

29408



M O D E L O  
D E  
U T I L I D A D

para "UN JUEGO DE SALON, PASATIEMPO Y EDUCATIVO", a favor de Don Pierre Edouard Junod, residente en Barcelona, Hotel Viena, calle del Carmen, nº 22.

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a un juego de salón, pasatiempo y educativo.

El objeto de esta invención comprende una caja o placa bordeada por un listón, en la cual existen dos campos o zonas, una de ellos tapizado con tejido o material similar, y el otro está integrado por una serie de cajetines dotados, cada uno de ellos, de una pequeña tapa corredera, la cual tapa tiene amplitud para cubrir solamente la mitad del cajetín. Los cajetines están alineados frente al campo tapizado.

Complemento de este tablero es un juego de dos dados, que cada jugador puede lanzar sobre el campo tapizado, y de cuyo tanteo se derivan las incidencias del juego.

El fondo de cada cajetín lleva una cartulina o similar, en la cual se destaca un número, siendo diferentes los

29406

28

de todos los cajetines, y comprendiendo la amplitud del número lo preciso para que sea tapado o no por la tapa corredera.

5. Así, pues, esta tapa corredera deja al descubierto una zona u otra de cada cajetín, en una de estas zonas se encuentra, como se ha dicho, un número, pero en la otra puede haber representado cualquier motivo de propaganda, u otro.

10. El juego tiene lugar después del lanzamiento por el jugador de sus dos dados; en estos dados aparecerá un tanteo, por ejemplo, el -5- y el -6-; estos puntos sumados sirven para elegir a voluntad las casillas o cajetines. Así, pues, siendo esta suma -11-, se podrán cerrar los cajetines de los números -5- y -6-, o de los -7- y -4-, o bien la sucesión de los que tienen los números -1-2-3-5-, o los de los números -1-, -4-6-, es decir, que el jugador tiene, en realidad, que activar su atención para lograr el máximo de sumandos, lo que hace que el juego sea substancialmente educativo.

15. El número de jugadores puede ser cualquiera, pero de cada vez, solo juega uno.

20. El ganador es el que llegue a cerrar todos los cajetines, y los restantes se les contarán como puntos el número formado por los cajetines que cerrados, es decir, que si se han cerrado los cajetines -3- y -9-, el número de tantos será -39-, o sea, que también se estimula la parte educativa o instructiva con el juego que se describe.

25. Para facilitar la explicación, se acompaña a la presente memoria una lámina de dibujos, en la cual se ha representado un caso de realización, que se cita únicamente a título de ejemplo.

30. En el dibujo:

la figura 1ª muestra, en sección transversal alzada,

29406



el tablero o caja del juego, y

la figura 2ª indica, en planta, el tablero de juego con sus cajetines.

5. Consiste el modelo, en un tablero con dos campos, uno tapizado -1-, propio para echar en él los dados, y otro formado por cajetines -2-, dispuestos en todo el frente, cuyos cajetines llevan sus partes laterales formadas por listones -3-, en los que van unas canales -4- para deslizamiento de la tapa corredera -5-, que puede manejarse mediante el botón -6-.

10. El fondo del cajetín, va dotado de una lámina de cualquier material, en la que se destaca un número -7-, siendo los números, por lo menos, desde el uno hasta el cero.

15. Las tapas -5- solo ocultan la mitad o parte del cajetín. Así, pues, pueden dejar al descubierto el número o pueden cubrirlo, según se manipule dicha tapa.

La parte opuesta -8- a aquella que lleva el número, puede ser lisa y sin ningún detalle, o bien puede tener motivos de propaganda o de arte.

20. El modelo, dentro de su esencialidad, puede ser llevado a la práctica en otras formas de realización que difieran en detalle de la indicada a título de ejemplo, a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba. Podrá, pues, construirse en cualquier forma y tamaño, empleando para su fabricación los materiales más adecuados: por quedar todo ello comprendido dentro del espíritu de las reivindicaciones.

29406



NOTA

28 D

Descrito el objeto y utilidad de la invención, lo que se declara como no divulgado ni practicado en España, comprenden de las siguientes reivindicaciones:

5. 1ª.- Un juego de salón, pasatiempo y educativo, caracterizado esencialmente por comprender un tablero mixto, compuesto de un campo o parte tapizada, propia para el lanzamiento de dados y la parte colindante constituida por una sucesión de cajetines, por lo menos, nueve, en los cuales se halla un número, estando estos cajetines dotados de una pequeña tapa corredera, que solo llega a cubrir una mitad del cajetín, es decir, que el número puede ser ocultado por dicha tapa; entrando en relación con este tablero de juego, pares de dados que manejan cada uno de los jugadores, que pueden ser en número arbitrario, siendo el tanteo que logre cada jugador al lanzar sus dos dados, el que ha de definir el número de cajetines a cerrar, cuyo número será dependiente de los sumandos en que pueda descomponerse la suma de los tantos logrados en ambos lados.

20. 2ª.- Un juego de salón, según la anterior reivindicación, en el que, la parte libre o sin número de cada cajetín, puede llevar un motivo artístico o de propaganda.

25. 3ª.- Un juego de salón, según se reivindica anteriormente, en el que el cierre total de los cajetines da lugar al premio o definición del ganador, mientras que los que no logren este cierre total, se compone el número de tantos con los números de los cajetines que han resultado cerrados.

4ª.- Un juego de salón, pasatiempo y educativo.

29408



Según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva, que consta de cinco hojas, foliadas y escritas a máquina por una sola cara, acompañadas de una lámina de dibujos.

Madrid, a 28 de diciembre de 1951.

PIERRE EDOUARD JUNOD.

p.a. JAIME SERN



Fig. 1

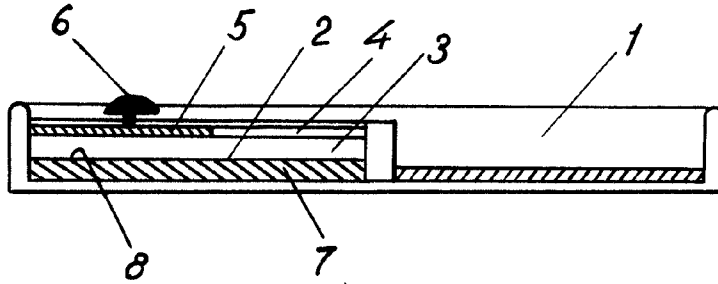
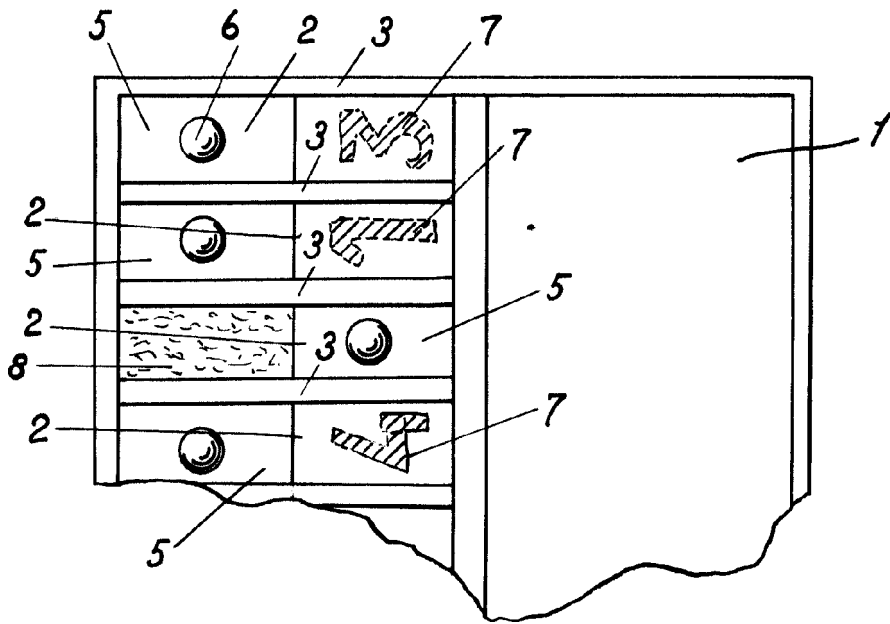


Fig. 2



Madrid, 28 Diciembre 1951  
p.p. Jaime Isern