

•57972



57972

MODELO DE UTILIDAD

por VEINTE años

en España, a favor de Dn. Eduardo BLANCHARD CASTILLO, de nacionalidad española, domiciliado en Zaragoza, Pl. Asso nº 1, por:
"JUEGO RECREATIVO".

--- --

MEMORIA DESCRIPTIVA

El modelo, está constituido por un juego recreativo de salón cuyos elementos integrantes se encuentran debidamente ordenados en el interior de una caja de características especiales, cuya caja, está subdividida en una pluralidad de compartimentos destinado cada uno de ellos a contener las distintas piezas que intervienen en la práctica del juego.



Dicha caja, podrá estar construída en madera, cartón, material plástico ó cualquier materia adecuada y posee unos tabiques de separación distribuidos de la siguiente manera:

5.-

Dos tabiques verticales subdividen el recinto en tres sectores; el central, de mayores proporciones, en cuyo fondo aparece impresa una cuadrícula que contiene cuadrilateros iguales, y por encima de ellos aparecen marcados cuatro rectangulos subdivididos, el superior izquierdo en cuatro cuadrilateros, el segundo en tres y los dos restantes en dos

10.-

El sector izquierdo, según se observa la caja en planta, se encuentra dividido en dos sectores mediante una pared horizontal de separación que forma dos compartimientos uno que aloja un dado, y el otro, de mayores proporciones, constituye el recinto para alojar unas figuritas que representan barcos.

15.-

El tercer sector que coincide con el lado derecho de la caja, está subdividido por una pared vertical y dos horizontales en seis compartimientos homologos en los que se depositan fichas y piezas que intervienen en el juego.

20.-

25.-

Dos tableros complementarios de los cuales utilizará uno cada jugador, presentan dos cuadrículas iguales a las que posee el fondo de la caja y sobre una de ellas aparecen igualmente marcados, cuatro rectangulos subdivididos en cuatro cuadrila

- 57972



- 5.- teros, otro en tres, y los dos restantes en dos.
- Para la práctica del juego, se utilizan dos tipos de piezas que representan barcos de guerra, torpedos, y unas fichas cuadrangulares o de otra configuración con indicaciones adecuadas.
- La partida se juega en dos campos. Cada jugador dispone de dos tableros de cien casillas cada uno, numeradas del 1 al 100, y de 8 barcos (4 de color rojo que serán tenidos en reserva para reemplazar durante el curso del combate las piezas alcanzadas por el juego del adversario).
- 10.- Tablero de la izquierda.- Sobre el tablero de la izquierda se dispone la flota de la manera siguiente: (pero siempre en línea derecha).
- 15.- Un acorazado que ocupa cuatro casillas horizontales, verticales o diagonales.
- Dos destructores que ocupa, cada uno, dos casillas horizontales, verticales o diagonales.
- Se dejará al menos una casilla entre cada barco, es decir que los mismos no se podrán tocar entre ellos en ningún punto.
- 20.- Tablero de la derecha.- El tablero de la derecha servirá para marcar, por medio de pequeños obuses amarillos, los golpes que lanza a su adversario, de manera que determinen la situación de su flota para destruirla.
- 25.- Descargas.- Las descargas de cada flota se componen de dos cañones para el acorazado, dos ca-

57972



- 4 -

fiones para el crucero y un cañón para cada uno de los destructores, o sea en total seis golpes.

5.- Es preciso cuatro golpes de tiro para calar el acorazado, es decir que es preciso alcanzar las cuatro casillas que él ocupa sobre el tablero. Será preciso por consiguiente, tres para el crucero y dos para cada uno de los destructores.

10.- El acorazado pierde un cañón cuando dos de las casillas que él ocupa han sido tocadas, y los dos cañones cuando las cuatro casillas han sido tocadas (cuales son las partes del barco golpeadas).

El crucero pierde un cañón cuando ha recibido dos golpes y el segundo cañón al tercer golpe recibido.

15.- Cada destructor pierde su cañón cuando ha recibido dos golpes.

20.- Torpedos.- Cada jugador dispone de cuatro torpedos que no podrá utilizar más que cuando le queda un solo cañón. Un solo torpedo bastará para calar el barco golpeado, sea cual fuere.

El combate termina cuando uno de los dos adversarios ha perdido sus seis cañones.

25.- cuando los dos jugadores han colocado su flota en orden, cada uno tendrá cuidado no perder de vista a su adversario (para ocultar su juego, podrán servirse de la tapa y cuerpo de la caja), lanzan el dado y el que saca el número mayor comienza el juego.

Una mejor idea del modelo de utilidad que aquí

- 5-57972



se describe la proporción la siguiente descripción en la que se hace referencia a la lámina de dibujos que se acompaña en la que de manera esquemática se representan los detalles del modelo.

5.-

La fig. 1ª representa uno de los tableros que constituye el campo de juego.

La fig. 2ª es una vista en planta de la caja sobre la que está organizado todo el conjunto.

10.-

La fig. 3ª, es una vista lateral de una de las figurillas que representa un acorazado.

La fig. 4ª corresponde a otro navío de guerra.

La fig. 5ª representa un torpedo.

15.-

Las figuras 6ª, 7ª y 8ª señalan los distintos tipos de fichas que se utilizan para ir cubriendo los cuadros del tablero de juego a medida que se producen las jugadas.

20.-

Comentando estos dibujos, se hace la aclaración de que el número -1- señala el tablero de juego, sobre el que se encuentran impresos los sectores cuadrículados -2- y -3- que poseen cien cuadriláteros iguales; el número -4- indica un grabado rectangular subdividido en cuatro cuadriláteros iguales que señalan el espacio ocupado en la cuadrícula por uno de los barcos, por ejemplo el representado en la fig.

25.-

3ª. El número -5- señala el grabado dividido en tres cuadriláteros en la cuadrícula, representa un destructor. Los números -6- y -7- indican barcos menores.



- 6 - 57972 .

5.- El número -8- indica el cuerpo de la caja, siendo -9- la cuadrícula marcada en el fondo de la misma; -10-, indica cuatro cuadriláteros alineados que representan un acorazado; -11- indica un sector dividido en tres cuadriláteros que en la práctica del juego representa un crucero y los números -12- y -13- señalan dos cuadriláteros que representan los destructores.

10.- El número -14- indica el sector de la caja, destinado a contener ordenadamente las figurillas representativas de los barcos, el número -15- corresponde a otro sector, en el que se encuentra instalado el dado -16-, siendo los números -17-, -18- -19-, -20-, -21- y -22- seis compartimentos formados en la propia caja y que se destinan a comprender las distintas fichas que integran el juego.

15.- El número -23- indica un acorazado; el -24- un crucero y el número -25-, es una pieza tronco-cónica que señala un torpedo. El número -26- indica una ficha de cartón o de cualquier material adecuado que se coloca durante el juego sobre uno de los cuadros del tablero; el número -27-, corresponde a una ficha similar a la indicada con el número -26- que ofrece la particularidad de estar dividida en dos sectores, finalmente el número -28- señala una pieza, en forma de semicírculo.

20.- Todos los elementos integrantes del actual juego, se encuentran ordenados en la caja base,

25.-



-8- de donde se extrae para iniciar la partida. Todas estas piezas son de construcción sencilla, por lo que pueden ser llevadas a la práctica con gran facilidad asegurando su obtención dentro de una gran economía.

5.-

N O T A

Se declaran como de novedad y propiedad en España, el contenido de las siguientes:

R E I V I N D I C A C I O N E S

10.-

1ª.- Juego recreativo, que se caracteriza por estar constituido mediante una caja subdividida en nueve compartimientos mediante una pluralidad de tabiques, uno de cuyos compartimientos posee un alojamiento en el que es recibido por encaje un dado, estando destinadas las restantes subdivisiones al alojamiento ordenado de las distintas piezas que intervienen en el juego.

15.-

2ª.- Juego recreativo, caracterizado porque la propia caja a que se refiere la reivindicación precedente posee un compartimiento central de mayores proporciones que los restantes, con una cuadrícula de cien cuadriláteros homólogos y sobre ésta, cuatro sectores rectangulares divididos; uno de ellos en cuatro cuadriláteros, otro en tres y los dos restantes en dos.

20.-

25.-

3ª.- Juego recreativo, caracterizado por contar con unas piezas moldeadas que representan embarcaciones que se caracterizan, por poseer una



57972

superficie inferior de sustentación y una pluralidad de crestas y resaltes que reproducen las partes características de la pieza representada.

5.- 4^a.- Juego recreativo, caracterizado por contar con una pieza formada por un tronco de cono cuya base, presenta una sensible depresión para asegurar su estabilidad en posición erecta.

10.- 5^a.- Juego recreativo, caracterizado por contar con unas fichas laminares de dos tipos; una de las cuales está constituida por un cuadrilátero, facultativamente subdividido en dos rectángulos homólogos, siendo plana la segunda, siendo ambas aplicables sobre la cuadrícula de los tableros de juego, para cubrir aquellos sectores, determinados durante la práctica del juego.

15.-

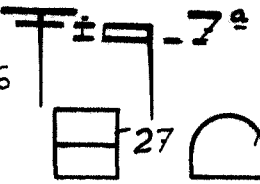
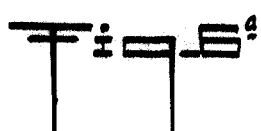
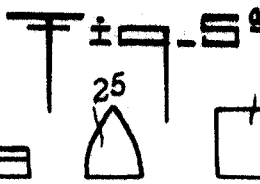
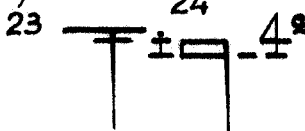
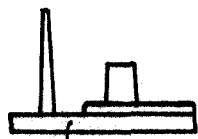
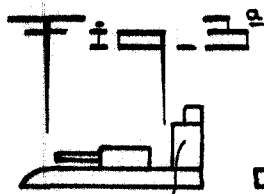
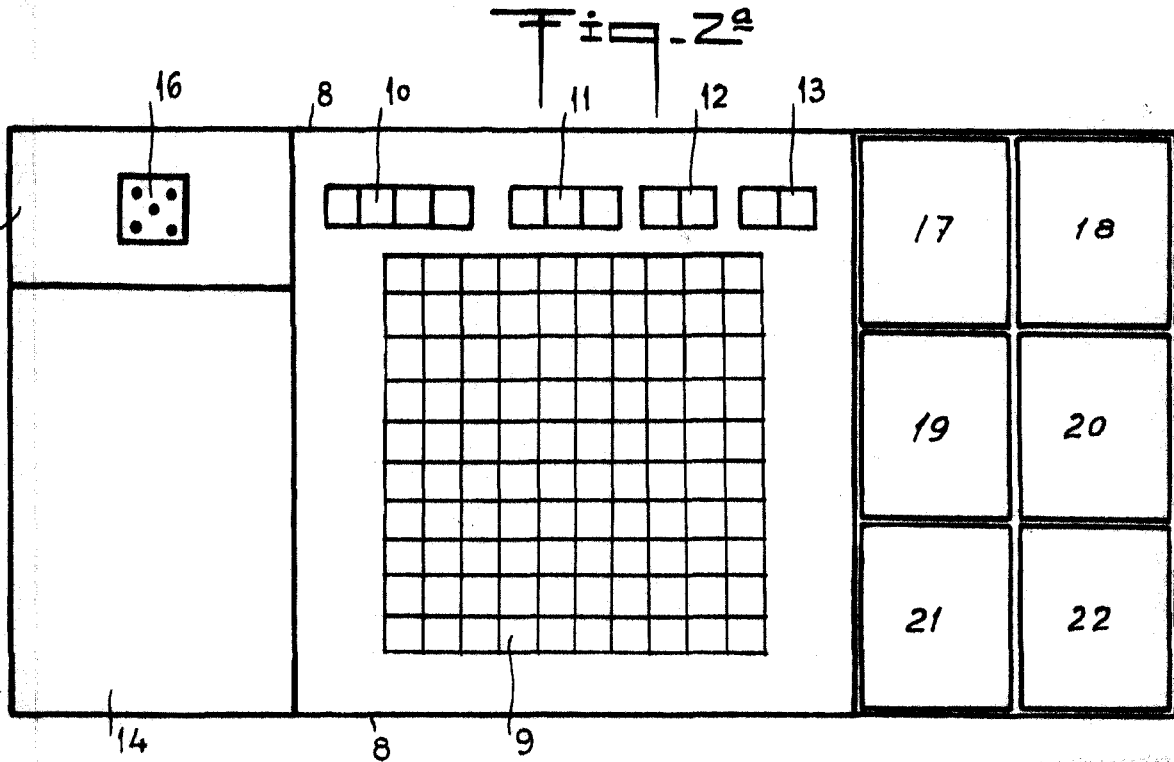
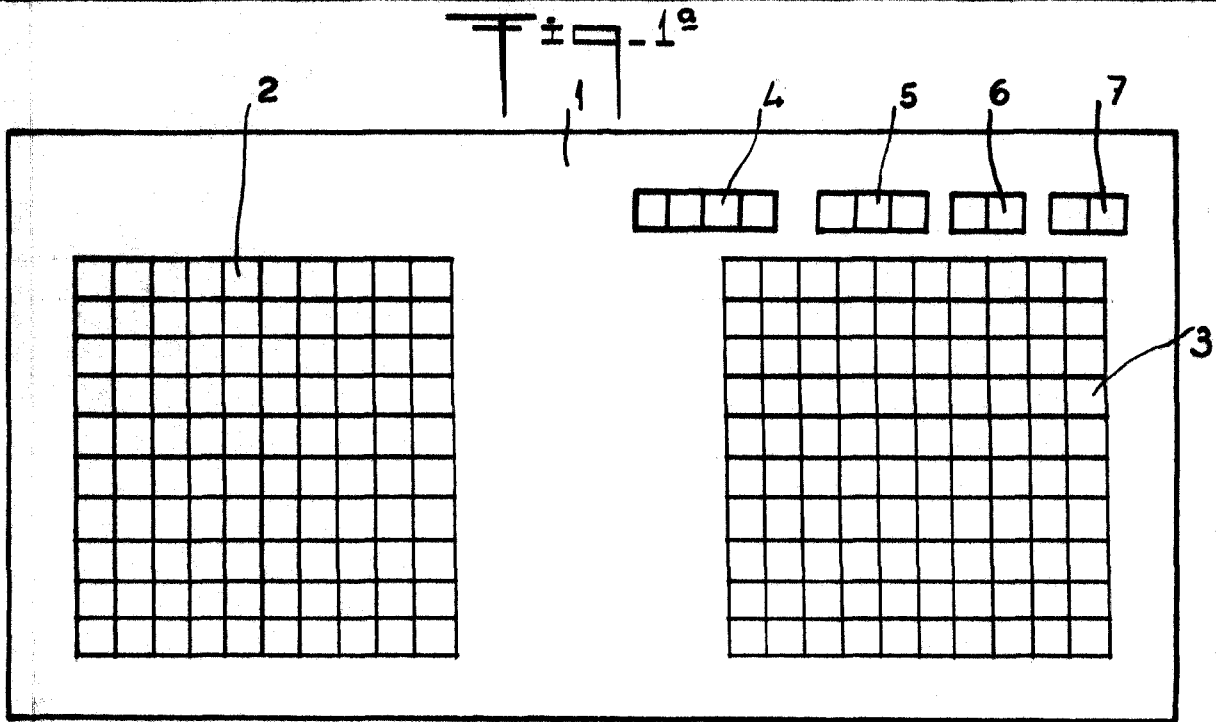
6^a.- "JUEGO RECREATIVO".

todo ello conforme se describe y reivindica en la presente memoria, que consta de OCHO hojas escritas a máquina por una sola de sus caras y una lámina de dibujos que la ilustran.

Madrid, 4 de Enero de 1.957

E. GONZALEZ VACAS
R.R.

[Handwritten signature]



MADRID DE ENERO DE 1957
 P.A. E. GONZALEZ-VACAS.

•57972

E. GONZALEZ VACAS

[Handwritten signature]

Escala variable.