



2

36358

#### MODELO DE UTILIDAD

por veinte años, a favor de don EMILIO CASTELLÓ ALBAREDA y don DANIEL DORCA BLASI, de nacionalidad y residencia españolas, domiciliados en Barcelona, calle Vífals, 65, por UN JUEGO DE SOBREMESA, DE HABILIDAD Y DESTREZA.

#### MEMORIA DESCRIPTIVA

Esta memoria descriptiva hace referencia a un nuevo juego, que, como se dice en el enunciado, es de habilidad y destreza, e imita al juego del billar aunque con características esenciales distintas.

Se practica sobre un tablero de madera cuadrado, que se puede colocar sobre cualquier mesa u otra mueble.

Es un juego para ser practicado por dos, tres o cuatro contendientes en relación con sus características que tienden a este número, puesto que el lugar de acción es un cuadrilátero en cuyos cuatro ángulos existe un orificio y un encajonamiento en el que se van recogiendo las fichas que lanza cada uno de los participantes.

Describiremos primeramente los útiles y elementos del juego,



20 para lo cual citaremos las acotaciones numéricas que auxilian los dibujos de la hoja gráfica adjunta. En ella, en la figura 1 se reproduce el juego visto en perspectiva con una representación del modo de practicarlo, semejante al juego del billar corriente.

25 La figura 2 reproduce sus dos elementos de acción: un taco de proporciones adecuadas, y una ficha.

La figura 3 es un corte esquemático del conjunto.

El terreno de juego es una superficie de madera pulida -1- sobre la que se deslizan un número determinado de piezas de madera -2-, o de material plástico, consistentes en pequeños discos de una medida aproximada de 3 centímetros de diámetro por 10 milímetros de grosor, los cuales al recibir impulso que se les imprime con el taco -3- se mueven siempre horizontalmente resbalando sobre su base plana, y en las bruscas trayectorias que se les imprime pueden ser lanzadas contra los bordes del tablero de juego en el que existen en su cara interna y mitad inferior unas tiras de goma -4- en forma de media caña que tienen la misión de hacer rebotar los discos, exactamente igual que las bandas del conocido billar.

40 Otra de las características de la manuableidad de este juego consiste en su facilidad de rotación, para que los contendientes puedan escoger como blanco de su tirada cualquiera de los cajones de entrada, sin tener que cambiar ellos de lugar, a cuyo objeto está el tablero dotado de una capacidad de giro que le otorga su dispositivo inferior, visible en la figura 3, que, como puede verse, consiste en que del centro del tablero, y solidario del mismo, sobresale un pivote o eje abultado -5- que se introduce en un ancasillado de forma análoga -6- del centro de una base o peana -7- sobre el que queda  
50 montado el tablero con libertad de rotación.



36358

Debajo de cada orificio angular existen unas cajas de depósito -8- donde son recogidos los discos a medida que se desarrolla el juego.

55 El lanzamiento se efectúa pegando con la punta del taco, provista de su suela correspondiente, contra un disco, que se lanza contra otro u otros procurando introducirlo por empuje directo o indirecto en cualquiera de los huecos angulares.

El campo o pista se halla dividido en cuatro espacios iguales, por dos líneas que se cruzan centralmente.

60 Otros detalles de orden reglamentario del juego, son ajenos a la misión de esta descripción, en la que se ha puesto de manifiesto el objeto de este registro, que, a los efectos legales podrá variar en todo cuanto no afecte, altere, cambie o modifique a su esencialidad, de acuerdo con las siguientes reivindicaciones.

65

#### REIVINDICACIONES

Se reivindica como objeto de este modelo de utilidad:

1.- Un juego de sobremesa, de habilidad y destreza, que, a semejanza del juego de billar, se caracteriza por practicarse sobre un tablero cuadrado, con un taco de madera provisto de suela en su punta o extremidad más delgada, y un número prefijado de discos o fichas consistentes en discos circulares planos de madera, los cuales son lanzados unos contra otros a fin de introducirlos en los cuatro huecos u orificios angulares dispuestos en los cuatro rincones del tablero.

70

75

2.- Un juego de sobremesa, de habilidad y destreza, en el que existe la circunstancia de la movilidad del tablero, el cual, presentando un pivote inferior central, se encaja en el hueco receptor de una base o peana, quedando capacitado para girar en uno u otro sentido, con el fin de que los participantes en el juego puedan orientar sus tiradas sin necesidad de

80

36358

- 4 -



cambiar de sitio.

85 3.- Un juego de sobremesa, de habilidad y destreza, en el que existe, en la cara inferior e interna de los bordes del tablero, una tira de goma o material elástico, destinado a hacer rebotar los discos cuando son lanzados contra los lados del tablero en el transcurso del juego.

90 4.- Un juego de sobremesa, de habilidad y destreza, en el que pueden participar un número determinado de jugadores, con arreglo a una reglamentación previamente fijada.

5.- Un juego de sobremesa, de habilidad y destreza,

Todo tal y conforme a la presente memoria descriptiva, que consta de cuatro hojas foliadas y mecanografiadas por una cara, y una hoja con dibujos explicativos.

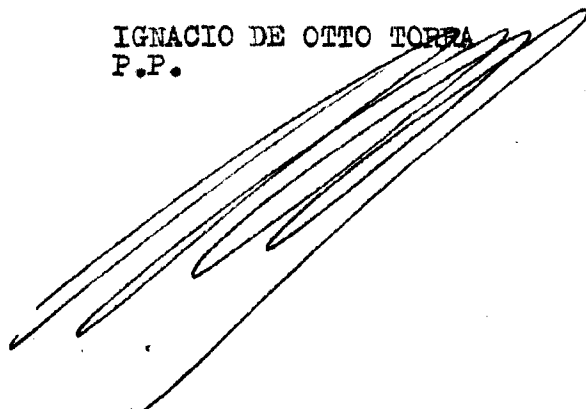
95

Madrid, a \_\_\_\_\_

23 MAY. 1953

Por autorización de D. EMILIO CASTELLÓ y D. DANIEL DORCA,-

IGNACIO DE OTTO TORRA  
P.P.



36358

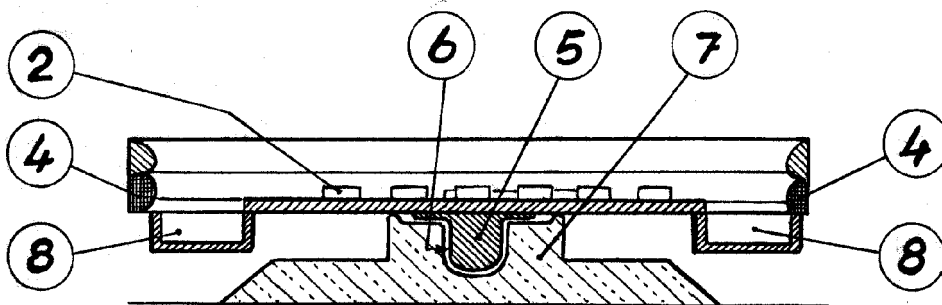
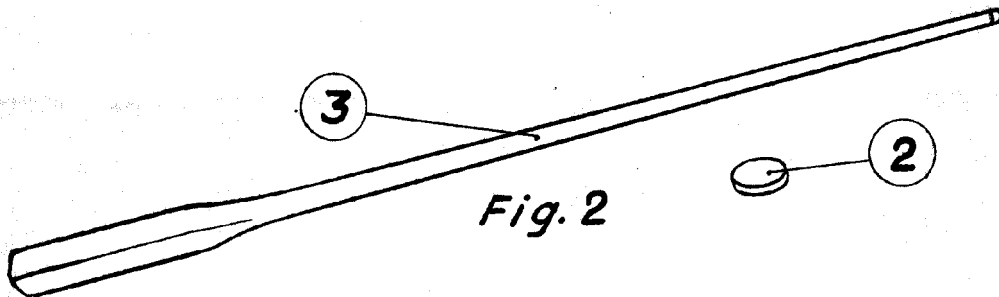
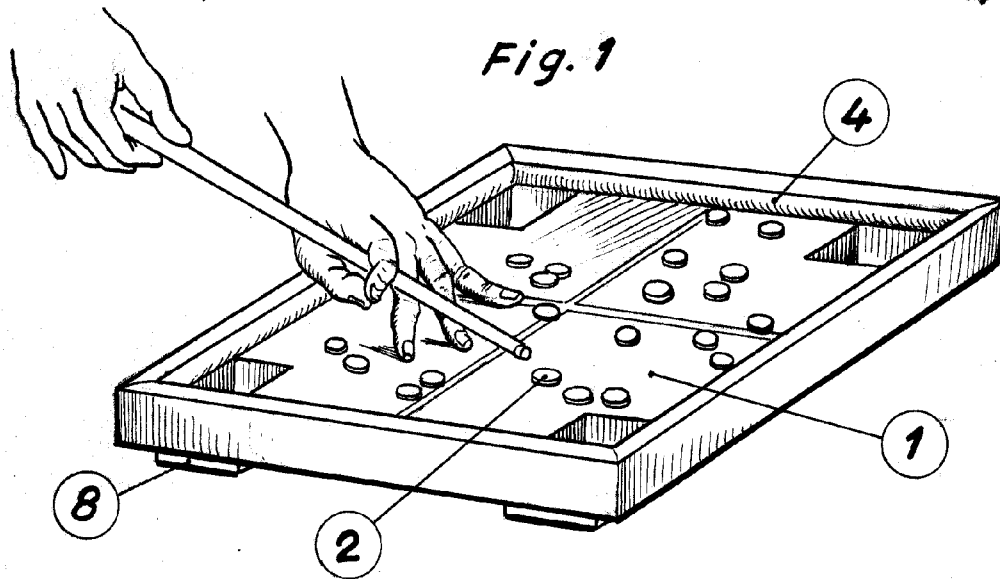


Fig. 3

IGNACIO DE OTTO TORRA  
p. p.

Escala variable