



44 78.

44378

MEMORIA DESCRIPTIVA del Modelo de Utilidad, por veinte años en España, solicitado a favor de Don Jesús Molina Cordero, de nacionalidad española, establecido en Alcázar de San Juan, calle de Alvarez Arenas, número 5, para: "UN JUEGO DE SALÓN".

--ooOoo--

Es en materia de juegos de salón, uno de los elementos de mayor entretenimiento, no solo la eficiencia resultante de jugadas técnicamente posibles como consecuencia del dominio de los jugadores, sino también la que se puede derivar de un golpe casual no previsto, cuyo golpe ocasiona un resultado imposible de preveer en sus consecuencias finales, inicialmente.

El solicitante, ha logrado la creación de un juego de salón absolutamente nuevo, sobre cuyo objeto, de

44378-70



-2-

10 su propia invención, solicita que se le garantice en su propiedad y explotación exclusiva, mediante concesión de Modelo de Utilidad.

Construido, según la adjunta hoja de planos (Fig.I) sobre una mesa de tablero plano -1- y cuatro bandas -2-
15 -2'-2''- 2'''- de encuadramiento provistas de caucho y forradas de paño, se disponen nueve troneras -3- distribuidas adecuadamente para la finalidad perseguida en el juego.

Sobre la banda constitutiva de la cabecera de la mesa -2- se disponen seis discos -4-4'-4''-4'''-4''''-4'''''-
20 abatibles, integrantes, cada uno, de distintos valores que les son atribuidos mediante emblemas o símbolos cualesquiera; valoración determinada por la imprevista jugada que tiene lugar al margen de la que se proponía el jugador al efectuar su juego, para el que se emplean ocho
25 bolas pintadas o decoradas en forma diferente.

Así por tanto, comienza el juego depositando la ficha que corresponda por el conducto -5-, el cual, permite la salida de las ocho bolas por -6-. Seis bolas, se
30 colocan en el tablero sobre los puntos (Fig.III -7-) de triángulo que quedan marcados y las dos restantes, destinadas a efectuar la salida, se sitúan en el punto especial (Fig.III -8-). El golpe sobre la bola situada en -8- deberá determinar nuevo golpe de ésta sobre otra
35 cualquiera -7-, cayendo seguidamente la bola inicial -8- por alguna tronera -3-, determinándose con la caída, la puntuación que corresponda a la tronera referida. El segundo jugador, realizará su idéntica función con la bola que le corresponde.

44378



-3-

40 Este juego, según queda dicho, presenta la particularidad de sorprender nuevas jugadas derivadas de cualquiera de las efectuadas; jugadas que se subdividen en varias clases; de superior valoración o desvalorización por la función de los discos -4-, de devolución, ya que
45 en algunos casos se puede recuperar la bola que se introdujo en cualquier tronera -3- y de valoración y devolución de bola conjuntamente. A estos extremos, nos referimos seguidamente.

Introducida una bola cualquiera por una tronera -3-
50 cae a la bandeja inferior -(Fig.II -9-)- que integrada por una constitución en vertiente central, termina en dicho punto en un orificio -10-, el cual, tolerando el paso de la bola, la hace caer sobre una pieza -11- de cilindro superior abierto, con lo que puede tomar finalmente la bola en su natural caída y merced al golpe sobre -11- una orientación muy diversa. Puede correr sobre el plano ligeramente inclinado -12- hacia las conexiones -13- de los discos -4- a través de una cuñas de desviación -14- u obstáculo, en cuyo caso, la posición
55 enhiesta de los aludidos discos -4- determinará por medio de los símbolos que contengan, la valoración o desvalorización que, en pró o en contra, hayan de considerarse en la puntuación de las jugadas, cayendo seguidamente las bolas, bien al depósito de retención de nuevas jugadas, o bien conducirla a la salida (Figs.I II -6- Fig.
60 III -16-) prevista para ser utilizadas de nuevo en la misma partida. También puede darse el caso de que la bola (Fig.II) atravesando el plano -12- caiga sobre el -15- y, finalmente, a la salida -6-;-16- de nueva jugada. En



70 estos casos, la bola extraída por la salida -6-16- debe comenzar su nuevo juego por cualquiera de los puntos -8-17- de la Fig. III.

 En de notar que el mismo plano referido -15- (Fig. II) está acondicionado para retener algunas bolas hasta
75 la terminación de la partida, mediante cilindros de caída ciega y retención temporal.

 Finalmente, cuando sobre la mesa no quede sino una bola, es indispensable, antes de introducirla por una tronera, dar en cualquier banda -2-.

80 Por último, la mesa de juego, para facilitar el conocimiento de la puntuación, lleva dos marcadores (Figs. I y III) -20-20'-20''- de doble finalidad; para señalar el tanteo por números y para la puntuación-sorpresa derivada del juego de los discos -4-.

85 Es característico también en este juego, para su realización, la existencia de unos macitos (Fig. IV) -18- construídos en madera y metal, provistos de puntos de choque ligeramente amortiguados -19- mediante cueros, badana, goma, etc.

90 Este es, el objeto del presente Modelo de Utilidad cuyos fundamentos pueden ser variables en cuanto a disposición, proporciones y combinaciones, siempre que no se cambie, altere o modifique la naturaleza de la invención.

--ooOoo--

NOTA. - Se reivindica la propiedad de este Modelo de Utilidad:



44378

1) - Un juego de salón, caracterizado por constituir una mesa plana, provista de cuatro bandas de encuadramiento provistas de caucho y forradas, en la que se sitúan nueve troneras distribuidas adecuadamente.

2) - Un juego de salón, según 1ª reivindicación, caracterizado porque sobre la banda constitutiva de la cabecera de la mesa de juego, se disponen seis discos abatibles de valoración positiva o negativa que les son atribuidas mediante emblemas o símbolos.

3) - Un juego de salón, según 2ª reivindicación, caracterizado porque las bolas, al introducirse en las troneras, pueden seguir orientaciones muy diversas; una de las cuales puede determinar el accionamiento de alguno/s disco/s abatibles.

4) - Un juego de salón, según 1ª a 3ª reivindicaciones, caracterizado porque todas las bolas al ser introducidas en cualquier tronera (que determina la valoración de la jugada) caen indefectiblemente en una cámara receptora que provista de vertiente central, determina su caída por este mismo punto.

5) - Un juego de salón, según 4ª reivindicación, caracterizada porque la bola que desciende de la cámara de recogida, cae sobre un cilindro regular abierto que imprime a la bola en su caída una orientación muy diversa. Esta orientación, puede permitir el movimiento de los discos, la retención de la bola o su caída para nuevo uso, dependiendo ello de los planos superpuestos por los que en su movimiento transcurra.

6) - Un juego de salón, según 1ª a 5ª reivindicaciones -

44378



-6-

ciones, caracterizado porque facilitará el conocimiento de la puntuación, la existencia de marcadores de doble finalidad; para señalar el tanteo por números y para la puntuación-sorpresa que determinen los discos abatibles.

7) - Un juego de salón, caracterizado porque el golpe originario de las jugadas, se efectúa mediante unos maderos de madera y metal, provistos en sus puntos de choque de cueros o badanas.

8) "UN JUEGO DE SALÓN".

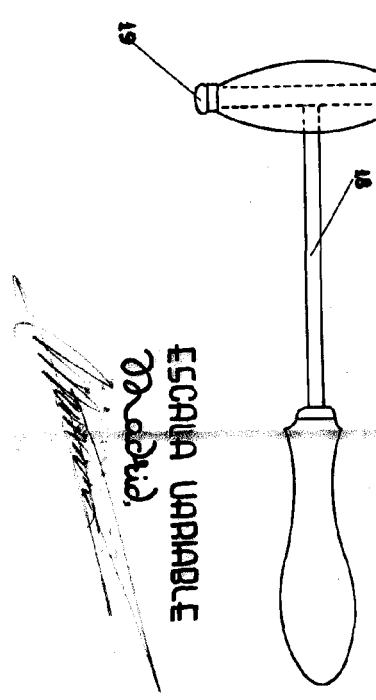
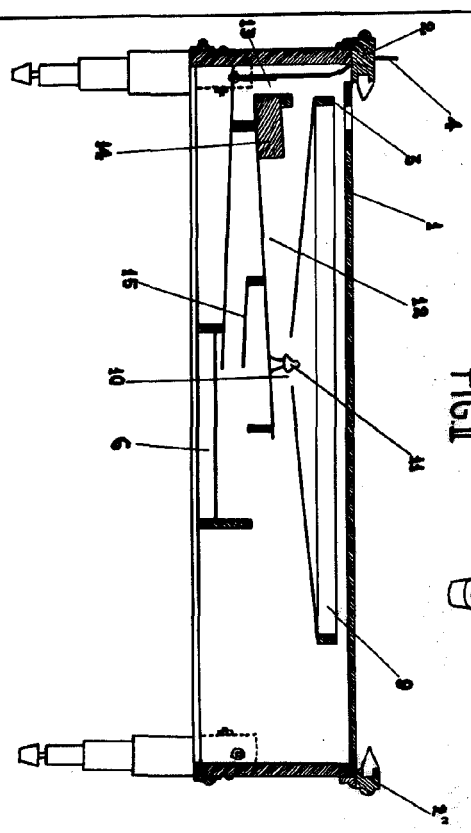
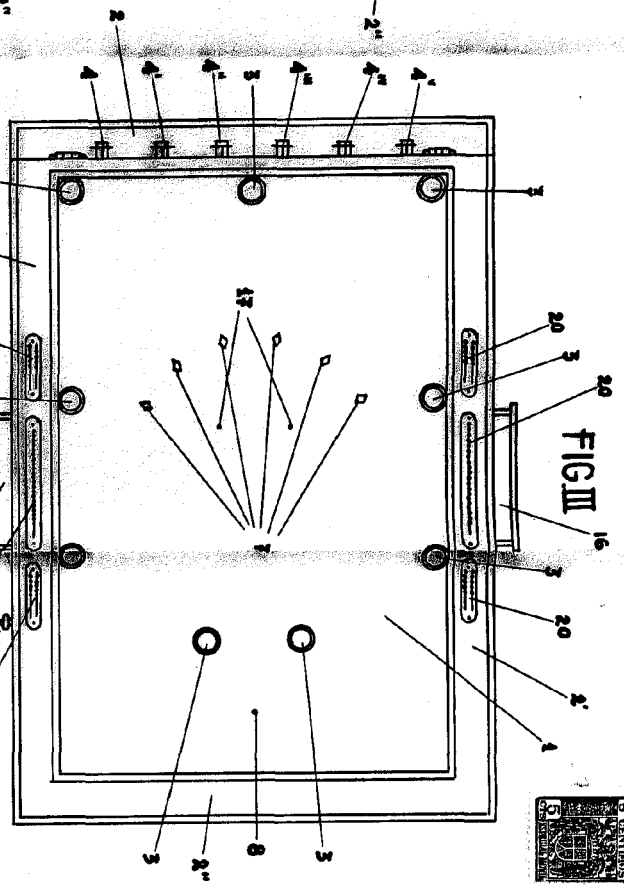
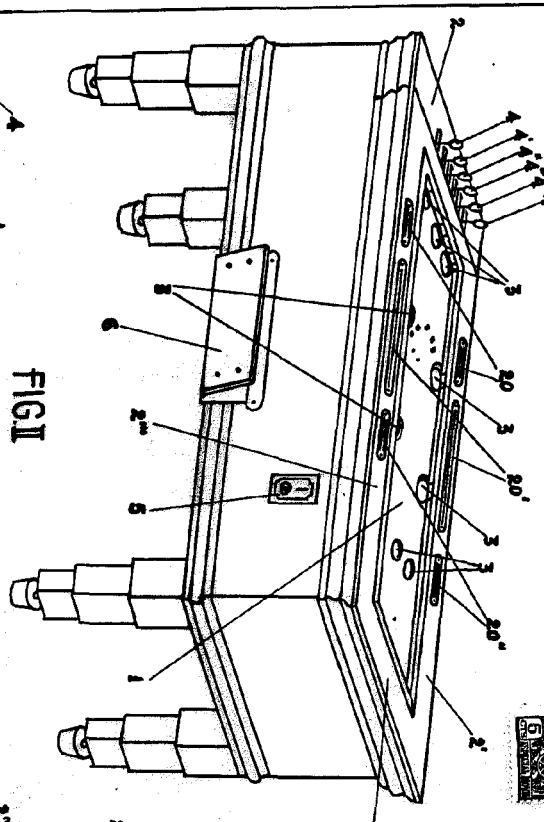
Esta Memoria Descriptiva, consta de seis hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara y de una hoja doble de planos.

Madrid, - 7 OCT. 1954

CALONAV

4 4978

FIGI



ESCALA VARIABLE
Dobida.

[Handwritten signature]