



19646

MEMORIA DESCRIPTIVA

que se acompaña á la solicitud de registro de un  
MODELO de UTILIDAD  
en España, su Protectorado y Posesiones, por 20 años,  
para  
"UN APARATO PARA MARCAR LOS TANTOS EN LOS JUEGOS DE  
MESA"

a favor de

D. Román GÓMEZ GIMÉNEZ y D. Julio ARRANZ LLUT,  
ambos domiciliados en VITORIA (Alava).

=====

Es objeto del presente Modelo de Utilidad, un aparato para marcar los tantos en los juegos de mesa, como, por ejemplo, toda clase de juegos de cartas, domino, damas, etc.

5

Para marcar los tantos en esta clase de juegos de mesa, se recurre hasta ahora, a medios primitivos como son: apuntes, fichas sueltas, constituidas las más de las veces, por piedrecitas, judías, etc., u otros medios de ayuda a la memoria, y que por su propia índole,



+ 2 +

10 dan muy a menudo lugar a malas interpretaciones y discusiones acerca del tanteo, ya que éste no puede verificarse en todo momento al primer golpe de vista.

15 El aparato objeto de este Modelo, evita cuantos inconvenientes existan hasta la fecha a este respecto, pues es de poco peso, reducido volumen, se pone o quita instantáneamente, puede llevar tantas clases de fichas como requiera cada juego, muestra a la primera mirada, la marcha del juego, cualquier error cometido al marcar será inmediatamente notado por todos los jugadores; evita la caída de fichas debajo de la mesa, etc. y constituye además un complemento muy decorativo para toda mesa de juego.

20 Consiste el aparato esencialmente en una peana o base que sustenta una o varias columnas, fijas o giratorias alrededor de su eje, y que llevan, fijos o de quita y pón, unos soportes de doble brazo en los que son 25 corredizas las fichas de diferentes clases, formas, colores y tamaños que sirven para marcar el tanteo.

30 A continuación se describe el Modelo a base del dibujo adjunto que representa a título ilustrativo tan solo, un ejemplo preferido, no limitativo, ya que la ejecución en la práctica podrá variar en detalles que no afecten la esencia del invento, de llevarlo a cabo, representando, un tanto esquemáticamente:



+ 3 +

35 Fig.1, una elevación frontal, en perspectiva convencional, de un aparato de dos columnas con tres clases diferentes de fichas cada una;

Fig.2, el aparato anterior, en vista de planta.

Las columnas a son solidarias de unos soportes de doble brazo, b - c - d y descansan en la peana o base e en la que están fijadas o con facultad de girar alrededor de su eje. En los soportes, construidos convenientemente de varilla o tubo metálico u otro material adecuado y fijos a su correspondiente columna, o con facultad de quita y pón por enchufe, se hallan enhebradas las fichas de manera que en el soporte d, se hallan, por ejemplo, las de valor mínimo, en el e, las correspondientes a un valor intermedio, y en el b, las de valor máximo. Al principiar el juego, todas las fichas se encuentran en el brazo inferior de su soporte, y a medida que vayan saliendo los resultados del juego, se irán subiendo al brazo superior, según convenga, o sea, primeramente las del soporte d que valgan, por ejemplo, un real, y al haber llegado a la peseta y prosiguiendo el juego, se bajan estas fichas y se sube a su brazo superior, una ficha del soporte c, de este último valor; al quedar vacío dicho brazo c inferior é importando los tantos adicionales otra peseta, se bajarán todas las fichas c nueva-

40

45

50

55



+ 4 +

60 mente al brazo inferior y se sube del brazo inferior  
al superior del soporte b, una ficha del importe de  
un duro, siguiéndole la subida de otra ficha de este  
mismo valor, tan pronto como los tantos en los brazos  
superiores de los soportes d y c, alcancen el valor  
65 de un duro, y así sucesivamente.

Se hace observar expresamente aquí, que lo dibu-  
jado, y explicado arriba, debe tomarse en sentido amplio  
y como uno de los múltiples modos de llevar el invento  
a la práctica, y que cualquier aparato de esta clase,  
70 constituido por una peana provista de uno o más dispo-  
sitivos que permitan el desplazamiento de una ó varias  
clases de fichas de cualquier forma y color, quedará  
amparado y comprendido por el Modelo solicitado.

Igualmente se hace constar que los marcadores de  
75 fichas corredizas de los juegos de mesa de billar, no  
tienen nada <sup>de</sup> común con el modelo descrito, por la pro-  
pia índole de dichos juegos de billar.

Descrita en lo que precede, la naturaleza del in-  
vento, así como el modo de llevarlo a la práctica, y  
demostrado que constituye una innovación efectiva y  
80 provechosa y que su empleo aporta una utilidad efec-  
tiva a los fines de su destinación, según prescribe el  
Artº del Estatuto sobre Propiedad Industrial, se soli-  
cita registro de MODELO DE UTILIDAD con arreglo a la  
85 siguiente

196 46



+ 5 +

85\*

NOTA REIVINDICATORIA

90

1ª) Un aparato para marcar los tantos en los juegos de mesa, caracterizado por estar constituido por una base sustentadora de uno o varios soportes fijos o giratorios que, con varios brazos dobles, aprisionan fichas de cualquier material, factura, forma y color, las cuales se corren para marcar los tantos.

95

2ª) Un aparato para marcar los tantos en los juegos de mesa.

100

Sean cuales fueren las circunstancias que concurran con la esencialidad del Modelo de Utilidad descrito en la presente Memoria, representado esquemáticamente en las figuras del dibujo adjunto y definido por las anteriores reivindicaciones.

Madrid, 6 de Abril de 1949.

El Ingeniero-Agente  
Braulio Helguera

P.D.

19646

Fig. 1. 19646

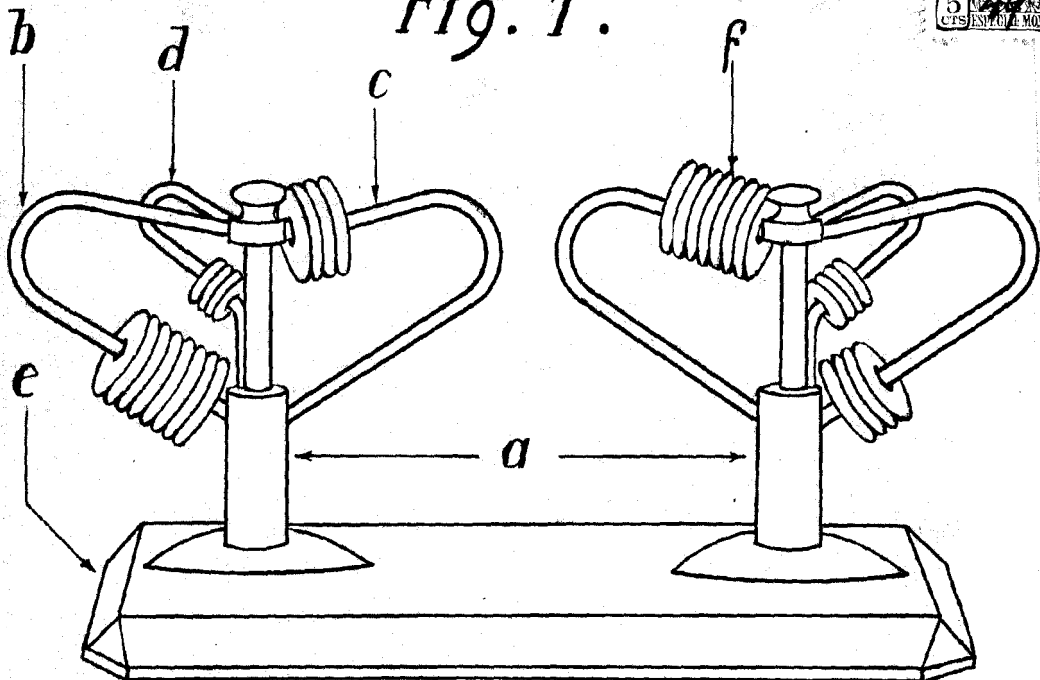
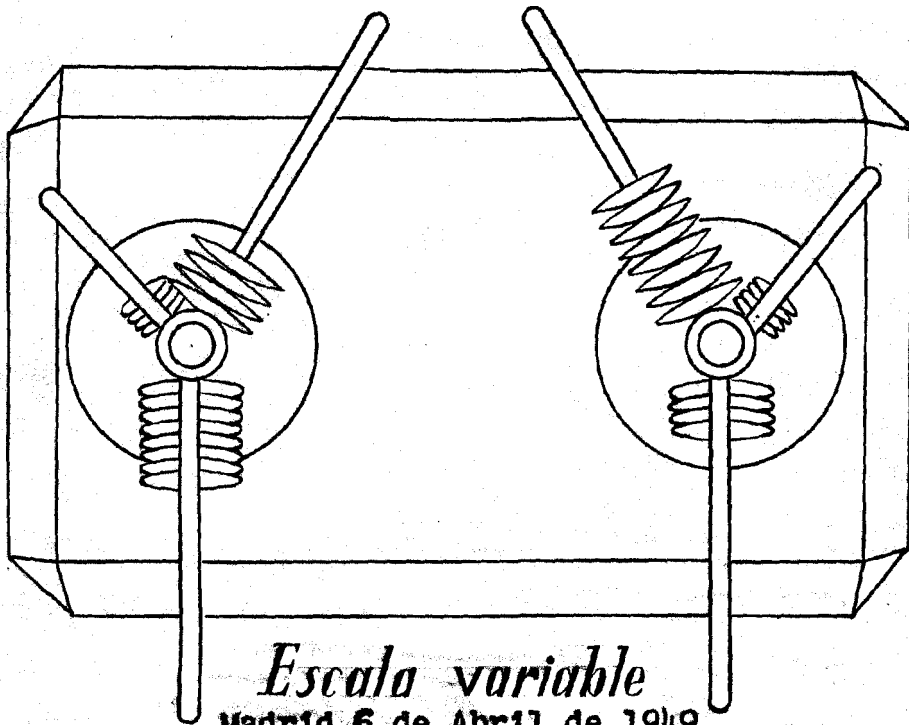


Fig. 2.



*Escala variable*

Madrid, 6 de Abril de 1949

EL INGENIERO-AGENTE

P.D. *[Handwritten signature]*

D. Román Gómez Giménez y D. Julio Arranz Llut, Vitoria (Alava).