



**.55536**

**Memoria Descriptiva**

*para*

**un Modelo de Utilidad, por veinte años,**

*a favor de*

**don José Ramón Rodríguez Ortiz,**

*y de*

**don Julián Rodríguez Ortiz**

**-españoles-**

*residente en*

**Bilbao -Vizcaya- Gran Vía, 4 - 2º**

*por:*

**- J U E G O -**

**Est.**



.55536

5 El presente modelo de utilidad se refiere a un juego consistente en tres grupos de fichas, que llevan marcadas, respectivamente, las letras vocales, las consonantes y comodines, que indistintamente pueden representar la letra que se desee, cuyas fichas, se reparten al azar entre los participantes, para que al tocarles jugar, compongan, diferentes palabras, que enlazan entre sí, formando un cuadro semejante a un crucigrama.

10 El número total de letras del juego guardará relación con el de jugadores a que se destinen, y, en ese número total, la proporción en que entren, cada una de las diferentes vocales y distintas consonantes, será la misma que es corriente en la formación de las palabras del idioma a que se destine el juego, de un modo análogo, a lo que ocurre con los mínimos de letras de un tipo, que se emplean en tipografía.

15 Dentro de las reivindicaciones que se establecen pueden constuirse infinidad de juegos, tanto por la presentación de las fichas, como por el número de ellas y forma del estuche o disposición con que se presente el juego, sin que tales variaciones, como las que puedan hacerse en cualquier otro detalle, afecten a la esencialidad reivindicada, por lo que los juegos, que dentro de la idea general reseñada, se fabriquen con cualquiera de esas modificaciones, no serán sino variantes, igualmente comprendidas y protegidas por el presente registro.

20 25 En esta idea, las adjuntas figuras correspon-



.55536

den unicamente a una forma de ejecución, sin carácter alguno limitativo, que se presenta a título de ejemplo de realización, para concretar cuanto se dice en esta memoria descriptiva.

5 La figura 1ª presenta la vista de una de las fichas, correspondiente a las vocales, con la letra en blanco sobre fondo negro.

La figura 2ª corresponde de modo análogo a una de las consonantes, siendo la letra negra y el fondo blanco.

10 La figura 3ª muestra una de las fichas como-  
dín, es decir, destinada a servir al jugador para representar cualquier letra.

15 La figura 4ª ilustra la composición con las fichas de un crucigrama, establecido a lo largo del desarrollo del juego.

Con referencia a dichas figuras y a los números que sobre ellas designan los detalles que interesan a los fines de esta memoria, la descripción del juego es como sigue:

20 Se compone, en su aplicación más corriente a un número de jugadores comprendido entre dos y cinco personas, de ochenta fichas, veintinueve negras con vocales, y cincuenta y una blancas con consonantes, con dos comodines, que pueden ser uno para las vocales y otro para las consonantes.  
25 De acuerdo con lo indicado, esos números de vocales y consonantes se distribuirán en las proporciones adecuadas entre las



• 55536

que componen el alfabeto.

La marcha del juego de un modo general es como sigue: al iniciar la partida, cada jugador retira, del modo corriente en juegos análogos, ocho fichas blancas y cinco negras y las coloca como las del dominó, sin que los demás jugadores puedan verlas; el jugador al que por suerte corresponda salir el primero, forma con sus fichas una palabra y la coloca encima de la mesa. Sucesivamente los otros jugadores forman palabras, utilizando ya siempre una de las letras de las palabras antes formadas, constituyendo una figura análoga a la 4.

También un jugador, al llegarle el turno, puede transformar una palabra en otra o formar un plural, lo que se considerará una jugada completa.

Cada jugador al combinar una palabra puede utilizar, si le tiene, un comodín, y decir que letra representa; pero si otro jugador dispone de esa letra puede ponerla y retirar para él el comodín, al que después dará el significado que quiera.

Si un jugador no vé el modo de combinar con sus letras una palabra, de acuerdo con las reglas del juego, pasa y roba una ficha de las que quedan sobre la mesa, blanca o negra a su comodidad.

La partida se dá por terminada cuando un jugador se desprende de su última ficha.

El juego puede consistir únicamente en quién termina antes, o también dar valor numérico a las fichas de dis-



• 55536

tinto color, y a los comedines, y perder el que se quede con más puntos.

Del mismo modo que pueden existir múltiples variedades de juego en cuanto a su presentación material, también es posible dictar diversas reglas para el mayor entretenimiento e interés.

Por ejemplo, puede establecerse que siempre que se junten dos letras, lo mismo en sentido vertical que en horizontal, debe obtenerse con ellas un significado y si no es así el mismo jugador que las colocó debe aprovecharlas, en la misma jugada, para hacer entrar en el juego una nueva palabra.

Una combinación que se apoye en dos letras ya existentes, puede tener premio que consista en el derecho a formar otra palabra, si sus fichas se lo permiten.

Para la elección de las palabras que hayan de formarse para realizar el juego, se establecerán en su reglamento las limitaciones que se estimen convenientes.

Finalmente, a título de ejemplo, con referencia a la figura 4<sup>a</sup>, indicaremos la marcha del juego: el jugador -a- sale y forma con sus letras la palabra -género-, señalada con el número 1 en la figura; a continuación el jugador -b-, utilizando la segunda -e- de la palabra anterior, forma la palabra -suerte- señalada 2; el jugador -c-, con la -e- final de dicha palabra 2, coloca la palabra -gestión-, marcada 3 en la figura.

Después el jugador -d- desea poner la palabra



55536

5

-este-, y no puede utilizar para ello la -t- de -uerte-, para evitar que queden en la misma vertical la -s- y la -g-, que no tienen ningún significado, ni se prestan a formar ninguna nueva palabra. Por ello utiliza la -t- de -gestión- y pone la palabra señalada 4 en la figura. Así ha utilizado dos letras ya colocadas en el crucigrama, lo que le proporciona derecho a poner una palabra más y forma la señalada 5, es decir -muslo-.

10

Al tocar de nuevo la vez al jugador -a-, compone la palabra -edil-, señalada -6-, a continuación el jugador -b- transforma -gestión- en -gestionar-, como se indica en 7; y después el jugador -c-, utilizando la -l- de -edil- y la -n- de -gestionar-, combina la palabra -lona- señalada 8, con lo cual ha utilizado dos letras ya puestas y tiene derecho a poner otra palabra, que es la señalada 9, es decir -hora-.

15

Finalmente el jugador -d- intercala entre la -o- de -lona- y la -o- de -hora- una -r- formando -oro-, señalado 10 en la figura. Pero esta combinación podrá hacerla siempre que a la -r- y a la -a- que quedan verticalmente pueda darles significado, lo que consigue componiendo con el comodín la palabra -rana-, marcada 11 en la figura.

20

o o o o o o o o o



•55536

N o t a.

Este modelo de utilidad consta de las siguientes reivindicaciones:

1ª.- Juego, caracterizado porque está constituido por tres grupos de fichas, cada uno de los cuales lleva, respectivamente, marcadas las letras vocales, las consonantes y un reducido número de figuras que sirven de comodines, para representar cualquier letra de los otros grupos; teniendo las fichas de cada grupo la misma presentación exterior.

2ª.- Juego según el punto anterior, caracterizado porque en el número total de fichas del juego, en relación con el de jugadores a que se destine, los números de las fichas iguales, correspondientes a cada una de las letras, guardan entre sí la proporción usual, en que entran para formar las palabras en el idioma a que se destine el juego; de un modo análogo que en los mínimos de letras de un tipo en tipografía.

3ª.- Juego.

Según se describe y reivindica en esta memoria descriptiva.

Se detalla e ilustra con los planos correspondientes.

Y que consta de 7 hojas, foliadas y escritas por una sola cara.

Madrid, a 2 agosto 1956.

GUILLERMO ROBE  
D. P.

55586



FIG.-1

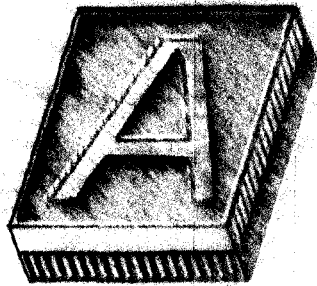


FIG.-2

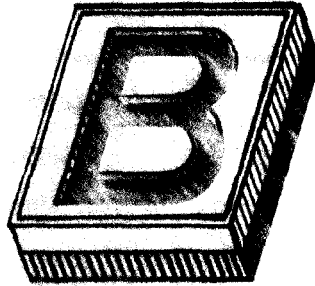
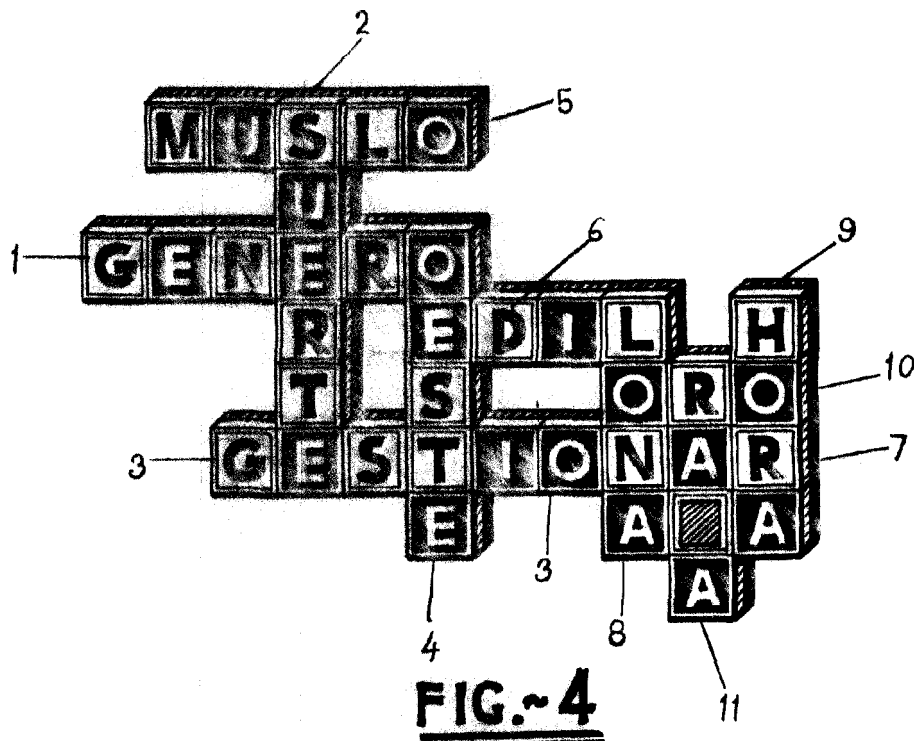
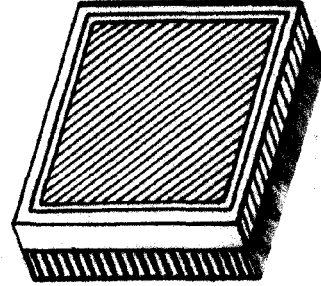


FIG.-3



ESCALA VARIABLE

*[Handwritten signature]*

10702