

-57890-

13



10

15

20

25

30

35

ciones científicas sobre la posibilidad de viajes a la luna y a diferentes planetas y sobre la hipotética existencia de habitantes en estos últimos. Se trata pues de una variante de juego de tablero que ha de resultar de gran interés para los contendientes, dadas las vicisitudes por las que han de pasar hasta alcanzar la meta, o ganar la partida, mereciendo por ello su protección para la fabricación y explotación exclusiva, al suponer una mejora de esta clase de elementos recreativos.

El juego consta en esencia de un tablero que, además de las ilustraciones meramente decorativas para ambientarlo a los indicados motivos de viajes interplanetarios, tal como astronaves, cohetes, robots, fantásticos habitantes de otros planetas y demás, llevará trazada una pista o franja dispuesta en circuito cerrado, trazando curvas y sinuosidades para alargarla, la cual partirá de una figura o espacio determinado, finalizando su otro extremo, también en él, de modo que constituye el punto de partida y la meta de llegada. Esta franja o pista, que simulará estar trazada por el espacio aéreo, estará dividida en pequeñas porciones iguales por unas líneas transversales, de modo que cada porción es un punto o escalón de avance determinado por los puntos de uno o varios dados lanzados por los jugadores a su turno. Distribuidas irregularmente a un lado y otro de dicha pista, existen otras figuras cualquiera, imitando planetas, soles, lunas o figuras de plataformas, que constituirán los puntos de partida para el ataque, de unas rutas señaladas por una línea o



40

franja, que de trecho en trecho tiene unas figuras pe
queñas que la cortan, tal como estrellas, colocadas en
los ángulos de los trazos de la indicada ruta, que se-
rá una línea quebrada, la cual cruzará repetidas veces
y rodeará a la pista o franja.

45

Forman también parte integrante del juego, además
de los conocidos dados, unas piezas en forma de cohete
o de nave interplanetaria, de las que habrá una por ju-
gador y de diferentes colores para diferenciarlas. Exis-
te asimismo, una figurita de cualquier forma diferente
a las otras, por ejemplo en forma de robot u hombre me
cánico, o simplemente en forma de ave o cohete de dis-
tinta forma que los de colores de cada jugador.

50

Como complemento de esta descripción y para faci-
litar la comprensión del desarrollo del juego, se acom-
paña una lámina de dibujos en los que se representa un
ejemplo de realización de este tipo de juego, el cual
debe interpretarse con amplio criterio no limitativo.

55

La figura 1 de dichos dibujos nos muestra una vis
ta en planta del tablero; la figura 2 es una de las -
piezas de cada jugador; la 3, la pieza atacante y la
4, representa un dado corriente.

60

Como vemos en dichos dibujos, el tablero que se
señala con -1-, tiene trazada una pista -2- sinuosa y
formando un circuito cerrado que, partiendo de la fi-
gura -3-, que en este caso representará la esfera te-
rrestre, vuelve a morir en ella, estando dividida en
espacios por las líneas transversales -4-. Los puntos
de partida del ataque, se señalan con -5-, de los cua

65



70

les existen cuatro en este caso, estando representados por un sol, una luna, un planeta y un planeta con anillo. De cada una de dichos puntos de ataque -5-, parten varias líneas quebradas -6-, que forman rutas caprichosas que cruzan la pista -2- por varios lugares, teniendo de trecho en trecho unas figuritas -7-, que en el ejemplo son estrellitas.

75

En la figura 2, vemos una pieza -8- en forma de cohete de vuelos interplanetarios, de los que existirán uno por jugador, distinguiéndose unos de otros por su diferente color.

80

La figura 3 representa una pieza -9- en forma de robot mecánico, de los cuales habrá uno o dos y, finalmente, con -10- se señala el dado de forma y puntuación corriente, como vemos en la figura 4.

85

Señalados los elementos y partes del juego, vemos que su desarrollo es como sigue: todos los cohetes -8- de los jugadores se situarán en la Tierra -3-, pudiendo jugar por ejemplo, cinco jugadores, de los cuales a uno se le asignará el robot -9- que es el enemigo - que debe atacar a los pilotos (jugadores) de los cohetes -8-, intentando interrumpir su viaje a través del espacio sideral. En caso de que hubiera menos jugadores de cinco, conviene que uno lleve dos piezas cohete -8-, las cuales iniciarán su marcha en direcciones opuestas a partir de la Tierra -3-.

90

95

Cada jugador que pilota un cohete -8- vá tirando el dado detrás del otro, y avanza su cohete por la pista -2- un espacio por cada punto. El jugador a quien corresponde el robot -9-, tira también su dado

87890



100

y, partiendo de uno de los cuatro astros -5- que escogerá a voluntad, avanza el robot -9- por la línea -6-, tantas estrellas -7- como puntos obtenga, debiendo tener habilidad de orientar su robot por la ruta más apropiada para cortar el camino a los cohetes -8- de los otros jugadores, cosa que se produce cuando estando un cohete sobre una estrella -7- de la pista, el robot saca tales puntos que le permiten terminar sobre dicha estrella su avance, con lo cual elimina un cohete. Si el robot pasa de largo cruzando el lugar en donde se halla el cohete, no lo elimina.

105

110

Resultará ganador el jugador piloto de un cohete -8- que antes llegue a la tierra -3-, o el jugador del robot -9- que logre eliminar a todos los otros.

115

Son variables las circunstancias de forma, tamaño y material de las piezas y del tablero, las figuras con que se representen los accidentes y rutas y cualquier otra de carácter secundario que no altere lo esencialmente característico, expuesto en la siguiente

N O T A

120

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

1º.- Nuevo juego interplanetario, caracterizado por constar de unas piezas en forma de cohetes a modo de naves interplanetarias, de las cuales habrá una por cada jugador, distinguiéndose unas de otras por sus diferentes colores.

2º.- Nuevo juego interplanetario, caracterizado

57890



125

por constar de otras piezas en forma de robots mecánicos, manejadas por otros jugadores.

130

3º.- Nuevo juego interplanetario, caracterizado por constar de un tablero en el que existe trazada una franja a modo de pista, dividida en porciones iguales por unas líneas transversales, la cual forma un circuito cerrado y sinuoso que, partiendo de una figura que constituye el punto de partida, termina por su otro extremo en esta misma figura que es a la vez el lugar de llegada, debiendo ser recorrida dicha pista por las piezas de diferentes colores de la reivindicación primera, avanzando de espacio en espacio, según los puntos marcados por el dado tirado por los jugadores.

135

140

4º.- Nuevo juego interplanetario, caracterizado por que en el tablero de la precedente reivindicación existen varias figuras que constituyen los puntos de partida de las piezas atacantes de la reivindicación segunda, existiendo a partir de dichas figuras o puntos de partida del ataque, unas líneas quebradas con unos signos en cada ángulo de desviación, cuyas líneas quebradas cruzan repetidas veces la pista aérea de marcha de las piezas cohete, y en cada cruce existe un signo de paro, siendo por estas líneas quebradas por donde avanzan las piezas robot de la reivindicación segunda, las cuales avanzan a saltos, de signo en signo de cada ángulo, según los puntos determinados por el dado del jugador a cuyo cargo esté el robot, de tal modo que, si en el cruce de la ruta del robot con la pista, coinciden una pieza cohete y una pieza robot, queda elimina-

145

150

•57890



1956

- 7 -

155

da del juego aquella, y

5ª.- "NUEVO JUEGO INTERPLANETARIO", 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.

Esta Memoria consta de SIETE hojas escritas o mecanografiadas por una sola cara y a doble espacio en 159 líneas.

Valencia, 11 Diciembre de 1.956

Por autorización de la interesada.-

JOSE LOPEZ
E. F.

Modelo de Utilidad

D.^{ña} Josefa Posadas

Hoja Unica

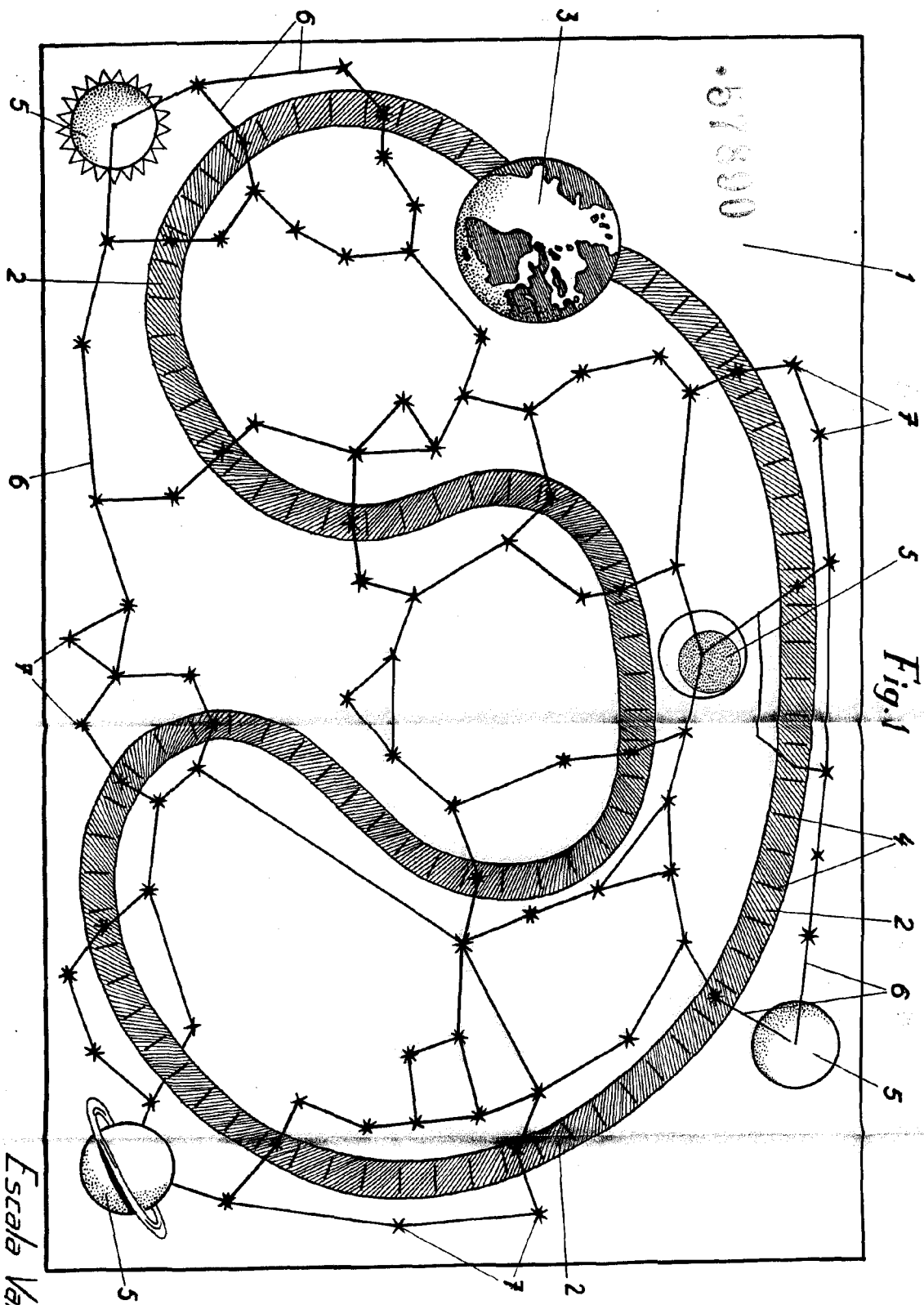
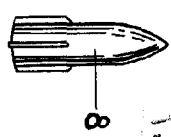
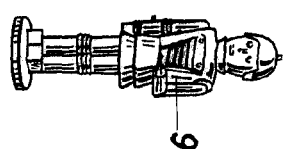


Fig. 1

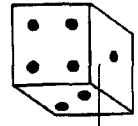


8



9

Fig. 3



10

Fig. 4

57880

Escala Variable
 Valencia Diciembre 1956
 R. A.