



55032

MODELO DE UTILIDAD
POR VEINTE AÑOS
EN ESPAÑA

Solicitado a favor de D. Rafael Femenía Prats, de nacionalidad española, domiciliado en Játiva (Valencia), Plaza de Roca nº 6

p o r

==== " UN NUEVO JUEGO " =====
~~~~~

MEMORIA DESCRIPTIVA  
=====

En la presente Memoria y en los dibujos complementarios anexos vamos a describir la constitución, características funcionales y de desarrollo, de un nuevo juego basado en los principios fundamentales del conocido juego de dominó, si bien constituye una variante completamente nueva y original de propiedades recreativas mas interesantes y atractivas.

Esta nueva modalidad de juego, que en sí constituye uno nuevo, descansa en dos principios básicos, a sa-

5



•55032

10

ber: La igualdad de las fichas o piezas de cada palo, y la posición de colocarlas en el desarrollo del juego.

15

Basado en esas dos ideas características, han sido desarrolladas las normas de este nuevo juego, para lo cual ha sido necesario crear asimismo una terminología original adaptada a la novedad y singularidad de este nuevo juego.

DEFINICION: Este nuevo juego, es un juego noble de fines eminentemente recreativos, en el que el azar y la inteligencia encuentran su vertice.

20

ELEMENTOS QUE LO CONSTITUYEN: Se compone de un número ilimitado de unidades llamadas piezas o fichas, formando cada grupo de OCHO de ellas un "Palo", denominados: Unos, Doses, Treses, Cuatros, Cincos, Seises, etc.

25

No obstante ser ilimitado, como típico juego base, se expone para su comprensión, el constituido por "CINCO" palos, limitándolo por tanto a 40 piezas que se descomponen como sigue:

30

|    |        |     |                                    |     |       |    |   |       |      |      |    |        |
|----|--------|-----|------------------------------------|-----|-------|----|---|-------|------|------|----|--------|
| 8  | Piezas | de  | Unos                               | con | valor | de | 1 | tanto | cada | una= | 8  | Tantos |
| 8  | id     | de  | Doses                              | id  | id    | de | 2 | id    | id   | id=  | 16 | id     |
| 8  | id     | de  | Treses                             | id  | id    | de | 3 | id    | id   | id=  | 24 | id     |
| 8  | id     | de  | Cuatros                            | id  | id    | de | 4 | id    | id   | id=  | 32 | id     |
| 8  | id     | de  | Cincos                             | id  | id    | de | 5 | id    | id   | id=  | 40 | id     |
| 40 | id     | que | constituyen una suma total de..... |     |       |    |   |       |      | 120  | id |        |

35

Todas las fichas de este nuevo juego son simples, denominando a cuatro de ellas genéricamente "Fichas especiales" e individualmente se conocen por: Dos cerrojo, Dos llave, Cuatro cerrojo y Cuatro llave.



40 FORMATO DE LAS PIEZAS: Las piezas o fichas son de forma rectangular y de dimensiones y proporciones variables, con arreglo a diversos tipos de fabricación, pero unas buenas medidas pueden ser por ejemplo de 35 X 30 X 8 milímetros.

45 Todas ellas tendrán dos caras: anverso y reverso, distinguiéndose cada una de éstas por el color, que podrá ser blanco el anverso y negro el reverso, o de los colores que se desee adaptar.

En el anverso de las piezas se representarán los palos, por medio de puntos, rombos, triangulos o cualquier figura geométrica que se desee.

50 Tres de los bordes del anverso de las fichas estarán marcados por una línea en forma de "U", representándose en el interior de la misma el número de tantos de cada palo.

55 Además de sus correspondientes tantos, las fichas "especiales" solamente tendrán enmarcado por la línea, dos de sus bordes formando una "L", y en su interior la figura de una llave en dos de ellas y en las otras dos una cerradura.

60 El sistema de confección de estas piezas o fichas será similar al de las fichas del dominó o al de los naipes, pudiéndose fabricar con cualquier material que se desee adoptar.

65 Cuando se utiliza el sistema similar a las fichas del dominó, las fichas llevarán en su centro, un clavito o prominencia para facilitar su mezclaje. El reverso será completamente liso y sin distinción alguna.

•55032

- 4 -



TERMINOLOGIA DELAS VOCES DEL JUEGO

- 70 Borde.....: Cada uno de los 4 lados del anverso de las fichas.-
- Cerrado.....: Cuando en uno o en los dos lados, no puede jugarse ya por no disponer de ficha base o no poder repetir la ficha.-
- 75 Cerrojazo.....: Cuando se cierra un lado colocando la ficha especial "Cerrojo" dos o cuatro en posición de cierre.-
- Cerrojo abierto.: Voz que ha de pronunciar el jugador cuando abre el juego con la ficha "Llave" cuando antes ha sido cerrado con la del "Cerrojo" o bien cuando se tira éste sin cerrar.-
- 80 Componer.....: Acto de unir dos fichas.-
- Depósito.....: Fichas sobrantes disponibles después de servirse los jugadores, cuando son menos de cuatro.-
- 85 Final.....: Acto de colocar primero todas sus fichas.-
- Componer doble.: Juntar dos fichas del mismo palo.-
- Ficha.....: Cada una de las piezas del juego.-
- 90 Ficha base.....: Es la de igual palo que se une al lado abierto y se tira en primer lugar.-
- Ficha compuesta.: Es la unión de dos fichas de distinto palo.-
- 95 Ficha doble.....: Es la unión de dos fichas del mismo palo.-



- 100 Ficha especial.....: Son las denominadas "Cerrojo" dos y cuatro y "Llave" dos y cuatro.-
- 100 Ficha libre.....: Es la que se elige para unir en la misma tirada o jugada a la ficha base.-
- Ficha simple.....: Todas las que componen el juego, menos por excepción las fichas especiales.-
- 105 Hacer la cuenta.....: Contar los tantos que le quedan al adversario durante el juego, y también al final de la ronda.-
- Lado.....: Cada una de las dos direcciones en que se desarrolla el juego.-
- 110 Llave abre.....: Voz que pronuncia el jugador cuando abre nuevamente el juego con la ficha especial "Llave" que antes había sido cerrada con la de "Cerrojo"
- 115 Llave cierra.....: Voz que pronuncia el jugador cuando el lado está en posición de "Cerrojo abierto" y se desea cerrar.-
- Palo.....: Cada uno de los grupos de ocho fichas del mismo número de tantos.-
- 120 Partida.....: Serie de rondas hasta conseguir el total de tantos, previamente concertado.-
- Paso.....: Voz que ha de pronunciar el jugador cuando no tiene ficha base para poder jugar.-
- 125 Posición.....: Forma de colocar las fichas en lado abierto o cerrado.-



- 6 - 55032

- 130 Posición abierta.....: Cuando las fichas especiales se colocan con el borde blanco hacia fuera del lado, para que pueda seguirse el juego o sea utilizandolas como fichas simples.-
- Posición cerrada.....: Cuando las fichas especiales se utilizan como tales, con el borde negro cerrando el juego o lado.-
- 135 Retirar.....: Acto de coger fichas del depósito cuando no se tiene, llegando el caso de tirar, ficha base del mismo palo del lado abierto.-
- Ronda.....: Serie de jugadas comprendidas entre la salida y el final o cierre.
- 140 Salida.....: Primera jugada iniciada después de servirse.
- Servirse.....: Acto de retirar cada jugador sus correspondientes fichas, después de bien mezcladas con el reverso hacia arriba.-
- 145 Tirada o jugada.....: Acto de colocar cada jugador sus dos fichas en lado abierto.-

REGLAS GENERALES PARA DESARROLLO DEL JUEGO

- 150 1ª.- Antes de comenzar se concierta el número de tantos a que ha de jugarse la partida.
- 2ª.- La partida la inicia quien destape la ficha de palo menor, de entre las que previamente se hayan separado, una de cada palo.



- 7 - 55032

- 155 3ª.- La colocación de los jugadores será, la de uno frente a otro, y si es por parejas se situarán alternados.
- 160 4ª.- Corresponden mezclar las fichas al último jugador, que será el situado a la izquierda del que tenga que hacer la salida.
- 5ª.- Cada jugador se servirá DIEZ fichas, excepto cuando jueguen más o menos de cuatro, entonces serán las que proporcionalmente les correspondan.
- 165 6ª.- La tirada será de dos fichas por jugador cada vez, o sea una ficha base y otra libre, ésta puede ser o no del mismo palo, en cambio la ficha base forzosamente ha de ser del mismo palo que la del lado abierto que vaya a tirarse.
- 170 7ª.- La unión de las fichas se hará juntándolas por los bordes blancos, excepto la de la primera jugada de la ronda o sea la salida, que se unirán por los bordes negros, para indicar que quedan abiertos los dos lados.
- La unión de las fichas especiales se sujetarán a sus normas particulares.
- 175 8ª.- Hecha la primera salida de la ronda, que forzosamente será de ficha doble o repetida, el juego seguirá por la mano derecha del jugador que la haga, colocándose las fichas compuestas perpendicularmente a la doble de salida.
- 180 9ª.- La ficha doble de salida no podrá repetirse en la misma ronda, y las fichas compuestas y dobles tampoco podrán repetirse en el mismo lado, aunque sí en el opuesto por una sola vez.



185

10ª.- La colocación de las fichas dobles se hará siempre de través y unidas por los bordes blancos, excepto la de la primera salida de la ronda, que como queda dicha, lo será por los bordes negros.

190

11ª.- Las fichas especiales pueden utilizarse indistintamente como fichas base o libre.

En el primer caso, si es el "Cerrojo" y se desea cerrar el lado, sólo se tirará esta ficha, colocándola perpendicular y con el borde blanco más largo pegado a la ficha que está ya colocada en el lado abierto, y si no quiere cerrarse el lado, se jugará como ficha simple y se tirarán igualmente dos fichas y la colocación será igual a las simples.

195

Cuando se utilice como ficha libre, si se desea cerrar, se colocará igualmente unida por el borde blanco más largo a su ficha base; y si no se quiere cerrar se unirá el borde más corto al borde blanco de su ficha base, siendo en este caso considerada como ficha simple.

200

La ficha especial "Llave" se utilizará para abrir nuevamente el lado cerrado por su respectivo cerrojo jugándose como ficha base, y se unirá pegando el borde negro más largo, al borde negro del "Cerrojo", siendo potestativo del jugador, tirar si lo desea, la segunda ficha libre.

205

210

12ª.- Caso especial de cierre con la "Llave.- Cuando la ficha "Cerrojo" se juegue como ficha libre dejando el lado cerrado o abierto, puede utilizarse en su respectivo palo, la ficha "Llave" para cerrar el juego por el citado lado, colocándose ésta



- 9 - 55032

215

uniendo el borde blanco mas largo al borde blanco o negro del "Cerrojo" colocado en el lado.

En este caso ya no hay posibilidad de continuar el juego por el citado lado.

220

13ª.- Las fichas especiales "Cerrojo" y "Llaves" serán tiradas obligatoriamente, cuando sean las únicas del palo de que disponga el jugador, si bien es potestativo de éste utilizarlas como fichas simples o especiales.

225

14ª.- Puede producirse el cierre del juego en ambos lados, aún existiendo en poder de los jugadores fichas del mismo palo de alguno de los lados, por la prohibición axiomática de no poder componer ficha repetida en el mismo lado.

230

15ª.- La jugada es siempre obligada, y el que no la hace teniendo ficha base del mismo palo abierto en alguno de los lados, pierde la ronda, anotándose el bando contrario los tantos de las fichas que tengan en su poder, incluso la que debió tirar y no lo hizo.

235

16ª.- Una vez descubierta la ficha o fichas, al iniciar la tirada, ya no podrán retirarse y tendrán que jugarse forzosamente, siempre, claro está que una de ellas, sea ficha base de lado abierto.

240

Igualmente una vez colocadas las fichas especiales cerrando o dejando libre el lado, no podrá ya variarse la posición de las fichas, quien lo haga pierde la ronda.

17ª.- Gana la ronda quien coloque primero todas sus fichas, denominándose ello ganar el juego, o quién



55032

245

tenga menos tantos si la ronda finaliza por el cierre en ambos lados.

18.- Los empates en los casos de cierre, se resolveran a favor del bando que tenga:

250

- a) Menos número de fichas en su poder.
- b) Quien tenga mas fichas de palo menor.
- c) Quien haya colocado la última ficha, sea quien haya provocado el cierre.

Ejemplos:

Caso a)

255

1º Bando le quedan: 1-F4 y -1-F 3 = 2-F con 7 Tantos  
 2º id le id : 1-F5 y -2-F 1 = 3-F con 7 id  
 Gana el primero por tener solo dos fichas y el otro tres.

Caso b)

260

1º Bando le quedan: 2-F-5 y 1-F 1 = 3-F con 11 Tantos  
 2º id le id : 2-F-4 y 1-F 3 = 3-F con 11 id  
 Gana el segundo por tener 2-F 4, mientras que al primero le quedan. 2-F 5.

265

1º Bando le quedan: 2-F 3 y 1-F 5 = 3-F con 11 Tantos  
 2º id le id : 1-F5, 1-F4 y 1-F2 = 3-F con 11 id  
 Gana el primero porque le quedan 2-F 3, y el segundo solo tiene -1-F 2 y las otras dos son mayores de 3.

270

1º Bando le quedan: 1-F 4 y 1-F 3 = 2-F con 7 Tantos  
 2º id le id : 1-F 5 y 1-F 2 = 2-F con 7 id  
 Gana el segundo por tener ficha de palo menor (1-F 2) mientras el primero la menor es de -1-F 3  
 1º Bando le quedan: 1-F 1 y 1-F 5 = 2-F con 6 Tantos  
 2º id le id : 1-F 2 y 1-F 4 = 2-F con 6 id



275

Gana el primero por tener ficha de palo menor  
1-F 1 y la menor del segundo es 1-F 2

Caso c)

280

Si a pesar de los casos anteriores persiste aún el  
empate a tantos y a fichas y estas son iguales en  
los dos bandos, gana el bando que haya provocado  
el cierre haciendo la última jugada de la ronda.

PARTICULARIDADES NUMERICAS DEL JUEGO

285

El número de fichas del juego es igual al resul-  
do de multiplicar el número de palos de que se compon-  
ga por OCHO, total de fichas que tiene cada uno:

Ejemplos:

Un juego limitado al cinco, tiene 5 palos:  $5 \times 8 = 40$  Fichas  
Un id id al seis, id 6 id :  $6 \times 8 = 48$  id  
un id id al siete, id 7 id :  $7 \times 8 = 56$  id  
etc. etc.

290

El valor medio de las fichas de un juego está en  
relación directa de aumentar un 0'50 por cada palo de  
que se componga, partiéndolo de uno.

CUADRO EXPOSITIVO

295

| Núm de Palos | Fichas por Palo | Núm, de Fichas | Valor medio por ficha | Suma Total de tantos |
|--------------|-----------------|----------------|-----------------------|----------------------|
| 1            | X               | 8              | - 8                   | X 1 - 8              |
| 2            | X               | 8              | - 16                  | X 1'50 - 24          |
| 3            | X               | 8              | - 24                  | X 2 - 48             |
| 4            | X               | 8              | - 32                  | X 2'50 - 80          |
| 5            | X               | 8              | - 40                  | X 3 - 120            |
| 6            | X               | 8              | - 48                  | X 3'50 - 168         |
| 7            | X               | 8              | - 56                  | X 4 - 224            |

300

•55032

3



- 12 -

|     |    |   |   |   |    |   |      |   |     |
|-----|----|---|---|---|----|---|------|---|-----|
| 305 | 8  | X | 8 | - | 64 | X | 4'50 | - | 288 |
|     | 9  | X | 8 | - | 72 | X | 5    | - | 360 |
|     | 10 | X | 8 | - | 80 | X | 5'50 | - | 440 |

etc. etc.

310 En consecuencia el valor medio de las fichas de un juego es asimismo igual, a la mitad del número de palos de que se componga, más 0'50.

Es igualmente, para conocer la suma total de los tantos de un juego, sólo hay que multiplicar el número de fichas de que conste, por el valor medio de ellas, y el resultado dará dicha suma.

315 FORMULA GENERAL.- Número de Palos, multiplicado por OCHO, es igual a número de Fichas.

Número de Palos, partido por 2, más 0'50, es igual al valor medio por ficha.

320 Y valor medio por ficha, multiplicado por el número de fichas de que conste, es igual, a la Suma total de tantos.

325 Con el fin de facilitar la comprensión de las características constitutivas que quedan reseñadas, se acompaña una lámina de dibujos que representan las diversas clases de fichas que componen un juego a base de cinco palos, siendo de señalar que estas figuras son solamente un ejemplo de realización, de modo que, por la posibilidad de variaciones, conviene no ver en ellas ningún alcance limitativo.

330 En los referidos dibujos se representan en perspectiva las diversas piezas, viéndose en ellas el anverso -1-, la indicación o señal -2- expresiva de los tan-



•55032 -13-

335 tos; el canal o línea en U, -3- dispuesta en las fichas normales representadas en las figuras 1, 2, 3, 6, 7, y 10, y el canal o línea -4- en ángulo ó L, que aparece en las fichas especiales que se presentan en las figuras 4 y 9 que son las fichas cerrojo por tener representada una cerradura -5- y en las 5 y 8, que se refieren a las fichas llave, por tener una llave -6- representada en su anverso.

340 En todas las referidas fichas simples hemos de señalar el lado -7- libre del canal -3-, que sirven para indicar la posición abierta, mientras que en las fichas especiales existen dos lados libres de dicho canal, que son los -8- y -9- los cuales sirven también para indicar la posición abierta.

350 Las reglas y estudio de jugadas anteriormente efectuado se aportan para facilitar la comprensión del nuevo juego objeto del invento, por lo que no deben tomarse como definitivas e invariables, pues tratándose de un juego completamente nuevo, se prevee que han de surgir nuevos problemas no resueltos en las líneas que anteceden, los cuales pueden ir resolviéndose con la práctica del juego, estableciendo reglas adicionales y cuantas combinaciones y tipos de jugadas sea posible y se considere conveniente establecer.

355 Por último, conviene hacer constar que pueden ser variable todo aquello que no suponga alteración esencial de la fundamentalmente característica del juego, que se expresa en la siguiente

360

N O T A

Los puntos nuevos y de propia invención que se



•55032

- 14 -

presentan para que sean objeto de reivindicación en el presente Modelo de Utilidad, son:

365

1º.-Un nuevo juego, que se caracteriza por estar compuesto de un número conveniente de piezas o fichas de forma rectangular, todas ellas simples, teniendo en la cara de su anverso una línea en U bordeando tres de sus lados, dejando el cuarto liso completamente. Dentro de la mencionada línea en U figuran los signos o señales, en forma de cualquier figura geométrica que determinan el valor de los tantos en cada una de las fichas, constituyendo esta línea en U una característica básica del juego.

370

375

2º.-Un nuevo juego, caracterizado porque en cada grupo de fichas de tantos pares, existen dos fichas especiales que en su cara del anverso tienen una línea angular paralela a dos lados, en las cuales, además de tener representados sus correspondientes tantos, tienen representado en una de ellas la figura de una llave y en la otra la de una cerradura, para que puedan actuar de cierre ó apertura y cierre respectivamente, según su posición.

380

385

3º.-Un nuevo juego, caracterizado porque en cada jugada se colocan dos fichas seguidas cada vez, salvo en alguna excepción, de acuerdo con las reglas del juego. Y

390

4º.-"UN NUEVO JUEGO"de conformidad en un todo en lo esencial a los fines industriales para la nueva función recreativa que se persigue, y gráficamente representado en los adjuntos planos para su mejor comprensión.



•55032 - 15 -

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

Valencia, 29 de Marzo de 1.957

Por autorización del interesado.

Fig. 1

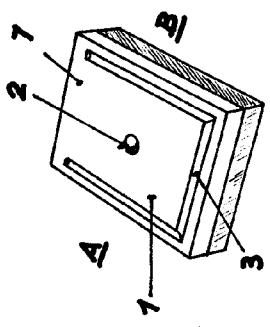


Fig. 4

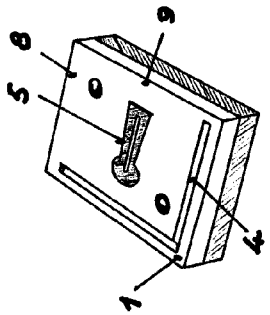


Fig. 7

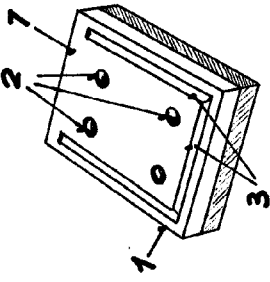


Fig. 8

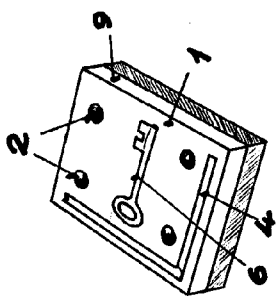


Fig. 5

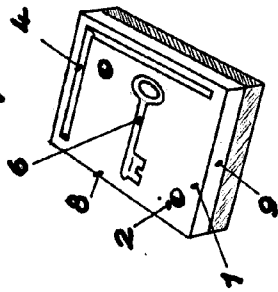


Fig. 3

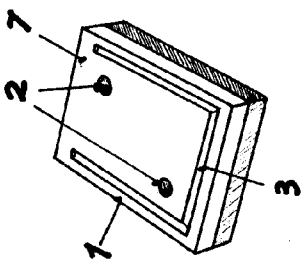


Fig. 6

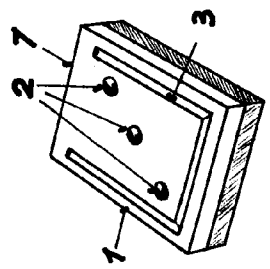


Fig. 9

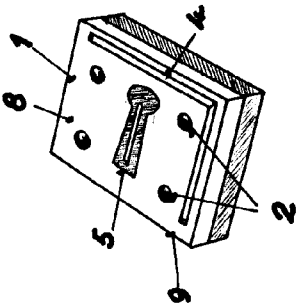


Fig. 10

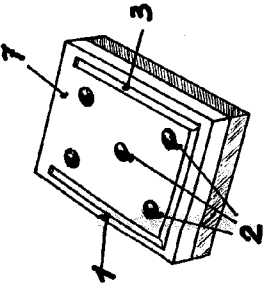
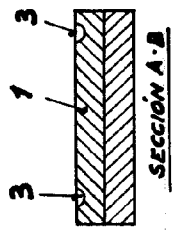


Fig. 2



ESCALA VARIABLE P.A.



05032