



77625

PATENTE

DE

MODELO DE UTILIDAD

por 20 años

a favor de Don Juan COLL ALIER

de nacionalidad española

residente en Barcelona, calle Provenza 323

por:

"JUEGO DE HABILIDAD PERFECCIONADO"

MEMORIA DESCRIPTIVA

- Se refiere la presente Patente de Modelo de Utilidad a un juego de habilidad perfeccionado, el cual, por sus especiales características de realización y forma de ser manejado, constituye un agradable pasatiempo que permite llevar a cabo sobre un
5. tablero de dimensiones convenientes, determinadas competiciones deportivas en miniatura tales como carreras de caballos, de automóviles y otras por el estilo, tomando como base para su desarrollo la pericia y habilidad de cada jugador en cuanto a puntería o precisión en el lanzamiento de determinados objetos o en la
10. práctica de ciertos deportes.

Se caracteriza dicho juego por comprender un tablero de

77625



- forma y dimensiones convenientes, sobre el que van trazadas varias pistas paralelas dispuestas preferentemente en circuito cerrado, las cuales se hallan divididas en toda su longitud por una pluralidad de casillas debidamente numeradas a partir de una
5. determinada cifra inicial, de cuyas casillas la primera y la última llevan señaladas las líneas de "salida" y de "llegada" o "meta", siendo susceptible de avanzar en forma independiente y a lo largo de cada una de dichas pistas y en sentido de avance unos elementos móviles identificados con figuras de caballo, de
10. automóvil, de motocicleta, de corredor pedestre y similares, verificándose el avance de los aludidos elementos a partir de la línea de "salida" de modo que, sucesivamente y por riguroso turno preestablecido entre las distintas personas que toman parte en el juego, en cada resultado de tiradas se cuenten tantas casillas
15. cuantas sean las unidades que indique un tanteo obtenido por puntería o acierto de cada jugador sobre dianas, blancos o mediante puntos ganados en una competición deportiva combinada, todos ellos combinados con el tablero de juego, ganando la partida el elemento móvil que, después de un cierto número de jugadas,
20. alcanza primero la meta como consecuencia de haber computado un mayor número de casillas, siendo factible el que, además del ganador propiamente dicho, figuren otros elementos como ganadores colocados a partir del primer lugar.

Se caracteriza asimismo dicho objeto porque los elementos

25. móviles sobre las pistas del tablero son accionados manualmente de acuerdo con los valores suministrados por el tanteo alcanzado por los jugadores, quedando previsto también el que pueda realizarse el desplazamiento de dichos elementos mecánicamente.

Para mejor comprensión de la presente Memoria se describe

30. seguidamente un ejemplo ilustrativo no limitativo de realización



77625

- del citado objeto, para lo cual se acompaña una lámina de dibujos en cuyas figuras se indica por (1) el tablero propiamente dicho sobre el que se hallan trazadas, en este caso particular, tres pistas (2), (3) y (4), integradas por una serie de casillas (5),
5. quedando dispuestas las pistas de referencia, dentro del presente ejemplo, en circuito cerrado. Las rayas (6) y (7), indican, respectivamente, los lugares de "salida" y de "meta" de las respectivas pistas, las cuales son recorridas por unas fichas (8), (9) y (10) que avanzan a lo largo de las mismas cada vez según un total de casillas que viene dado numéricamente por la puntuación alcanzada por cada jugador en su lanzamiento, en este caso de la flecha (11), sobre una diana o blanco numerado (12), dependiendo por lo tanto de la puntería de cada persona el logro de más o menos puntos y por ello el avance de un mayor o menor número de casillas dentro de cada tirada. Los movimientos de fichas o figuras,
10. podrán ser realizados en otros casos de forma automática a base de relacionar eléctricamente, por ejemplo, los distintos puntos del blanco con los de las casillas del tablero, obteniéndose, con ayuda de electroimanes y relés convenientemente dispuestos, por cada tirada en el blanco, un determinado avance de las fichas en el tablero.
- 15.
- 20.

Serán independientes del objeto a que se contrae el presente Modelo de Utilidad, la forma, dimensiones y materiales empleados en la construcción del juego perfeccionado siempre que

25. con ello permanezca inalterada su esencialidad.

N O T A

REIVINDICACIONES

Se reivindica como objeto de la presente Patente de Modelo de Utilidad:

30. 1ª.- Juego de habilidad perfeccionado, que se caracteriza



77625

- esencialmente por comprender un tablero de forma y dimensiones convenientes, sobre el que van trazadas varias pistas paralelas dispuestas preferentemente en circuito cerrado, las cuales se hallan divididas en toda su longitud por una pluralidad de casillas debidamente numeradas a partir de una determinada cifra inicial, de cuyas casillas la primera y la última llevan señaladas las líneas de "Salida" y de "llegada" o "meta", siendo susceptible de desplazarse en forma independiente y a lo largo de cada una de dichas pistas y en sentido de avance unos elementos
5. móviles identificados con figuras de caballo, de automóvil, de motocicleta, de corredor pedestre y similares, verificandose el avance de los aludidos elementos a partir de la línea de "salida" de modo que, sucesivamente y por riguroso turno preestablecido entre las distintas personas que toman parte en el juego,
 10. en cada resultado de tiradas se cuenten tantas casillas cuantas sean las unidades que indique un tanteo obtenido por puntería o acierto de cada jugador sobre dianas, blancos o mediante puntos ganados en una competición deportiva combinada, todos ellos combinados con el tablero de juego, ganando la partida el elemento
 15. móvil que, después de un cierto número de jugadas, alcanza primero la "meta" como consecuencia de haber computado mayor número de casillas siendo factible el que, además del ganador propiamente dicho, figuren otros elementos como ganadores colocados a partir del primer lugar.
 20. 2^a.- Juego de habilidad perfeccionado, según la reivindicación anterior, que se caracteriza por el hecho de que los elementos móviles sobre las pistas del tablero son accionados manualmente de acuerdo con los valores suministrados por el tanteo alcanzado por los jugadores, quedando previsto también el
 25. que pueda realizarse el desplazamiento de dichos elementos mecá-
 - 30.



77625

nicamente.

3^a.- JUEGO DE HABILIDAD PERFECCIONADO.

Sean cuales fueren las circunstancias que concurren con la esencialidad propia de la misma.

Consta la presente Memoria descriptiva de cinco páginas foliadas y mecanografiadas por una sola cara y va acompañada de una hoja de dibujos aclarativos.

Barcelona, 26 Noviembre de 1959

P. A.



77625

FIG. 1

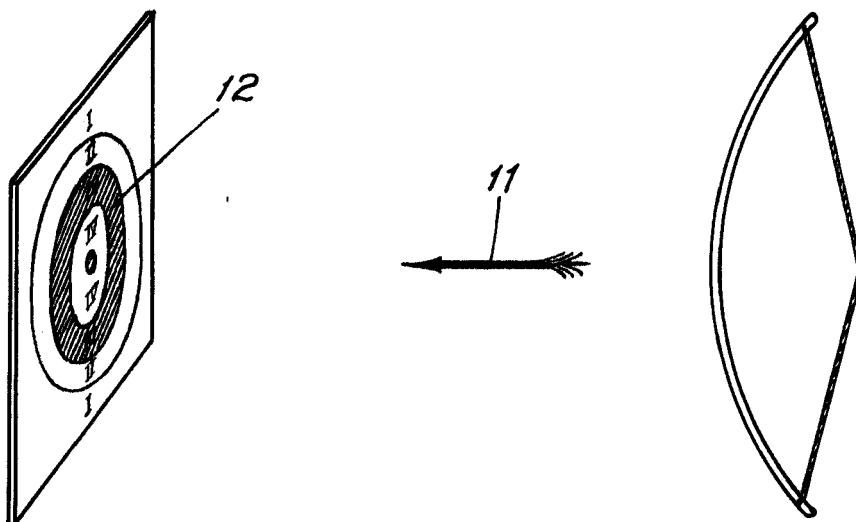
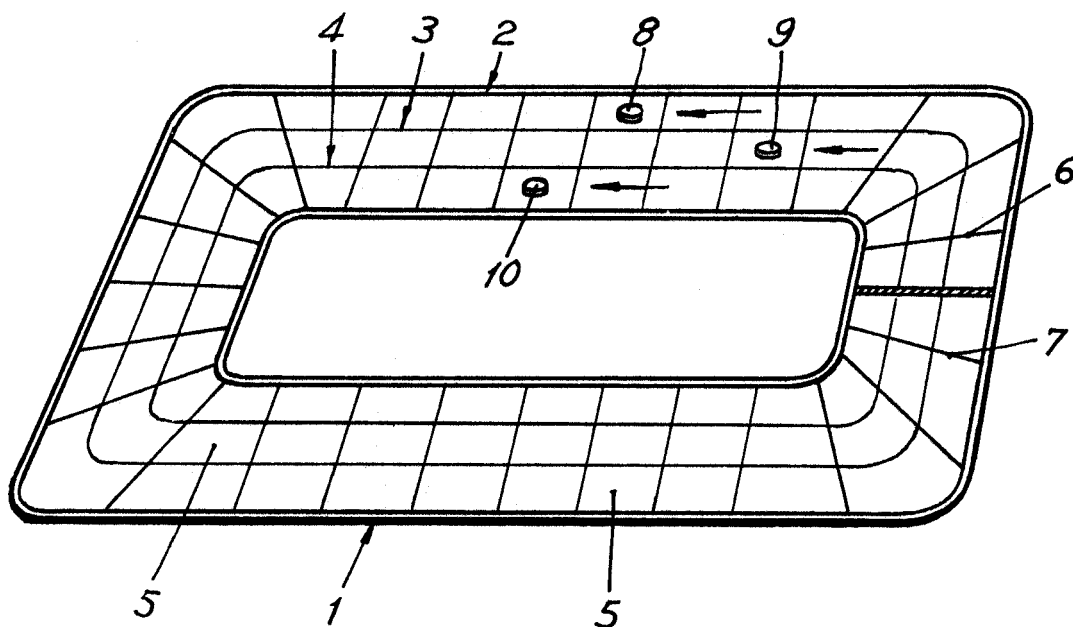


FIG. 2



Barcelona, 26 Noviembre 1959
P. A.