según lo antes indicado, el juego se compondrá de ocho dados (dos para cada jugador) de seis caras, generalmente con los siguientes colores: encarnado, verde, azul, amarillo y blanco en las dos caras restantes. También se compone de 28 fichas, usualmente, para que los jugadores puedan cubrir todas las de su departamento.

55. Puede ampliarse el juego a más combinaciones -de colores, ampliando también las caras de los dados e incluso el número de fichas y el de jugadores, con lo que habrá que aumentar igualmente el número de espacios y huecos intermedios para éstos.

60. Aunque pueden acordarse otras reglas, citaremos las que normalmente pueden establecerse en el juego que nos ocupa:

65. REGLAS:  
1ª = Si se sacan colores iguales a alguna de -las fichas del departamento propio, dibujadas en forma o posición oblicua, cubrirá la que corresponda.

70.

75.



948

2ª = Si sale el doble de su color, la cubrirá igualmente y volverá a repetir la jugada, es decir, que por esta ficha se tiene derecho a dos jugadas consecutivas. Siempre que se saque el doble de color de un jugador contrario y éste lo tenga cubierto, retirará la ficha, quedando en situación de tener que cubrirlo nuevamente, empezando a jugar.

80.

3ª = Si sale blanca doble, cubrirá una de ellas y volverá a tirar dos veces más, o sea, sacando blanca doble se jugará tres veces seguidas. Si en segunda jugada repite blanca doble, cubrirá la segunda, y si, por casualidad, repite en la tercera jugada, retirará las dos fichas de las blancas dobles que ha cubierto. Siempre que tenga una blanca doble descu-

85.

bierta y salga este color, cubrirá la que esté en esta situación. Si tuviera las dos cubiertas y saliera blanca doble, retirará una de ellas. Si al volver a jugar repite blanca doble otra vez, retirará la segunda y perderá tercera jugada, es decir, en este ca-

90.

so, sólo jugará dos veces. Si en la segunda jugada no repite, entonces jugará la tercera y, si en ésta repite, como está en la misma jugada, retirará la que le queda cubierta.

95.

4ª = Puede jugarse de compañeros en la misma forma y el primero que gane puede seguir tirando los dados para ayudar a su compañero a terminar de cubrir sus fichas.

#### VARIOS.

100.

Los materiales a emplear en la construcción del tablero y en la de las fichas pueden ser variables, siempre que sean los más apropiados. También la disposición de colores, número de jugadores, cantidad de colores puede ser variable. El marcado de las fi-

105.

chas en el tablero puede ser por impresión o reproducción en cualquier sistema, con relieve o depresión o bien liso y con separación dibujada o real.

110.

El tamaño y disposición de los elementos también podrán ser susceptibles de variación, siempre que todos estos cambios no alteren la esencialidad del invento a que nos referimos.



115.

Los términos en que queda redactada esta Memoria descriptiva son cierto y fiel reflejo del juego de sociedad recreativo a que nos venimos refiriendo y que se desea registrar. Dichos términos han de ser tomados siempre en sentido amplio, pero nunca limitativo.

120.

El peticionario se reserva el derecho a obtener los oportunas registros complementarios para los perfeccionamientos que la práctica pueda irle aconsejando.

\*\*\*\*\*

NOTA DE REIVINDICACIONES.

-V- - - - -

125.

Se reivindica, como de la propia y nueva invención, a favor de D. RICARDO IZQUIERDO CAMPO, de nacionalidad española y domiciliado en Madrid, por los extremos que se irán señalando en las siguientes reivindicaciones:

PRIMERA = Por un juego de sociedad recreativo,

40. que se caracteriza por consistir esencialmente en un tablero, en cuyo centro aparece un recuadro, y dentro del cual está dibujada una ficha de dominó, [la llamada "blanca doble"], que puede ser considerada como el símbolo de este juego, y en cada esquina existen unos espacios, marcados con colores diferentes, los cuales sirven para que cada jugador mantenga sus fichas pendientes de entrar en juego.



45. SEGUNDA = Por el mismo juego de sociedad recreativo, que se caracteriza igualmente porque, entre los espacios angulares anteriormente indicados y el hueco central también mencionado, existen otros tantos espacios, salpicados con dibujos de fichas, unas colocadas horizontalmente, otras en diagonal y otras verticalmente, las cuales son similares a las del dominó, pero, en lugar de puntos, llevan sus dos caras en colores (incluso el blanco), pudiendo ser distintos o iguales (colores dobles).
50. TERCERA = Por el mismo juego de sociedad recreativo, que se caracteriza igualmente por llevar fichas sueltas, en número y colorido igual a las dibujadas sobre el tablero, destinadas a ser colocadas cubriendo aquellas, en el curso del citado juego.
55. CUARTA = Por el mismo juego de sociedad recreativo, que se caracteriza igualmente por utilizar como complemento del mismo y para cada jugador un número de dados, generalmente dos, los cuales, en vez de puntos, llevan sus caras en colores (los mismos existentes para las fichas indicadas), con los cuales se efectúan tiradas que formarán un grupo de dos colores, iguales o diferentes, que coin-

- 60.
- 65.
- 70.



cidirá con una de las fichas señaladas en su espacio correspondiente, que cubrirá con la ficha suelta equivalente, ganando aquel que cubra primero todas sus fichas, de acuerdo con unas reglas que regirán el juego para hacerlo más variado y entretenido.

75.

QUINTA = Por un "JUEGO DE SOCIEDAD RECREATIVO".

Tal y como queda descrito en la Memoria precedente y para los fines que en ella se dejan especificados.

80.

La presente Memoria consta de siete hojas, foliadas y mecanografiadas por una sola cara, con una de planos para la mejor comprensión.

Madrid, a ocho de Junio de mil novecientos cuarenta y ocho.

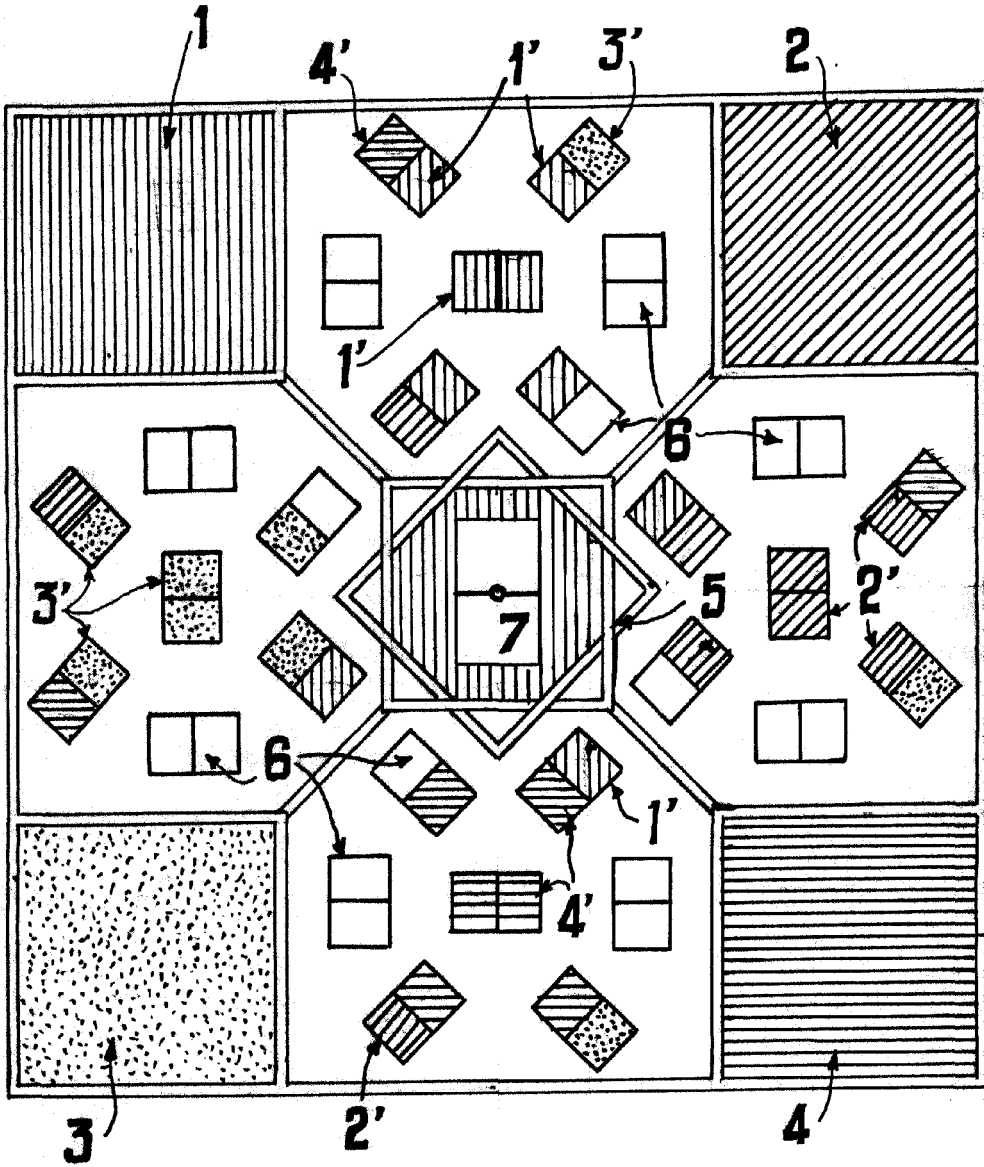
85.

Por autorización de D. Ricardo Izquierdo Campo.

ARD.



17663



MADRID 30 JUNIO 1.948

R. H.  
*Enrique de  
 Ariza*

ESCALA VARIABLE