

2749012



MODELO DE UTILIDAD  
por VEINTE años  
en ESPAÑA

solicitado a favor de D. Domingo Crespo Llinas, de  
nacionalidad española, domiciliado en Palma de Mallorca,  
Siete Esquinas , nº 16

por

=" NUEVO JUEGO RECREATIVO " =

~~~~~

MEMORIA DESCRIPTIVA

=====

El Modelo de Utilidad a que se refiere la presente Memoria Descriptiva y dibujos anexos está destinado a garantizar los derechos a la exclusiva fabricación, venta y explotación de un nuevo tipo de juego recreativo que ha sido proyectado de forma que la suerte y las combinaciones que realicen los juga



10 dores le facilitan una gran amenidad e interes, en lo cual reside la utilidad de este juego, pues aporta una novedad de gran atractivo entre los juegos recreativos.

15 Esencialmente el juego a que nos venimos refiriendo está constituido por una lámina o tablero en el que se hallan representadas varias figuras colocadas simetricamente dentro de un rectangulo, con un espacio central ocupado por cualquier motivo ornamental, integrando tambien el juego unos dados corrientes y cinco fichas del mismo color por cada jugador que tome parte en el juego, el cual permite intervenir hasta cuatro jugadores a la vez.

20 Entre las citadas figuras, se halla representada una baraja de naipes, agrupadas en los cuatro colores llamados vulgarmente palos, siendo cada figura la representación de una carta. Mezcladas entre dichas cartas existen cuatro figuras especiales con cualquier representación grafica, conteniendo o nó  
25 todas ellas, una palabra determinada que pueda ser por ejemplo el nombre del juego, actuando estas figuras a modo de " comodin " para ligar con cualquiera de las figuras de naipes antes citadas.

30 Otras figuras, intercaladas entre las anteriores, contienen unas una flecha, y otras dos flechas, indicativas de las direcciones que pueden seguirse a voluntad del jugador.



35 Finalmente, en los cuatro ángulos del tablero o superficie de juego, hay otros espacios o figuras dotadas también de una flecha, estando destinadas dichas figuras a ser las de iniciación o salida de las fichas, y para indicar esto pueden contener la palabra SALIDA, otra similar o cualquier figura característica, señalando la flecha la dirección de la salida.

40 Con los elementos descritos el desarrollo del juego se lleva a cabo tirando cada jugador su dado sucesivamente y corriendo las fichas tantas figuras según numeración obtenida en la tirada, siendo la finalidad conseguir con las cinco fichas o con menos según las que tenga en juego, formar combinaciones o jugadas del juego de naipes para conseguir lo cual queda a la discreción del jugador mover unas fichas u otras o en una u otra dirección, según las flechas, así como otras

45

50 circunstancias propias del juego.

Para facilitar la comprensión de las características generales que dejamos expuestas, se cree conveniente acompañar una lámina de dibujos representando un caso práctico de realización de uno de estos juegos, o sea un tablero, con las fichas y dado utilizado.

55

Sobre estos dibujos ha de hacerse observar que no deben interpretarse con carácter limitativo, sino en su forma más amplia, ya que se aportan a título de mero ejemplo.

60 De acuerdo con los dibujos podemos ver que en el tablero o lámina, de forma rectangular, se han dispuesto tres hileras rectangulares y concéntricas de diversas figuras, de las cuales, en el caso del ejemplo, 52,

27420



65 tal como las señaladas con -1-, son representación de naipes, integrados de cuatro colores y cada color o palo de 13 figuras numeradas del 2 al 10 inclusive y señaladas J.Q.K.

70 Vemos tambien cuatro figuras -2-, que son las que sirven de comodin, que en este ejemplo contienen la leyenda DAKER y ocho figuras -3- conteniendo una flecha y otras cuatro señaladas con -4-, que tienen dos flechas, indicando estas flechas la dirección en que puede moverse la ficha.

75 Por último en cada angulo encontramos las figuras -5- que son los puntos de partida y al efecto, además de flechas que señalan la dirección de las fichas, poseen en este ejemplo la palabra SALIDA.

80 A un lado se representa el dado -6- y la ficha -7-, existiendo cuatro dados y 20 fichas, cinco de cada color.

85 Como se ha indicado, las tiradas que hace cada jugador con el dado, determinan el número de figuras que ha de correrse la ficha, y según las figuras que las fichas de un jugador ocupen, pueden hacerse las combinaciones fundamentales que se explican a continuación por orden de importancia:

PAREJA (dos figuras iguales pero de distinto color o palo. Por ejemplo: dos seises.)

DOBLES PAREJAS ( duplicar la combinación anterior.

90 Por ejemplo: dos cincos y dos J)

5 FIGURAS (combinar mediante las cinco fichas, de manera que cada ficha ocupe una J. Q o K indistintamente.)



- 95 TRIO ( tres figuras iguales pero de distinto color.  
Por ejemplo: tres nueves)
- 100 ESCALERA ( mediante las cinco fichas conseguir que  
ocupen cinco figuras correlativas empezando  
en el 2 y terminando en el As, siguiendo  
al 10 la J, Q, K, y As, Esta combinación  
no es del mismo color.)
- COLOR (colocar las cinco fichas en otras tantas  
figuras cualquiera pero del mismo color).
- FUL( combinar un TRIO y una PAREJA)
- 105 POKER ( conseguir cuatro figuras iguales pero de  
distinto color. Por ejemplo: cuatro sietes.)
- ESCALERA DE COLOR (una combinacion como la ESCALERA  
antes mencionada, pero cuyas  
figuras sean del mismo color)
- 110 REPOKER (conseguir la combinación de POKER y la  
quinta ficha que ocupe la figura "DAKER")
- Las combinaciones de dicha escala se puntuarán al  
arbitrio de los participantes en el juego antes de empezar,  
cuya puntuación va en aumento desde la PAREJA AL  
REPOKER.
- 115 El jugador que consiga mayor puntuación en sus  
combinaciones es el que gana la partida.
- Las figuras -3- y -4- con flechas y las -5- de salida,  
no sirven para lograr combinación alguna.
- Aunque para el desarrollo del juego pueden ser variables  
las reglas que se fijen, será de utilidad, atenerse  
120 por ejemplo a las siguientes:
- Para empezar la partida se sorteará el turno a seguir  
por los jugadores. Todas la fichas -7- estarán fue-



125 ra de juego. Cada jugador tirará el dado -6- número-  
do del 1 al 6, y con el número que le salga entrará en  
juego su primera ficha -7- contando tantas figuras, a  
partir de la -5-, señalada con la SALIDA y siguiendo  
las flechas, como el número que le haya salido en el  
dado. En tiradas sucesivas pueden ir entrando fichas,  
130 hasta las cinco cada uno, o bien mover las que tengan  
en juego a fin de ir consiguiendo combinaciones.

Al formar el rectángulo del juego representado  
como ejemplo, tres hileras concentricas de figuras  
a razón de 32 figuras la hilera exterior, 24 figuras  
135 la hilera central y 16 figuras la interior, las fi-  
chas de cada jugador pueden moverse libremente den-  
tro de cada hilera, una vez en juego. Para que una  
ficha pueda pasar de una hilera a otra, es indispen-  
sable que ocupe una de las figuras -3- o -4- con fle-  
chas, excepto la de salida pues las flechas que lle-  
va ésta es para indicar la dirección de salida.  
140

En cada figura solamente puede colocarse una fi-  
cha -7- y ésta es inamovible a voluntad del jugador  
a quien pertenezca. Sin embargo, las figuras -3- y  
145 -4- que deben utilizarse para pasar de una hilera  
a otra, <sup>no</sup> admiten estacionamiento de fichas, por lo  
que cualquier ficha que ocupe una de dichas figuras es-  
tá en peligro de que sea retirada del juego, pues  
si coincide que un jugador puede ocupar una de estas  
150 figuras en virtud de tirada de dado, pero se encuen-  
tra que ya está ocupada, tiene derecho en retirar la  
ficha que le estorbe y colocar la suya, quedando



155 naturalmente, en iguales condiciones. La ficha que se retire en estas circunstancias, no puede entrar en juego más que por la salida -5-.

Las figuras -5- de SALIDA y las -3- y -4- para pasar de una hilera a otra deben contarse, en virtud de tirada de dado, igual que las demás.

160 Las cuatro figuras -2- "DAKER" sirven para ligar con cualquiera de las 52 restantes para hacer una combinación, teniendo el valor equivalente a la figura que más interese al jugador que en ella o ellas tenga ficha.

165 Cuando un jugador obtenga al mismo tiempo dos o más combinaciones, debe de apuntarse la de mayor puntuación. Por ejemplo: Puede combinar con sus fichas, un DAKER, tres K y una J. En este caso ha conseguido a la vez, un POKER, un FUL y 5 FIGURAS. Si ninguna de estas combinaciones está ya hecha, debe apuntarse el POKER, pero si ya estuviera hecho se apuntará la combinación que le sigue, o sea el FUL y así sucesivamente en todas las demás ocasiones.

170 Una vez hechas todas las combinaciones posibles, la partida ha terminado, ganando el jugador que haya obtenido mayor puntuación, o perdiendo el que la haya obtenido menor, lo cual va al arbitrio de los participantes y que se debe de fijar antes de empezar la partida.

175 Descrito suficientemente el nuevo juego objeto del presente Modelo, se ha de hacer constar de manera expresa que podrán ser variables los materiales, dimensiones, figuras ornamentales y tipo de naipes

180



185

representados, reglas de juego, y otros detalles accesorios, considerandose en general que cualquier variación que se efectue estará comprendida en este registro si no altera fundamentalmente los puntos esenciales que se especifican en las siguientes

REIVINDICACIONES

190

Los puntos nuevos que se presentan para que sean objeto de reivindicación, son:

195

1º.- Nuevo juego recreativo, caracterizado por estar integrado por un tablero o lámina en el que se hallan representadas en varias hileras concentricas, figuras de diversa naturaleza, de las cuales unas son naipes formando una baraja con los cuatro colores o palos, cuyas figuras de naipes se hallan mezcladas y esparcidas en el tablero en la alineación indicada, con cuatro espacios o figuras intercaladas en lugares apropiados, conteniendo una denominación cualquiera, figuras estas últimas que actuan de comodin para ligar con cualquiera de las figuras- naipes antes citadas y tendrán el valor que más interese al jugador que tenga una ficha depositada en ellas.

200

205

2º.- Nuevo juego recreativo, caracterizado porque entre las figuras de la anterior reivindicación se hallan dispuestas varias con una flecha y otras con dos flechas, indicativas de la dirección en que puede moverse la ficha del jugador, sirviendo estas figuras solamente para poder pasar de una hilera a otra, para lo cual la ficha ha de ocupar o coincidir con estas figuras, en las cuales no pueden estacionarse sin

210



peligro de que sean retiradas por la de los contrarios si coinciden tambien en el mismo lugar.

215           3º.- Nuevo juego recreativo, caracterizado por cuatro espacios o figuras con flechas, por las cuales se inicia el juego, para lo cual estarán señalados con cualquier palabra o figura indicativa, denotando las flechas la dirección de salida.

220           4º.- Nuevo juego recreativo, caracterizado por la formación al azar y orientado por la iniciativa del jugador, de combinaciones o jugadas de naipes, mediante cinco fichas de que dispone cada jugador las cuales pueden formar dichas combinaciones o jugadas, según los lugares en que se detengan al correr las tantos sitios o figuras como puntuación se obtenga al lanzar el dado, pudiendo las fichas moverse libremente dentro de cada hilera, de acuerdo siempre con los espacios o figuras que el dado manifieste que puede correrse en cada jugada asignandose a cada clase de combinación o jugada un valor y ganando el que mas puntuación obtenga o perdiendo el que logre menos, según se establezca de antemano. Y

230           5º.- " NUEVO JUEGO RECREATIVO", de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente Memoria y graficamente representados en los adjuntos planos para su mejor comprensión.

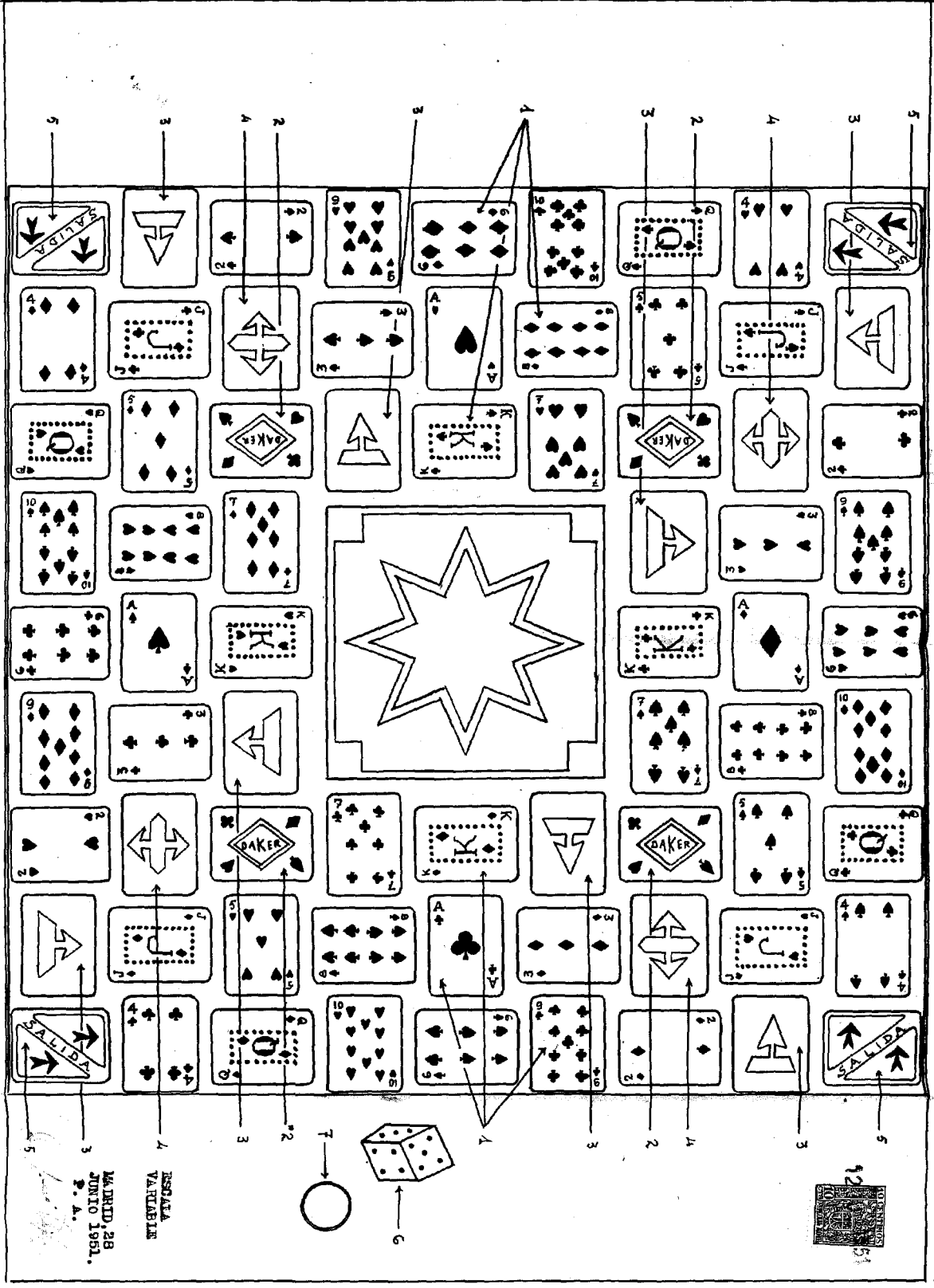
Esta Memoria consta de DIEZ hojas escritas o



mecanografiadas a doble espacio en 238 LINEAS y  
por una sola de sus caras.

Madrid 28 de junio de 1951  
Por autorización del interesado.

27420



MAQUETA, 28  
 JUNIO 1951.  
 P. A.

ESPAÑA  
 VARIANTE