

24239



MEMORIA DESCRIPTIVA
DE UNA PATENTE DE MODELO DE UTILIDAD, POR VEINTE AÑOS EN ES-
PAÑA, A FAVOR DE DON JOSE ARENAS DE LAVIUDA, DE NACIONALIDAD
ESPAÑOLA, RESIDENTE EN BARCELONA, c/ Urgel 127, 5ª-2ª.

s o b r e :

" UN NUEVO JUEGO DE SALON "

-----oOo-----

La presente patente de modelo de utilidad trata de
un juego que consiste en un tablero en el cual están represen-
tadas las figuras de unos futbolistas. Pueden jugar hasta cua-
tro personas, por tanto, hay en cuatro lugares de este table-
5 - ro, unos números (del 1 al 11 ambos inclusive), con unos ori-
ficios a su lado, para colocar una pelotita de madera, con un
rabillo para introducirlo en estos orificios. También pueden su-
primirse estos orificios y en este caso la pelotita, sería en
su base achatada, como las figuras del ajedrez, para poder co-
10 - rrer de un sitio para otro. En los dibujos adjuntos la Fig. 1ª



viene representado cuanto se indica, Hay también en su centro, un pequeño espacio cuadrado, denominado GQ, en cuya base existen tres orificios para colocar la pelotita, cuando en la jugada, se ha conseguido GQ. El espacio cuadrado,

5 - viene representado en dicha figura, con la letra A- y estos agujeros llamados GQ, con la letra B-. Debajo de GQ, en un espacio correspondiente, hay el PENAL, con tres agujeros a su derecha (según letra C-), para colocar en ellos la pelotita, cuando en la jugada se haya conseguido PENAL. Este juego se

10 - juega con unos dados especiales que se representan en la Fig. 2ª, correspondiendo la letra D-. En la Fig. 3ª, se ha dibujado la pelotita.

El reglamento o la manera de jugar este juego es la siguiente:

15 - Cada jugador tendrá tres pelotitas, al empezar el juego, que serán del mismo color que corresponda al color de los números de su tablero. Iniciará el juego, el jugador que haya sacado el número mayor, al ser tirados los dados. Iniciará la partida, cada jugador, por orden de su derecha, e irán

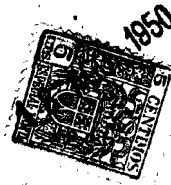
20 - tirando los dados, uno cada vez.

Al iniciar la partida los jugadores situarán las pelotitas en el espacio comprendido a su derecha y mientras que de una pelotita en este lugar, obligatoriamente, cada vez que le corresponda tirar los dados, el jugador situará una pelotita

25 - en el número que le haya correspondido. En el caso de que un número esté ya cubierto, situará la pelotita en el inmediato inferior, siempre hacia GQ, o sea, si está cubierto el número 4, se pone en el 3, y así sucesivamente.

Una vez situadas las tres pelotas en juego, cada jugador será marcada en la siguiente forma:

30 -



Si los dados salieran ambos en blanco:

1ª) Si hay pelota situada en el número 1, pasará esta a GQL y repetirá la tirada.

2ª) En el caso de que no exista ninguna pelota en el número 1, pasará esta a PENAL, y como castigo, estará el jugador sin tirar una vuelta, hasta que le corresponda de nuevo, y entonces, obligatoriamente, situará la pelota que hay en PENAL, en el número que por su jugada le corresponda, o a la inmediata, caso de estar ocupado su número.

Siempre que los dados no salgan ambos en blanco, se procederá adelantar hacia GQL, un tanto, en relación con el número que marquen los dados, siempre que exista pelota situada en dicho número, o la jugada corresponda al inmediato hacia GQL, o sea; si los dados marcan 3, si hay pelota en el 3, pasará al 2, o al inmediato en caso de estar cubierto. También pasará al 2, desde el 3, en caso de salir 2. Y así en todos los casos.

Como caso único pasará directamente a GQL, repitiendo la tirada, si estando una pelota en el número 6, los dados marcasen precisamente el 6.

Para hacer GQL, además de la jugada anterior, se precisará que estando una pelota en el n° 1, los dados marquen 1, o bien, salgan ambos en blanco.

Siguiendo estas reglas, el jugador que entre primero las tres pelotas a GQL, habrá ganado la partida.

N O T A

En resumen; la presente patente de modelo de utilidad recaerá sobre las siguientes reivindicaciones:

24239



5 - 1ª.-Un nuevo juego de salón caracterizado porque en un tablero cuadrado y en la parte media e interna de cada uno de sus lados están representadas las figuras de unos futbolistas, delante de las cuales hay una serie de números del 1 al 11, ambos inclusive, con un orificio en su inmediación, siendo cada serie de un color.

10 - 2ª.-Un nuevo juego de salón, según la reivindicación anterior, caracterizado porque en cada uno de los vértices del cuadrado del tablero, en su parte interior, hay un espacio cuadrado, cada uno de distinto color, de acuerdo con el de los números:

15 - 3ª.-Un nuevo juego de salón, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque delante de cada serie de números existe la palabra "penal", con tres orificios a su derecha.

20 - 4ª.-Un nuevo juego de salón, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque en el centro del tablero figura un cuadrado en cuyo interior se lee la palabra GOL, y a la inmediación de cada uno de sus lados, en su parte interna, aparecen tres orificios.

5ª.-Un nuevo juego de salón, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque para realizar el juego se emplea una pelotita con un vástago que se introduce en los orificios citados.

25 - 6ª.-Un nuevo juego de salón, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque pueden suprimirse los orificios mencionados en cuyo caso puede prescindirse del vástago de la pelotita, el que es sustituido por una base plana, a fin de que pueda correr de un sitio a otro, como
30 - las figuras de ajedrez.

24239

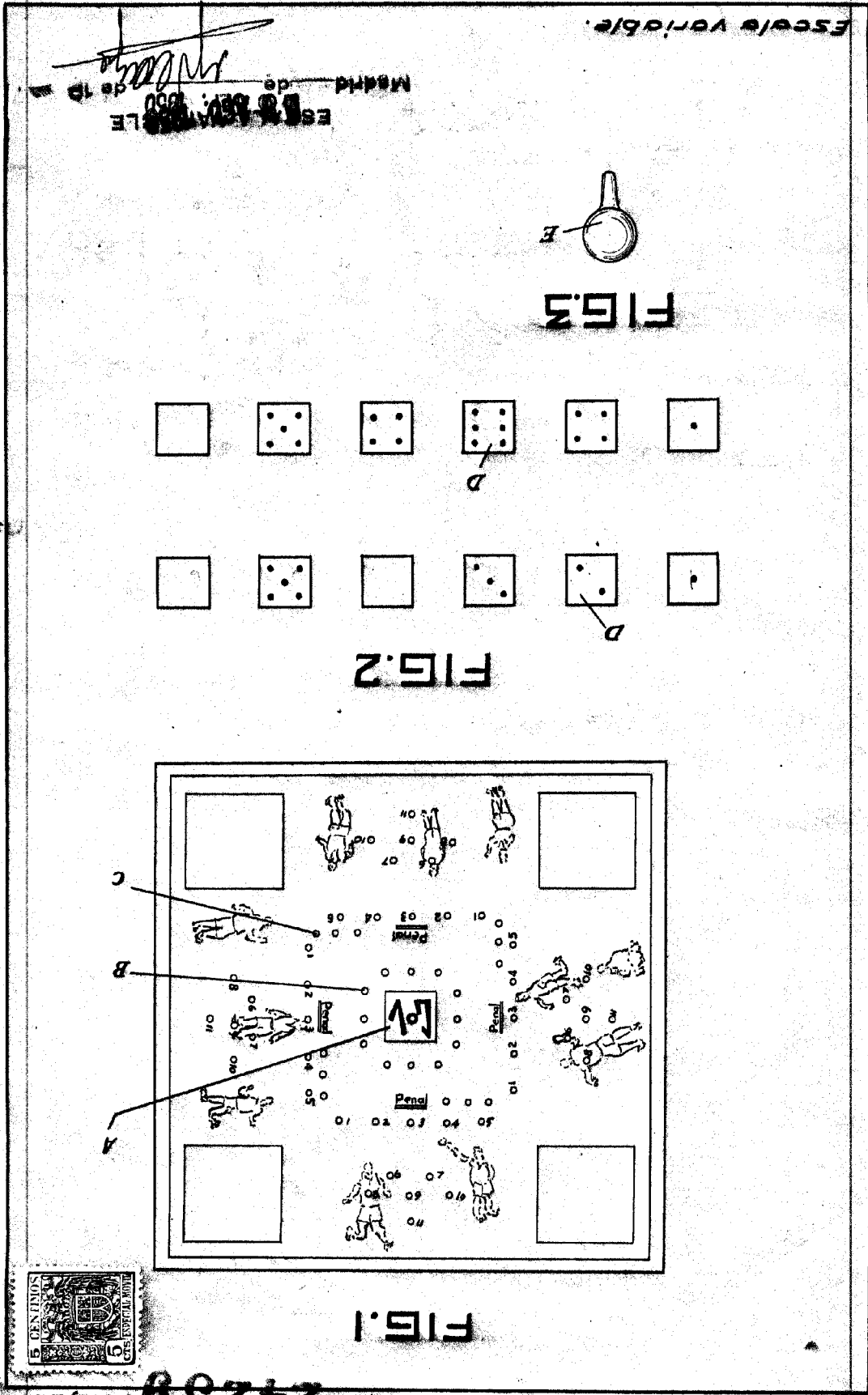


7^a. - Un nuevo juego de salón, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque el juego se realiza empleando unos dados, en los que una de sus caras está en blanco.

5 - 8^a. - UN NUEVO JUEGO DE SALÓN.

Según se describe en la presente memoria que consta de cinco hojas escritas a máquina y dibujos.

Madrid, 18 de Agosto de 1.950



ESPAÑA
 DEPARTAMENTO DE
 MARCHA DE 19...

ESCALA VARIABLE.

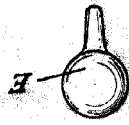


FIG. 3

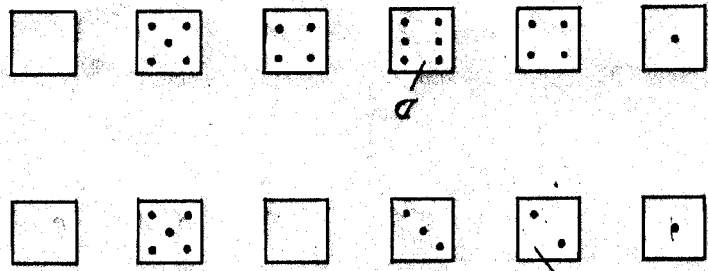


FIG. 2

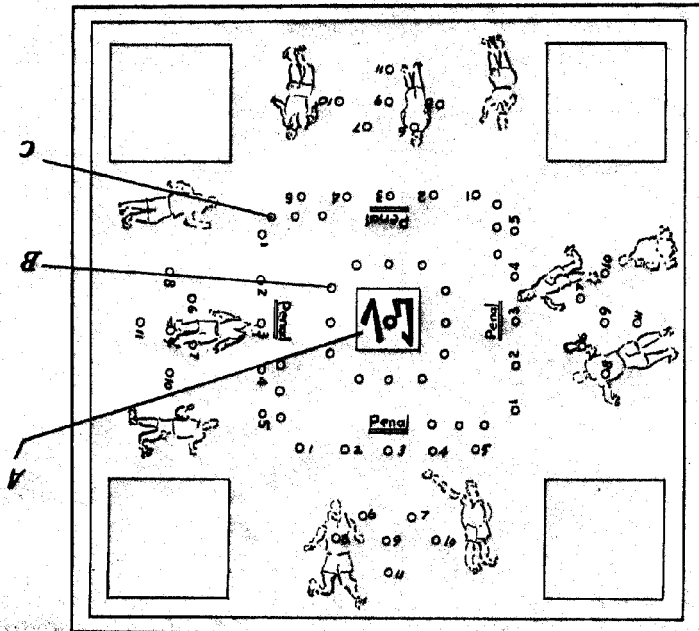


FIG. 1



D. José Arenos de Laviosa
 24230 1 N.º 10