



33308.

M E M O R I A   D E S C R I P T I V A

que se acompaña

a la solicitud de

un MODELO DE UTILIDAD, por veinte años en España,

a favor de

DON ANTONIO MORENO ARANDA, residente en BOBADILLA, Estación  
(Málaga), San Isidro-Casa de Campo,

p o r

»NUEVO JUEGO DE SALON»

Inventor: El solicitante de nacionalidad española.

-----



- 333 08

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 1.929, texto refundido, publicado el 30 de Abril de 1.930.

10 El Modelo de Utilidad que se solicita, ha de proteger un nuevo juego de salón, ameno y original, cuyas características y desarrollo describiremos a continuación.

En los dibujos que se adjuntan, la Fig. 1ª representa la superficie superior de la mesa, sobre la que se ha de efectuar el juego y la Fig. 2ª el tablero accesorio del mismo.

15 La superficie de la mesa (Fig. 1ª), va forrada de paño, de color azul o cualquier otro adecuado y sobre él, como puede verse en el dibujo, aparecen cinco cuadrados, provistos de los números 1, 2, 3, 4 y 5, así como también un rectángulo, de menor tamaño que los cuadrados citados, el cual está colocado en el centro de la superficie referida e indicado con la letra "A". La letra "B" muestra el taco que ha de impulsar la bola "C", que al chocar con la bola "D" obligará a esta a colocarse sobre uno de los cuadrados.

20 El tablero accesorio representado en la Fig. 2ª, puede verse que está provisto de un cuadrículado, en el cual aparecen unas tablas, que dividen al tablero en dos partes iguales, empezando las tablas referidas en los dos lados menores del rectángulo, con los números 1,2,3,4, 5, 4,3,2,1. Estos números van formando progresión hasta llegar a la parte central del tablero.

30 La varilla milimetrada que se representa en los dos extre-



35 mos de la Fig. 2ª, mide en sentido longitudinal 30 cm., o sea los 300 mm. necesarios para ir marcando los tantos de los jugadores. La varilla mencionada está indicada con la letra "E", mostrando la letra "F" el eje que la atraviesa, el cual se mueve por medio de la tuerca roscada "G", que desplaza la aguja "H", encargada de marcar los tantos sobre el milimetrado, "I".

40 El juego se desarrolla del modo siguiente: Sobre el tablero cuadrículado (Fig. 2) se disponen las 34 fichas que corresponden 17 a cada jugador y por consiguiente a cada uno de los dos lados del tablero. De estas 17 fichas, nueve están numeradas con los números 1,2,3,4, 5, 4,3,2,1, y se colocarán sobre los números correspondientes del tablero y las ocho restantes son de color blanco y se dispondrán en los cuadros laterales de los numerados antes citados, que corresponderán a todos menos al del número 5 que queda libre.

45 Sobre la mesa se coloca la bola "C" (Fig. 1ª) en el rectángulo "A" y la bola "D" en cualquier lugar de la mesa. Las líneas de puntos indican el recorrido de estas bolas en una jugada imaginaria puesta como ejemplo, en la cual la bola se ha colocado en el cuadrado 2. Si esto ocurriera, el jugador debe pasar la ficha nº 2 al cuadrado siguiente correspondiente al nº 4 y pasar la ficha blanca al cuadro del nº 5. Si el contrincante al tirar sus bolas hiciera idéntica jugada, mueve sus fichas, eliminando las del contrario, ya que la correspondiente a la

50 número 4 habrá quedado al descubierto al faltarle la protección de la ficha blanca. Para eliminar una pareja, la ficha blanca, que puede moverse en sentido horizontal y vertical, siempre por las cuadrículas sin numerar y avanzando todos los cuadros necesarios hasta encontrar la ficha numerada a eliminar, y haciendo lo mismo a continuación con la ficha blanca. Por consiguiente, habrá que conseguir que las fichas vayan alcanzando

55

60

333 08



la barrera, es decir, su lugar correspondiente en el campo del contrario.

65 Para ir marcando los tantos en la varilla, se tendrá en cuenta la jugada conseguida con las bolas, el lugar donde estén situadas las fichas y los tantos correspondientes según la jugada de que se trate, por ejemplo, 10 a la primera, etc. así como la resta de los tantos marcados por el contrario; con respecto a los obtenidos por el jugador.

70 En los párrafos anteriores se han dado algunas de las numerosas reglas que han de tenerse en cuenta para el desarrollo del juego que describimos, el cual es de gran amenidad, tanto por la ingeniosa combinación de las mismas, como por la habilidad y destreza necesarias para su perfecta aplicación.

75 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

80

NOTA

En resumen: El MODELO DE UTILIDAD, que se solicita, recaerá sobre las reivindicaciones siguientes:

85 1ª.- Nuevo juego de salón, caracterizado porque consiste en una mesa de forma rectangular, cuya superficie superior está forrada de paño, en el centro del cual hay dibujado un pequeño rectángulo, así como cinco cuadrados, en cada uno de los cuales aparece un número respectivamente del uno al cinco, cuyos cuadrados aparecen simétricamente distribuidos en una de las dos mitades en que queda dividida la mesa por el rectángulo  
90 citado, verificándose la jugada impúnsándose con un taco, semejante a los utilizados en el juego de billar, una bola que se

333 08



95

coloca sobre el rectángulo central y que deberá chocar con otra bola situada en cualquier punto de la mesa y que marcará los tantos, si se consigue que se coloque sobre uno de los cuadros numerados.

100

2ª.- Nuevo juego de salón, según la reivindicación 1ª, caracterizado porque como elemento accesorio el juego está provisto de un tablero cuadrulado sobre el que, por medio de unas tablas especiales que aparecen en las cuadrículas y según normas y reglamentación peculiares del juego, se mueven 34 fichas, 17 para cada contrincante, de las cuales 8 son blancas y 9 provistas de numeración coincidente con la inicial de las tablas mencionadas.

105

3ª.- Nuevo juego de salón, según reivindicaciones anteriores, caracterizado porque otro elemento accesorio consiste en una varilla milimetrada, atravesada longitudinalmente por un eje interior, que termina en uno de sus extremos por una media tuerca roscada, que al ser pulsada, obliga a desplazarse a una aguja que será la encargada de ir marcando los tantos de los jugadores sobre el milimetrado referido, todo ello según queda detalladamente descrito en la memoria y representado en los dibujos que se adjuntan.

110

115

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

120

Todo conforme queda descrito en la presente memoria que consta de cinco páginas escritas a máquina y dibujos que se acompañan.

Madrid 5 de Noviembre de 1.952.

ALFONSO UNGRIA,

U.S. PATENT OFFICE  
 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100



80666

E

1	2	3	4	5	4	3	2	1	10	20	30	40	50	40	30	20	10	8	16	24	32	40	32	24	16	8	6	12	18	24	30	24	18	12	6	4	8	12	16	20	16	12	8	4	2	4	6	8	10	8	6	4	2	1	2	3	4	5	4	3	2	1
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	----	----	----	----	----	---	---	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

100

200

300

400

500

F  
 G  
 H  
 I

FIG. 2.

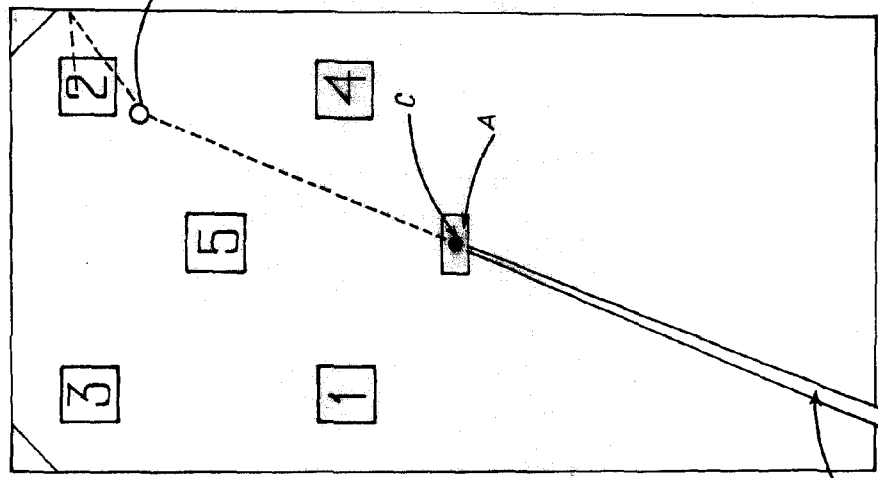


FIG. 1.

80666

