

Nº 85024



85024

MODELO DE UTILIDAD

por VEINTE años

cuyo privilegio se solicita para España
y todos sus territorios y plazas de so-
beranía, a favor de :

D. ANTONIO ZARAGOZA DOMENE

de nacionalidad española, con domicilio
en Barcelona, calle Pardillo, núm. 70,
torre, relativo a :

" JUEGO DE COMPETICION "

=====



MEMORIA DESCRIPTIVA 85024

El presente Modelo de Utilidad se refiere, como se indica en su enunciado, a un juego de competición. - - - - -

5.

Los juegos de competición, particularmente los llamados de mesa, se desarrollan bajo la influencia del azar o bien a base de una recapacitación ejercida por cada uno de los participantes, habiéndolos también de caracter mixto. Ambos tipos de juego tienen sus adeptos y poseen sus particularidades y alicientes. En todo caso interesa que el juego presente y mantenga, desde su inicio hasta su desenlace, un elevado grado competitivo, poniendo de manifiesto la rivalidad e incidencias derivadas de su desarrollo; este aspecto es el que precisamente no poseen todos los juegos usuales.

10.

15.

Entre los juegos a que se hace referencia, los hay que consienten un número indeterminado de participantes simultáneos, mientras otros requieren un número fijo de ellos; se comprende que éste último tipo de juego tiene sus inconvenientes debidos a su propia limitación. - - - - -

20.

Otras ventajas o inconvenientes de que gozan o adolecen los juegos conocidos, se derivan de otros factores, tales como la manejabilidad de los elementos de juego, solvencia del medio determinativo del azar, facilidades de movimiento de las fichas, posibilidades de prever la jugada a efectuar por los rivales, etc. - - - - -

25.



30.

Con el fin de proporcionar un juego en el que se presenten en el mayor grado posible todos los factores estimados como favorables, tanto por la concepción del juego, como por los medios adecuados para llevarlo a cabo, se ha ideado un juego de competición, según se expone en el presente Modelo de Utilidad, el

35.

cual se caracteriza por el hecho de realizarse por medio de un tablero provisto de un cierto número de casillas de distribución regular, susceptibles de quedar encuadradas en varios campos iguales y dotados de un distintivo diferenciador, en cuyas casillas se colocan

40.

las correspondientes fichas a razón de cantidades determinadas al azar, mediante un dispositivo selector provisto de una bola que se mueve impulsada sobre un surco provisto de un conjunto de cavidades capaces de retener la bola, lo cual tiene lugar en alguna de ellas

45.

al perder aquélla su impulso, estando cada cavidad señalada con una cifra convencional indicadora del juego a aplicar a las fichas en el tablero. - - - - -

50.

El tablero posee preferentemente un orificio en cada casilla para introducir una porción de ficha en orden a retenerla fijamente, mientras no sea extraída a voluntad, a cuyo efecto las fichas presentan un apéndice inferior dimensionado de acuerdo con el orificio. - - - - -

55.

El dispositivo selector para señalar cifras determinadas al azar, presenta un surco circular en el que tiene lugar el desplazamiento de la bola por efecto del impulso adquirido por el empuje manual administrado al cuerpo del dispositivo, hasta quedar retenida en uno

85024



60. de los hoyos, a modo de casquetes esféricos, en correspondencia con la magnitud de la bola, llevando anejo cada hoyo una cifra convencional, susceptible de estar distinguida con elementos diferenciadores análogos a los aplicados a las fichas y a los diversos campos de parcelación del tablero, cuya cifra indica el número de fichas a situar sobre el citado tablero. - - - - -

70. El dispositivo selector está dotado de una cúpula transparente que limita la órbita máxima de giro de la bola tendente a desplazarse bajo el influjo de la fuerza centrífuga adquirida, actuando al mismo tiempo como elemento protector, facilitando la visión del movimiento de la citada bola, lugar de su detención y cifra correspondiente al mismo. - - - - -

75. El presente juego de competición ofrece la ventaja de presentar un constante interés en su desarrollo, por permitir seguir las continuas evoluciones de signo diverso que se manifiestan por el movimiento progresivo de las fichas afectas a cada campo contendiente. Asimismo resulta ventajosa la sujeción de las fichas a la respectiva casilla, y por la estructura del dispositivo selector de cifras de juego, el cual asegura una total independencia de influencias externas quedando exento de maniobras fraudulentas. - - - - -

85. Para facilitar la comprensión de las ideas expuestas, dando a conocer al mismo tiempo diversos detalles de orden constructivo, se describe seguidamente una forma de realización del presente Modelo de

85024



Utilidad haciendo referencia a los planos que acompañan a esta memoria, los cuales, dado su fin primordialmente ilustrativo, deberán ser interpretados como desprovistos de todo alcance limitativo respecto a la amplitud de la protección legal que se solicita. En los dibujos : ---

90.

95.

Figura 1, es una vista, en planta, de un tablero de juego, con orificios de retención de las fichas, según el presente Modelo de Utilidad. ---

Figura 2, es una vista, en alzado, del tablero de juego, según una sección II-II de la figura anterior. ---

100.

Figura 3, es una vista, en planta, del dispositivo selector para determinación de cifras de juego al azar. ---

105.

Figura 4, es una sección diametral del dispositivo selector, según una línea IV-IV de la figura anterior. ---

Con referencia a dichas figuras y a los números que sobre las mismas indican cada una de las partes y detalles de que consta el juego, su descripción es como sigue a continuación. ---

110.

Un tablero (1), de material moldeado, cartón u otro adecuado, presenta unos orificios (2) distribuidos regularmente y encuadrados dentro de unos campos (A,B,C y D) diferenciados preferentemente por me-



85024

115. dio de colores distintos. Este tablero consta de una superficie de juego (3) y puede presentar un contorno de apoyo (4). - - - - -

120. Las fichas (5) forman un cuerpo en ojiva, o de otro perfil apropiado, en cuya base presenta una prolongación (6) de diámetro igual al de los orificios (2) del tablero en los cuales se introducen y permanecen colocadas. La prolongación (6) posee, con carácter discrecional, un apéndice (7) cuya misión es meramente accesoria, para facilitar la introducción de las fichas (5). - - - - -

125. El dispositivo selector (8) consta de una base (9) con un reborde periférico (10) para el ajuste de una cúpula (11) de material transparente; en el centro forma una prominencia (12) contorneada por un surco guarnecido por una sucesión de cavidades u hoyos (13) en forma de casquete esférico de radio igual al de una bola (14), destinada a moverse dentro del surco y detenerse en uno cualquiera de los hoyos (13). Adyacente a cada hoyo figura una cifra (15), que en este ejemplo oscila de 1 a 5, la cual indica el valor de cada jugada. - - - - -

135. Este juego es de sencilla realización y tiene por finalidad el llenar las casillas del tablero con las fichas o peones de los respectivos colores que distinguen los diversos campos que lo dividen. Pueden participar en el juego dos personas, o también cuatro u ocho a base de adjudicarse cada una un color; cada jugador dispone de un tablero y tantos peones de cada color como casillas, o agujeros, tiene el mismo. - - -

140.



85024

145.

El que juega en primer lugar, mueve el dispositivo selector, que forma una semiesfera, de modo que la bolita gire en su interior, dejándola parar al azar. En la cavidad en la que se detiene se lee el número indicado y se aprecia su color, procediendo entonces a llenar tantos agujeros en el tablero como señala este número en el color correspondiente. - - - -

150.

Seguidamente juega otro de los contrincantes, procediendo de la misma manera, y así sucesivamente. El jugador que llene primero un cuadro de color completo obtiene una bonificación consistente en el derecho a colocar cinco fichas más en otro de los cuadros de color distinto que tenga más atrasado. - - - - -

155.

Cuando faltan pocas casillas para completar un color, es preciso obtener el número exacto para poder terminar el cuadro; el primero que lo consiga, se proclama vencedor del juego. Si se trata de cuatro u ocho jugadores, será vencedor el primero que termine un cuadro completo de color. - - - - -

160.

Por cuanto se ha expuesto se comprenderá que se logran los medios para realizar un juego ameno y con las ventajas enumeradas en el comienzo de esta memoria. - - - - -

165.

Habiendo descrito suficientemente las características, ventajas y realización del juego de competición según el presente Modelo de Utilidad, debe hacerse constar, en resumen, que en el mismo podrán introducirse cuantas variantes de detalle la experiencia

170.



85024

175.

y la práctica puedan aconsejar, en cuanto a dimensiones, número de piezas integrantes, materiales empleados en la construcción de las mismas, forma de acoplamiento mutuo y demás circunstancias accesorias, siempre que con ello no se desvirtúe su esencialidad, que es la que se concreta en la primera de las reivindicaciones que siguen, ya sea considerada aisladamente, ya sea considerada junto con una o varias de las reivindicaciones restantes. - - - - -

180.

N O T A

Se declaran de novedad, utilidad y propiedad para España y todos sus territorios y plazas de soberanía, las siguientes: - - - - -

185.

R E I V I N D I C A C I O N E S

190.

1.- Juego de competición, caracterizado por el hecho de realizarse por medio de un tablero provisto de un cierto número de casillas de distribución regular, susceptibles de quedar encuadradas en varios campos iguales y dotados de un distintivo diferenciador, en cuyas casillas se colocan las correspondientes fichas a razón de cantidades determinadas al azar, mediante un dispositivo selector provisto de una bola que se mueve, por el impulso que se le comunica, sobre un surco labrado con una sucesión de cavidades capaces de retener a la bola en una de ellas al perder aquélla su impulso, estando cada cavidad distinguida con una cifra convencional indicadora del juego a aplicar a las fichas en el tablero. - - - - -

195.



85024

200

2.- Juego de competición, según la reivindicación anterior, caracterizado porque el tablero posee un orificio en cada casilla para introducir una porción de la misma, en orden a retenerla fijamente, mientras no sea voluntariamente extraída, a cuyo efecto las fichas presentan una prolongación apendicular en su base, dimensionada en correspondencia con los agujeros. - - -

205.

3.- Juego de competición, según la reivindicación primera, caracterizado porque el dispositivo selector utilizado para obtener cifras al azar, presenta un surco circular en el que tiene lugar el desplazamiento giratorio de la bola por efecto del impulso adquirido por el empuje manual administrado al cuerpo del dispositivo, hasta quedar retenida en una de las cavidades labradas en el surco, las cuales se presentan a modo de casquetes esféricos, en correspondencia con la magnitud de la bola, llevando aneja cada cavidad una cifra convencional susceptible de estar distinguida con elementos diferenciadores análogos a los aplicados a las fichas y a los diversos campos de parcelación del tablero, realizados preferentemente a base de colores, cuya cifra indica el número de fichas a situar sobre otras tantas casillas del tablero. - - - - -

210.

215.

220.

225.

4.- Juego de competición, según las reivindicaciones 1 y 3, caracterizado porque el dispositivo selector está dotado de una cúpula transparente que limita la órbita máxima de giro de la bola tendente a expansionar aquella órbita a instancias de la fuerza centrífuga adquirida, actuando al mismo tiempo como ele-

85024



230.

mento protector, facilitando la visión del movimiento de la bola, lugar de su detención y cifra correspondiente a éste. - - - - -

5.- "JUEGO DE COMPETICION". - - - - -

235.

Todo ello tal como se describe y reivindica en la presente memoria que consta de diez hojas, foliadas y mecanografiadas por una sola de sus caras, y de una lámina de dibujos que la ilustra.

BARCELONA, 22 DIC. 1960

P. A.

MARCELINO CURELL SUÑOL
D. P.

Karsonu

Fig. 1

85624

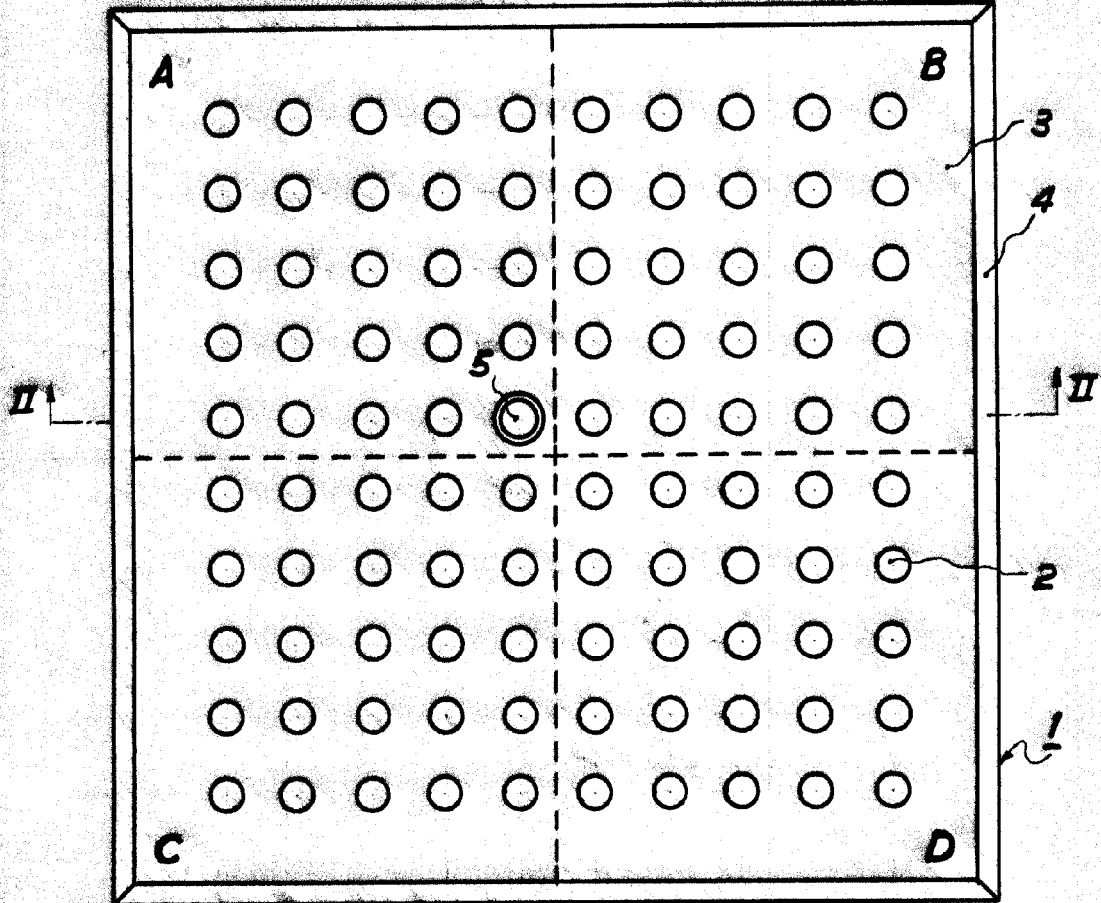


Fig. 2

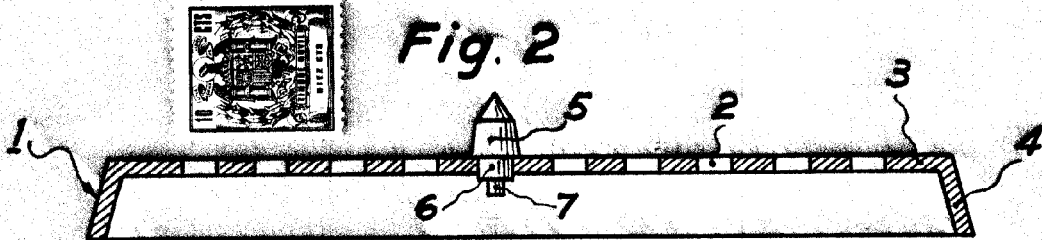
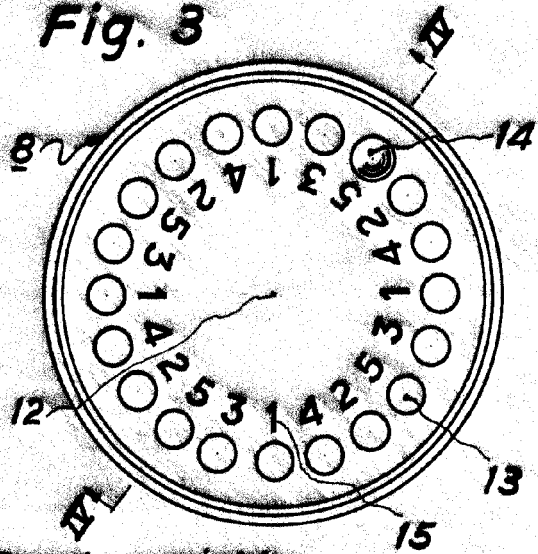
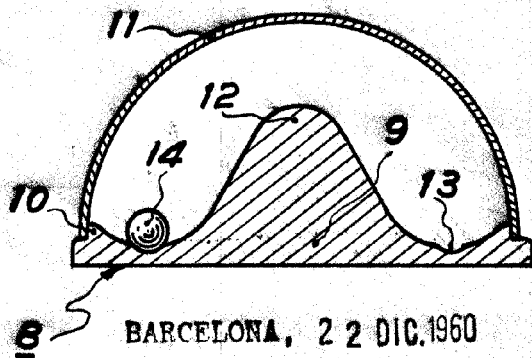


Fig. 3



Escala variable

Fig. 4



BARCELONA, 22 DIC. 1960

MARCELINO CURELL SUÑOL

P. P. A.

Handwritten signature