

**MODELO DE UTILIDAD**

por 20 años

a favor de Sr. JOSÉ M<sup>o</sup> BERENGUER FLACENÇA, de nacionalidad Española, residente en Barcelona y domiciliado en la calle Pen de la Creu n<sup>o</sup> 15, para aplicar a: "UN JUGUETE".

**MEMORIA DESCRIPTIVA**

El nuevo Modelo que se trata de patentar y cuya descripción, en lo que tiene de esencial, es objeto de esta Memoria consiste en un juguete cuyo atractivo estriba en la solución de un sencillo problema posicional, relacionado con la ilusión de actividades estratégicas en batallas navales o terrestres. Consta nuestro juguete de dos tableros cuadrículados en los que pueden disponerse diversos objetivos como barcos, carros de combate, u otros elementos bélicos, que ocupan uno, dos o más cuadrículas. Se prevé también, en el nuevo modelo, una a modo de pantalla que al mismo tiempo que separa a los dos jugadores que utilizarán el juguete, privando a cada uno la vista del tablero que utiliza el otro, sirve de pizarra donde apuntar las diversas jugadas que cada uno realiza.

La pantalla separadora es cuadrículada en la misma forma que los tableros y por ambas caras, con lo que cada jugador

podrá apuntar en ella la misma jugada que se realiza sobre el tablero del contrario y así tendrá siempre a la vista sus propias jugadas sobre la pantalla y las del contrario sobre su tablero.

Consta también el nuevo juguete de unas fichas que  
20. servirán para señalar las jugadas sobre los tableros, de manera que uno de los jugadores indicará la cuadrícula sobre la que desea disparar y marcará la jugada en la pantalla, mientras el contrario señalará en su tablero la jugada dicha y anunciará si ha sido tocado o no alguno de los blancos, o sea si en la cuadrícula  
25. señalada había alguno de los objetos que forman parte del material de juego. Se considerará vencido un objetivo cuando hayan sido tocadas todas las cuadrículas que ocupa, de manera que la habilidad de cada jugador consiste en situar sus piezas de forma lo suficientemente distanciada, esparcida y desordenada para  
30. que le sea difícil al contrario ir acertando las cuadrículas ocupadas y procurar, en cambio, al indicar sobre que cuadrículas contrarias se dispara, acertar por los impactos conseguidos con la posición y número de cuadrículas que ocupa cada objetivo.

Se comprende que sin alterar la esencialidad del  
35. nuevo juguete, los tableros podrán decorarse de diversas maneras y así, por ejemplo, representar mares sobre los que los objetivos, serán barcos o aviones, o bien representar espacios terrestres sobre los que los objetivos tendrán también este carácter.

40. Sin que ello signifique restricción alguna en el objeto del juguete que se quiere patentar y únicamente a título de ejemplo, para aclarar la descripción dada, en lo que sigue y en los planos adjuntos nos referimos a un caso concreto de realización práctica del nuevo juguete.

45. En la figura primera se dibuja el conjunto de la caja

que contiene los elementos del nuevo juguete.

La figura segunda representa en perspectiva la totalidad del nuevo juguete y en ella se vé la caja **1-** y **2-**, que una vez abierta deja en posición horizontal los dos tableros de **3-** y **4-** cuadriculados y con sus columnas y filas numeradas por números o letras correlativos; ambos tableros se hallan separados por la pantalla **5-** que en posición de juego se dispone vertical entre los dos tableros en la forma indicada en la figura y sobre la que cada jugador apuntará las jugadas que ordena al contrario; sobre el tablero visible en la figura se han dibujado varios de los objetos que han de servir de blanco, en disposición arbitraria. En los extremos de los tableros se han dispuesto unas cajitas **6-** y **7-** destinadas a contener y guardar las piezas y fichas que deben ser utilizadas en el juego.

**60.** La figura tercera muestra en vista de planta la disposición de los dos tableros descritos y en la figura cuarta se dá una vista lateral del mismo conjunto.

La figura quinta representa algunas de las formas que pueden afectar los objetivos utilizados en la práctica y utilización del nuevo juguete.

No alteraran la esencialidad del nuevo Modelo aquellas variantes de tamaño, forma accidental o decorativa, materiales empleados en la construcción y otras que no cambien o alteren fundamentalmente las características principales dichas.

**70.** NOTAS. Se reivindica como característico de este Modelo:

**1º** - Un juguete, cuyo atractivo estriba en la solución de un sencillo problema posicional, relacionado con la ilusión de actividades estratégicas en batallas navales o terrestres. Consta nuestro juguete de dos tableros cuadriculados en los que pueden **75.** disponerse diversos objetivos como barcos, carros de combate, u otros

elementos bñlicos, que ocuparan uno, dos o mas cuadrñculas. Se prevé tambien, en el nuevo modelo, una a modo de pantalla que al mismo tiempo que separa a los dos jugadores que utilizaran el juguete, privando a cada uno la vista del tablero que utiliza el otro, sirve de pizarra donde apuntar las diversas jugadas que cada uno realiza.

2º - El propio juguete, segun reivindicacion primera en el que la pantalla separadora vé cuadrñculada en la misma forma que los tableros y por ambas caras, con lo que cada jugador podrá apuntar en ella la misma jugada que se realiza sobre el tablero del contrario y así tendrá siempre a la vista sus propias jugadas sobre la pantalla y las del contrario sobre su tablero.

3º - El propio juguete segun reivindicaciones primera y segunda que consta tambien de unas fichas que servirán para señalar las jugadas sobre los tableros, de manera que uno de los jugadores indicará la cuadrñcula sobre la que desea disparar y marcará la jugada en la pantalla, mientras el contrario señalará en su tablero la jugada dicha y anunciará si ha sido tocado o nó alguno de los blancos, o sea si en la cuadrñcula señalada había alguno de los objetos que forman parte del material de juego. Se considerará vencido un objetivo cuando hayan sido tocadas todas las cuadrñculas que ocupa, de manera que la habilidad de cada jugador consiste en situar sus piezas de forma lo suficientemente distanciada, esparcida y desordenada para que le sea difícil al contrario ir acertando las cuadrñculas ocupadas y procurar, en cambio, al indicar sobre que cuadrñculas contrarias se dispara, acertar por los impactos conseguidos con la posicion y número de cuadrñculas que ocupa cada objetivo.

4º - "UN JUGUETE"

105. Todo tal y como queda descrito, reivindicado y dibujo-

do en los planos adjuntos.

Consta la presente Memoria Descriptiva de cinco  
hojas foliadas escritas a máquina por una sola cara.

Barcelona para Madrid a 23 de Abril de 1953.

llo.

P. A.

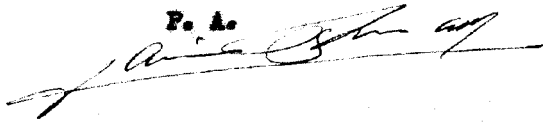
A handwritten signature in dark ink, appearing to be 'J. A. ...', written over a horizontal line.



FIG. 1

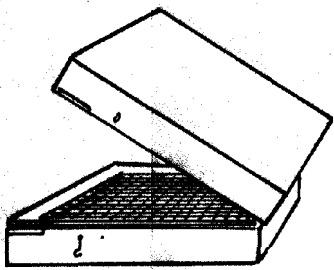


FIG. 2

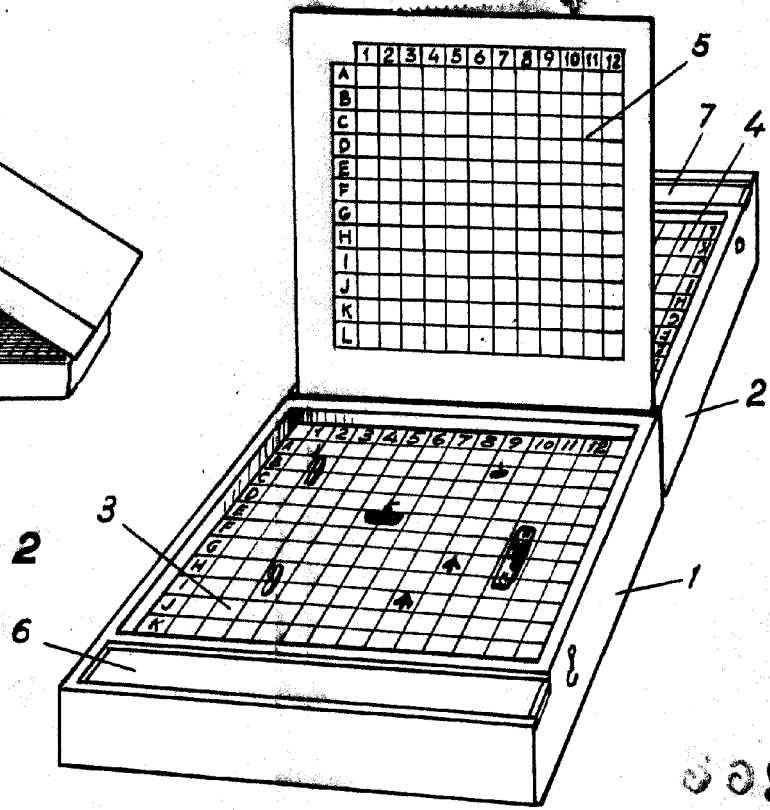
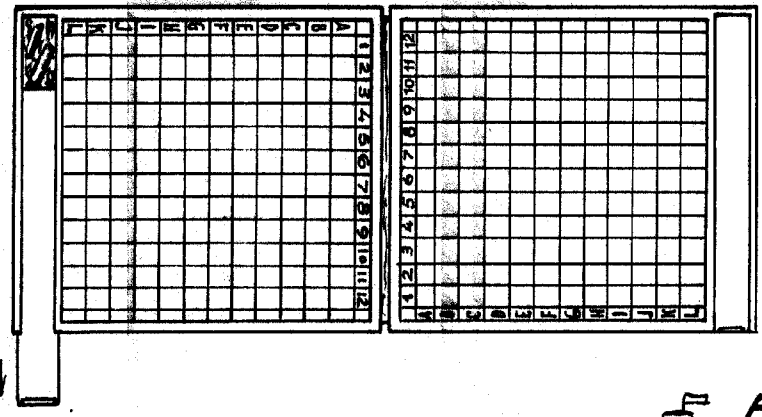
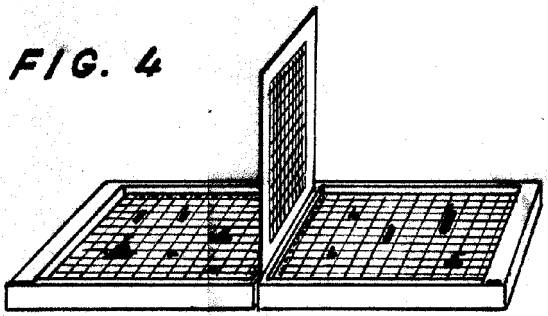


FIG. 3



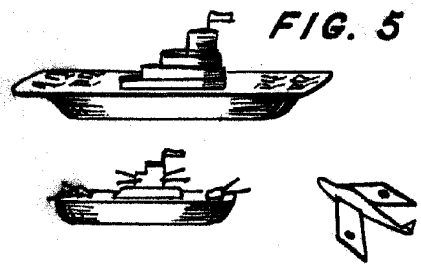
30960

FIG. 4



ESCALA VARIABLE

FIG. 5



Barcelona a 20 de Abril de 1950  
*[Signature]*