



= 2 4428

MEMORIA DESCRIPTIVA
DE UNA PATENTE DE MODELO DE UTILIDAD, POR VEINTE AÑOS EN
ESPAÑA, A FAVOR DE DON ANTONIO MORENO RIVERA, DE NACIONALIDAD
ESPAÑOLA, RESIDENTE EN MADRID, Ricardo Ortiz, 28.
(Ventas),

sobre:

"JUEGO RECREATIVO"

-----OOO-----

La presente patente de modelo de utilidad se refiere a un juego recreativo, que presenta verdaderas características de novedad, frente hasta los juegos conocidos hasta la fecha, tanto por la sencillez de los elementos que lo componen, como por la simplicidad de sus reglas de juego y composición, que más adelante detallaremos.

Para mejor comprensión del objeto de este registro, en los dibujos adjuntos, y a título de ejemplo no limitativo, se representa una forma de ejecución práctica, en los que:



La figura 1ª, representa una vista general de un juego construido de acuerdo con los principios que informan el presente registro, y

La figura 2ª, es una vista lateral y parcialmente en planta, de las fichas utilizadas en el desarrollo del juego.

De acuerdo con dichos dibujos, el tablero (1) dispone de una pluralidad de orificios (2), cuyo tablero queda montado sobre un pié o base (3), siendo las fichas (4), de cabeza circular, con un pivote (5), para su introducción, y lógica sujeción, dentro de los orificios (2) de que va provisto el mencionado tablero (1).

Composición:

1ª.- El juego se compone de dos tableros, 200 fichas y dos punzones.

2ª.- Cada jugador utilizará un tablero, 100 fichas y un punzón.

3ª.- De las 100 fichas de cada jugador, 80 de ellas (de un solo color) representan agua, y las 20 restantes (de color distinto a las anteriores) representan los barcos, distribuidos de la siguiente forma:

a) 4 fichas colocadas en línea, horizontal o vertical, representan el acorazado.

b) 3 fichas colocadas de igual forma que en el caso anterior, representan un crucero.

c) 2 fichas de igual forma que en los casos anteriores, representan un torpedero.

d) 1 ficha, representa un submarino.

4ª.- Cada jugador tiene una escuadra compuesta de: 1 acorazado, 2 cruceros, 3 torpederos y 4 submarinos.

15



24428

Reglas :

1.^a.- Oculto a la vista del contrario, cada jugador coloca su escuadra en la posición que estime más ventajosa, con la única norma de que los barcos no pueden tocarse ni aún
5 - por las esquinas.

2.^a.- Los espacios libres se rellenarán con fichas de agua.

3.^a.- Dispuestos los tableros, cada jugador entrega el suyo, al enemigo, de modo que éste solo vea la cara opues-
10 - ta a la de situación de la escuadra.

4.^a.- Por turnos sucesivos, cada jugador, hace un disparo, empujando con el punzón una ficha del campo enemigo, hasta que caiga, recogiénola y colocándola por la cara visi-
15 - tuados. De esta forma tiene a la vista todos los disparos efec-

5.^a.- Gana el banaval, el jugador que consigue hundir primero la escuadra enemiga.

NOTA

En resumen; la presente patente de modelo de utili-
20 - dad recaerá sobre las siguientes reivindicaciones:

1.^a.- Juego recreativo, que se caracteriza por comprender un tablero, dotado de una pluralidad de orificios, montándose el conjunto sobre un pié o base, y utilizándose, de acuerdo con la composición y reglas del juego, una serie de fi-
25 - chas, de cabeza circular, con pivote inferior, para la sujeción de las mismas en los orificios de que va provisto el tablero.

2.^a.- JUEGO RECREATIVO.

Según se describe en la presente memoria que consta
30 - de tres hojas escritas a máquina por una sola cara y dibujos.

Madrid, 15 de Septiembre de 1950
P. P.

24428 24428

FIG. 1

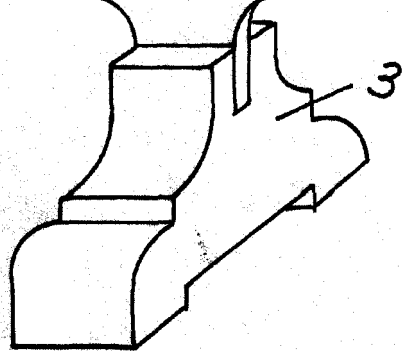
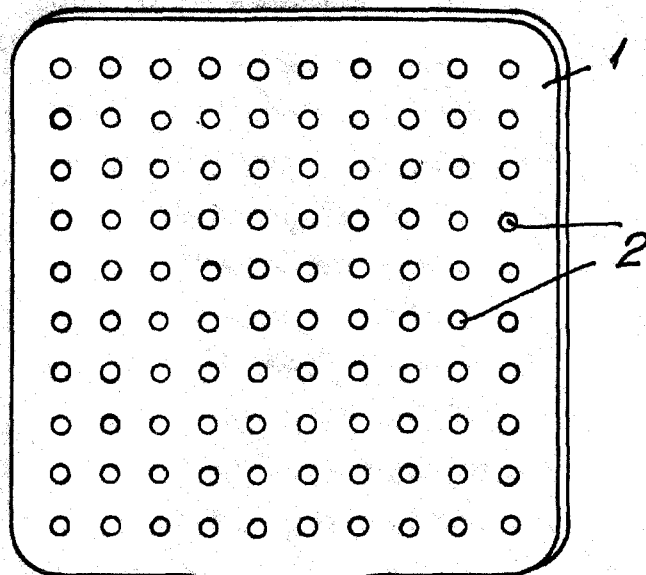
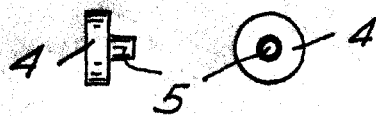


FIG. 2



ESCALA VARIABLE
Madrid 15 SEP. 1950
Francisco Javier Plaza
P. P.