



.55169

MODELO DE UTILIDAD
POR VEINTE AÑOS
EN ESPAÑA

Solicitado a favor de D. José Muñoz Hidalgo, de nacionalidad española, domiciliado en Barcelona, C/. Wad-Ras nº 13

p o r

=;=;=;=;"JUEGO RECREATIVO Y PEDAGOGICO"=;=;=;=;=;=;
~~~~~

MEMORIA DESCRIPTIVA  
=====

El Modelo de Utilidad a que nos vamos a referir en la presente Memoria Descriptiva y en el adjunto plano tiene por objeto garantizar los derechos a la exclusiva fabricación, venta y explotación en España, sus Colonias y Protectorado, de un nuevo juego recreativo y pedagógico.

5

Este nuevo juego tiene la particularidad de que al propio tiempo que sirve de distracción y entretenimiento constituye un pasatiempo cultural para la infancia, por efectuarse en este juego, una forzosa práctica de las cuatro operaciones elementales de Aritmética esto es:

10



• 55169

- 2 -

sumar, restar, multiplicar y dividir.

15 Además de la indiscutible ventaja que representa el hecho de consistir en un juego que enseña deleitando, reúne también la ventaja de su escaso precio lo cual permite que un juego altamente distraído, competido é instructivo esté al alcance de todo el mundo.

20 Para que la idea general anteriormente expuesta pueda ser más fácilmente comprendida, se acompaña una lámina de dibujo que nos muestra un ejemplo de realización de este nuevo juego recreativo y pedagógico, sobre el cual conviene tener presente su condición aclaratoria y no limitativa, por lo que deberá interpretarse en su más amplio sentido.

25 En el dibujo se representa una vista del tablero de juego con los distintos cuadros y líneas diagonales que lo constituyen.

30 En cada una de las ocho diagonales figura un número repetido por tres veces, y colocado precisamente en los puntos de intersección o contacto, de dicha diagonal con los lados de los cuadrados.

Los jugadores que intervienen en el juego disponen cada uno de siete fichas o piezas de diferente color un grupo con respecto al otro.

35 Para empezar el juego se puede efectuar la elección de quién lo iniciará por cualquier sistema corriente, pudiéndose utilizar las mismas fichas cogiendo una o dos de ellas cerrando la mano y debiendo acertar el color el jugador contrario.

40 Las piezas se colocan alternativamente entre ambos jugadores, es decir que un jugador pondrá una fi-

55169



- 3 -

45 cha sobre un número y luego la pondrá su contrincante y así sucesivamente hasta colocar las siete piezas que cada jugador posee. Sin embargo la partida puede terminar antes de colocar las siete piezas ya que la finalidad de este nuevo juego es colocar tres piezas de un mismo color en línea sobre uno cualquiera de los lados de un cuadrado o sobre una de las diagonales.

50 En el caso de que ninguno de los dos oponentes logre colocar tres de sus piezas en línea se continua la partida trasladando cualquiera de las siete piezas en juego, a otro punto vacante que nos interese, comprendiéndose que la partida puede constar de un número indeterminado de jugadas.

55 Ahora bien en el sistema de anotación de la puntuación de las jugadas, es donde radica el caracter cultural y pedagógico de este nuevo juego, pudiendo efectuar dicha puntuación a base de suma, resta, multiplicación ó división, según deseen los dos oponentes en el juego.

60 Así por ejemplo si tres piezas de un mismo color han sido colocadas en línea sobre los números 6, 7 y 4 tendremos:

Aplicando la suma  $6 + 7 + 4 = 17$  puntos

Aplicando la resta  $6 + 7 = 13 - 4 = 9$  puntos

65 Aplicando la multiplicación  $6 + 7 = 13 \times 4 = 52$  Puntos.

Aplicando la división  $6 + 7 = 13 : 4 = 3$  puntos

70 Y así sucesivamente, cada jugador irá sumando los puntos conseguidos y una vez jugado el total de partidas acordado, será ganador el que mayor número de puntos haya alcanzado.

.55169\_..



75

Descrita suficientemente la naturaleza y reglamento de este nuevo juego, se ha de hacer constar que podrá realizarse en diversidad de formas, tamaños y materiales, siendo también posible la introducción de variaciones secundarias que no alteren las características esenciales que se expresan en la siguiente

N O T A

80

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

85

1ª.- Juego recreativo y pedagógico caracterizado esencialmente por estar constituido por un tablero de forma cuadrada que presenta en su parte superior o de juego, un cuadrado con sus lados paralelos a los lados del tablero, con un segundo cuadrado inscrito en el primero, un tercer cuadrado inscrito en el segundo, un cuarto cuadrado inscrito en el tercero y por último un quinto cuadrado inscrito en el cuarto, y por presentar ocho diagonales que partiendo de los vértices del primero y segundo cuadrado terminan sobre los lados del quinto cuadrado.

90

95

2ª.- Juego recreativo y pedagógico según la reivindicación anterior caracterizado porque cada una de las ocho diagonales de la reivindicación 1ª consta de un número repetido, en cada uno de los tres puntos de contacto de dicha diagonal con los lados de los cuadrados.

100

3ª.- Juego recreativo y pedagógico según las reivindicaciones anteriores caracterizado por constar de

•55169 - 5 -



105

dos grupos de fichas o piezas, en número de siete para cada grupo, y de distinto color un grupo con respecto al otro, teniendo por característica el hecho de que cada uno de los dos jugadores tiene que poner un conjunto de tres fichas de su color ó pertenencia, en línea sobre uno de los lados de un cuadrado, o sobre una de las diagonales.

110

§2.- "JUEGO RECREATIVO Y PEDAGOGICO", de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente Memoria Descriptiva y gráficamente representado en el adjunto plano para su mejor comprensión.

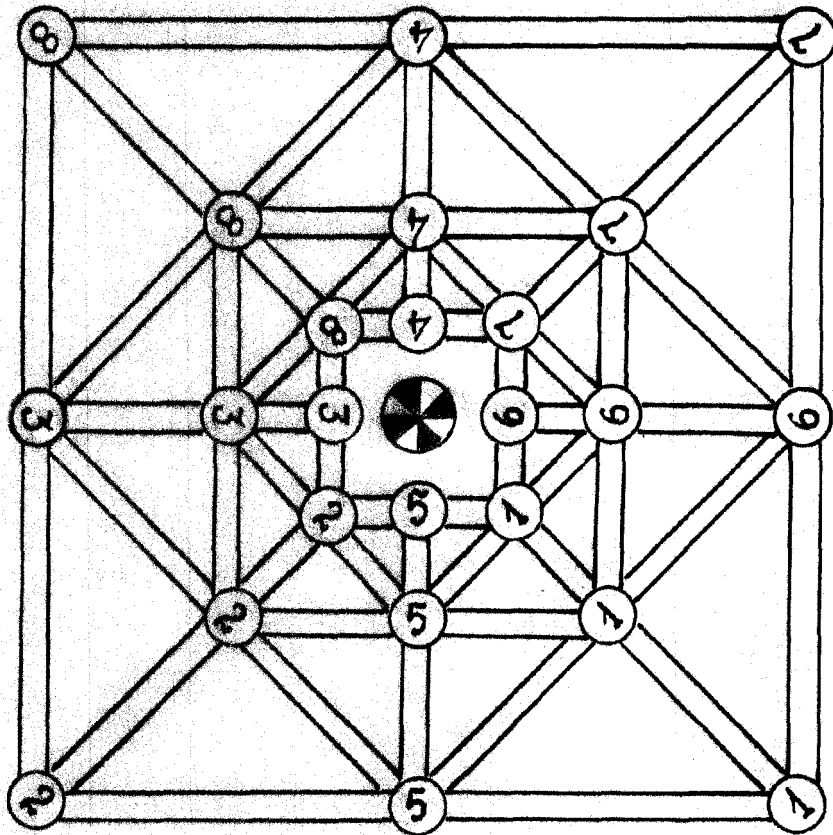
Esta Memoria consta de CINCO hojas mecanografiadas por una sola cara a doble espacio en 112 líneas.

Madrid, 10 Julio 1956

Por autorización del interesado.-

JOSE LOPEZ  
P. P.

• 55169



*Escala variable  
Madrid 10 Julio 1956*

JOSE LOPEZ  
P. P.