

2903

2903



MEMORIA DESCRIPTIVA
DE UNA PATENTE DE MODELO DE UTILIDAD, POR VEINTE AÑOS EN
ESPAÑA, A FAVOR DE DON ANTONIO GARRIDO TORRADO, DE NACIO-
NALIDAD ESPAÑOLA, RESIDENTE EN SEO DE URGEL (Lérida) Re-
gimiento de Ingenieros del Ejército,

sobre:

"NUEVO JUEGO DE SALON"



29607

La invención a que se refiere la presente memoria es totalmente nueva en España, no habiendo sido explotada con anterioridad a la fecha de la presente solicitud.

5 El objeto propuesto con este invento, consiste en proporcionar al público en general un nuevo juego de salón de gran gusto que permite un entretenimiento grande, reuniendo características que le hacen superior a los juegos similares conocidos hasta la fecha.

10 Para mejor comprensión de la descripción que sigue se adjuntan dibujos a los cuales se hace referencia a lo largo de la misma.

15 Consiste este juego en un tablero de forma octogonal, que encaja en una caja de su misma naturaleza de forma cuadrada y con un fondo de cuatro centímetros aproximadamente. Por ser el tablero octogonal y la caja cuadrada, quedan los rincones de este al descubierto, teniendo estos una misión que más adelante se detallará.

20 El tablero está dividido en cuatro coronas circulares concéntricas de un centímetro y medio aproximadamente, pintadas de un color diferente cada una de ellas, por ejemplo: blanca, verde, amarilla y roja. La corona exterior va separada unos dos centímetros de la tangente que forman los laterales de la caja, quedando de este modo en el centro un círculo de bastante superficie para que el dado que motiva las jugadas pueda actuar.

25 Las coronas circulares llevan 60 agujeros de diámetro inferior al que tienen las bolas que juegan, los cuales tienen como misión mantener a éstas sobre el tablero sin que sufran movimiento; pero aparte de esto, llevan cuatro más colocados diametralmente opuestos y que son de diámetro superior a dichas bolas
30 para que en el momento oportuno puedan pasar por los referidos

29002



agujeros, que van tapados por abajo por una regleta cuyas características y misión se explica más adelante. El tablero va numerado en su círculo interior desde el 1 al 64, ambos inclusive. En el interior del juego hay un eje en el centro de la caja del que parten las siguientes piezas (Fig.2^a): cuatro aletas o regletas que tapan por debajo, en estado de reposo los agujeros de diámetro superior a las bolas y que están colocadas en forma de diagonal a los vértices de la caja, lo cual da a entender que los agujeros que tapan van igualmente colocados. Cuatro mangos (18) que parten también del mismo eje, y que sobresalen en el centro de cada una de las paredes de la caja, por las ramuras practicadas con este fin, yendo uno de estos mangos sujeto por un muelle que permite su recuperación después de haber actuado. Cuando uno de estos mangos es desplazado por un jugador hacia la izquierda de su ramura (Fig.3^a), las aletas que tapan los agujeros de diámetro superior sufren el mismo desplazamiento, pues están sólidamente unidas en el mismo eje (20) y en este momento las bolas que están en estos agujeros y que no habían caído antes por estar sujetas por debajo, caen por su propio peso al faltarles el apoyo que las mantenía. Al soltar el jugador el extremo del mango vuelven todos ellos a su lugar y las aletas al suyo por efecto del muelle (21).

Quando estas bolas caen son recibidas por debajo por un canal (22) con rampa hacia los rincones de la caja (3) formando estos rincones unas cajitas triangulares pintadas de los mismos colores que las coronas circulares, de forma que cada corona (7-8-9 y 10) y la cajita o rincón de igual color (3-4-5 y 6) corresponden a un mismo jugador. Por ejemplo: la corona blanca y el rincón blanco pertenecen al jugador A; la corona y rincón verde al jugador B, etc... Cada jugador dispone de cuatro bolas



que llevan los mismos colores que su corona y rincón, estando
marcadas con los números (1-2-3 y 4. La misión que tienen los
agujeros de diámetro superior y las aletas que los tapan por de-
bajo hace que reciban el nombre de trampa. Entre los puntos
5 medios y entre trampa y trampa hay una franja negra común a las
cuatro coronas llamada descanso (17). Se juega con un dado.

En los dibujos adjuntos la Fig. 1ª es una vista general
del tablero, la Fig. 2ª representa el mecanismo interior y la
Fig. 3ª un detalle en corte de una trampa. En dichas figuras
10 el (1) representa la caja, el (2) el tablero, el (3), (4), (5) y
(6) los rincones o cajoncitos de diversos colores. El (7), (8),
(9) y (10) indican los círculos o coronas de diversos colores
coincidentes con los de los cajoncitos citados respectivamente.
El (11) señala los agujeros de los círculos o coronas, y los nú-
15 meros (12), (13), (14) y (15) las trampas de colores también coin-
cidentes con las coronas y rincones antes citados. El (16) se-
ñala los agujeros de las trampas, el (17) los descansos, el (18)
los mangos de accionamiento, el (21) las aletas de cierre de las
trampas, el (19) el muñón de apoyo, el (20) el eje de giro, el
20 (22) los canales, el (23) el muelle de recuperación y el (24) las
bolitas. El (18') y (21') representan la posición de los mangos
de accionamiento y aletas de cierre de las trampas al estar abier-
tas dichas trampas.

Consiste el funcionamiento de este juego en las siguientes
25 operaciones: En primer lugar, para iniciar el juego, la salida
consiste en que cada jugador pone su bola nº 4 en el agujerito
siguiente hacia la derecha de la trampa de su color sorteándose
con el dado la elección del primero en empezar el juego. El agra-
ciado tira el dado y el número que le corresponda lo marca con
30 la bola que en este momento tiene en juego, siempre hacia la de-



recha y a continuación los demás jugadores hacen lo mismo.

Al llegar el momento de tirar nuevamente el primer jugador este tiene que salir obligatoriamente con la bola nº 3, siempre que la jugada anterior le haya dejado espacio para ello, por ejemplo, suponiendo que el primero fué el jugador blanco y sacó un cinco, y en su segunda jugada saca un cuatro, como tiene espacio para marcar con la bola nº 3 ha de hacerlo por obligación. Si en vez de sacar en la segunda jugada un cuatro, hubiera sacado un seis no tendría espacio para contar, ya que ninguna bola puede saltar por encima de otra, y en tal caso no tendría más remedio que contar seis con la bola nº 4, o sea, que es obligatorio poner las bolas en juego en cuanto el espacio para contar lo permita, saliendo las bolas por el orden 4-3-2-1.

Las franjas negras reciben el nombre de descansos y al llegar una bola a ellas no puede seguir avanzando hasta que su propietario saque con el dado el nº 1, y en este caso ha de avanzar por obligación. Las bolas en el descanso tienen el privilegio de no dejar pasar por él a las contrarias de igual o inferior número, estando libres también de que otra se las coma o elimine. Si por ejemplo la bola verde nº 3 ha llegado al descanso situado en el nº 56 del tablero; la roja nº 4, la amarilla nº 3 y la blanca nº 1, siguen detrás en los núms. 53-51 y 54 del tablero, al sacar el jugador rojo un 5, tiene perfecto derecho a pasar por el descanso sin detenerse, pues su bola es de numeración superior a la verde del descanso; pero si el amarillo o el blanco sacan un 2 ó un 3, respectivamente no pueden avanzar por ser sus bolas en este caso de número inferior a la del descanso.

Las franjas de color igual al del número respectivo y que desembocan en él se llaman trampas y están constituidas por cuatro agujeros de diámetro superior al de las bolas. Cuando una



- bola está a tiro de la trampa (sea del color que sea) y saca ese número obligadamente cae en ella. Al sacar un jugador el 3 con el dado tiene que hacer funcionar el resorte que abre la trampa, con lo cual las bolas que están en ella en ese momento desaparecen del tablero yendo a parar a los rincones correspondientes a las trampas en que estaban situadas. Esta jugada es siempre obligatoria en cualquier circunstancia. Si al sacar un jugador el 3 no hay ninguna bola en trampa, puede mover la bola que mejor le parezca siempre que la tenga sobre el tablero. Ejemplo:
- 5 Las bolas nº 1 y 3, están en las trampas amarilla y verde respectivamente, siendo estas bolas rojas. Las verdes nº 4 y 1 están en la amarilla y blanca respectivamente y la blanca nº 2 en la trampa roja. El jugador verde saca el 3 y obligadamente abre la trampa y la jugada queda así: el jugador verde ha hecho prisionera la bola roja nº 3, el blanco ha hecho prisionera a la bola verde nº 1 y el jugador rojo ha hecho prisionera a bola amarilla nº 2, y el jugador amarillo ha hecho prisioneras las bolas verde nº 4 y roja nº 1, teniendo esta jugada la trascendencia que luego se indica.
- 10
- 15
- 20 La bola que alcanza a otra del mismo número la elimina excepto cuando el alcance sea en trampa. En la eliminación pueden ocurrir dos casos: 1º Que sea dentro del campo de la eliminada (o sea, en el espacio comprendido entre la trampa de su color incluida y la inmediata de la derecha excluida) en cuyo caso la eliminada pasa a poder del jugador que la eliminó, pasando a su propio rincón. 2º Que sea fuera del campo de la eliminada y en este caso el jugador que la elimina la devuelve a su origen o rincón y obtiene como premio el privilegio de avanzar o retroceder diez puntos según le convenga de modo obligado. Si por ejemplo la bola
- 25
- 30 blanca nº 3 está situada en el nº 6 del tablero, o sea en su pro-



5 pio campo; la verde nº 3 hace una jugada y viene a caer en el ci-
tado nº 6. La bola blanca es eliminada y pasa al rincón del ju-
gador verde. En cambio si la bola blanca nº 2 está situada en
el nº 20, y la amarilla del mismo número la alcanza, la blanca
es devuelta al rincón blanco y la amarilla avanza o retrocede
diez puestos, por ser en campo ajeno a la blanca eliminada.

10 El jugador que por caer en trampa o eliminación haya perdi-
do una o varias bolas tiene derecho a rescatarlas de los rincones
contrarios cuando saque con el dado el 1, tres veces consecutivas
para lo cual los jugadores que saquen el nº 1 repiten la jugada
y si vuelven a sacarlo vuelven igualmente a repetirla. Esta re-
petición de jugadas con el 1 se hace siempre aunque no haya nin-
guna bola perdida. El jugador que rescata una bola tiene que pa-
gar al contrario que se la entrega una cantidad de puntos igual
15 al número de la bola rescatada, que pasa a su propio rincón y
a la jugada siguiente entra en juego si tiene espacio para ello.

20 Finalmente las bolas salen como se ha dicho por el agujero
de la derecha inmediato a la trampa de su color y terminan de
jugar, sino se han perdido antes, al dar la vuelta completa a su
corona y entran en el rincón propio de su trampa. Cuando un ju-
gador por alguna causa no tiene ninguna bola sobre el tablero
se dá por terminada la partida. Las bolas de los demás jugado-
res no se mueven del lugar que ocupan y el jugador que ha dado
fin a la partida se convierte en juez y procede al recuento de
25 los puntos que tiene cada uno empezando por el jugador de su
derecha y terminando por él. Las bolas que al terminar la par-
tida están sobre el tablero valen cero puntos. Las que están en
su propio rincón valen la numeración de cada una y las que están
en rincón ajeno valen el doble de su numeración. Una vez hecho
30 el recuento y liquidación de puntos, los tres jugadores restantes



29603

pueden continuar el juego de común acuerdo, y lo mismo al quedar solo dos jugadores.

5 Las principales ventajas que se consiguen con la presente invención son las que se desprenden de la descripción precedente relativas principalmente a lo ingenioso de este juego, que reúne características superiores a cualquiera de los conocidos actualmente.

10 La idea anteriormente descrita es susceptible de ser variada sin que por ello cambie la esencia de la misma, que se reivindica en la siguiente

N O T A

En resumen; la presente patente de modelo de utilidad recaerá sobre las siguientes reivindicaciones:

15 1ª.-Nuevo juego de salón, caracterizado porque se compone de un tablero de forma octogonal ajustado en una caja cuadrada por lo que quedan unos rincones del cajón al descubierto, estando el tablero dividido en cuatro coronas circulares concéntricas de un centímetro y medio aproximadamente, pintadas de color diferente cada una de ellas, yendo la corona exterior separada convenientemente de la tangente que forman los laterales de la caja. con lo cual queda en el centro un círculo de bastante superficie para el dado que motiva las jugadas, llevando asimismo las coronas circulares sesenta agujeros aproximadamente de diámetro inferior al que tienen las bolas que juegan con objeto de mantener a estas 20 sobre el tablero sin que sufran movimiento, disponiéndose además cuatro agujeros más, colocados diametralmente opuestos los cuales son de diámetro superior a dichas bolas para que en el momento dado puedan pasar por ellos, yendo estos agujeros tapados por debajo por unas regletas.

30 2ª.-Nuevo juego de salón, según la reivindicación precedente,



5 caracterizado porque el citado tablero va numerado en su círculo interior en la forma que se estime conveniente, preferentemente del uno al sesenta y cuatro, disponiéndose en el interior del juego un eje en el centro de la caja del que parten cuatro aletas o regletas que tapan por debajo en estado de reposo los agujeros de diámetro superior a las bolas que están colocadas en forma de diagonal a los vértices de la caja, yendo igualmente colocados los agujeros que tapan, partiendo también de este eje cuatro mangos que tienen salida por unas ranuras practicadas en el centro de cada una de las paredes de la caja, llevando uno de estos mangos un muelle que permite su recuperación después de haber actuado, y cuando uno de estos mangos es desplazado por un jugador hacia la izquierda de su ranura las aletas que tapan los agujeros de diámetro superior sufren el mismo desplazamiento por estar unidas al mismo eje por lo que caen las bolas que están en estos agujeros al faltarles el apoyo que las mantenía, y al soltar el jugador el extremo del mango vuelven las aletas a su lugar de reposo.

20 3°. Nuevo juego de salón, según las reivindicaciones precedentes, caracterizado porque al caer las bolas mencionadas son recibidas por debajo por un canal con rampa que las envía a los rincones de la caja que forman una especie de cajita triangular y van pintados de los mismos colores que las coronas circulares y las bolas, de las cuales dispone de cuatro, numeradas, cada jugador, teniendo en cuenta las que corresponden a cada uno de dichos jugadores, llevando entre los puntos medios, entre los agujeros de diámetro superior una franja negra llamada descanso, y empleándose un dado para este juego, que ha de regirse por reglas variables apropiadas a su específica composición reivindicada.

25

30

29803



4ª.--"NUEVO JUEGO DE SALON"

Según se describe en la presente memoria que consta de diez
hojas escritas a máquina y dibujos.

Madrid, 15 de enero de 1.952

-FRANCISCO JAVIER PLAZA-

A handwritten signature in dark ink, appearing to read 'Francisco Javier Plaza', written over the printed name.

29709

D. ANTONIO GARRIDO TORRADO

(DOS HOJAS) HOJA PRIMERA

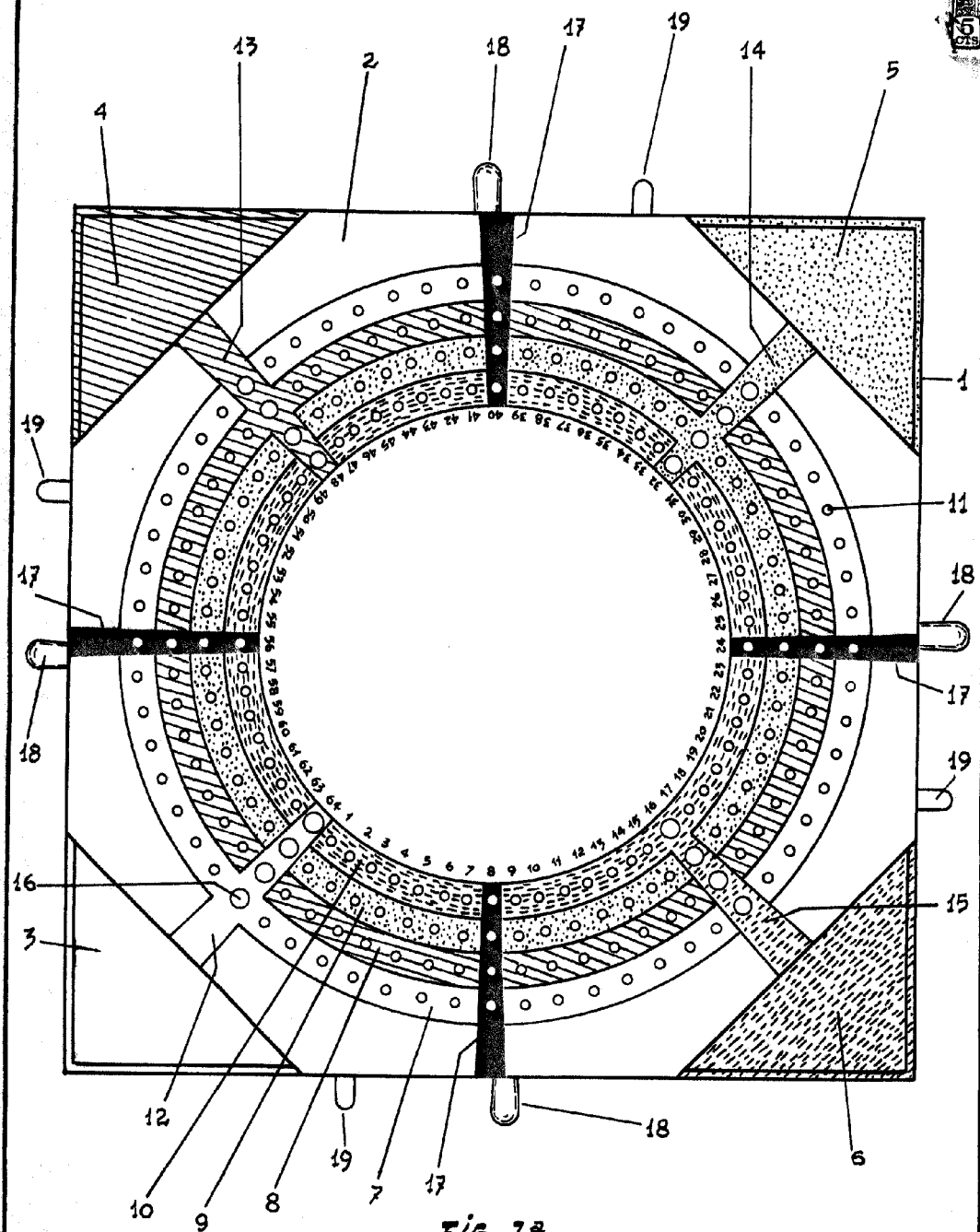


FIG. 1a

ESCALA VARIABLE
Madrid 15 ENE. 1952 de 19
ESCALA VARIABLE

plano

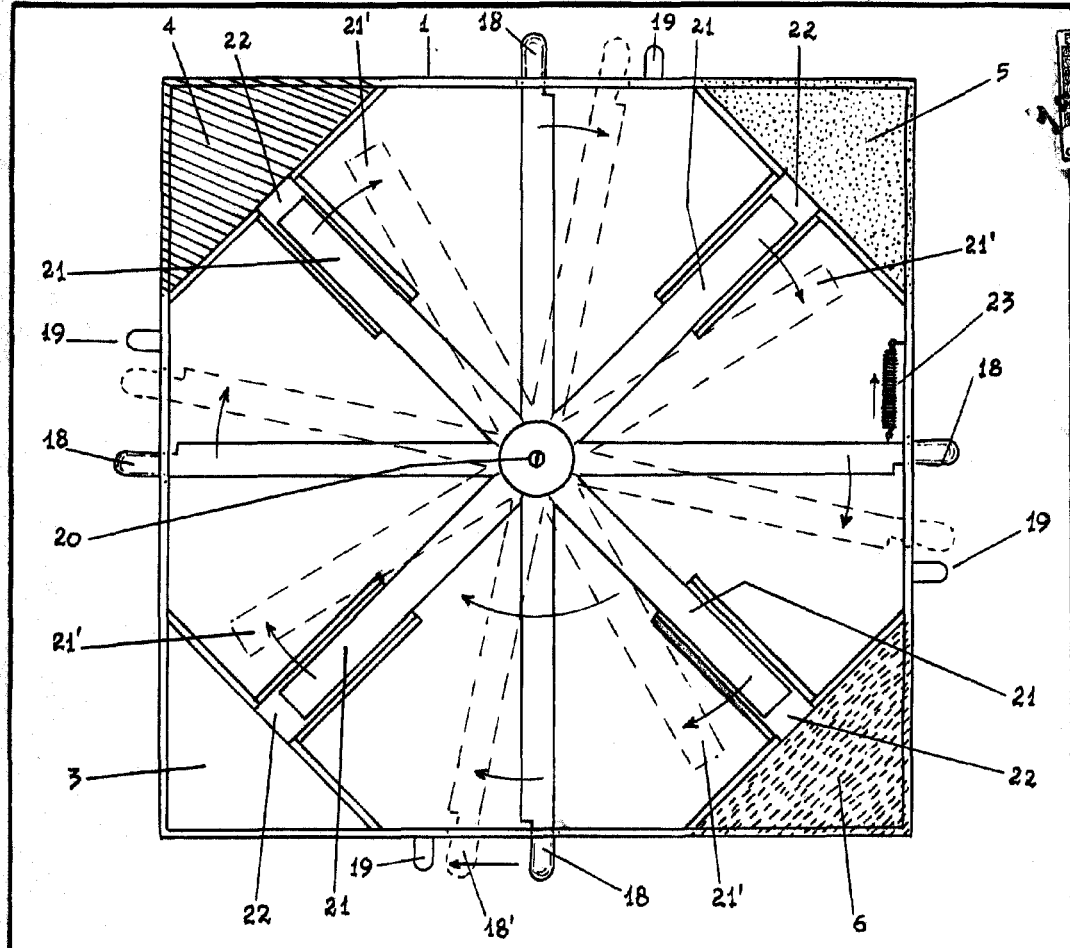


FIG. 2a

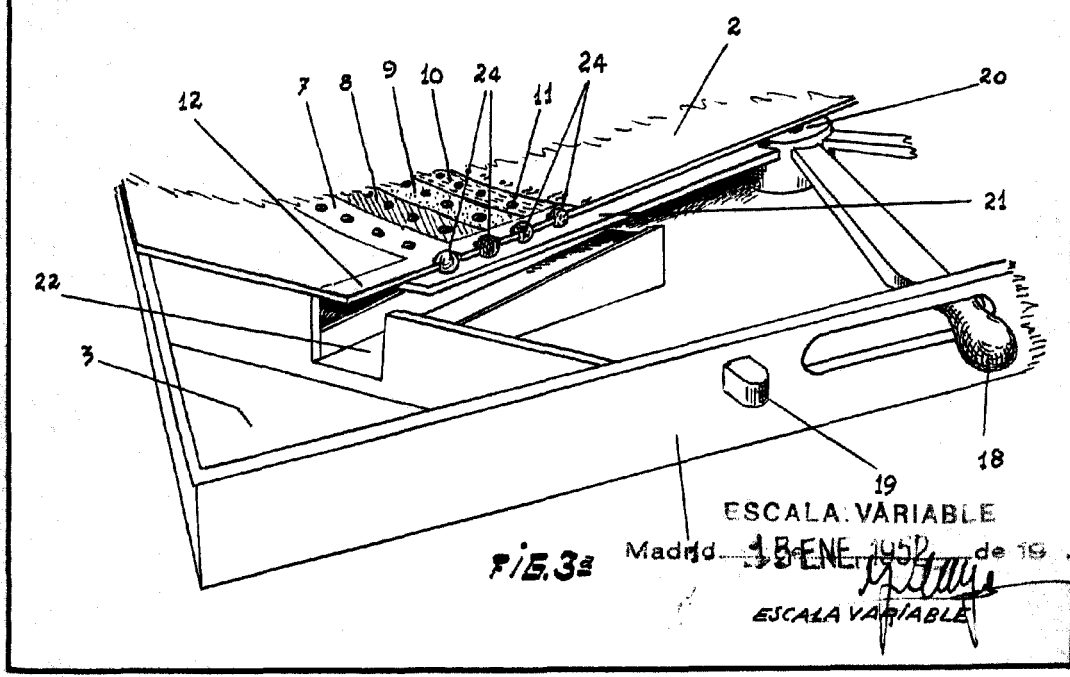


FIG. 3a

ESCALA VARIABLE
 Madrid 18 de ENERO de 1952
 ESCALA VARIABLE

ROSA