

28 00



• 69342

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

para "UN JUEGO ARITMETICO", a favor de Don CIRINO ANTONIO DOMIN-
GUEZ LUCAS", residente en BARCELONA, calle de Paris, n° 170.

= . =

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a un juego aritmético.

5. Mas concretamente comprende el modelo, un juego en el que para dar lugar a los movimientos de las fichas, es preciso efectuar con los números suministrados por los dados, operaciones aritméticas que también son indicadas por otros dados, de tal suerte que según la indicación es preciso efectuar, suma, resta, multiplicación o división y el resultado de la operación manifiesta el número de puestos de avance o de retroceso, según
10. el caso.

El juego comprende unos dados, ya protegidos por el so-

69342 280



licitante en su modelo industrial, nº 24.377 y son de forma de dodecaedro comprendiendo 9 cifras y tres ceros. Los dados de indicación de operación, son en forma igual, pero llevan marcados en sus caras, tres signos "mas", tres signos, "menos", tres signos de multiplicación y tres de división.

5.

El tablero comprende una disposición correlativa de números desde el cero al 81, comprendiendo cada número casillas colaterales de manera que para cada número existan tres lugares, uno el del número propiamente dicho y los otros los colaterales. En el juego no pueden estar colocadas mas de dos fichas por número, en forma tal que la última colocada obliga a salir a la primera.

10.

La técnica del juego consiste en que para cuatro jugadores, o menor número de estos, con cuatro fichas cada uno lo empezará el que con los tres dados saque mayor número de puntos. El juego se efectúa dejando caer suavemente los dados sobre la mesa, de los tres dados, son dos los que indican números y uno el que señala los signos de la operación aritmética.

15.

Por ejemplo, al aparecer los números 8 y 7 en los dos dados y en el tercero el signo de sumar, quiere decir que sumando 8 mas 7 nos da 15, que es el número de puntos a avanzar en el tablero del juego.

20.

Si en vez de salir el signo de sumar, hubiese salido el de restar, entonces sería 9 menos 7 igual a un punto, que es lo que se tendría que retroceder la ficha.

25.

Si analogamente fuese el signo de multiplicar, el avance sería el producto de 8 por 7 igual a 56 y si fuese el signo de dividir el avance sería el cociente de 8 entre 7 igual a un punto, hacia adelante.

30.

Sin embargo, puede existir cierta convencionalidad en



las reglas y modificar en cualquier sentido, los avances y los retrocesos.

5. De acuerdo con ello se puede fijar, cuales han de ser los signos de operación aritmética que dan lugar a avance y cuales los de retroceso.

10. Las fichas, pueden ser de cualquier forma, ya sean discos, ya peones del ajedrez u otras caprichosas según los diversos tipos de representación del tablero. En lugar de dados pueden ser utilizadas ruletas u otros medios de indicación conocidos.

El tablero, puede comprender un trazado espiral para los números y casillas, ya otro arbitrario juntamente con representación artística o decorativa.

15. El fin perseguido en este juego, es llenar un vacío que hasta la fecha no se ha logrado, procurando un sano entretenimiento a pequeños y mayores, un ejercicio de iniciativas inteligentes para desarrollar el potencial personal.

20. Con el fin de facilitar la explicación se acompaña a la presente memoria una lámina de dibujos en la que se ha representado un caso de realización que se cita a título de ejemplo.

En el dibujo:

La figura, representa el tablero de juego y los dados en un momento de la jugada.

25. En el dibujo se representa en 1 el tablero, en cualquier representación gráfica que materialice el orden sucesivo desde el cero al 81. Los dados 2 3 son respectivamente, para signos y para números, demostrando el dibujo en el primero el signo de suma y en los segundos los números respectivos -siete- y -cinco-.

30. La suma de estos números, da doce, que demuestra el número de puntos a avanzar. En 4 se indican las fichas arbitrarias.



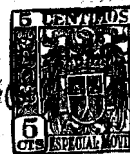
El avance en este caso es correlativo, así pues se sumarán a los indicados en la jugada anterior o según se estime en las reglas.

5. La entrada en juego ha de ser con resultados positivos, no pudiendo entrar cuando el signo es negativo o de resta, puesto que representa retroceso, que no puede realizarse en el comienzo o cero.

10. El modelo, dentro de su esencialidad, puede ser llevado a la práctica en otras formas que difieran en detalle de la indicada a título de ejemplo para la descripción a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba. Podrá, pues, construirse en cualquier forma y tamaño, con los medios y materiales más adecuados para lograr el fin propuesto, por queda todo ello comprendido en el espíritu de las reivindicaciones.

69342

28 G



N O T A

Descrito el objeto y utilidad de la invención, lo que se declara como no divulgado ni practicado en España, comprende las siguientes reivindicaciones:

- 5. 1. Un juego aritmético, caracterizado esencialmente por el hecho de comprender un tablero en el que en cualquier orden de representación se encuentran los números sucesivos a partir del cero, comprendiendo cada número casillas colaterales para recibir las fichas de los jugadores, siendo la técnica del juego, un avance de fichas y un retroceso, derivado del resultado de la
- 10. operación aritmética realizada con los números suministrados por dos dados especiales y ya protegidos por el solicitante o por otro medio adecuado en dependencia con un tercer dado o medio en donde aparecen los signos de las operaciones de aritméticas, sumar, restar, multiplicar y dividir.
- 15. 2. Un juego aritmético según la anterior reivindicación en el que además de los dados o medios, entran en consideración unas fichas que pueden afectar cualquier forma y con dimensiones adecuadas a las casillas del tablero.
- 20. 3. Un juego aritmético.
Según se describe y reivindica en la presente memoria que consta de cinco hojas foliadas y escritas a máquina por una sola cara, acompañadas de una lámina de dibujos.

Madrid, a 28 OCT 1958

CIRINO ANTONIO DOMINGUEZ LUCAS.

P. a.

JAMES IVERN MIRALLES

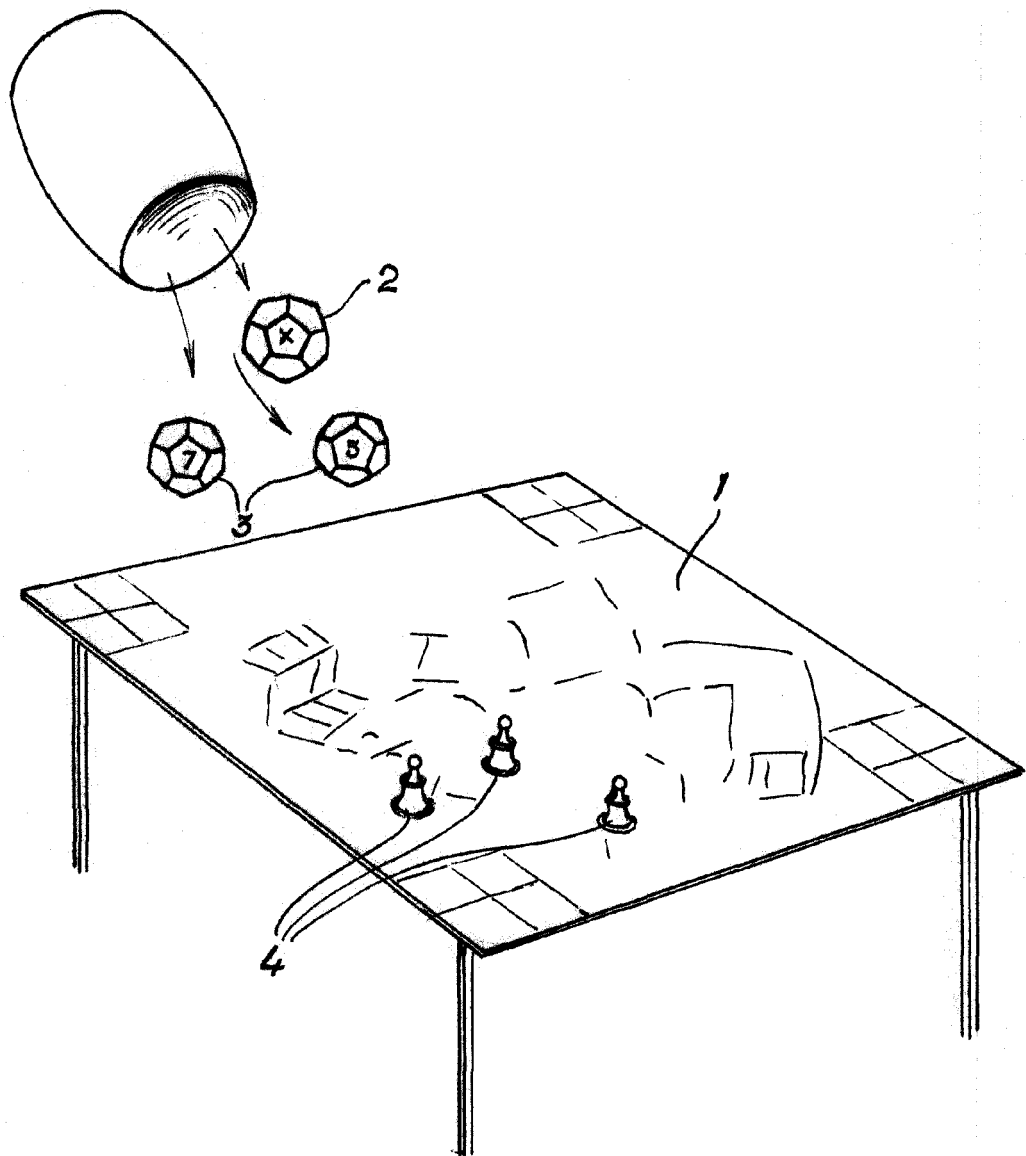
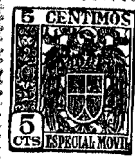
R/rm.

D. Cirino Antonio Domínguez Lucas

Hoja única

• 69342

28 OCT



Madrid, 28 OCT. 1958
Jaime Isern
p.p.