

MODELO DE UTILIDAD  
POR VEINTE AÑOS  
EN ESPAÑA

Solicitado a favor de D<sup>a</sup>. Juana Ugarte Garmendia, de nacionalidad española, domiciliada en Valencia, Calle Conde Altea nº.13

p o r

=";=";=";=";=";=" " NUEVO JUEGO RECREATIVO " =;=";=";=";=";="



MEMORIA DESCRIPTIVA  
=====

El Modelo de Utilidad a que se refiere la presente Memoria y adjunto dibujo está destinado a garantizar la fabricación, venta y explotación en España, sus Colonias y Zona del Protectorado, de un nuevo juego, cuyas características de novedad y utilidad recreativa, le hacen merecedor del privilegio de exclusividad, cuyo otorgamiento se insta en el presente expediente.

Este juego de que nos vamos a ocupar, es de los llamados de sobremesa, al igual que lo son el parchis,



10 las damas, etc. y por sus características, sumamente  
atractivas, no sólo es para entretenimiento de chicos,  
sino también para mayores, siendo su desarrollo apasio-  
nante por lo incierto de su resultado, exigiendo del que  
15 lo practica una viva atención que le haga prever la con-  
tinuidad en las jugadas, siempre tendentes a un mismo  
y único fin, el de conseguir quedarse con el menor nú-  
mero de botoncitos o fichas, siendo el vencedor del  
torneo aquel que consiga el fin indicado.

20 Nuestro juego, consiste en esencia en una platafor-  
ma de contorno regular o no, en la cual hay practicados  
una serie de agujeros que se hallan debidamente alinea-  
dos y cuyas filas adoptan una forma general de cruz,  
teniendo cada brazo de la misma, nueve agujeros en tres  
25 filas de tres, y habiendo un agujero central. Cada brazo  
de cruz, tiene en común con los dos contiguos un agujero  
que supone el vértice del ángulo recto que forman cada  
dos brazos de la cruz, por lo cual, la plataforma a que  
nos referimos tiene un total de 33 agujeros.

30 En los agujeros citados, se colocan unos botoncitos  
o fichas que presentan un cuerpo cilíndrico de grosor  
suficiente para que puedan entrar holgadamente en dichos  
agujeros, teniendo los botoncitos un regruesamiento que  
sirve de tope y que descansa sobre la plataforma.

35 Los botones se colocan en número de 32, en los  
agujeros de la plataforma, dejando libre el agujero cen-  
tral, realizándose los movimientos de aquellos en direc-  
ción vertical u horizontal, es decir, siguiendo las  
directrices de los brazos de la cruz general que forma  
el conjunto de agujeros, teniendo que efectuar los movi-



40 mientos de los botones saltando por encima de los inme-  
diatos a un agujero libre, quedando eliminado del juego  
el botoncito saltado, que es retirado, prosiguiendo  
de esta manera hasta quedarse con un sólo botón, resul-  
tado perfecto, que es de difícil, pero no imposible  
45 obtención, por lo que vencerá el jugador que en su turno  
se quede con el menor número de botoncitos por eliminar,  
cesando en el juego cuando no pueda seguir efectuando  
saltos.

50 Los saltos en diagonal, o avances de botoncito sin  
saltar sobre otro inmediato, constituyen restricciones  
de este juego que avivan su interés.

Para mejor comprensión de la descripción general  
que antecede, se ha creído conveniente acompañar una lá-  
mina de dibujos, en la que con carácter de ejemplo se  
55 ofrece un caso práctico de realización que deberá ser  
por ello considerado con el más amplio criterio, y no  
como única forma de representación.

En la fig. 1ª de dichos dibujos, aparece una vista  
en planta de la plataforma del juego, siendo la fig. 2ª  
60 una sección parcial vertical de la susodicha plataforma.  
La fig. 3, nos muestra la vista en alzado de uno cual-  
quiera de los botoncitos, y la fig. 4ª la colocación  
del botoncito en uno cualquiera de los agujeros de la  
plataforma.

65 Refiriendonos a los expresados dibujos, tenemos: que  
con -1- designamos a la plataforma que lleva practicados  
una serie de agujeros -2-, siendo -3-, los botoncitos  
que por su pie -4- se introducen en los agujeros -2-



(vease figura 4<sup>a</sup>), quedando su regruesamiento -5- apoyado sobre la plataforma -1-.

Suficientemente descrita la constitución y desarrollo del juego que nos ocupa, sólo nos resta manifestar que podrá ser fabricado en variedad de materiales, tamaños y formas, si bien los primeros, deberán con preferencia ser plásticos, por la posibilidad de efectuar bellas combinaciones de colorido entre plataforma y botoncitos, pudiendo éstos tener una misma forma o adoptar diferentes, siendo todo ello inoperante a efectos de la esencialidad del juego, que queda reflejada en la siguiente

N O T A  
=====

En el presente Modelo de Utilidad se reivindica:

1<sup>a</sup>.-Nuevo juego recreativo, caracterizado por poseer una plataforma que tiene practicados 33 agujeros que adoptan, debidamente alineados en filas e hileras, una forma general de una cruz, cada brazo de la cual tiene nueve agujeros en tres filas de a tres, y uno central, siendo común a cada dos brazos contiguos un agujero, que está situado en el vértice del ángulo que se forma.

2<sup>a</sup>.-Nuevo juego recreativo, caracterizado por disponer de unos botoncitos, en número de 32, que tienen un vástago cilíndrico que se puede alojar en los agujeros de la precedente reivindicación, con cierta holgura, poseyendo dichos botoncitos un regruesamiento a modo de cabeza, que descansa sobre la plataforma al colocarse en el agujero.

48508

7 JUN. 1955



- 5 -

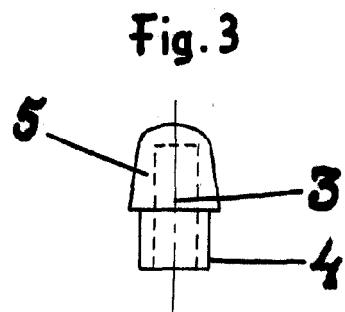
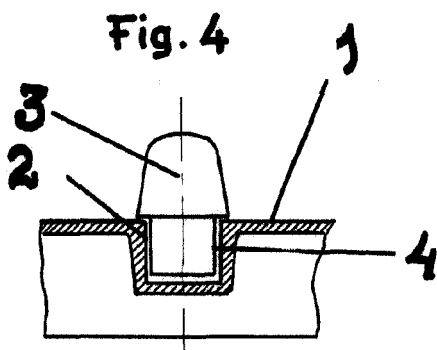
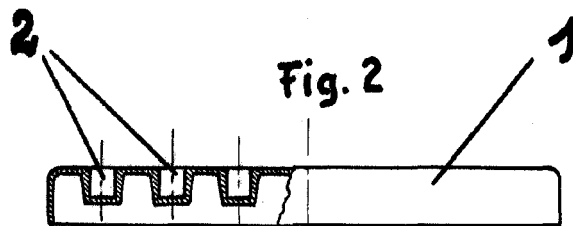
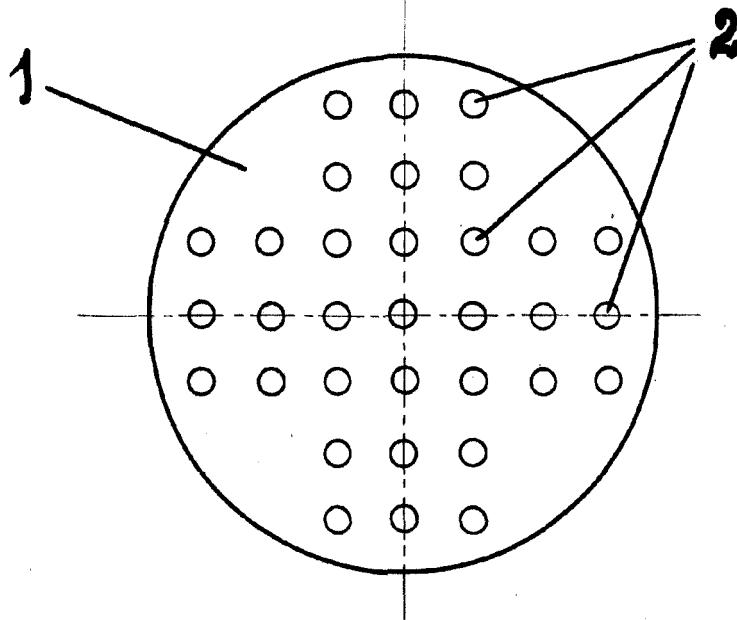
100 3º.-Nuevo juego recreativo, caracterizado porque  
la esencia del juego consiste, una vez colocados los  
32 botoncitos en los agujeros de la plataforma (quedando  
libre el del centro), en ir saltando con unos botones  
sobre los inmediatas en dirección horizontal o vertical  
y a agujeros libres quedando eliminados los botones sal-  
tados, tratándose en el juego de quedar con el menor  
105 número de botoncitos que no puedan saltar, teniendo pre-  
sente que están prohibidos los saltos diagonales y los  
movimientos sin saltar por sobre un botoncito. Y

110 4º.-" NUEVO JUEGO RECREATIVO ", de conformidad en  
un todo en lo esencial y fines industriales a lo des-  
crito en la precedente Memoria Descriptiva y gráficamente  
representado en los adjuntos planos para su mejor  
comprensión.

Esta Memoria consta de CINCO hojas escritas o meca-  
nografiadas por una sola cara a doble espacio en 112  
líneas.

Valencia, 2 de Junio de 1.955  
Por autorización de la interesada.

Fig. 1 485 08 - 7 JUN 1955



ESCALA VARIABLE

Valencia, junio 1955