

34551



1953

34551

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

por "UN JUEGO DE AZAR SOBRE TABLERO ENCASILLADO Y NUMERADO"
a favor de Don José M^e NAVARRO HERRERO, de nacionalidad es-
pañola, residente en Barcelona, calle Viladomat nº 40. ----

M E M O R I A D E S C R I P T I V A

En este juego, el elemento productor del azar estará
integrado por dos dados usuales accionados y expulsados me-
diante un cubilete, llevándose a efecto sobre un tablero o
superficie en el que existirá un grabado consistente en un
encasillado de diez partes iguales, dos a dos, y una desi-
5 igual que estará en el centro, completando el número de on-
ce casillas, numeradas correlativamente del 2 al 12, puesto
que el número 1 no puede entrar en suerte ya que se juega
con dos dados y la combinación mínima que estos pueden acu-
10 sar, suma el valor de 2.

Estos números no aparecen en el tablero en sucesión co-
rrelativa, sino alternados de manera desigual y arbitraria,
cediendo únicamente la preferencia del espacio central, al
número 12 que es el privilegiado con la capacidad de doblar
15 lo mismo su ingreso que su obligación de pago. Obsérvese en
la hoja gráfica adjunta, la reproducción, a título de ejem-
plo práctico, de uno de estos cartones o tableros. Es de con-



figuración rectangular vertical, en columnas verticales; cuatro números a la izquierda, tres en una columna central y cuatro en la otra columna de la derecha. Aparecen rayados los tres de la columna central para indicar que estarán decorados de distinto color y adorno, porque ellos estarán reservados al jugador a quien corresponda por suerte el 12, y con ello su calidad de banquero.

Este, que es un juego esencialmente de azar, se juega en dos partes, siendo la primera de duración limitada y alargándose la segunda todo lo que se desee. El número de jugadores podrá ser cualquiera, pues si no llegan a once, alguno podrá hacer más de una apuesta, y si son más, podrán ocupar repetidamente la misma casilla. De modo, que para empezar el juego se reunirán tantos jugadores como se quiera, sin límite. Cada jugador pondrá la postura que quiera jugar, de acuerdo con los demás jugadores que pondrán una cantidad igual en cada uno de los números, menos en el 12, que se doblará. Una vez ya estén todas las casilla del juego con sus correspondientes cantidades, empezará el juego. En este caso, se cogerá un dado y el que saque el número más alto será el primero en tirar. Entonces cogerá los dos dados y tirará para obtener el premio de la casilla del número que le haya salido. Después tirará el de su derecha y así sucesivamente, tantos jugadores como haya. El jugador que al tirar saque uno de los números que en su casilla no haya postura, no obtendrá premio, si no acierta el número en cuya casilla exista. Las jugadas serán sucesivas hasta que estén cobradas todas las casillas. En el caso de que hubieran salido todos los números menos el 12, seguirá el juego una vuelta desde el último que se llevó el premio de la última casilla, y cuando llegue a él nuevamente y no se haya retirado el premio de la casilla 12, quedará en la misma casilla para el juego siguiente; de

5

10

15

20

25

30



1953

todas maneras, seguirá lo mismo en las posturas el número 12 doble y los demás sencillo.

5 Proseguirá el juego con una segunda parte en la que se reunirán varios jugadores hasta un número de nueve. Uno de ellos, el que quiera, será el banquero, que tendrá derecho a los números rayados o de color diferente, o sea el 4-12-7; los demás elegirán un número de los ocho restantes, con el fin de que cada jugador tenga su número. Los jugadores apostarán en la casilla de su número libremente elegido por el mismo, o según se acuerde, y una vez que todas las casillas
10 estén con sus posturas, empezará el juego. El banquero recogerá los dos dados y los tirará y el número agraciado cobrará el doble de lo que haya apostado. El agraciado, una vez cobrado el doble, podrá recogerlo todo, dejarlo todo o una parte, y el juego seguirá pues el banquero cobrará todo lo que
15 haya en el tablero del juego en alguno de sus tres números rayados. Si al empezar el juego hubiera varios que quisieran ser "banquero", se sorteará al que le toque. Los jugadores nunca podrán tirar los dados por su cuenta; si alguno lo solicitara, el banquero podrá concederle este privilegio, pero
20 siempre será por cuenta del banquero.

Del examen de esta modalidad de juego, se desprende que dentro del más puro azar, se procura nivelar las muchas probabilidades de ganancia del agraciado por la banca, con la
25 contrapartida de su frecuente pago a la proporción de el doble.

La presentación de este juego podrá ser indistintamente la de un tapete verde con números de dos colores, rayado o encasillado por líneas blancas, así como la de un cartón con profusión de temas decorativos alegóricos a la expresión genuina de cada número, sin que por ello se altere
30 ni modifique la esencialidad del juego.



1953

- N O T A -

Se reivindica como objeto de este Modelo de Utilidad:

5 1º.- Un juego de azar sobre tablero encajillado y numerado que está constituido por una placa, tablero o tapete, dividido en once casillas o compartimentos, ocupados en orden desigial por los números del 2 al 11, reservando para el número 12 el lugar central del tablero y, además, un cubilete con dos dados usuales con los que efectuar tiradas sucesivas, tantos como jugadores en cada ronda, dando lugar las jugadas que se especifican en un reglamento previsto.

10 2º.- El propio juego de azar de la reivindicación anterior, en el que su reglamentación comprende las siguientes cláusulas básicas:

15 a) El número de concursantes será libre.
b) Todos ellos tendrán opción a apostar en cualquiera de los números que no sean el 12 y dos más, señalados en distinto color, que serán reservados al banquero.

20 c) El cobro de los números premiados será por el doble de su valor que pagará el banquero, teniendo éste, como beneficio, el cobro de la totalidad de lo existente en la mesa a la aparición del número 12, o los adyacentes e inmediatos a cualquiera de los otros dos números que tiene asignados.

25 d) El lanzamiento de los dados se efectuará siempre por el banquero, salvo que éste, por su voluntaria cesión, lo confie a otro, corriendo a su cargo el resultado de la jugada.

30 e) Mientras dure el juego, deberán estar todas las casillas llenas con su correspondiente apuesta al lanzarse los dados, entendiéndose que en el momento de aparecer alguna de estas, vacante, podrá el banquero proseguir con los

34551

- 5 -



1953

restantes o dar por terminada la partida si quedaran pocos contendientes.

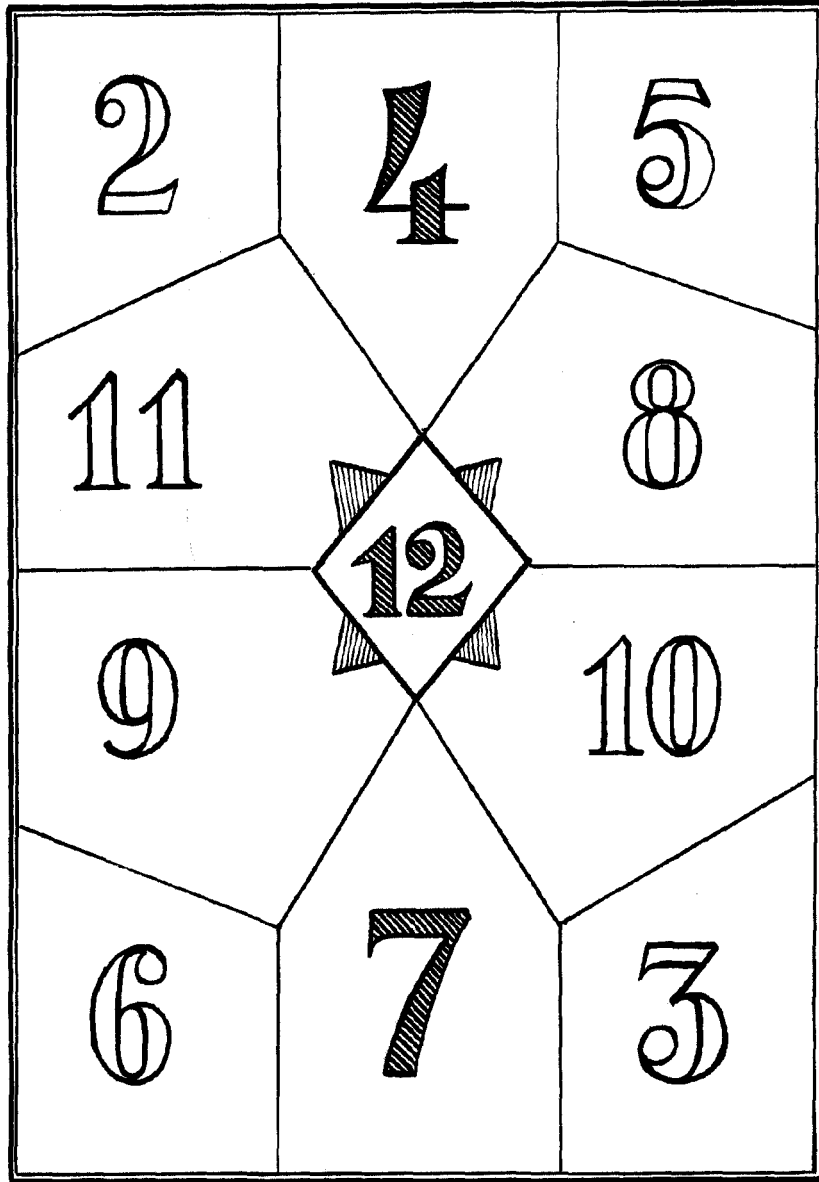
3º.- UN JUEGO DE AZAR SOBRE TABLERO ENCASILLADO Y NUMERADO.

Madrid, 3 de Febrero de 1.953

FERNANDO PERAIRE

P.P.

Fernando Peraire



Madrid, 3 de Febrero de 1.955

p. a. Fernando Peraire
p. p.

Escala variable