

•53550



MEMORIA DESCRIPTIVA

del Modelo de Utilidad, por 20 años, solicitado a favor de Don Francisco M A R C E T Mundó, de nacionalidad Española residente en Barcelona, calle de Aviñó número 12, por " UN TABLERO PERFECCIONADO PARA LA REALIZACION DE UN JUEGO MIXTO-DE AZAR Y CALCULO ".

5 El presente Modelo de Utilidad hace referencia a un table-
ro perfeccionado para la realización de un juego mixto de azar
y cálculo, así como el resto, fichas, cartulinas y otros ob-
jetos complementarios que son necesarios para la realización
de un juego que se practica entre tres o más participantes y
en que el factor azar interviene en el sentido de otorgar a
cada participante, de un modo alterno y correlativo, una pun-
tuación que servirá para ir avanzando en el progreso del jue-
go; siendo el factor cálculo el que permitirá a cada jugador-
10 ordenar más acertadamente las transacciones de tipo especula-
tivo que lo puedan conducir al cope o adquisición total de
los valores existentes sobre la mesa de juego, lo que conduce
indudablemente a la finalización del mismo, que se produce -
tanto por dicha causa como por el transcurso del tiempo pre -



15 viamente estipulado.

Tiene por lo tanto el juego el doble aspecto de que sus -
participantes deberán poseer una mínima capacidad de conoci -
mientos de la marcha mercantil o comercial de una competición
deportiva, paralelamente a la parte material o mecánica del -
20 juego que es la que se realiza con los elementos materiales,
que constituyen el tema de la presente solicitud.

El tablero de juego es el que mediante su estructura faci -
lita el avance o desarrollo del juego y como quiera que en -
el curso del mismo las incidencias que se producen son unas -
25 de tipo ganancial y otras de penalización, existen en él las
señales o marcas adecuadas para facilitar las normas de juego.
Por lo tanto toda su superficie visible se halla recubierta de
una sucesión de 50 casillas todas iguales, distribuidas si -
guiendo un curso correlativo.

30 Cada una de ellas ostenta un número de órden. Y se dividen
en los siguientes grupos, diferenciados entre sí por los res -
pectivos emblema y coloración: 14 casillas de color verde, 10
casillas de color amarillo; 9 casillas de color azul; 7 casi -
llas de color rojo; 4 casillas de color blanco; 4 casillas de
35 color gris; 1 casilla de color naranja y 2 casillas especia -
les de color indeterminado pero de marcas más diferenciadas.

Para la mejor comprensión y facilidad de la siguiente des -
cripción, se adjunta una hoja gráfica en la que aparece repro -
ducido dicho tablero.

40 Siguiendo el diseño vemos que el tablero es de forma cua -
drangular, presentando en su centro un cuadrilátero menor -1-,
en el que aparece como ilustración, la representación de un
campo de fútbol. En el ángulo superior derecho existe otro -
cuadrilátero menor que el anterior -2- en el que aparece como
45 decoración la figura de un árbitro de dicho juego. A partir -



del pié de dicha figura se inician descendiendo por el margen de-
recho y empezando por el -1- las casillas -3- que se suceden unas
á otras, siguiendo los cuatro márgenes del tablero y repitiéndose
en una segunda línea interior a modo de retroceso hasta finalizar
50 en la casilla 51, que es la que aparece sin numerar -4-; de estas-
casillas las del grupo verde -5- son lisas completamente y osten-
tan una anotación numética de un valor en pesetas.

Las casillas del grupo amarillo -6-, por las incidencias a
que corresponden, presentan en su interior una imagen fotográfica
55 representativa de cualquier momento del juego y una indica-
ción numérica de puntos positivos.

El grupo de casillas azules -7- presenta también ilustración
fotográfica y anotación de puntos negativos.

Las cuatro casillas blancas -8- se hallan decoradas cada una
60 con la imagen de un vehículo o medio de transporte .

El grupo de casillas rojas -9- aparecen lisas sin ninguna-
ilustración y con indicaciones de circunstancias anormales de
accidente perturbador que corresponden siempre a puntuaciones -
de castigos máximos.

65 El grupo de casillas grises -10- son lisas o ilustradas, con
arreglo a circunstancias relacionadas con partidos de índole-
internacional y su tanteo denota indistintamente ventaja o pe-
nalización.

70 La casilla -4- y la casilla -11- corresponden a las indiden-
cias del término del campeonato y ostentan una corona de laurel
la que denota el final de la competición de Liga y un trofeo -
la que denota el final de la Copa.

Finalmente, la casilla única de color anaranjado -12-, corres-
ponde a una incidencia de tipo neutralizador, que podrá ser li-
75 sa o decorada de distinto modo.

Para facilitar el curso del avance sobre el tablero según -



el juego realizado por cada participante, se contará con unas fichas planas o corpóreas, ostentando la efigie de un conocido entrenador, repartiéndose al comenzar el juego una por cada componente.

El método de recurrir el azar para establecer la puntuación de avance podrá ser el del empleo de dados cúbicos accionados por cubilete o bien el uso de una pequeña ruleta, en otras realizaciones del juego fabricadas según una mejor calidad o riqueza de presentación.

Las calidades, los tamaños o la diversidad de temas decorativos, serán motivos de variación, que no perturbará ni modificará la esencialidad del Modelo descrito.

 N O T A

Se reivindica como objeto de este Modelo de Utilidad: -
1º.- Un tablero perfeccionado para la realización de un juego mixto de azar y cálculo, que se caracteriza por estar constituido por una amplia superficie de forma cuadrangular, de un material adecuado sobre el que se distribuyen: 51 casillas iguales repartidas, siguiendo un curso progresivo de líneas que se inicia en el ángulo superior derecho y dá dos vueltas consecutivas al tablero finalizando paralelamente al punto de iniciación, lo que da lugar a reservar en el centro del mismo un cuadrilátero rectangular en el que aparece la ilustración de un campo de fútbol que rige la índole deportiva del juego.

2º.- Un tablero perfeccionado para la realización de un juego mixto de azar y cálculo, según reivindicación 1ª., que se caracteriza porqué en el ángulo superior derecho, antes del punto de iniciación de la competición se sitúa el grabado re



presentativo de la figura de un árbitro, correspondiendo a la situación sobre un tablero de una de las incidencias de más acusada trascendencia en el reglamento de juego; distinguiéndose la serie de casillas menores en grupos diferenciados por sus respectivas coloraciones, emblemas y anotaciones numéricas que sirven para el desarrollo práctico del aspecto
110 calculador del juego.

3º.-Un tablero perfeccionado para la realización de un juego mixto de azar y cálculo, que se caracteriza porqué el aspecto
115 de azar del juego se resuelve por la intervención de un cubilete con dados o por la utilización de una pequeña y adecuada ruleta, según la importancia o calidad comercial otorgada al juego.

4º.-Un tablero perfeccionado para la realización de un juego
120 mixto de azar y cálculo.

Consta la presente memoria descriptiva de cinco hojas folia-
122. das y escritas por una sola cara.

Barcelona, 3 de ABRIL de 1.956.

P. A.

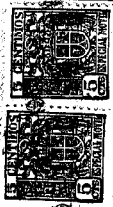
M. LLORT

P. P.

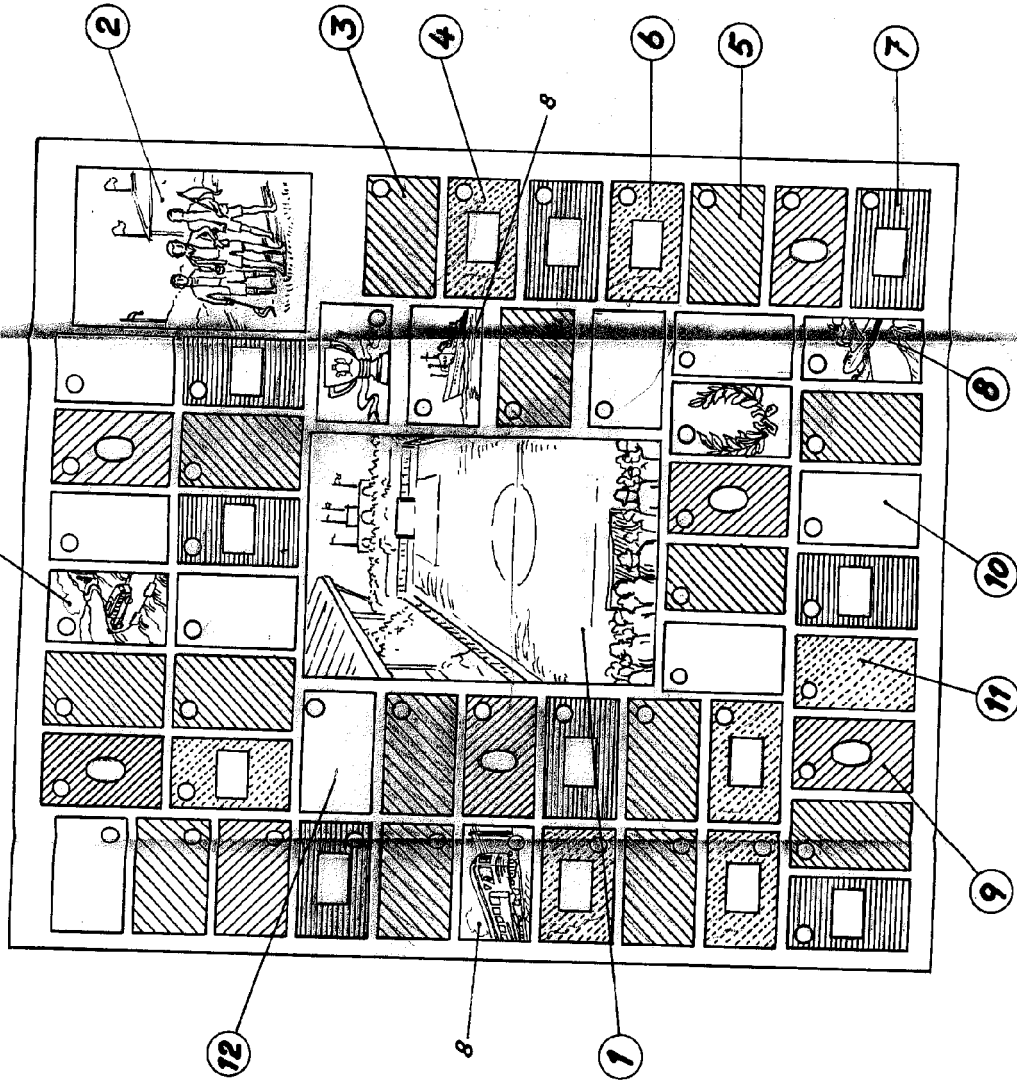
D. Francisco Marcel Mundo'

53550

Agia dnica



53550



BARCELONA, S. M. de Julio de 1958
M. LLORT
F. HERNANDEZ

ESCALA VARIABLE