

74790



74790

Memoria Descriptiva del Modelo de Utilidad que, por veinte años en España y posesiones, solicita Don Juan Bidot-Naude, de nacionalidad francesa y residente en St. Vincent par Coarraze - Bajos Pirineos (Francia) para: "JUEGO DEL CÓDIGO DE LA CIRCULACIÓN".

--ooOoo--

Este nuevo juego llamado "Juego del Código de la circulación", representa la circulación por la carretera con una meta que hay que alcanzar y señales que hay que observar; una partida que se gana por tanto en forma recreativa.

5

El juego se compone

1 - Del plano que comprende una red de vías de comunicación, cuarenta paradas y diez aparcamientos para vehículos.



10

2 - De cincuenta y dos cartas denominadas "pano-
cartas"; trece de las cuales, diferentes, ya existentes.

3 - De cuatro cochecitos de modelo diferente.

15

4 - De fichas numeradas en las dos caras. El jue-
go es de cuatro jugadores que actuarán aisladamente, cuyo ob-
jetivo será realizar el primero un recorrido de mil kilóme-
tros o sea una partida. Para conseguir esto, el jugador
provisto de trece "panocartas" deberá desviar, en ventaja
propia, el itinerario de sus competidores oponiendo sus "pa-
nocartas" según su intención particular. Este recorrido, se
realiza por etapas y triunfos. Un triunfo consiste en vol-
ver el primero después de un recorrido mínimo de doce leguas.
Una legua es la distancia entre dos paradas; es decir, una
etapa.

20

25

Las "panocartas" representan cierto número de seña-
les utilizadas en el Código de la ruta. Numerados de 1 a 13
representan: 1 viraje prohibido a derecha - 2 viraje prohibi-
do a izquierda - 3 dirección prohibida - 4 stop - 5 prohibi-
da la circulación - 6 prohibición de pasar delante de otro
coche - 7 estacionamiento prohibido - 8 prohibido aparcar -
9 se permite aparcar - 10 dirección obligatoria - 11 direc-
ción obligatoria (opuesta a la precedente) - 12 carretera
con prioridad - 13 final de limitación de velocidad.

30

35

Las figuras de estas señales, son idénticas a las
de la carretera. Estas "panocartas" no tienen valor como
puntos, pero la colocación sobre otra prevalece, la última
que se juega conserva la influencia aún cuando esté puesta
sobre otra.

40

Se ponen como obstáculos para los demás coches.
Así, los números 1 y 2 pueden prohibir una dirección lo mismo
que el 3 y el 5. Aun cuando el 10 y el 11 no prohíben una
dirección, no por ello son menos fuertes en su valor. Se da-

74790



-3-

rán casos en que un coche se quedará en su sitio por la pro-
hibición de circular en todos sentidos, particularmente, por
la colocación del número 4. Los números -3- y -5- son te-
45 mibles no solamente por la propiedad que tienen de prohibir
un sentido, sino también por su influencia que se extiende
a todo lo largo de una línea recta. Así, por la indicación
de estas dos señales, un coche tendrá que hacer marcha atrás.
Hasta la última parada si se sitúa en otra vía. Si esta vía
50 es la más próxima, el coche solo tendrá un retraso de una le-
gua, pero la marcha atrás puede comprender varias leguas, co-
sa que no es ventajosa teniendo en cuenta que el jugador debe
pagar en especie las leguas recorridas dos veces. De esto,
se desprende la razón y utilidad de aparcamientos para coches
55 en el "juego del Código de la ruta o circulación". En efecto;
un coche aparcado no está influido por la colocación de las
"panocartas" 2 y 5 colocadas tras él. El número 6 tiene como
función la de prohibir a un coche adelantarse a otro, lo que
en ciertos casos permite al de detrás avanzar y beneficiarse
60 del recorrido de dos leguas, pues puede ocurrir que el coche
adelantado no pueda a su vez adelantar al que ha pasado delan-
te. Así pues, prohibir que se adelante puede ser ventajoso.
El número 7 anuncia la prohibición de estacionar, así pues, en
defecto de aparcamiento o parada posible, en adelante no se
65 puede pensar en adelantar. El aparcamiento está generalmente
libre; puede estar prohibido por el nº 8; y el 9 colocado so-
bre el anterior vuelve a dar acceso al aparcamiento. El nº
12 sirve como los demás para ser colocado sobre estos últimos
y da paso a los coches. Finalmente, el nº 13 es de gran im-
70 portancia para el que lo tenga y tenga oportunidad de emplear
lo. En efecto; su colocación en la extremidad de una vía en
línea recta permite a dicho coche recorrer toda esta vía sin
preocuparse de paradas. La cuestión de preponderancia es la

74790



-4-

75 misma que para las demás "panocartas". Solo que el coche que efectúe ese recorrido, no tendrá que detenerse por las señas que pueda encontrar. Las "panocartas" se distribuyen por turno indiferentemente a los jugadores, que jugarán uno tras otro.

80 La salida tiene lugar a la derecha de cada coche, quizá retrasada por la prohibición de circular en el sentido reglamentario para la salida.

85 Ilustra la exposición que se efectúa, el adjunto plano en el que las letras "P" enmarcadas corresponde a zonas de aparcamiento y las "P" sin encuadramiento, corresponden a paradas.

90 "Calle de la Libertad". La vía que une las dos laterales en forma de "S" se llama "Calle de la Libertad" debido a la libertad que allí encuentran los que la usan, pues no han de marcar las leguas con paradas. Además, el recorrido de estas leguas cuenta el doble. Los jugadores tendrán interés en prohibir a los demás coches que pasen por esta vía. Para impedir a un coche que recorra una legua por la calle de la Libertad, los jugadores podrán colocar el nº 7 en una de las dos paradas situadas en el extremo de esta vía lo cual

95 obligará al coche a apartarse. Habrá una sola clase de "anuncios". El cuarteto. Cuatro "panocartas" con los mismos números, permitirán a los beneficiarios avanzar una legua en el momento en que los muestre. No se le exigirá ponerlo sobre tapete hasta el momento en que haya de beneficiarse de ello. Todos los cuartetos valen: Primas. - El que haya obtenido una victoria, recibirá además del kilometraje recorrido (que los demás marcarán igualmente) una prima equivalente a una ficha de cinco leguas.

100 Las fichas amarillas y de forma circular de 2,5 cms. de diámetro, están numeradas por los dos lados. Por un lado



de 1 a 20 que representa el número de leguas recorridas é impresas en azul, por el otro, de 4 a 80 en rojo que indica el número de kilómetros correspondiente al número de leguas. Algunas fichas igualmente circulares, pero algo mayores, 4 cms. de diámetro, por ejemplo, con la cifra 500 se utilizarán para marcar la mitad del recorrido de cada jugador. El plano se confeccionará en cartón duro protegido por un marco de 96 cms. por 56 cms. (dimensiones internas). Todas las parcelas o espacios estarán revestidos alrededor por una banda de color verde. Las parcelas laterales; es decir, las que separan los ocho parcamientos estarán representadas por follajes verdes. Las ocho centrales adornadas con flores vistas desde arriba. Esta decoración como alusión a los parterres de un jardín público. Aún cuando la circulación fuera prohibida en las avenidas de un jardín público, el juego no sería por ello menos agradable. Estas parcelas centrales tienen ángulos de 12 cms. de lado. Las laterales 12 cms. por 4 cms. Los aparcamientos 8 cms. por 4 cms. Las calles o vías de 8 cms. de largo serán de color gris. Las líneas de enmedio a fines decorativos tendrán 3 cms. de ancho y serán naranja. Dos líneas color naranja figuran en la calle de la Libertad puestas con dos cms. de intervalo en el interior de las cuales habrá la inscripción "Calle de la Libertad". Con letras de imprenta de 1 cm. y puestas a 5 mm. de las orillas; estas letras estarán lo suficientemente separadas para que la inscripción se repita en el otro sentido y para que dicha inscripción sea legible; será azul por un lado y roja por el otro. El espacio comprendido entre las dos líneas paralelas será blanco. Las "P" que indican las paradas serán rojas y de 1,2 cms. de altura. Las pancartas que indican los aparcamientos; es decir, los encuadramientos "P" serán azules y las letras blancas. Las dos pancartas "P" dobladas que for-

74790



-6-

man al coincidir un cuadrado central de 1 cm. de lado, es-
tarán teñidas de rojo con un espacio alrededor blanco de 3
140 mm., las "P" blancas y lo demás azul. En el centro del pla-
no se sitúan cuatro círculos el primero de los cuales verda-
de 5,5 cms. de diámetro y 2 mm. de ancho. El segundo naran-
ja de 4,3 cms. de diámetro y 2 mm. de ancho. El tercero ro-
jo de 3 cms. de diámetro y 2 mm. de ancho. Por fin, el cuar-
145 to, azul, de 1,9 cms. de diámetro y 2 mm. de ancho en el in-
terior del cual habrá una cruz formada por dos líneas de 2
mms. de ancho; los extremos orientados hacia los cuatro án-
gulos cercanos, los cuatro sectores formados por esta cruz,
serán amarillos limón. Las pancartas de 4 cms. por 8 con
150 un marco negro situado a 5 mms. de las orillas. Las figuras
circulares de 2,4 cms. de diámetro, el número 9 que es de fi-
gura cuadrada tendrá 2,4 cms. de lado. El 12 tendrá 1,7 cms.
de lado con el fin de alcanzar perpendicularmente 2,4 cms.

Un poste constituido por dos líneas situadas a 4
155 mms. de distancia. El primero azul y el otro rojo y de 5 cms.
de altura. Al pié del poste las hierbas verdes. Complementa-
riamente y como resumen, el reglamento del "Juego del Código
de la Circulación" tiene el aspecto del Código de la Circula-
ción. Todo lo que en este juego alude a los tres colores de
160 francia, recordará el país de origen.

--ooOoo--

N o t a. - Se reivindica la propiedad de este Modelo de Uti-
lidad:

- 1) - Juego del Código de la circulación, caracterizado porque
comprende un plano correspondiente a una red de calles o vías
165 de circulación, dotado de cuarenta paradas y diez aparcamien-
tos.
- 2) - Juego del Código de la Circulación, según la reivindica-
ción, caracterizado porque consta de cincuenta y dos cartas

74790-6



9-7-

170 denominadas "panocartas" correspondientes a un serie de trece iguales repetida cuatro veces.

3) - Juego del Código de la Circulación, según 1ª y 2ª reivindicaciones, caracterizado porque incluye la existencia de cuatro cochecitos distintos, correspondientes a diferentes modelos.

175 4) - Juego del Código de la Circulación, según 1ª a 3ª reivindicaciones, caracterizado porque, complementariamente, consta de fichas numeradas en las dos caras.

5) - "JUEGO DEL CÓDIGO DE LA CIRCULACIÓN".

180 Esta Memoria Descriptiva consta de siete hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara y de una hoja de planos.

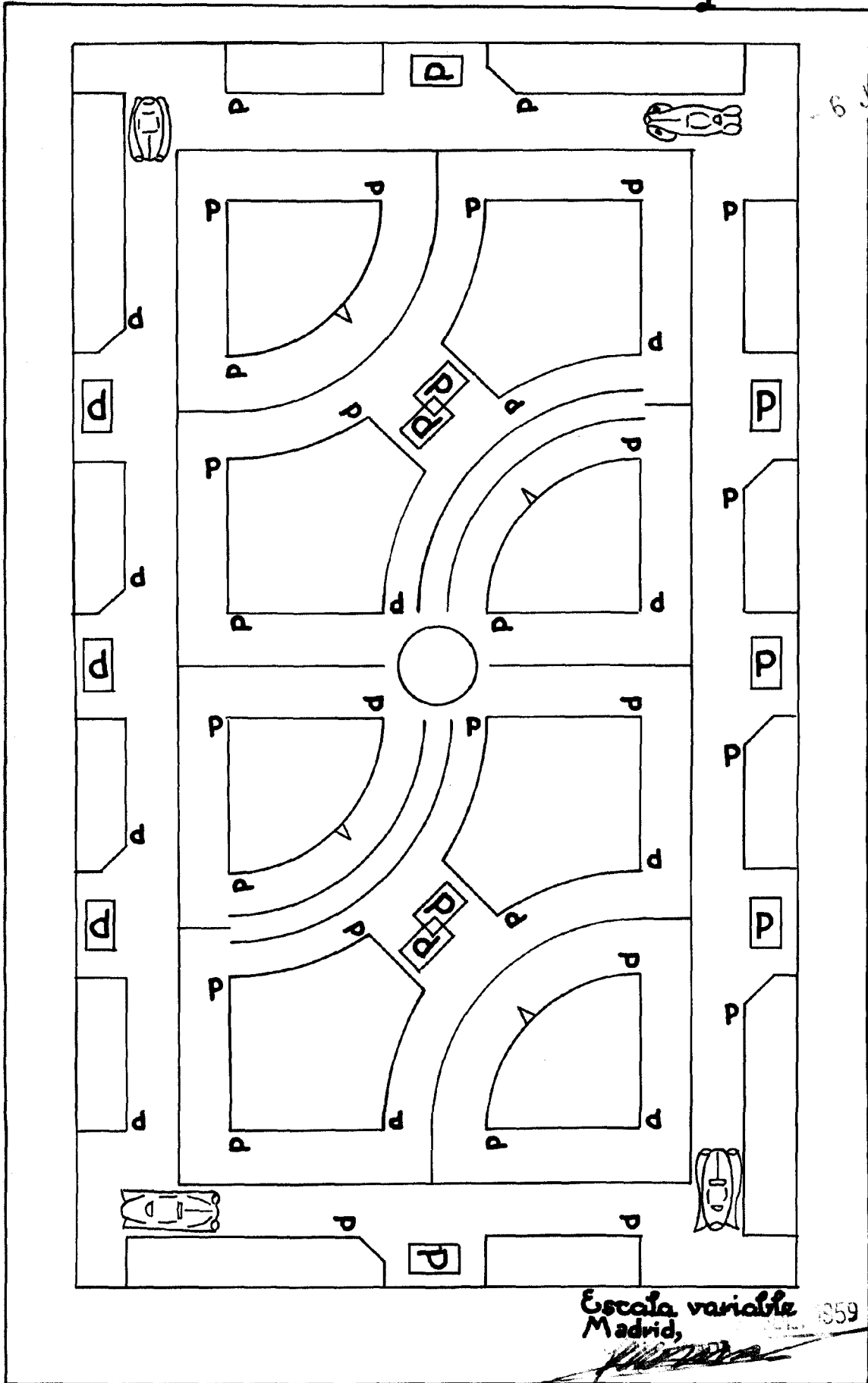
Madrid - 6 JUL. 1959

C. ALCONADA

74790

D. Juan Bidot - Naude

Hoja única



Escuela variable
Madrid, 1859