

70458  
70458



MODELO DE UTILIDAD  
POR VEINTE ANOS  
EN ESPAÑA

Solicitado a favor de D<sup>a</sup>. Josefina Posadas Escalona, de nacionalidad española, domiciliada en Valencia, Calle de Calvo Sotelo, nº 17

P O R

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

\*\*\*\*\*

MEMORIA DESCRIPTIVA  
=====

El juego que vamos a describir en la presente Memoria y en los dibujos complementarios, constituye una novedad dentro de los juegos de sociedad, ya que su desarrollo imita con gran propiedad el ascenso de unos alpinistas o escaladores de montañas, pasando por las vicisitudes de estos deportistas.

El juego es apropiado para que tomen parte en él



10 de dos jugadores en adelante, hasta un número prudencial  
y permite establecer entre todos los jugadores una refiida  
competición de escalada de la cadena montañosa represen-  
tada en el tablero, con la particularidad de que, estando  
15 el tablero inclinado o vertical, el avance de las figuras  
o fichas en su ruta, da la impresión de una verdadera  
ascensión, con las caídas y retrocesos hasta el punto de  
partida, accidentes y caídas fuera de ruta en donde quedan  
detenidos en espera de auxilio y en fin una serie de ju-  
gadas y combinaciones que lo hacen sumamente distraído.  
Se consigue pues con este juego un nuevo elemento recrea-  
tivo y con ello una mejora de los medios de distracción,  
20 por el cual se hace merecedora su solicitante al privile-  
gio de exclusividad que se solicita.

El juego ofrece la particularidad de estar cons-  
tituido por un cartón con un doblez y un caballete apati-  
ble de cartón, que permite colocar el tablero en posición  
25 inclinado sobre la mesa de juego, En este cartón va so-  
brepuesto el tablero propiamente dicho compuesto por una  
cartulina, cartón o papel en la que hay representado cual-  
quier paisaje montuoso y sobre los picos de las montañas  
dibujadas, una línea que marca la ruta a seguir por las  
30 figuras o fichas, existiendo de trecho en trecho, unos  
espacios, sean círculos u otras figuras, acotados con una  
cifra cuyas cifras son progresivas hasta el final. La  
característica principal del juego reside en que en la  
parte inferior de esta cartulina o papel, hay pegadas  
35 unas masas metálicas imantadas, situadas precisamente de-  
bajo de los espacios acotados y numerados, si bien todos  
ellos no tienen masa magnética, existiendo otras masas



40 imantadas distribuidas irregularmente fuera de la línea que indica la ruta. El juego comprende además una figura o ficha por cada jugador que tome parte en el juego, la cual lleva adherida en su cara posterior otra masa metálica imantada, y consta también de un dado por cada jugador.

45 Con objeto de comprender más fácilmente las características generales que dejamos descritas, se acompaña una lámina de dibujos en la que se representa un caso de realización práctica de uno de estos juegos, el cual debe interpretarse ampliamente y sin limitación alguna, dada su condición de simple ejemplo.

50 En los referidos dibujos la figura 1 nos muestra una vista en perspectiva del tablero colocado en la posición apropiada para iniciar el juego; la figura 2 es una vista de perfil; la figura 3 representa el tablero en posición de juego, con la lámina de los gráficos de la ruta levantada, para que se vea en ella su cara inferior; la  
55 figura 4 es una vista frontal de la ficha o pieza de un jugador, la cual se vé en sección en la figura 5.

60 Los distintos elementos del juego representado en los dibujos, se señalan en ellos con las siguientes acotaciones: -1- es el cartón que, con la porción doblada -2-, constituye el soporte de la lámina de papel o cartulina -4- que contiene los dibujos del juego o tablero. El referido cartón -1-, -2-, lleva un tercer cartón -3-, abatible, de tal modo que puede colocarse perpendicular a  
65 los otros y servir de caballete de sustentación.

En la lámina -4- existen dibujadas unas cordilleras de montes -5-, con múltiples picos, dando la impre-



70 sión de que tienen diversas altitudes cada vez mayores y enlazando los referidos picos pasa una línea -6- o franja, que señala el camino o itinerario de avance de las piezas. A lo largo de dicha línea -6- hay varios círculos o espacios -7-, espaciados a trechos irregulares, conteniendo cada espacio una cifra.

75 En la cara inferior de la lámina -4- y según se aprecia en la figura 3, hay adheridas unas masas metálicas -8-, imantadas. Estas masas -8- imantadas coinciden con algunos círculos o espacios -7-, aunque existen algunos cuya masa -8- no está imantada, o simplemente no poseen masa de ninguna clase. Algunas de dichas masas magnéticas se hallan colocadas fuera de la línea -6- que  
80 señala la ruta.

El juego, aparte de un dado para cada jugador, (que no se representa en los dibujos), consta también de una figurita o pieza -9-, que en el ejemplo representa a un montañero o alpinista, cuya figura tiene en un  
85 lado un vástago -10- que actúa de mango para su manejo, mientras que en su cara posterior lleva montada una masa magnética -11-. Cada pieza -9- conviene que sea de distinto color para diferenciarse unas de otras.

90 Las reglas del juego pueden ser muy variadas y alterarse a voluntad, de modo que las que citamos a continuación, lo son solamente a título de ejemplo y para explicar el funcionamiento o desarrollo del juego, que es como sigue: Cada jugador tira su dado y hace avanzar  
95 su figura -9-, tantos espacios -7-, como puntos obtenga, colocando entonces a su figura -9- sobre el espacio -7-



100 que le corresponda. Si en este espacio hay masa imantada en la parte trasera, la pieza -9- quedará adherida. Por el contrario, si el espacio -7- en donde le corresponde situarse, no tiene masa imantada, la pieza resbalara por la superficie inclinada de la l'amina -4- y si cae hasta el final, debe empezar otra vez la ruta cuando le corresponda su tirada de dado. Puede ocurrir que al deslizarse, quede la figura -9- detenida en el campo magnético de

105 alguna zona -7-, en donde permanece hasta que le vuelve a corresponder el turno de tirada, siguiendo avanzando desde este punto de detención. Si al deslizarse por la superficie -4- es retenido por alguna de las masas imantadas, -8- situadas fuera de la línea -6-, entonces tiene

110 que esperar la expedición de salvamento, o sea no podrá reanudar su marcha hasta que no obtenga un 6 en su dado. Al reanudar la marcha lo hará partiendo del número anterior al de su caída.

115 Cuando una pieza se encuentra en el camino con otra, puede pasarla. Si a una pieza le corresponde un número ocupado, entonces debe situarse en el inmediato anterior.

El jugador cuya pieza alcanza primero la cumbre mas alta en una jugada exacta, será el vencedor.

120 Son variables el tamaño, materiales, colores, las formas de las piezas, los dibujos o paisajes representados y en general cualquier detalle secundario que no altere lo principal, que se expone en la siguiente

N O T A

125 Los puntos que se reivindicán como no conocidos



ni practicados en España, en este Modelo de Utilidad, son:

130 1º.-Nuevo juego de sociedad, caracterizado por constar de una lámina de cartón u otra materia rígida, con un doblez y un caballete, para que actuen de soporte de sustentación, plegable que permita mantener de pie e inclinado al tablero de juego.

135 2º.-Nuevo juego de sociedad, con un tablero en el que se representa una línea o camino con diversos puntos o espacios cerrados y numerados e irregularmente espaciados a lo largo de dicha línea y un paisaje de cordilleras montañosas, caracterizado porque en la cara posterior de dicho tablero, compuesto por una lámina, existen diversas masas metálicas adheridas, unas imantadas y otras nó, estando situadas unas, coincidiendo con los puntos o espacios numerados de la línea o ruta de avance, y otros en lugares fuera de dicha ruta.

140 3º.-Nuevo juego de sociedad, caracterizado por constar de unas piezas, una para cada jugador que, independientemente de su forma, poseen una masa metálica imantada en una de sus caras, de tal modo que, cuando al tirar el dado, la pieza se coloque en el punto numerado que le corresponde quede atraída y sostenida en él por la fuerza magnética de la masa imantada, o simplemente se deslice y caiga por la superficie inclinada del tablero, bien hasta el final o pie del tablero, o se quede retenida en puntos o zonas magnéticas inferiores, dentro o fuera de la ruta. Y

145 4º.-"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

155

70458



- 7 -

representado en los adjuntos planos para su mejor comprensión.

Esta Memoria consta de SIETE hojas escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio en 157 líneas.

Valencia, 6 de Diciembre de 1.958  
Por autorización de la interesada.

JOSE LOPEZ  
P.P.



FIG. 1

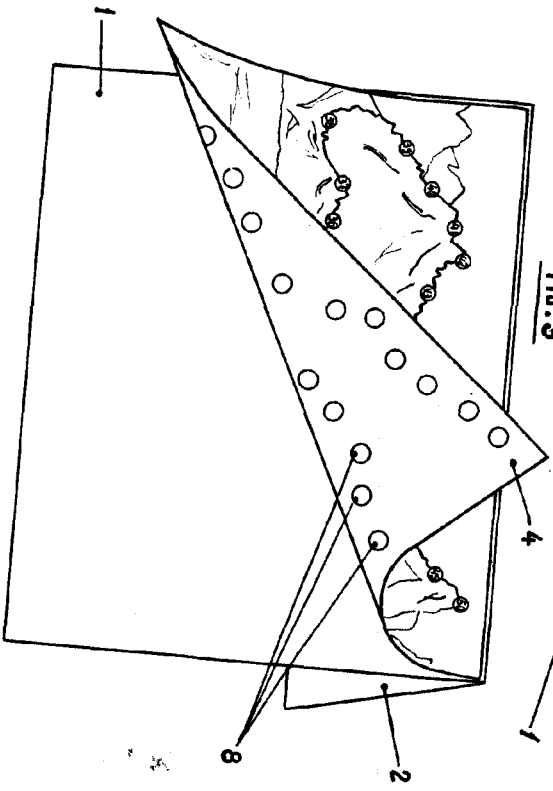


FIG. 3

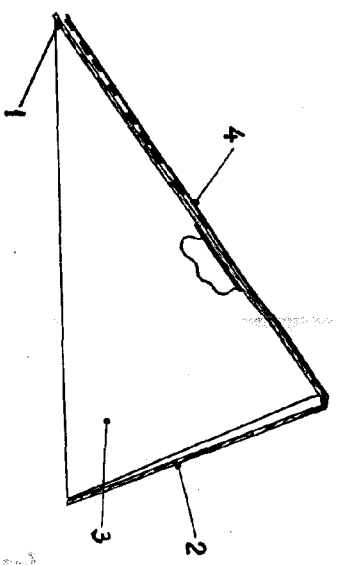


FIG. 2



FIG. 4

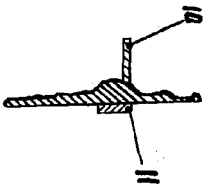


FIG. 5

Sección A-B

70458

ESCALA VARIABLE

VALENCIA DICIEMBRE 1958

RA

*[Handwritten signature]*

