



90 121

MEMORIA DESCRIPTIVA
=====

que se acompaña a la solicitud de registro de un Modelo de Utilidad por veinte años, en España, por "Nuevo juego recreativo" a favor de D. Manuel de Jesús Gómez Fabián, de nacionalidad dominicana, domiciliado en Madrid, Mártires Concepcionistas, nº 7.

- - - - -

5 Al nuevo juego recreativo que constituye el objeto del presente registro de Modelo de Utilidad podría denominarse "Viaje a la Luna" en virtud de las características que presenta, puesto que ha sido concebido pensando en los adelantos actuales en lo que respecta a los vuelos espaciales y posibles futuros viajes a nuestro satélite, la Luna. Ello, como es sabido, abre un amplio campo a la fantasía, particularmente para los niños y los jóvenes, fantasía que se ha aprovechado para llevar a la práctica un juego que si bien en sus reglas específicas sigue la técnica de muchos otros juegos de sobremesa, difiere de todos ellos en su realización que por lo antes expuesto le confiere una especial característica de modernidad que rompe con los juegos recreativos tradicionales hasta la fecha conocidos en cuanto que aquella fantasía de viajes interplanetarios, cohetes teledirigidos, 10 plataformas de lanzamiento, espacios siderales, etc, se convierte en una utilidad real y práctica al plasmarse en un tablero de juego original, nuevo, contemporáneo, divertido e incluso educativo.

20 Para una mejor comprensión de lo que constituye el objeto del registro que ahora se solicita, se hará su descripción con referencia al dibujo de la adjunta hoja de planos, en el que se representa un simple y mero ejemplo de rea



lización de carácter no limitativo, por lo que sus varian-
tes de forma, dimensiones, proporciones, materia, etc, en
cuanto no alteren ni modifiquen sus cualidades esenciales ni
determinen la obtención de un resultado industrial nuevo y
5 distinto, deben considerarse incluidas en la protección del
presente registro.

En la única figura que aparece en la hoja de pla-
nos adjunta se representa una vista completa del tablero de
juego con todas sus particularidades.

10 En dicha figura se indica:

Con la letra A la esfera terrestre, representada
por un círculo dividido en cuatro cuadrantes, cada uno de
ellos en distinto color.

15 Con la letra B, las prolongaciones ligeramente cur-
vadas por ambos extremos, de los dos diámetros perpendicula-
res que forman los cuadrantes del círculo A, que, formando
ángulo obtuso con sus respectivos diámetros son de distinta
longitud con el fin de señalar la posición de salida de cada
jugador (nº 1).

20 Con la letra C, la representación de cuatro cráte-
res diametralmente opuestos situados en la periferia del cír-
culo terráqueo o central A.

25 Con la letra D, doce espacios representados por
proyectiles o cohetes idénticamente orientados y equidistán-
tes entre sí que forman un círculo también equidistante alre-
dedor del planeta Tierra A. El color de estos proyectiles o
cohetes que conjuntamente forman una órbita que podemos deno-
minar ~~caprichosamente~~ Orbita común, será distinto al de los
cohetes que formando otras órbitas, más adelante describire-
mos.

30

Con las letras E, F, G y H, cuatro órbitas de dis-
tinto color cada una de ellas, situadas entre el círculo cen-



tral o Tierra A y la denominada Orbita común D, constituídas también por unos espacios diseñados en forma de proyectiles o cohetes, todos ellos equidistantes entre sí, al planeta Tierra y a la Orbita común, y orientados en el mismo sentido al de ésta.

5
10
Con la letra I, los proyectiles o cohetes señalados con el nº 5 en cada una de las cuatro órbitas señaladas con las letras E, F, G y H que, dispuestos en dirección a la órbita común D, se comunican con ésta mediante unas líneas arqueadas de puntos.

15
Con la letra J, los proyectiles o cohetes señalados con el nº 12 en cada una de las indicadas órbitas E, F, G y H, orientadas hacia el círculo central A que por medio de una línea arqueada de puntos que parte de su proa los relaciona con los cráteres representados con la letra C.

20
Con la letra K, la representación ideal de unas plataformas de lanzamiento situadas en los números 11 de cada órbita E, F, G y H y colocadas al lado de los proyectiles o cohetes 5 de los cuales parte una línea continua, también arqueada, que los relaciona con proyectiles o cohetes situados en cuatro órbitas exteriores a la Orbita común.

25
Los proyectiles cohetes señalados con los números 5 y 12 (I y J) y las plataformas de lanzamiento 11 (K), van situados, cada uno, en una órbita distinta.

30
Con las letras L, M, N y O, otras cuatro órbitas de idénticos colores a las anteriormente descritas, situadas periférica y concéntricamente alrededor de la Orbita común D, constituídas asimismo dichas órbitas por unos espacios en forma de proyectiles cohetes idénticos a los descritos y con la misma orientación.

Con la letra P, los proyectiles o cohetes señalados con el nº 16 en cada una de las cuatro órbitas L, M, N y



O, orientados hacia el exterior, de cuya parte delantera parte una línea arqueada de puntos.

5 Con la letra R, unos espacios representados por unas plataformas idénticas a las descritas K y situadas en el nº 15 de las cuatro órbitas exteriores, de las que parte una línea arqueada continua que las relaciona con otras plataformas auxiliares designadas con las letras O.L. (Orbita lunar).

10 Con la letra S, las cuatro plataformas O.L. que, situadas fuera de todas las órbitas y diametralmente opuestas dos a dos, de las que parte una línea arqueada de puntos que las comunica o relaciona con cuatro círculos que representan caprichosamente a la Luna.

15 Con la letra T, los proyectiles o cohetes señalados con la letra X y en número de cuatro en la órbita común D que, mediante una línea arqueada de puntos, se unen a las plataformas R.

20 Con la letra U, cuatro círculos diametralmente opuestos, equidistantes entre sí y del círculo central A, situados en el exterior de las órbitas descritas y en las posiciones de los cuatro puntos cardinales y que constituyen la meta u objeto final del juego en cuestión.

25 Suficientemente descrito el objeto del presente Modelo de Utilidad en cuanto a la forma que el mismo presenta, su funcionamiento y utilidad se desprende de la descripción dada que se complementa con las reglas de juego necesarias para la utilización del tablero. Estas reglas de juego esquemáticamente, son las siguientes:

30 Primera.- Podrán intervenir de dos a cuatro jugadores, provistos de una a cuatro fichas-cohete, moviendo cada una de éstas por el sistema de dados. Cada jugador, para efectuar la salida, lanzará un dado hasta obtener el número seis, en cuyo momento colgará su ficha-cohete en su corres-



pondiente cuadrante del círculo central (A).

En la próxima tirada cada jugador contará en la primera órbita (E, F, G, H) de su color correspondiente los lugares que conforme a la numeración del dado le corresponda, comenzando por el número 1.

5

Segunda.- Si la ficha-cohete cae en el número once (K), donde existe una plataforma, en la próxima jugada pasará a contar en la segunda órbita de su color, según indica la línea continua.

10

Tercera.- Si, por el contrario, la ficha-cohete se estaciona en el número doce (J), inmediatamente se desintegra contra la atmósfera de la tierra (C) y, por lo tanto, queda fuera de juego dicha ficha-cohete.

15

Cuarta.- Si en la primera o en la segunda órbita una de las fichas-cohete se estaciona en el número cinco (I) o en el número dieciseis (P), respectivamente, dicha ficha-cohete, siguiendo el trazado de la línea discontinua, pasará a la llamada órbita de la muerte u órbita común (D), donde estará dando vueltas hasta alcanzar la situación x (T), siendo necesario obtener el número seis para pasar a la plataforma de la segunda órbita marcada con el número quince (R) según indicación de la línea de puntos.

20

Quinta.- En todas y cada una de las órbitas, ninguna ficha-cohete podrá ocupar el mismo sitio de otra ni rebasarla. En ambos casos, dicha ficha-cohete se destruye.

25

Sexta.- Alcanzada la plataforma número quince de la segunda órbita, el jugador tendrá que esperar a obtener un seis para poder trasladarse a la plataforma OL (órbita lunar) (S).

30

Séptima.- Dentro de esta segunda órbita la ficha-cohete puede alcanzar el lugar señalado con el número cinco (Q), en cuyo caso queda fuera de juego, ya que, siguiendo el trazado en puntos, se pierde en el infinito.



06121

Octava.- Para desplazarse de la plataforma OL (S) al objetivo final o Luna será necesario conseguir en el dado el número uno.

5 Novena.- Cada jugador, según las fichas-cohete empleadas, puede mover aquella que más le convenga para conseguir el objetivo final.

Décima.- En las plataformas, con capacidad para cuatro fichas-cohete, podrán descansar o estacionarse, las fichas que se deseen, sin que las mismas se destruyan.

10 Undécima.- Puede existir el empate cuando, por las anteriores reglas del juego, a causa de desintegración, choque o salida al infinito, ningún jugador consiga alcanzar la Luna.

15 Resultará ganador de este juego recreativo, en caso de jugar con una sola ficha, aquel que primero haya logrado llegar a su correspondiente Luna (U) y jugando con dos o más fichas el que más haya conseguido colocar en dicho satélite. Caso de igualdad, el que primero haya llegado.

N O T A

20 Descrito suficientemente el objeto del presente Modelo de Utilidad, sus distintas partes y su funcionamiento, se declara que lo que constituye su esencialidad y para lo que se pide la correspondiente protección es lo que se concreta en las siguientes reivindicaciones:

25 1ª.- Nuevo juego recreativo caracterizado por estar constituido por un tablero en cuya parte central figura un círculo dividido por dos diámetros perpendiculares entre sí, que forman cuatro cuadrantes idénticos pero de colores distintos, los extremos de cuyos diámetros se prolongan exteriormente en unas líneas curvas de distintas longitudes que forman ángulos obtusos con sus respectivos diámetros.

30 2ª.- Nuevo juego recreativo, según la reivindicación anterior, caracterizado, además, por que alrededor de



dicho círculo central y diametralmente opuestos figuran la representación de unos cráteres equidistantes entre sí y con el círculo central.

5 3ª.- Nuevo juego recreativo, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado, además, por que, a idéntica distancia del referido círculo central y también diametralmente opuestos y equidistantes entre sí y dicho círculo aparecen otros círculos que constituyen el objetivo final o meta de este juego.

10 4ª.- Nuevo juego recreativo, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado, además, por que entre los círculos inmediatamente reivindicados y el círculo central figuran formando una corona circular u órbita común, una serie de espacios equidistantes entre sí, en forma de proyectiles-cohetes uniformemente orientados y de idéntico color.

15

 5ª.- Nuevo juego recreativo, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado, además, por que entre la denominada órbita común y el círculo central aparecen dispuestos, dando lugar a una serie de órbitas circulares y concéntricas de distinto color, otros espacios en forma de proyectiles cohetes asimismo equidistantes entre sí.

20

 6ª.- Nuevo juego recreativo, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado, además, por que por la parte exterior de la llamada órbita común figuran otras tantas formaciones circulares u órbitas concéntricas, cada una de ellas de mayor diámetro y de iguales colores y forma a las de la anterior reivindicación.

25

 7ª.- Nuevo juego recreativo, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado, además, por que en cada una de las órbitas o formaciones circulares descritas, excepción hecha de la órbita común, aparece sustituido uno de sus espacios por otro que representa una pequeña plataforma de lanzamiento de proyectiles.

30



5 8^a.- Nuevo juego recreativo, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado, además, por que exteriormente a la órbita de mayor diámetro figuran otras pequeñas plataformas de lanzamiento, puestas y equidistantes entre sí, que aparecen unidas, cada una de ellas, por líneas arqueadas, por una punta a un círculo exterior y por otra a una de las plataformas que figuran en las órbitas exteriores a la "órbita común".

10 9^a.- Nuevo juego recreativo, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado, además, por que algunos de los espacios comprendidos en las órbitas interiores y exteriores a la común se relacionan entre sí y con ésta por medio de unas líneas arqueadas.

15 10^a.- Nuevo juego recreativo, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado, además, por que cada una de las órbitas interiores y exteriores a la común presentan unos espacios en forma de proyectiles cohetes orientados en distintas posiciones a los demás, en cuanto que se relacionan, los de las órbitas interiores con los cráteres de la
20 reivindicación segunda y de las exteriores parten unas líneas arqueadas de idéntica longitud que sobresalen de todas las órbitas.

11^a.- Nuevo juego recreativo.

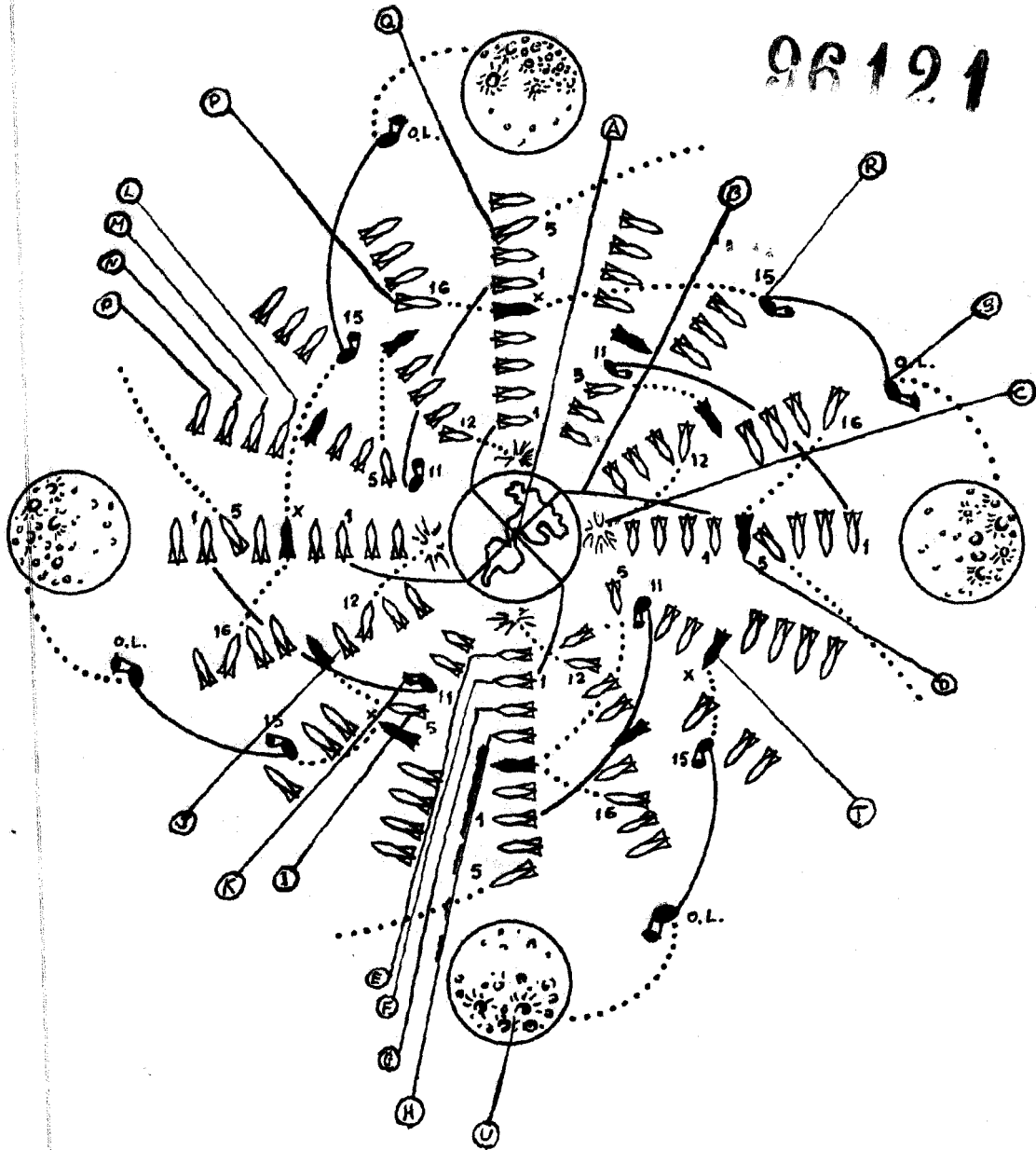
Todo según se describe y reivindica en la presente Memoria que consta de ocho hojas foliadas y escritas a máquina por una sola de sus caras y según se representa en la adjunta hoja de planos.

Madrid 14 NOV 1962

Manuel de Jesús Gómez Fabián.
P.P.



96191



det h

ESCALA VARIABLE

MADRID 14 NOV. 1962