

- 1 -

27 A 6



Nº 82801

82801

MEMORIA DESCRIPTIVA

que se acompaña a la solicitud de un

..... MODELO de UTILIDAD

por veinte años en España, por "NUEVO JUEGO DE SOBRE
MESA"

a favor de

Don PEDRO SANS FALGUERA, de nacionalidad española

domiciliado en BARCELONA, c/Cabrera nº 15

— MS —



5.-

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 vigente Estatuto sobre Propiedad Industrial, de 26 de Julio de 1929, texto refundido, publicado el 30 de Abril de 1930.

10.-

El Modelo de Utilidad a que se contrae la presente Memoria, se refiere como su enunciado indica a un nuevo juego de sobremesa, que por sus originales características viene a constituir un ameno entretenimiento.

15.-

En los dibujos que se adjuntan a una mejor comprensión del mismo, la Fig. 1ª, representa una planta del tablero o cartón que constituye la base del mismo, y la Fig. 2ª señala gráficamente las distintas jugadas que pueden realizarse.

En dichos planos, las referencias señaladas corresponden a los elementos siguientes:

Fig. 1ª (tablero)

20.-

1 - casilla de salida, en cada una, los cuatro jugadores pondrán sus fichas, si bien todas efectuarán la salida desde la marcada con el nº 1.

2 - casilla

3 - flecha

4 - diana

5 - diana de centro

25.-

6 - diana de meta

7 - castigo

Fig. 2ª (partida)

30.-

A - a tiro de dos: Diana

B - a tiro de una: Flechazo

C - a tiro de uno: Diana

D - pierde ficha



82801

E - a tiro de uno

F - a tiro de uno

G - a tiro de cuatro

H - a tiro de tres: Diana de meta.

5.-

Se juega con un dado. Las fichas correrán de izquierda a derecha sobre el tablero, saliendo todas de (1). Cada concursante moverá una sola ficha. Al contar se saltan las contrarias.

La partida normal es de cuatro dianas (5). El jugador que primero las acierte resulta campeón y retira sus fichas al punto de partida o sea al cuadro (1) cuyo color le corresponde. El último es el vencido.

10.-

Al llegar a la diana de meta (6), se pasa al centro (5) y se cuentan seis con otra ficha de las que quedan por jugar.

15.-

Si se pasa de la diana de meta (6), los puntos conseguidos se cuentan de la salida (1) con una de las fichas que quedan para jugar; y al entrar en la diana de meta (6), que es obligado, se avanza seis de la que esté en marcha.

En la diana final (6), se tirará, al turno, hasta obtener el punto exacto.

20.-

Este concurso de Diana, es de ambiente familiar, y como los mismos jugadores comprobarán además de la partida normal con las jugadas marcadas, se adapta a otras múltiples combinaciones.

25.-

Hecha la descripción precedente 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

30.-

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



82801

5+ 10.- 15.-

1ª.- Nuevo juego de sobremesa, caracterizado porque está constituido esencialmente por un cartón o tablero cuadrangular, en el que hay marcadas dieciocho por diecinueve casillas, es decir trescientas cuarenta y dos, de las cuales, las nueve centrales, están ocupadas por una casilla mayor que representa una diana; habiendo repartidas por la superficie del encasillado total, y ocupando otras tantas casillas, una serie de dianas y también y dispuestas de manera oblicua sobre el encasillado general, una serie de flechas de distintas longitudes que atraviesan por sus vértices a las casillas consecutivas, y cuyas flechas que apuntan todas ellas hacia abajo tienen su empuje en una casilla, y su terminación en otra; habiendo igualmente en la fila inferior de casillas, dos, cuadrículadas, distintas al resto, y en las cuatro esquinas del tablero y exteriormente al encasillado general, cuatro recuadros grandes cuadrículados.

20.- 25.-

2ª.- Nuevo juego de sobremesa caracterizado porque esencialmente se juega con un dado sobre el tablero descrito en la anterior reivindicación, corriendo las fichas de izquierda a derecha y moviendo cada concursante una sola ficha de tal manera que al contar se saltan las contrarias; verificándose la partida normal a cuatro dianas centrales, de forma que el jugador que primero las acierte resulta campeón y retira sus fichas al punto de partida correspondiente; es decir: al cuadrado exterior al tablero, del color que le corresponda, ya que todas las fichas salen desde uno de ellos determinado, del superior izquierdo.

30.-

3ª.- Nuevo juego de sobremesa, caracterizado porque según la reivindicación 2ª, cuando se llega a la diana de meta que es la última casilla inferior derecha, se pasa a la diana del centro y se cuentan seis de salida, de tal manera que si se pasa de la diana de meta, los puntos conseguidos se cuentan de salida con una de las fichas, que queden para jugar; y al entrar en la diana de meta que es obligado, se avanzan seis de la que esté en marcha, tirándose al

27



27 AGO 1960

82801

turno, en esta diana final, hasta obtener el punto exacto de entrada.

5.- 4º.- Se reivindica por último como objeto sobre el que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se solicita: "NUEVO JUEGO DE SOBREMESA".

Todo conforme se describe y reivindica en la presente memoria, que consta de cinco páginas mecanografiadas y dibujos que se acompañan.

Madrid, 27 de Agosto de 1960

10.-

ALFONSO UNGRIA

[Handwritten signature]

82801

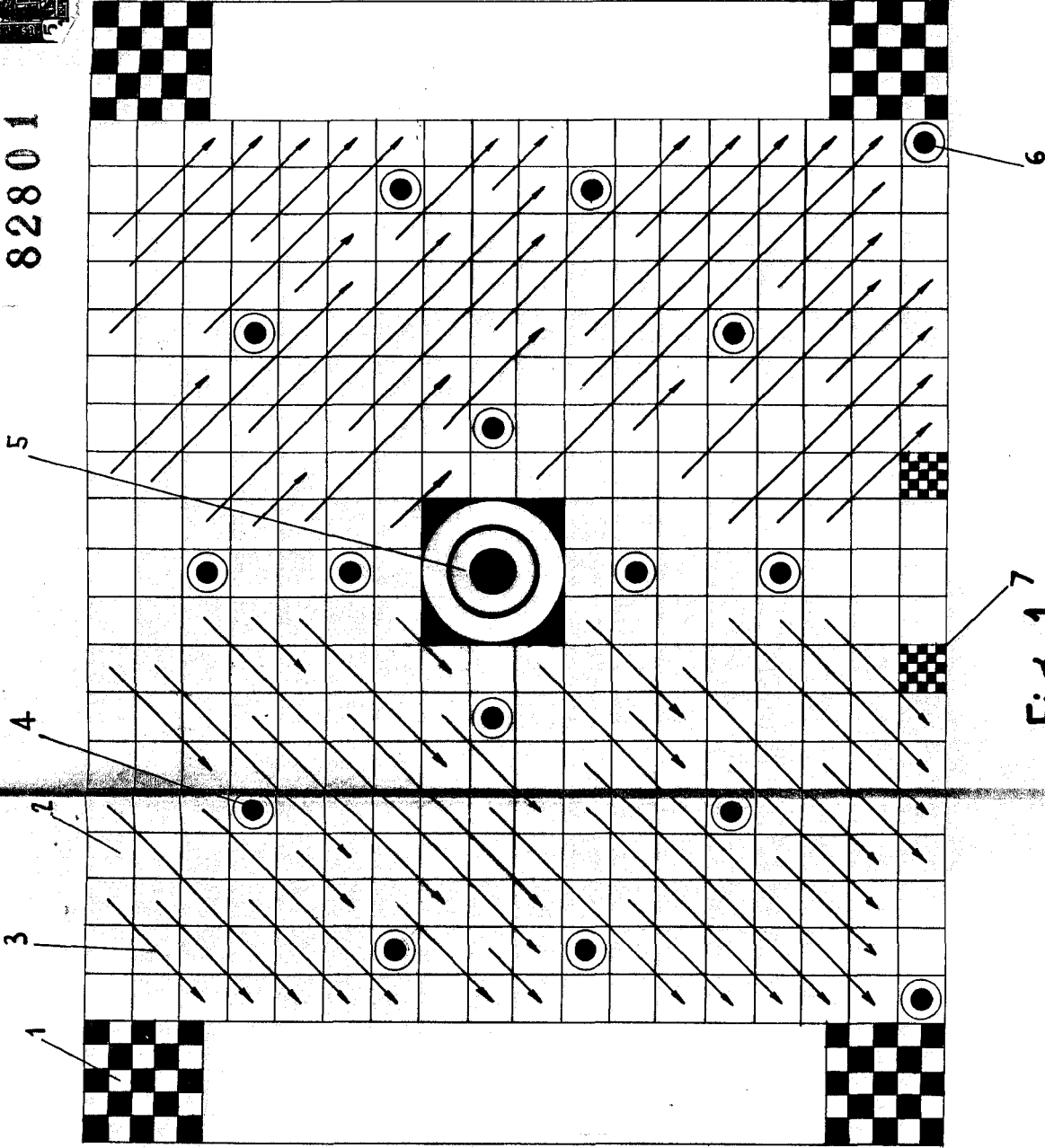


Fig-1

ESCALA VARIABLE
 Madrid, 27 de Agosto de 1960
 ALFONSO UNGRIA
 P.P.

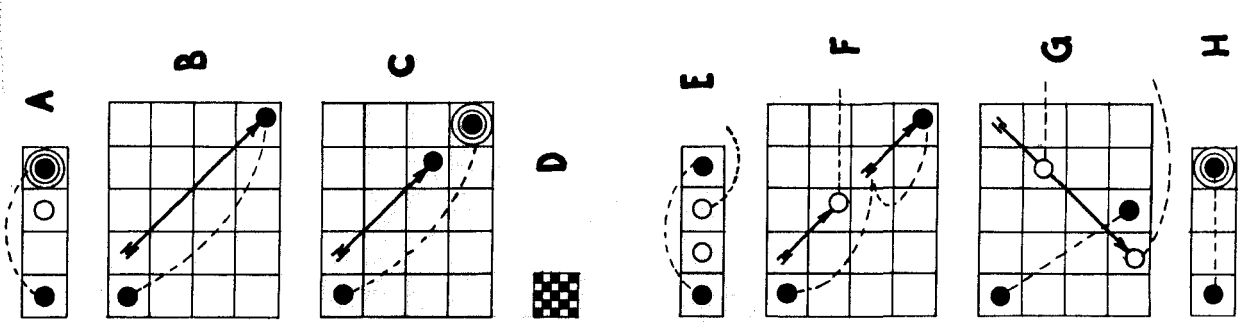


Fig-2

