

10 ABR



•53592

MODELO DE UTILIDAD  
POR VEINTE AÑOS  
EN ESPAÑA

Solicitado a favor de Doña Juana Ugarte Garmendia, de nacionalidad española, domiciliada en Valencia, Calle de Conde Altea nº 13

p o r

=;=;=;=;= " NUEVO JUEGO DE SOCIEDAD " =;=;=;=;=;=;=  
~~~~~

MEMORIA DESCRIPTIVA  
=====

El Modelo de Utilidad a que nos vamos a referir en la presente Memoria Descriptiva y en los dibujos complementarios anexos tiene por objeto garantizar los derechos a la exclusiva fabricación, venta y explotación en España, sus Colonias y Protectorado, de un nuevo juego de sociedad de propiedades altamente recreativas, que logra mantener un creciente interés en todos los participantes, pues la combinación de los diversos elementos de que dispone, bien por el azar o por la sabia orientación y acertadas jugadas, crean una serie de situaciones sumamente

5  
10



interesantes.

15 La principal particularidad y desde luego la base  
fundamental del juego, estriba en el hecho de haber com-  
binado los elementos de que luego se hablará, para que su  
desarrollo imite con gran propiedad las operaciones nor-  
males o figuradas de la profesión periodística y de la  
de un agente de publicidad, o sea, en suma, el desenvol-  
vimiento de un periodico con las vicisitudes sobre la  
publicación de artículos periodísticos, noticias sensa-  
20 cionales, consecución de anuncios y otras actividades si-  
milares propias de la prensa.

Los elementos materiales que componen este nuevo jue-  
go son: en primer lugar varios cartones o láminas, de  
cualquier forma, dimensión y material que representan  
25 en su parte superior la cabecera de un periodico, nacio-  
nal o extranjero conocido con su característica dispo-  
sición tipográfica habitual o bien con una cabecera de  
periodico de título y disposición caprichosa, teniendo  
el resto del espacio subdividido en recuadros en los cuales  
30 hay signos de determinado color, tal como círculos, trian-  
gulos, una o varias estrellas y un titular de una sección  
o clase de artículo periodístico, tal como "Cronica de  
Sucesos" "Información General" "Noticia Sensacional"  
"Noticia de interes" y otras por el estilo, así como otros  
35 espacios reservados a anuncios. En cada uno de estos espacios  
existe además una lista del nombre de tres clases de car-  
tas de las que son necesarias para que el jugador pueda  
colocar anuncio en su periodico o tener opción a marcar  
en un dispositivo telefónico para proponer un artículo.  
40 Estos cartones poseen además dos láminas a ambos lados.

10 APR 19



53592 - 3 -

plegables, que forman espacios adicionales para reserva de cartas y depósito de cheques o moneda.

45 Consta también de unos cartones, o láminas consistentes, de la misma forma y dimensión que los espacios en que se subdividen los cartones de los periodicos y con los mismos titulares, signos y color que ellos, conteniendo unos, los que se refieren a artículos, diferentes artículos, noticias e informes, acordes con el enunciado o titular y los que tratan de anuncios, un atractivo anuncio de casas o productos conocidos o que se desee propagar, o bien simplemente ficticios. Esto por un lado, 50 pues por el otro tienen valores expresados en pesetas o en moneda extranjera.

55 Existe además una cantidad determinada de hojas de papel representando cheques o billetes de banco de moneda nacional o extranjera.

60 También forma parte del juego una baraja integrada por cartas especiales de las que existen: tres grupos con señales y colores iguales a los espacios del periodico y con el nombre de tres clases distintas de informadores o periodistas; otro grupo de tres clases de cartas, con nombres de elementos necesarios para preparar un anuncio, tal como dibujante, o artista, fotógrafo, grabador, y además con sus figuras alusivas, mas con otras con la figura de teléfonos, un número y la palabra "Teléfono"; 65 finalmente hay otros tres grupos de cartas, unas con el nombre de "Agente de anuncios", "Agente de Publicidad" u otro similar; otras con la indicación de "Anuncio aprobado" "Visto Bueno" "Anuncio conforme" u otras similares.

10 APR 1955



70

y otro que llevará el nombre que se le dé al juego y todas ellas con sus correspondientes figuras.

75

Por último, hay un dispositivo en forma de carton, con la representación de un teléfono que tiene una ventana en la que aparecen diferentes señales y leyendas cada vez que se acciona un mango deslizante alrededor de un escalon o borde curvado en el que hay diversos números correspondientes a las cartas que contienen la figura de un teléfono. En un lugar apropiado de este carton existen los mismos signos y leyendas que aparecen en la ventana del dispositivo, con la explicación de lo que significan y debe hacerse, al aparecer en dicha ventana.

80

85

Para que pueda comprenderse más fácilmente la naturaleza de los elementos anteriormente expuestos, se acompañan unos dibujos que representan un ejemplo de realización de cada uno de ellos, con la salvedad de que, siendo posible otras realizaciones, no deben interpretarse con carácter limitativo, sino en su mas amplio sentido.

90

Ateniendonos pues a los mencionados dibujos vemos según las diferentes figuras, que el caso tomado como ejemplo de realización consta concretamente de:

95

Figura 1.- Representa uno de los varios cartones rectangulares -1- que se subdivide en: un espacio superior -2- destinado a representar una cabecera de periodico; dos espacios -3-, en cuyo centro existe la figura de un circulo -4- de determinado color y sobre él la leyenda -5- que dira "Información General" y en -6- las leyendas "Informador General" "Fotógrafo" y "Teléfono"; dos espacios -7- con un circulo -8-



•53592

- 5 -

100

de otro color, la leyenda "Cronica de Sucesos" en -9- y las leyendas "Informador de sucesos", "Fotógrafo y "Teléfono" en -10-; en la parte inferior hay otros dos espacios -11- que tienen un triangulo -12- cada uno, la leyenda "Anuncio" en -13- y arriba en -14- las frases "Dibujante", "Agente de Publicidad" y "Anuncio aprobado"; en el centro superior hay un espacio -15- con la leyenda "Noticia Sensacional" en -16-, con la figura de tres estrellas en -17-; mas abajo existen dos espacios iguales -18- y -19-, con una estrella -20- cada uno y las leyendas "Noticia interesante" en -21-, mas las frases -22-: "Informador Jefe" "Fotógrafo" y "Teléfono"; a un lado existe un pequeño espacio -23- que contiene la leyenda "O una noticia sensacional". Estos cartones -1- tienen pegados a un lado la lámina rectangular -24- en la que se lee en -25- la palabra "Caja" y en -26- la leyenda "Situe aquí su dinero". En el lado opuesto tienen los cartones -1- otra lámina -27- con las figuras -28-, que son el contorno de unas cartas de la baraja y en -29- la frase "En Reserva".

105

110

115

120

125

Figura.-2.-Representa un billete o cheque -30- con las correspondientes leyendas y figuras, existiendo gran cantidad de estos, por ejemplo 100, todos ellos del mismo valor, por ejemplo de 1000 pts.

Figura 3.-Son dos cartones -31-, vistos por su anverso y reverso, del mismo tamaño que los espacios -3-



130

y -7-, teniendo impresa por su reverso una cifra -32- que representa diversos valores (por ejemplo entre 1000 a 7000 pts.). De estos cartones existen ocho que tienen su anverso con el circulo -33- y el titular -34- (en el que pondrá "Noticia General") impresos en un color, (el mismo que los mismos elementos del espacio -3-) y otros ocho con dicho circulo y el título (Suceso) impresos en el color del espacio -7- titulado "Cronica de sucesos", existiendo en todos ellos impresa una noticia o información de un suceso, en el espacio -35-.

135

140

Figura 4.-Representa en su vista anterior y posterior, los cartones -36- de los cuales habrá ocho, siendo del mismo tamaño que el espacio -15-, puesto que se han de colocar en él. Contiene las tres estrellas -37-, el título "Noticia sensacional" en -38- y un artículo periodístico en -39-, todo ello en el anverso, mientras que el reverso lleva representada una cifra -40-, en todos ellos igual, que puede ser, por ejemplo "50.000" pts.

145

150

Figura 5.-Se refiere a los cartones -41-, de los cuales habrá otros ocho, siendo del tamaño de los espacios -18- y -19-. Estos cartones contienen la figura de una estrella -42-, la leyenda "Noticia Interesante" en -43-, mas un artículo periodístico informativo, en -44-, llevando en su reverso una cifra en -45-, que puede oscilar entre 10.000 a 20.000 pts. en los diversos car-

155



•53592 - 7 -  
tones.

- 160 Figura 6.-Nos muestra el carton -46-, de los cuales existen diez y ocho, llevando en una cara el triángulo -47-, en -48- un anuncio con sus dibujos y leyendas diferentes en cada cartón, que pueden referirse a artículos reales o ficticios y en
- 165 -49- la frase, "Avisos del anunciante", mientras que en el reverso aparecen unas cifras en el lugar señalado con -50-, las cuales son iguales para todos estos cartones, pudiendo ser, por ejemplo, de 10.000 pts.
- 170 Figura 7.-Es una carta -51- de la baraja del juego, en la que se representa cualquier figura -52- y en el centro -53- y en forma destacada, el nombre característico con que se distinga el juego. De estas cartas, que son las mas importantes, existiran solamente tres.
- 175 Figura 8.-Representa la carta -54- con dos círculos -55- y en el centro en -56-, la leyenda "Informador de Sucesos", todo ello del mismo color que los círculos y titular de los espacios -7- y cartones -31- en una de sus variantes. De estas cartas habra cinco.
- 180 Figura 9.-Es una de las cartas -57-, con otros dos círculos -58- y en -59-, la leyenda "Informador General", todo ello en el color del círculo y titular de los espacios -3- y cartones -31-, en una de sus variantes. Habrá siete cartas de estas.
- 185



190

Figura 10.-Representa la carta -60-, con dos estrellas -61-, cada una y en el centro, en -62- la leyenda "Informador Jefe". Todo impreso en el color de las figuras y leyendas de los espacios -18- y -19- y de los cartones -41-. De estas cartas habrá siete.

195

Figura 11.-Aparece en ella la carta -63- con dos recuadros -64- y la leyenda -65- que dice "Agente de Publicidad". Existirán cuatro.

200

Figura 12.-Representa la carta -66- de las que existirán cuatro, conteniendo cada una la figura de dos paletas de pintor -67- y en el centro, en -68- la leyenda "Dibujante".

205

Figura 13.-Representa una de las cuatro cartas -69- que existen, con dos visados -70- y en el centro, en -71-, la leyenda "Anuncio Conforme".

210

Figura 14.-Es la representación de la carta -72-, de las que existirán diez, teniendo cada una de ellas la figura de dos teléfonos -73- y debajo de cada figura de estos un número -74-, que será diferente en cada carta, si bien habrá dos pares de cartas con números iguales. En el punto señalado con -75- aparece la palabra "Teléfono".

215

Figura 15.-Representa la última de las cartas -76- en la que aparecen dos cámaras fotograficas -77-, y en el lugar -78- la frase "Fotógrafo". De estas cartas habrá diez.

Figura 16.-Nos muestra una perspectiva del dispositivo



•53592 - 9 -

marcador telefónico, que consta según se ve en la

220

Figura 17.-de una plancha de cartón -79-, o de otro material, debidamente troquelada, para conformarle una ventana -80-, y en la parte inferior un borde curvado -81- en el que hay una franja compartimentada, que lleva impresos diversos números -82-, conteniendo esta lámina la figura de un teléfono -83- y en la parte superior, diversos recuadros -84-. En estos recuadros existen las siguientes figuras o indicaciones:

225

Figura de tres estrellas.-y al lado la aclaración: "Le felicitamos su información se considera noticia sensacional".

230

Extra .-y al lado la aclaración: "Su artículo es excelente, garantizamos una edición especial. Reciba 2000 pts. de cada jugador".

235

Imprimase.-y al lado la aclaración: "A voluntad de Vd. puede dar ordenes a cada periodico para que se publique y contar".

240

Asociado .-y al lado la leyenda: "Su artículo ha sido asociado. Reciba billetes por 5000 pts. de cada periodico".

Conforme .-y al lado la aclaración: "Su artículo ha sido entregado para su publicación".

245

Recortese.-y al lado la aclaración: "Al Director no le agrada su artículo, no habiendolo dado a la publicidad".

"X" .-y al lado la aclaración: "Artículo difamatorio, No puede publicarse".



• 53592 - 10 -

"!!!" .- y al lado: "No es bueno. El Director quiere verle".

250 Figura 18.-Que representa el carton, o tablero -85- el  
cual sirve de base al dispositivo marcador te-  
lefónico, en el que vemos dos tiras de carton  
-86- que sirven de apoyo y para el pegado de  
la lámina -79- para habilitar debajo de ella  
un espacio para permitir el giro al disco -87-  
255 que va unido a la base -85- por un ojete -88-  
eje o cualquier otro medio, siendo de señalar  
en él un brazo -89- con un mango -90- para su  
manejo. Junto a este mango hay practicada una  
lengueta, -94- (figura 20) cual se coloca debajo  
260 del disco -91-.

Figura 19.-Vemos en ella el mencionado disco -91- que  
tiene su borde con los dientes -92- conteni-  
do las leyendas y figuras -93-, en sentido  
radial, las cuales son las mismas que hay en  
265 los recuadros -84-.

Figura 20.-Que es un corte o sección de la figura -16-,  
viendose en ella la disposición de los diver-  
sos elementos del aparato marcador.

270 Principalmente en las figuras 16, 18, y 20, vemos  
que si corremos hacia la izquierda el pomo -90-, gira el  
disco -87- del que es solidario, pero la lengüeta -94-  
tropieza con los dientes -92- y arrastra consigo en su  
giro al disco dentado -91-. Si luego trasladamos el pomo  
hacia la derecha, colocandolo a tope, la lengüeta del  
275 disco -87- ya no arrastrará al disco -91- debido a la po-  
sición de sus dientes y al llegar la muesca -95-, (fig.18).



debajo de la ventana -80-, dejará asomar por ella a una determinada figura o leyenda de las -93-, que es lo que se pretende.

280 La finalidad del juego es rellenar el periodico o carton -1-, con los articulos periodisticos de los cartones -31-, -36- y -41- y con los anuncios -46-, alcanzando el mayor valor posible.

285 El valor total de la pagina completa varia considerablemente de acuerdo con los totales individuales marcados al dorso de cada carton-articulo o carton-anuncio situado en el carton periodico, siendo el ganador quien componga la página de mas valor, teniendo en cuenta los billetes o cheques que posea y los cartones o bonos conseguidos al final del juego.

290 Aun cuando son multiples las reglas que pueden dictarse para el desarrollo del juego, para completar la comprensión de la misión que cada elemento desempeña, citamos un ejemplo de reglas apropiadas.

295 (1).-Cada jugador tomara y situará frente asi un carton periodico -1-, desplegando sus laterales -24- y -27-. Los cartones anuncios -46- y los articulos -31-, -36- y -41- se colocaran en el centro de la mesa, con los valores boca abajo.

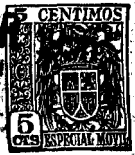
300 (2).-Cada jugador hace una llamada telefónica en el dispositivo, señalando cualquier número de su elección, para ver quien sale primero, que será, el que obtenga en la ventana -80- la señal tres estrellas y si la sacaren dos, volverán a jugarse el puesto.

305 (3).-El primero barajará las cartas -51-, -54-, -57-, -60-

•53592

- 12 -

10 ABR



310

-63-, -66-, -69-, -72-, -76- y repartirá tres a cada jugador, incluso a él mismo. Las restantes cartas se depositarán en el centro de la mesa, constituyendo el monte o baceta para robar. En este momento no hay monton de descartes.

315

El primer jugador, al descartar, pone su descarte al lado del monte o baceta y entonces inicia el monton de descarte. Cuando el monte se termine, se barajará el monton de descarte y poniendolo todo boca abajo volverá a ser monton de robo o baceta. El monton de descarte volverá a transformarse de la misma forma que antes. Cada jugador toma una cantidad de billetes -30-, que situará en el lugar indicado, en la hoja -24- de su cartón.

320

(4) -Para obtener un articulo, un jugador debe poseer tres cartas que sean precisamente las relacionadas en cualquier encasillado del carton -1- o sea el apropiado Informador y ademas las de Fotógrafo y Teléfono. Reunidas dichas cartas el jugador las deposita sobre la mesa pidiendo "Articulo" y hace una llamada telefónica, llamando al número que indica la carta del "Telefono y con ella obtiene la respuesta del Director sobre su articulo con arreglo al signo que aparezca, en la ventana -80-. Si la decisión es favorable toma el jugador una tarjeta de articulo de las de arriba de la pila y la sitúa en el encasillado respectivo de su periodico. Deja sus tres cartas bajo la pila de descarte y hace otra baza libre de pago del monte o baceta. Si la decisión es negativa, no toma articulo alguno, pero depósi-

325

330

335

10 ABR 19



•53592 - 13 -

340

ta sus tres cartas sobre el monton de descarte y compra cartas al precio de 1000 pts, cada una del monte de robo, hasta que vuelve a tener tres apropiadas en su poder otra vez. Esto lo puede hacer a voluntad.

345

Para obtener un anuncio el jugador tiene que primero conseguir las tres cartas siguientes: "Agente de Publicidad" "Dibujante" y "Anuncio conforme". No hace falta para esto la de llamada telefónica y tan pronto como tenga en su posesión las tres cartas indicadas, puede conseguir un anuncio tomando el de arriba de la pila de ellos y emplazandolo en el lugar indicado en su periodico y pudiendo hacer otra baza libre de pago.

350

Los articulos de tres estrellas pueden obtenerse solamente por medio del aviso telefónico.

Si el que telefonea con miras a conseguir la inserción de un articulo, obtiene la señal de tres estrellas, puede colocarla en lugar de la que deseaba adquirir.

355

(5).-En el turno de un jugador, puede ocurrir luego de examinar sus cartas, uno de los casos siguientes:

(a).-Cambiar una carta, dejandola primero y luego tomando la de arriba que exista en el monte. Esto no cuesta nada (en ningún momento puede un jugador cambiar una carta por la que pueda estar descartada en la pila de descarte).

360

(b).-Poner una o dos cartas en el lugar -27-, reservado en su periodico que dice "En reserva" comprar una o dos cartas al precio de 1000 pts, cada una del monton de robo. La ventaja de esto es permitir a un jugador tener en su poder siete cartas a la vez aunque como puede observarse estas cartas son vulnerables.

10 ABR 195



•53592 - 14 -

365 Una vez las cartas son depositadas "En reserva" (lugar 27) no pueden ser retiradas hasta que no completen el grupo obligado para hacer propuesta Nota.

370 Nunca puede un jugador tener en la mano mas de tres cartas de una vez, aunque puede al mismo tiempo estar componiendo dos grupos de cartas en los espacios de "En reserva". Debe hacerse recordar que cada uno de los grupos de cartas colocados en la reserva, tienen que pertenecer relativos a cualquiera de los encasillados del periodico articulo o anuncio. Desde luego, en un espacio un jugador puede estar componiendo el grupo de cartas requeridos para un anuncio y en el otro para un articulo "Cronica de Sucesos". Estos espacios no son para reservar ninguna carta.

375 (c).-Requerimiento de Articulo o Anuncio:

380 Si un jugador tiene las tres cartas precisas, debe pedir un articulo o un anuncio por el método de la regla número 4. Las tres cartas pueden componerse de las siguientes formas: dos cartas de la mano y una de la mesa, una carta de la mano y dos de la mesa o tres cartas de la mano. Como explica la regla 4, si es obtenida una decisión favorable sobre su articulo, el jugador hace su mano libre de pago, pero si la decisión es negativa, hace su mano comprando cartas a 1000 pts. cada una. No es obligado que el jugador adquiriera las tres cartas de una vez, aunque puede hacerlo si lo desea. Cuando un anuncio haya sido conseguido, la baza es siempre cambiada por tres cartas libres de pago.

390 (6).-Las cartas -51- con el nombre del juego, (de las que solo hay tres), son muy valiosas por las razones si-



NO AB

•53592

395 guientes: Si un jugador tiene una de estas cartas, -51-  
 y ve que otro jugador tiene cartas en su "Reserva" (espa-  
 cio -27-) que necesita para completar el conjunto necesari-  
 400 o de cartas que tiene en su "Reserva" o las que tiene  
 en la mano, puede, cuando sea su turno, hacer juego mos-  
 trandola y entonces toma la carta o cartas que le hacen  
 falta de la reserva de sus oponentes para componer el  
 juego y proceder como indica en la regla 4. Este procedi-  
 miento esta permitido para anuncios, cartas también.

(7) BANCARROTA:-

405 Si un jugador hace bancarrota en cualquier estado  
 del juego, debe dar la vuelta a todos los articulos de su  
 periodico y permitir a cualquier jugador que lo desee,  
 hacerle oferta de compra de sus articulos según el precio  
 que indica cada uno. El que hizo bancarrota puede escoger  
 410 su comprador (si hay ofertas para mas de una carta) y  
 puede vender tantas o tan pocas como desee. Al dar la  
 vuelta a las tarjetas o cartones puede encontrar por ejem-  
 plo lo siguiente:

|     |                         |      |      |
|-----|-------------------------|------|------|
|     | CRONICA DE SUCESOS..... | 3000 | pts. |
| 415 | NOTICIA GENERAL.....    | 4000 | "    |
|     | NOTICIA GENERAL.....    | 5000 | "    |

Pudiendo recibir ofertas para las tres tarjetas. Si  
 lo hace puede decidir aceptar la oferta para el de  
 5000 pts. y guardar las otras dos. Si dos jugadores ofre-  
 420 cen por la misma tarjeta, el jugador de mano tiene la  
 preferencia.

Si ningún jugador quiere comprar de la bancarrota, de-  
 be dejar el juego ya que no tiene medios para continuarlo  
 (porque ni tiene cartas con las que jugar ni medios para

10 ABR



•53592 - 16 -

425

adquirirlas).

(8).-Sustitución de carton (tarjeta de articulo, anuncio, etc.).

430

Cada jugador puede ver el valor de sus articulos y anuncios (sin permitirselo ver a los demas). Si tiene una tarjeta de poco valor, puede sustituirla por otra de mas valor adquiriéndola por el metodo normal del juego (consiguiendo las tres cartas necesarias ). En este caso, la tarjeta que quita de su periodico la colocará debajo de su monton respectivo. Puede ocurrir que la nueva tarjeta adquirida sea de menor valor que la que ya poseia, puede volverla a dejar y continuar con la anterior.

435

440

(9).- "Noticia sensacional" (Tres estrellas).

Es posible conseguir dos de estos cartones o tarjetas emplazando la segunda debajo de la primera que esta situada en el centro de la parte de arriba del formato del periodico. Este lugar esta reservado para dos "Noticia interesante" -41- y se puede rellenar con una "Noticia sensacional" -36- en lugar de las dos "Noticia interesante" -41-. En este caso si luego se consigue obtener un "Tres Estrellas" o "Noticia sensacional" cualquier "Noticia interesante" también adquirida, puede ser reemplazada por la "Tres Estrellas" o "Noticia sensacional" y venderlas por su valor. La oportunidad de compra pasa de jugador a jugador en una vuelta solamente. Si en esta vuelta no existe comprador, podrá reservarla hasta el final del juego valorandose entonces a mitad de su valor.

445

450



455

Este es el unico momento en que se puede hacer venta y en el caso de bancarrota también.

460

Si un jugador, teniendo también dos "Noticias Sensacionales" (Tres estrellas) en su formato del periodico consulta para una decisión de un grupo de cartas y recibe la señal de "Noticia sensacional" no teniendo mas lugares para otra "Noticia Sensacional", se considera como aceptada la petición hecha.

465

(10) BLOQUEO:-En el juego, la llamada telefónica es precisa para obtener todos los cartones articulo, o sea los -31-, -36- y -41-. El teléfono puede ser bloqueado por un jugador contrario arrojando sus cartas al monton, de descarte (es imprescindible tener tres cartas en su poder) diciendo Abajo las líneas. Esto puede ser de mucha ventaja paralizando al jugador que, teniendo también las tres cartas precisas para hacer una llamada, las tiene que depositar también en el monton de descarte y ambos jugadores tienen que volver a formar sus bazas comprando las cartas de monton de robo. Esto pueden hacerlo a voluntad como explica la regla 4. El bloqueo se puede hacer en cualquier momento.

470

475

(11).-El primer jugador que complete el formato de periodico para IR A LA PRENSA, recibe 25.000 pts. por ser el primero en lanzar las noticias. Los demas jugadores le contarán el valor de las tarjetas insertadas sumando los billetes o cheques que le queden. El jugador que obtenga el número mayor de puntos sera el vencedor, no precisando que sea el primero en ir a la prensa.

480

A base de los mismos elementos generales y con el

10 ABR



485

mismo principio, este juego puede realizarse en muy di-  
versas variantes. Es posible por tanto, variar las denomina-  
ciones y frases estampadas, los colores, figuras, número  
y forma de los cartones, cartas y vales, cheques, o bille-  
tes, y en general cuantos otros aspectos secundarios del  
juego no alteren fundamentalmente sus particularidades  
y principios constitutivos, que se exponen en la siguiente

490

N O T A  
=====

Los puntos no conocidos ni practicados en España,  
sobre los que se desea recaigan las reivindicaciones del  
presente Modelo de Utilidad, son:

495

1º.-Nuevo juego de sociedad, caracterizado por constar de un dispositivo simulador de llamadas telefónicas, integrado por una lámina base de suficiente grosor y consistencia, en la que van montados dos discos superpuestos y con el mismo eje de giro, pero independientes uno de otro, siendo el inferior dentado y con diversas figuras y leyendas impresas en su cara superior, mientras que el superior posee un brazo saliente y un pomo de accionamiento y una gran muesca que deja al descubierto ciertas leyendas y figuras del disco inferior, teniendo además una lengüeta situada debajo del disco inferior, de tal modo que al girar el disco superior hacia un lado cogiendolo por el pomo, la lengüeta tropieza en los dientes del inferior y giran los dos conjuntamente, mientras que al mover el disco superior en la dirección opuesta, solo gira este, permaneciendo quieto el inferior.

500

505

510

2º.-Nuevo juego de sociedad, caracterizado porque el dispositivo de la precedente reivindicación va cubierto con una lámina consistente, debidamente separada de los

10 ABR



53592 - 19 -

515

discos y base mencionados, con un lado recortado en semicirculo, y en su borde una franja compartimentada, con una cifra en cada compartimento, llevando representada la figura de un teléfono, poseyendo también un orificio a través del cual asoman las leyendas o figuras del disco dentado, cada vez que se acciona y se desplaza el pomo del segundo disco, teniendo impresa esta cubierta superior una tabla con todos los signos y leyendas del disco inferior, y al lado de cada una su significado y jugadas que procede hacer el jugador que manipula el dispositivo marcador telefónico.

520

525

3º.-Nuevo juego de sociedad, caracterizado por constar de varias láminas o cartones consistentes, cada uno de los cuales lleva reproducida en su parte superior la cabecera o titular de un periodico conocido o ficticio, teniendo subdividido el resto de su superficie en espacios, en cada uno de los cuales hay una figura diferente en forma y color, siendo sin embargo iguales a pares, con excepción de uno que es unico, designandose ademas cada par de espacios y el único, con nombres de diferentes clases de informaciones y articulos periodisticos, mas otros dos espacios con la indicación de que se destina a anuncios o publicidad, indicaciones todas ellas impresas en el color de la figura que caracteriza a cada espacio o grupo de ellos, todos los cuales, con excepción del único, tienen impresas además el nombre de tres diferentes cartas que el jugador debe reunir para tener derecho a colocar en estos espacios los elementos de que luego se tratará.

530

535

540



• 53592 - 20 -

545 4<sup>o</sup>.-Nuevo juego de sociedad, caracterizado porque cada cartón imitando un periodico, de los citados en la precedente reivindicación, lleva unido a los lados sendas hojas plegables sobre el cartón, una de las cuales se destina a reserva de cartas hasta reunir las tres necesarias para tener opción a coger los cartones de que se hablará mas adelante y la otra a depósito de bonos, cheques o billetes simulados, de que también consta el

550 juego en gran cantidad.

555 5<sup>o</sup>.-Nuevo juego de sociedad, caracterizado por constar de cuatro grupos de cartones o tarjetas, de las mismas dimensiones y formas que los espacios en que se subdividen los cartones periodico de la reivindicación 3<sup>a</sup>, puesto que se destinan a rellenar dichos espacios, hallandose señalados con el mismo título, figura y color que los que aparecen en dichos espacios, conteniendo en el resto del espacio de cada carton o tarjeta, un artículo periodístico, con su correspondiente titular, que trata

560 de la materia relacionada con la clase de grupo a que pertenece, todo esto en una cara, mientras que por la otra tienen representado cada carton una cifra de su valor, que es la misma en todos los cartones de un grupo y distinta (aunque puede haber repetidos) en los cartones

565 de los tres grupos restantes.

570 6<sup>o</sup>.-Nuevo juego de sociedad, caracterizado por constar de otro grupo de cartones o tarjetas, distinto a los de la precedente reivindicación, de tamaño y forma igual o ciertos espacios del carton periodico de la reivindicación 3<sup>a</sup> y señalado con figuras y color igual llevando impresos anuncios de artículos o casas reales que se desee



575 propagar o anuncios ficticios y un titular que hace alusión a que se trata de un cartón publicitario, teniendo impresa en su reverso una cifra que es la misma en todos los cartones de este grupo.

580 7º.-Nuevo juego de sociedad, caracterizado porque la baraja de cartas especiales de que también consta, se compone entre otras, de un grupo de cartas, con figuras y denominaciones alusivas al teléfono, mas cada una de las cuales lleva representado un número diferente, siendo estos números los mismos que aparecen en el dispositivo marcador telefónico de las reivindicaciones 1 y 2, a fin de que, al reunir una de estas con otras dos determinadas de que luego se hablará, el jugador que lo logre  
585 tiene derecho a marcar una llamada en el dispositivo telefónico para que este determine según su resultado, si puede tomar o no del centro alguna tarjeta o cartón articulo, para situarla sobre su cartón periódico, u otra jugada que exprese el dispositivo telefónico.

590 8º.-Nuevo juego de sociedad, caracterizado porque la baraja de la precedente reivindicación tiene además otro grupo de cartas con figuras de utensilios o aparatos relacionados con el arte fotográfico o con las artes gráficas, siendo esta clase de cartas una de las complementarias de la carta teléfono de la precedente reivindicación.

600 9º.-Nuevo juego de sociedad, caracterizado porque la baraja de las dos reivindicaciones anteriores, consta de tres grupos de cartas, de los cuales cada grupo lleva una figura y la frase o nombre que designa una especialidad periodista en materia informativa o rango del in-



•53592

- 22 -

605 formador o periodista, cuya figura y leyendas son las mismas y van impresas en el mismo color que las leyendas y figuras que tratan de la misma materia, tanto en los espacios del carton periodico, como en los cartones articulos periodisticos sueltos, citados con anterioridad, siendo estas cartas las que completan el grupo de tres, necesario para tener opción a efectuar la llamada telefónica en el dispositivo del juego y a tomar la clase de  
610 tarjeta o carton articulo, que esta carta y el dispositivo marcador determinen.

615 10º.-Nuevo juego de sociedad, caracterizado porque ademas de las cartas de las reivindicaciones 7, 8 y 9, la baraja complementaria del juego tiene tres grupos mas de cartas que llevan impresas leyendas relacionadas con el servicio o profesión de la publicidad o anuncios y con los elementos o personas con ello relacionadas, principalmente en su consecución y preparación de originales, así como en su revisión y aprobación, siendo estas las tres  
620 cartas que se precisan reunir durante el desarrollo del juego y mediante descartes, para tener opción a tomar una tarjeta o carton anuncio de los mencionados en la reivindicación 6ª, para colocarlo en su cartón periodico.

625 11º.-Nuevo juego de sociedad, caracterizado porque la baraja de las reivindicaciones 7 a 10, consta finalmente de un reducido número de cartas con cualquier figura, pero con una frase o palabra característica, tal como el nombre del juego, que dá derecho a su poseedor a tomar cartas de la reserva de sus contendientes. Y

630 12º.-"NUEVO JUEGO DE SOCIEDAD", de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en

53592

- 23 -

10 ABR 1956



La precedente Memoria Descriptiva y gráficamente representado en los adjuntos planos para su mejor comprensión.

Esta Memoria consta de VEINTITRES hojas escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio en 633 líneas.

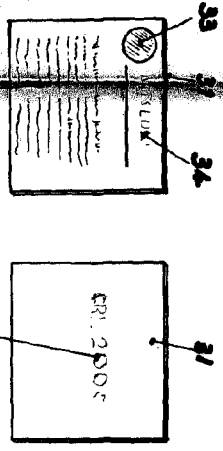
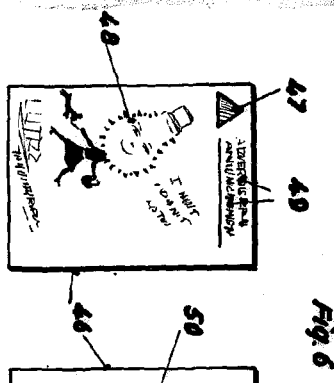
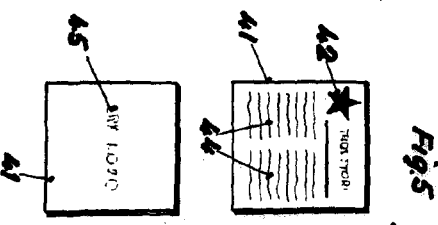
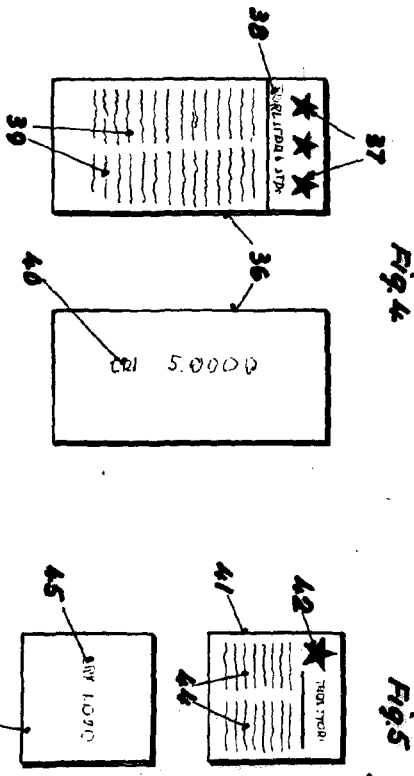
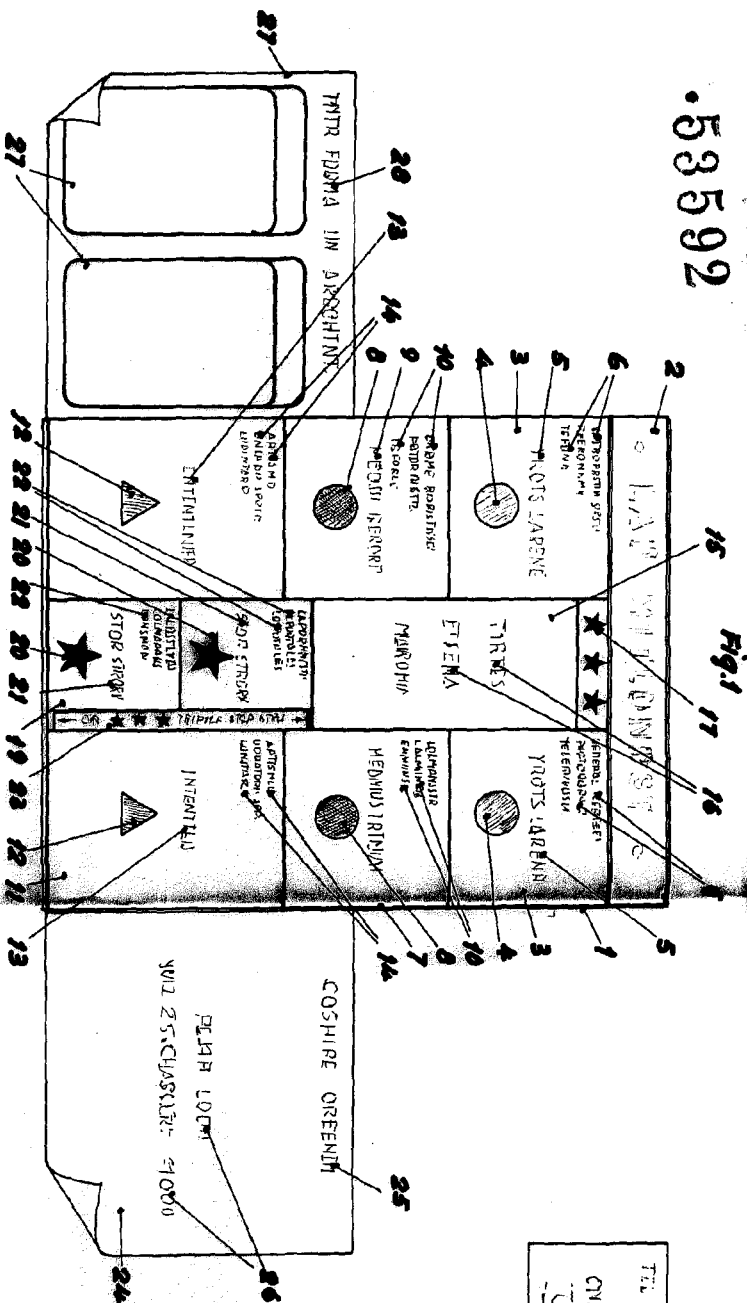
Valencia, 16 de Marzo 1956

Por autorización de la interesada.

53592

53592

10 ABR 1956



ESCALA VARIABLE  
VALENCIA, 26 MARZO 1956

P.A. Vallet

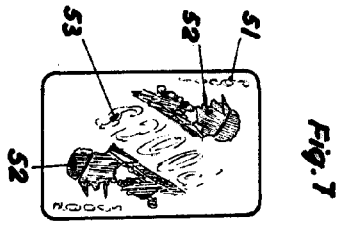


Fig. 7



Fig. 8



Fig. 9



Fig. 10

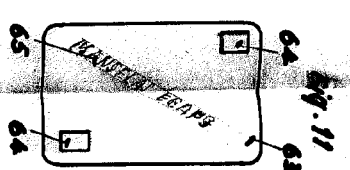


Fig. 11

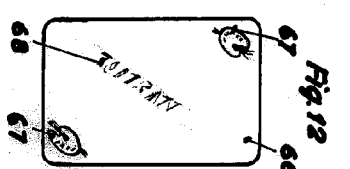


Fig. 12

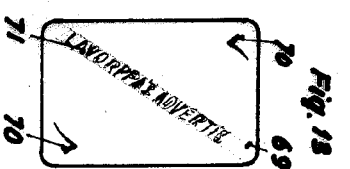


Fig. 13

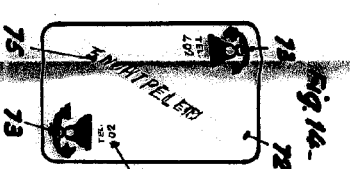


Fig. 14

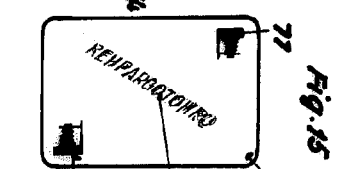


Fig. 15

10 APR 1968

•53592

Fig. 16

84

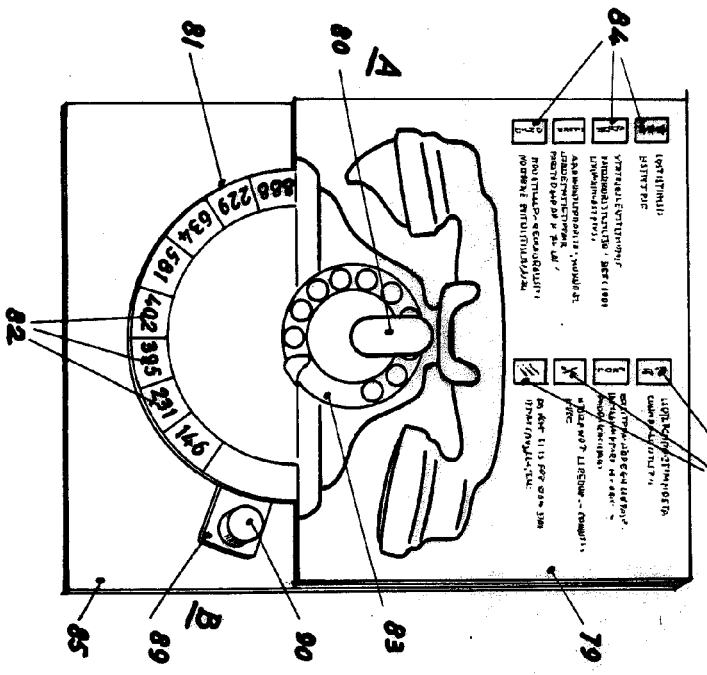
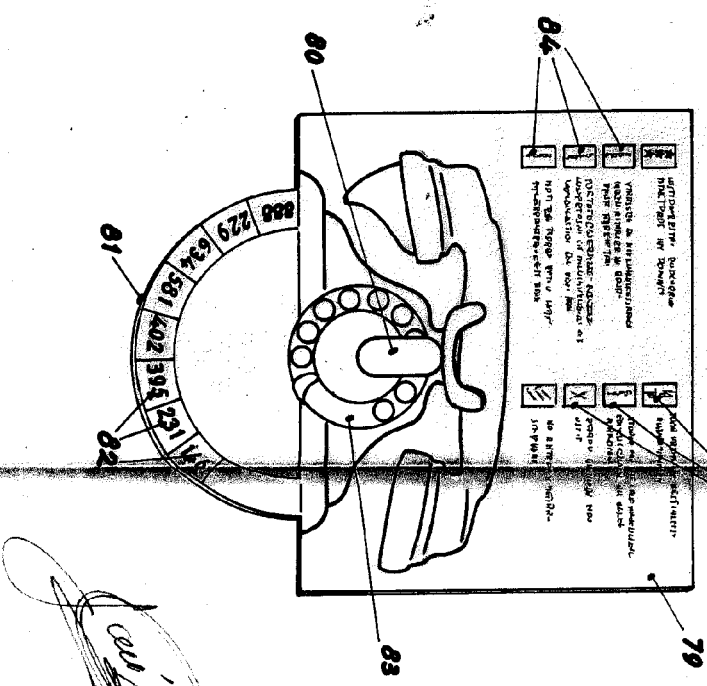


Fig. 17

•53592



*Handwritten signature or mark.*



• 53592

Fig. 18

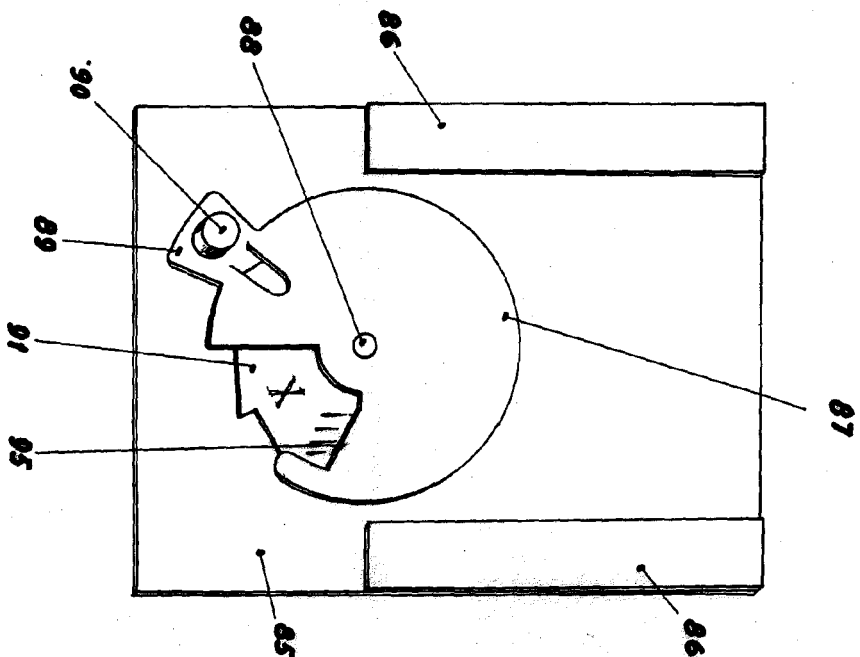
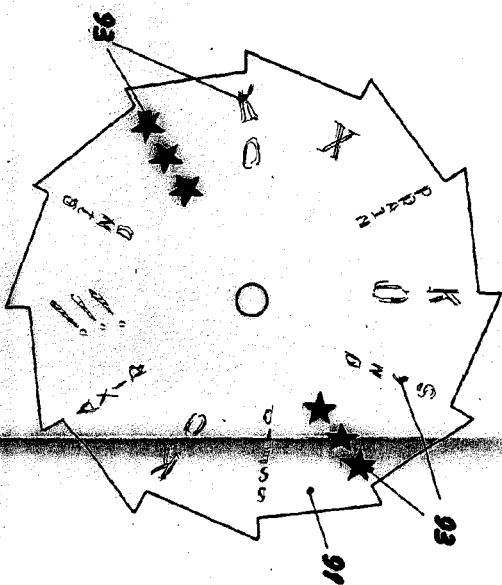


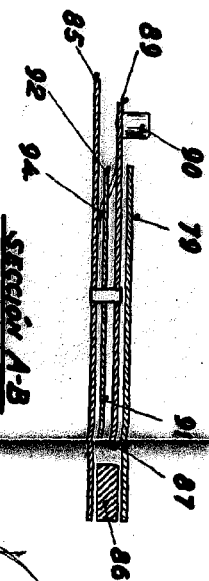
Fig. 19



• 53592<sup>0</sup>



Fig. 20



*Handwritten signature*  
1000 10/10