

36363.



36363

MEMORIA DESCRIPTIVA  
DE UN  
MODELO DE UTILIDAD  
por veinte años.

5.-- Cuyo registro se solicita a favor de D. LUIS VALIENTE GARCIA, de nacionalidad española, residente en Madrid, Altamirano, 4, quien manifiesta que lo que es objeto de éste modelo de utilidad, es nuevo y propio del solicitante y se refiere a:

10.-- NUEVO MODELO DE DADOS PARA LAS PARTIDAS EN LAS QUE SE JUEGUEN CONSUMISIONES.-----  
-----

15.-- Hasta la fecha vienen empleándose en los juegos de dados que en los bares, cafés, tabernas y cafeterías, suelen emplearse para decidir entre varios amigos el que ha de satisfacer el costo de las consumisiones, el modelo de dados corriente con un número en cada una de sus seis caras, de tal suerte que depositados estos dados, en el número que se estime más conveniente, en el interior del cubilete, al abatir éste sobre la superficie del mostrador, los números que aparecen en la cara superior de cada uno de los dados, representan la cifra alcanzada por cada uno de los jugadores, a los fines que la cifra menor acusada, sea la que determine quien ha de satisfacer el costo de las consumisiones.

20.-- En el modelo que se solicita, se introducen singulares variantes y modificaciones, que manteniendo sea el azahar quien presida en el resultado final de las partidas, alejen y descarten en éstas la simplicidad característica y aburrida del juego de dados corriente, introduciendo en el mismo, nuevas y amenas renovaciones que conjuntamente con el

25.--

30.--



azahar, son las que caracterizan éste nuevo modelo, cuyo registro se solicita.

- La base de ello radica, en el propio dado, en cada una de cuyas seis caras o superficies aparecen grabadas los distintivos que pueden apreciarse en el plano que se acompaña, y reseñamos a continuación.
- En la Fig. 1, aparecen las seis caras o superficies del dado, en las que se aprecian los siguientes distintivos.
- 35.- Cara número 6, una taza de café
- 40.- Cara número 5, un vaso o caña para cerveza
- Cara número 4, un catavinos o chato
- Cara número 3, una copa para vermouth
- Cara número 2, una copa para coñac o licor.
- 45.- Cara número 1, un círculo o punto que hace las veces de comodín al igual que acontece en el juego de naipes para el póker. Sobre la base de que éste juego de dados ha de utilizarse como antes se indica, en bares, cafés, tabernas y cafeterías, en los cuales las consumiciones son a base de los artículos o productos que de un modo gráfico aparecen grabados en las caras o superficies del dado, nada más lógico, y éste es uno de los fundamentos del nuevo modelo, que al propio tiempo que el azahar intervenga en el juego, en razón a la cifra que aparece marcada en cada cara del dado, se tenga también en cuenta para las reglas del juego, que cuando la consumición que se debate, sea una a las que aluda el grabado en el dado, la circunstancia de que al arrojar éste sobre el mostrador, salga el grabado, que corresponde a la consumición que se juega, ello determine una mayor puntuación conforme a las reglas o reglamento de juego,
- 50.- como igualmente que en ésta puntuación influya en el coeficiente que en el reglamento se marque, la salida del COMODIN, marcado en el plano que se acompaña, con el número 1, y que al igual que acontece con el juego del póker, valoriza visiblemente la puntuación del jugador que lo obtiene.
- 55.-
- 60.-
- 65.- Resta decir, que debajo del grabado de cada una de las figuras



- representativas de los envases de las consumiciones, aparece igualmente marcado o grabado, el nombre o naturaleza del producto para que sirve dicho envase, como igualmente pueden ser eliminadas las figuras que aparecen en los dados y solamente aparecer los nombres de cada una de las consumiciones y números de cada cara, como también pueden grabarse en las esquinas de las caras del dado, letra y números.
- 70.- La Fig. 2, representa una vista completa de un dado, tal como ha quedado descrito anteriormente.
- 75.- Claro está, que si éste juego de dados, ha de tener aplicación en partidas, donde no sean precisamente consumiciones alcohólicas las que han de jugarse, en las caras del dado, pueden ir grabadas otras figuras representativas de los artículos u objetos que se ventilen en la partida.
- 80.- El dado, puede ser construido de hueso, marfil, madera, materias plásticas, etc., etc, y su tamaño aumentar o disminuir, según se tenga por conveniente.
- 85.- Descrito suficientemente las características de éste modelo, resta decir, que el reglamento que presida en el desarrollo del juego, determinará el valor que se señale a cada jugada, teniendo en cuenta, no solamente, el valor absoluto del número que aparece en cada cara del dado, sino que también lo que signifique en la valorización del juego, que el jugador, al dirimir una consumición cualquiera, saque la superficie del dado, en el que aparezca el envase correspondiente a dicha consumición, como igualmente el valor que el COMODIN, tiene asignado en cada partida.
- 90.-

#### REIVINDICACIONES

---

- 95.- 1ª.- Se reivindica nuevo modelo de dados, para las partidas en las que se jueguen consumiciones, caracterizado porque en cada una de las seis caras o superficies del dado, aparecen grabadas juntamente con el número 6, en una esquina una taza de café, juntamente con el número 5, un vaso o caña para cerveza, juntamente con el número 4, un catavinos o chato, juntamente con el
- 100.-

36363



----- 4 -----

número 3, una copara para vermouth; juntamente con el número 2, una copa para cofiac o licor, y juntamente con el número 1, un círculo o punto, que hace las vces de comodín, como igualmente que debajo de cada uno de éstos grabados, aparezca el nombre o denominación del licor o bebida a que corresponde.

105.-

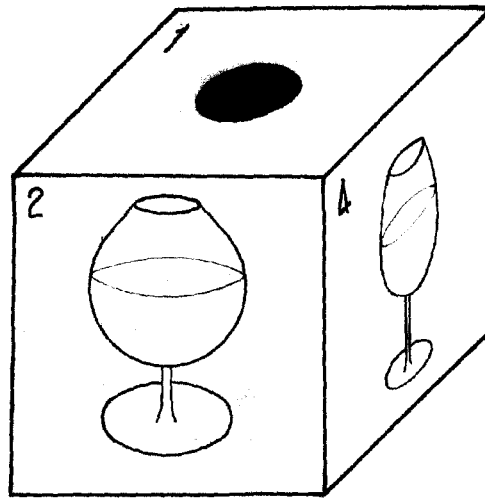
2ª.-Se reivindica NUEVO MODELO DE DADOS PARA LAS PARTIDAS EN LAS QUE SE JUEGUEN CONSUMISIONES.

La presente memoria descriptiva, consta de cuatro hojas, escritas a máquina y por una sola cara.

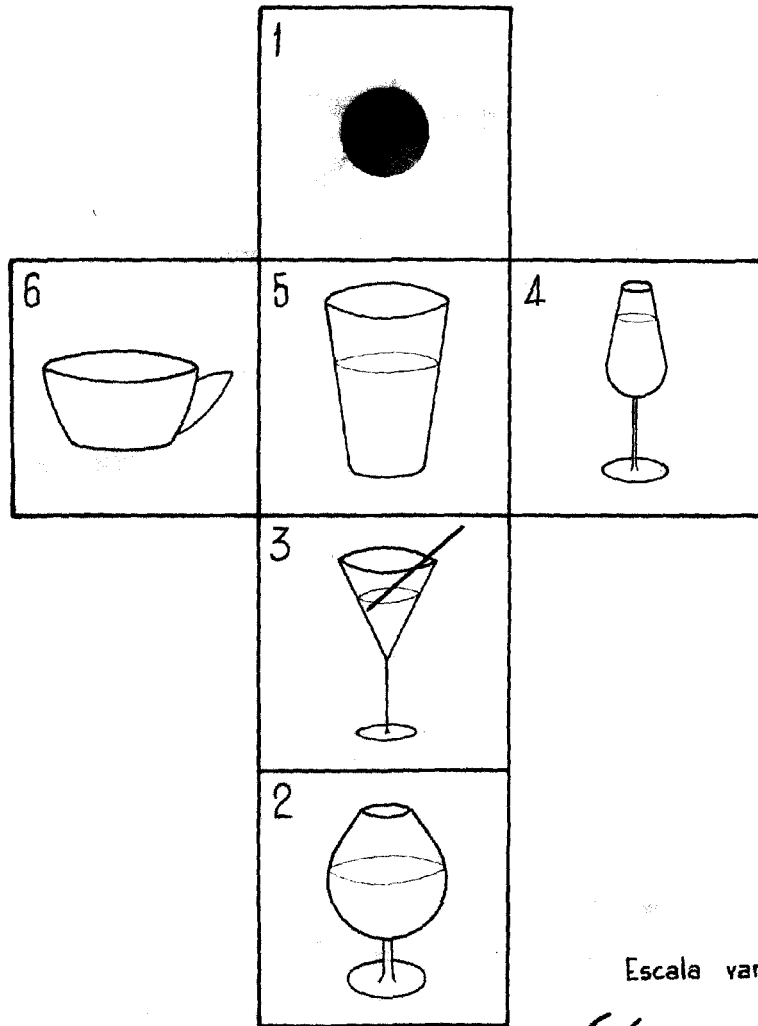
110.-

Madrid, 25 mayo de 1953

El Agente Oficial,



84863



Escala variable.

*El agente oficial*  
*J. G. P. S.*