

25239



25239

MEMORIA DESCRIPATIVA

correspondiente a un Modelo de Utilidad, por veinte años, para todo el territorio nacional, colonias y Protectorado, por: NUEVO JUEGO INSTRUCTIVO, a favor de DON MANUEL GONZALEZ COCA y DON JUAN LEON ROSALES, de nacionalidad española, residentes en Madrid, Felipe Diaz n° 7

=====

El presente modelo de utilidad tiene por objeto garantizar la explotación exclusiva de un nuevo juguete instructivo compuesto de un tablero convenientemente encasillado, según las exigencias del mismo y de un numerador o ruleta que señala las cantidades por las que se rige el juego.

5

Este nuevo juguete instructivo facilita el desarrollo mental de los niños, ya que exige en cada jugada efectuar una serie de operaciones aritméticas que necesariamente dará ocasión para ejercitar el dominio de las cuatro operaciones fundamentales, suma, resta, multiplicación y división.

10

Este juego consta de un tablero cuadrado dividido por líneas paralelas y perpendiculares en casillas rectangulares que forman tres series o recuadros concéntricos en torno a un cuadrado central, según el plano adjunto. Estos recuadros están separados entre sí por unos espacios atravesados por un paso que pone en comunicación el recuadro envolvente con su inmediato interior, dando así una continuidad a las casillas desde su comienzo o salida de las fichas, hasta su terminación en el cuadrado central. Estas casillas pueden ir o no numeradas correlativamente.

15

20

En cada lateral y en su parte media, hay cuatro casillas que sirven de base de partida a igual número de fichas que han de hacer el recorrido hasta el centro.



25 Para calcular el número de espacios que ha de recorrer cada ficha en la jugada correspondiente, se dispone de una ruleta formada por una caja circular cuya cubierta superior es de celuloide u otra materia transparente cualquiera que no se rompa fácilmente. El interior está dividido en diez sectores circulares numerados del 1 al 10, dispuestos en forma que la bolita que va en el interior, rueda hasta una de las concavidades
30 previstas en cada sector, dando así a conocer el número que ha de servir para calcular la jugada. Los sectores pueden ir pintados en colores diversos para su mejor diferenciación.

35 Para mejor comprensión del objeto de este modelo, se hace referencia al plano adjunto, donde se ha representado, en la Figura 1 el tablero, y en la Fig. 2 la ruleta.

En estas figuras se aprecian las siguientes referencias:

- 1- casilla de salida de la ficha.
- 2- casilla final de la primera vuelta unida mediante un
40 pasillo al recuadro interior.
- 3- casilla final desde la que se pasa al cuadrado central
- 4- final de la partida.

. Los jugadores situados en la parte opuesta del tablero, formarán equipo dos a dos, esto es, alternados con los contrarios.

45 Cada uno de los cuatro jugadores sacará un número en la ruleta y el mayor iniciará la jugada, es decir, será mano, señalándolo como el jugador primero y a los restantes, segundo, tercero y cuarto, según su colocación correlativa a la derecha del primero.

50 El primer jugador accionará la ruleta y sacará un número que lo cantará con voz fuerte; su compañero o jugador tercero, dirá "multiplico" y tirando para sacar otro número en la ruleta, verificará la multiplicación con el obtenido por su compañero. Llegado el turno a los contrarios, el segundo jugador dirá
55 "divido" y tirará sacando otro número, que será el que divida

25239



1950

la cantidad obtenida en la multiplicación, cuyo cociente será el número de espacios que el primer jugador haya de adelantar su ficha. Si la división no fuese exacta, el número indicado en el resto servirá para que el jugador cuarto adelante su ficha el mismo número de casillas. Así pues, en cada jugada y caso de que la división sea inexacta, serán favorecidos los jugadores primero y cuarto.

Las cuatro fichas de cada jugador podrán estar siempre en juego, cuya salida se iniciará a voluntad.

Al coincidir dos fichas contrarias en la misma casilla, la primera ocupante deberá volver a su punto de partida, e iniciará otra vez la salida a su voluntad., obteniendo la otra una bonificación de quince tantos en el primer pasillo, diez en el segundo y cinco en el tercero, mas el número que figure en la ficha que retrocede, ya que se ha previsto que cada ficha lleve un número en su parte superior visible. Cuando dos fichas de un mismo jugador coincidan en una casilla, formarán barrera e impedirán el paso a los que vengan detrás y solamente en el caso de que dicho jugador realice una jugada en la que el número resultante sea seis sin ningún resto, está obligado a abrir dicha barrera.

Las casillas que forman los ángulos de los cuadrados inscritos, se considerarán como seguro o descanso para las fichas, en cuyas casillas podrán coincidir dos de distinto jugador sin perjuicio alguno. (Estas casillas van marcadas en el plano). La coincidencia de dos fichas del mismo jugador en una casilla de seguro, no constituirá barrera.

Las casillas que forman el pasillo de comunicación entre los distintos recuadros, se contarán como un espacio y caso de estar numeradas, llevarán su número correspondiente.

Quando alguno de los jugadores sacra un número que multiplicado por el del compañero fuese inferior al sacado por el contrario para efectuar la división, el cuarto jugador retrasará la



ficha del primero tantas casillas como sumen los valores absolutos de los números sacados por los tres jugadores.

Para que una ficha pueda entrar en el cuadrado central, es preciso que su jugada marque el número exacto de casillas que le falta para llegar a él.

El primer jugador que logre llegar con sus cuatro fichas al centro, será el ganador.

Tanto el tablero como las distintas fichas de que se compone este juego, pueden ir pintadas de diferentes colores para facilitar su distinción, y serán construidas de madera, plástico, cartón o cualquier otra materia apropiada.

Descrito suficientemente el objeto de este modelo de utilidad, se hace constar que cualquier modificación que se introduzca, ya sea en su forma, proporciones, dimensiones, clase de material empleado o disposición de los distintos elementos que lo integran, se considerará incluida dentro del presente modelo, siempre que no modifiquen esencialmente las condiciones del mismo.

N O T A.-

Se declaran de novedad y propia invención las siguientes

REIVINDICACIONES.

1ª.- Nuevo juego instructivo, caracterizado por constar de un tablero cuadrado dividido por líneas perpendiculares y paralelas en casillas rectangulares que forman tres series o recuadros concéntricos en torno a un cuadrado central (según el plano adjunto, cuya disposición se reivindica), separados entre sí por unos espacios atravesados por un paso que pone en comunicación el recuadro envolvente con su inmediato interior, dando así una continuidad a las casillas desde la indicada como salida de las fichas, hasta su terminación en el cuadrado central.

2ª.- Nuevo juego instructivo, según la reivindicación anterior, que se caracteriza porque en cada lateral del tablero y en

25239



su parte media, hay cuatro casillas que sirven de base de partida a igual número de fichas que han de hacer el recorrido hasta el centro, estando numeradas estas fichas para su mejor distinción y cuyos números forman parte de una de las reglas del juego.

125

3ª.- Nuevo juego instructivo, que se caracteriza porque otro elemento del juego referido es una ruleta formada por una caja circular cuya cubierta superior es transparente. Esta ruleta aloja en su interior una bolita y su base está dividida en diez sectores circulares numerados del uno al diez, formando concavidad cada uno de los sectores para que la bolita se pare exactamente en uno de ellos y poder tomar el número indicado como base de partida para las combinaciones que se detallan en el reglamento que consta en la memoria descriptiva, en el cual se determinan los detalles y reglas por las que se rige.

130

135

4ª.- NUEVO JUEGO INSTRUCTIVO.

Todo ello tal y como se describe y reivindica en la presente memoria, que consta de cinco hojas mecanografiadas por una sola de sus caras y se ilustra con el dibujo adjunto.

Madrid, a cinco de Diciembre de mil novecientos cincuenta.

FRANCISCO MORIONES

P.P.

FIG. 1

95230

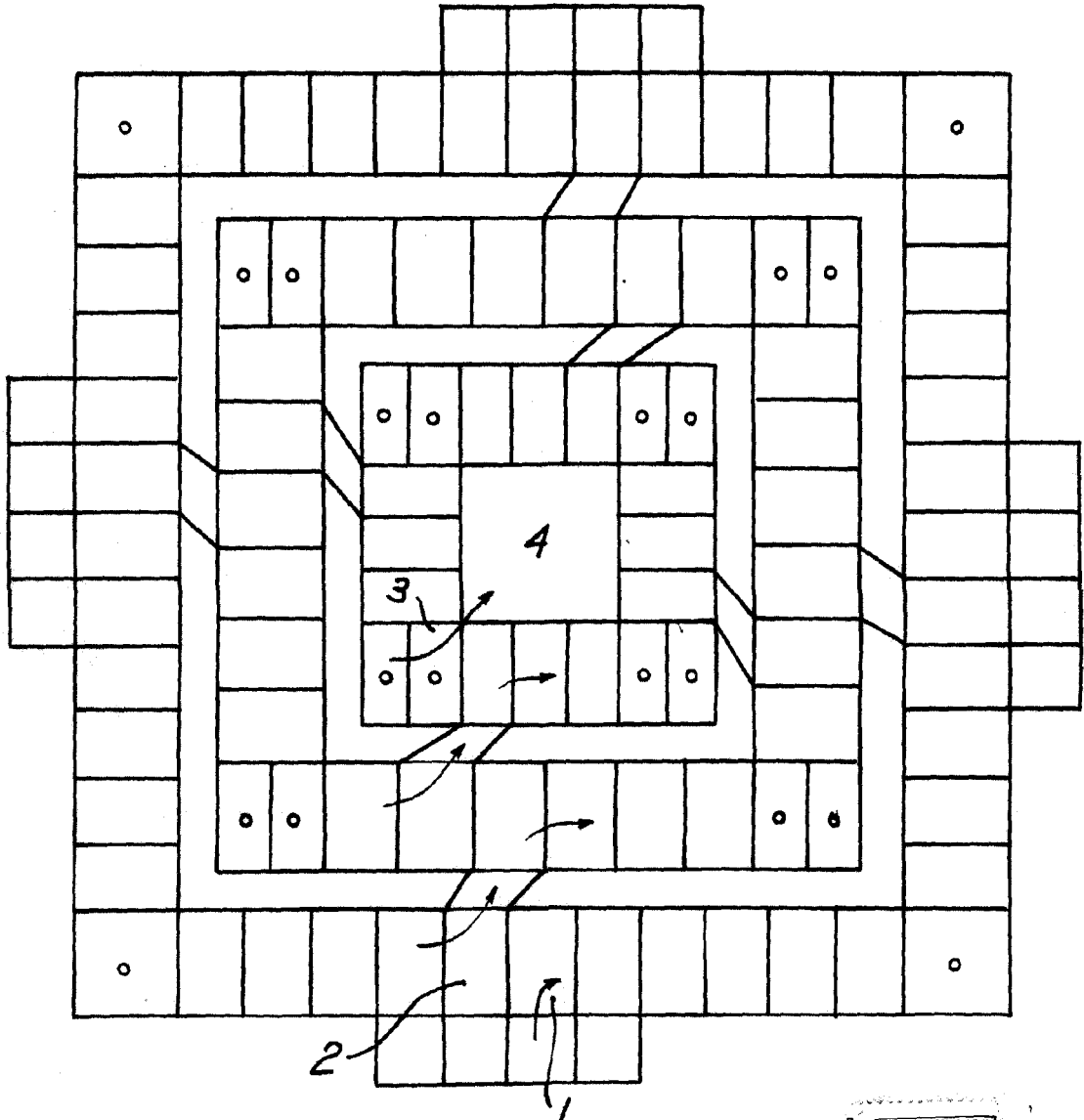
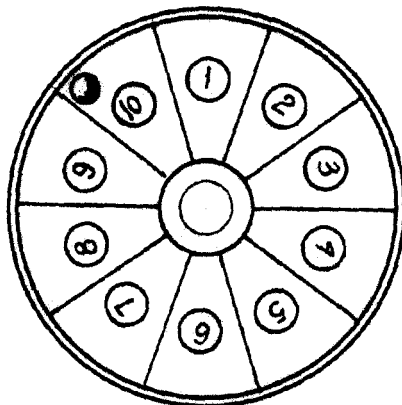


FIG. 2.



Madrid, 5 Diciembre de 1950

Francisco Moriones

p.p.