

5 2637



MODELO DE UTILIDAD

por veinte años

a favor de

Don Felipe DE ARCE Y LANREA

de nacionalidad española

residente en Madrid. Virgen de los Reyes 20.

P O R

"JUEGO RECREATIVO"

M E M O R I A D E S C R I P T I V A

Consiste el referido Modelo de Utilidad en un nuevo juego recreativo.

Hasta la fecha no se conoce en el mercado, ni en los lugares de expansión y recreamiento un juego como el que es objeto de éste Modelo de Utilidad por veinte años, caracterizado en el cuerpo y reivindicaciones de ésta memoria descriptiva.

Para la comprensión de éste Modelo de Utilidad y apreciar sus peculiares características se acompaña a éste memoria
10 descriptiva un plano explicativo en el cual pueden apreciar-



se las características esenciales de éste Modelo de Utilidad.

En la Figa -A- se aprecia el tablero del juego con las siguientes particularidades:

15 En -1- apreciamos el borde del propio tablero.

En -2- la banda existente entre el juego y el limite del tablero.

En -3- se aprecian los círculos o lugares para colocar las fichas.

20 En -4- apreciamos las líneas existentes entre los mentados círculos.

En -5- se aprecia los espacios destinados a colocación de fichas y demás que interese del juego.

Este juego recreativo su finalidad radica en que en el
25 tablero queden las menos fichas posibles, siendo la puntación máxima el que quede una sola ficha.

Al empezar la partida el jugador quitará la primera ficha de cualquier lugar del tablero, pues es potestativo, cuando el juego se hace en forma de solitario, iniciar el juego en
30 cualquier lugar del tablero. En este caso se dirá que se ha sacado el solitario cuando haya quedado una sola ficha en el tablero.

Quando el juego se hace en competición con otros jugadores, la primera ficha del primer tablero que juegue la quitará el
35 jugador que le ha de seguir en turno; la primera ficha del segundo tablero que juegue, la quitará el jugador que entró en primer lugar; la primera ficha del tercer tablero que juegue, la quitará el jugador que le precedió en turno, y luego, así sucesivamente, pues en ésta forma los jugadores contrarios
40 obligarán al jugador en turno a iniciar su juego en el lugar del tablero que ellos crean más conveniente.



En el caso de competición, ganará la partida el que haga mejor puntuación, o sea; el que haya dejado menos fichas en el tablero aunque ninguno de los contendientes haya logrado la máxima puntuación, que es el dejar una sola ficha en el tablero.

En éste juego se ván eliminando las fichas del tablero, como se hace en el conocido juego de "Damas" con las fichas simples, no con las "damas", es decir que, para eliminar o comer una o varias fichas es necesario saltar con la ficha jugadora sobre otra inmediata a un lugar inmediato y que esté vacío a la que se ha de eliminar o comer.

La ficha sobre la que se ha saltado quedará eliminada, y por lo tanto, se quitará del tablero.

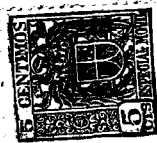
Es potestivo del jugador eliminar o comer una sola ficha aunque haya varias en posición favorable para ser eliminadas o comidas.

El jugador puede cambiar, de ficha jugadora en cada una de sus jugadas y por lo tanto, puede eliminar o comer fichas con cualquier ficha que esté en posición para saltar sobre otra.

El movimiento de la ficha jugadora, para poder eliminar, saltar o comer a otra solo puede hacerse en sentido vertical u horizontal, nunca en sentido oblicuo.

Como se apreciará, éste juego recreativo puede realizarse en sentido solitario y en el de competición con varios tableros.

Descrito suficientemente el objeto del presente Modelo de Utilidad por veinte años, solamente cabe hacerse constar que, podrá ser objeto de mejoras, siempre y cuando no se altere la esencialidad del mismo, no desvirtuándola el cambio de forma ni los materiales a emplear en su fabricación o construcción.



REIVINDICACIONES

75 Reivindica el recurrente la propiedad y el derecho exclusivo de fabricación en España y sus Dominios del objeto del presente Modelo de Utilidad, caracterizado en las siguientes reivindicaciones;

80 1. Juego recreativo caracterizado esencialmente por un tablero que contiene una sucesión ordenada de casillas, distribuidas según una agrupación de filas y salientes, y unas correspondientes fichas destinadas a ser colocadas en las mentadas casillas, retirando el jugador la primera ficha de cualquier lugar del tablero, pues es
85 potestativo, cuando el juego se hace en forma de solitario, iniciar el juego en cualquier lugar del tablero. En este caso se expresará que se ha sacado el solitario cuando haya quedado una sola ficha en el tablero. Cuando el juego se hace en competición con otros jugadores, la primera ficha del
90 primer tablero que juegue, la quitará el jugador que le ha de seguir en turno; la primera ficha del segundo tablero que juegue, la quitará el jugador que entró en primer lugar; la primera ficha del tercer tablero que juegue, la quitará el jugador que le precedió en turno, y luego, así sucesivamente, y así los jugadores contrarios obligarán al jugador en
95 turno a iniciar su juego en el lugar del tablero que ellos crean más conveniente. En el caso de competición, ganará la partida el que haya mejor puntuación, o sea; el que haya dejado menos fichas en el tablero aunque ninguno de los contendientes haya logrado la máxima puntuación, que es el de,
100 dejar una sola ficha en el tablero.

2. Juego recreativo, caracterizado esencialmente porque se van quitando las fichas del tablero como se hace en el conocido juego de "Damas", con las fichas simples, no con



105 las "damas", es decir que, para eliminar o comer una o
varias fichas es necesario poder saltar con la ficha ju-
gadora sobre otra inmediata a un lugar inmediato y que
esté vacío a la que se ha de eliminar. La ficha sobre la
que se ha de saltar o saltado, quedará eliminada y por lo
110 tanto, se quitará del tablero.

3. Juego recreativo, según reivindicaciones anteriores
caracterizado esencialmente, porque es potestativo del ju-
gador eliminar una sola ficha, aunque haya varias en po-
sición favorable para ser eliminadas. El jugador puede
115 cambiar de ficha jugadora en cada una de sus jugadas, y
por lo tanto, puede eliminar fichas con cualquier ficha
que esté en posición para saltar sobre ella. El movimien-
to de la ficha jugadora, para poder eliminar o saltar a
otra ficha solo puede hacerse en sentido horizontal u
120 vertical, pero nunca en sentido oblicuo.

4. Por "JUEGO RECREATIVO"

Sean cuales fueren las circunstancias que concurren en
la esencialidad del presente Modelo de Utilidad.
Consta ésta memoria descriptiva de cinco hojas mecanogra-
125 fiadas por una sola cara, numeradas, foliadas y acompa-
ñadas de un plano explicativo a título de ejemplo.

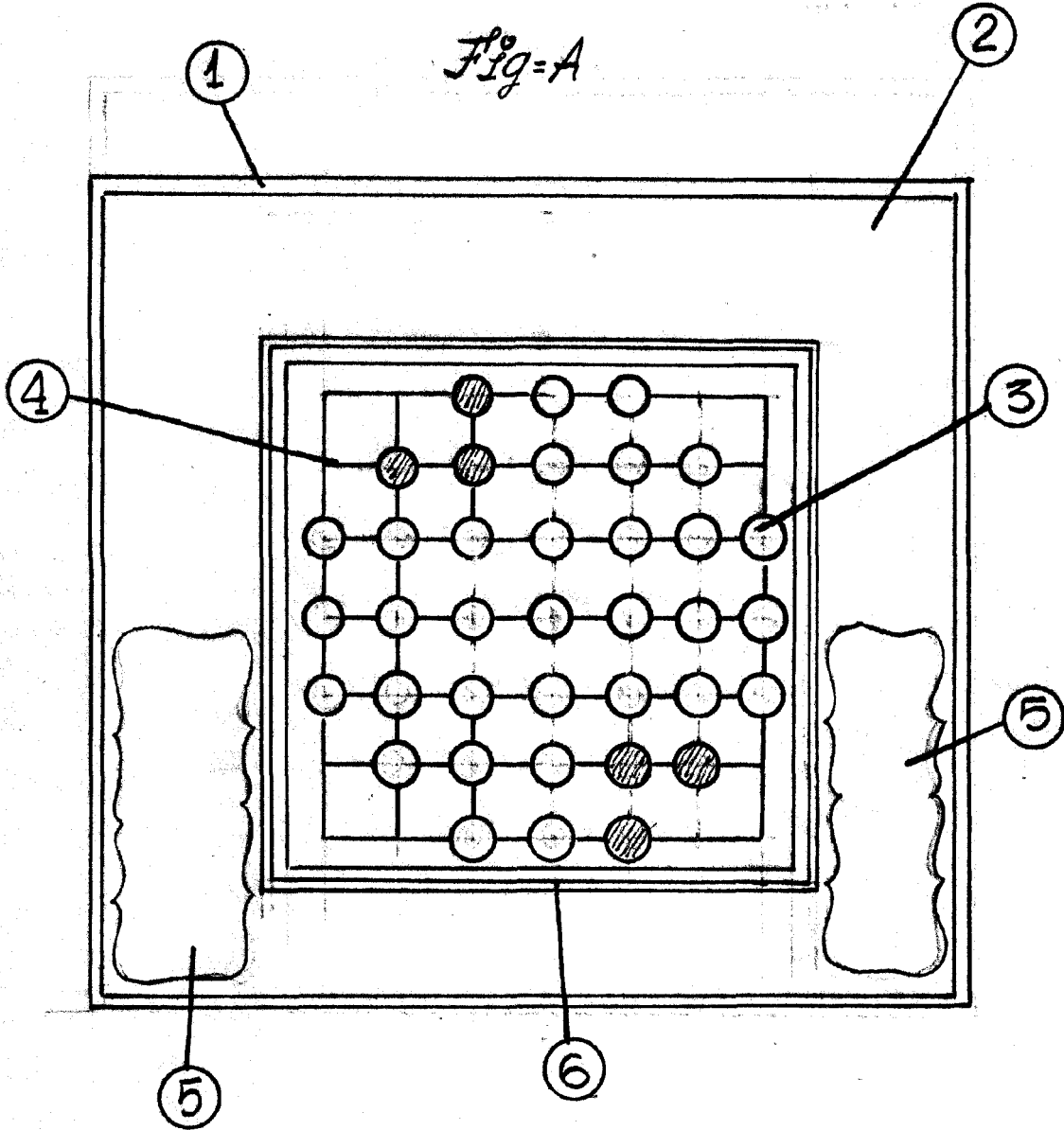
Madrid once de Febrero de 1956

P.A.

.52637



Fig-A



Escala variable
Madrid 10 Febrero 1956

P.A.

[Handwritten signature]