

96111



MEMORIA DESCRIPTIVA

que se acompaña a la solicitud de

UN MODELO DE UTILIDAD

a favor de Don Carmelo LACRUZ Cuervo, de nacionalidad española, residente en MADRID - Hermanos Miralles 93,

por:

"JUEGO DE SOCIEDAD"

=====

5 La presente invención se refiere, como su enunciado indica, a un juego de sociedad, y más particularmente al conocido con el nombre de juego de los barcos, o batalla naval realizado mediante un dispositivo transportable que presenta dos bandejas, una para cada jugador, y un panel intermedio que efectúa la separación entre ambos, dividido en dos zonas, de la que una contiene el juego propio de uno de los jugadores, en tanto que en la otra se marcan



las jugadas realizadas al contrario.

10 La esencialidad de la invención radica en la dis-
posición de unos panales múltiples celulares en los que se
alojan unos cubos diferenciados de manera que, por su colo-
ración, puedan ser identificados como los elementos que en-
15 tran en juego, y que en el caso de la realización son bar-
cos, al tiempo que otros que indican los disparos perdidos
y que siguiendo el ejemplo preconizado, se trata preferen-
temente de unos cubos coloreados en azul para semejar al -
agua en la que se desarrolla la batalla naval desempeñada.
Cada una de estas células se dispone en correspondencia con
20 el frente perteneciente al jugador oponente, y centralmente
aloja un carrito dotado de caras en ambas células de manera
que en la introducción de un cubo de señalización por uno
de los lados, se efectúa una impulsión del cubo dispuesto
en la célula enfrentada para su expulsión total.

25 Según queda anteriormente indicado, cada uno de
los jugadores se enfrenta con una bandeja, también dividi-
da en dos compartimentos, en uno de los cuales se mantienen
los dados o fichas correspondientes a las marcaciones a efec-
tuar, en tanto que en la otra, otros cubos o fichas de las
30 mismas dimensiones y marcados en todas sus caras con un nú-
mero que corresponde al orden de la jugada y que se distri-
buyen ordenadamente y por series en alvéolos realizados en
el alojamiento de la bandeja lateral.

35 Siguiendo el ejemplo de realización indicado, en
la parte izquierda del panel de separación, el jugador enf-
rentado con esta cara, dispone un orden de batalla en el
que se integra un buque de gran importancia que se señala
con cuatro fichas de un color y otros barcos de menor pre-
mio que se marcan con un número decreciente de fichas, di-



40 ferenciándose el color de cada una de las integrantes de
 estos elementos. Posteriormente, los espacios vacíos se
 rellenan con cubos o fichas de valor nulo que solamente
 sirven como indicación para el contrario una vez que ha
 introducido en su casillero de la parte derecha una de
 45 las fichas numeradas de juego. Precisamente por la expul-
 sión lograda en este movimiento, al pasarse las fichas los
 respectivos jugadores después de cada jugada, pueden hacer-
 se la composición de lugar para la próxima jugada a su fa-
 vor.

50 En el modelo de utilidad objeto del presente re-
 gistro, el juego de barcos o de batalla naval se acopla -
 en un maletín plegable en el que las bandejas destinadas
 a cada jugador constituyen las tapas, y el panel de sepa-
 ración y juego se hierge centralmente en la disposición pa-
 55 ra el juego, en tanto que en el almacenamiento o transpor-
 te, queda incluida entre las anteriores, que se unen entre
 sí mediante cierres adecuados, sustentándose, en el dicho
 transporte, de un asa superior del cuerpo central. Por otra
 parte en esta parte superior del cuerpo central, se han rea-
 60 lizado unos alojamientos para la sustentación de unas ma-
 quetas representativas de los elementos puestos en juego,
 cada uno de ellos dotado de una peana coloreada de acuerdo
 con la representación acordada, de manera que cada una de
 las fichas expulsadas en las jugadas sucesivas, puedan ser
 65 referenciadas con la simple consulta de los elementos ex-
 puestos en el exterior del aparato.

En la invención, los elementos expulsores presen-
 tan una forma de carrete de manera que nunca pueda apre-
 ciarse desde un lado la coloración de la ficha dispuesta



70 en el lado de organización de la batalla. Por otra parte,
en las bandejas correspondientes a cada jugador, se esta-
blece una separación entre las zonas de fichas de juego y
las marcadoras de los diferentes elementos en lid, almace-
nándose en estas separaciones las maquetas que posterior-
75 mente se superponen en el panel de separación. Estas ban-
dejas quedan cubiertas con unas tapas de corredera que im-
pide la caída de las fichas almacenadas en los respectivos
compartimentos.

80 Para la mejor comprensión de cuanto antecede, se
acompaña una hoja de planos en los que se representa esque-
máticamente la invención que a continuación y con referen-
cia a los mismos dibujos, se describe detalladamente.

Dichos dibujos representan:

85 En la fig. 1ª, una vista en perspectiva del dispo-
sitivo de juego en la posición abierta.

En la fig. 2ª, un detalle accionado del alzado del
panel de separación, mostrando en detalle las células y los
expulsores de fichas en ellas acoplados.

90 Finalmente, en la fig. 3ª se representa el dispo-
sitivo en posición cerrada y adecuada para el transporte o
almacenamiento.

95 Según queda representado en los dibujos, el dis-
positivo constitutivo del juego de sociedad está formado -
esencialmente por dos tapas simétricas (1) y (2) que deter-
minan las bandejas correspondientes a cada uno de los juga-
dores, las cuales tapas quedan embisagradas inferiormente
sobre un elemento central (3) constitutivo del panel de se-
paración, solidarizándose este conjunto en la posición ce-
rrada mediante unas abrazaderas (4) que enganchan en cabe-



100 zas (5) dispuestas en la tapa oponente, al tiempo que en
la parte central superior del cuerpo intermedio se dispo-
ne un agarrador (6) que facilita el asimiento en el trans-
porte. Cada una de las tapas o bandejas (1) y (2) dispone
de un alojamiento central (7) en el que se almacenan las -
105 maquetas (8) representativas de los elementos en juego y
las cuales, durante el entretenimiento, se colocan sobre -
los enmarcamientos (9) dispuestos sobre el panel de sepa-
ración (3) sobre sus peanas (10), coloreadas de manera que
representen visualmente los mismos coloridos que los de las
110 fichas que mas adelante se describen.

Cada una de las bandejas presenta asimismo dos
compartimentos laterales de los que el (11) sirve de alma-
cén para una pluralidad de fichas en forma de dados, repre-
sentados esquemáticamente como (12) y de los que existen -
115 tantas como casillas se dispongan en el panel de separación,
diferenciándose en coloración de manera que existan tantas
de cada tonalidad como fichas componen cada una de las agru-
paciones de juego, siendo las restantes de valor nulo y di-
ferente coloración. A título de ejemplo pueden realizarse -
120 cuatro elementos en rojo, representativos de la formación
de un acorazado, dos series de tres elementos cada una in-
dicadores de la formación de sendos cruceros, dos fichas -
coloreadas en marrón para cada uno de los tres torpederos
a formar y cuatro fichas amarillas para la determinación de
125 cuatro submarinos de un solo elemento cada uno. Todos estos
colores se representan fielmente en las peanas (10) de las
maquetas (8). El resto de las fichas se colorean en azul -
indicando de esta manera el valor nulo de la jugada por ha-
berse perdido el disparo en el agua.



130 En el lateral (13) de la misma bandeja se aloja
un número de fichas (14) equivalente al de casilleros y
distribuidas estas fichas en series de disparos, conve-
nientemente marcadas numeralmente y dispuestas estas se-
ries en enmarcamientos (15) de las dimensiones adecuadas
135 para la contención de las mismas, que por otra parte y pa-
ra la organización posterior, quedan a su vez marcadas en
el indicador (16).

 Cada una de las bandejas descritas, queda recu-
bierta mediante una tapa de corredera (17) deslizante so-
140 bre las guías (18) talladas en las paredes de las mismas.

 En cuanto al panel de separación (3), presenta
en cada una de sus caras dos zonas de alojamientos para -
las diferentes fichas, marcadas estas zonas como (19) la
correspondiente al juego propio del sector, en tanto que
145 la (20) aloja a las diferentes fichas de jugada (14), que
lógicamente se corresponden con la zona de juego oponente.
Los alojamientos para las fichas constituyen unos alvéolos
(21) oponentes y separados por un tabique central (22) per-
forado para dar paso a un vástago (23), que rematado en sen-
150 das caras (24), constituye el impulsor en el accionamiento
desde una cara por la introducción de una ficha con el con-
siguiente desplazamiento del vástago, el cual a través de
su frente, empuja a la ficha colocada en alvéolo enfrenteado.

 El desarrollo del juego en sí puede quedar deter-
155 minado por diferentes reglamentos, consistiendo sustancial-
mente en la colocación de un orden de batalla en el casille-
ro correspondiente, por cada uno de los jugadores, para pos-
terior y sucesivamente dispararse andanadas de disparos me-
diante la introducción de las fichas (14) en sus correspon-



160 dientes alvéolos de manera que expulsen otras tantas fichas del adversario, el cual para la orientación de juego, las - pasa al contrario, de manera que en todo momento se pueda llevar el control de cada una de las sucesivas jugadas.

165 Descrita suficientemente la naturaleza y objeto de la presente invención, se hace constar que en su realización podrán ser variables los materiales, formas y dimensiones y en general, cualquier otro detalle accesorio o secundario que no altere, cambie ni modifique la esencialidad propuesta.

170 Los términos en que queda redactada la presente memoria, son ciertos y fiel reflejo del objeto descrito, debiéndose tomar con carácter amplio y nunca en forma limitativa.

N O T A

175 EL MODELO DE UTILIDAD que se solicita, deberá recaer precisamente sobre las particularidades características de las siguientes reivindicaciones:

180 1ª.- Juego de sociedad, c a r a c t e r i z a d o por comprender un panel de separación entre dos jugadores, embisagrado sobre dos bandejas, cada una de las cuales dispone de la misma superficie que la del panel central al que mantienen erguido en la posición de apertura por abatimien-



185 to de las dichas bandejas y las cuales, en el cierre, se superponen sobre el panel central formando un elemento compacto que se mantiene unido mediante abrazaderas laterales y se transporta mediante suspensión de un asa central superior.

190 2ª.- Juego de sociedad, según la reivindicación 1ª, caracterizado por la disposición de dos series de alvéolos correspondientes a ambas caras del cuerpo central de separación, cuyos alvéolos, en la pluralidad de ellos que forman cada una de las series, presenta un tabique de separación en la mitad de su longitud, los cuales tabiques quedan dotados de una perforación central por la que discurre un vástago de corredera rematado en dos caras que abarcan la casi totalidad de la abertura de alvéolo, siendo la longitud de este vástago semejante a la profundidad del elemento que se aloja.

200 3ª.- Juego de sociedad, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque las series de alvéolos comprende cada una de ellas un número idéntico de los mismos, distribuidos en un cuadrado de igual número de elementos en sus lados, y separadas estas dos series mediante un rehundido central.

205 4ª.- Juego de sociedad, según reivindicaciones anteriores, caracterizado porque cada una de las bandejas laterales presenta una distribución simétrica entre sí y formada por dos compartimentos laterales separados por otro central de dimensiones correspondientes respectivamente a los enmarcamientos de alvéolos y al rehundido central de separación de los anteriores.

210 5ª.- Juego de sociedad, según cualquier de las -



anteriores reivindicaciones, caracterizado por la inclusión en uno de los laterales de cada una de las bandejas una pluralidad de fichas destinadas a su colocación en -
215 los respectivos alvéolos de uno de los laterales, presentándose estas fichas coloreadas de acuerdo con el valor asignado y adecuada para la formación de combinaciones de elementos.

6ª.- Juego de sociedad, según reivindicaciones
220 anteriores, caracterizado por presentar en las bandejas laterales opuestas a las de la nota anterior unos alojamientos rehundidos en los que se comprenden series de fichas numeradas destinadas a ser alojadas sucesivamente en los alvéolos opuestos a la serie de ellos en los que el
225 adversario del juego ha dispuesto la combinación inicial.

7ª.- Juego de sociedad, según cualquiera de las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque los alojamientos centrales de las bandejas laterales comprenden unas maquetas indicadoras de los elementos puestos en juego,
230 sustentándose estas maquetas sobre peanas que se fijan sobre la parte superior del cuerpo central de separación y cuyas peanas presentan una coloración distintiva de acuerdo con la efectuada en las fichas que han de formar la combinación deseada.

8ª.- Juego de sociedad, según queda anteriormente reivindicado, caracterizado por el establecimiento de unas guías talladas en los laterales internos y superiores de cada una de las bandejas, por cuyas guías se introduce y desliza una tapa de cierre que abarca la totalidad de la
240 superficie de cada una de las dichas bandejas.

9ª.- "JUEGO DE SOCIEDAD".

96111

= 10 =



Según queda sustancialmente descrito y reivindicado en la precedente memoria que consta de diez hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara y hoja de dibujos que a la misma se acompañan.

Madrid, 14 de Noviembre de 1.962.

P.A.

Modesto P. Polo
J. Polo

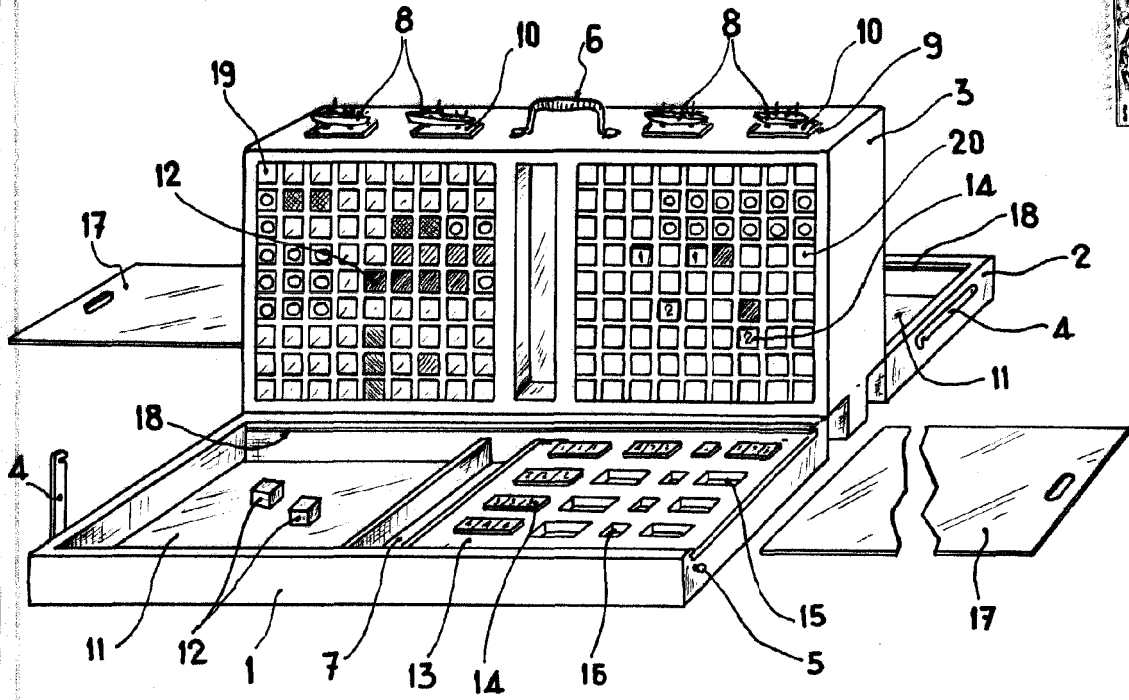


Fig. 1

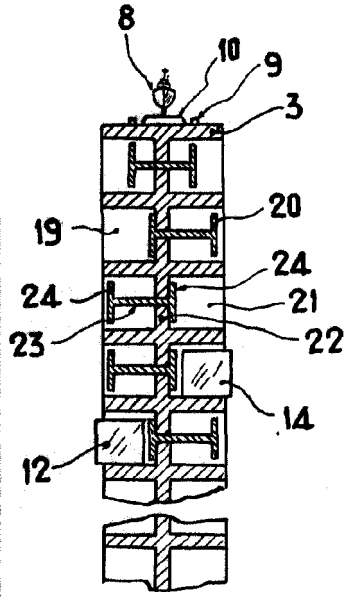


Fig. 2

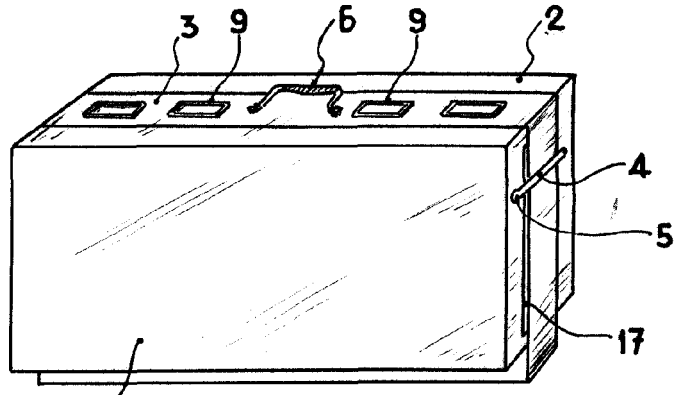


Fig. 3

ESCALA VARIABLE

Madrid, 14 NOV 1962

Manuel Lacruz Cuervo
Lacruza