

71877

23 FEB 1958



71877

MEMORIA DESCRIPTIVA
que se acompaña a
la solicitud de un
MODELO DE UTILIDAD, por VEINTE AÑOS en
ESPAÑA, a favor de Don Victoriano Pérez
Gómez, domiciliado en Madrid, calle Anto-
nio Arias, n.º 5- 5.º A
p o r
"JUEGO RECREATIVO DE SOBRE - MESA"

23710



71877

La invención a que se refiere la presente memoria constituye una novedad industrial, con características y ventajas que la hacen merecedora del privilegio de explotación exclusiva que por ella se solicita, de acuerdo con las prescripciones del Estatuto vigente de la Propiedad Industrial, de 26 de julio de 1.929, texto refundido, publicado el 30 de abril de 1930

El objeto de la presente solicitud de Modelo de Utilidad, es conseguir el privilegio de explotación exclusiva de un nuevo modelo de juego de sobre-mesa que tiene características muy interesantes tanto en el terreno recreativo como en el cultural, ya que incita por el interés del juego a aguzar el ingenio de los jugadores que intervienen en el juego.

En el dibujo que se acompaña se ha representado gráficamente el tablero sobre el que se realiza el juego bien entendido que este tablero puede tener modificaciones sobre el ejemplo que solamente a título de tal se ha representado en el dibujo.

Como se deduce del dibujo que se acompaña, el tablero representa un partido de fútbol, y por ello el tablero citado sobre el que se juega tiende a representar un campo, con su público, terreno de juego, línea de juego marcada en el campo y cuantos detalles accesorios puedan contribuir al fin que se persigue.

El terreno de juego que en realidad es la parte interesante está dividido en cuadrículas, sobre las cuales y en los lugares estratégicos aconsejados en el juego real se citan las fichas que representan los distintos jugadores de cada equipo.

Estas fichas llevarán por un lado el número de jugadores y por otro los colores representativos del equipo que simule el partido. De este modo los aficionados o partidarios de un de -

23 FEB



71877

terminado equipo podrán jugar impulsando a sus jugadores favoritos.

5 El juego tiene como elemento accesorio un dado en cada una de cuyas caras se han representado las indicaciones siguientes: Derecha. Izquierda. Retroceso. Penalty. Avance y Avance.

Como puede verse la indicación de Avance por ser la más necesaria se repite dos veces.

10 Siguiendo la línea de las cuadrículas que aparecen en el terreno del campo se efectuará por los jugadores el movimiento que indique el dado, excepto en el caso de penalty en que el movimiento se efectúa con un jugador contrario.

15 De acuerdo con estos elementos se realiza el juego siguiendo aproximadamente el reglamento o bases siguientes. Este juego, que consiste en tratar de conseguir el meter una ficha en la portería contraria, por medio de avances, se atenderá a las siguientes normas:

20 1ª.- Al empezar cada encuentro, se elegirá por cada contendiente las fichas con los colores de su equipo favorito, y tomará el nombre de éste. Se efectuará la alineación normal, colocando cada número de ficha con su número homónimo, que figura en el tablero de juego; así, por ejemplo, la ficha número 3, se colocará en el número 3 del mencionado tablero, y en la parte de su campo, previamente elegido. El saque inicial lo efectuará aquel a quien salga primero el punto PENALTY, al tirar el dado.

25 2ª.- El encuentro será a cuatro goles, para así poder dar lugar, incluso, a un empate a dos tantos. Cada vez que se consiga un "gol", todas las fichas volverán a alinearse en sus números correspondientes y se reanudará el juego, sacando en la primera jugada siguiente el equipo a quien le hayan marcado el tanto. Esto se repetirá, hasta que se marquen cuatro goles, bien

30

23 FEB.



sean a favor de uno u otro equipo. Hay que tener en cuenta que en el momento que se hayan conseguido los dos primeros tantos, los equipos cambiarán de campo.

5 3^a.- La primera jugada de cada equipo, habrá de efectuarse, obligatoriamente, con el delantero centro, o sea con la ficha marcada con el número 9. Igual ocurrirá al reanudarse el juego después de marcado "gol". Aun saliendo "Penalty" en la jugada inicial, habrá que mover al n^o 9 contrario.

10 4^a.- Según las jugadas que salgan en el dado, hay que hacer constar que UNICAMENTE se saltará un cuadro, en el sentido que indique la mencionada jugada.

15 5^a.- El dado indicado se divide en seis caras, que indican las jugadas a efectuar, siendo éstas las siguientes; dos caras indican AVANCE, que quiere decir mover la ficha que más convenga al beneficiado, en un cuadro hacia adelante; DERECHA, se pasa la ficha un cuadro en horizontal hacia la derecha; IZQUIERDA, al lado izquierdo, y PENALTY, que supone jugada sumamente favorable al beneficiado con ella, toda vez que dá opción a MOVER LA FICHA QUE MAS CONVenga, PERO DEL CONTRARIO, -
20 siempre saltando un solo cuadro, hacia atrás, adelante, derecha o izquierda. No se podrá mover a la ficha número 1, o sea la correspondiente al portero. Además, el PENALTY, dá derecho a volver a tirar el dado otra vez al mismo equipo y en case -
25 de salir otra vez la misma jugada de PENALTY, aparte de poder mover de nuevo la ficha contraria que más interese, nuevamente se podrá efectuar tirada por tercera vez. Una vez efectuadas tres tiradas, por las causas indicadas, el beneficiado con ellas no podrá ya efectuar más tiradas repetidas, dando paso a la tirada de su contrario.

30

6^a.- Al llegar una ficha cualquiera del equipo atacante

23 FEB. 1933



1877

a una de las esquinas del campo contrario, denominadas CORNER, su equipo tendrá derecho a una nueva tirada del dado. Un jugador que llegue a la esquina de CORNER, pero del propio campo - que defiende, no se beneficiará de nueva tirada.

5

7^a.- Cada equipo tirará solo una vez el dado, alternando así una tirada cada equipo, salvo en el caso de PENALTY, ya especificado en el apartado 5^a y en el de CORNER, mencionado en el apartado 6^a.

10

8^a.- En caso de que una ficha, por las circunstancias del juego, tuviese que salir por las Líneas de Meta o Banda (indicadas en el tablero de juego), volverá, obligatoriamente, a su puesto inicial.

15

9^a.- Si al salir la jugada PENALTY a favor de un equipo, este hiciese salir fuera de las líneas de banda o meta a una ficha cualquiera del equipo contrario, que estuviese jugando pegada a dichas líneas, ésta volverá también a su puesto inicial.

20

10^a.- Obligatoriamente, cuando a un equipo le correspondan en cuatro jugadas alternas que le correspondan efectuar, intercaladas con las correspondientes a su contrario, le saliesen en las repetidas cuatro ^{la} cara del dado que indica RETROCESO, retirará del campo a la última ficha que haya movido, considerándose "jugador expulsado", no pudiendo reaparecer en todo el resto del partido. Esto puede repetirse, según la suerte varias veces y siempre que ocurra se retirará un jugador. Interesa, por tanto, llevar la cuenta de las veces que salga esta jugada, por si llegasen a sumar las cuatro alternas, pero seguidas en el mismo equipo.

25

30

11^a.- Se consigue un "gol", cuando por los avatares del juego, el equipo atacante consigue meter una ficha cualquiera en la portería contraria, (indicadas en el tablero con la palabra "GOL") y también cuando por mala suerte, el equipo que defiende, se viese obligado a introducir una de sus fichas en su propia -

23 FEB.



71877

meta. En cualquiera de estos dos casos, los equipos volverán a alinearse como al principio y se reanuda el partido.

5 12º.- Si al efectuarse una tirada de dado, la jugada que saliese no diese lugar al movimiento de ninguna ficha, por estar éstas rodeadas por las del contrario, e incluso por las suyas propias, se perderá esta tirada y dará opción a que juegue al contrario. Nunca, por lo tanto, podrá montarse una ficha sobre otra, incluso siendo del mismo equipo.

10 OBSERVACIONES. En definitiva este juego, deberá ser realizado, junto con el signo del azar, estudiando técnicamente, no solo los propios movimientos, si no los posibles que podrían efectuarse a las fichas del contrario, en el caso, claro es, de salir beneficiado con la jugada PENALTY.

15 Debe procurarse siempre, una buena protección de la meta propia y el avance ordenado y táctico hacia la contraria, salvando los obstáculos que se opongan, protegiendo jugadas con más de un jugador, etc.

20 También pueden organizarse Torneos, llevando aparte anotaciones sobre los resultados obtenidos, puntuaciones, etc. e incluso si algún jugador resulta expulsado, según la jugada prevista en el Apartado 10º, se le podría castigar a que tampoco jugase durante un nuevo encuentro, de los que hubiera de disputar su equipo.

25 Hecha la descripción que antecede, hemos de añadir que los detalles de realización de la idea expuesta pueden variar, sin que por ello cambie la esencia de la invención que es la que se desprende de los párrafos que anteceden y la que se reivindica en la siguiente,



NOTA

71877

En resumen: El Modelo de Utilidad, que se solicita recaerá sobre las reivindicaciones siguientes:

5 1ª.- Juego recreativo de sobre-mesa caracterizado porque está constituido esencialmente por un tablero sobre el que aparece la representación de un campo de juego de futbol, cuyo terreno de juego está cuadrículado con objeto de que las diferentes fichas que representan los jugadores puedan realizar movimientos de avance, retroceso, o de derecha e izquierda de acuerdo con la indicación que aparezca en un dado que se arroja al azar, en el que aparecen las indicaciones siguientes: Retroceso, derecha, izquierda, penalty, y en dos de sus caras -
10 avance.

2ª.- Se reivindica por ultimo, como objeto sobre el que ha de recaer el Modelo que se solicita:

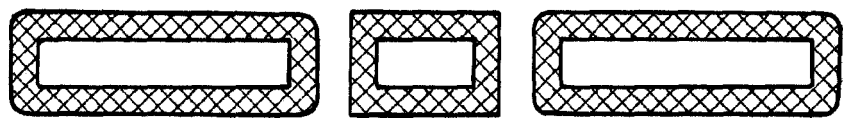
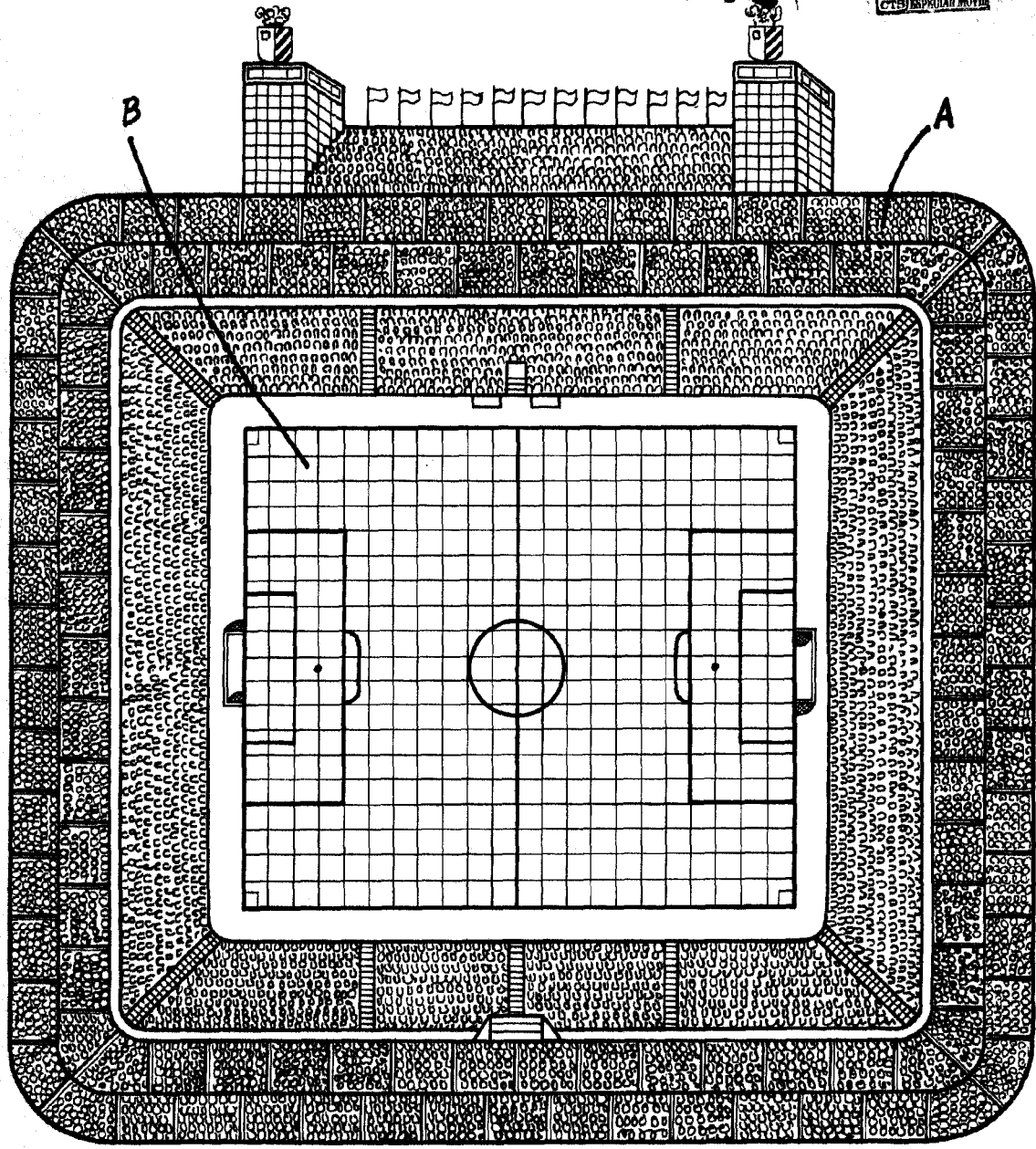
15 "JUEGO RECREATIVO DE SOBRE-MESA"

Todo conforme se reivindica en la presente memoria, que consta de 7 páginas escritas a máquina y dibujos adjuntos.

Madrid, 23 febrero 1959

ALONSO UNGRIA

71877 23 FEB



ENCUENTRO DE VENTILABLE
MADRID, 25 DE febrero DE 1959
ALFONSO UNGRIA