

63296

•63296

MALA REPRODUCCION
POR DEFECTO DEL ORIGINAL



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

por "UN JUEGO DE AZAR", a favor de la firma VILARRUBIS Y SAGUE,
S.A., de nacionalidad española, residente en Barcelona, calle
Sagrera, números del 44 al 58.-----

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

El presente Modelo hace referencia a un juego de azar que
constituye un pasatiempo de sobremesa para practicar entre varias
personas y en el cual, se consulta al azar el número de puntos
con que avanza un jugador en su correspondiente tirada, con la
particularidad de que no se emplean dados, para esta fase del jue-
5 go.

Las características más destacadas de este juego son las de
tener un tablero en el que se colocan unas piezas o peones, indi-
cando el progreso de avance, y completarse con un equipo, de apa-
10 ratos circulares, similares a una ruleta y portadores de una agu-
ja central que gira impulsada, a mano, con extraordinaria facili-
dad.

Los tres elementos de que consta el juego, aparecen dibuja-
dos en el plano que se adjunta, para ser utilizados como ejemplo,
15 con el que ilustrar y completar la descripción consiguiente.

La Fig. 1, representa el trazado y distribución del tablero



de juego. La Fig. 2, representa una de las fichas empleadas para señalar sobre el mismo. Y, la Fig. 3, reproduce uno de los discos o ruletas.

5 Con arreglo a lo diseñado vemos que, el tablero -4-, tiene como fondo una sucesión de líneas de color -5-, dispuestas paralela y alternadamente con otras de color distinto de más clara tonalidad -8-, orientadas todas ellas radialmente dentro de su marco cuadrangular -6- sobreponiéndose sobre las mismas otra línea -7- de color más vistoso todavía, que forma una espiral compuesta de tramos rectilíneos y ángulos rectos.

10 La última línea -7-, establece el camino a seguir, por las fichas o peones -9-, en su avance hacia el final coincidente con el centro del tablero y, en algunos puntos de su recorrido, existen unas puntas de flecha -10-, que indican la incidencia del juego, en que se debe avanzar o retroceder, según la dirección que indican. En la última figura se representa, en perspectiva, el elemento o agente productor al azar, de la puntuación con que el contendiente se beneficia para cada avance consecutivo a su tirada. Este, consiste en un círculo, de diámetro indeterminado, -11-, de superficie plana, que actúa a modo de ruleta, por tener en su centro un pequeño eje de cabeza saliente -12-, portador de una saeta, que tiene una punta aguda -13-, indicadora, y más allá de su eje, una prolongación o palanca, chata y amplia -14-, sobre la que se da impulso con el dedo para obligarla a girar, merced a la holgura con que puede girar sobre el eje en que se cala.

25 Sobre la superficie de la ruleta se hallan inscritas en doce sectores alternos -15-, según los dos colores básicos, cifras -16- del uno al seis, que es la puntuación máxima, de modo que, al perder la fuerza del impulso la aguja señaladora, se parará sobre la indicación que depare la suerte, marcando la cantidad de cua-

63296



ros que deberá adelantar el jugador.

Sobre la modalidad de los elementos descritos para el juego, éste se practicará de acuerdo con una reglamentación cuyas cláusulas no se detallan, por apartarse de la línea general de esta exposición. Y, la realización práctica del Modelo, se efectuará dentro de la variedad de calidades, dimensiones, coloridos y presentación que mejor convengan, sin que ello altere la esencialidad por que se rige.

- N O T A -

10 Se reivindica como objeto del Modelo descrito:

1º.- Un juego de azar consistente en un pasatiempo de sobremesa, que comprende un tablero con un entrecruzado gráfico de caminos a seguir; unas fichas o peones de forma caprichosa - uno por cada contendiente, en número variable - y varios elementos de consulta de azar, como son: unos discos circulares provistos en su centro de un eje saliente en los que se cala una palanca en forma de saeta, cuyo brazo corto y ancho, sirve de punto de apoyo para propulsarlo en un rápido movimiento de giro.

20 2º.- Un juego de azar, caracterizado, porque el disco indicado en la reivindicación primera, presenta grabados en su superficie, doce sectores, iluminados alternadamente con los dos colores básicos del juego, en el centro de cada cual, existe pintada una cifra, del uno al seis, que indican, al pararse sobre ellos la aguja, la cantidad de cuadros que debe avanzar sobre el tablero el jugador al que haya correspondido tirar.

25 3º.- Un juego de azar, según las reivindicaciones anteriores caracterizado porque en el tablero de juego, existe una línea de color claro trazada en espiral, de tramos rectilíneos trazando cuadro sobre la que se verifica el avance de los peones, o fichas con
30 que actúa cada uno de los contendientes, indicando los fragmentos

63 296



- 4 -

de recorrido los cuadrículados que determinen las líneas alternas de los dos colores distintivos del juego; líneas que se extienden desde el centro a los lados radialmente y paralelas entre sí.

5 4º.- Un juego de azar, según la reivindicación primera, caracterizado, porque durante el curso de la línea de avance hacia el centro del tablero, donde finaliza el juego, existen una serie de interrupciones marcadas por una flecha y un punto, en las franjas de los dos colores, que establecen un avance o retroceso, de acuerdo con la reglamentación particular del juego.

10

5º.- UN JUEGO DE AZAR.

Madrid diciembre de 1957.

FERNANDO PERAIRE

P. P.

83 296

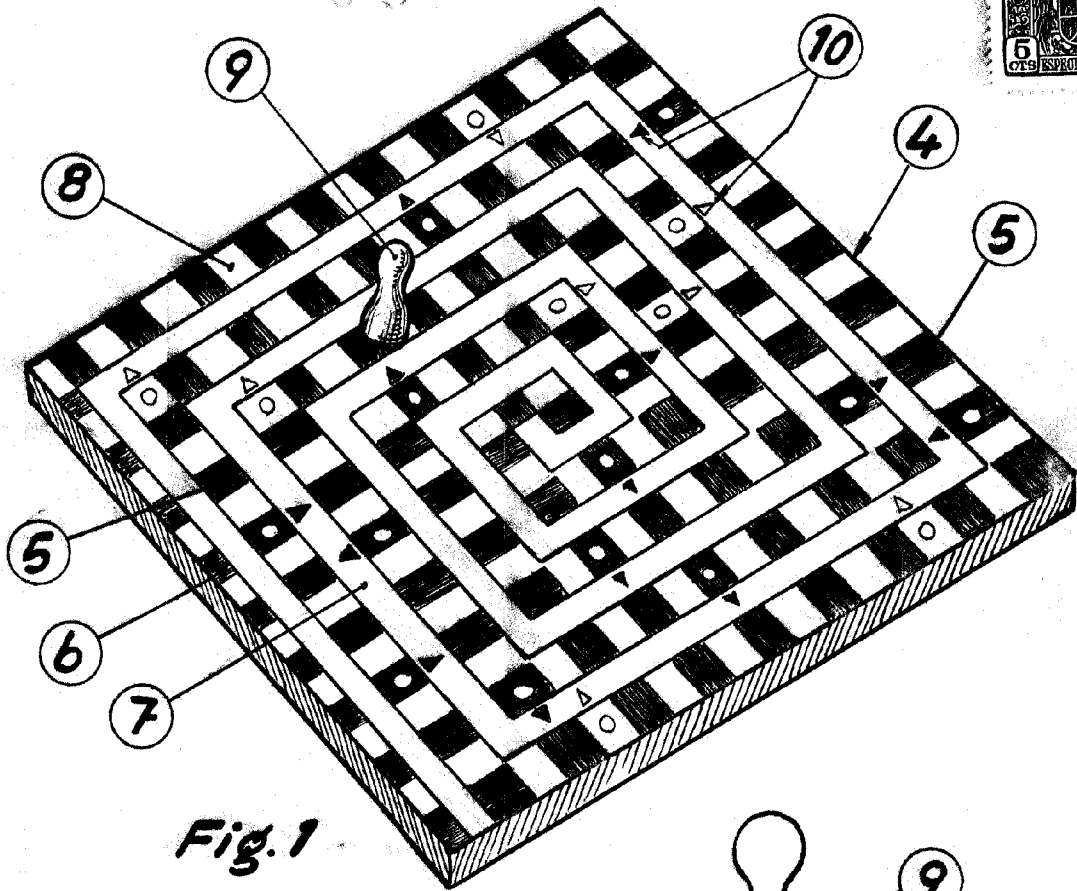


Fig. 1

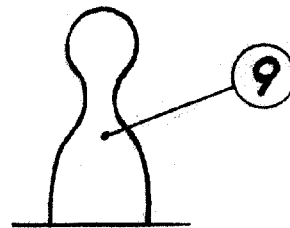


Fig. 2

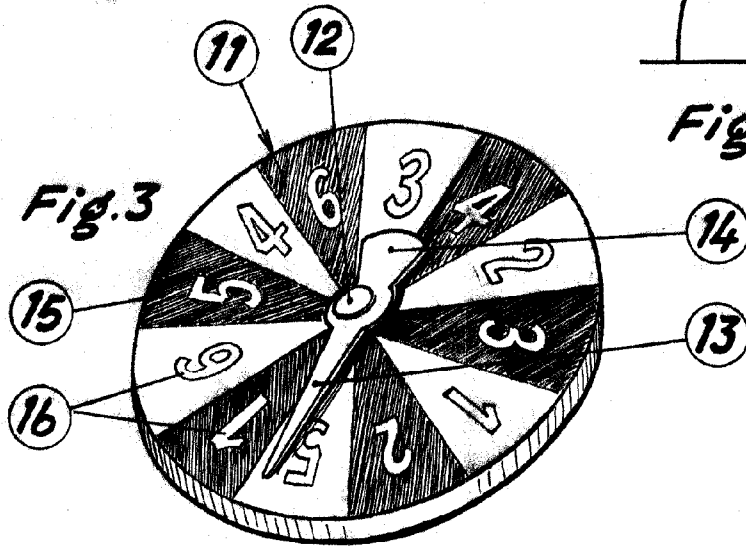


Fig. 3

P.A.
Fernando Peraire

Escala variable