

27113

13 JUN



27113

MODELO DE UTILIDAD

que, por veinte años, se solicita, como de propia y nueva invención, a favor de D. ANTONIO NOGALES PAS-SOLAS, Maestro Nacional, domiciliado en Tetuán (Mar rucos), Grupo Escolar Padre Lerchundi, y cuyo Mode lo ha de recaer sobre un "JUEGO INSTRUCTIVO-REGREA-TIVO CONSISTENTE EN UNA LOTERIA GEOMETRICA".

[Handwritten signature]

~~~~~

Memoria descriptiva

-----

El presente registro de Modelo de Utilidad - tiene por objeto garantizar la explotación exclusi- va, en todo el Territorio Nacional, Colonias y Pro-



5. tectorado, de un juego instructivo-recreativo consistente en una lotería geométrica, tal y como quedará descrito a continuación y se representa gráficamente, a título de ejemplo en el plano que se une a esta Memoria.

10. En el mencionado plano, presentado en forma y tamaño reglamentarios (modelo doble: treinta y uno por cuarenta y dos centímetros), se han dibujado - las tres figuras que se indican a continuación, en las cuales se han señalado los elementos que igualmente se mencionan:

15. FIGURA 1 = Hoja-modelo general.

FIGURA 2 = Cartón.

FIGURA 3 = Ficha.

Los elementos o partes marcados en dichas figuras son:

20. A = Hoja-modelo general.

B = Espacio recuadrado.

C = Figuras geométricas.

D = Recuadro para la designación de la figura geométrica correspondiente.

25. E = Cartón.

F = Espacio recuadrado.

G = Figuras geométricas.

H = Recuadro para la designación de la figura geométrica correspondiente.

30. I = Espacios libres, o sea, sin figura geométrica.

J = Ficha.

K = Figura geométrica.

L = Recuadro para la designación de la figura

*Handwritten signature or mark, possibly 'H. C. C. C. C.'*

27113

- tres -

13 JUN



35. geométrica correspondiente.

DESCRIPCIÓN:

Este juego instructivo-recreativo consistente en una lotería geométrica, está compuesto de tres elementos esenciales: una hoja-modelo general, unos  
40. cartones y unas fichas, o sea, los mismos señalados en el plano.

La hoja-modelo general (figura 1) es una hoja de papel, cartulina u otra materia apropiada -A- en la que aparecen impresos unos espacios recuadrados consecutivos -B-, en los que van sendas figuras geo-  
45. métricas -C- y debajo de cada una otro recuadro -D- bastante más estrecho, en el que aparecerá el nombre de la figura respectiva. En el ejemplo presentado en el plano no se ha dibujado más que la parte superior de dicha hoja, figurando cortada, para poder aprovechar mejor el espacio y no sobrepasar las  
50. medidas oficialmente señaladas.

Generalmente, el número de figuras geométricas será de 56, comenzando por el punto, continuando por las líneas, ángulos, polígonos, círculos y análogos, y terminando por los cuerpos.  
55.

La primera de las indicaciones -B- de la citada figura 1 representa un recuadro que servirá para llevar el título del juego o indicaciones similares, completándose con otro recuadro análogo que irá al  
60. final de la misma hoja.

Los cartones (figura 2) son unas pequeñas hojas de cartón, cartulina u otra materia apropiada -E-, en cada una de las cuales aparecen unos espacios recuadrados consecutivos (F), análogos a los  
65.

*Handwritten signature or mark.*



70. de la hoja-modelo general descritos anteriormente, en los que van también impresas sendas figuras geométricas -G-, aunque no consecutivas como en dicha hoja, sino distribuidas alternadamente, y también debajo de cada una va un espacio más estrecho -H-, para imprimir el nombre de la figura geométrica respectiva.

75. Entre los recuadros de figuras geométricas podrá haber otros espacios, aunque libres, o sea, desprovistos de dichas figuras, -I-, con algún dibujo ornamental común o leyendas sobre el juego.

80. Generalmente, el número de dichos cartones será de 10, siendo muy conveniente que todos ellos sean diferentes, o sea, que los grupos de figuras geométricas contengan variaciones de éstas.

85. En el reverso de dichos cartones irán impresas las definiciones de las figuras geométricas contenidas en el anverso.

90. Las fichas (figura 3) son unos pequeños rectángulos -J-, de cartón fuerte u otra materia apropiada, en cada uno de los cuales vá una figura geométrica distinta -K-, hasta completar las que aparecen en la hoja-modelo general y en los cartones, - por lo cual su número será generalmente de 56.

95. Dichas fichas tendrán un tamaño apropiado para que puedan ser colocadas sobre los recuadros de las figuras geométricas respectivas en la hoja-modelo general.

NORMAS DEL JUEGO:

Pueden jugar en él hasta 11 participantes: 10 que serán los que actúen de jugadores y 1 de sortea

27119

- cinco -



dor.

100. Cada jugador deberá proveerse de un cartón e irá marcando con cualquier indicador la figura geométrica que dijese el sorteador y que figurase en su cartón.

105. El sorteador irá sacando una a una las fichas geométricas existentes en una bolsa, hasta que uno de los jugadores indicase el haber completado su cartón. El sorteador irá colocando las fichas en la hoja-modelo general.

110. Gana el juego aquél que antes llenase el cartón, para lo cual deberá avisar al sorteador que ha completado su cartón. Acto seguido, deberá dar la definición de cada una de las figuras existentes en su cartón, y el sorteador deberá ir comprobando que están bien dichas, leyéndolas, a su vez, en el reverso de la ficha respectiva, ya que allí llevará también impresa su correspondiente definición.

115. Para dar mayor interés al juego, se pondrán encima de la mesa donse se juega, semillas de cualquier clase u otros objetos, que se denominarán puntos, en número de 24, 36, 48 y así sucesivamente. Cada vez que un jugador gane un juego, por cada definición bien dada irá retirando de la mesa un punto. Se harán tantos juegos mientras queden puntos en la mesa. Gana el juego total aquél que hubiese conseguido reunir mayor número de puntos.

120. Es condición imprescindible que, a cada nuevo juego, los cartones se vayan cambiando, o sea, que un mismo jugador no puede volver a jugar con el mismo cartón que tenía anteriormente.

*Ramón*



VARIOS:

130. Tanto los materiales a emplear en la fabricación, como el número, forma, dimensiones y disposición de los elementos componentes, serán susceptibles de variación, siempre que este cambio no altere la esencia del invento.

135. Los términos en que queda redactada esta Memoria son cierto y fiel reflejo de lo que se pretende registrar como Modelo de Utilidad, debiéndose tomar en sentido amplio, nunca limitativo.

140. El peticionario se reserva el derecho a obtener los oportunos registros complementarios por los perfeccionamientos que la fabricación y práctica le aconsejen.

*[Handwritten signature]*



NOTA DE REIVINDICACIONES

-----

145. Se reivindica, como de la propia y nueva invención, a favor de D. ANTONIO NOGALES PASSOLAS, de nacionalidad española y domiciliado en Tetuán, por los extremos siguientes:

150. PRIMERO = Por un juego instructivo-recreativo consistente en una lotería geométrica, que se caracteriza por estar compuesto esencialmente de tres



155. elementos: una hoja-modelo general, unos cartones y unas fichas, siendo la primera una lámina en la que aparecen unos espacios recuadrados consecutivos, en los que van sendas figuras geométricas ordenadas regularmente, y debajo de cada una otro recuadro en el que se lee el nombre de la figura respectiva.

160. SEGUNDO = Por el mismo juego instructivo-recreativo consistente en una lotería geométrica, referido en la anterior reivindicación, que se caracteriza igualmente porque los cartones son unas pequeñas hojas en las que aparecen unos espacios recuadrados consecutivos, análogos a los antes descritos, en los que van también sendas figuras geométricas, aunque no correlativas, sino distribuidas alternadamente, y debajo también de cada una el nombre de la figura respectiva en otro recuadro, pudiendo haber entre los recuadros de figuras otros espacios desprovistos de ellas, con algún dibujo ornamental común o leyendas apropiadas.

165. *Handwritten scribble*

170. TERCERO = Por el mismo juego instructivo-recreativo consistente en una lotería geométrica, a que nos hemos referido en las dos anteriores reivindicaciones, que se caracteriza igualmente porque el número de los cartones mencionados será generalmente de diez, siendo todos ellos diferentes, o sea, que los grupos de figuras geométricas contengan variaciones de ellas, y porque en el reverso de dichos cartones irán impresas las definiciones de las figuras geométricas contenidas en el anverso respectivo.

175. CUARTO = Por el mismo juego instructivo-re-

180. CUARTO = Por el mismo juego instructivo-re-

27113

13 JUN



- ocho -

185. creativo consistente en una lotería geométrica, a que nos hemos referido en las tres reivindicaciones anteriores, que se caracteriza igualmente porque las fichas son unos pequeños rectángulos, en cada uno de los cuales va una figura geométrica distinta hasta completar las que aparecen en la hoja-modelo general, por lo cual su número será generalmente de cincuenta y seis, y debajo de cada una va igualmente un recuadro en el que aparece impreso el nombre de la figura respectiva.

195. QUINTO = Por el mismo juego instructivo-recreativo consistente en una lotería geométrica, a que nos hemos referido en las cuatro reivindicaciones anteriores, que se caracteriza igualmente porque las fichas mencionadas serán de un tamaño apropiado para que puedan colocarse sobre los recuadros de las figuras geométricas respectivas en la hoja-modelo general, y porque en su reverso llevarán impresa la definición de la correspondiente figura del anverso.

200. SEXTO = Por el mismo juego instructivo-recreativo consistente en una lotería geométrica, a que nos hemos referido en las cinco reivindicaciones anteriores, que se caracteriza igualmente porque, además de consistir en ir sacando de una bolsa las fichas una a una, e ir nombrándolas la persona que actúe de sorteador y, simultáneamente, colocándolas éste sobre el recuadro de la respectiva figura geométrica de la hoja-modelo general y marcando los jugadores con cualquier indicador la figura que aquél

205.  
210.

271

- nueve -



JUN. 1951

215. dijese, ganando aquél que llene antes su cartón, consiste también en que el jugador que antes lo llenase, deberá dar la definición de cada figura contenida en su cartón, ganando un punto, de los establecidos en un determinado número, por cada definición bien dada, ganando el juego total aquél que consiga mayor número de puntos.

220. SÉPTIMO = Por un "JUEGO INSTRUCTIVO-RECREATIVO CONSISTENTE EN UNA LOTERÍA GEOMÉTRICA"

Tal y como queda descrito en la Memoria precedente y para los fines que se especifican.

225. La presente Memoria consta de nueve hojas, foliadas y mecanografiadas por una sola cara, a las que se une otra de planos, en tamaño y forma reglamentarios, para la mejor comprensión.

229. Madrid, a ocho de Junio de mil novecientos cincuenta y uno.

ARD

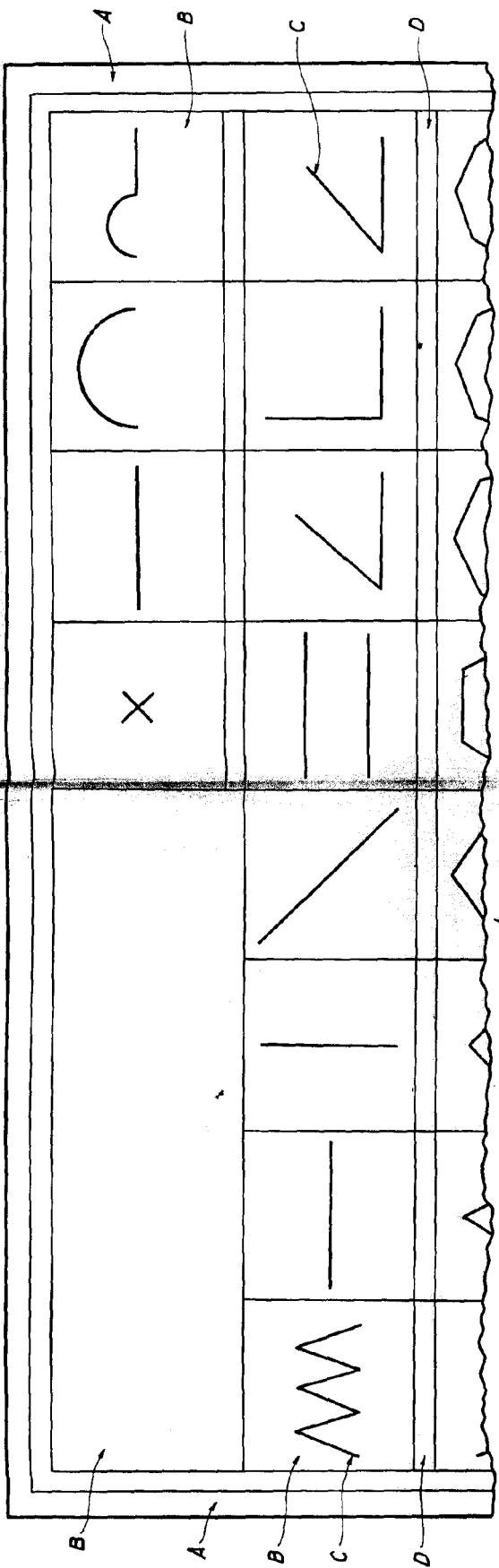


Fig. 1.

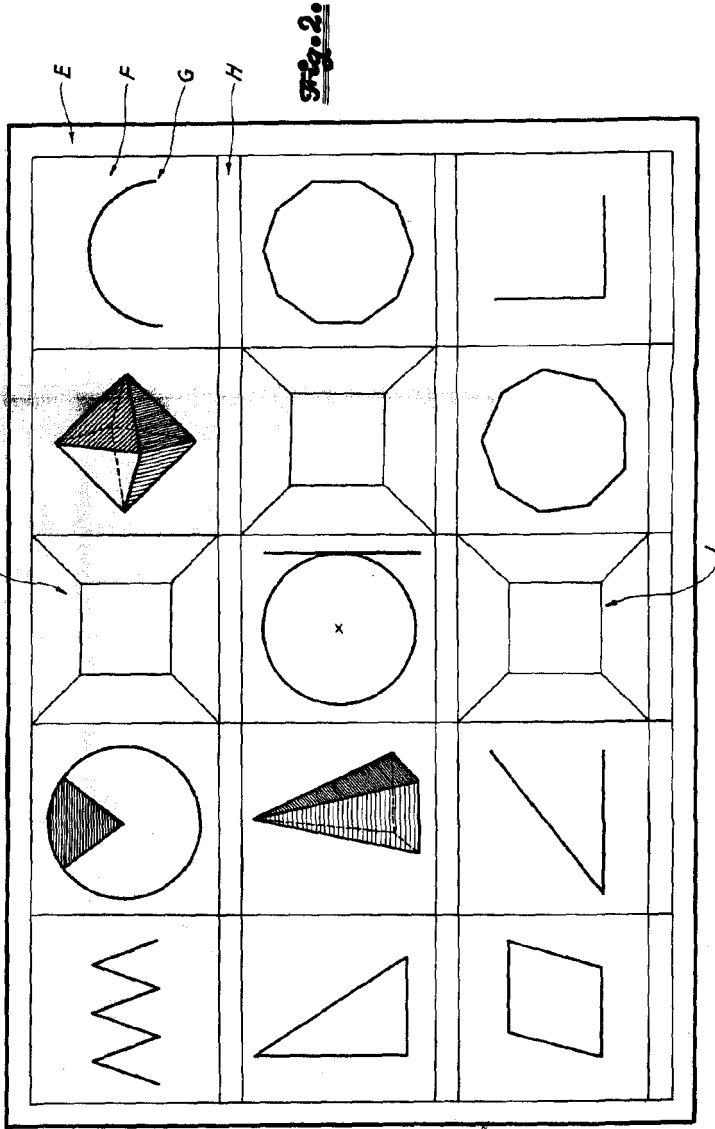


Fig. 2.

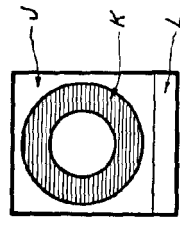
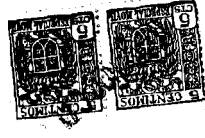


Fig. 3.

Sección de la Universidad  
Madrid, 8 de Julio de 1957.