



MEMORIA DESCRIPTIVA
DE UN
MODELO DE UTILIDAD
por veinte años.

5.- Cuyo registro se solicita a favor de D.CARLOS, D.JOSE y D.ADO-
FO CERECEDA FERNANDEZ, de nacionalidad española, residente en
Madrid, Molino de Viento nº 11, quienes manifiestan que lo que
es objeto de este modelo, es nuevo y propio del solicitante,
y se refiere a:

10.- UN JUEGO RECREATIVO DE GUERRA NAVAL

15.- El modelo de utilidad, cuyo registro se solicita, hace referen-
cia como el enunciado indica, a un juego sobre la modalidad de
la lucha en el mar, entre dos escuadras enemigas, que permite re-
flectar a los dos bandos que intervienen en la contienda, todas
las incidencias que se vn produciendo, con sujecin a las re-
glas del juego, y cuyo control, no solamente queda marcado sobre
los tableros del juego, sino que tambin en unas hojas o docu-
mentos supletorios que cada jugador lleva para anotar todas las
incidencias del combate.

20.- DESCRIPCION

Consiste este modelo, en dos tableros cuadrados, de corcho ma-
dera u otro material similar, que permita clavar en su superficie
las agujas o alfileres de que vn provistos algunos de los ele-
mentos que intervienen en el juego (Fig.3).

25.- Estos tableros contienen sobre su superficie un espacio inte-
rior subdividido por lneas horizontales y verticales, que for-
man un conjunto de 64 cuadrculas. Este espacio cuadrculado,
de menor superficie que la del tablero, determina que en todo
el permetro exterior de dicho espacio, quede una faja, contor-
neandolo, y cuya faja representa en cada tablero, los puertos o

30.-



- bases navales de cada jugador, indicándose en ella los cuatro puntos cardinales y demás referencias pertinentes al juego.
- Las cuadrículas están señaladas o determinadas en su parte superior y horizontal, por las ocho primeras letras del abecedario y en el lado izquierdo, de arriba abajo, por las ocho primeras unidades.
- 35.- Esto tiene como finalidad, dentro de las reglas del juego, poder determinar la cuadrícula en que se desarrolla un combate, con solo enunciar la letra que marca las columnas verticales, y la cifra que hace lo propio en las horizontales, toda vez que en la intercepción de estas dos columnas, queda la cuadrícula determinada.
- 40.- Estableciendo una separación entre los dos tableros para que ninguno de los jugadores pueda conocer la colocación de los elementos de combate contrarios, existe, y forma parte de éste modelo, una chapa metálica a de otro material cualquiera (Fig. 1, b'), de forma rectangular en sentido horizontal, de mayor longitud que el ancho de los tableros y altura aproximada de unos 40 cms., la indispensable para que los jugadores oculten tras de esa mampara la colocación de sus elementos de combate.
- 45.- Esta chapa metálica que ha de permanecer en posición vertical, se apoya o sujeta sobre la superficie donde se coloca el juego, por dos horquillas (Fig. 2) y (Fig. 1, c'), sobre las cuales queda sujeta y descansan para permanecer en la posición vertical anteriormente mencionada.
- 50.- Integran igualmente éste modelo, complementando los elementos del juego, determinado número de proyectiles (Fig. 4), colocados sobre agujas, a los fines de que puedan clavarse en los tableros, en aquellas cuadrículas donde se supone han caído dichos proyectiles. Complementan también este juego, determinado número de pequeñas figuras, representando acorazados, cruceros y submarinos, de las cuales, al igual que los proyectiles anteriormente mencionados, recibe cada jugador un número determinado, en relación con las reglas del juego que preside en el mismo.
- 60.- Resta decir, que en las cuatro cuadrículas que forman los ángulos de la superficie cuadrículada, (Fig. 3, 3'), existen unas orejetas
- 65.-



de forma diagonal, destinadas a que en ellas puedan sujetarse sobre el tablero, las hojas supletorias que con igual cuadrícula, cubran aquél, cuando éste deteriorado, y cuyas hojas supletorias pueden colocarse o quitarse cuando se estime conveniente.

70.--

La fig. 1, representa el juego completamente armado y dispuesto para comenzar la partida, restando decir como un avance de dicho juego, y complementando todo esto con las reglas que presiden en el mismo, que cada jugador, ocultando su tablero, del contrario, por la mampara que divide ambos tableros, coloca sus unidades de combate en las cuadrículas que tiene por conveniente, y al propio tiempo señala o designa las cuadrículas del contrario donde tiene a bien colocar los proyectiles, al objeto de si coincide éste señalamiento con la cuadrícula en que está colocado un barco del contrario, se entienda éste como destruído.

75.--

80.--

El modelo descrito, puede construirse de cualquier tamaño, y del material a propósito que se tenga por conveniente.

R E I V I N D I C A C I O N E S

85.--

1ª.-- Se reivindica un juego recreativo de guerra naval, caracterizado por dos tableros cuadrados, de corcho, madera u otro material similar, sobre los cuales existen unas superficies cuadrículadas, formadas por líneas horizontales y verticales, que forman un conjunto de 64 cuadrículas, las cuales están marcadas en las columnas respectivas en su parte superior, por las ocho primeras letras del abecedario, y en las líneas horizontales, por las ocho primeras unidades, como igualmente una faja a todo el perímetro de la superficie cuadrículada, destinada a contener en ella, todas las indicaciones pertinentes a puntos cardinales, puertos y bases navales.

90.--

95.--

2ª.-- Se reivindica un juego recreativo de guerra naval, caracterizado por una chapa metálica, de mayor longitud que el costado de los tableros y altura de unos 40 cms., que a modo de mampara, separa estos, ocultándolos mutuamente, y cuya chapa en



- 100.-- posición vertical, se apoya y sujeta en unos soportes u horquillas metálicas.
- 3º.-- Se reivindica un juego recreativo de guerra naval, caracterizado por determinado número de proyectiles, colocados sobre agujas para poder ser clavados en las cuadrículas que se tenga por conveniente.
- 105.-- 4º.-- Se reivindica un juego recreativo de guerra naval, caracterizado por determinado número de pequeñas figuras representativas de acorazados, cruceros y submarinos, de las que se hace entrega a cada jugador, y cuyas unidades van pintadas de colores distintos, al igual que los proyectiles, según al bando a que pertenezcan.
- 110.-- 5º.-- Se reivindica un juego recreativo de guerra naval, caracterizado porque en las cuatro cuadrículas que forman los ángulos de la superficie cuadrículada, existen unas orejetas de forma diagonal destinadas a que en ellas puedan sujetarse sobre el tablero, las
- 115.-- hojas supletorias de papel, que con igual cuadriculación, cubran aquél cuando se estima conveniente.
- 6º.-- Se reivindica UN JUEGO RECREATIVO DE GUERRA NAVAL.
La presente memoria descriptiva, consta de cuatro hojas, escritas a máquina y por una sola cara.

120.-- Madrid, 14 marzo 1951

JOAQUIN CARLOS ROCA Y DORDA
P. D.

Roca 26148

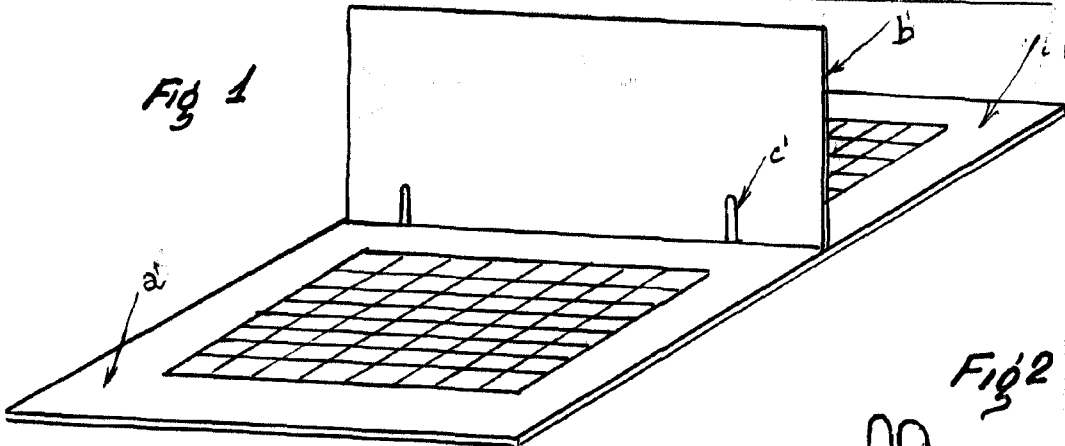


Fig 1

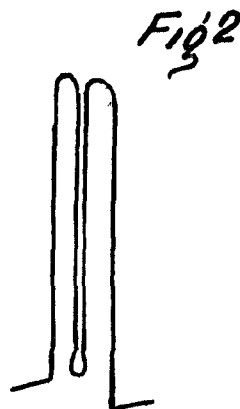


Fig 2

Fig 3

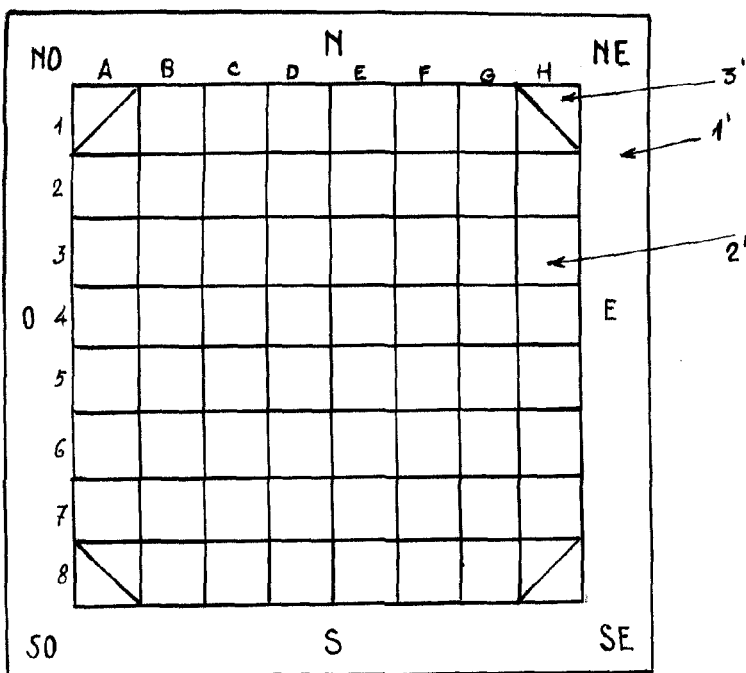
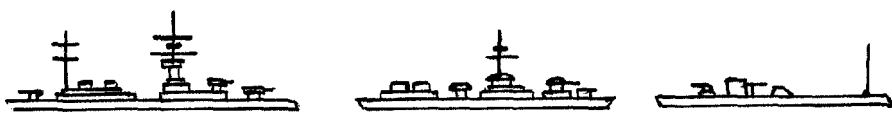


Fig 4



26148

Fig 5



M. Cuervo