



36980

MODELO DE UTILIDAD

per veinte años, a favor de D. FEDERICO CAMPS BRÉS, de nacionalidad y residencia españolas, domiciliado en Barcelona, Avenida del Generalísimo Franco nº 369, para UN JUEGO DE AZAR Y DE CÁLCULO. - - - - -

MEMORIA DESCRIPTIVA

Vamos a tratar en la presente memoria de un juego de entretenimiento, de azar y de cálculo, de características absolutamente inéditas, apto para ser efectuado por cuatro contendientes, en completa independencia y que se distingue por la mezcla que en él verifican la suerte y la intuición o perspicacia, toda vez que el avance de las piezas con que cuenta cada jugador está sometido al azar del tipo de movimiento que le corresponda según el símbolo o cara que aparezca visible en el dado después de su tirada. Acar e suerte que está después supeditada a la habilidad con que el jugador combine su movimiento con los incidentes relacionados con la situación de los otros contendientes.

Este juego se practica sobre un tablero cuadrado que



15 consta de once hileras de once casillas cada una. La mitad de estas casillas son blancas y las restantes se distribuyen en cinco colores y en cuatro triángulos que se consideran el teatro de acción de cada contendiente. En la hoja gráfica que se acompaña se dibujan, a título de ejemplo de realización práctica del mismo, los tres elementos básicos de que

20 consta este juego. El tablero que aparece en la figura 1 es uno de los elementos; el dado, que aparece desarrollado geométricamente en la figura 2 es el segundo elemento; y una de las piezas del juego, que aparece en la figura 3, es el tercer elemento a que nos hemos referido anteriormente. Las

25 piezas (figura 3) pueden tener la forma que se representa o cualquier otra forma, siendo todas ellas iguales en altura y forma, apareciendo decoradas de distinto color las cinco que se distribuyen a cada jugador y campo. En el tablero existen catorce casillas de color rojo -3-, catorce de color azul -2-, catorce de color verde -4- y catorce de color amarillo -5-, además de cuatro centrales -1- que se pintan de un color más oscuro y están colocadas en jaqueles en forma de cruz. Estas, junto con su casilla blanca central, que es

30 tenta un adorno indeterminado, forman el castillete central e meta que hay que ocupar con las propias fichas para resultar vencedor. El dado, que determina en cada tirada la suerte que le corresponde a cada jugador, tiene, como es natural, seis caras en las que aparecen gráficamente los siguientes emblemas: Un timón, que capacita una ficha para efectuar el movimiento de avance en todas direcciones, verticales, horizontales y diagonales y en la extensión máxima que se quiera; una

40 estrella, que otorga movimiento en todas direcciones pero en la extensión de un solo cuadro; una herradura, que otorga movimiento de tres cuadros corridos en forma de ángulo recto;



45 Una cruz jaquelada, o mejor dicho, un jaquelado en cruz, que
otorga el avance de un solo cuadro en sentido vertical u hori-
zontal; una hélice, que puede moverse en sentido vertical u ho-
rizontal en todas las distancias posibles; y, finalmente, una
50 rueda dentada, que capacita los avances diagonales de larga ex-
tensión.

Estos diversos movimientos crean en el desarrollo del jue-
go infinidad de situaciones diversas que deben resolverse según
un reglamento capacitado previamente cuyo articulado no citamos
por salirse de la finalidad de esta exposición.

55 A los efectos de esta solicitud de modelo de utilidad podrán
variar los detalles de decoración, formato, magnitud y colorido,
tamaño y forma de las fichas del juego; podrá, igualmente, variar
el número de cuadros y el variado color de los correspondientes
a cada jugador; igualmente podrán variar, caso de interesar, los
60 dibujos de los símbolos representados en el dado del juego; y tam-
bién podrán variar todos cuantos detalles no afecten, alteren, cam-
bien e modifiquen la esencia del registro que se solicita y que se
concreta en las siguientes reivindicaciones.

REIVINDICACIONES

65 Se reivindica como objeto de este modelo de utilidad:

1.- Un juego de azar y cálculo, que se caracteriza por estar
compuesto por un tablero cuadrangular dividido en casillas, pie-
zas de juego de igual dimensión y figura, llevando el tablero de-
coradas en distintos colores las casillas y repartidas en cuatro
70 cuñas triangulares constituyendo el campo de movimiento y avan-
ce de las fichas con que cuenta cada jugador, las cuales fichas
se hallan pintadas del mismo color del campo a que corresponden.

2.- Un juego de azar y cálculo, caracterizado en que para
75 hacer uso del mismo se utiliza un dado en cuyas seis caras esten-
ta un dibujo distinto cada una de ellas que representan los sím-



80 belos siguientes: una hélice, una herradura, una rueda dentada, un jaquelado en cruz, una estrella y un timón, siendo la aparición de uno de estos símbolos lo que determina la clase de movimiento que debe imprimirse a la ficha del jugador que ha entrado en turno.

85 3.- Un juego de azar y cálculo, caracterizado porque en el centro del tablero existan cuatro casillas decoradas en otro color distinto al de las otras, y que forman, con la casilla blanca central, el centro o castillete-meta de ocupación que determina la victoria de uno de los contendientes y, con ella, el final del juego, que se caracteriza esencialmente por el hecho de que los símbolos determinan un movimiento determinado de la ficha, siendo éstos los siguientes: si sale el timón, 90 capacita a la ficha para efectuar el movimiento de avance en todas direcciones, verticales, horizontales y diagonales y en la extensión máxima que se quiera; si sale la estrella, movimiento en todas direcciones pero en la extensión de un solo cuadro; si la herradura, movimiento de tres cuadros corridos en 95 forma de ángulo recto; si un jaquelado en cruz, movimiento de avance de un solo cuadro en sentido vertical u horizontal; si la hélice, movimiento en sentido vertical u horizontal en todas las distancias posibles; si la rueda dentada, movimientos diagonales de larga extensión.

100 4.- Un juego de azar y cálculo, caracterizado por el hecho de que en su desarrollo intervienen, además del azar, el cálculo, habilidad y destreza en sacar el máximo provecho de la oportunidad que otorga el dado, con el fin de mover la ficha propia no solo atendiendo a su avance si que también con miras a enter 105 pezar, en provecho propio, el estado y colocación de las fichas de los demás jugadores.

5.- Un juego de azar y cálculo.

36980

- 3 -



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

Madrid, a

2 JUL. 1953

Por autorización de don FEDERICO CAMPS BRÉS, -----

IGNACIO DE OTTO TORRA
p. p.



1953

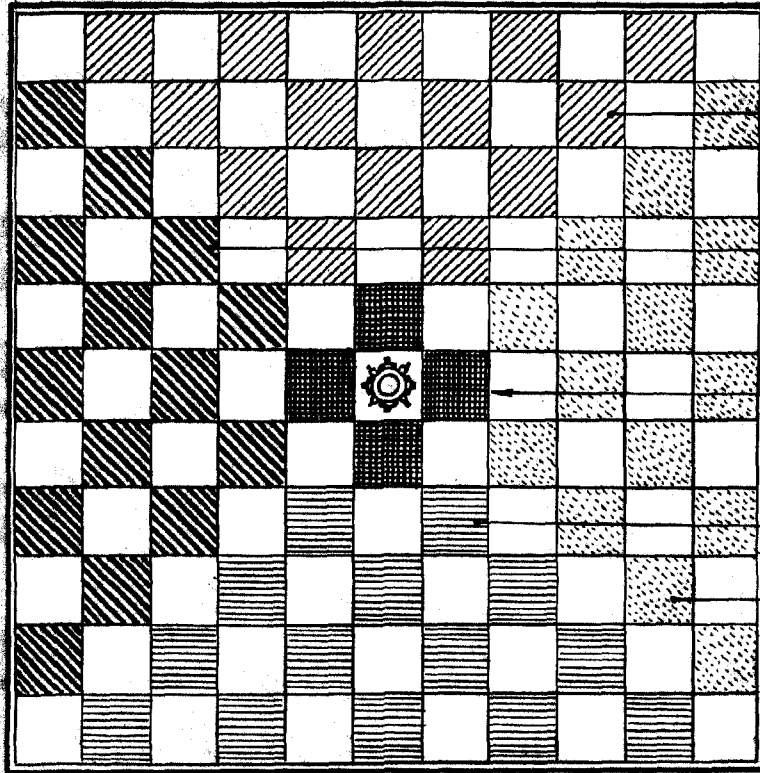


Fig. 1

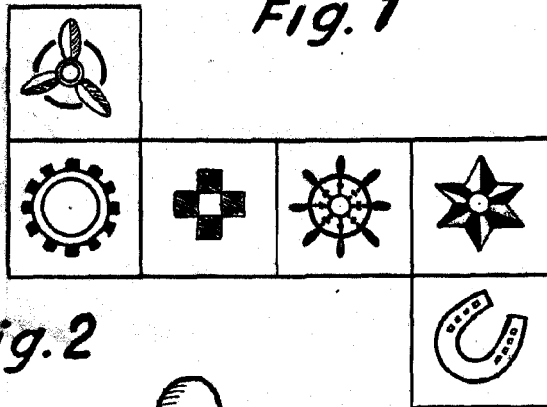


Fig. 2

86980



Fig. 3

IGNACIO DE OTTO TORRA
p. p.

Ignacio de Otto Torra

Escala variable