

94 234 -



94234

PATENTE  
DE  
MODELO DE UTILIDAD  
por 20 años

a favor de Don Jaime Vives Valls y Don Carlos Balmes Jives  
de nacionalidad española

residentes en Barcelona, calle Calvet, nº 51 - 53

por:

"JUEGO RECREATIVO"

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente Patente de Modelo de Utilidad tiene por objeto un juego recreativo, de azar y de destreza, cuya novedad viene determinada por el hecho de que una multitud de incidencias del juego se desarrollan partiendo de un supuesto de -

5. exploración y explotación de minas, pozos de petróleo y similares, interviniendo en el desarrollo de una partida múltiples factores tales como financiaciones, desplazamientos obligados, oscilaciones de valores en Bolsa, fletes y quebrantos diversos.

El juego comprende, pues, en líneas generales, un -

10. Banco y un número máximo de seis jugadores que, a merced de -



los valores indicados al azar por un dado, han de recorrer las señales marginales de un tablero, obedeciendo las indicaciones que en ellas se les asignan.

- Aunque las características de los elementos y piezas que componen el juego son ámpliamente variables dentro de la - esencialidad de la invención, es oportuno exponer una forma preferida de realización práctica que, a sólo título de ejemplo no limitativo, se describe a continuación refiriéndola a una hoja de dibujos que se acompaña y en los que:
5. La figura 1 muestra una vista del tablero de juego.
- La figura 2 corresponde a una vista perspectiva del tablero auxiliar para la anotación de resultados y en el que - aparecen distribuídos marginalmente varios cajetines destinados a contener las fichas, talones y piezas del juego.
10. La figura 3 representa el único dado que figura en tre las distintas piezas nombradas.
- La figura 4 es una de las seis fichas que, con distintos colores, corresponde a cada jugador.
- La figura 5 es un castillete en miniatura, provis-
20. to de una mecha extrema por la que puede fijarse en cualquiera de los agujeros previstos con tal objeto en el tablero auxiliar representado en la figura 2.
- Las figuras 6 y 7, según una vista en alzado y una planta, respectivamente, representan uno de los buques en mi-
25. niatura que, con colores coincidentes al de la ficha a que pertenecen, son utilizados en el curso del juego.
- Finalmente, en la figura 8 se representan cuatro - montones de las diversas papeletas y talones con los que se completa el equipo del pasatiempo.
30. En la realización representada como ejemplo en la

94234 - 3 -



- hoja de dibujos adjunta, el juego tiene como objeto el de acer-  
tar en el hallazgo y explotación de pozos de petróleo, a cuyo  
efecto en un tablero (1) (figura 1) que está preparado con ma-  
teriales convenientes y dispuesto a dimensiones adecuadas, apa-  
rece una carta geográfica (2) en la que se distinguen varios  
continentes sobre los que destacan unas indicaciones (3) que  
5. corresponden a puertos de embarque de combustible líquido, y  
otro u otros (3') y (4) que representan puertos de recepción  
del producto, ilustrándose los primeros (3) con sendos deta-  
lles topográficos a mayor escala (4') dispuestos en puntos --  
10. apropiados del mismo tablero en el que se aprecian además, --  
unos espacios rectangulares (5) previstos para que en ellos --  
puedan amontonarse cierto número de las papeletas y talones  
(6), (6'), (6'') y (6''') (figura 8) que simbolizan fletes, se-  
15. guros y acciones e incidencias de juego en forma de informacio-  
nes.

- Los puertos de embarque (3) figuran unidos a los de  
recepción (4) y (3') a través de unas líneas (7) que represen-  
tan el itinerario de buques (8), análogos al representado en  
20. las figuras 6 y 7, hallándose divididas éstas líneas (7) con-  
una cantidad de puntos equidistantes (8') que representan sin-  
gladuras y forman varias trayectorias que unen a los puertos  
de embarque y al de destino, formándose inclusive una trayeo-  
toria que rodea al continente africano y que corresponde a una  
25. de las incidencias posibles del juego en la que el canal de --  
Suez queda cerrado al tránsito de buques y, en tal caso, es for-  
zoso seguir la trayectoria citada.

- El tablero (1) aparece circundado por unas fajas mar-  
ginales (9) divididas en casillas (9') por las que han de avan-  
zar, retroceder o quedar estancadas, a merced de las cifras que  
30 .

94234

- 4 -



señale el dado (11) (figura 3), cualesquiera de las seis piezas (12) (figura 4) que corresponden a otros tantos jugadores y que, al coincidir con las inscripciones, instrucciones o signos (10), (13) y (13') de aquellas casillas (9'), han de atenderse precisamente a ellas.

5. Separado del tablero (1), y dispuesto preferiblemente en la misma caja (14) destinada a contenerlo cuando no se use, se distingue un tablero auxiliar (15) en el que figuran una multitud de orificios (16) destinados a ofrecer un alojamiento y fijación a la mecha extrema (17) que sobresale de la base de unos castilletes en miniatura (18) (figura 5) que, en cantidad conveniente y coloreados análogamente a las piezas (12) y buques (8) que corresponden a cada mano o jugador, evocan la forma usual de los adoptados para los pozos de petróleo, hallándose dichos puntos u orificios (16) practicados en la intersección de las líneas de una retícula (19) sobre cuyos márgenes quedan visibles unos valores (20) y (20') que se relacionan, los primeros con el título de propiedad de pozos y los segundos con el volumen de producción, así como la sección vertical de un pozo (20'') en la que se señalan condiciones distintas para las diversas capas (21) a perforar o perforadas.

15. El conjunto de este tablero auxiliar (15), según ya se ha indicado, forma parte de la caja o estuche (14) del tablero principal (1) y presenta dos de sus lados como paramento interior de cierta cantidad de cajetines (22) que se destinan a contener las papeletas y talones representados en la figura 8, así como las demás piezas que integran el equipo de juego, formándose el resto del contorno de cada cajetín (22) mediante adecuadas tablillas transversales (23) y la pared continua (24) de la propia media caja (14) que puede cerrarse median-
- 20.
- 25.
- 30.

94994

JUL 1



te la media caja complementaria o una tapa adecuada que sería ocioso describir.

5. En el desarrollo de una partida de juego se designa a un banquero, al que pertenecen las casillas marginales -- del tablero de juego (1) señaladas con el número (25) y el cual retiene en su poder la totalidad o parte de las fichas indicadas en la figura 8 y que representan acciones, capitales propios o ajenos y, en todo caso, dinero.

10. El objeto del juego es hallar fuentes de petróleo para, una vez acertado su hallazgo por un jugador, proceder a las financiaciones que sean necesarias para la perforación y explotación de aquéllas, a cuya condición sigue la del embarque del producto y su feliz arribo al puerto de destino en el caso más favorable puesto que, a merced de las cifras que indique el dado (11) y obedeciendo a las indicaciones de las casillas marginales (9'), los buques (8) han de seguir las trayectorias (7) saltando y avanzando sobre los puntos (8') que les correspondan, pudiendo ocurrir que, en virtud de aquellas incidencias, los envíos se retrasen y los quebrantos diversos superen en valor al capital invertido, influyendo también en el resultado del juego la profundidad del pozo y la dureza de las capas a perforar cuyas condiciones se reflejan en el avance de los castilletes (18) sobre el tablero representado en la figura 2.

15. El juego se inicia partiendo de la casilla (10') y avanzando con las piezas (12) en el sentido de las agujas de un reloj, saltando sobre las casillas inmediatas a tenor de los valores que señale el dado (11), conteniéndose en cada una de las casillas (9') las indicaciones de lo que debe realizar el jugador, distinguiéndose inclusive unos desplazamientos obligados, tanto  
20. en concepto de viajes de negocios como de vacaciones, que se in  
25.  
30.

94234

- 6 -



dican sobre el mismo tablero (1) mediante unas líneas (26) que tienen su origen en las casillas correspondientes.

5. Cuando al avanzar el peón (12) le corresponde las casillas (13') en las que hay un dibujo de una torreta de perforación tiene derecho a perforar en la columna (20") de la figura 2 después de satisfacer una cantidad al Banco en metálico representada por billetes. Si alcanza al fondo de la línea (20") representación del pozo de petróleo, el Banco le entrega un título de propiedad (6') situado sobre (5') que corresponde a un pozo numerado en la serie (20). Cuando se llegado con el peón (12) a las casillas (13") en las que aparecen varias torretas de perforación, con la torreta móvil (18) se avanza clavándola en los orificios (16), tantos agujeros como se indica en cada pozo de la serie (20). Cuando se llega con el peón a un casilla (13"') en
10. indicación de tomar una ficha (6) de las colocadas sobre el recuadro (5) es posible tomar el barco (8) y trasladarlo de un puerto a otro de acuerdo con otras fichas indicadoras (6") de rutas y fletes situadas en uno de los cajones (22), si hay suficiente producción, de acuerdo con la escala 20'), pagando para ello
15. primero un flete en efectivo al Banco, y al término del viaje, el propio Banco satisfecerá otra cantidad superior.

20. Al alcanzar el peón la casilla (25) indicadora de bolsa, a voluntad del jugador podrá adquirir acciones situadas en otros cajones (22) para aumentar su capital. Cuando se llega
25. a una casilla (13'v) con indicación de información se toma una ficha (6"') situada en el recuadro (5") y según lo que indique dicha información se procederá a alzas y bajas de los valores de la bolsa y otras operaciones del juego. Cuando se llega a las casillas (13) se realizan avances del peón siguiendo las líneas
30. (26) indicadas en el tablero (1). Cuando se llega a las casillas

94234

- 7 -



(10) se traslada el peón a una de las casillas (13') y se puede intentar la perforación en la ya indicada columna (20") sin tener que pagar el emolumento necesario para cualquier prospección.

5. Se habrá fijado un tiempo de duración del juego y terminado éste, se procederá al recuento de títulos de propiedad, acciones y dinero efectivo para averiguar el vencedor de la partida.

10. La idónea concepción del juego que motiva este registro, ofrece un pasatiempo de alto valor instructivo ya que, independientemente de las reglas de juego que pueden ser ampliamente variables, cada partida se desarrolla sobre un tablero en el que figuran grabadas o impresas las principales partes del mundo sin otras indicaciones literales que las estrictamente necesarias, presuponiendo esta condición la necesidad de familiarizarse con las zonas que sobre la carta corresponden a los puertos de embarque y tránsito de los buques-transporte, mereciendo también particular mención la introducción en el juego de cálculos de fletes, intereses, cuentas corrientes y de préstamo, todo lo cual determina que en el desarrollo de una partida de juego -  
15. puedan apreciarse incidentes de alto valor didáctico.

20. Como se comprende, las realizaciones prácticas del objeto que motiva el presente Modelo de Utilidad, no quedan estrictamente limitadas a la forma descrita y representada sino que, por el contrario, son susceptibles de adquirir diversas variaciones de detalle sin que por ello se altere la esencialidad de la invención.  
25.

N O T A

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

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



1.  
5.  
10.

1.º.- Juego recreativo, que se caracteriza esencialmente por consistir en un tablero, de dimensiones y material conveniente, de condición preferiblemente plegable, en una de cuyas caras presenta grabada o impresa una carta geográfica en la que figuran varios continentes a escala apropiada, destacando sobre los mismos unos puntos que aparecen unidos mediante líneas más o menos quebradas sobre las que figuran cierto número de puntos interdistanciados que representan singladuras de navegación y que han de ser recorridos, a merced de los valores señalados por un dado, por unos buques en miniatura que forman parte del equipo de juego.

15.  
20.  
25.

2.º.- Juego recreativo, según la primera reivindicación, caracterizado por el hecho de que sobre la misma carta geográfica contenida en el tablero de juego, figuran unos detalles topográficos de ciertas zonas de determinados países, así como unos espacios rectangulares previstos para que en ellos puedan amontonarse cantidades variables de papeletas representativas de incidencias de juego, hallándose la nombrada carta geográfica circundada por una faja continua marginal en la que se distinguen una multitud de encasillados en los que se contienen, gráfica y literalmente, las instrucciones a que debe atenderse cada jugador a tenor de las cifras registradas por el dado y cuyas casillas son recorridas progresivamente por unas piezas en forma de peón de ajedrez cuyos colores son distintos para reconocer a cada jugador al que pertenecen.

30.

3.º.- Juego recreativo, según las reivindicaciones primera y segunda, caracterizado por comportar un tablero auxiliar que se halla situado preferiblemente en la misma caja destinada a contener el tablero principal, en cuyo tablero auxiliar existe una multitud de orificios destinados a ofrecer los opor-



- tunos puntos de fijación a la mecha extrema de unos castilletes en miniatura que, en cantidad conveniente y coloreados análogamente a las piezas de avance y buques que corresponden a cada jugador, evocan la forma corriente de los castilletes instalados en los pozos de petróleo, hallándose los nombrados orificios - del tablero auxiliar practicados en los puntos de intersección de una cuadrícula sobre uno de cuyos márgenes resultan legibles unos valores que se relacionan con el volumen de producción y profundidad de minas o pozos de petróleo y el otro, por el título o número de cada pozo, así como una sección vertical indicativa de las distintas condiciones que concurren en las capas del terreno a perforar o perforado.
5. en los pozos de petróleo, hallándose los nombrados orificios - del tablero auxiliar practicados en los puntos de intersección de una cuadrícula sobre uno de cuyos márgenes resultan legibles unos valores que se relacionan con el volumen de producción y profundidad de minas o pozos de petróleo y el otro, por el título o número de cada pozo, así como una sección vertical indicativa de las distintas condiciones que concurren en las capas del terreno a perforar o perforado.
10. tulo o número de cada pozo, así como una sección vertical indicativa de las distintas condiciones que concurren en las capas del terreno a perforar o perforado.

- 4<sup>a</sup>.- Juego recreativo, según las reivindicaciones 1 a 3, caracterizado por el hecho de que el tablero auxiliar, dispuesto en el mismo estuche destinado a contener el tablero principal, presenta dos de sus lados como paramento interior de cierta cantidad de cajetines dispuestos para contener las piezas que componen el equipo de juego y que, además de un dado, las piezas de avance y los buques nombrados, comprenden también cierta cantidad de castilletes en miniatura y diversas papeletas que representan valores económicos tales como capital, acciones y otros similares, quedando el movimiento de todas las piezas del equipo, así como las incidencias del juego, supeditadas al azar representado por los movimientos de un dado, comprendiéndose inclusive sobre la misma carta geográfica que constituye el tablero de juego, unos itinerarios marítimos y aéreos que han de ser recorridos por las fichas de avance de cada jugador, según la suerte obtenida en cada tirada del dado aludido.
15. dispuesto en el mismo estuche destinado a contener el tablero principal, presenta dos de sus lados como paramento interior de cierta cantidad de cajetines dispuestos para contener las piezas que componen el equipo de juego y que, además de un dado, las piezas de avance y los buques nombrados, comprenden también cierta cantidad de castilletes en miniatura y diversas papeletas que representan valores económicos tales como capital, acciones y otros similares, quedando el movimiento de todas las piezas del equipo, así como las incidencias del juego, supeditadas al azar representado por los movimientos de un dado, comprendiéndose inclusive sobre la misma carta geográfica que constituye el tablero de juego, unos itinerarios marítimos y aéreos que han de ser recorridos por las fichas de avance de cada jugador, según la suerte obtenida en cada tirada del dado aludido.
20. también cierta cantidad de castilletes en miniatura y diversas papeletas que representan valores económicos tales como capital, acciones y otros similares, quedando el movimiento de todas las piezas del equipo, así como las incidencias del juego, supeditadas al azar representado por los movimientos de un dado, comprendiéndose inclusive sobre la misma carta geográfica que constituye el tablero de juego, unos itinerarios marítimos y aéreos que han de ser recorridos por las fichas de avance de cada jugador, según la suerte obtenida en cada tirada del dado aludido.
25. do, comprendiéndose inclusive sobre la misma carta geográfica que constituye el tablero de juego, unos itinerarios marítimos y aéreos que han de ser recorridos por las fichas de avance de cada jugador, según la suerte obtenida en cada tirada del dado aludido.

30. 5<sup>a</sup>.- JUEGO RECREATIVO.

94234

- 10 -



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

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

Madrid 4 de Julio de 1.962

P.A.



