

25593

MODELO DE UTILIDAD



MEMORIA DESCRIPTIVA

sobre:

"UN NUEVO JUEGO DE MESA".

Solicitante: Don FRANCISCO SABATE RABAL.

Residencia: BARCELONA, Calle Béjar, 17.

Nacionalidad: Española.

La presente solicitud se refiere a un nuevo juego de mesa.

Se compone este juego de un tablero liso provisto de un área central y de varias metas dispuestas en las esquinas del tablero y unidas cada una de ellas con el  
5 área central por medio de una faja subdividida en casillas numeradas, así como de una ficha y de un dado.

En el dibujo adjunto se ilustra a título de ejemplo, no limitativo, una forma de realización del tablero, siendo  
10 T el tablero propiamente dicho, P el área central en la cual se coloca la ficha al principiar el juego, G las metas previstas para cuatro jugadores y F las correspondientes fajas subdivididas en casillas numeradas que unen  
15 las distintas metas con el área central. En el ejemplo representado cada una de dichas fajas lleva once casillas numeradas



1, 2, 3, 4, 5, 6, 1, 2, 3, 4, y 5.

El juego se practica de la manera siguiente:

Se coloca la ficha en el centro del tablero, o sea en el área P, y empieza a tirar el dado el jugador que sea mano.

5 La ficha se hará correr seguidamente hacia la meta que corresponda al citado jugador por la respectiva faja F tantas casillas como marque el dado. Cada vez que salga el número 6 volverá a tirar el mismo jugador y en el caso de que la ficha fuese a parar en la primera casilla número 5 u otra convencio-  
10 nal, deberá corrérsela a la segunda casilla de igual número.

Una vez iniciado el juego por el primer jugador en la forma descrita, lo continuará el segundo y así sucesivamente, teniendo en cuenta las siguientes reglas:

15 1ª.- Si al tirar el dado sale un número igual al de la casilla en que se halle situada la ficha, se la colocará en la misma casilla de la línea o faja que pertenezca al jugador que haya tirado el dado.

20 2ª.- Si sale un número distinto al de la casilla en que esté situada la ficha (menos cuando esté en el número 5 u otra casilla convencional según se dirá) deberá correrse la ficha hacia atrás, o sea hacia el área central P, que se cuenta como casilla, y seguir después la cuenta por la línea de casillas que corresponda al jugador.

25 3ª.- Cada vez que salga el número 6 en el dado se vuelve a tirar.

4ª.- Si al tirar el dado se halla ya la ficha en la línea de casillas correspondiente al jugador, se la hará correr hacia la propia meta tantas casillas como marque el dado.

30 5ª.- En todos los casos, cuando la ficha vaya a parar

25593



a la primera casilla número 5 u otro convencional del grupo se la hará correr a la siguiente casilla de igual número.

5 6ª.- Cuando la ficha está situada en la segunda casilla número 5 u otro convencional del último grupo, solo podrá quitarse por otro jugador cuando al tirar el dado éste presente iguales puntos.

10 7ª.- Siempre que al tirar el dado el número que salga coincida con el número de casillas que falten para llegar a la meta G se gana la partida, pudiendo moverse la ficha desde la última casilla de la propia línea únicamente cuando el dado presente un punto.

15 De lo expuesto puede comprenderse fácilmente que el juego resulta sumamente divertido y ameno, ya que la ficha salta continuamente de una a otra faja de casillas.

20 Se hace constar que el tablero de este nuevo juego puede variar de forma y tamaño según convenga en cada caso. Así por ejemplo, en lugar de prever cuatro metas puede disponerse cualquier otro número conveniente y las fajas provistas de casillas que las unen con el área central pueden estar constituidas por líneas curvas, rectas o mixtas.

#### N O T A.

El modelo de utilidad que se solicita recae sobre las siguientes reivindicaciones:

25 1ª.- Un nuevo juego de mesa, caracterizado por comprender un tablero liso provisto de un área central y de varias metas dispuestas en las esquinas del tablero y unidas cada una de ellas con el área central por medio de una faja subdividida en casillas numeradas, así como de una ficha y de un dado.

30 2ª.- Un nuevo juego de mesa según reivindicación 1ª,

25593



caracterizado porque las fajas subdivididas en casillas comprenden por lo menos dos grupos de seis casillas numeradas de 1 a 6, coincidiendo la última casilla con la respectiva meta.

- 5            3ª.- Un nuevo juego de mesa según reivindicaciones 1ª y 2ª, caracterizado porque para iniciarlo se coloca la ficha en el área central y el jugador que sea mano empieza a tirar el dado, haciéndose correr seguidamente la ficha hacia la meta que corresponda al citado jugador por la respectiva
- 10 faja tantas casillas como marque el dado y continuando el juego el segundo jugador y así sucesivamente de acuerdo con las siguientes reglas:
- a). Si al tirar el dado sale un número igual al de la casilla en que se halle situada la ficha, se la colocará en
- 15 la misma casilla de la línea o faja que pertenezca al jugador que haya tirado el dado;
- d). Si sale un número distinto al de la casilla en que esté situada la ficha (menos cuando esté en el número 5 u otra casilla convencional) deberá correrse la ficha hacia
- 20 atrás, o sea hacia el área central, que se cuenta como casilla, y seguir después la cuenta por la línea de casillas que corresponda al jugador;
- c). Cada vez que salga el número 6 en el dado se vuelve a tirar;
- 25            d). Si al tirar el dado se halla ya la ficha en la línea de casillas correspondiente al jugador, se la hará correr hacia la propia meta tantas casillas como marque el dado;
- e). En todos los casos, cuando la ficha vaya a parar a la primera casilla número 5 u otro convencional del primer
- 30 grupo se la hará correr a la siguiente casilla de igual

número;

25593



f). Cuando la ficha esté situada en la segunda casilla número 5 u otro convencional del último grupo solo podrá quitarse por otro jugador cuando al tirar el dado éste presente iguales puntos;

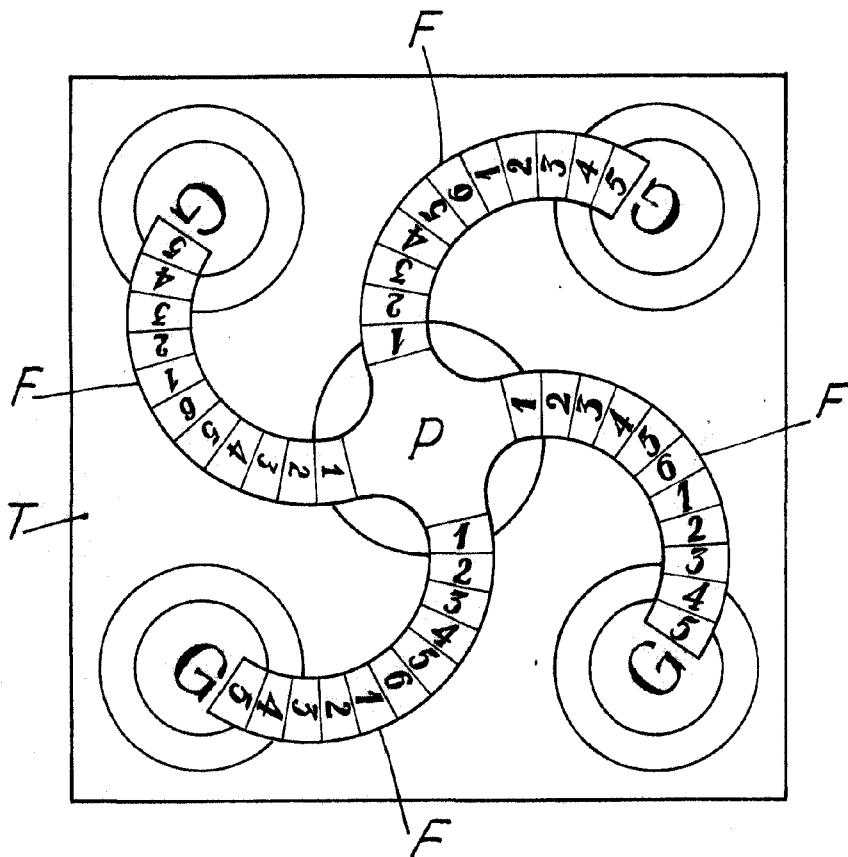
g). Siempre que al tirar el dado el número que salga coincida con el número de casillas que falten para llegar a la meta se gana la partida, pudiendo moverse la ficha desde la última casilla de la propia línea únicamente cuando el dado presente un punto.

4ª.- UN NUEVO JUEGO DE MESA,  
tal y como queda descrito y reivindicado en la presente memoria que consta de cinco hojas mecanografiadas por una sola cara y de una lámina de dibujos.

Madrid, 20 de Enero de 1951.

FRANCISCO SABATE RABAL  
P.P. Per Poder de J. GOMEZ AGUIRRE

2559



Madrid, 20 ENE. 1851

Per Poder de J. GOMEZ ACEDO

*Planic*