

75774



MODELO DE UTILIDAD

por V E I N T E años
a favor de D. Antolín de Benito
y de D. Juan Alberto Morales, panameño, residentes en Málaga
Queipo de Llano 5

por:

"JUEGO DE BATALLA NAVAL"

M e m o r i a d e s c r i p t i v a

5.- La presente invención se refiere a un juego de batalla naval, que responde a un principio de trabajo y constitución completamente distinto de todos los sistemas conocidos hasta el presente, mejorando a los aludidos sistemas antiguos, tanto en su funcionamiento como duración y economía de fabricación.

Haciendo alusión a la hoja de planos ilustrativos que al efecto se acompaña, tenemos un tablero en que hay dos o cuatro puertos -1-, con sus respectivas radas -2-. Los circuitos blancos -3- son los sitios donde van instaladas las baterías o



piezas de artillería de costa, los polvorines, estaciones de radar y cualquier otra instalación que se quiera. En cada puerto está situada, al comenzar el juego, una escuadra, consistente en determinado número de barcos (cruceros, acorazados, portaaviones, destructores, etc.) Cada escuadra se distingue por el color.

5.- En el centro del tablero, formando una cruz, hay un campo minado -5-

El juego se puede hacer entre dos, tres, cuatro o más personas, dirigiendo cada una o en grupo los movimientos de una escuadra.

10.-

Cada movimiento se hace por el número que arroje un dado. Las líneas negras continuas indican las vías de movimiento, y cada movimiento se hace contando el número correspondiente de círculos negros. Tanto las baterías de costa como los barcos tienen capacidad de fuego para disparar en todas las direcciones tanto del movimiento de los barcos como en las diagonales (líneas punteadas). A cada suerte del dado, corresponde a un movimiento de un barco o un tiro, para hundir un barco o destruir una instalación enemiga. Es claro que en lugar de campo minado puede ponerse una isla, y que la batalla puede hacerse interviniendo otros elementos bélicos como la aviación, la infantería, etc., pero esto no altera los principios del juego.

15.-

20.-

El ganador es el que logra destruir total o parcialmente instalaciones enemigas y hundir toda la flota enemiga.

25.- Este juego combina la suerte (que es factor determinante en vida) con la habilidad y la pericia, hasta el punto de que el que desarrolla la mejor estrategia suele ser el triunfador.

Las ventajas del nuevo juego son evidentes, puesto que su fabricación será económica y sin posibles errores y finalmente su utilización, agradable, estética y cómoda.

30.-



Serán independientes del objeto de la presente invención, los materiales, forma, colores y dimensiones, tanto absolutas como relativas y en general todo cuanto no altere, cambie o modifique la esencialidad de la invención.

5.- Descrita suficientemente la naturaleza y objeto de este Modelo de Utilidad, se hace constar que las características esenciales sobre las que han de recaer la concesión del mismo, están comprendidas en las siguientes:

REIVINDICACIONES

10.- 1ª.- Juego de batalla naval, caracterizado por comprender un tablero en el que se ha indicado una pluralidad de acotaciones correspondientes a los puertos y otra correspondiente a las flotas que han de luchar entre sí para destruirse y cuyos movimientos y tiros están determinados por un indicador de azar, con la alternativa de intervenir una aviación y una infantería en el combate.

2ª.- "JUEGO DE BATALLA NAVAL".

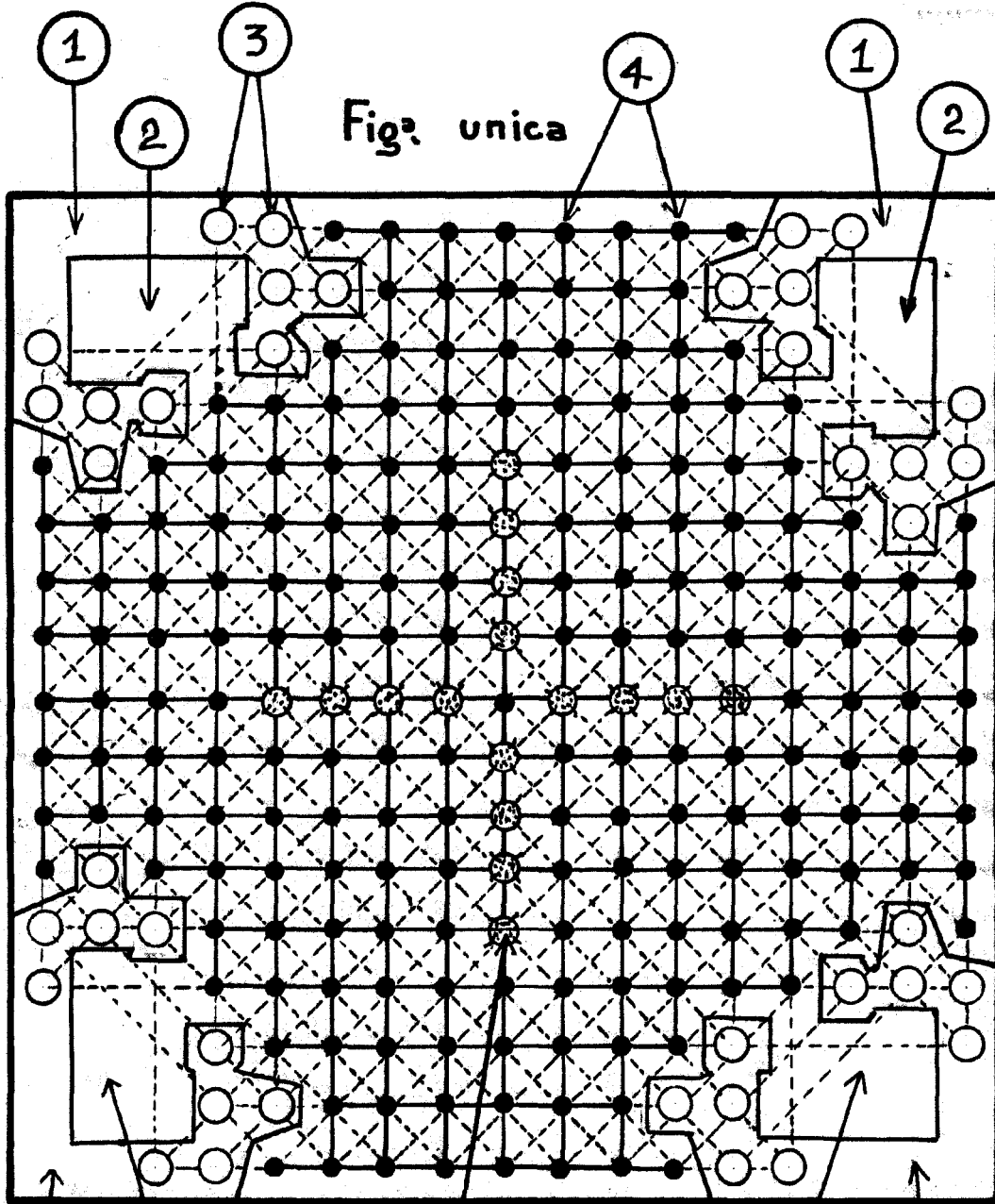
20.- Todo tal y como se reivindica en la presente memoria descriptiva que consta de TRES HOJAS escritas a máquina por una sola de sus caras y planos que la ilustran.

Madrid, 8 de Septiembre de 1.959

75774



Fig. unica



1 2 5 2 1

Escala variable

Malaga, Septiembre, 1959
Juan Alberto Morales y Antolin de Benito