

4 3889 43889.



MEMORIA DESCRIPTIVA  
=====

Correspondiente a un MODELO DE UTILIDAD, cuyo registro se solicita por veinte años.

A favor de

D. Guillermo PEREZ GONZALEZ, de nacionalidad española.

Residente en VALENCIA.-Marva num. 8

por :

"JUEGO DE MESA DE SALON"

-----



Presentamos con el presente registro un nuevo juego de mesa de salón cuya originalidad y entretenimiento, a la vez que su inteligente y elegante disposición de sus reglas de juego le permiten contar por anticipado con un éxito grande entre el público que habitualmente dedica sus ratos libres a esta clase de distracciones.

5.-

Antes de pasar a la descripción constructiva que caracteriza al modelo de utilidad, nos permitimos señalar algunas particularidades que caracterizan a sus reglas de juego más importantes.

10.-

La disposición del juego, es similar a la de un "parchís" contándose con un tablero muy semejante al de ajedrez cuyo número de cuadros es variable y no influye en las normas de juego.

15.-

Se cuenta además con una serie de fichas, en cuyas caras superiores llevan marcadas unas letras de carácter mayúsculo o minúsculo, indiferentemente, y que completan el abecedario del idioma al que se aplica. Estas letras llevan unos subíndices, ya sea en sus partes inferiores derecha o izquierda, que sirven de puntuación.

20.-

Con el tablero y las fichas descritas se comienza por repartirse estas últimas según un criterio fijado de antemano entre los participantes del juego. Entonces, se da salida a uno de ellos, también de acuerdo con las reglas que se establezcan, y éste comenzará por formar la frase, palabra, sílaba o letra que le permitan sus fichas, puntuando de acuerdo con los sub-índices correspondientes a las mismas y las que le añaden, si existen, los premios de colocación por frase, palabra, sílaba o letra en los cuadros respectivos del tablero.

25.-

30.-

Los jugadores continuarán un orden de jugada establecido y tratarán de formar las frases, palabras o letras que les



35.- permitan sus fichas, partiendo de la composición del primero y conservando siempre la disposición de filas horizontales o líneas verticales de los cuadros del tablero, en forma semejante a como van los crucigramas de palabras o juegos de palabras cruzadas.

40.- Refiriéndonos a las figuras del plano adjunto, la fig. 1ª representa una vista en planta del tablero de juego (A) en una de sus múltiples posibles presentaciones, ya que ni su dimensión, nº de recuadros de posición (B), su colorido o denominación de puntuación suponen modificación alguna a su objeto e idea principal en el modelo.

45.- En el tablero (A), repetimos las dimensiones y el num. de recuadros (B) pueden modificarse a voluntad; asimismo se pueden adoptar diferentes coloridos e inscripciones en sus caras vistas superiores para diferenciar las puntuaciones de premio y castigo que se acuerden en las reglas del juego, tales como duplicar, triplicar, etc., la puntuación por posición en uno o varios recuadros (B) de las diferentes palabras, sílabas o letras compuestas con las letras (D) de las fichas (C).

55.- Estas fichas (C) llevan coloridos iguales o diferentes y pueden adoptar con independencia absoluta en el modelo de utilidad que nos ocupa, diferentes formas exteriores y dimensiones, guardando las propias de los recuadros de posición (B) en el tablero de juego de mesa (A).

60.- Como podemos ver en la fig. 2ª las fichas (C) llevan gradadas o pintadas en sus caras superiores vistas unas letras de caracteres mayúsculas o minúsculas (D) y unos sub-índices de puntuación (E), pudiendo ser modificados los tipos de unos y otros sin alterar su función ni valor de puntuación.

Descritas las características principales del modelo, pasamos seguidamente a la parte principal reivindicatoria



65.- del mismo.

#### REIVINDICACIONES

70.- 1ª).-"JUEGO DE MESA DE SALÓN", caracterizado por disponer de un tablero dividido en cuadriláteros en toda su planta con un número variable cualquiera de recuadros, de indiferente coloración, en algunos de los cuales van diferenciadas puntuaciones designadas para la situación de frases, palabras o sílabas compuestas por las letras de las fichas que los ocupan según las reglas del juego.

75.- 2ª).-"JUEGO DE MESA DE SALÓN", caracterizado porque en el tablero de la reivindicación anterior, las frases, palabras o sílabas se componen mediante las letras de las fichas que se sitúan en los recuadros del mismo, según un orden de salida y composición de crucigrama; llevando en uno de los ángulos de las fichas de las letras, sub-índices numéricos de puntuación.

80.- 3ª).-"JUEGO DE MESA DE SALÓN".

La presente memoria descriptiva consta de cuatro hojas foliadas y escritas a máquina por una sola cara, componiendo un total de ochenta y cuatro líneas, incluidas éstas.

Madrid, 10 de Septiembre de 1.954.-

43889

Fig. 1

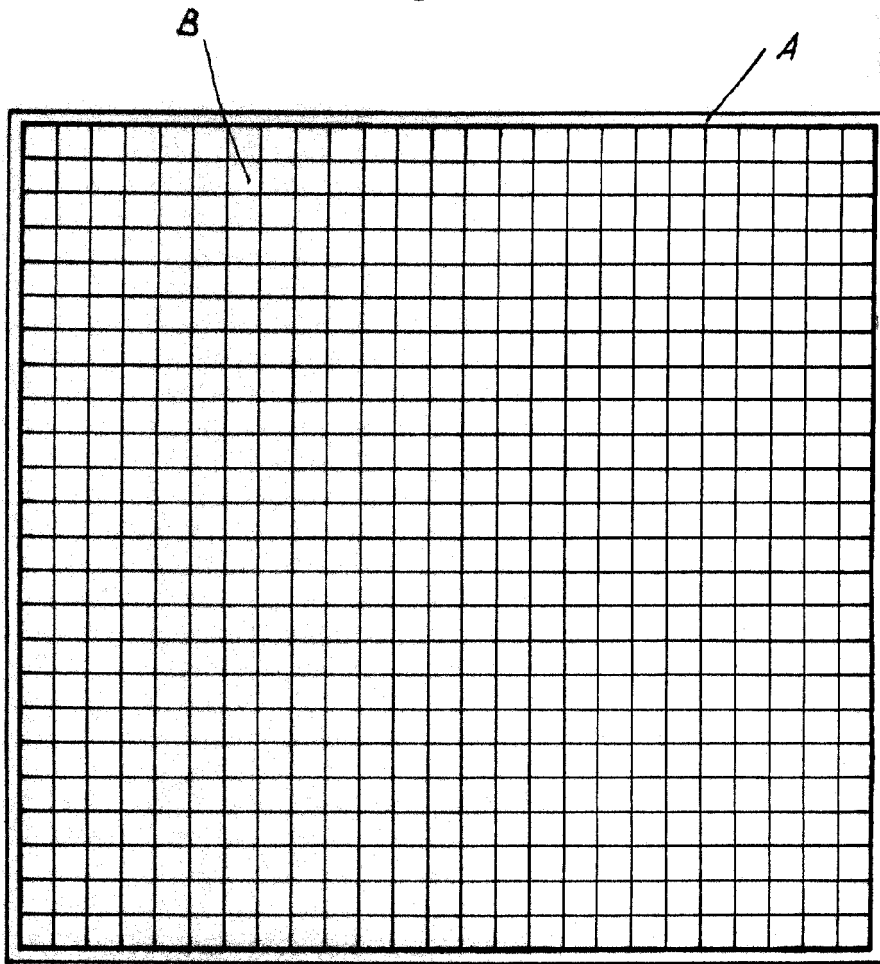
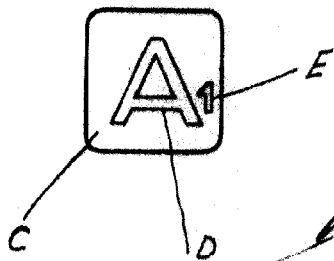


Fig. 2

Madrid, 20 de Septiembre de 1954.



GUILLERMO PÉREZ GONZÁLEZ

A large, stylized handwritten signature in black ink, written over the printed name.

Escala variable.