

22609

MODELO  
DE  
UTILIDAD

22609

para "UN NUEVO JUEGO DE DOMINO CON SU TABLERO ESPECIAL", a favor de Don Baldomero Ribera Valle, Don Manuel Insensé Dragó y Don Juan Manuel Muñoz Guitarte, residentes en Flix (Tarragona), Colonia de la Fábrica.

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a un nuevo juego de dominó con su tablero especial.

5. El modelo comprende, conjuntamente, un nuevo desarrollo del juego de dominó y un tablero en el que se hallan representadas las fichas del dominó, y cuya presencia es característica para el desarrollo de aquél.

10. Las diferencias esenciales entre el actual juego y el conocido del dominó corriente, consisten: primero, en la inmovilidad de las fichas, que así como en el dominó vulgar, son éstas las que se mueven, en el actual, que pudiéramos llamar dominó automático, permanecen inmóviles y representadas gráficamente en el tablero; segundo, en el dominó vulgar, el valor de las fichas está representado en las mismas, mientras que en el dominó automático que se describe, el valor de la ficha es el obtenido con los dados, y tercero, difieren entre
- 15.



sí en la colocación de las fichas, pues mientras que en el dominó vulgar han de ser colocadas coincidentes, en el automático, al estar inmóviles, se van cubriendo con unos peones de que está provisto cada jugador.

5. El número de jugadores puede ser dos, tres o cuatro, o sea, lo mismo que en el ordinario, así como también el número de fichas, pudiéndose jugar con las veintiocho o con menos.

10. Para jugar con las veintiocho, se requieren dados de siete caras, a fin de que una esté exenta de numeración para designar las blancas.

Se puede jugar también sin blancas, en cuyo caso las fichas representadas serán todas con sus puntos, que indican su valor, y los dados para la suerte serán dados normales

15. El juego consta, pues, de un tablero, en el cual, en cada frente, se hallan dibujadas o representadas las fichas del dominó, por ejemplo, sin blancas; en cada ficha existe un disco de color igual para todas las del grupo, para colocar en él los peones del juego y, finalmente, unos peones o pequeños discos para colocar según las normas del juego.

20. La forma del tablero puede ser cualquiera adecuada, circular, poligonal u otra, presentando cuatro partes o campos para cada jugador respectivo, con coloración distinta de unos campos a otros; en estos campos es donde se hallan representadas las fichas del dominó.

25. El número de peones por jugador es variable, generalmente seis, en los colores adecuados al campo correspondiente.

30. El tablero puede o no llevar un hueco central para las aplicaciones a otros mecanismos.

22609



Para facilitar la explicación, se acompaña a la presenté memoria una lámina de dibujos, en la que se ha representado un caso de realización, que se cita solamente a título de ejemplo.

5. En el dibujo:  
la figura 1ª muestra, en planta, el tablero adecuado para el juego según el modelo;

la figura 2ª indica un peón para seguir las normas del juego.

10. El tablero consta de los campos -1-2-3-4-, para cada jugador, en los que se hallan representadas las fichas -5- de dominó, por ejemplo, a falta de blancas, cada ficha lleva el círculo -6- para colocar en él al peón -7-.

El juego se utiliza de la siguiente manera:

15. Se hacen jugar los dados, que designarán la ficha correspondiente; en esta ficha se coloca el peón, que puede hacerse sobre el propio campo o sobre cualquier otro, siempre que dicha ficha no esté ocupada de antemano.

20. Cuando la ficha obtenida con los dados esté ocupada en cualquier campo, por peón del mismo jugador a quien corresponda el campo, hay obligación de comerla, pero no podrá ser lo si el peón está colocado sobre ficha en campo de distinto color al suyo, ganando puntos en el primer caso y perdiéndolos en el segundo.

25. Si no se pudiera colocar el peón por estar ocupadas las fichas correspondientes a los campos del tablero, se producirá pase, pagando un tanto el jugador que lo ha producido.

30. Cuando un jugador haya colocado todos sus peones entre los diferentes campos, podrá en jugadas sucesivas, ir pasando los que tenga colocados en campo contrario al suyo pro

29609



pio, siempre que tenga sin ocupar la ficha obtenida con los dados.

El primer jugador que consiga colocar todos sus peones en su propio campo, gana el juego, haciendo dominó al colocar el último peon.

5.

Esta realización del juego se indica solamente a título de ejemplo y es, potestativamente, variable y sujeta a normas distintas, según convenga a cada caso.

10.

El modelo, dentro de su esencialidad, puede ser llevado a la práctica en otras formas de realización, a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba. Podrá, pues, construirse en cualquier forma y tamaño, empleando para su fabricación los materiales más adecuados: por quedar todo ello comprendido dentro del espíritu de las reivindicaciones.

N O T A

15.

Descrito el objeto y utilidad de la invención, lo que se declara como no divulgado ni practicado en España, comprenden de las siguientes reivindicaciones:

20.

1ª.- Un nuevo juego de dominó, con su tablero especial, caracterizado por el hecho de estar constituido por un tablero de cualquier forma y tamaño, en cualquier material adecuado, con o sin hueco central, con la particularidad de hallarse dividido en cuatro campos diferentes, cada uno de los cuales lleva insertas o dibujadas las fichas del dominó.

25.

2ª.- Un nuevo juego, caracterizado por comprender al tablero, según la reivindicación 1ª y, además, unos peones,

22609



en número arbitrario para cada jugador, juntamente con un juego de datos de movimiento manual o automático.

5. 3ª.- Un nuevo juego, según las precedentes reivindicaciones, en el que los dados son de siete caras, cuando se han representado todas las fichas del dominó, pero serán cerrientes si en aquella representación se han excluido las blancas del juego de dominó.

10. 4ª.- Un nuevo juego según las reivindicaciones citadas, en el que las fichas representadas pueden estarlo en cualquier orden, forma y tamaño, pueden ser representadas iguales a las del dominó, o representarse su valor por numerales o cifras romanas.

15. 5ª.- Un nuevo juego de dominó con su tablero especial. Según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva, que consta de cinco hojas, foliadas y escritas a máquina por una sola cara, acompañadas de una lámina de dibujos.

Madrid, a 20 demarzo de 1950.

BALDOMERO RIBERA VALLE.  
MANUEL INSENSÉ DRAGO.  
JUAN MANUEL LUIÑOZ GUITARTE.

p.a.

JAIME ISERN MIRALLES

P. P.





Fig. 1º

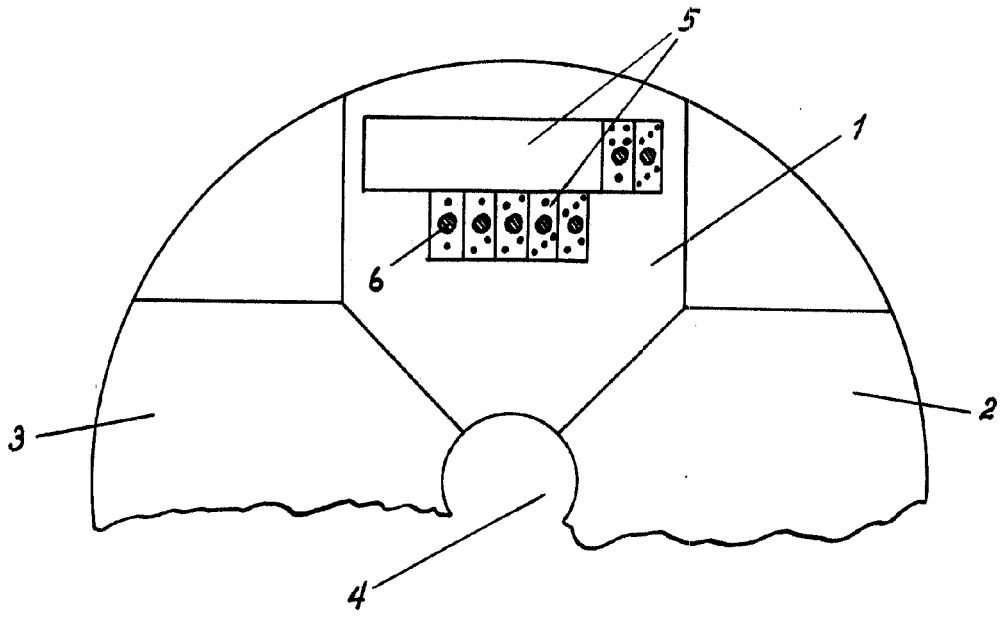
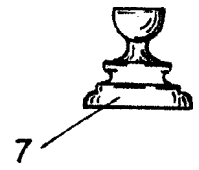


Fig. 2º



Madrid, 30 Marzo 1950  
p.p. Jaime Isern