

77024



77024

MODELO DE UTILIDAD

que por veinte años, para España y sus Posesiones, se solicita a favor de los SRES. DON DOMINGO GONZALEZ MORALES, DON JOSE GOMEZ ESTEPA, DON FRANCISCO MATA DE ECHAVARRI Y DON ISABELINO ANDRES GONZALEZ, todos ellos de nacionalidad española, residentes en SEVILLA (ESPAÑA), calles Castilla,155, Fernandez de Guadalupe,31, Hernando del Pulgar,23, y Castilla,163 respectivamente, por: "UN JUEGO RECREATIVO BASADO EN LAS QUINIELAS DEPORTIVAS".

Memoria Descriptiva

El presente modelo de utilidad cuyo registro se solicita, se caracteriza por constituir un juego recreativo basado en las quinielas deportivas, siendo por ello muy interesante y ameno ya que por la original forma en que se desarrolla, por la especial disposición del tablero sobre el que se juega y de los objetos accesorios de que consta, se puede efectuar una gran variedad de combinaciones en las jugadas, que tiene como único fin el hacer

77024



10 agradable los ratos de ocio, por las tan entretenidas, variadas y originales jugadas que con el se pueden desarrollar, ofreciendo por ello una extraordinaria amenidad haciendo pasar a las personas un rato agradable y distraído al jugarlo.

Dicho juego recreativo se caracteriza por estar constituido y desarrollado en la forma siguiente:

15 Por un tablero general (1-fig.1) de forma cuadrada construido en metálico, pasta, madera, etc. sobre el que se fijarán por sus cuatro laterales, otras tantas piezas casilleros (2-figs. 1-3) que son de forma rectangular y construidas en metálico, pasta, madera etc., estando éstas dotadas por sus laterales en el sentido de su longitud, de unos bordes salientes (3-figs.1-3) que en 20 unión de otros dos bordes centrales (4-figs.1-3) también salientes forman entre ellos tres canales guías (5-figs.1-3) en donde entran a corredera con movimiento de desplazamiento, una serie de fichas (6-figs.1-3-5) que constituyen tres hilados en el sentido longitudinal, llevando por sus laterales, unas lengüetas salientes (7-fig.3) por las que se fijan sobre el tablero general (1-fig.1), y por su parte superior dispuestos una serie de números (8-fig.1) indicadores de los equipos que entran en las quinielas, quedando formado en el centro de dicho tablero general, un espacio cuadrado (9-fig.1) enmarcado por las cuatro piezas laterales (2-fig.1).

30 A la derecha de dicho recuadro (9-fig.1) se fija convenientemente por sus correspondientes lengüetas (10-fig.2), otra quinta pieza casillero (11-figs.1-2) similar a las anteriores de forma también rectangular y construidas en el mismo material que aquellas, llevando por sus laterales en el sentido de su longitud, 35

77024



unos bordes salientes (12-figs.1-2) entre los que se forma una canal guía (13-figs.1-2) a todo el ancho de la pieza, en la que entra a cajillo con movimiento de desplazamiento, una serie de fichas (14-figs.1-2-4) tantas como equipos entren en las quinielas formando una hilada en el sentido de su longitud.

Las fichas (6- 14-figs.4-5) son de forma rectangular, llevando rebajadas sus partes inferiores (15 y 16-figs.4-5) al objeto de que al hacer su entrada y apoyarse sobre las canales guías correspondientes, puedan fácilmente desplazarse sobre ellas sin salirse.

Este juego vá dotado para su desarrollo, de una serie de accesorios correspondientes que son los que a continuación detallamos.

- 1º Un cubilete y un dado, llevando éste último marcados por parejas y en caras opuestas, los caracteres 1 - 2 - X -.
- 2º Doscientos cuadritos de papel, cartón, pasta, etc. de tamaños indeterminados, pero diferenciados, en cinco colores distintos, de los que cada jugador tomará 50 al empezar el juego, indicando cada cuadrito según el tamaño, distinto número de unidades tales como 1-5-25-50 y 100.
- 3º Cuatro tablas o tarifas iguales una para cada jugador, construidas en papel, cartulina, etc., en las que ván indicados la cantidad de unidades que el jugador ha de poner sobre el tablero según el número de pronósticos que quiera hacer.
- 4º Una funda de plástico (17-fig.1) en la que se introducirá un impreso de quiniela de las utilizadas para las del Patronato de Apuestas Mútuas Deportivas según la jornada que corresponda, cuyo conjunto de funda e impreso, se colocará en la parte central del

77024



65 recuadro (9-fig.1) que queda libre, quedando así formado todo el conjunto del tablero general para poder desarrollarse el juego.

Regla o normas para el desarrollo del juego.

70 Este dicho juego es para desarrollarlo entre cuatro jugadores, cada uno de los cuales se colocarán frente a cada lateral del tablero donde se encuentran situado el casillero que le corresponde.

Cada uno de éstos casilleros consta de tres filas de 16 casillas en total 48, correspondientes a las 48 fichas que cada jugador tiene.

75 Las fichas son de tres colores distintos, con las indicaciones además de 1- X- 2, pudiéndose de ésta manera jugar por dos procedimientos o combinación, bien formando una quiniela, o bien una combinación de colores variados.

80 Para empezar el juego cada jugador formará su pronóstico o combinación, rellenando de la forma que quiera la primera fila de su correspondiente casillero, cuya fila marca la entrada en juego, por lo que depositará encima del tablero una unidad del valor convenido con anterioridad, quedando en ésta situación el jugador libre para poder rellenar si lo desea uno o varios espacios de los de la 2ª fila de su casillero con lo que adquirirá mayor probabilidad que sus compañeros de ser máximo acertante.

85 La tabla que se adjunta dará a conocer el importe a depositar en el tablero por cada una de las casillas que rellene de la 2ª fila. Citemos como ejemplo. El jugador a entrado en juego rellenando su 1ª fila de casillas pero además ha rellenado cuatro casillas de la 2ª fila, la tabla indicará 16 unidades en

90



77024

lugar de una, es decir la 1ª fila rellena más 4 casillas de la 2ª cuya combinación valdrá 16.

95

De forma análoga ocurre si el jugador quiere rellenar también algunas casillas de la 3ª fila, con lo que adquirirá para la casilla o casillas en cuestión el 100 x 100 de probabilidades de acierto, depositando entonces de acuerdo con la indicación de la tabla, los importes correspondientes.

100

Una vez que cada jugador ha depositado el importe correspondiente a cada una de sus combinaciones, podrá empezar a desarrollarse el juego.

105

Aquel jugador que haya depositado mayor cantidad, es decir que ha ocupado en la combinación mayor número de espacios de la 2ª y 3ª filas, tendrá prioridad y será el primero en tirar el dado, haciéndolo a continuación de él y por la derecha los jugadores restantes, colocándose a cada una de las tiradas del dado y en el casillero central (11-fig.1) del tablero general, el signo o color que indique la tirada, formándose así la quiniela o combinación definitiva llamada ganadora.

110

Una vez que cada jugador a tirado cuatro veces con lo que el casillero central (11-fig.1) habrá quedado completamente relleno, se procederá al escrutinio, comparando la combinación central con la correspondiente a cada jugador, siendo el máximo acertante aquel que tenga más coincidencia con la quiniela ganadora con lo que podrá retirar para sí, el total depositado en el tablero; ocurriendo que si éstos son más de uno, entonces el importe total de lo depositado en el tablero, se repartirá en partes iguales entre los máximos acertantes, procediéndose a otra jugada limpiando previamente la quiniela central y volviendo a

115



120 formar cada jugador en su casillero la quiniela que desee jugar, acordándose antes de empezar el juego, el tiempo de su duración.

125 Antes se ha indicado que el número de jugadores para el presente juego es de cuatro, no obstante si se quiere tambien se puede jugar entre 8 personas y para tal fin se ha subdividido cada casillero mediante una pequeña separación central (18-fig.1) en dos grupos de 8 espacios de tres filas; en cuyo caso cada jugador formará sus combinaciones dentro de las tres filas de los 8 espacios, de la misma forma antes indicada para los 4 espacios.

130 Para rellenar la quiniela central en éste 2º caso se puede emplear dos procedimientos a escoger entre los jugadores, bien rellenando solo su mitad inferior o superior, o bien rellenarla entera como en el primer caso, pero entonces se tendrá que comparar sucesivamente sus dos mitades en cada una de las combinaciones, siendo el ganador el que entre ambas tenga el mayor número de aciertos.

135 Este juego recreativo puede ser objeto de modificaciones siempre que no altere la esencialidad del invento.

Todo según se detalla en el dibujo adjunto que a titulo de ejemplo acompaña a la presente memoria descriptiva en el que representa:

140 La fig. 1: El tablero de juego visto en planta en su conjunto.

La fig. 2: Un detalle en planta, perfil y sección del casillero central donde se forma la quiniela ganadora.

145 La fig. 3: Un detalle en planta, perfil y sección de los casilleros correspondiente a los jugadores para su relleno.

La fig. 4: Un detalle en planta, perfil y sección de

77024



la ficha que se ha de ir acoplando en el casillero central en el que se forma la quiniela ganadora y,

150 La fig. 5: Un detalle en planta, perfil y sección de las fichas con que los jugadores rellenan los casilleros respectivos de cada uno.

-REIVINDICACIONES-

Se reivindica como de la propia y nueva invención la propiedad y explotación exclusiva de:

155 1.- Un juego recreativo basado en las quinielas deportivas, caracterizado por estar constituido por un tablero general de forma cuadrada sobre el que se fijan por sus cuatro laterales, otras tantas piezas casilleros sobre las que actúan los jugadores, y que enmarcan un espacio central cuadrado en el que se fija por
160 su lateral derecho otra quinta pieza casillero, en la que se forma la quiniela ganadora.

2.- Un juego recreativo basado en las quinielas deportivas, según 1ª reivindicación, caracterizado por estar constituidas
165 las cuatro piezas casilleros laterales, por una pieza de forma rectangular dotada por sus laterales en el sentido de su longitud, de unos bordes salientes que en unión de otros bordes centrales también salientes, forman tres canales guías en donde entran a corredera con movimiento de desplazamiento, una serie de fichas de forma rectangular rebajadas por su parte inferior
170 para su acople en la canal guía, llevando también la pieza casillero, unas lengüetas laterales para su fijación sobre el tablero y por su parte superior, dispuestos una serie de números indicadores de los equipos que entran en las quinielas.

3.- Un juego recreativo basado en las quinielas deportivas,



77024

205

llarse el juego, los jugadores se han de regir por una regla o normas previamente dispuestas para ello, en las que se determina como y de que manera ha de empezar a colocar las fichas cada jugador para entrar en juego, y si lo desea cuantas fichas y como ^{ha} las de colocat para hacer la cantidad de pronostico o combinaciones que desee hacer, así como la cantidad que para ello ha de depositar en el tablero y las veces que cada jugador ha de tirar para que quéde relleno totalmente el casillero central con la quiniela ganadora.

210

7.-" UN JUEGO RECREATIVO BASADO EN LAS QUINIELAS DEPORTIVAS ".

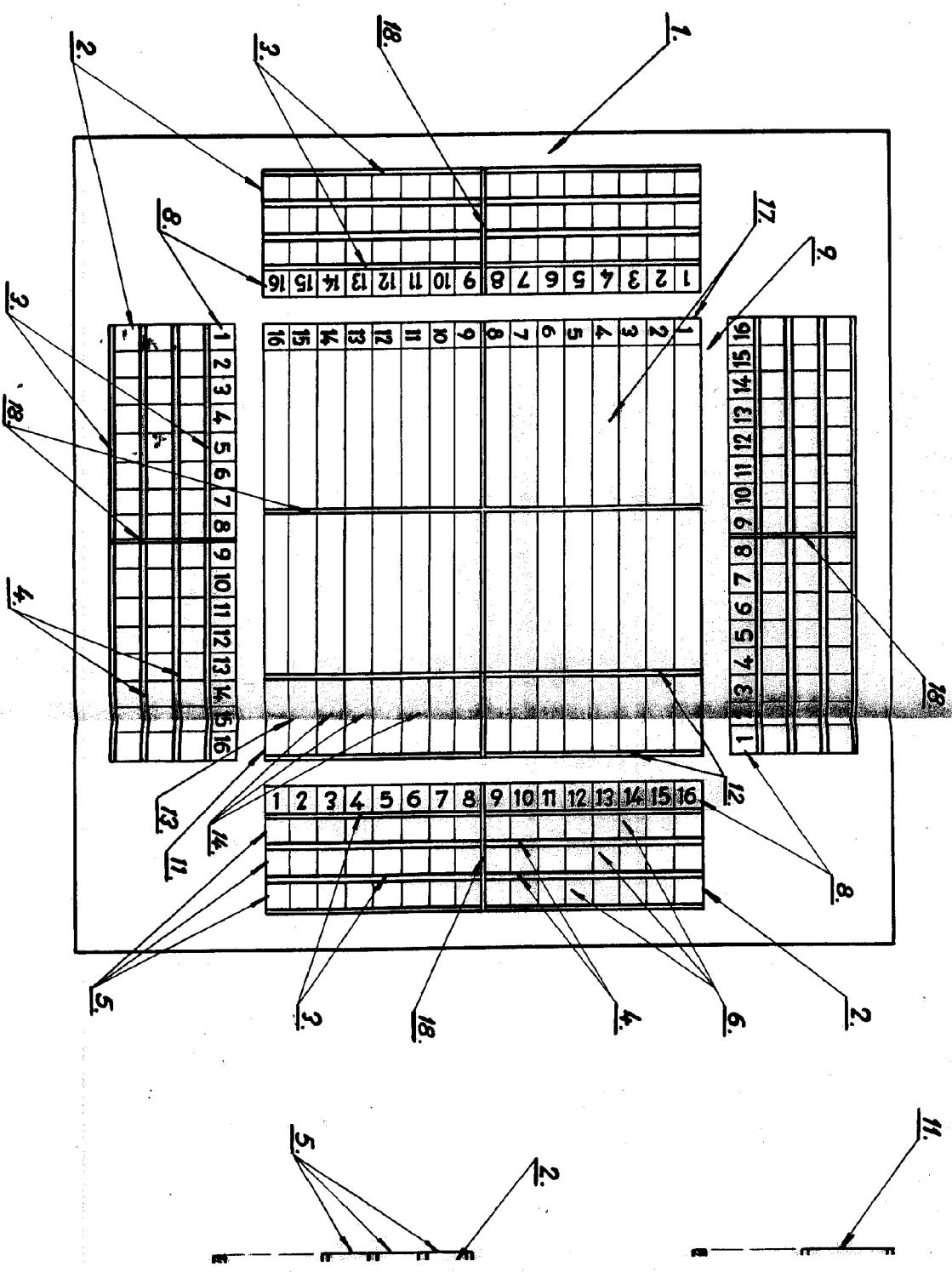
Consta la presente memoria descriptiva de nueve hojas numeradas y mecanografiadas en una sola cara a las que se acompañan un plano para su mejor comprensión.

MADRID, ~~11~~ NOVIEMBRE DE 1.959-

Rodolfo de la Torre

Sres. D. Domingo González Morales, D. José Gómez Estepa, D. Francisco Mado de Echiquiri y Disabelino Andrés González.

Figura 1.





77024

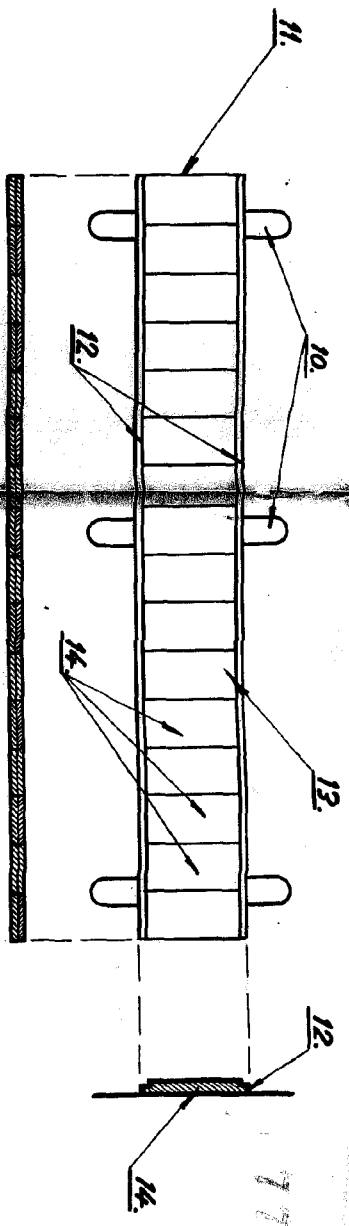


Figura 2.

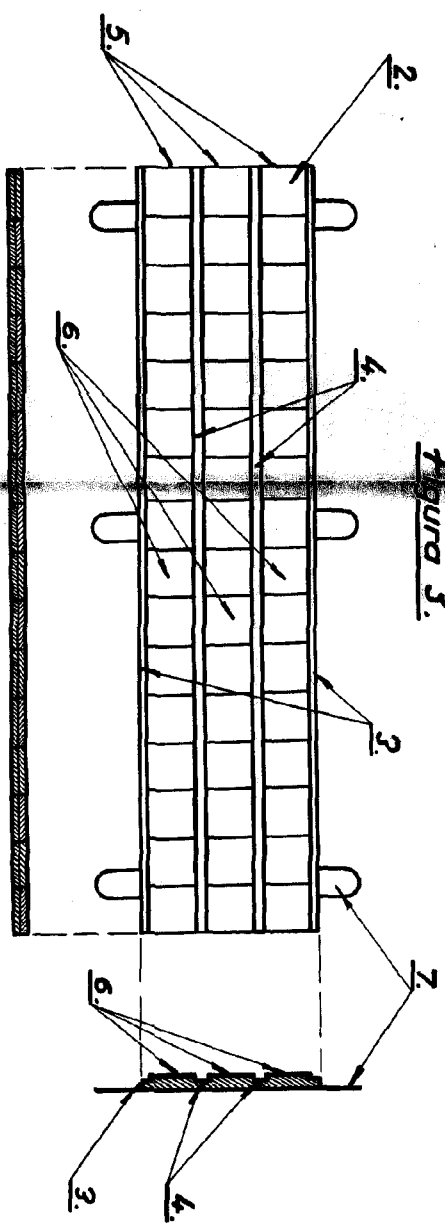


Figura 3.

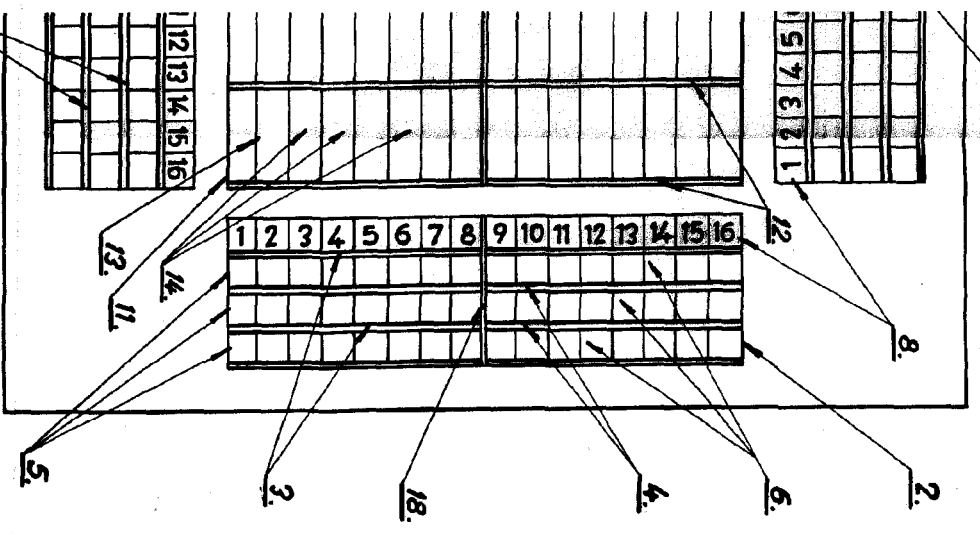


Figura 4.

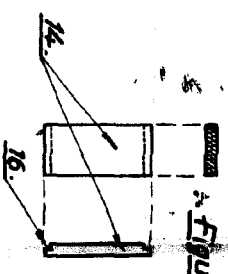
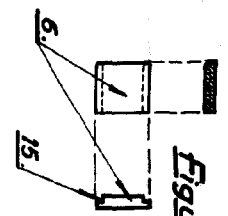


Figura 5.



Escala variable.

2 de 7

1959
Escuela de la S...