

1913

19132



MEMORIA DESCRIPCIÓN

de un MODELO DE UTILIDAD, cuyo registro se solicita por veinte años, para España y sus Posesiones a favor de D^a ROSAURA SERRET CAMPA, D. JAIME SERRET CAMPÀ y D. JUAN ALAY SERRET, todos ellos de nacionalidad española y residentes en Barcelona, calle de Ali-Bey núm 12 por: "NUEVO JUEGO DE ENTRETENIMIENTO E INSTRUCTIVO".- - - - -

DESCRIPCIÓN

Este Modelo de Utilidad trata, como su enunciado indica, de un nuevo juego de entretenimiento e instructivo para poder ser utilizado en campamentos, cuarteles, escuelas y en cuantos lugares existan reuniones de personas.

19132



- 5.- Para poder hacer uso del objeto motivo de este registro, es necesario repartir entre los jugadores que tomen parte, un número proporcional de fichas, las cuales serán de distintos colores a fin de que cada jugador posea fichas de uno mismo. Es preciso asimismo, hacer uso
- 10.- de dos dados para computar el número de tantos que en los mismos salgan al ser lanzados, y, si el total de estos es, por ejemplo, seis, entonces la persona que haya jugado, coloca una de sus fichas en el pivote marcado con esa cifra y así, sucesivamente, van tirando cada uno de los
- 15.- participantes para situar sus fichas en los pivotes cuya cifra, sea la equivalente al total de puntos obtenidos con los dados.

- Si uno de los jugadores en su tirada saca con los dados un total de cinco puntos o tantos, y se da la circunstancia de que el pivote marcado con éste número ya está ocupado por una ficha de otro jugador, entonces, aquél, el que ha jugado, tiene que recoger la ficha que ya había colocada y de ésta manera resulta, que en lugar de desprenderse de una ficha, vé aumentada la provisión que de estas
- 20.- tiene con otra más y sus probabilidades de ganar, por tanto, serán menores, pues, ganador será aquel que antes pueda colocar todas sus fichas mientras que el que pierda, lo será el que se quede con mayor número de aquellas.

- Otra de las fases de éste juego, es que si un jugador tiene, por ejemplo, una ficha ya colocada en el pivote señalado con el número tres y en otra jugada sucesiva obtiene cuatro puntos, entonces, se suman los tres que ya tiene con los cuatro que termina de sacar y ello es premiado pasando su ficha del pivote número tres al pivote
- 30.- número tres, digo, al número siete o principal, y, a
- 35.-

19132



repetir seguidamente otra jugada.

Este modo de jugar, es por lo que afecta al juego de entretenimiento y, por tanto, a continuación, se describe el que se relaciona con el instructivo.

40.-

Se reparten igualmente las fichas en número proporcional a todos los jugadores y estos, con los dados, van tirando sus respectivas jugadas para obtener un total de tantos y colocar sus fichas en los pivotes que les corresponda. En las jugadas sucesivas, los tantos obtenidos

45.-

por cada jugador han de ser sumados a los que ya poseían de la jugada anterior, pasando entonces la ficha que tenían colocada en sus respectivos pivotes, al que les toque por el resultado de la suma, es decir, si un jugador tiene su ficha en el pivote número tres por haber obtenido éste número de tantos en una jugada y luego, en la sucesiva, saca seis, entonces, estos se suman a los tres anteriores que hacen un total de nueve, pasando la ficha que existe colocada en el pivote número tres al pivote número nueve, teniendo también las mismas ventajas caso de sumarse un total de tantos igual al número del pivote principal que le dá el privilegio de repetir la jugada, y, asimismo, puede perder, si acaso obtuviera un tanteo igual al de otra ya colocada, puesto que ello origina el que tenga que recoger la ficha del jugador que le tocó en suerte colocarla con anterioridad en el número de tanteo obtenido.

50.-

Ha de citarse asimismo, que si cualquier jugador obtiene en una tirada siete tantos, que es el número con el cual se ha señalado el pivote principal, él coloca inmediatamente una de sus fichas libres en dicho pivote con derecho a jugar nuevamente y poner tantas fichas como veces, consecutivas o no, obtenga dicho mismo número.

55.-

60.-

65.-

65.-

19132



70.-

En el plano adjunto se indica como número privilegiado al siete, pero muy bien puede permutarse por el ocho, nueve o diez u otro cualquiera que se tenga por conveniente.

75.-

Dicho mismo plano muestra en dos figuras principales un caso de realización práctica del motivo de la invención, el cual está constituido por una base (A-E) hueca o maciza y de una, dos o más piezas, y, con forma geométrica variable.

80.-

Esta base (A-E) posee en su plano superior un número determinado de pivotes (B) con expansiones verticales (C) en su parte superior que pueden constituir con ella, con la base, un solo cuerpo o bien, ser fijados mediante rosca, presión u otro medio conveniente.

85.-

Cada uno de los pivotes (B) existentes, colocados entre sí con estética y a distancias proporcionadas estará señalado con un número distinto pero teniendo en cuenta, de que la numeración que se use, ha de ser correlativa a partir del número dos, pues, el uno, es un guarismo no aplicable a este juego.

90.-

Entre dichos pivotes (B) existe uno más principal (D) también con número y situado en lugar destacado, cuyas características pueden ser iguales o diferentes a las de los demás, aunque es preferible que sean distintos para apreciar con facilidad la importancia de que se le dota.

95.-

Este juego consta asimismo de unas fichas (G- Fig. 3^a) destinadas a ser introducidas en las expansiones verticales (C) de los pivotes (B-D) o bien, para ser colocadas al lado de ellos.

Para lo primero, dichas fichas serán orificadas y, para lo segundo, el plano superior (A) de la base



100.-

(A-E) tendrá al lado de cada pivote un rebaje con igual forma que la de las fichas que se usen.

105.-

Todo lo anteriormente descrito lo ha sido meramente a título ilustrativo pero no limitativo, ya que el objeto de la invención es susceptible de admitir modificaciones por cuanto que la forma de la base y sus características, así como la distribución, forma y número de pivotes y el número que a cada uno se le asigne, incluyendo al principal, puede ser variable y no ajustado ello a las representaciones gráficas que en el mencionado plano existen.

110.-

REIVINDICACIONES

115.-

1ª) "NUEVO JUEGO DE ENTRETENIMIENTO E INSTRUCTIVO" caracterizado, porque sobre una base o cuerpo de forma geométrica conveniente ya sea hueco o macizo y que esté compuesto de una, dos o más piezas, se sitúan con colocación estética, mediante cualquier medio apropiado y con carácter de fijos o no, unos pivotes provistos en su plano superior de unas prolongaciones verticales que se destinan para admitir una fichas orificadas.

120.-

2ª) El mismo juego de la reivindicación anterior caracterizado, porque las fichas en lugar de colocarse sobre dichos pivotes, pueden situarse a su lado y sobre el plano superior de la base o cuerpo, para cuyo fin, éste, estará provisto de los rebajes convenientes.

125.-

3ª) El mismo juego de las reivindicaciones anteriores y según la primera, caracterizado porque entre los pivotes ya mencionados en ella, existe uno más principal con signos de distinción para apreciar fácilmente la importancia que posee.

4ª) El mismo juego de las reivindicaciones ante-

19132



130.-

riores y según la primera, caracterizado porque todos los pivotes, incluyendo al principal, se diferenciam con un número que forma parte de una numeración correlativa a partir del guarismo número dos.

135.-

5ª) "NUEVO JUEGO DE ENTRETENIMIENTO E INSTRUCTIVO" según queda descrito y reivindicado.

Consta la presente memoria descriptiva de seis hojas foliadas y escritas a máquina por una sola de sus caras con un total de ciento treinta y ocho líneas.

Madrid 7 de Febrero de 1.949

ANTONIO ESCRIVA
P. P.

19132

HOJA UNICA

19132

FIG. 1

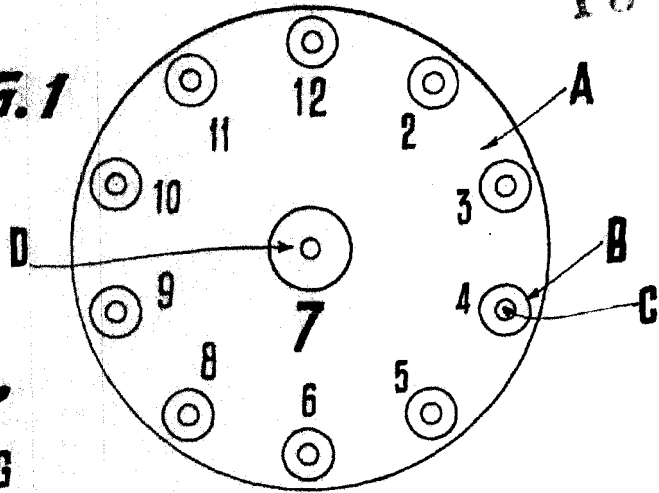


FIG. 3

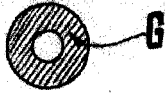
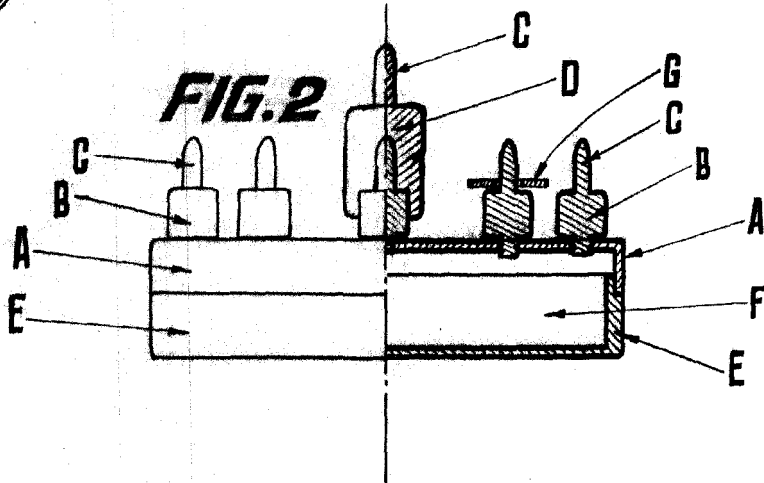


FIG. 2



MADRID 7 FEBRERO 1949

ESCALA VARIABLE