

12 ABR



53637

MODELO DE UTILIDAD
POR VEINTE AÑOS
EN ESPAÑA

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

p o r

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



MEMORIA DESCRIPTIVA
=====

5

El nuevo juego recreativo que vamos a describir en la presente Memoria, auxiliados de los dibujos complementarios anexos, es un juego de sociedad que ofrece la particularidad de que se desarrolla imitando operaciones mercantiles y financieras de compra y venta de valores, interviniendo en él diversos elementos materiales que, unidos en su desenvolvimiento y dependencia por las reglas y principios del juego, lo hacen sumamente interesante y entretenido, por la gran variedad de jugadas que



10 determina el azar de los dados, los cambios de precio,
las operaciones obligadas de compra, de venta, de contri-
bución a los gastos y otras, que dan al juego un caracter
comercial que lo ha de hacer sumamente atractivo. Se
trata pues de una mejora o nueva modalidad de juego de
15 sociedad que bien merece se otorgue a su solicitante el
privilegio de exclusiva fabricación en España, Colonias
y Protectorado, que implica el presente Modelo de Utili-
dad.

Los elementos esenciales del juego son: Unas tarje-
20 tas denominadas acciones, obligaciones, bonos, papel del
Estado u otro nombre propio de valores industriales o de
fondos públicos, que estan agrupadas en colores, llevan-
do cada una de ellas un número y la figura o nó, de dos
dados dispuestos en la posición que han de quedar los del
25 jugador, para que correspondan a esta tarjeta, mas una
cantidad que representa el dividendo que debe cobrarse
o pagarse según la jugada, cantidad esta expresada en
cualquier clase de moneda, nacional o extranjera.

Consta también de varias clases diferentes de hojas
30 de papel representando billetes de banco o cheques de
valores distintos.

Se compone ademas de unos discos o fichas de otra for-
ma y de cualquier material, con diversas clases de cifras
estampadas en ellos, representando también valores de
35 cobro o pago.

Existen unas láminas de cartulina, papel o cartón,
con una cabecera de periodico cualquiera, conocido o fic-
ticio y la relación concisa de una noticia impresa en



40 ellos, siendo esta noticia diferente en cada papel ~~hoja~~-
las cuales llevan impresas, ademas, las diversas clases
de operaciones de compra, venta, pago o jugadas que deben
hacerse al tomar un jugador una de estas hojas.

45 Forma también parte indispensable del juego, un car-
ton o tablero indicador o de consultas, el cual se halla
dividido en diversas columnas o hileras de espacios,
cada uno de los cuales, además de cualquier figura y leyena
da alusiva a una actividad industrial, comercial, agri-
cola o profesional, se halla señalado con un número, que
50 corresponde a los mismos de las tarjetas acciones, bonos,
etc., siendo cada hilera o columna de espacios de un mis-
mo color, igual que las mencionadas tarjetas. Ademas,
todos los número dobles llevan una referencia a que se
consulten las hojas periodico y algunas otras jugadas de
colectas, cobro o pago que afectan a todos los jugadores.

55 Dicho carton tiene en su centro un soporte para alo-
jar unas tarjetas que deben estar colocadas de tal modo
que quede visible al frente la cantidad impresa en ellas,
de la que esta en la parte superior, cuya cantidad indica
el precio de compra o venta de los valores en el mercado.

60 Por último, forman también parte del juego dos dados,
cada uno de diferente color y una caja con diversos de-
partamentos y los medios adecuados para mantener de pié
el carton de consultas.

65 Todo lo anteriormente expuesto, que es lo que en esen-
cia compone el juego, podr'a ser mas facilmente comprendido,
si nos auxiliamos para ello de los gráficos adjuntos,
en los cuabs hemos representado un ejemplo de realización
de las diversas clases de elementos materiales del juego,



70

todos los cuales deben interpretarse en su mas amplio sentido y sin ningún caracter restrictivo.

75

En tales dibujos, la figura 1, representa una vista del conjunto del juego, con la colocación de todos sus elementos; la figura 2 una vista de la caja; la figura 3 una vista del tablero de consulta, que en la figura 4, aparece en sección; en la figura 5 vemos una de las diversas acciones o bonos; en la 6 un billete o cheque; en la 7 una ficha o disco; en la 8 una hoja periodico y en la 9 los dos dados, representando la figura 10, las tarjetas del precio del mercado.

80

La caja -1- del juego, tiene una ranura -2- en la que va colocado de canto el carton -3- de consulta, a fin de que quede algo inclinado, como aparece en la figura 1.

85

Esta caja tiene ademas unos departamentos -4-, para alojar las tarjetas acciones o bonos -5- (figura 5), un lugar elevado -6- para situar las hojas periodico -7-,

90

(figura 8) y un tabique o franja, también elevado -8-, como simple separador central de los tres espacios -9- -10- y -11- en los cuales se colocan indistintamente las fichas -12-, (figura 7), y los billetes o cheques -13-, (figura 6), así como las hojas -7- y dados -14- y -15- cuando ha de guardarse el juego.

95

El carton -2- tiene seis columnas de recuadros -16- con cada columna de un color, recayende cada columna sobre uno de los departamentos -4- de la caja, a fin de colocar en cada uno de ellos las tarjetas -5- del mismo color. Cada una de dichas columnas está encabezada con un espacio -17- en el que se colocará el nombre de una actividad industrial o comercial, por ejemplo: "Accionas de

12 AGO



•53637

negocios detallistas"; "Acciones de negocios de servicios";
 100 "Acciones de Transporte" "Acciones de negocios de Especta-
 culos y Edictoriales" "Acciones Industriales" "Acciones
 Minéras y Agrícolas". En cada recuadro -16- se represen-
 tará una figura -18- expresiva de un negocio, comercio,
 105 industria, actividad o profesión que en los dibujos se
 representan simplemente con un recuadro, dada la infini-
 ta variación posible, existiendo debajo de cada figura
 la correspondiente explicación -19-. De todos estos re-
 cuadros, tienen solo importancia a los efectos del juego,
 los señalados con -20-, que carecen de figuras y tienen
 110 representadas en cifras muy visibles los número 11, 22,
 33, 44, 55 y 66, o sea los que se denominan dobles en el
 vocabulario del juego. Cada uno de estos espacios -20-,
 además de los números dobles indicados, llevan todos
 ellos la leyenda: "Consultese con el periodico" o con el
 115 Diario u otra similar, y dos de ellos, además, la indica-
 ción de que debe hacerse una colecta, abonando una de-
 terminada cantidad cada uno de los jugadores.

El carton -3- tiene en su centro una especie de car-
 120 tera, o soporte -21- en el que iran colocadas diversas
 tarjetas -22- (figura 10), en cada una de las cuales
 existe una cifra -23- que determina el precio que rige
 en el mercado, para la compra, venta o pago por la banca,
 de las acciones -5-, cuando haya lugar a ello.

En el juego que se ha descrito pueden jugar 3, 4 o
 125 5 jugadores, siendo su finalidad el reunir la mayor can-
 tidad de bonos, vales, fichas, acciones, billetes, o che-
 ques, ganando aquel que reuna una determinada cantidad,
 por ejemplo 50.000 que puede ampliarse si se desea hacer



130

mas, duradero el juego, cosa esta que se acordará al comienzo.

135

Los dados tienen la particularidad de que uno es de un color y el otro blanco, a fin de que puedan interpretarse de diferente modo a como se usan corrientemente. En estos, el dado de color se interpreta como las decenas y el blanco como las unidades, formando un número de dos cifras o sea, no se suman los puntos sino que forman número por ejemplo: tal como estan representados los dados en la figura 9, el dado -14- de color señala 3 puntos y el blanco o -15- señala 1, formando por ello la cifra 31. Si se han de asignar a los dados valores en moneda, a efectos de pago o cobro se multiplicará por cien el número que compongan, por ejemplo, en el caso antes indicado formarian la cantidad de 3.100.

140

145

Solo como un ejemplo no limitativo, de la clase de leyendas, noticias y disposiciones obligatorias para los jugadores, relacionamos a continuación algunos textos que pueden contener las hojas periodico -7-, en su adecuada disposición tipografica y, si se desea, para darle mas caracter, acompañados de algunos graficos. Tales textos pueden ser:

150

!DESCARRILLO EL TREN!

!El propietario del número 34 está sin suerte!

155

El propietario de la tarjeta acción número 34 tira los dados y paga a caja la cantidad que salga. Si no la tiene ningún jugador, la compra al precio del mercado, sin pagar deterioros.

SUBE EL MERCADO



160

!Todo el mundo feliz!

El poseedor de los dados recibe una tarjeta acción a su elección, exento de pagar a caja ninguna cantidad.

Si caja no tiene tarjetas, acción el juego pasa.

!PAGO DE IMPUESTOS!

Cada jugador paga a caja.

165

Cada jugador tira ambos dados para determinar cuanto deben pagar individualmente. Tira primero el jugador de la derecha.

FUERTE HELADA DE LA NARANJA.....

El propietario del nº 64 sorprendido.

170

El propietario debe vender las naranjas de la tarjeta nº 64 al jugador de su derecha, al precio corriente del mercado.

.....

EL TIO RICO DESCANSA EN EL HOTEL

175

Alquila toda una planta. Los jugadores pagan sus gastos.

Cada jugador por turno tira los dados para determinar con cuanto dinero deben contribuir a pagar a caja los gastos del tio. Juega primero el jugador de la derecha.

EL JUGADOR NO HIZO LAS TRANSACCIONES COMERCIALES CORRECTAMENTE.

Pierde 500 ptas.

180

Pague 500 pesetas a caja.

LA TIA CAROLINA VIENE A COMER.....

185

Estará todo el invierno. Todos los jugadores ayudan a pagar sus gastos.

Cada jugador en turno, tiran los dados para determinar con cuanto dinero, tienen que contribuir, pagando individualmente a caja, para los gastos de la tia Carolina.



El jugador de la derecha juega el primero.

LA SEÑORA PETRA NUESTRA VECINA HACE UNA COLECTA PARA PROTEGER UNA COMUNIDAD.

190 TIENES DISPUESTO TU DONATIVO.

Cada jugador, en turno, tira los dados para determinar con cuanto dinero tiene que contribuir individualmente a caja, para los fines beneficos de la señora Petra. La primera dama que juegue a la izquierda del lector, pasa el sombrero, hace la recolecta y se lo guarda para ella.

195

LA TIA CAROLINA VISITA PARIENTES

Viaja en Helicoptero. Todos los jugadores pagaran sus gastos.

200

Cada jugador, por turno, tira los lados para determinar la cantidad con que tienen que contribuir para los gastos de viaje de la tia Carolina. Se paga a caja y empieza el jugador de la derecha.

GANGA DE DIAMANTES!

205

El propietario del nº 63 gana dinero.

El propietario del nº 63 toma de caja el doble del dividendo en que está valorada dicha acción que es de 3.000 (Si no pertenece a nadie la compra, pero entonces no se cobran los 3.000)

210

ESTABAS ESPERANDO LA GRAN SUERTE COMO MEJOR CUENTISTA ENTRE LOS VIAJANTES.

Todos los jugadores tiran los dados y te pagan la cantidad que salga. (Entretanto, tu debes si lo deseas contarles la historia que ganó el premio).

BAJA DEL MERCADO!

02 ABR



215

Alguien debe pagar!

El poseedor de los dados paga 500 pts, a cada jugador.
.....

!SE DESCUBRIO PETROLEO!

El propietario de la acción nº 61 cobra una comisión de cada jugador.

220

Cada jugador tira los dados y paga la cantidad que salga al propietario de la acción del pozo petrolifero.
.....

!SEQUIA!!COSECHA ARRUINADA!

El propietario de la acción nº 62 cobra los daños de la caja.

225

El propietario de la acción tira ambos dados para determinar la cantidad que tiene que tomar de caja. Si la Granja no tiene propietario el juego sigue su curso sin alteración alguna.

230

En el juego puede hacerse figurar en los elementos, tales como el carton 3 y otros, un personaje imaginario, tal como un tío rico de las americas u otro, que es el propietario de la banca, del periodico local y de la mayoría de las cosas de la ciudad y cuanto el dice se hace. A base de esto, todas las noticias de las hojas periodico -7- podrian ir encabezadas con la indicación "El tío rico dice:"

235

240

Para que se comprenda mejor la misión dentro del juego de cada elemento descrito, a continuación nos referiremos a un modo de jugar, si bien ha de hacerse constar que las reglas, combinaciones, nomenclatura y demas detalles de su desarrollo, podrán alterarse sin que por ello se cambie lo esencialmente característico, siempre



245 que se mantengan las operaciones esenciales de compra, venta y demás de caracter comercial y financiero que el juego imita.

250 El desarrollo del juego puede efectuarse como sigue: Primeramente se nombrará un tesorero, el cual se encargara de todas las operaciones con la banca, incluyendo el manejo del dinero (billetes o cheques y fichas) las acciones, los periodicos y las tarjetas del precio del mercado.

255 El tesorero, cajero, banquero o como quiera llamar-sele, entregará a cada jugador una determinada cantidad de dinero, incluso para él mismo, en billetes o cheques y en fichas.

260 Una vez reunidas por el tesorero todas las tarjetas acciones -5-, las barajará y mezclará suficientemente, entregando cuatro a cada jugador, reteniendo también cuatro para si, debiendo situar cada uno todas estas tarjetas acciones frente asimismo, mientras que el tesorero coloca las restantes en los espacios -4- de la caja -1-, repartidos agrupados por colores, de modo que cada color corresponda al color de las columnas -16- del tablero de consultas -3-, situado inclinado en la ranura -2-. Asimismo, son barajadas por el tesorero las tarjetas -22-, colocandolas en el soporte -21-, con el número -23- de la de arriba, bien visible.

270 La salida la efectúa el jugador de la derecha del tesorero, tirando los dados y leyendo en voz alta la cifra que compongan. En los dados pueden darse dos resultados generales que son:



CUANDO LOS DADOS NO SALEN DOBLES.

275 Cuando no salen dobles los dados y le pertenece al tirador la carta o tarjeta acción -5- cuyo resultado sale, el tesorero debe pagarle de la banca el importe de la acción o sea la cantidad que se exprese en ella. Terminado su turno, continua el jugador de la derecha (siguiente). Si la carta-acción pertenece a otro jugador, el poseedor de la misma cobra su importe de la banca, debiendo abonar a título de comisión la cantidad de 500 pesetas u otra que se fije al jugador que saco el número.

280 Si no pertenece la acción -5- determinada por los dados a ningún jugador, debe encontrarse en su correspondiente departamento -4- y el jugador debe comprar dicha carta-acción por el importe que rija en la tarjeta -22- del precio del mercado; quedandose esta acción de su propiedad, situandola junto a las otras.

285 En cualquiera de las tres circunstancias antes mencionadas, al realizarse todo lo expuesto termina el turno del jugador y continua el siguiente.

CUANDO LOS DADOS SALEN DOBLES.

290 Tales como 33, 44, etc., se producen tres movimientos interesantes que afectan, no solamente al tirador de turno, sino que algunas veces afectan a todos los jugadores en general. Debe efectuarse pues lo que sigue:

295 1ª.- El tesorero, inmediatamente cambia el precio del mercado poniendo la tarjeta -22- de delante atras. Quedando en ésta posición hasta que vuelvan a salir dobles.
300 2ª.-El tirador, inmediatamente despues de haber sacado los dobles, consulta la pizarra y sigue las instrucciones que le indique. (Notese que dos de los dobles señalados



en la pizarra con los números 22 y 66, requieren un requisito adicional, puesto que indican que debe hacerse una colecta entre todos los jugadores.

305 3ª.-Tomará la copia del periodico -7- que este encima del monton situado en el espacio -6-, lo leerá en voz alta, y entonces alguno o todos los jugadores incluido él mismo, a quienes las instrucciones atañen, seguirá las instrucciones, impresas en dicho periodico.

310 En muchos casos las instrucciones del periodico -7- se refieren a que todos los jugadores, incluido él mismo, uno despues de otro, deben tirar los dados, cuyo resultado tienen que tomar o pagar a caja, o a otro jugador, el número de cientos de pesetas o monedas indicados en sus respectivas jugadas.

315 Recuerdese que al leer los dados en valor de pesetas, tanto al pagar como al cobrar, es leído por cientos. Una tirada de 43 se lee por 4.300. Una tirada de 15 se leerá de 1.500.etc.,

320 El dado de color -14- se lee primero, seguido del blanco -15-. En caso de que en una fase como resultado de un DOBLE, sea sacado otro doble, se cambia la tarjeta -22- del precio del mercado pero no se vuelve a sacar otra cartulina periodico -7-.

325 Cuando todos los requisitos estan terminados, continua el juego normal por el jugador de turno de la derecha. Las cartulinas -7- del periodico, que se vayan sacando, se iran colocando debajo precisamente del monton de ellas, situado en -6-, según vemos en la figura -1-.

330 VENTAS.- Las ventas de tarjetas-acción -5- solamente pue-



335

den hacerse a la banca y pueden, hacerlas solamente los jugadores antes de tirar los dados, cuando llegue su turno. El jugador que llegado su turno desee hacer una venta a caja, entregará una de sus tarjetas -5- percibiendo por ella de caja el importe vigente en el mercado (solamente puede vender una en cada turno) (Vender una acción de poco valor, cuando el precio del mercado es alto, suele ser ventajoso).

340

Es muy interesante vigilar constantemente el precio del mercado principalmente cuando le toque tirar los dados a uno.

345

COMPRAS.- Si el tirador saca el número de una de las tarjetas -5- que estan en caja, debe comprar esta tarjeta, pagando por ella el precio del mercado señalado por la tarjeta -22-. De otra forma, nunca puede comprarse tarjeta alguna excepto bajo las instrucciones recibidas en el periodico -7-.

350

GRUPOS DE COLOR.- Adviertase que es una gran ventaja tener grupos de tarjetas del mismo color, porque si el número de cualquiera de ellas que le pertenezca, sale en cualquier tirada de dados, se le paga al propietario su dividendo, multiplicado por el número de cartas del mismo color que posea de su propiedad.

355

Asi pues si a un jugador le pertenecen tres cartas azules y el tirador de los dados saca cualquiera de los números de una de ellas, al propietario se le pagan el dividendo impreso en la cartulina -5- por tres veces. Los jugadores descubrirán pronto que son menores los dividendos de las cartulinas de unos colores que los de otras.



360 Siempre y cuando un jugador vea que no tiene suficien-
tes fondos para pagar, cualquier cosa que deba, le es
permitido vender a la banca cuantas tarjetas -5- sean
precisas para poder saldar su cuenta. (Este es el único
momento durante el juego que puede hacerse venta de más
365 de una carta a la vez).

Puede ocurrir que un jugador se vea imposibilitado
de poder pagar su deuda, despues de agotar todo su dine-
ro y hacer venta de sus tarjetas a la banca. En este caso
el jugador hizo bancarrota y por lo tanto esta obligado
370 a abandonar el juego.

GANADOR DEL JUEGO.- El primer jugador que acumule la can-
tidad fijada de antemano, y anuncie el hecho de JUEGO GA-
NADO.

375 Cuando a un jugador le falte alguna cantidad para
ganar no puede hacerlo nunca por el sistema de vender
acciones.

380 Son variables las circunstancias de tamaño, colorido,
número de fichas, cartas acciones, billetes y materiales
y forma de todos los elementos, todo lo cual podrá alte-
rarse en cuanto tenga de secundario, siempre que no se
modifique lo principal y característico, expuesto en la
siguiente

N O T A
=====

385 Los puntos no conocidos ni practicados en España, so-
bre los que se desea hacer recaer las reivindicaciones de
este Modelo de Utilidad, son:

1º.-Nuevo juego recreativo, caracterizado por constar
de unas tarjetas, señaladas con cualquier denominación



•53637 - 15 -

390 impresa referente a valores industriales o fondos públicos, con un signo de color, un número de referencia y la figura de unos dados cuyos puntos, en la forma especial de lectura de que luego se hablará, componen el indicado número, mas una cifra indicativa del valor de la tarjeta, expresado en moneda, que es el dividendo que
395 debe cobrarse o pagarse, según la jugada, mediante unas hojas representando cheques o billetes de diferentes valores y unas fichas señaladas también con valores.

2º.-Nuevo juego recreativo, caracterizado por constar de unas láminas con una cabecera de periodico cualquiera, conocido o ficticio, y el titular de una noticia, diferente en cada lámina, mas la indicación impresa de las operaciones de compra, venta, pago, colectas, tiradas de dados y otras jugadas que deben hacerse al tomar un jugador y volverla, una de estas hojas periodico.
405

3º.-Nuevo juego recreativo, caracterizado porque consta de un carton o tablero indicador de consultas dividido en diversas columnas o hileras de espacios, cada uno de los cuales contiene, ademas de cualquier figura y leyenda alusiva a una actividad industrial, comercial, agricola, o profesional, un número de referencia correspondiente a las tarjetas de la reivindicación 1ª, siendo todos los espacios de cada hilera o columna del mismo color cuyos colores corresponden igualmente a los grupos de colores de las tarjetas mencionadas, con la salvedad de disponer de unos espacios señalados con números dobles, tal como 11, 22, 33, 44, 55 y 66, en los que existe la indicación de que al salir estos números dobles
410
415



12 ABR

• 53637 - 16 -

420

en los dados, debe consultarse el periodico, o sea las hojas de la reivindicación 2ª y en algunos de ellos, la indicación expresa de efectuar colectas o aportaciones de una determinada cantidad, entre todos los jugadores.

425

4ª.- Nuevo juego recreativo, caracterizado porque el carton o tablero de la precedente reivindicación posee un soporte adecuado para contener unas tarjetas cambiables en las que hay impresas diferentes cifras, cuyas tarjetas se hallaran colocadas en el soporte de modo que resulte visible la cifra de la tarjeta de la parte superior, determinando dicha cifra el precio del mercado de valores en el momento de efectuar la jugada, cuyo precio es variable, ya que al salir en los dados número doble, es preceptivo pasar la tarjeta de precios de delante a atras del monton, apareciendo otro precio.

430

435

5ª.- Nuevo juego recreativo, caracterizado por constar de una caja provista de medios adecuados para sostener de canto y con cierta inclinación, formando angulo con la caja, al carton o tablero de consulta de las reivindicaciones 3 y 4 y de varios departamentos recayentes debajo de las columnas de espacios del tablero, una vez colocado en la posición de juego, en cuyos departamentos van alojadas las tarjetas de la reivindicación 1ª, del color de la columna del tablero, que sobren despues de repartir a los jugadores, las requeridas para iniciar el juego, disponiendo también la caja de un espacio para depositar las hojas periodico de la reivindicación 2ª y otros departamentos para los billetes, cheques y fichas.

440

445

6ª.- Nuevo juego recreativo, caracterizado porque de los dos dados que se utilizan en su desarrollo, uno está

2 ABR.



• 53 637

- 17 -

450

señalado con determinado color, diferente al de su pareja, con el fin de que sus puntos ocupen el lugar de las decenas y los del otro el de las unidades, de modo que su lectura se efectuará sin sumar los puntos, sino componiendo un número de dos cifras integrado de decenas y unidades determinadas con los puntos que dichos dados señalen en la ordenación indicada. Y

455

7º.-"NUEVO JUEGO RECREATIVO", de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente Memoria Descriptiva y gráficamente representado en los adjuntos planos para su mejor comprensión.

460

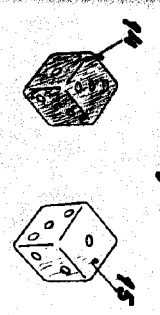
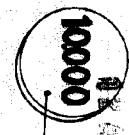
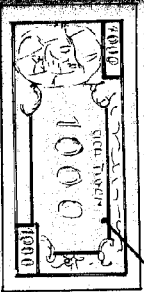
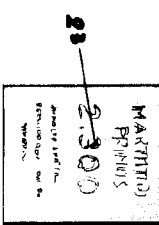
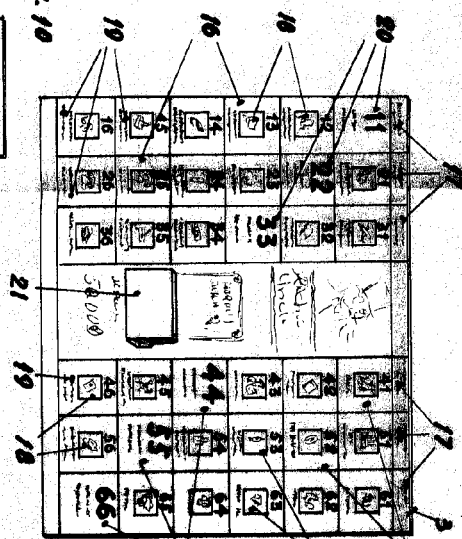
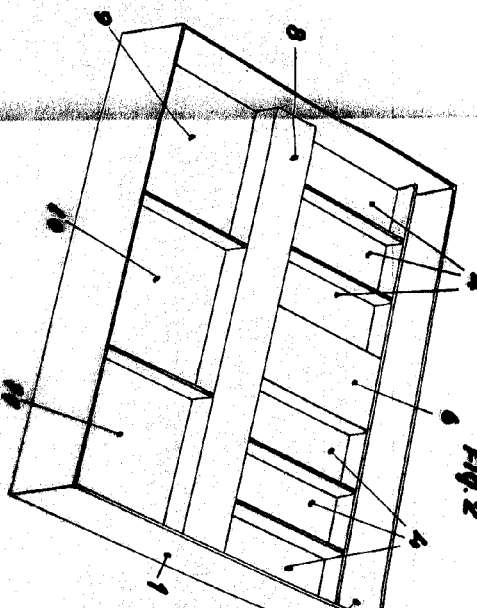
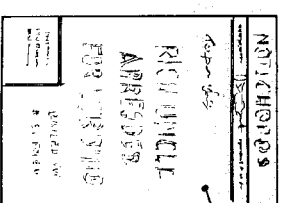
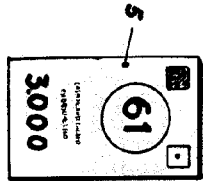
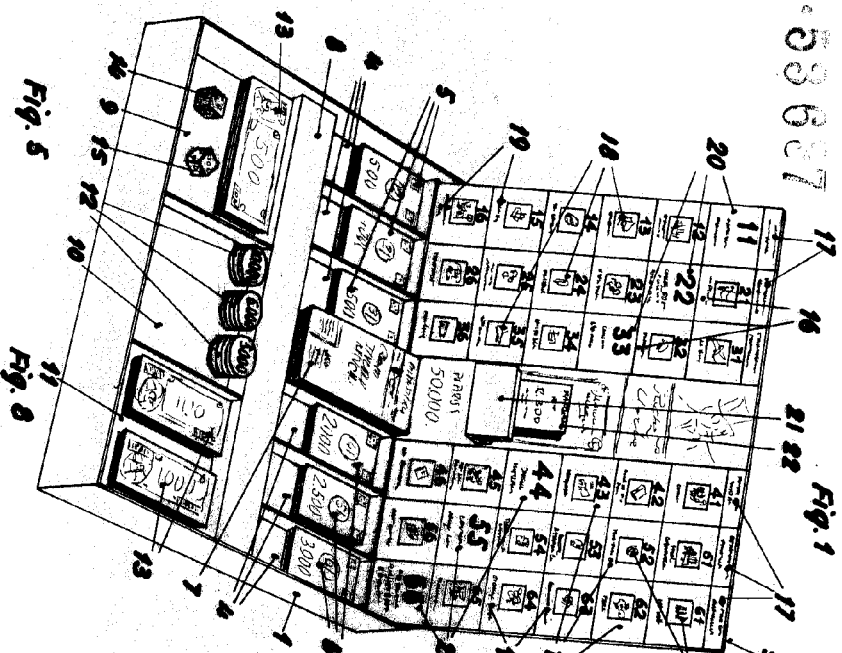
Esta Memoria consta de DIECISIETE hojas escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio en 460 líneas.

Valencia, 23 de Marzo de 1.956

Por autorización de la interesada.

53637

53637



ESCALA VARIABLE
VALENCIA 2 ABRIL 1956
P.A.

