

29 39



29239

MEMORIA DESCRIPTIVA
DE UN
MODELO DE UTILIDAD

a favor de Don Martin INGLES PIJUAN, español, residente en REUS (Tarragona) y domiciliado en la calle Federico Selser, Chalet S/N.

per:

"UN NUEVO JUEGO EDUCATIVO"

5. El presente Modelo de Utilidad, como su enunciado indica se refiere a un juego educativo, consistente en un tablero o pista, de cualquier sustancia, de dimensiones variables, con puntos, líneas, figuras geométricas lineales, recintos amurallados, y un sistema de bolas adversarias, variables en su número y tamaño, referidas a otras tres bolas, "reina" y "pajes", que junto con las figuras afectan a la puntuación según el reglamento que se aplique.

10. Es un juego de cálculo y habilidad, dinámico, ideado para el ejercicio armónico y educación de las facultades psíquicas superiores del hombre y en especial de la juventud, basado en la necesidad de poner continua y sucesivamente a prueba la inteligencia, de voluntad, de elección y



15. decisión libre en la realización de las nuevas jugadas, para resolver los nuevos problemas planteados y superar al adversario o adversarios, no vide todo por el dinámico y variante interés.

20. El juego se realiza mediante bolas de cualquier sustancia, en número y tamaño variables, de colores distintos, variables también éstos en número, y adversarios entre sí, referidas, en su posición de juego, a una bola de color distinto al de todas ellas, llamada "reina", y a otras dos bolas de menor tamaño y de color distinto al de todas las demás, llamadas "pajes", y a puntos, a líneas, a figuras especiales

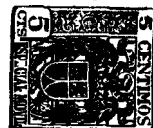
25. y a recintos, que más abajo se especifican; y que se desarrolla sobre una pista de cualquier sustancia (tablero de madera, de comprimido artificial, plástico, etc.) y de dimensiones convenientes, con elementos de juego proporcionales, en cada caso, a las dimensiones de la pista, en la cual van

30. marcados puntos, líneas y figuras geométricas: Puntos: de penales menor, mayor máximo; de saque de "reina", de saque de "pajes"; líneas: de bandas, de tiro, paralela de tiro, eje; figuras: Hexágono, rectángulos, mazmorra, que afectan a la realización de las jugadas y a la puntuación, de diversas

35. maneras y según reglamento que interese aplicar. El tercio posterior de la pista va amurallado discontinuamente y en cuyos ángulos posteriores se levantan dos recintos triangulares amurallados, llamados "terreños", con abertura, limitada por dos "terres", en el centro de la hipotenusa, y

40. que afectan, de varias maneras a la puntuación. Sobre el "eje" y junto a la mazmorra se levanta una torre, llamada "atalaya", punto de apoyo para ángulos de incidencia y de reflexión.

45. Completan accesoriamente la pista y los elementos de juego las bandas laterales y trasera de los "fuera de juego", por cuyo declive corren las bolas salidas de juego hasta los cajones colectores, en las pistas de tamaño y elementos de juego reducidos, o en las que quedan estacionadas "fuera



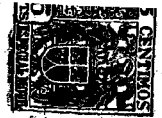
50. de juego" en el caso de pistas mayores y elementos de juego de mayor tamaño.

Un sistema de contadores, uno para cada color, con cursores para marcar unidades, decenas y centenas, va montado sobre los bordes de las tablas que limitan las bandas de "fuera de juego".

55. Descrito suficientemente el juego, objeto de esta memoria, se consignan las siguientes:

REIVINDICACIONES.

60. 1ª.- "UN NUEVO JUEGO EDUCATIVO" caracterizado por un tablero o pista, de dimensiones y material convenientes, con elementos de juego proporcionales, en cada caso, a las dimensiones de la pista, en la que van marcadas una serie de puntos, relativos a penales menor, mayor máximo, de saque de reina, de saque de pajes; una serie de líneas, relativas a bandas, tiro, paralela de tiro, eje; y una serie de
65. figuras geométricas, relativas a hexágono, rectángulos, y mazmorra, que afectan a la realización de las jugadas y a la puntuación, de diversas maneras y según el reglamento a aplicar. El tercio posterior de la pista, va amurallado
70. discontinuamente y en cuyos ángulos posteriores se levantan dos recintos triangulares amurallados, a manera de torres, con abertura, limitada por dos torres, en el centro de la hipotenusa, y que afectan de varias maneras a la puntuación. Sobre el eje y junto a la mazmorra se levanta una torre, a manera de atalaya, punto de apoyo para ángulos
75. de incidencia y de reflexión. Completan accesoriamente la pista y los elementos de juego, las bandas laterales y trasera para los fuera de juego, por cuyo declive corren unas bolas hasta los cajones detectorales, cuando las pistas son de tamaño reducido, o en las que quedan estacionadas cuando
80. se trata de pistas mayores. Un sistema de contadores, uno para cada color, con cursores para marcar unidades, decenas y centenas, va montado sobre los bordes de las tablas que limitan las bandas de juego.



2º.- "UN NUEVO JUEGO EDUCATIVO" conforme anterior reivin-
85. dicción y además por unas series de bolas de sustancia, ta-
maño y color distintos, referidas en su posición de juego, a
una bola de color distinto al de todas ellas, llamada reina,
y a otras dos bolas de menor tamaño y de color diferente
al de todas las demás, llamadas pajes, que discurren por las
90. series de puntos, líneas y figuras que componen la pista de
juego.

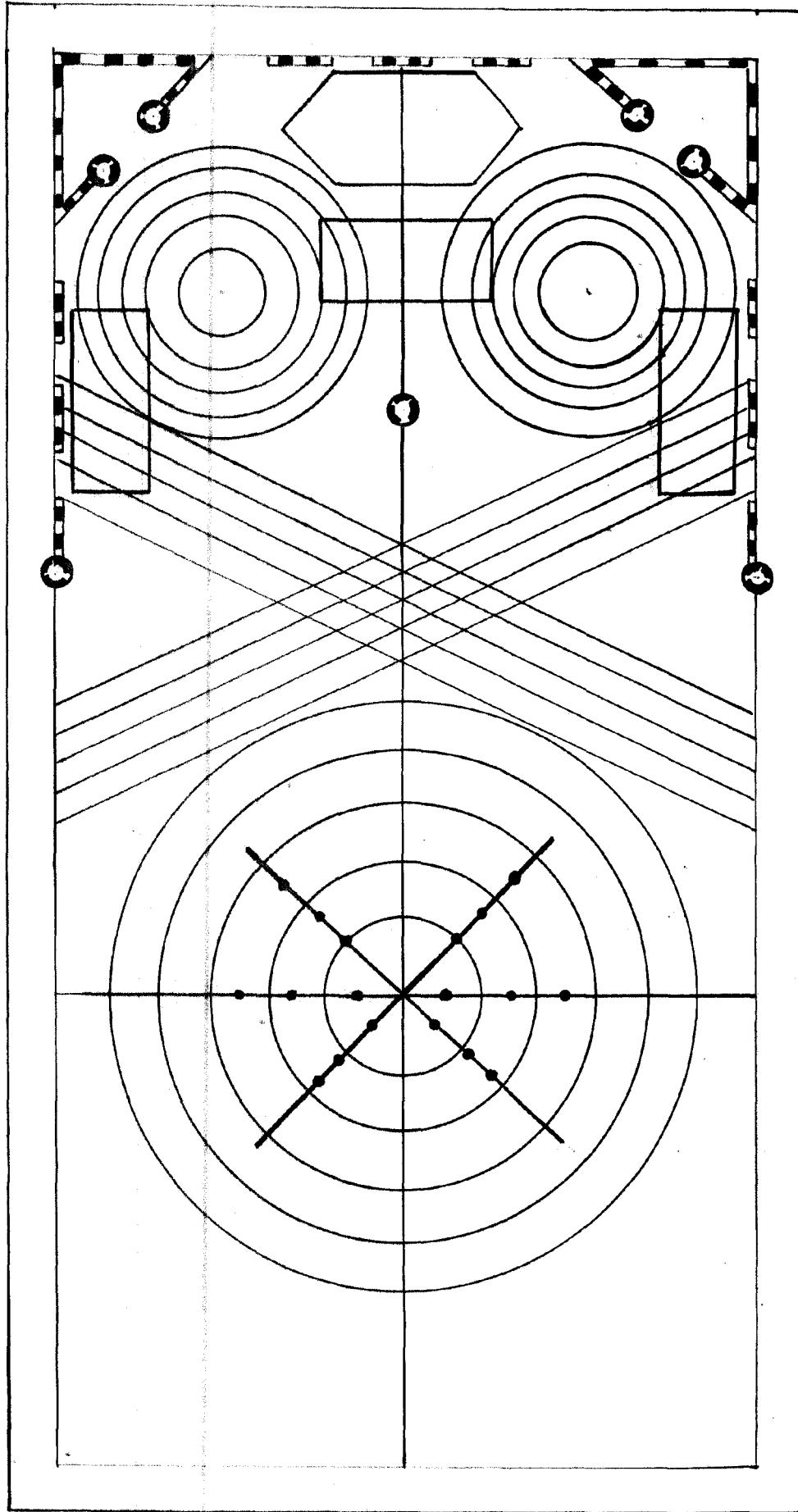
3º.- "UN NUEVO JUEGO EDUCATIVO".

Todo ello tal como se describe, reivindica e ilustra en
el plano que acompaña a esta memoria que consta de tres ho-
jas foliadas y noventa y dos líneas mecanografiadas por una
sola cara.

REUS, 18 de Diciembre de 1951.

Martin Jugles

29239



Martin Skyles

