



17

• 59627

MODELO DE UTILIDAD
POR VEINTE AÑOS
EN ESPAÑA

solicitado a favor de D. Salvador Valles Catalá, de nacionalidad española, domiciliado en Valencia, Pasaje Rex 5º piso, Departamento B,

p o r

== == == == == "NUEVO JUEGO RECREATIVO" == == == == ==



MEMORIA DESCRIPTIVA
=====

El Modelo de Utilidad a que se refiere la presente Memoria descriptiva y los dibujos complementarios anexos, trata de un nuevo juego de sociedad a desarrollar en un tablero que, por los especiales elementos de que consta y por la disposición ordenada de su desenvolvimiento, ofrece un notable interés y emoción para los contendientes que tomen parte en él, hasta el extremo de superar las condiciones recreativas de los juegos de similar



59627^{17 M}

natularezza hasta ahora conocidos.

10 Puesto que se cumplen en este juego las condicio-
nes de mejorar las propiedades recreativas, no cabe duda
que dentro de su finalidad, se obtiene una utilidad mani-
fiesta y desde luego el efecto nuevo que supone ofrecer
al público un nuevo medio de sana distracción, motivo por
15 el cual se hace acreedor su inventor a que se le otorguen
los privilegios de exclusiva fabricación, venta y explo-
tación en España y sus colonias, que implica el presente
Modelo.

20 El nuevo juego a que nos venimos refiriendo está
esencialmente compuesto por un tablero de cualquier mate-
rial apropiado, tal como cartón, cartulina, papel, chapa,
plástico, etc., cubierto o no de cristal, con marco o -
sin él, y articulado para doblarse por la mitad, o sim-
plemente rígido. Este tablero adoptará generalmente for-
25 ma rectangular, pero no hay inconveniente en que pudiera
ser circular u ovalado y tiene su interior dividido en
varias franjas paralelas y concentricas, existiendo tan-
tas franjas como jugadores se desee que puedan tomar par-
te. Todas las franjas del tablero estarán divididas en
30 espacios iguales en los tramos rectos y en los curvos, en
espacios determinados por unas líneas, radiales, dispo-
niendo de una hilera de números correlativos, situada en
cualquier lugar apropiado, bien en el contorno o dintor-
no de las franjas, de modo que cada número quede frente
35 a los espacios a los que designara. Entre el nº 1 y el
último número, existen dos espacios en cada franja, seña-
lados con la indicación "Salida" y "Llegada" o "Meta",
siendo estos espacios de diferente color, aunque también



40

pueden ser de diferente color cada franja, y señalarse con cualquier otra clase de leyendas.

45

También consta el juego de unas figuritas de ciclistas, motoristas, automovilistas, corredores pedestres, o de cualquier otra clase de deportistas y todas ellas dotadas de una base de sustentación, de cuyas figuritas habrá las necesarias para que cada jugador disponga de varias, debiendo ser igual el número de figuras de que cada jugador disponga, cuyo grupo constituirá un equipo, y a este fin, todos los del grupo o equipo estarán coloreados de un mismo color, bien en la base jersey, vehículo u otro lugar, pudiendo distinguirse también por los colores de la bandera de diferentes naciones.

50

55

Por último, forma también parte del juego uno o varios dados o perinolas, especiales que se caracterizan por tener algunas de sus caras señaladas con puntos o números y otras dos caras, señaladas con la indicación - "Sprint" o "Acelerada" y "Pinchazo", "Caida" u otras denominaciones similares, apropiadas a la clase de figuras del juego.

60

65

Para que los elementos materiales del juego que se han descrito anteriormente puedan ser más fácilmente comprendidos, se acompaña una lámina de dibujos que representan un caso de realización práctica de cada uno de ellos, en forma de velódromo y ciclistas, bien entendido que no deben suponer limitación alguna, puesto que, como ya hemos indicado, cabe el que las figuras y tablero adopten otras formas.

En los referidos dibujos vemos en la figura 1,



70

75

80

85

90

95

una representación del tablero de juego y en él, que a título de ejemplo adopta forma de estadio o velodromo, se señalan con A-B-C- y D-, las cuatro pistas o franjas de avance destinadas a cada jugador, ya que el tablero ha sido realizado para cuatro jugadores como máximo, viendose como todas las franjas están divididas en espacios iguales mediante líneas transversales. Con -E- se señala la hilera de números situada en la parte exterior o contorno, para designar cada espacio con un número y determinar los lugares de avance. Los espacios de salida se señalan con -F- y los de llegada con -G-.

En la figura 2 representamos una de las figuritas de ciclista que se señala con -H-, siendo -I- la base de sustentación. Como ya se ha indicado, cada jugador dispondrá de varias de estas figuritas, por ejemplo de tres, todas ellas diferenciadas de las demás por un color, bandera u otro signo.

En cuanto a la figura 3, representa una perinola que designamos con -J-, siendo de señalar que, de las seis caras de que consta, cuatro estan marcadas con los números 1,2, 3 y 4, o con puntos por estos valores, mientras que hay una cara -K- que lleva representada la palabra "Sprint" y otra cara -L-, con la palabra "Pinchazo". De estas perinolas sustituibles por dados de la misma clase de números y leyendas, puede haber uno para todos o uno para cada jugador y en el caso de utilizar dados, hasta tres para cada jugador, para lanzarlos a la vez.

Con los elementos descritos y representados, el juego se desarrolla en términos generales a base de que



100 cada jugador, cuando le llegue su turno, accione o lance su perinola -J- o dado, una vez por cada ciclista -H- de que conste el equipo y los haga avanzar por su pista, -
105 tantos espacios como puntos o números obtenga, con ciertas vicisitudes cuando salgan las palabras "Sprint" y "Finchazo". Sin embargo, para dar al juego mayor interés, dicho funcionamiento general se reglamentará, con las reglas que se crea conveniente, las cuales podrán variar, sin alterar el fundamento esencial.

110 Para una mejor comprensión del desarrollo de este juego, se resumen a continuación algunas reglas básicas que pueden establecerse, las cuales se mencionan a título de ejemplo y refiriéndonos al caso práctico de los dibujos.

- 115 1º.- Pueden jugar hasta un máximo de cuatro jugadores y también tres o dos.
- 2º.- Cada jugador dispondrá de un equipo de tres corredores -H-, todos de un mismo color o distintivo.
- 3º.- Al empezar el juego, cada jugador colocará sus ciclistas en su pista, sobre el espacio de salida.
- 120 4º.- Cada jugador y por turnos sucesivos, tirará la perinola -J-, tres veces: una por cada ciclista, y en estas tiradas hará avanzar a sus ciclistas tantos espacios de la pista, como números o puntos obtenga en cada tirada, pudiendo hacer avanzar al jugador de los suyos que mas le convenga con sujeción a las reglas.
- 125



130

5º.- Si en la segunda tirada de la perinola o dado, deseara el jugador hacer avanzar al mismo ciclista que en la primera, los otros ciclistas se mantendrán en el mismo lugar.

135

6º.- Si en la tercera tirada de la perinola o dado, se deseara hacer avanzar al mismo ciclista que en la primera y segunda vez, uno de los otros dos ciclistas debe retroceder tantos lugares como avance el que se mueve tres veces seguidas.

140

7º.- Al salir en la perinola o dado la palabra "Sprint" el jugador moverá el ciclista que desee 4 lugares y repetirá la tirada para mover el mismo ciclista. Si en la 2ª tirada obtuviera nuevamente la palabra "Sprint", deberá mover otro ciclista diferente, pero si deseara que avanzara el mismo por tercera vez, deberá sujetarse a la regla 6ª, o sea hacer retroceder a alguno de los otros dos los lugares que avance el elegido.

145

8º.- Si se obtuviera la palabra "Pinchazo" en la perinola o dado, se colocará un ciclista de cara a la salida y la próxima vez que el jugador le corresponda accionar la perinola, lo hará dos veces en lugar de tres, para que el ciclista vuelto no avance, sino que se limite a colocarlo de cara, para que la próxima vez pueda ya avanzar.

150

155

9º.- Cuando se logre entrar un ciclista en la me



ta, el jugador tirará una vez menos, o sea dos o una a medida que los vaya haciendo llegar.

160

10º.-Se considerará ganador, o campeón el jugador que antes haga llegar a su equipo, o sea a todos sus ciclistas, a la meta, otorgandosele el 1º premio, con lo cual se dá por terminada la partida.

165

11º.-Tendrá derecho al segundo premio, aquel jugador que haga llegar el 1º a uno de sus ciclistas, de modo que puede obtener el primero y segundo premios el mismo o distinto jugador.

170

12º.-Antes de iniciar la partida, se determinará el número de vueltas al tablero o velodromo que hay que dar para llegar a la meta.

175

Como se deduce de lo expuesto, este nuevo juego lleva a los jugadores la emoción e interés que despierta una carrera real de bicicletas, o de cualquier otro vehículo o deporte, puesto que se hace pasar a las diversas piezas de cada jugador por las mismas vicisitudes de un corredor o deportista, con la particularidad de que requiere también la habilidad de saber llevar el equipo para auxiliarse unas figuras, vehículos o deportistas a otros, sacrificando a veces los mas adelantados en beneficio de los atrasados, teniendo que conjugar el interés de hacer llegar a uno solo a la meta, para obtener el 2º premio, con el mayor interés de que se-a el conjunto del equipo el que llegue antes y obtenga el 1º premio.

180

Aunque ya se ha indicado, conviene reiterar la



185 posibilidad de que se varíe todo aquello de carácter se-
cundario que no afecte a lo esencial, tal como tamaños,
colores, materiales, formas, figuras ornamentales, núme-
ro de pistas y de jugadores, clase de figuras y el que se
utilicen perinolas o dados, así como la clase de leyen-
190 das de ellos, y el que se tiren de una vez o en veces su-
cesivas, así como las reglas y condiciones de juego, siem-
pre que no se altere lo que se especifica en la siguien-
te

N O T A

=====

195 Los puntos nuevos y de propia invención que se
presentan para su reivindicación en este Modelo de Utili-
dad, son:

1º.- Nuevo juego recreativo, caracterizado por-
que el tablero de que consta se halla dividido en varias
200 franjas formando circuitos cerrados, paralelos y concen-
tricos que imitan un velódromo, estadio o campo de depor-
tes, cuyas franjas constituyen pistas de avance, para -
las piezas de cada jugador, hallándose señaladas con co-
lores diferentes, en la propia pista, o en los espacios
205 de salida y llegada de cada pista, y a la vez subdividi-
das en espacios numerados que determinan las distancias
de avance.

2º.- Nuevo juego recreativo, caracterizado por
constar de diversas piezas en forma de figuras de depor-
210 tistas con o sin vehículo, dotadas de su correspondiente
base de sustentación, existiendo varias del mismo color,
integrando un equipo para cada jugador.

3º.- Nuevo juego recreativo, caracterizado por



- 9 - 596271

215

constar de unos elementos prismáticos en forma de dados o pernolas, que llevan señaladas unas caras con puntos o números expresivos de los espacios de avance de las piezas, mientras que una de las otras caras se halla señalada con signos o palabras que expresan aceleración y máximo avance de una pieza, con repetición de tirada, disponiendo de otra cara señalada con un signo o palabra que representa la detención de la pieza por un lapso de tiempo. Y

220

225

4º.- "NUEVO JUEGO RECREATIVO", 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 NUEVE hojas escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio en 226 líneas.

Valencia, 14 de Mayo de 1,958

Por autorización del interesado

59697

Fig. 1

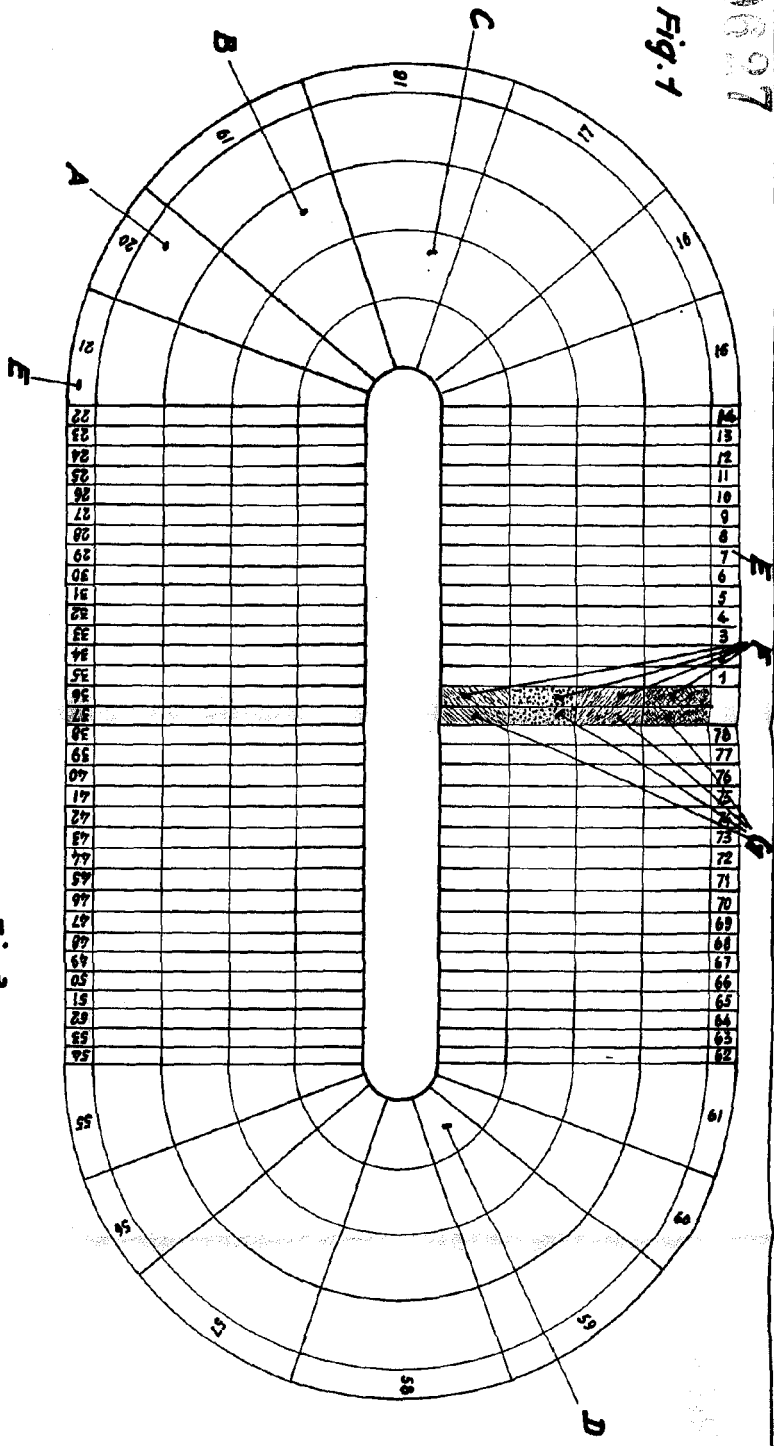


Fig. 2

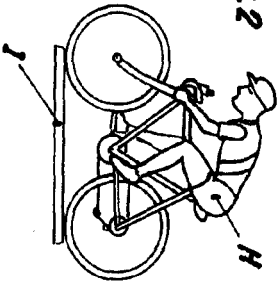
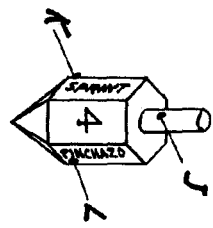


Fig. 3



ESCALA VARIABLE
 VALENCIA, 8 ABRIL 1957

P.A.
 JOSE LÓPEZ
 D.E.