



MODELO  
DE  
UTILIDAD

•52296

por "JUEGO DE COMBATE NAVAL O SIMILAR", a favor de  
Don Ramón-María WANNBERG BALL-LLOVERA, domiciliado en  
Barcelona, calle de Enrique Granados, 90 y 92, pral.1.ª.

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a un juego de combate naval o similar.

- Como es sabido, la base del presente juego es la de proporcionar a uno y otro bando contendiente un simple
5. papel cuadriculado y un lápiz, y en ese cuadriculado señala cada jugador una supuesta formación de elementos de guerra, preferiblemente marítimos, y en otro cuadriculado similar va señalando los impactos que, por coordenadas, le facilita el jugador contrario, ganando el juego el que
10. primero haya conseguido batir todos los elementos de la formación del contrario.

- La finalidad del presente modelo de utilidad es dar a los elementos del juego una presentación digna y estable evitando además la molestia de tener que andar cuadriculando papeles y señalando tan rudimentariamente.
- 15.

• 52296 • 24 FEB 1968



Para ello, en un tablero de material adecuado se imprime por cualquier medio estable los dos cuadrículados iguales de que ha de disponer cada jugador, y se imprimen asimismo en sus bordes oportunos las cifras y letras que al ser enunciadas determinarán por coordenadas rectangulares la posición de la cuadrícula que interese señalar, pudiendo ser común la designación de ordenadas situando las indicaciones de las mismas en el espacio entre los dos cuadrículados. En el centro de cada cuadrícula de uno y otro cuadrículado se practican sendos agujeros ciegos de profundidad suficiente para asegurar una perfecta sujeción a rozamiento suave de las espigas de elementos y fichas.

Consta además el juego de una representación esquemática de los elementos que han de simular la formación guerrera, a base de un cuerpo de longitud y anchura adecuadas a la magnitud del elemento que representa, de suerte que tales dimensiones abarquen un cierto número de cuadrículas, bien en una sola línea, o en mas de una si el elemento simulado es ancho. Estos cuerpos llevan espigas en ambos lados opuestos, las de un lado con las suficientes para su inserción en el cuadrículado, y las del otro lado para inserción de elementos de señalización indicadores de impacto del contrario, o sea que debe haber, en este lado tantas espigas como cuadrículas abarque el cuerpo del elemento representado, siendo conveniente que una de ellas sea mas alta para asir el elemento cuando se deba insertar o retirar del cuadrículado.

Los elementos de señalización consisten, para cada jugador, en fichas de señalización y bombas, que son las

• 52296' 24



- que, las primeras sirven para que cada jugador señale en su tablero correspondiente como va siendo batida la formación del contrario, delimitando con ellas la situación de las unidades, por lo que estas fichas son
5. de dos coloraciones distintas, según indiquen impacto en unidad o impacto perdido, mientras que las segundas, o sean las que hemos llamado bombas, sirven a cada jugador para señalar sobre su propia formación los impactos eficaces del contrario; por ello, las primeras
10. consistirán en simples espigas con cabeza, y las segundas llevarán taladro para ensartarlas en la espiga que corresponda de las ya indicadas como salientes del cuerpo que simula la unidad de cada clase.

- Como un ejemplo no limitativo de realización de este juego ilustramos en las figuras de la adjunta lámina de dibujos su aplicación al caso de tratarse de dos formaciones navales.
- 15.

La fig. 1ª muestra esquemáticamente una caja abierta que contiene los elementos del juego, y

20. La fig. 2ª muestra en detalle como pueden representarse corpóreamente los elementos de las formaciones y las fichas y bombas de señalización.

- En la fig. 1ª se indica en R una caja de tamaño adecuado para contener superpuestos los dos tableros que han de utilizar uno y otro jugador, viéndose por lo tanto en la figura solo el superior con su doble cuadrícula, igual al doble cuadrícula que posee el oculto. En un lado de la caja se ven tres compartimentos, el X que puede alojar, por ejemplo, las piezas representativas de las unidades de cada formación, el Y para las
- 25.
- 30.

• 52296<sup>24</sup>



bombas y el Z para las fichas. Cada cuadrícula lleva practicado su agujero correspondiente y en los bordes superior de ambos cuadrículados y espacio vertical central se imprimen por cualquier medio las cifras y letras determinadoras de coordenadas. En este ejemplo se han supuesto cuadrículados cuadrados con 144 cuadrículas cada uno.

5. En la fig. 2ª se muestran tipos de las unidades y señalizaciones de este ejemplo de combate naval. Así, en PA se muestra un porta-aviones que ocupa seis cuadrículas en dos filas de tres y en el cuerpo se indican las espigas de uno y otro lado coincidentes con los agujeros del tablero. En AC se indica una representación de un acorazado, que ocupa en una sola línea cuatro cuadrículas, en DE un destructor con tres cuadrículas, en SU un submarino con dos cuadrículas y en MI una mina con una cuadrícula de dimensión. Como es natural habrá tantas piezas repetidas como convenga, por ejemplo, en este caso puede ser uno el porta-aviones, dos los acorazados, tres los destructores, cuatro los submarinos y seis las minas, o sea los suficientes para poder, dentro de los 144 cuadros del tablero, adoptar formaciones adecuadamente espaciadas para que no haya contacto entre unas y otras unidades.
10. En la fig. 2ª se indica también, en FS un tipo de ficha de señalización de impacto que, cuando es caído al agua puede llevar su cabeza, por ejemplo, azul, y si es eficaz, roja; en BQ se indica una bomba cuyo taladro axial permite su inserción en la espiga correspondiente de cada unidad tocada.
15. 20. 25. 30.



- Dentro de normas generales, las reglas del juego admiten variantes de acuerdo con las unidades representadas. En la representación a que este modelo se refiere, cada cuadrícula indicada por un jugador al contrario,
5. la registrará este último con ficha de señalización del color ya indicado para impacto nulo o eficaz o en su caso bomba en la formación propia, y si el impacto es en mina, como el efecto de este artefacto repercute en una unidad podrá indicar una parte de las suyas que haya sido afectada indirectamente.
  10. Como es evidente, aunque hemos tratado en el ejemplo de combate naval, puede aplicarse a combate terrestre representado adecuadamente las unidades que intervengan y adaptando a ellas las reglas del juego.
  15. El invento, en consecuencia, dentro de su esencialidad, admite variantes que asimismo serán objeto de la protección que se recaba, siempre atendiendo a la finalidad de esta solicitud, cual es proporcionar un juego ya conocido pero dándole una presentación agradable, cómoda y susceptible de interesantes incidencias en su realización. Es evidente por lo tanto que el cuadrículado de tableros podrá constar del número de cuadrículas que mejor se adapten a las formaciones en juego, y emplear las piezas y fichas de las características más apropiadas y hechas con los materiales que mejor sirvan para desempeñar su cometido, todo ello además con las dimensiones de elementos que se consideren convenientes en cada caso, puesto que este juego, con los perfeccionamientos descritos, es susceptible de aplicación en el hogar y en viajes o excursiones.
  - 20.
  - 25.
  - 30.

• 52296



N O T A

2 A E N

Descritos el objeto y utilidad de la invención, lo que se declara como no divulgado ni practicado en España, comprende las reivindicaciones siguientes:

- 1ª.- Juego de combate naval o similar, caracterizado por constar de sendos tableros de material adecuado para los dos bandos que intervienen en el juego, llevando cada tablero en una de sus caras marcados de modo indeleble los dos cuadrículados iguales necesarios para cada jugador, y en el centro de cada cuadrícula hay practicado un agujero para inserción de adecuadas espigas de fijación de que van provistas las piezas representativas de las unidades de cada formación guerrera, cuyas piezas constan a su vez de un cuerpo que, en planta, cubre, en una o mas filas, un determinado número de cuadrículas del tablero correspondiente de acuerdo con el tipo de unidad simulado, llevando este cuerpo, en la cara opuesta a la de las espigas de inserción en el cuadrículado, otras espigas en número y disposición similar a la de cuadrículas que cubre, y estando además dotado el juego de fichas de señalización a base de espiga con cabeza, teniendo esta cabeza coloración distinta según se trate de ficha que señale impacto perdido o señale impacto aprovechado en las unidades del contrario, y otras fichas simulando bombas destinadas a señalar sobre la formación propia los impactos acertados por el contrario, estando estas últimas fichas-bomba adecuadamente taladradas para insertarlas en las espigas correspondientes a la parte

- 7 -  
• 52296 • 24 EN



de unidad propia tocada.

5. 2ª.- Juego, según la reivindicación 1ª, en el que los dos tableros, mientras no es utilizado, están alojados superpuestos en una caja apropiada, la cual lleva en uno de sus costados compartimentos para guardar las piezas representativas de unidades de las formaciones a emplear, las fichas de señalización de impactos provocados al contrario o perdidos, y las fichas-bomba de señalización propia, todo ello en el número adecuado de unidades según las características de cada aplicación.
10. 3ª.- Juego de combate naval o similar.

Según se describe y reivindica en la presente memoria que consta de siete hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara y de una lámina de dibujos.

Madrid, a 24 de Enero de 1956.

Ramón-María WENNBERG BALL-LLOVERA.

p. a.

JAIME ISERN MIRALLES

P. P.



52296



Fig. 1

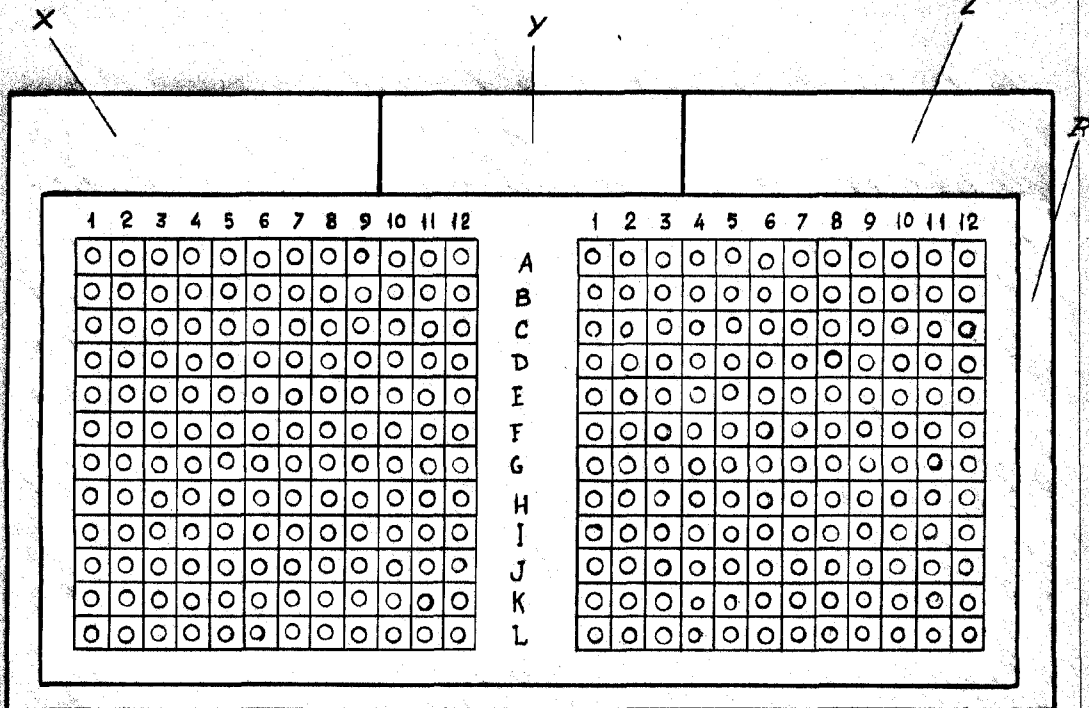
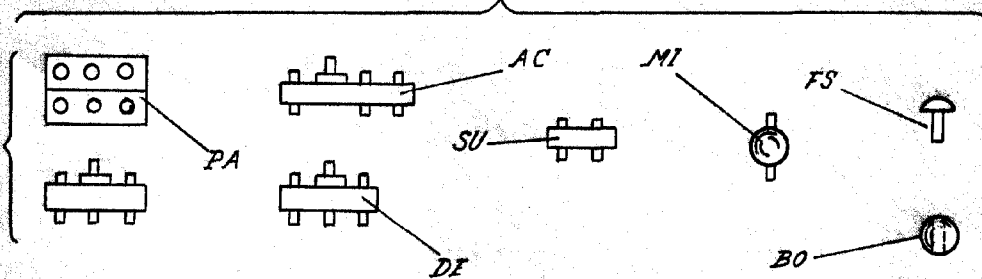


Fig. 2



Madrid 24 Enero 1956

JAIMÉ ISERN MIRALLES

p. p.

Escala Variable