

•64328



**MODELO DE UTILIDAD  
POR VEINTE AÑOS  
EN ESPAÑA**

Solicitud a favor de D. Emilie López Bardalet de nacionalidad española, residente en Barcelona, c/. Borrell 5

P O R

==;==;"NUEVO JUEGO RECREATIVO AEREO-NAVAL"==;==;==;==;  
~~~~~

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

El Modelo de Utilidad a que nos vamos a referir en la presente Memoria Descriptiva y en el adjunto plano tiene por objeto garantizar los derechos a la exclusiva fabricación, venta y explotación en España, sus Colonias y Protectorado, de un nuevo juego recreativo aereo-naval.

5

Este nuevo juego recreativo tiene la particularidad de que al propio tiempo consiste en una agradable distracción constituye un ejercicio mental muy útil e interesante.

10

Tiene además la ventaja este nuevo juego recreativo, de su reducido precio, por constar simplemente de un pequeño tablero y cinco fichas para cada jugador, re-



sultando un juego altamente competido y apasionante al alcance de todas las fortunas.

15

A causa de todo ello no cabe duda que este nuevo juego recreativo ha de resultar de gran utilidad por la distracción y ejercicio mental que el mismo presupone, de modo que su solicitante se hace merecedor al privilegio de exclusividad que el presente Modelo supone, produciendo además un efecto nuevo al conseguir con su utilización una distracción que mejera las condiciones físico-mentales del usuario.

20

Para que la idea general anteriormente expuesta pueda ser más fácilmente comprendida en la descripción que sigue nos vamos a referir a la lámina de dibujo que se acompaña que constituye un caso de realización práctica, naturalmente que tratándose de un ejemplo aclaratorio el dibujo en cuestión deberá interpretarse en su más amplio sentido y sin carácter imitativo alguno.

25

30

En dicho dibujo se representa una vista en planta de dos tableros de juego divididos en un determinado número de cuadros, indicándose por iniciales la posición en los mismos de las cinco piezas que constituyen las fichas de los dos jugadores.

35

Este nuevo juego se desarrolla en régimen de juego "no viste" o sea que los jugadores no pueden ver el tablero de su contrincante o de sus contrincantes.

40

Cada jugada puede consistir indistintamente en una jugada de "disparo" o de "movimiento", o sea, que según lo considere conveniente el jugador, puede optar por efectuar un disparo o bien efectuar el desplazamiento de una de sus fichas.



45

En los tableros del dibujo se representan como se ha indicado las cinco fichas de dos jugadores por iniciales, habiéndose designado, en uno de los dos tableros del dibujo, la ficha básica por la letra "P" significando porta-aviones, las dos fichas de velocidad normal se representan por la letra "B" significando bombardero y las dos fichas de gran velocidad se representan por la letra por la letra "C" que significa casa.

50

Y en el tablero del otro jugador se representa por "A" la ficha básica que significa acorazado, por "T" las dos fichas de velocidad normal que significa torpedo y por "S" las dos fichas de gran velocidad que significa submarino.

55

Todas las unidades que intervienen en el juego pueden disparar en un radio máximo de un cuadro alrededor del cuadro en el cual se encuentran situadas así como sobre el mismo cuadro en el cual se hallan.

60

Las unidades base o sea el porta-aviones de un jugador y el acorazado del contrincante pueden efectuar los disparos de idéntica forma que las restantes fichas pero además pueden llegar con su disparo hasta un radio máximo de dos cuadros alrededor del cuadro en que se encuentran.

65

70

Cada disparo efectuado constituye una jugada, pudiendo ser dicha jugada reemplazada por el movimiento de una ficha, con las siguientes regulaciones de desplazamiento: las dos piezas básicas, porta-aviones y acorazado en el ejemplo sólo pueden efectuar el desplazamiento de un cuadro en cada jugada, las fichas de velocidad normal o sea los bombarderos y torpederos, pueden efec-



75

tuar en cada jugada un desplazamiento máximo de tres cuadros y las fichas de gran velocidad o sea los cazas y submarinos, pueden efectuar un desplazamiento ilimitado.

80

El hundimiento de las fichas básicas porta-aviones o acorazado, determinan el fin de la partida declarándose vencedor el jugador que logre el hundimiento de la ficha contraria. Dicho hundimiento del porta-aviones o del acorazado requiere dos blancos.

85

El hundimiento de las demás unidades se logra simplemente por un sólo blanco. Los movimientos de las fichas pueden efectuarse únicamente por los ocho rumbos primarios señalados por la rosa de los vientos.

90

Cada cuadro formado por el sistema de coordenadas recibe el nombre de milla, por lo que, en las jugadas de "movimiento" se dirá por ejemplo: primer submarino se traslada 8 millas al N.E. Y al efectuar la jugada consistente en "disparo" el jugador no puede disparar a capricho, sino sujetándose al radio de tiro de cada pieza por cuyo motivo al efectuar uno de los jugadores un disparo da a su contrincante idea de la posición probable de la ficha que ha efectuado el disparo, así por ejemplo: si el jugador que dispone del primer tablero efectúa con uno de sus cazas un disparo sobre el cuadro 2-D del tablero de su contrincante, este último deduce inmediatamente que el caza que efectuó el disparo tiene que estar forzosamente o en el mismo cuadro 2-D o en uno cualquiera de los 8 cuadros situados a su alrededor que es en el caso del ejemplo el cuadro 3-D.

100

Ahora bien el jugador que ha efectuado el disparo 2-D en su próxima jugada puede a su vez efectuar una



105

jugada de movimiento, desplazando de lugar el caza que tiene situado en el cuadro 3-D, siempre y cuando su centricante no haya acertado en su correspondiente jugada el cuadro 3-D de dicho caza, derribándolo y poniéndolo fuera de juego.

110

Como se comprende las jugadas se llevan a cabo por turno alterne iniciándose el mismo por sorteo y colocándose cada jugador sus fichas en los cuadros que mejor le parezcan en el momento de iniciar el juego.

115

Descrita suficientemente la naturaleza y constitución de este nuevo juego recreativo aéreo-naval, se ha de hacer constar que podrá realizarse en diversidad de formas, tamaños y materiales, siendo también posible la introducción de variaciones secundarias que no alteren las características esenciales que se expresan en la siguiente

N O T A  
= = = =

120

Los puntos nuevos no conocidos ni practicados en España sobre los cuales se desea recaigan las reivindicaciones del presente Modelo de Utilidad son:

125

1º.- Nuevo juego recreativo aéreo-naval caracterizado por comprender cinco fichas y un tablero para cada jugador y porque dichas fichas de juego están compuestas por una básica e principal, dos de velocidad normal y dos de gran velocidad, las cuales al iniciarse el juego se distribuyen a voluntad del jugador sobre los cuadros del respectivo tablero rectangular dividido en un número variable de cuadros por medio de coordenadas cartesianas desarrollándose la competición en juego "no visto".

130



135

2º.- Nuevo juego recreativo aéreo-naval, según la reivindicación anterior, caracterizado por consistir en dos clases de jugadas, una de disparo y otra de movimiento, pudiendo optar el jugador por al jugada que desee en cada caso y porque todas las fichas que intervienen en el juego en cuanto se refiere a las jugadas de disparo pueden disparar en un radio de acción máximo de un cuadro alrededor del cuadro en que se hallen situadas y también sobre el mismo cuadro en que se encuentran, excepte las dos fichas básicas o principales, las cuales pueden disparar además, hasta un radio máximo de dos cuadros alrededor del suyo y porque en cuanto se refiere a las jugadas de movimiento, las piezas básicas pueden desplazarse un solo cuadro en cada jugada, las piezas de velocidad normal pueden efectuar un desplazamiento máximo de tres cuadros en cada jugada y las piezas de gran velocidad pueden efectuar un desplazamiento ilimitado en cada jugada.

140

145

150

3º.- Nuevo juego recreativo aéreo-naval, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque en las jugada de disparo de la reivindicación 2º. el jugador debe indicar el cuadro sobre el cual ha disparado y la ficha que ha efectuado el disparo y en las jugadas de movimiento debe indicar igualmente la ficha que se desplaza, su rumbo y la distancia recorrida.

155

160

4º.- Nuevo juego recreativo aéreo-naval, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque el hundimiento o destrucción de las fichas se consigue por un blanco o tocado, excepto para las fichas básicas o principales que requieren dos blancos o tocados logran

• 64328

- 7 -



do la victoria en la competición, el jugador que consiga antes, el hundimiento de la ficha básica enemiga.

99.-"NUEVO JUEGO RECREATIVO AEREO-NAVAL", de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la presente Memoria Descriptiva y gráficamente representado en el adjunto plano., para su mejor comprensión.

Esta Memoria consta de SIETE hojas mecanografiadas por una sola cara a doble espacio en 165 líneas.

Madrid, 13 de Febrero de 1.958

Per autorización del interesado.-

JOSE LOPEZ  
P. P.

165



|   | A | B | C | D | E | F |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 |   |   |   |   | B |   |
| 2 |   | P |   |   |   |   |
| 3 |   |   |   | C |   |   |
| 4 |   | C |   |   |   |   |
| 5 |   |   | B |   |   |   |
| 6 |   |   |   |   |   |   |

|   | A | B | C | D | E | F |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 |   | T |   |   |   |   |
| 2 |   |   |   |   | A |   |
| 3 |   |   | S |   |   |   |
| 4 | T |   |   |   |   |   |
| 5 |   |   |   |   | S |   |
| 6 |   |   |   |   |   |   |

64328

ESCALA VARIABLE  
MADRID FEBRERO 1958

JOSE LOPEZ  
P.P.  
*[Signature]*