

29259

- 1 -

19



29259

MEMORIA DESCRIPTIVA
que se acompaña
a la solicitud de
un MODELO DE UTILIDAD, por veinte años en España,
a favor de
DON GUILLERMO GUTIERREZ GARCIA, residente en Madrid, calle
de Ferraz, nº 21,

p o r

" UN JUEGO DE SOBREMESA".

Inventor: El solicitante de nacionalidad española.



5

La invención a que se refiere la presente memoria, constituye una novedad industrial con características y ventajas que la hacen merecedora del privilegio de explotación exclusiva que por ella se solicita, de acuerdo con las prescripciones del Estatuto vigente de la Propiedad Industrial de 26 de Julio de 1929, texto refundido, publicado el 30 de Abril de 1930.

10

La finalidad que se persigue con el nuevo juego de sobre mesa que vamos a describir en el curso de esta memoria, es proporcionar al público infantil un nuevo juego con características verdaderamente excepcionales en relación con los que pudieran considerarse similares, conocidos hasta la fecha, ya que en el que se describe, se complementa el atractivo de un juego de azar con un posible cálculo de las probabilidades de ganar de unos y otros jugadores.

15

En los dibujos que se acompañan se ha representado de un modo esquemático el tablero que constituye la base del juego, ya que sobre él se marcan las tiradas y se pronostican los resultados totales del juego. Seguidamente se describirá el tablero referido, al mismo tiempo que se indica la misión de cada uno de los dibujos que aparecen en él, ya que el juego en sí tiene un mecanismo en su desarrollo merecedor del privilegio de explotación que se solicita.

20

25

Como puede verse en el croquis que se acompaña, el tablero está compuesto de un rectángulo central, cada uno de cuyos cuatro lados está marcado con una letra que corresponde a cada uno de los cuatro jugadores que van a intervenir en el juego. Antes de comenzar este se sitúan en cada uno de los catorce rectángulos que aparecen numerados, las fichas que corresponden a los equipos que van a contender, tratándose de acercarse de este modo a las quinielas de las apuestas benéficas que se realizan normalmente para pronosticar los resultados de

30



1906

los partidos de fútbol reales. Una vez situadas las fichas en cada uno de los rectángulos que aparecen rayados y cuadrícula-
 dos cada pareja de jugadores, situados uno frente a otro, tirará a favor de los equipos colocados sobre los rectángulos rayados o coloreados en un tono determinado, mientras la pareja contraria tirará a favor de los equipos situados enfrente

El juego se lleva a cabo tirando uno o más dados cada uno de los jugadores que intervienen y después que los cuatro hayan hecho su jugada se sumarán los tantos hechos por cada pareja y aquella que haya sumado más puntos se adjudicará la victoria entre la contienda figurada entre los dos equipos situados en el rectángulo nº 1, lo cual producirá que en el círculo situado junto a él se coloque una ficha del color que corresponde a los ganadores. La operación se repite catorce veces seguidas hasta obtener un resultado de todos los partidos propuestos y al final el equipo a quien correspondan las fichas cuyo color predomine por su mayor número, será el ganador.

Se ha descrito del modo expuesto el mecanismo del juego y seguidamente vamos a describir la finalidad de los restantes dibujos que aparecen en el diseño que se acompaña:

En los ángulos superiores del cuadrado que aparece representado en el centro del dibujo pueden verse otros dos cuadrados divididos a su vez en cuatro sectores destinados a cada uno de los jugadores que intervienen en las tiradas. Antes de comenzar el partido cada uno de estos jugadores puede prever si el resultado final favorecerá a uno u otro equipo y en su consecuencia colocará una ficha sobre el cuadradito correspondiente a su letra dentro del cuadrado que lleva un colorido o rayado correspondiente al equipo que pronostica como ganador. Esto es lo que podría llamarse usando los tér-



minos empleados en el juego de ruleta "jugar a color".

65 Cada uno de los pequeños círculos que aparecen en el lado correspondiente a cada jugador tiene como finalidad pronosticar exactamente el resultado final del juego, de tal manera que si el jugador prevee un resultado a favor de las fichas verdes (si es este uno de los colores que se emplea), de tal manera que el juego termine por diez a cuatro a favor de este color, situará una ficha verde sobre el círculo numerado con la cifra 10 y otra ficha del color contrario sobre el círculo correspondiente al 4. De este modo cada jugador establece su quiniela y si acierta se adjudicará al término del juego las primas o apuestas que se hayan convenido.

70 Las primas citadas en el párrafo anterior pueden ser incrementadas por penalizaciones impuestas en el curso del juego de acuerdo con el reglamento del mismo

75 Como quedó indicado en el comienzo de esta memoria se ha hecho referencia al modo de jugar sobre el tablero cuyo patente se solicita, a fin de que la descripción del tablero en sí fuese más inteligible, estimando al mismo tiempo que en el presente caso el tablero y la forma de juego son prácticamente indivisibles, pues claro es que los ligeros cambios en el formato del juego descrito no alterarían su modo de empleo.

80 Hecha la descripción que antecede es preciso añadir que los detalles de realización de la idea expuesta pueden variar, sin que por ello cambie la esencia de la invención que es la que se desprende de los párrafos que anteceden y la que se reivindica en la siguiente

85

NOTA

90 En resumen el MODELO DE UTILIDAD QUE se solicita, recaerá sobre las reivindicaciones siguientes:

1ª.- Un juego de sobremesa, caracterizado porque consiste esencialmente en un table ro de juego en el cual aparecen



95

una serie de rectángulos destinados a colocarse sobre ellos los nombres de los distintos equipos de fútbol a quienes se quiere enfrentarse, y cuyo resultado decidirán la suma de las tiradas de los cuatro jugadores que intervienen en el juego.

100

2ª.- Un juego de sobremesa según la reivindicación 1ª, caracterizado porque está provisto de dos cuadrados de distinto color divididos en cuatro cuadrados menores, de tal manera que cada jugador puede pronosticar la victoria de uno u otro bando situando una ficha sobre el cuadrado menor que le corresponda dentro del color que considere que obtendrá la victoria.

105

110

3.- Un juego de sobremesa, según reivindicaciones anteriores, caracterizado porque en el lado correspondiente a cada uno de los cuatro jugadores que intervienen en el juego se encuentran varios círculos numerados con destino a pronosticar exactamente el número de encuentros ganados por cada bando, para lo cual sitúa sobre el círculo numerado con un número determinado una ficha del color que crea que vá a obtener tales victorias y otra ficha de color contrario sobre el círculo que considere probable, bien entendido que el número de partidos que falten para completar el total de los jugados se considerarán empates.

115

120

4ª.- Se reivindica por último, como objeto sobre el que ha de recaer el MODELO DE UTILIDAD que se solicita, "UN JUEGO DE SOBREMESA".

Todo conforme queda descrito en la presente memoria, que consta de cinco páginas escritas a máquina y dibujo que se acompaña.

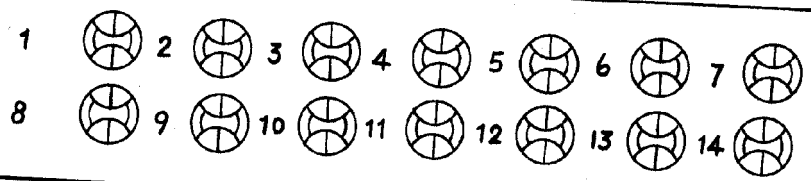
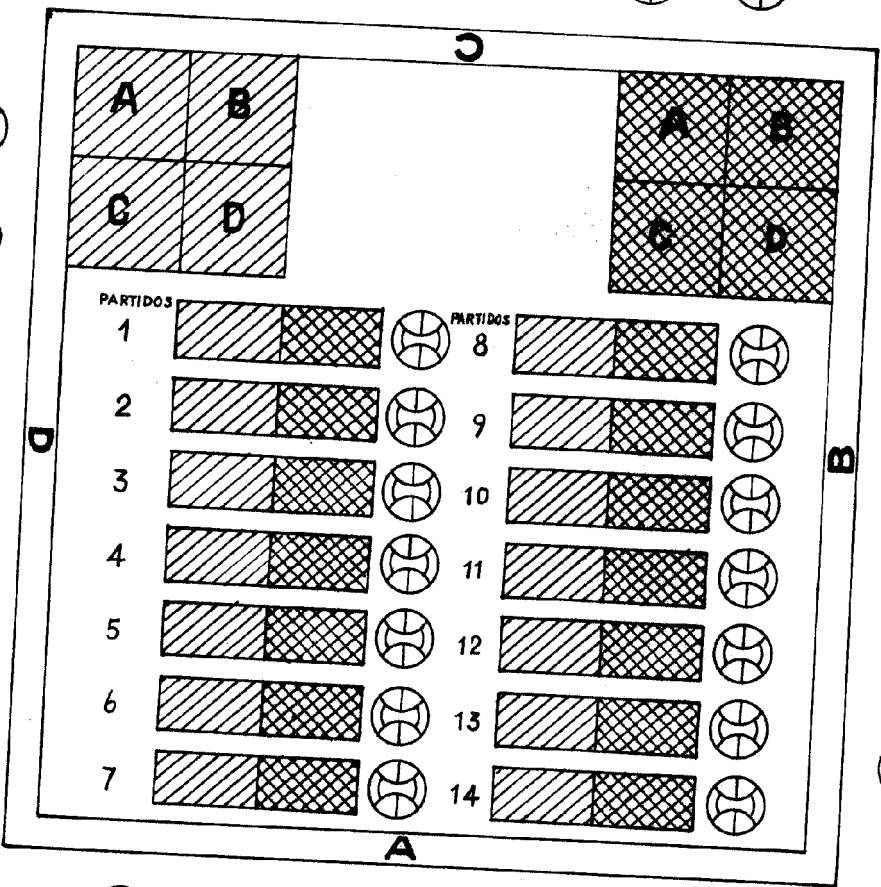
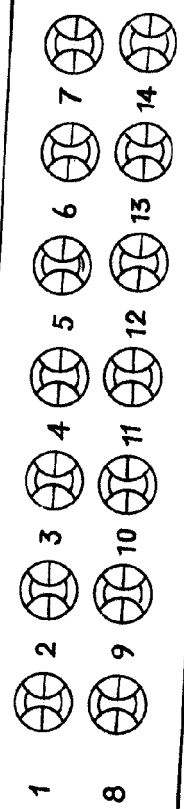
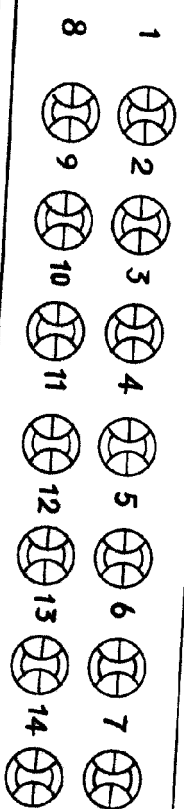
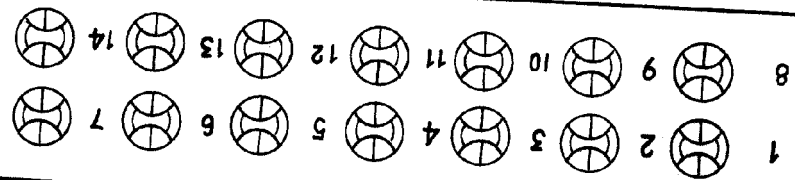
125

Madrid 19 de Noviembre de 1951.

ALFONSO UNGRIA,

29259

29258



ESCALA VARIABLE
MADRID, 19... de diciembre DE 1911

Mano