



11 MAR

64934

• 64934

MALA REPRODUCCION
POR DEFECTO DEL ORIGINAL

MODELO DE UTILIDAD
POR VEINTE AÑOS
EN ESPAÑA

solicitado a favor de D^a Josefina Posadas Escalona, de nacionalidad española, domiciliada en Valencia, Calvo Sotelo nº 17,

p o r

=;= =;= =;= =;= "NUEVO JUEGO DE SOCIEDAD" =;= =;= =;= =;=



MEMORIA DESCRIPTIVA
=====

En la presente descripción y en los dibujos complementarios anexos, vamos a tratar de un nuevo juego de sociedad que supone una mejora de consideración sobre los juegos conocidos hasta ahora, constituyendo un nuevo medio recreativo que mantiene en constante interés a los contendientes y que obliga a desarrollar el ingenio, a la vez que, desde el punto de vista pedagógico, ha de servir a los niños y mayores para tener un mayor dominio de



• 64934

la geografía política.

10

En este nuevo juego que vamos a describir pueden tomar parte de tres a seis jugadores. Cada jugador recibirá, al comienzo de la partida, diferentes países del mundo que se le asignaran según su suerte al tirar un dado, recibiendo también las correspondientes tropas o ejércitos. Por medio de estos ejércitos, cada jugador, al corresponderle el turno de su jugada, debe intentar conquistar los territorios de sus adversarios, siendo el vencedor aquel que logre conquistar el mundo entero.

15

20

Para llevar a cabo la ejecución del juego que sucintamente se ha descrito en los precedentes párrafos, se dispondrá de los siguientes elementos materiales:

25

a) Un planisferio en el que se representan los seis continentes, estando dividido cada uno de ellos en un cierto número de territorios, con sus correspondientes nombres.

30

b) Varios grupos de pequeños cuerpos de cualquier forma, siendo las de cada grupo de un mismo color, cuyos cuerpos representaran los ejércitos. Cada uno de estos grupos está a su vez dividido en cuerpos de dos formas diferentes; unas existentes en mayor cantidad, representando cada uno un ejército y otros de las que habrá menos, a los que se les asigna el valor de varios ejércitos a cada una.

35

c) Unas cartulinas a modo de cartas, en cada una de las cuales va representada la figura de un territorio del planisferio y su nombre, y a la vez una figurita que represente a un arma del ejército (infantería, caballería,

- 64934



40

artillería, aviación, tanques, marina u otras similares), sólo en número de tres armas distintas en el conjunto de cartas, aunque este número podría variarse. En estas cartas habrá además otras pocas que no llevaran territorio representado y reuniran en una sola las figuras de las armas diferentes del ejército.

45

d) Varios dados, agrupados en dos colores.

50

Con el fin de facilitar la comprensión de la naturaleza de los mencionados elementos materiales con los que se desarrolla el juego, se acompañan a continuación unos dibujos que representan un caso práctico de realización, si bien conviene aclarar que no deben interpretarse en sentido limitativo, sino en forma amplia y general, dada su condición de mero ejemplo.

55

En la figura 1 de los mencionados dibujos representamos una caja que permite la colocación de todos los elementos del juego, incluso el planisferio que aparece en la figura 2, debidamente doblado por su mitad. No obstante, debe tenerse en cuenta que esta forma de colocación, así como el envase, son variables, puesto que no afectan para nada al desarrollo y combinaciones del juego, que es lo esencial.

60

El planisferio que aparece en la figura 2 es susceptible de doblarse por la línea de hendidura de su parte central. En este ejemplo, tal planisferio está compuesto por un tablero de cartón, madera, metálico o de cualquier otra materia, pudiendo adoptar la forma rectangular o cualquier otra, incluso circular.

65

Las figuras 3, 4, 5 y 6, representan las cuatro



el juego hasta que se reparten.

100

De 30 cuerpos -9- en forma aproximada de aceitunas, segun vemos en la figura 8, los cuales se alojan en una pequeña caja -10-.

105

De 44 cartas, 11-12-13 como las de las figuras 4, 5 y 6 que tienen representados los territorios -14-, semejantes en forma e iguales en nombre y color a los territorios en que se dividen los continentes del planisferio -1-. Llevan además las figuras -15- que representa a un soldado de infanteria, la -16- que representa a un jinete del arma de caballeria y la -17- que es un cañón como signo del arma de artilleria.

110

De 2 cartas -18-, (Figura 3), en las cuales se representan conjuntamente las figuras -15-, -16- y -17- de tres armas de un ejército (infanteria, caballeria y artilleria) y

115

De 6 dados -19-, de los cuales 3 son de un color (por ejemplo rojos) y los otros 3 de otro color, (por ejemplo negros).

120

Tambien en la figura 1 vemos como las cartas, -11-, -12-, -13- y -18- van colocadas en una caja -20-, mientras que los dados -19- se disponen a un lado y otro de la caja general -21-.

Con los elementos citados el juego debe desarrollarse como sigue.

DESARROLLO DE LA PARTIDA.

125

Cada jugador escoge el color que desee para su ejército y tira un dado. El que obtenga el mayor número de puntos será el primero en empezar el juego, y a conti-



clases de cartas existentes segun el ejemplo de los dibujos.

70

La figura 7 nos muestra la ficha en forma de pequeños prismas rectangulares (segun el ejemplo), a las que se le asigna el valor de un ejército a cada una. Naturalmente que las formas de estas fichas tampoco afectan a los fines y funciones de las mismas en el juego, por lo que tambien pueden adoptar otras formas, tal como de

75

discos, conos, piramides, de triángulos o de polígonos, pudiendo ser de cualquier materia, sea plástico, madera, cartón, metal o goma.

80

La figura 8 representa a las fichas que tienen el valor, por ejemplo de cinco ejércitos cada una, debiendo hacer las mismas observaciones en cuanto a su forma y material, que en el caso anterior. En este ejemplo tienen forma de aceituna, con tres caras planas.

85

Por último, en la figura 9 aparece un dado de los varios que se emplean en el juego.

Refiriendonos concretamente al caso de realización de los dibujos, el juego tomado como ejemplo podría estar integrado de los siguientes elementos:

90

De 1 planisferio señalado con el número -1-, con los seis continentes divididos en territorios (Figura 2).

95

De 420 prismas rectangulares -2-, según la figura 2, representando cada uno un ejército. Estos prismas se agruparan en seis colores diferentes, y en el ejemplo de colocación de la figura 1, se señalan con -3-, -4-, -5-, -6-7-8- las pequeñas cajas en que se coloca cada grupo, para su presentación, e incluso para alojarlos durante



nuación de él se colocarán los otros por el orden de puntos obtenidos. Uno de los jugadores se encargará de repartir las cartas y los ejércitos, además de tomar parte en el juego.

130

Cada partida comprende dos sucesivas fases:

I - Fase preliminar de distribución de territorios.

II - Fase decisiva de conquista del mundo.

I - DISTRIBUCION DE TERRITORIOS.

135

Las figuras -15-, -16- y -17- de las cartas, representativas de las armas, no tienen ningun valor en esta fase preliminar.

El repartidor separa las cartas -18- de las restantes, baraja estas últimas, y coloca el montón o monte en el centro de la mesa.

140

El primer jugador de turno tira un dado y recibe del repartidor tantos ejércitos, (prismas 2), del color que escogió al principio, como puntos obtenga en la tirada y tambien tantas como puntos.

145

Los trozos de mapa o territorios de las cartas que ha recibido, le indican al jugador los territorios que se le asignan en el planisferio -1-, y para indicar que le pertenecen colocará inmediatamente un ejército -2- en cada territorio del planisferio que le ha correspondido.

150

El jugador debe conservar las cartas en su poder para una eventual duda caso de confusiones en la colocación, por corrida de ejércitos u otra incidencia similar.

Realizadas dichas operaciones por el primer juga



155

dor, haran lo mismo los siguientes, hasta que todos los territorios del planisferio hayan sido distribuidos, con lo cual termina esta fase preliminar del juego.

160

Si el último jugador obtuviera mas puntos que territorios quedan, se le asignan todos los restantes y perderá los puntos obtenidos demás.

Todos los jugadores devuelven entonces las cartas al repartidor, antes de comenzar la fase siguiente, que la inicia el jugador que sigue al último que se repartió territorios.

165

II - LA CONQUISTA DEL MUNDO.

170

El repartidor toma las cartas que le devuelven, les une las cartas -18- que antes separó, las baraja todas, hace que corten y las coloca en montón. Estas cartas serviran ahora para obtener ejércitos a voluntad de los poseedores de ellas, según luego se explicará.

En esta segunda fase del juego sólo se atiende a las figuras -15-, -16- y -17- de las armas, sin tener para nada en cuenta las figuras -14- de los territorios.

175

Cuando a un jugador le llega el turno de juego tiene los derechos siguientes que pueden descomponerse en tres tiempos.

PRIMER TIEMPO.

180

a) Recibe una carta del montón, que conservará sin dejarla ver.

b) Recibe ademas tantos ejércitos (fichas -2- o -9-), como múltiplos de 3 territorios posea sobre el planisferio -1-, seacual fuere el continente en que esten situados. Por ejemplo: si tiene 14 territorios, y estos



185

los dividimos por 3, nos dará 4 ejércitos, que son los que recibirá, despreciándose los 2 restantes.

c) Caso de que el jugador posea uno o varios continentes completos, tendrá derecho a cierto número de ejércitos suplementario, según la siguiente escala (u otra que se estableciera).

190

Ejércitos que le corresponden en cada turno de juego:

Por Oceania... 2

Por América del Sur... 2

Por Africa... 3

195

Por Europa... 5

Por América del Norte... 5

Por Asia... 7

Esta escala estará representada en el tablero o planisferio -1-.

200

Los territorios que componen un continente completo son además contados para establecer el total de territorios según el punto b), independientemente de la escala anterior por los continentes completos.

205

d) Si se reuniera un grupo de tres cartas con un arma diferente cada una, o una carta -18- que las lleva las tres reunidas, el jugador puede ejercer, en este momento de su turno de juego el derecho de canjearlas por los ejércitos que le correspondan según el orden de cange con respecto a los otros jugadores, y según una escala de valores que luego se consignará.

210

Inmediatamente que obtenga el jugador los ejércitos por medio de los puntos b), c) y d) citados, está obli



215

gado a situarlos sobre los territorios de su pertenencia, pudiendo disponerlos en ellos a su antojo o conveniencia, incluso situandolos todos sobre un solo territorio si lo deseara.

SEGUNDO TIEMPO.

220

Realizadas las operaciones del primer tiempo, el jugador puede, si lo desea, atacar ya los territorios - enemigos, sirviendose de sus ejércitos. Para esto es condición indispensable que deje siempre sobre su territorio un ejército o ficha -2-, a fin de que sirva a modo de bandera para identificar al propietario del territorio. Consecuentemente, sólo se podrá atacar partiendo de un territorio en el que se posean dos ejércitos -2- como mínimo.

225

Los ejércitos pueden considerarse indistintamente como ejércitos terrestres o navales, existiendo dos modos de atacar a un territorio enemigo:

230

a) Por tierra, si el territorio atacante posee una frontera común con el territorio atacado.

b) Por mar, si los territorios atacante y atacado están unidos por las líneas señaladas en el planisferio.

235

Siendo la tierra redonda, se puede atacar Alaska partiendo de Khabarovsk, y a la inversa.

Tanto los combates navales como los terrestres se someten a las mismas reglas, y se desarrollarán del siguiente modo:

240

1 - El asaltante debe designar el territorio atacado, así como el territorio atacante, por sus nombres -



geográficos, hasta el extremo de que si se olvida, el defensor puede comerle tres ejércitos atacantes.

245

2 - El atacante toma los dados rojos y tira tantos dados como ejércitos empeñe en el combate, con un máximo de tres. El defensor hace lo mismo con los dados negros. Por ejemplo: si un jugador tiene 10 ejércitos sobre su territorio, el puede atacar con 3 ejércitos como máximo, en cada tirada de dados, pero podrá atacar varias veces consecutivas, si lo desea, con 3 ejércitos, o solamente con 2 si lo prefiere.

250

3 - En las tiradas de los dos contendientes no se atienden al total de puntos de los dados de uno y otro, sino que se compara el de mayor puntuación de uno con el de mayor puntuación del otro, dos a dos y sucesivamente por los restantes.

255

a) Si cada jugador no tiene mas que un sólo ejército empeñado en el combate, entonces gana el que mayor puntuación obtiene en su dado. Si pierde el defensor, entonces el asaltante se adueña de su territorio.

260

b) Si los dos jugadores (o uno de ellos) tiran varios dados, se les compara segun las mismas reglas, o sea: el mas alto de los atacantes con el mas alto de los del defensor; después, si ha lugar, el que le sigue en importancia numérica de uno con el del otro y a continuación, si existen, con los terceros entre si en orden numerico de resultados.

265

Ejemplos:

Dados del asaltante 3 - 3 - 2

Dados del defensor: 6 - 2 -

270



En este caso, el asaltante pierde un ejército, pues el 5 es menor que el 6 y el defensor pierde igualmente otro ejército a causa de que el 2 es menor que el 3.

275

Dados del asaltante: 6 - 4 - 3

Dados del defensor: 5 -

Aquí, el defensor es vencido. Como pierde su único ejército, el asaltante ocupa su territorio.

c) En caso de igualdad, es el defensor el que gana; por ejemplo:

280

Dados del asaltante: 5

Dados del defensor: 6

Aquí es el defensor el que gana.

Si los adversarios hacen intervenir varios ejércitos; por ejemplo:

285

Dados del asaltante: 6 - 2 - 2

Dados del defensor: 5 - 4 - 2

En este caso el defensor pierde un ejército a causa de que el 5 es menor que el 6 y el asaltante pierde 2 porque el 2 es menor que el 4, mientras que en los restantes resultados iguales el 2 del defensor se considera mas fuerte que el del atacante.

290

Se deduce pues que el atacante tendrá interés en empeñar el combate en cada jugada, con el máximo de ejércitos, o sea con 3. El defensor no tiene jamás la obligación de replicar con el número de ejércitos equivalentes a los del asaltante. Pero esta en su propio interés el defenderse siempre con el máximo de ejércitos, (sin pa-

295



300

sar de tres). Por el contrario, el puede empeñar en el combate el único ejército que tenga ocupando su territorio, mientras que el atacante debe tener siempre uno sobre su territorio, el cual no puede emplear para atacar.

305

4 - El asaltante puede continuar el combate renovando sus ataques tantas veces como desee, hasta el exterminio completo del adversario, o cesar el ataque después de uno de los intentos, cuando buenamente le parezca.

310

5 - Cuando todos los ejércitos del defensor son destruidos, el asaltante ocupa el territorio atacado con todos los ejércitos que ha comprometido en combate en la última tirada de dados. Además, puede trasladar al territorio conquistado tantos ejércitos como desee, (salvo uno), pero solamente desde el territorio atacante. También puede servirse inmediatamente del territorio conquistado como base de partida para un nuevo ataque contra otro territorio enemigo, en las mismas condiciones que anteceden. Y así sucesiva e indefinidamente hasta el agotamiento de sus ejércitos.

315

320

6 - Si el asaltante ha agotado todos sus ejércitos (salvo uno), sin conseguir destruir al adversario, o si desea usar la táctica de cerco, es libre de atacar el territorio enemigo, durante el mismo combate, desde territorios diferentes, (sucesivamente o sin orden preestablecido), con la condición de que cada uno de estos territorios tenga frontera común con el territorio atacado y posea como mínimo dos ejércitos. En caso de derrota del defensor, el asaltante transporta sus tropas, solamente

325



desde el último territorio atacante.

330 7 - Cuando el asaltante ha dejado de hacer comba
tir a ciertos de sus ejércitos, puede aún, en el mismo
turno de juego, empeñar un combate en otros puntos de -
planisferio, a partir de un territorio de su posesión.

335 8 - Se puede atacar a varios adversarios, sucesi-
vamente o sin un orden preestablecido, durante su turno
de juego.

TERCER TIEMPO.- DESPLAZAMIENTO DE LOS EJERCITOS.

340 Cuando un jugador ha terminado sus combates, lo
mismo que si no los ha entablado, tiene el derecho de des-
plazar a aquellos de sus ejércitos que no han entrado en
combate en este turno. Estos desplazamientos se hacen de
acuerdo con las mismas reglas que los combates terrestres
o navales, es decir, de un territorio a otro que sea ve-
cino inmediato, si bien los dos territorios deben perte-
necer a un mismo jugador. También puede desplazar de un
345 territorio propio a otro una parte de sus ejércitos, o
la totalidad menos uno, pero únicamente aquellos que no
han tomado parte en el combate durante el turno de juego.
Este desplazamiento puede hacerlo simultáneamente en di-
ferentes puntos del planisferio.

350 CARTAS.-

355 El jugador que reúne tres cartas con las figuras
15 - 16 - y 17, o sea con un infante, un cañón y un jine-
te, o bien consigue una carta -18- con dichas tres figu-
ras, puede cambiarlas por un cierto número de ejércitos.
Este número aumentará cada vez que un jugador haga un -
cambio, con arreglo a la siguiente escala, o a otra simi-



lar, que aumenta segun el orden en que los tome, como sigue:

| | | | |
|-----|-------------|----|-----------|
| | El 1º | 4 | ejércitos |
| 360 | " 2º | 6 | " |
| | " 3º | 8 | " |
| | " 4º | 10 | " |
| | " 5º | 12 | " |
| | " 6º | 15 | " |
| 365 | " 7º | 20 | " |
| | " 8º | 25 | " |

y así sucesivamente, con una progresión ilimitada de 5 ejércitos cada vez .

370 1 - El jugador no está obligado a cambiar las cartas por ejércitos inmediatamente que reúna la serie de 3 armas o la carta -18-, sino que puede esperar una ocasión favorable para cambiar una o varias de las series que posea.

375 2 - Si un mismo jugador pide los ejércitos durante varias jugadas consecutivas, tendrá derecho al aumento progresivo de la cantidad a recibir cada vez, según la precedente escala.

380 3 - Si un jugador cambia varias series de cartas normales o -18-, simultáneamente, tendrá derecho también a la progresión. Por ejemplo: si es el primero en cambiar dos series de cartas, resultará:

$$4 + 6 = 10 \text{ ejércitos;}$$

si fuera el segundo en cambiar tres series, resultaría:

$$6 + 8 + 10 = 24 \text{ ejércitos.}$$

385 4 - El cambio de cartas por ejércitos solo puede



hacerse al principio del turno de juego y antes de empezar el combate. Los ejércitos del cambio deben situarse inmediatamente en los territorios que posea el jugador.

390 5 - Las cartas que se van cambiando por ejércitos son separadas y cuando se acaban las del monte, el repartidor las toma, las baraja y forma con ellas un nuevo monte.

ELIMINACION DE UN JUGADOR.-

395 Cuando el asaltante destruye el último ejército en el último territorio de un adversario, se apodera también de sus cartas. El derrotado queda así definitivamente eliminado de la partida.

400 El vencedor tiene el derecho, excepcionalmente en ese momento, de pedir nuevos ejércitos, sirviéndose de las cartas del vencido, o de las suyas propias, cuyos ejércitos que obtenga debe situarlos inmediatamente.

Sin embargo, no se puede eliminar a un jugador al comienzo de la partida, antes de que finalice la cuarta vuelta.

405 FIN DE LA PARTIDA.-

El ganador es aquel que ha logrado conquistar la totalidad del mundo.

VARIANTE DE REGLAS DEL JUEGO.-

410 Los jugadores experimentados y de conocimientos del juego poco mas o menos iguales, pueden jugar de otro modo al expuesto en las anteriores reglas, el cual exigirá mas reflexión, aunque será mas emocionante.

La modificación es sencilla. Se refiere unicamente al modo de distribuir las cartas y los ejércitos.



415

En lugar de dar una carta a cada uno y en cada vuelta, se distribuyen a los jugadores las cartas y los ejércitos proporcionalmente al número de territorios que cada uno posee al principio de su turno de juego. Esto durante toda la duración de la fase de juego y en cada vuelta.

420

De este modo la posesión de territorios da los siguientes derechos:

425

| <u>NUMERO DE TERRITORIOS</u> | <u>PUEDE PERCIBIR</u> |
|------------------------------|-------------------------|
| 1 | 1 carta |
| 2 | 2 cartas |
| 3 | 3 cartas |
| 4 | 1 ejército |
| 5 | 1 ejército más 1 carta |
| 6 | 1 ejército más 2 cartas |
| 7 | 1 ejército más 3 cartas |
| 8 | 2 ejércitos |
| 9 | 2 ejércitos más 1 carta |

430

de lo cual resulta que un jugador es privado de cartas cada vez que tiene un número de territorios múltiplo de 4.

435

Por otra parte, la primera combinación de cartas da derecho, no a 4, sino a 6 ejércitos. A continuación, la progresión es igual, (6, 8, 10, 12, 15, 20, 25 ect.).

440

Como en las reglas anteriores, la posesión de un continente entero da derecho a ejércitos suplementarios.

El interés de esta partida reside en la posibilidad de control del número de cartas que reciben los adversarios, puesto que se puede, en los atacantes, reducir



445

el número de sus territorios a 4, 8, 12, 16 etc., y privarlos así de cartas.

450

Suficientemente descrita la constitución del juego, así como las reglas prácticas para su desarrollo, ha de hacerse constar la posibilidad de que varíe todo aquello de carácter secundario que no altere lo esencialmente característico en que se basa y se expresa en la siguiente nota, tal como las formas, tamaños y materiales de los diversos elementos, su cantidad, coloridos y figuras, así como las normas y reglas por las que haya de regirse.

455

N O T A
=====

Los puntos no conocidos ni practicados en España sobre los que se desea recaigan las reivindicaciones de este Modelo de Utilidad, son:

460

1º.- Nuevo juego de sociedad, caracterizado por constar de un tablero en el que se representan los seis continentes mundiales, cada uno de los cuales está dividido en territorios con el nombre de grandes regiones geográficas, llevando además en lugar apropiado una escala de valores de ejércitos correspondientes a cada continente.

465

2º.- Nuevo juego de sociedad, caracterizado por constar de una serie de cartulinas o cartas llevando representada cada una uno de los territorios o grandes regiones geográficas en que están divididos los continentes del planisferio de la precedente reivindicación, con su correspondiente nombre.

470

3º.- Nuevo juego de sociedad, caracterizado por



475

que las cartas de la precedente reivindicación, independientemente del territorio que llevan representado, están divididas en varios grandes grupos, identificados cada uno con la figura de un distintivo de un Arma del Ejército.

480

4º.- Nuevo juego de sociedad, caracterizado por constar de varias cartulinas o cartas cada una de las cuales lleva representadas en forma agrupada tantas clases de figuras representativas de las Armas del Ejército, como existan en las cartas de la precedente reivindicación, disponiendo por último de varios dados y de varios grandes grupos de pequeños cuerpos de cualquier forma geométrica que representan los ejércitos, diferenciándose un grupo de otro por el color, existiendo dentro de cada grupo de un mismo color un subgrupo de piezas de diferente forma geométrica para determinar distinto valor, en cuanto a cantidad de ejércitos. Y

485

490

5º.- "NUEVO JUEGO DE SOCIEDAD", 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 DIECIOCHO hojas escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio en 493 líneas.

Valencia, 11 de Marzo de 1958

Por autorización de la interesada

JOSE L. ...

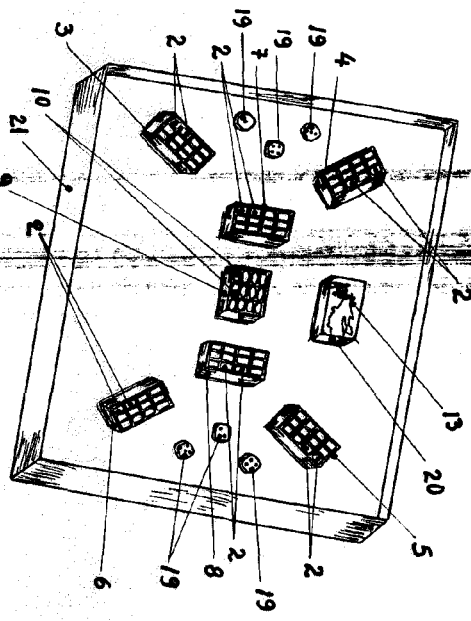


Fig. 1

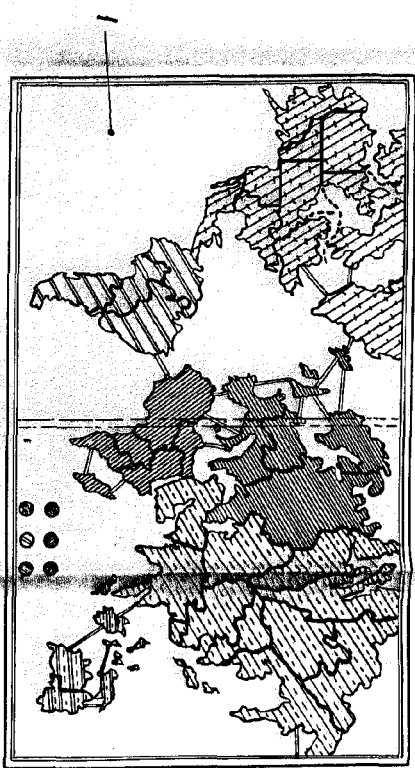


Fig. 2

•64934

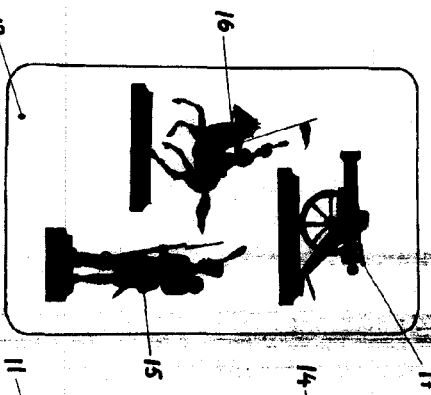


Fig. 3

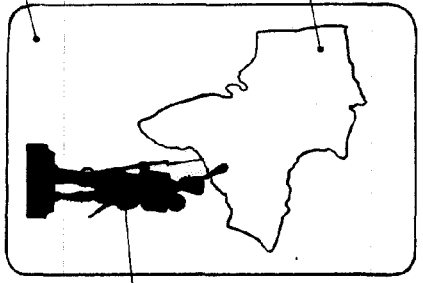


Fig. 4

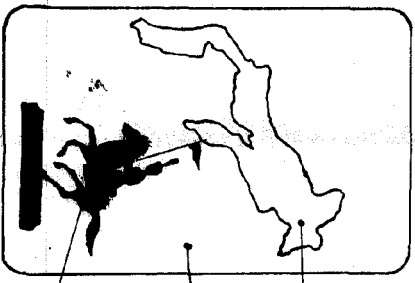


Fig. 5

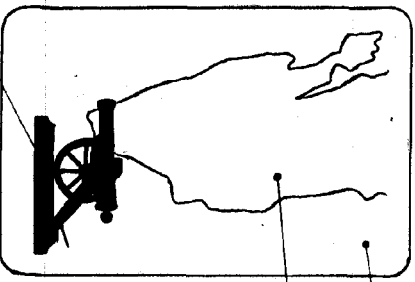


Fig. 6



Fig. 7



Fig. 8

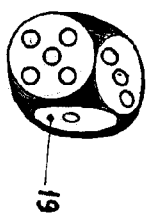


Fig. 9

Escala Variable
Valencia, Marzo 1958
P.A.

Josefina Rosades

