

21 67



MODELO DE UTILIDAD

• 58829

MEMORIA DESCRIPTIVA

---

sobre:

"UN NUEVO JUEGO DE MESA".

Solicitante: Don JUAN GARCIA SEGURA,  
de nacionalidad española, residente en  
HOSTAFRANCHS (Barcelona), San Nicolás, 10.

---

58829

21



Constituye el objeto de la presente solicitud un nuevo juego de mesa para jugar a carreras de bicicleta.

Se compone este juego de un tablero liso provisto de una pista cerrada, determinada por dos tramos rectos paralelos unidos entre sí por sus extremos por dos tramos semi-circulares, y subdividida en casillas numeradas correlativamente, así como de varias fichas representativas de ciclistas montados, y de unos dados.

La casilla correspondiente al número máximo está señalada con la palabra "META", la opuesta a ella con la palabra "CONTRAMETA", y en los tramos de la pista comprendidos entre dichas dos casillas hay otras dos casillas señaladas con las denominaciones "ESCAPADA" y "CAIDA", y "ESCAPADA" y "PINCHAZO", respectivamente.

En el dibujo adjunto se ilustra a título de ejemplo, no limitativo, una forma de realización del tablero, designándose con A la pista cerrada subdividida en sesenta casillas B numeradas correlativamente. La casilla correspondiente al número máximo, 60 en el ejemplo ilustrado, está señalada con la palabra "META", en tanto que la opuesta a ella, correspondiente al número 30 en el caso ilustrado, está señalada con la denominación "CONTRAMETA". En el tramo comprendido entre las casillas "META" y "CONTRAMETA" hay una designada "ESCAPADA", la 14, y otra designada "CAIDA", la 16. En el tramo comprendido entre las casillas "CONTRAMETA" y "META" hay también una designada "ESCAPADA", la 44, y otra designada "PINCHAZO", la 46.

El juego se practica de la manera siguiente:



21 F

• 58829

1º.- Carrera a la americana.

Se corre por parejas y de la siguiente forma:

Los jugadores sitúan sus fichas en la casilla "META" y van avanzando de acuerdo con los tantos que obtengan al echar los dados. Cumplidas las vueltas que se hayan concertado por los jugadores, cuando el primero de ellos  
5 al echar los dados. Cumplidas las vueltas que se hayan concertado por los jugadores, cuando el primero de ellos llega con su ficha a la casilla "META", termina la carrera y entonces se busca la situación de la ficha del compañero que forma pareja con él. La pareja que suma  
10 mayor número de puestos es la ganadora. Por ejemplo, si el primero está en el número 60 y su compañero en el 30, suman en total noventa puntos, que es el resultado de esta pareja, pero si hay otra pareja cuyos puestos suman más de noventa puntos, es ella la ganadora, y así sucesi-  
15 vamente se encontrará el resultado de lugares para las otras parejas. Si el primer corredor, al efectuar su última tirada, sobrepasa la casilla "META", en tres o más puntos, cuentan éstos para su compañero.

2º.- Carrera a la persecución.

20 La mitad de los jugadores sitúan sus fichas en la casilla "META" y la otra mitad en la casilla "CONTRAMETA". Se tiene que dar una vuelta entera o las que se hayan convenido previamente, resultando ganador el que llegue primero a su correspondiente meta.

25 3º.- Carrera eliminatoria.

Todos los corredores salen de la casilla "META". Al llegar el último corredor a la casilla "CONTRAMETA" queda eliminado, en tanto que los otros siguen la carrera. El



último de éstos en llegar a la casilla "META" de salida, queda también eliminado y así sucesivamente hasta que quede un solo corredor que es el ganador de la partida.

En cualquiera de las carreras mencionadas, el  
5 jugador que con su ficha quede en las casillas "CAIDA" y "PINCHAZO", 16 y 46, respectivamente en el ejemplo ilustrado, pierde seis puestos, es decir debe retroceder seis casillas, en tanto que el jugador que con su ficha quede en las casillas "ESCAPADA", 14 y 44 en el ejemplo  
10 ilustrado, adelanta seis puestos.

Las distancias de las carreras pueden concertarse a gusto de los jugadores, cada jugador tendrá siempre igual número de tiradas, y el juego se jugará con dos dados.

15

N O T A.

El Modelo de Utilidad que se solicita recae sobre las siguientes reivindicaciones:

1ª.- Un nuevo juego de mesa, caracterizado por comprender un tablero liso provisto de una pista cerrada  
20 determinada por dos tramos rectos paralelos unidos entre sí por sus extremos por dos tramos semicirculares y subdividida en casillas numeradas correlativamente, así como varias fichas representativas de ciclistas montados, y unos dados.

25

2ª.- Un nuevo juego de mesa según reivindicación 1ª, caracterizado porque la casilla de la citada pista del tablero correspondiente al número máximo constituye la meta, la opuesta a ella la contrameta, y en los tramos

• 58829

21



intermedios entre ellas hay unas casillas destacadas de las restantes para los fines determinados por las correspondientes normas del juego.

- 3<sup>a</sup>.- UN NUEVO JUEGO DE MESA,
- 5 tal y como queda descrito y reivindicado en la presente memoria que consta de cinco hojas mecanografiadas por una sola cara y de una lámina de dibujos.

Barcelona, 21 de Febrero de 1957.

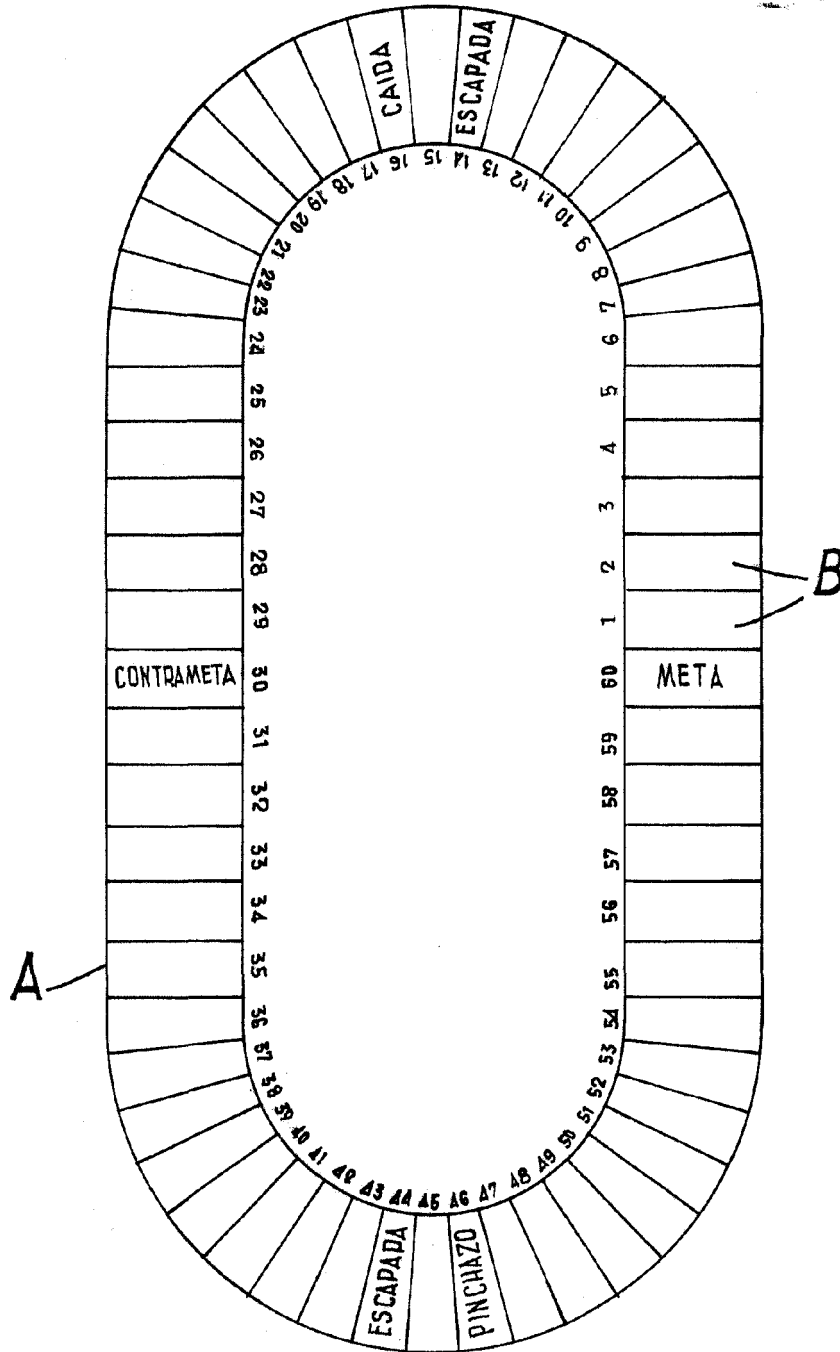
JUAN GARCIA SEGURA  
P.P.

~~J. GOMEZ-ACEBO Y MODESTO~~

ESCALA VARIABLE.

• 58829

21 8 57



Barcelona, 21 de Febrero de 1957.

JUAN GARCIA SEGURA  
P.P.

J. GÓMEZ-ACEBO Y MODEI

*[Handwritten signature]*