

28839

20



MODELO DE UTILIDAD
por VEINTE años
en ESPAÑA

solicitado a favor de Don Domingo Crespí Llinás, de nacionalidad española, domiciliado en Palma de Mallorca, Siete Esquinas nº 16,

por

“ NUESTRO NUEVO JUEGO RECREATIVO ”

MEMORIA DESCRIPTIVA

El objeto del presente Modelo de Utilidad a que nos vamos a referir en esta Memoria descriptiva y adjuntos dibujos, es garantizar al recurrente los derechos a la exclusiva fabricación, venta y explotación en España, sus colonias y Protectorado, de un nuevo juego recreativo de su creación, que constituye un excelente medio de distracción en el que se mantiene constante el interés de los jugadores, dadas las combinaciones que pueden resul-



10

tar de sus jugadas, en lo cual reside precisamente la utilidad que le hace acreedor a la protección que para el mismo se solicita.

15

20

25

30

35

Nuestro juego está integrado por un tablero, o lámina de papel, cartulina, cartón u otra materia cualquiera, varias fichas agrupadas en cuatro diferentes colores, y un dado por cada jugador. En el tablero se representan unas figuras distribuidas, formando varias hileras concéntricas, o mejor dicho, formando los lados de varios rectángulos concéntricos, con un espacio central ocupado o no por una figura totalmente ornamental. De estas figuras, hay unas, en cuyo interior llevan desde uno a doce puntos, o más o menos, agrupados en dos mitades, o sea representando las fichas del juego de "dominó", por lo cual una de estas figuras, se hallará desprovista de puntos. Naturalmente, los puntos pueden sustituirse por cualquiera otras figuras que puedan representar cantidades agrupadas en las dos mitades, con distintas combinaciones para cada ficha. Existen otras figuras, mezcladas entre las anteriores y dispuestas transversalmente a la hilera, que contienen cualquier figura convencional, igual en todas ellas, por ejemplo una corona circular, sirviendo dichas figuras para permitir el pase de las fichas de una hilera a otra. Hay además varias figuras que en su interior llevan representados unos números indicativos de puntos, a sumar al finalizar la partida. Finalmente, consta también el tablero de otras figuras, dispuestas en los ángulos, y conteniendo la palabra "salida" u otro signo convencional, sirviendo estos espacios o figuras para la iniciación del juego, o sea para empezar a contar por ellas.



40 Las características generales del juego, que quedan
expuestas, se comprenderán más fácilmente mediante la lá-
mina de dibujos que se acompaña, que por tener exclusiva-
mente esta finalidad aclaratoria, no deberá servir para
45 limitar el juego a una sola forma de ejecución, ya que
dentro de sus líneas generales, cabe introducir muchas
modificaciones respecto a la forma, cantidad y tamaño
de las diversas figuras, colorido, dimensiones, materia-
les del tablero, dados y fichas, ornamentación, leyendas
y otras variaciones que, si no son capaces por sí mis-
50 mas de alterar los fundamentos básicos de este juego, se
considerarán comprendidos en el presente registro.

Refiriéndonos al ejemplo representado en los dibujos
anexos, vemos que las diversas partes del juego, están
señaladas como sigue: -1- es el dado, de los cuales pue-
55 de haber uno por cada jugador; -2- es una de las fichas,
de las que, para este caso, habrá 28, agrupadas en cua-
tro colores distintos; -3- es el tablero o superficie de
juego; -4- son las figuras de salida, de las que hay cua-
tro; -5- son las figuras con puntos, imitando fichas de
60 «dominó», de las que hay veintiocho, y una de ellas, la
«blanca doble», desprovista de puntos; -6- son las figu-
ras para pase de una hilera a otra, que en este ejemplo
se han dispuesto en número de doce, o sea, cuatro por
hilera, de las tres concéntricas representadas en el grá-
65 fico; -7- son las diez y seis figuras conteniendo números
y, finalmente, -8- es la figura del centro, que no tiene
ninguna misión en el juego, como no sea la puramente or-
namental.

El desarrollo material del juego, expuesto en sus
70 líneas generales, consiste en que, los jugadores, des-
pués de lanzar su dado, mueven una de sus fichas, tantas



75 figuras como puntos señale el dado, pasando a discreción de una hilera a otra, por las figuras que tienen esta misión, para lograr la finalidad del juego, que es formar una combinación, en la que todas las fichas se hallen situadas en figuras de dominó (o las que las sustituyan), de modo que enlace la puntuación de una con la otra, o sea siguiendo la misma regla usada en el juego de dominó para colocar las fichas, interviniendo en estos movimientos 80 eliminación de fichas, suma de puntos negativos y otras dificultades y combinaciones a determinar en las reglas del juego.

Aunque las reglas de juego, pueden ser variables, a continuación se exponen unas, a modo de ejemplo, que 85 permitirían su normal desarrollo, y que ayudarán a la vez a la comprensión de la naturaleza del juego.

1ª.- Pueden participar hasta cuatro jugadores, provistos de siete fichas y un dado cada uno.

2ª.- Una vez sorteado el turno de salida, se efectúa 90 ésta contando tantos lugares como puntos de la tirada de dado, y a partir de la figura señalada con SALIDA, pudiendo contar en ambos sentidos dentro de la misma hilera de figuras.

3ª.- Para pasar de una hilera a otra, es indispensable 95 que la ficha esté situada en la figura provista de un disco, corona circular, u otro signo convenido. Asimismo cualquier ficha que se halle en dicha figura, puede ser eliminada por un contrario si coincidiese en el mismo sitio.

100 4ª.- Cada ficha puede moverse libremente dentro de una misma hilera de figuras, siempre a tenor de la tirada del dado, no pudiendo haber más que una ficha en cada figura.



105 5ª.- La finalidad de este juego es combinar con las siete fichas, siete figuras que se enlacen con la misma puntuación. Por ejemplo:

2-5 5-6 6-1 1-4 4-4 4-2 2-3.

110 El jugador que primero enlace así sus fichas, gana la partida. También puede jugarse a partida perdida, perdiendo quien combine menos puntos. Esto se determina al terminarse la partida, habiendo tres jugadores sin terminar de enlazar sus fichas, se cuentan los puntos de las fichas no enlazadas y el que tenga más puntos sin enlazar, pierde la partida. Hay varias figuras señaladas con una cifra, la cual indica que la ficha en ella situada, pierde tantos puntos como indique la cifra. Toda ficha que no esté en juego, pierde DIEZ puntos. Ejemplo a partida perdida:

Jugador	Situación de sus fichas							
Nº 1	3-3	3-5	5-4	4-0	2-2	6-1	1-1	
120 Nº 2	1-5	5-5	5-6	6-3	3-2	2-1	1-0	
Nº 3	2-6	6-6	6-4	1-3	0-0	y dos fichas fuera de juego.		
Nº 4	3-5	5-0	0-6	6-1	0-4	y dos fichas sobre figuras señaladas con un 3.		

125 El ganador sería el jugador nº 2, mientras que el nº 3, pierde por sumar en total 24 puntos sin enlazar, contra 10 puntos del 4º y 13 del 1º.

6ª.- Las fichas que hayan sido eliminadas, pueden volver a entrar en juego conforme la regla 2ª.

130 REIVINDICACIONES
=====

Descrito suficientemente la naturaleza y funcionamiento del juego objeto de este Modelo, se determinan como nuevos, para su reivindicación, los siguientes puntos:



135 1ª.- Nuevo juego recreativo, integrado por una lámina o tablero de cualquier material, conteniendo representadas en varias hileras concéntricas figuras de diversa naturaleza, entre las que se hallan las de salida, caracterizándose porque algunas de dichas figuras, representan fichas de dominó u otras similares que, como aquellas estén compartimentadas en dos espacios, y lleven marcados desde uno a doce, o más puntos (y una sin puntos), estos puntos u otras figuras que pueden representar cantidades agrupadas en las dos mitades en que se divide cada figura, con distintas combinaciones para cada una.

145 2ª.- Nuevo juego recreativo, caracterizado porque, mezcladas entre las figuras de la precedente reivindicación y dispuestas o no transversalmente a la hilera, existen otros espacios o figuras conteniendo un gráfico convencional igual en todas ellas, siendo la finalidad de estas figuras, la de permitir el pase de las fichas de una hilera a otra, con posibilidad de ser eliminada la ficha estacionada en una de estas figuras, si durante el juego coincide con ella la de otro jugador.

155 3ª.- Nuevo juego recreativo, caracterizado porque, entre las figuras de las anteriores reivindicaciones, existen otras con un número cada una que determina los puntos negativos que suma la ficha de un jugador situada en estas figuras.

160 4ª.- Nuevo juego recreativo, caracterizado porque, con el movimiento de las fichas de cada jugador, desplazándolas la cantidad de figuras o espacios que determine la puntuación de un dado, pueden llegar a situarse, todas las de un jugador, en las figuras representando

2 8839 20



- 165 fichas de dominó o similares, de tal modo que se enla-
cen unas con otras en el sentido de que cada ficha ten-
ga igual a otra la mitad de sus dos grupos de puntos o
signos, pudiendo moverse las fichas en ambas direccio-
nes de cada hilera, ganando el jugador que antes enla-
ce todas sus fichas, o perdiendo aquel que, después de
170 acabada la partida, tenga más puntos correspondientes
a fichas sin enlazar, a fichas situadas sobre figuras
con números, y a fichas fuera de juego, para lo cual se
fijará para cada una de éstas últimas, una determinada
175 cantidad de puntos negativos. Y

5º.- " NUEVO JUEGO RECREATIVO ", de conformidad en
un todo en lo esencial y fines industriales a lo descri-
to en la precedente Memoria y gráficamente representado
en los gráficos anexos, para su mejor comprensión.

Esta Memoria consta de SIETE HOJAS, escritas o me-
canografiadas por una sola cara, a doble espacio, en
179 LINEAS.

Madrid, a 20 de Octubre de 1951

Por autorización del interesado

2880

