

27288



27288

MODELO DE UTILIDAD

por 20 años

por "UN JUEGO IMITANDO LA GUERRA DE TRINCHERAS", a favor de D. Miguel Drudis Fitó, de nacionalidad española, domiciliado en Barcelona, Calatrava, 70.

=====

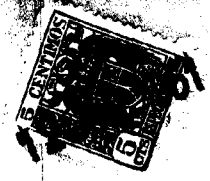
MEMORIA DESCRIPTIVA

El recurrente ha ideado y puesto en ejecución práctica un juego de sobremesa, que imita los lances de una guerra de trincheras. El recurrente manifiesta que este juego es nuevo y por ello solicita que se le garantice en su propiedad y explotación exclusiva mediante la concesión del Modelo de utilidad a que se refiere la presente memoria descriptiva.

5.

En el nuevo juego se combinan, la estilización de las posiciones y reductos de dos ejércitos enemigos, con la representación en miniatura y por medio de figuritas, de los soldados y oficiales, de diversas armas, cañones

10.



y demás artefactos de guerra que se estimen oportunos.

15. El factor suerte, en este juego se condiciona por disparos de cañón utilizando inofensivos proyectiles contra el ejército enemigo y el reglamento del juego se regula por los efectos, impactos del cañón o bajas ocasionadas por cada bando en el ejército enemigo.

20. Para mayor claridad se adjuntan unos dibujos relacionados con los elementos de este nuevo juego. Estos dibujos tienen el carácter de ejemplo y a los efectos legales del Modelo que se solicita serán variables todos cuantos detalles no afecten, alteren, cambien o modifiquen la esencia del juego descrito.

25. Suscintamente descrito el juego consiste en lo siguiente: por cada bando un cierto número de soldados de plomo -1- con sus oficiales -2-, con uno o más cañones -3- cuyo proyectil -4- consiste en una bolita de corcho, goma o celuloide. El mecanismo de disparo será un resorte o una pequeña e inofensiva carga de pólvora o detonante.

30. Cada ejército se situará sobre un plano, plataforma o tablero -5- en el que dibujados o en relieve moldeado se representarán una serie de líneas de trincheras -6- alambradas -7-, defensas antitanque -10- o reductos de defensa y posición -8- con o sin plataforma -9- para emplazamiento del cañón -3-.

35. El avance o retroceso de cada ejército dentro de su cambio propio y en su caso la penetración en el campo enemigo se reglamenta por los efectos conseguidos sobre el ejército y posiciones enemigas mediante los sucesivos disparos del cañón.

40. A título informativo resumimos un posible reglamento.

Consiste este juego en hacer alcanzar la línea del



objetivo final (línea X) al mayor número de fuerzas propias procurando al mismo tiempo causar al adversario el mayor número de bajas posible.

Cada ejército se compone de un oficial y seis soldados. Al iniciar el combate se sitúan las fuerzas combatientes en la línea O de su respectivo dispositivo bélico procurando queden lo más resguardadas posibles del fuego enemigo.

El jugador que le haya correspondido disparar primero lanzará cuatro disparos sobre las fuerzas enemigas situadas en la línea de ataque O. Los soldados que hayan sido batidos (tocados) por algún disparo se considerarán fuera de combate permaneciendo en el mismo sitio y avanzando las fuerzas restantes (no tocadas) a la siguiente línea J.

Sucesivamente y disparando alternativamente cada jugador se van avanzando las fuerzas combatientes por las consecutivas líneas hasta alcanzar el objetivo final.

Si uno de los adversarios quedase sin ejército antes de conseguir el objetivo final habrá perdido la partida.

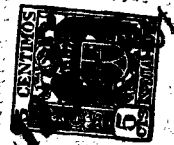
Para fijar las ganancias de cada jugador puede establecerse la siguiente pauta.

Gana la partida el jugador que obtiene el mayor número de puntos. Para saber el número de puntos que le corresponden a cada jugador solo tiene que ir sumando los puntos equivalentes a cada uno de sus soldados, puntos que varían según la línea que han sido tocados y cuyo valor se indica a continuación:

Puntuación:

Fuerzas	Línea O	Línea J	Línea 7	Línea D.5	Línea X
Soldado .....	1	2	4	7	10
75. Oficial .....	2	3	7	15	25

Si un jugador toca a un soldado de su propio ejér-



cito, este soldado se considerará batido, y por lo tanto fuera de combate.

80. Todo cuanto no afecte, altere, cambie o modifique la esencia del juego descrito será variable a los efectos legales del Modelo que se solicita.

N O T A.

Se reivindica como objeto de este registro por Modelo de utilidad:

85. 1.- Un juego imitando la guerra de trincheras, que se caracteriza por imitar, en miniatura, los lances de una guerra de trincheras o de posiciones entre dos ejércitos contendientes: consta de un plano, tablero, o plataforma en relieve, por cada bando, representando sus respectivos campos atrincherados y reductos de defensa; de un cierto número de figuritas en forma de soldados con sus oficiales, preferiblemente de plomo, y de por lo menos, un pequeño cañón con dispositivo de disparo, de resorte o de fulminante capaz de lanzar un inofensivo proyectil, pelota, taco de goma, o de corcho contra el campo contrario; finalmente de un reglamento de juego.
90. 2.- El propio juego de la reivindicación anterior, caracterizado por el hecho de que cada representación de campo atrincherado, comprenda, a parte de reductos, cuarteles y otras construcciones bélicas, un cierto número de líneas de trincheras con o sin alambradas que sirvan de base para materializar los avances y retrocesos de los respectivos ejércitos.
95. 3.- El propio juego de las reivindicaciones anteriores, caracterizado por el hecho de que la materialización de las suertes se resuelva por los disparos de cañón siendo sus objetivos los soldados enemigos; computándose las ganancias o pérdidas en función de los impactos conseguidos
- 100.
- 105.



110. sobre las figuritas de los soldados y de los oficiales teniendo en cuenta la línea o posición relativa que ocupen en su campo o en su caso en el opuesto.

Sean cuales fueren las circunstancias que concurren con la esencialidad del Modelo de utilidad definido en las anteriores reivindicaciones, cual objeto es:

115. 4.- "UN JUEGO IMITANDO LA GUERRA DE TRINCHERAS".

Consta la presente memoria de cinco hojas foliadas, mecanografiadas por una sola cara y del dibujo unido a la misma.

120. Barcelona doce de junio de mil novecientos cincuenta y uno.

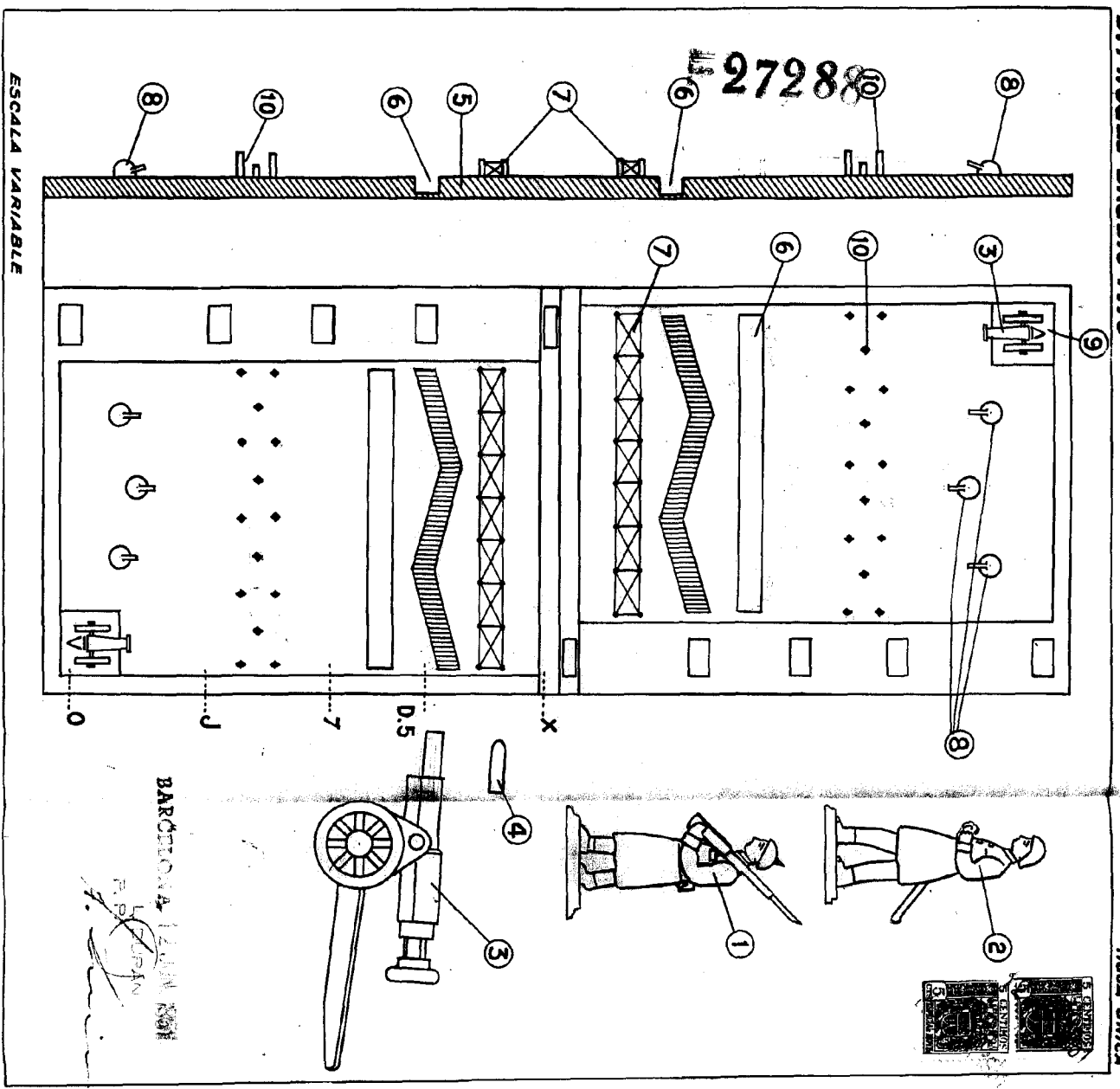
P. A. de D. Miguel Drudis Fitó,

L. DURÁN  
P. P.

D. MIGUEL ORRUIS FITO

88279  
MOLA UNICA

27288



BARCELONA LEON ROSE  
F. B. DURAN