

•57415



57415

M O D E L O D E U T I L I D A D

por veinte años,

para todo el territorio español, sus colonias y protectorado, por "UN NUEVO JUEGO RECREATIVO Y DE COMPETICIÓN", cuyo privilegio se solicita a favor de Doña TERESA OLLER BALLO, de nacionalidad española, domiciliada en Barcelona, Avda. Hospital Militar, 125, departamento 23.

M E M O R I A D E S C R I P T I V A

El presente modelo de utilidad se refiere, como su nombre indica, a un nuevo juego recreativo y de competición valiéndose para ello de un tablero especial y de una serie de bolas de distintos colores combinadas con otras fichas que entran en función en determinados momentos del juego. La nueva utilidad de este juego es que tiene a un mismo tiempo diversos alicientes que incrementan su interés. Es un juego recreativo; es igualmente un juego de competición, es decir que existen dos jugadores ó dos bandos contrarios

• 57415



que pugnan por conseguir la victoria; en su desarrollo entra el azar; y al propio tiempo entra igualmente el cálculo así como la habilidad táctica de los contendientes.

Otras ventajas de este juego consisten en que se liquida una partida con relativa rapidez; los jugadores son elementos activos y existe el aliciente de obtener diversos grados de ganancia y de pérdida.

Por todo lo anterior este nuevo juego reúne numerosas condiciones que aumentan su interés siendo este último muy superior a la de otros juegos en los que no entran alguno ó algunos de los factores que como el azar, el cálculo, y la competición han de considerarse como muy necesarios para que el juego tenga interés psicológico, humano y colectivo.

Este nuevo juego recreativo y de competición comprende esencialmente un tablero rectangular provisto de un número impar de orificios uniformemente distribuidos sobre su superficie, formando hileras paralelas, las unas según los lados del tablero y las otras según diagonales y paralelas a estas últimas, estando limitado el mencionado tablero por unas bandas laterales periféricas que lo circundan, alcanzando las mismas una altura superior al nivel plano del tablero.

Los elementos de juego están constituidos por dos series principales de igual número de bolas, que se distinguen por su color y que suman en total un número idéntico al de los agujeros del tablero, menos uno, así como también por otra serie de bolas de diferente color a las anteriores, en número inferior a éstas y por una serie de

57415

22 N 6

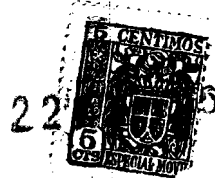


5 fichas en forma de torre destinadas a ser clavadas en los agujeros del tablero, con la particularidad adicional que las bolas anteriores tienen un diámetro superior al de cada uno de los orificios del tablero, de modo que cada bola puede ocupar una posición relativamente estable al quedar parcialmente encajada en su correspondiente orificio.

10 Las dos series principales de bolas aludidas anteriormente constituyen los dos equipos de juego, que se distribuyen al azar sobre los diversos orificios del tablero al empezar la partida, arrojándolas sobre el mismo y moviendo la inclinación y posición de éste, consistiendo el juego en ir saltándose entre sí las bolas de un mismo color, siempre que exista un orificio vacío contiguo y alineado con dos de tales bolas, que pasa a ser ocupado por la que salta, eliminándose del juego la contigua ó saltada, hasta que uno de los jugadores queda con una sola bola en el centro, ó cuatro en los ángulos, ó en otra posición preestablecida, ganando con ello la partida, utilizándose la otra serie de bolas de diferente color, que se han mencionado anteriormente, como castigo para el jugador que incurra en alguna infracción, viniendo en tal caso dichas bolas a aumentar el número de las de su equipo y utilizándose las fichas en forma de torre también como castigo para inmovilizar las bolas que entorpecen el juego, fijándolas en el orificio correspondiente a éstas.

25 Para facilitar la comprensión de este modelo se adjunta, a título enunciativo y sin carácter restrictivo, un plano que muestra en que consiste este juego y el modo de llevarlo a la práctica de acuerdo con una de sus formas de

57415



presentación.

5 La figura 1 representa una perspectiva del tablero con las distintas bolas que forman parte de las dos series principales de bolas correspondientes a los dos bandos en pugna una vez estas bolas se han depositado sobre el tablero y éste se ha cambiado de inclinación y de posición hasta que las bolas ocupen, al azar, sus correspondientes posiciones sobre los distintos orificios del tablero menos uno de ellos que queda vacío.

10 La figura 2 representa una vista parcial del tablero a escala aumentada durante una fase intermedia del juego, próxima al final, cuando se emplean las fichas especiales que ayudan a comunicar un mayor interés al desarrollo del juego.

15 De acuerdo con lo que indican las figuras adjuntas existen dos jugadores ó dos bandos de jugadores. El uno juega con bolas de un color, por ejemplo con bolas rojas, el otro juega con bolas de otro color, por ejemplo verdes. Existen por ejemplo 24 bolas rojas y 24 bolas verdes.

20 Cada jugador debe matar sus propias bolas para quedarse al final con un número determinado de bolas distribuidas sobre el tablero de un modo característico (centro, cruz, ó ángulo) formando una figura llamada "final de juego". A cada "final de juego", según la dificultad en alcanzar cada posición final característica, se le asigna un valor ó una puntuación de valor creciente según su mayor dificultad de obtención.

25 El juego consta de un tablero rectangular 10 provisto de un número impar de orificios (en el caso representado

7415 22



5

10

15

20

25

en los diseños son 49 orificios) uniformemente distribuidos sobre su superficie formando hileras paralelas, las unas según los lados del tablero 10_1-10_3 y 10_2-10_4 y las otras según diagonales del tablero ó paralelas a dichas diagonales. Como se ha indicado, en combinación con el tablero 10, existen dos series principales de bolas esféricas $11_1-11_2-11_3 \dots 11_{24}$ y $12_1-12_2-12_3 \dots 12_{24}$. Las bolas 11 serán por ejemplo de color rojo y las 12 serán de color verde. Cada serie consta de un número de bolas (24) equivalente a la mitad del número impar (49) de orificios del tablero, disminuido este último número de una unidad (es decir la mitad de 48). El tablero presenta unas bandas laterales periféricas que lo circundan. En las figuras anexas existen cuatro bandas laterales $10'_1-10'_2-10'_3-10'_4$ alcanzando las mismas una altura superior al nivel plano del tablero 10, con el fin de limitar los movimientos y desplazamientos iniciales de la totalidad de bolas esféricas 11-12 que se han dispuesto sobre el tablero 10 y que, como consecuencia de haber cambiado repetidas veces la inclinación y posición del tablero, han ocupado, al azar, los distintos orificios del tablero (véase figura 1). Por consiguiente el diámetro de cada bola (tanto de las 11 como de las 12) es mayor que el diámetro de cada uno de los orificios del tablero para que cada bola pueda ocupar una posición relativamente estable al encajar parcialmente en su correspondiente orificio. Una vez distribuidas al azar estas 48 bolas sobre los orificios del tablero, uno de estos orificios queda sin ocupar. Este orificio sin ocupar, el 100

57415 22



5
10
15
20
25

de la figura 1, puede servir por ejemplo, de acuerdo con una modalidad del juego, para que la bola 11 ó 12 (en la figura 1 es la bola 11_x) que ha quedado en la posición central indicada por la flecha 101 pueda ser desplazada por el jugador ó el bando a que pertenece la misma iniciando el juego dicho jugador, al ocupar con su bola central 11_x el orificio 100 antes mencionado que había quedado libre después de la distribución al azar de las 48 bolas sobre el tablero. Luego este mismo jugador salta con una de sus bolas (11_y) que ocupa el segundo orificio alineado con el orificio central vacío (señalado con la flecha 101) sobre otra de sus bolas (11_z) que está situada en la misma alineación y contigua a dicho orificio central vacío. La primera bola 11_y ocupa el orificio central vacío y, después del salto, se elimina la bola 11_z, con lo cual en el lugar ocupado por dicha bola 11_z se crea un orificio vacío. Se va repitiendo esta operación (que llamaremos de eliminación de las propias bolas saltadas por el jugador) con los pares de bolas 11 que están contiguas y alineadas con los distintos orificios vacíos que se van formando. El primer jugador, es decir el de las bolas 11, continúa jugando y va eliminando sucesivamente sus propias bolas 11 mientras va creando orificios vacíos a medida que tiene lugar esta eliminación. Pero llega un momento en que el primer jugador (el de las bolas 11) ya no puede jugar y entonces empieza el segundo, con sus bolas 12, a hacer lo propio y a eliminar sus propias bolas 12 que se encuentran contiguas a los orificios vacíos empleando para ello sus propias bolas 12 que, siendo contiguas a las que se pretende

57415



5 eliminar, están alineadas con los orificios vacíos contiguos a estas últimas y así sucesivamente se van turnando los dos jugadores ó los dos bandos hasta que los dos ya no puedan jugar debido a que tanto el uno como el otro ya no disponen de bolas contiguas de un mismo color que permiten su eliminación. Una vez los dos jugadores han alcanzado esta situación, el jugador que le toca en turno jugar, por orden natural de sucesión, coge ó "roba" una de las bolas 11 ó 12 que ha sido previamente eliminada y dispone dicha bola "resucitada" al lado de una bola del mismo color pudiendo entonces saltar la bola robada ó resucitada en la forma acostumbrada con lo que elimina del tablero la citada bola. Prosigue el juego hasta que el jugador en cuestión ya no puede jugar, momento en el cual interviene el segundo jugador. A su vez, si este jugador tiene sus respectivas bolas distanciadas las unas de las otras, "roba" una de sus bolas y la hace resucitar haciendo lo mismo que el anterior.

15
20 La otra serie de bolas 13 que se utilizan como elementos de juego junto con las dos series principales de bolas 11 - 12 de distintos colores, sirven como bolas de "penalty" ó de castigo. De acuerdo con una modalidad del juego si, por ejemplo, un jugador se descuida de matar una de sus propias bolas que tenía la obligación de matar deberá dejar que el adversario, como castigo, le coloque las bolas 13 de castigo sobre el tablero en los lugares que desee (salvo en los cuatro ángulos). Estas bolas de castigo 13 pueden ser muertas por el bando castigado pero no pueden matar, es decir que se mantienen inmóviles en los lu-

•57415

22



56

5
gares en que las ha dispuesto el adversario hasta que son muertas y eliminadas del tablero. Con el fin de diferenciar se de las series principales 11 - 12 esta otra serie de bolas 13 tiene un color distinto; las bolas 13 serán, por ejemplo, amarillas y su número se elevará, por ejemplo, a tres ó cuatro.

10
Además de esta serie de bolas 13 se utilizan unas fichas complementarias 14 ó "torres". De acuerdo con una modalidad preferente del juego estas fichas 14 se utilizan para sustituir en un determinado momento del juego, una de las bolas pertenecientes al contrincante que entorpece el juego del otro, previo el anuncio de este último de la acción de entorpecimiento mediante una voz como por ejemplo la de "jaque". Entonces la bola que entorpece el juego se hace "transparente", es decir que queda inmovilizada sustituyéndola por una "torre" 14 del mismo color y el adversario puede situarse con su bola 11 ó 12 sobre la torre 14 como si el orificio ocupado por esta última estuviera vacío.

15
20
Las torres 14 que son "transparentes" para el bando no castigado juegan como las bolas del mismo color pero quedan paralizadas de modo que pueden ser muertas pero no pueden matar.

25
Existen numerosas variantes de este juego y su reglamento puede sufrir variaciones que confieren mayor ó menor interés a la pugna entre ambos bandos contendientes.

Por ejemplo podrá admitirse la llamada "cadena" de las bolas "resucitadas" ó "robadas" con las bolas del mismo color hasta encontrar la bola que se quiera eliminar. Al final se elimina la última bola cubierta. Por otra parte es-

• 57415

22 56



tas "cadenas" pueden seguirse en otra dirección, si al terminar la recta que sigue una "cadena" quedan dos bolas del mismo color en condiciones de mate.

5 Los "finales de juego" pueden ser más complicados, como por ejemplo las llamadas posiciones de "ángulo ó cruz medianas" formadas en el centro del tablero y el llamado "doble ángulo" y "circulo" que corresponden a posiciones características de las bolas de un mismo color para hacer finales de juego más difíciles. El número de las variantes que pueden introducirse en este aspecto es realmente muy grande y al tomar en consideración una ú otra posición de 10 "final de juego" se asignará un valor preestablecido a cada posición para dar mayor interés y equidad al juego.

15 Otro aliciente que puede introducirse en el juego es que puede existir un ganador y un "colocado". Si al ganar uno de los jugadores el otro queda "colocado" quiere decir que con una sola jugada más este jugador "colocado" alcanzaría un "final de juego". En estas condiciones el jugador colocado "pierde con honor" y el que gana solo se apunta 20 la mitad de puntos positivos que le correspondería ó el que pierde devenga la mitad de los puntos negativos que tendría que pagar.

25 Descrito suficientemente el presente modelo en correspondencia con un modo preferente del mismo, se comprende que podrán introducirse en este nuevo juego cualesquiera modificaciones de detalle se estimen convenientes siempre que no se altere su esencialidad a cuyo fin se declaran de novedad en España las siguientes reivindicaciones que constituyen la

• 57415

22



NOTA REIVINDICATORIA

5
10
15
20
25

1ª - UN NUEVO JUEGO RECREATIVO Y DE COMPETICION, caracterizado esencialmente por consistir en un tablero rectangular provisto de un número impar de orificios uniformemente distribuidos sobre su superficie, formando hileras paralelas, las unas según los lados del tablero y las otras según diagonales y paralelas a estas últimas, estando limitado el mencionado tablero por unas bandas laterales periféricas que lo circundan, alcanzando las mismas una altura superior al nivel plano del tablero.

2ª - Un nuevo juego recreativo y de competición, según la reivindicación precedente, caracterizado porque los elementos de juego están constituidos por dos series principales de igual número de bolas, que se distinguen por su color y que suman en total un número idéntico al de los agujeros del tablero, menos uno, así como también por otra serie de bolas de diferente color a las anteriores, en número inferior a éstas y por una serie de fichas en forma de torre destinadas a ser clavadas en los agujeros del tablero, con la particularidad de que las bolas anteriores tienen un diámetro superior al de cada uno de los orificios del tablero, de modo que cada bola puede ocupar una posición relativamente estable al quedar parcialmente encajada en su correspondiente orificio.

3ª - Un nuevo juego recreativo y de competición, según las reivindicaciones 1ª y 2ª, caracterizado porque las dos series principales de bolas aludidas en la reivindicación 2ª constituyen los dos equipos de juego, que se distribuyen al azar sobre los diversos orificios del tablero al

•57415



5

10

15

20

empezar la partida, arrojándose sobre el mismo y moviéndose la inclinación y posición de éste, consistiendo el juego en ir saltándose entre si las bolas de un mismo color, siempre que exista un orificio vacio contiguo y alineado con dos de tales bolas, que pasa a ser ocupado por la que salta, eliminándose del juego la contigua ó saltada, hasta que uno de los jugadores queda con una sola bola en el centro, ó cuatro en los ángulos, ó en otra posición preestablecida, ganando con ello la partida, utilizándose la otra serie de bolas de diferente color a que se aluda en la reivindicación 2ª como castigo para el jugador que incurra en alguna infracción, viniendo en tal caso dichas bolas a aumentar el número de las de su equipo y utilizándose las fichas en forma de torre también como castigo para inmovilizar las bolas que entorpecen el juego, fijándolas en el orificio correspondiente a éstas.

4ª - UN NUEVO JUEGO RECREATIVO Y DE COMPETICION.

Todo tal y conforme queda descrito y reivindicado en la memoria descriptiva que antecede y que consta de once hojas escritas a máquina por una sola cara y un plano que la ilustra.

MADRID, 22 de noviembre de 1956

TERESA OLLER BALLO

P.A.

Morgades



1956

FIG. 1

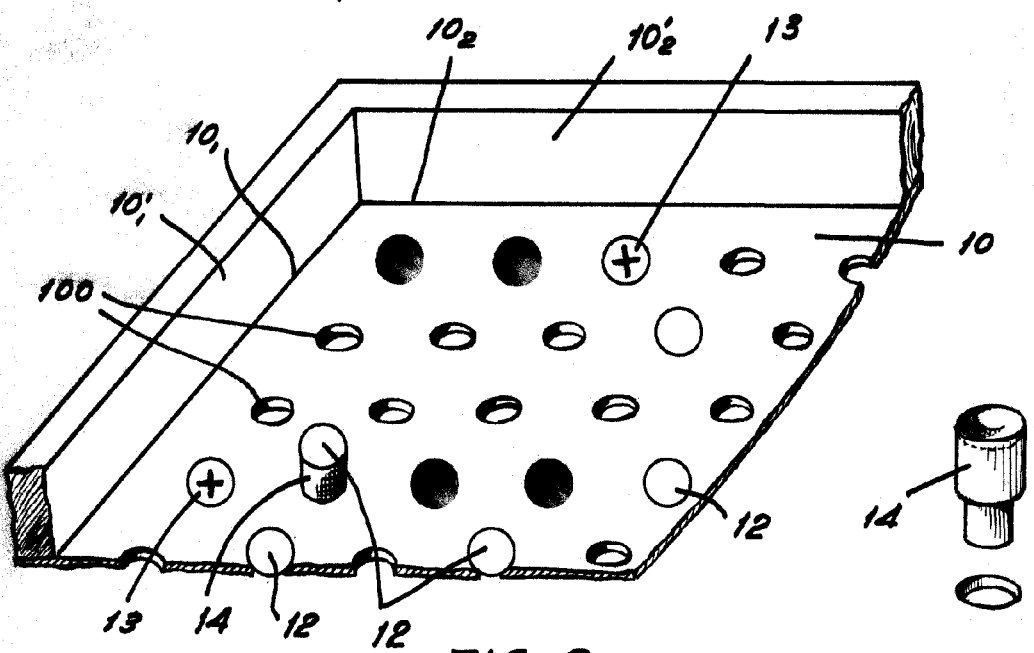
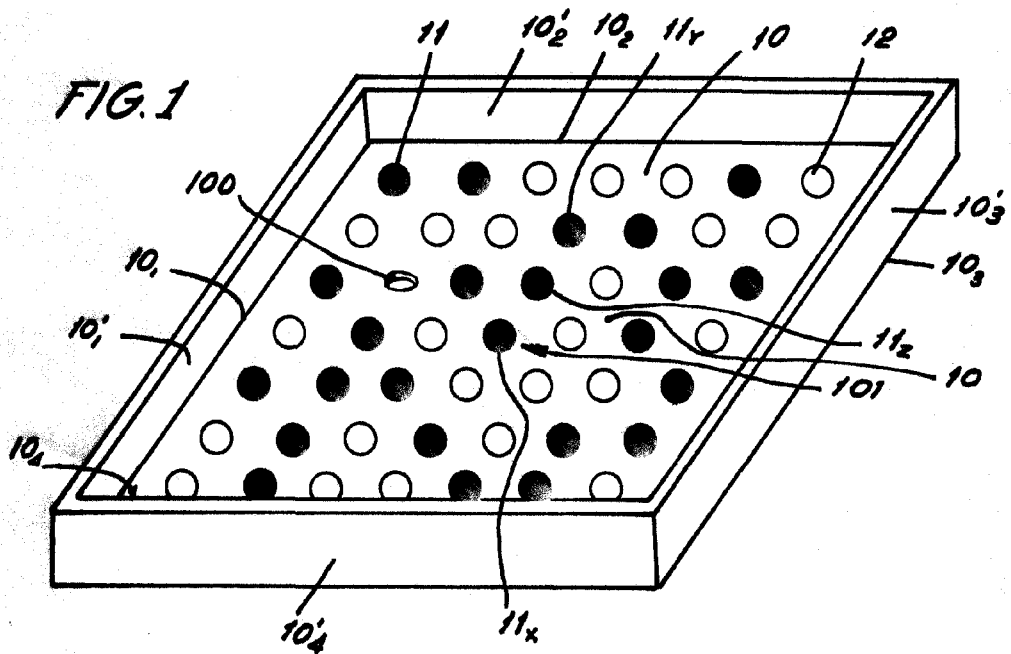


FIG. 2

MADRID 2 NOV. 1956

p.a. J.J. Morgades Givareu

p.r.

Teresa Oller Ballo

•57415

Escala variable