

78074



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

por "UN JUEGO DE FUTBOL DE SOBREMESA, DE AZAR Y DE CALCULO", a favor de la firma COBAS Y CIA., de nacionalidad española, residente en Barcelona, calle Numancia nº 75. - - -

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

El presente modelo hace referencia a una nueva modalidad de juego de sobremesa para la práctica del futbol, mediante cartas y un tablero adecuado.

5

La característica esencial del juego considerado como juguete, es la de poder efectuar competiciones de dicho deporte, sin pelota real ni ejercicio corporal, sino cómodamente sentado ante un tablero, substituyendo el factor energía física por la suerte o azar que depara el reparto de unas cartas, en cuyas imágenes están previstas las incidencias correspondientes, completándose la eficacia del mismo, con el ingenio o cálculo con que se empleen las cartas que se tienen en la mano, a fin de sacarles el mayor provecho posible.

10

El elemento básico con que se juega, además del tablero ya citado, es un grupo de naipes de cartulina, en cuyos gráficos o estampa están previstas todas las incidencias que



se pueden desarrollar en el curso de la competición.

5 El tercer elemento, es una ficha o placa plana, que representa el balón, con el cual se sigue sobre el encasillado del tablero, el avance o movilidad del juego. Y, finalmente, un reglamento con el que atender a los casos dudosos y que contiene la totalidad de las reglas del juego. Este libro o folleto, se aparta de las líneas de esta exposición.

Los elementos citados, se representan en la hoja que se acompaña, a fin de facilitar su descripción.

10 El tablero dibujado en la Fig. 1, reproduce la superficie de un campo de fútbol, con sus líneas conocidas y características, y sus áreas de rigor, completándose además, con un cuadrículado que divide la longitud mayor del campo en 18 líneas por 12, en su sentido menor o transversal. El
15 cartón, a ambos lados de las líneas laterales, lleva unos números, del 1 al 18, para dar referencia de los lugares y poder contar las jugadas, los lugares de avance que les corresponda.

20 Las cartas están divididas en dos mazos: uno de 45 naipes y otro de 14, inconfundibles entre sí por tener el reverso de distinto color. Las primeras se llaman de movimiento y todas ellas se ilustran con figuras de jugadores en plena acción, subdividiéndose en 31 cartas normales y 15 especiales. En todas las normales aparece preferentemente visible,
25 una flecha que puede ser recta, oblicua, angular y quebrada, flanqueada por números en cada uno de los sectores, que señalan el número de casillas que corresponde adelantar y la dirección obligada que debe tomar la placa-balón, Fig. 2, en su trayectoria hacia la puerta enemiga.



5 Las otras 15 cartas especiales son: seis que llevan la inscripción de PORTERO y sus números equivalen a la cantidad de casillas que retrocede la ficha-balón como consecuencia de la parada del mismo; tres que llevan la indicación de "pelota desviada a corner"; cuatro cartas que indican los golpes de castigo; una carta de "penalty", y otra carta de "fuera de juego". En la Fig. 3, se representan unos esquemas que corresponden a las cartas de movimiento, indicando la flecha, la jugada correspondiente que, en el segundo caso representado, equivale a adelantar siete lugares hacia adelante, cuatro lugares a la izquierda, y tres más hacia adelante. Teniendo una significación equivalente las otras variantes de flechas que existen en las citadas cartas de movimiento.

10 El segundo mazo de 14 cartas, se subdivide en tres grupos: uno de siete cartas iguales, otro de cuatro y otro de tres, constituyendo estas cartas las llamadas de defensa. Su superficie está dividida en dos partes decoradas de distinto color, con indicativos de la jugada correspondiente.

20 Las Figs. 4, 5 y 6, reproducen imágenes de las citadas cartas de defensa.

25 El juego se practica entre dos contendientes, barajando las cartas de movimiento, repartiéndose ocho cada uno, y robando del montón sobrante después de cada tirada. Cuando en el transcurso del juego, uno de los dos bandos consigue un gol (a través de la correlación numérica que ha jugado), el contrario recurre a tomar una de las cartas del mazo de defensa (previamente barajadas) y la carta salida determinará la suerte de la jugada. De aquí que el factor azar que corre a cargo de este último recurso, tiene su analogía



con la incógnita de lo que hará el portero humano en el juego real, siendo en esta particularidad donde radica la emotividad y atractivo del juego que se propugna.

5 En la realización del juego descrito, podrán variar cuantos detalles de decoración, materiales y dimensiones, sin que por ello se altere ni modifique su esencialidad.

- N O T A -

Se reivindica como objeto de este modelo:

10 1º.- Un juego de fútbol de sobremesa, de azar y de cálculo, que se caracteriza por ser jugado mediante dos mazos de cartas de los que uno, considerado como cartas de movimiento o acción, establece la fase de ataque por cada uno de los dos contendientes, mientras que el segundo mazo de cartas de recurso o defensa, brinda al azar la posibilidad
15 de contrarrestar la habilidad desplegada por el contrario, en la consecución del tanto o gol, buscado como medio de llegar a la victoria.

20 2º.- Un juego de fútbol de sobremesa, de azar y de cálculo según la reivindicación anterior, cuyos elementos para llevarlo a la práctica, son: un tablero; una ficha en forma plana que hace las veces de balón; dos mazos de cartas que se distinguen por ser su reverso de distinto color, y un libreto con todas las reglas del juego.

25 3º.- El propio juego de fútbol de las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque el tablero reproduce la superficie de un campo de fútbol, con sus áreas y señales correspondientes, más un cuadrulado de líneas que lo dividen en 18 franjas en el sentido longitudinal; y doce en el sentido transversal, señalándose con números en las líneas margi-



nales para poder llevar la cuenta de la movilidad del balón sobre el campo.

5 4º.- El propio juego de futbol de sobremesa de las reivindicaciones anteriores, cuyos naipes de acción o movimiento citados en la reivindicación 1ª, reunen 46 cartas subdivididas en 31 normales y 15 especiales. Las primeras comprenden, en su estampa gráfica, una flecha que puede ser rectilínea, angular o quebrada, con números laterales que indican los cuadros de avance que les corresponde. Las especiales se subdividen en seis que llevan una inscripción y resuelven que denota una acción del portero la jugada de distinta manera; tres que llevan la inscripción correspondiente a una determinada jugada con precisión del lado a que corresponda; cuatro que indican los golpes de castigo; una carta de máximo castigo, y otra de fuera de juego.

10

15

20 5º.- El propio juego de futbol de sobremesa de las reivindicaciones anteriores, que se caracteriza porque el mazo de cartas calificadas de defensa o de recurso, cuya imagen frontal se halla partida en dos colores distintos e inscripciones también de incógnita, se subdividen en siete que equivalen a tiro desviado a corner; cuatro que equivalen a tiro a puerta parado; y tres que ratifican el gol imparable.

6º.- UN JUEGO DE FUTBOL DE SOBREMESA, DE AZAR Y DE CALCULO.

Madrid, de Enero de 1957

FERNANDO PERAIRE
P.P.



Fig. 1

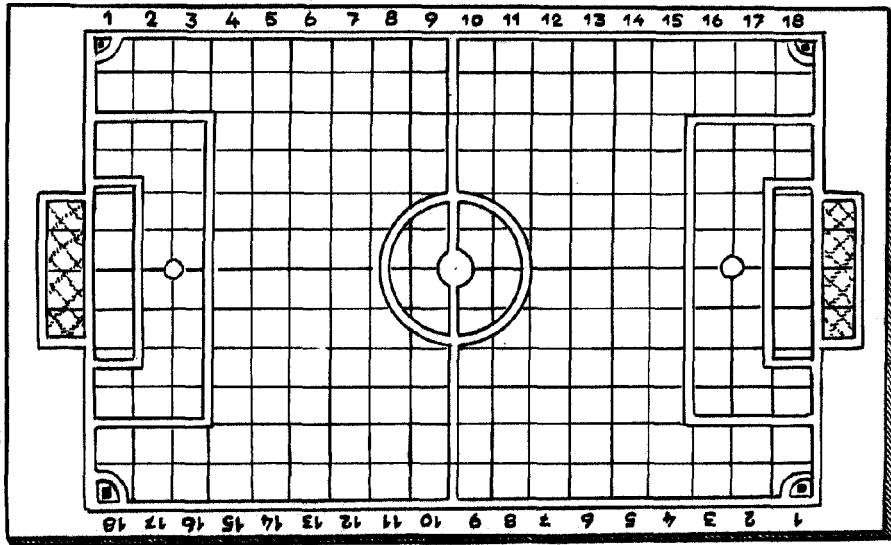


Fig. 2



Fig. 3

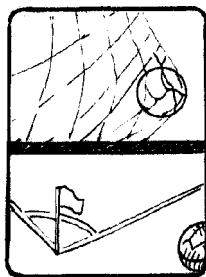
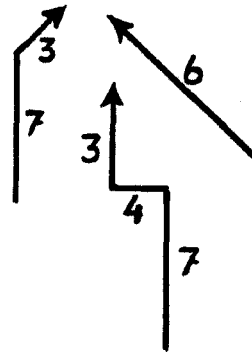


Fig. 4

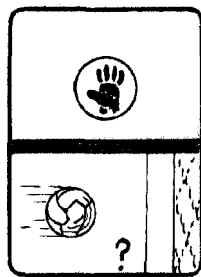


Fig. 5

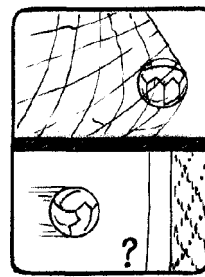


Fig. 6

P.A.
Fernando Peraire

Escala variable