



•64943

MEMORIA DESCRIPTIVA  
DE UNA PATENTE DE MODELO DE UTILIDAD POR VEINTE AÑOS EN ESPAÑA A FAVOR  
DE DON MATIAS ALVAREZ Y MERINO? DE NACIONALIDAD ESPAÑOLA, RESIDENTE EN  
BURGOS, Main Calvo nº 19.

sobre:

"NUEVO JUEGO DE SOBREMESA".



64943

Con la presente solicitud se trata de proteger un nuevo juego de sobremesa con caracter pedagógico a la vez que sirve de entretenimiento para niño y personas mayores.

- 5.- El juego en sí tiene por objeto que los jugadores recorran los distintos pueblos, poblaciones, ciudades de España, o una determinada provincia, los cuales son reflejados sobre una superficie impresa, recorrido que se efectúa mediante la salvación de pasos difíciles y observaciones del Código de Circulación, o satisfecho un castigo por sus faltas o infracciones, y que una vez salvadas todas las incidencias consiguen llegar al punto final o Capital de la Provincia, con lo que dará por terminado el juego, recibiendo el primero en hacerlo como premio o recompensa la Bolsa del juego.
- 10.-
- 15.- Para mejor comprensión de la descripción que sigue se adjuntan dibujos a los cuales se hace constante referencia a lo largo de la misma.
- 20.- La única figura representada es simplemente una vista esquemática, en la cual se refleja exactamente el recorrido a efectuar además de un encasillado donde se dispondrá en cada una de las casillas el nombre de la localidad, conjuntamente con un número, y en otras casillas señales del código de circulación en sus distintos aspectos, así como también la indicación de puentes; todo ello con el ánimo de que los jugadores a la vez que se entretienen llegan a conocer a fondo el recorrido de una provincia determinada con sus accidentes y precauciones que deben tener en dicho recorrido.
- 25.-
- 30.- Consiste la presente solicitud en un nuevo juego de sobremesa, caracterizado porque consiste en la disposición especial de un cartoncillo o superficie cuadrangular, en cuyos cuadrados se inserta o impresiona un determinado



- caracter gráfico acompañado de un número de orden que va marcando el recorrido, todo ello correspondiente a una provincia o región determinada. Estos grafismos son en consecuencia los escudos de las provincias que se van recorriendo o pueblos de las mismas, así como también se denotan signos correspondientes al código de circulación, los cuales en su recorrido deberán ser respetados e interpretados como si lo fueran en verdad; igualmente y en otros cuadrados lleva impresas simplemente una indicación como p.e. "puente rio..." etc. El comienzo del recorrido se verifica desde un punto determinado (1) continuando el viaje según el trazo de puntos y flechas que se representan en el dibujo adjunto, avanzando tantas casillas como puntos se reflejen en el dado, pasando por todos ellos hasta llegar al punto final (2) que bien puede ser la Capital de la Provincia u otro punto determinado.
- 5.-
- 10.-
- 15.-

- En el juego son utilizados como señalizadores de la jugada, un número determinado de vehículos miniatura, tantos como jugadores entren, teniendo en cuenta que cada jugador puede utilizar uno o más vehículos, pudiendo mover una vez situados en el juego cualquiera de ellos.
- 20.-

- El recorrido de cada vehículo es limitado de acuerdo con los puntos que marquen al tirar un dado, que corrientemente irá numerado del 1 al 6, efectuándose por el mismo dado el sorteo para el orden de salida.
- 25.-

- Cada participante en el viaje o vuelta alquila un vehículo, abonando la cantidad que se convenga en talones que el mismo juego tiene, recibiendo a su vez una cantidad de boletos. Al empezar el juego cada participante deposita en la bolsa una cantidad de boletos, ordinariamente la mitad, reservándose el resto para satisfacer multas y hacer los obsequios que el juego establece.
- 30.-



5.- El orden normal de la marcha es de menor a mayor, salvo en los casos de accidentes en los cuales el vehículo que sufre la colisión avanza hasta el primer puesto de socorro, recibiendo un boleto como indemnización, de daños y el causante del accidente retrocede a dar cuenta a las autoridades competentes; en este avance y retroceso por accidente no hay limitación de velocidad ni obstáculos.

10.- En cuanto a las paralizaciones todo vehículo que va ya a ocupar una casilla o espacio señalado con aparcamiento prohibido (pantanos, lagunas, lagos, pozos, etc.) quedará inmovilizado, hasta que otro jugador vaya a ocupar la misma casilla o la rebase y en éste último caso como éste jugador se entiende que le ayuda a salir del mal paso, a la siguiente vuelta cuando le correspondiera tirar el dado, al jugador socorrido, lo hará el que le prestó ayuda habiendo colocado su vehículo ya puesto en marcha en la casilla siguiente.

15.- Multas o sanciones; como el código de circulación prohíbe pararse en los cruces de carreteras, todo jugador que le corresponda parar en uno de estos puntos, será sancionado con una multa de un boleto, que engrosará en la bolsa del juego y la misma multa satisfará el jugador que se pare en un paso a nivel, por la peligrosidad que esto supone. Cuando los jugadores lo hagan defendiendo los colores o el honor de una localidad puesto que se puede participar por equipos que figure marcada en el cartoncillo o superficie de juego (3), el titular de cada localidad abonará a los otros jugadores que se paren en su localidad un boleto, como obsequio a la atención que le han dispensado; por el contrario, todo jugador que pase por una de estas localidades y no se pare abonará al titular de la localidad un boleto, por su falta de atención en no pararse a saludarle.



64943

- 5.- En cuanto a la limitación de velocidad, todo vehículo al llegar a zonas de peligro (escuelas, pasos a nivel, badenes, carreras estrechas con indicación de cada el paso, etc)., se parará en la casilla inmediatamente anterior y a la siguiente vuelta salvará el peligro avanzando tantos espacios como marque el dado.
- 10.- Adelantamientos prohibidos; como éstos no se pueden producir, en las curvas, puentes, túneles, arcos, etc., cuando un participante ocupe uno de estos espacios no solo impide que otro les adelante, sino que se le ponga al lado por tanto, el jugador que al contar hubiera de rebasarle u ocupar dicho puesto, se entiende que produce un accidente y en este caso el vehículo que primeramente ocupaba la casilla, después de recibir un boleto como indemnización al
- 15.- daño sufrido, sale en busca de auxilios médicos hasta el primer puesto de socorro y el causante del accidente retrocede hasta el primer núcleo de población a dar cuenta al Juzgado, y en estas marchas de urgencia, tanto avanzando como retrocediendo no hay limitación de velocidad ni de adelantamiento.
- 20.- Igualmente se establecen premios y recompensas, que serán fijados al comenzar el juego, para el participante que llegue primero a la Ciudad denotada como punto final del viaje, o también a otra Capital que se determine de antemano; cuando el viaje es por una provincia debe hacerse con todas los partidos judiciales una parada, y el primero que llegue a la meta, la Capital de España, Capital de la Provincia, recibirá lo que quede en la bolsa del juego.
- 30.- El jugador o participante que quede sin boletos, para hacer los obsequios que le corresponda o satisfacer las multas por las infracciones que cometa, ha de solicitar más boletos de la bolsa del juego o de otro jugador o retirarse.



Si bien la forma de ejecución aquí descrita constituye aplicación preferente de la presente invención, podrán introducirse modificaciones de forma y de detalle sin que por ello se altere la esencialidad de la misma que se reivindica en la siguiente

5.-

NOTA

En resumen, la presente solicitud recaerá sobre las siguientes reivindicaciones:

10.- 1ª.-Nuevo juego de sobremesa, caracterizado porque el mismo consiste en un cartoncillo sobre el cual van impresos los nombres de poblaciones correspondientes a una provincia, cuyos nombres se determinan dentro de un cuadrado debidamente numerados partiendo del margen inferior derecha hacia la parte superior, volviendo a descender la numeración, y así sucesivamente hasta la determinación numérica de todos los cuadrados encerrados dentro del cartoncillo y que como se ha dicho corresponden a los pueblos de una provincia determinada.

20.- 2ª.-Nuevo juego de sobremesa, según la reivindicación anterior, caracterizado porque en los cuadrados que corresponden a poblaciones importantes dentro de la provincia, se denota la presencia del escudo correspondiente, así como igualmente en los demás cuadrados, correspondientes también a localidades de menor importancia se reflejan signos que tengan relación con las mismas tales como señalización de cruces, curvas, badenes, pasos a nivel, asistencia facultativa.

30.- 3ª.-Nuevo juego de sobremesa, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque igualmente figuran cuadrados con indicación de Monumentos religiosos e



•64943

históricos, así como cuadrados en los que solo figura el nombre del algún río, calles principales, establecimientos sanatoriales, residencias e indicación de puestos de socorro.

5.-

4ª.-Nuevo juego de sobremesa, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque el juego consiste en ir recorriendo los cuadros reivindicados anteriormente y que figuran en el juego, por orden numérico, cuyo avance se relaciona con arreglo al número de puntos que señalen los dados.

10.-

5ª.-Nuevo juego de sobremesa, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque las incidencias del juego se relacionan con la inscripción o signo gráfico que figure en los cuadrados, donde el recorrido de la ficha del actuante según los puntos obtenidos con el dado finalice.

15.-

6ª.-"NUEVO JUEGO DE SOBREMESA".-

Según se describe en la presente memoria que consta de siete hojas escritas a máquina y dibujos.

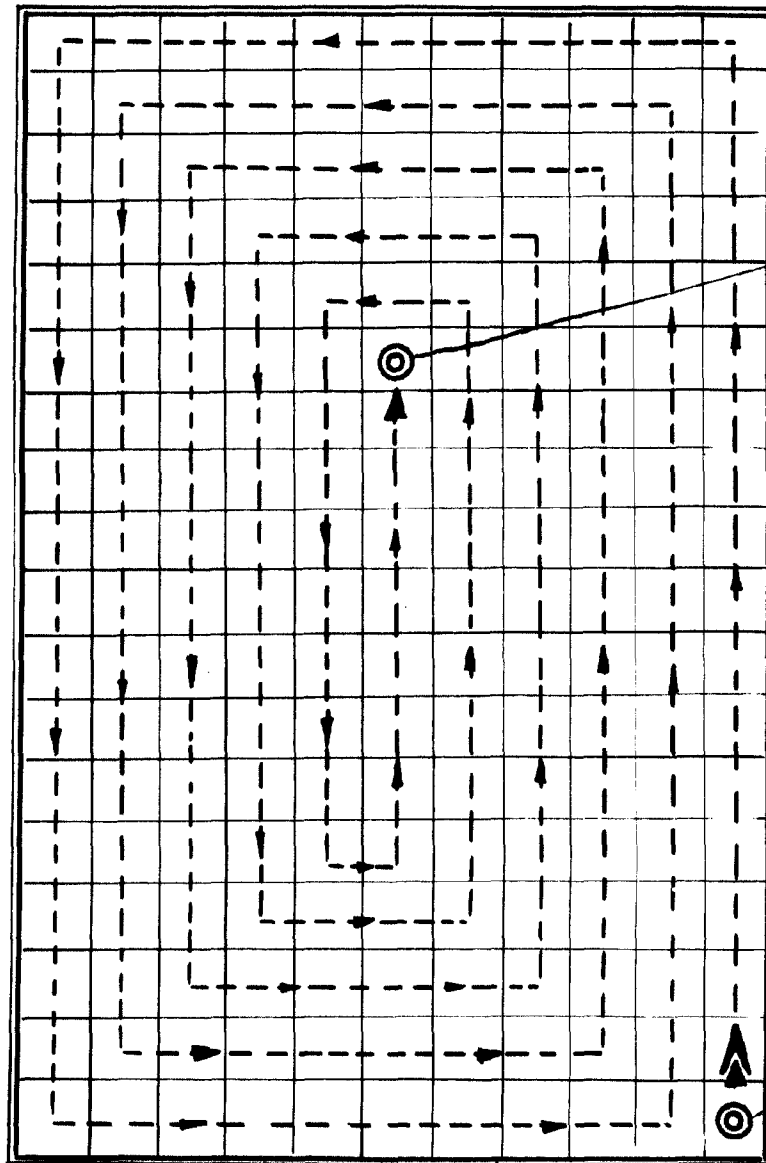
20.-

Madrid, 18 de marzo de 1.958

Francisco Javier Plaza

F. P.

64943



ESCALA VARIABLE  
Madrid, ..... de ..... de 19.....

EL AGENTE: