



97174-



5 La invencion 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 Estatuto vigente de la Propiedad Industrial de fecha 26 de Julio de 1.929, texto refundido, publicado el 30 de Abril de 1.930.

10 El presente Modelo de Utilidad se refiere como su enunciado indica, a un nuevo juego de sobremesa del tipo de los constituidos por un tablero o cartón en el que está impreso el juego propiamente dicho, que se desarrolla por medio de fichas y dados.

La descripción se efectúa con ayuda del dibujo adjunto, a base del cual se expone el reglamento y forma de participar en el juego.

15 El número máximo de jugadores que pueden intervenir en el mismo, es cuatro, y el mínimo dos.

Esencialmente, está constituido por una cruz de brazos rectos e iguales, en la que hay delimitadas en sentido longitudinal, cuatro filas de casillas y en el transversal ocho.

20 El centro de la cruz es un cuadrado que tiene cuatro casillas de lado.

Cada cuadro de todos los marcados en la cruz, equivale a un punto del dado. Los jugadores colocan sus cuatro fichas en las casillas de su color correspondiente -1-, -2-, -3- y -4-.

Salen los cuatro por turno empezando a contar por la derecha.

25 Puestas ya las dieciseis fichas en juego, se mueve la que más ventaja ofrezca, ya que la partida consiste en hacer pasar las fichas, sin salirse jamás de sus rectas a las casillas -1-, -2-, -3- y -4- del color contrario.

30 Esto es, las fichas escarnadas que saldrán de las casillas encarnadas, pugnarán por cubrir las casillas azules; asimismo las amarillas, lucharán contra las verdes, las azules contra las escarnadas y

97174<sup>-3-</sup>



las verdes contra las amarillas.

El primer jugador que cubra las cuatro casillas del contrario es el vencedor total del juego.

5 Marcando el dado un punto, se vuelve a tirar. Cada vez que al final de contar los puntos marcados por el dado, coincida la ficha del que tira con cualquiera otra de los demás jugadores, ésta retrocede a su casilla de salida y sale de nuevo a la tirada siguiente.

10 Alguna vez al retroceder, la ficha comida, encuentra su casilla cubierta por otra contraria; entonces se coloca una casilla antes.

Si por equivocación o extravío cualquier ficha se aparta de su recta, también retrocede a su casilla de salida, como si hubiera sido comida.

15 Al comer y al cubrir la casilla que podríamos llamar de meta -1-, -2-, -3- y -4-, se avanzan tres puntos más con la ficha que con venga, por lo que puede suceder a veces que se coman y cubran dos y hasta tres fichas en una sola jugada, lográndose a causa de estos avances y retrocesos, la emoción continúa del jugador durante el cuarto de hora que aproximadamente se invierte en efectuar una competición completa.

20 Al objeto de dar una mayor presencia al tablero o juego, se ha previsto que todas las casillas estén alternadas en colores negro y blanco, a excepción de las cuatro de salida o meta que tienen los colores correspondientes a las cuatro distintas clases de fichas que intervienen en el juego.

25 Igualmente, y en los espacios vacíos que dejan en las cuatro esquinas los brazos de la cruz, hay unas estrellas que se constituyen en casillas donde se alojan antes de la iniciación del juego las fichas correspondientes de cada color.

30



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

N O T A

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

1º.- JUEGO DE SOBREMESA, caracterizado porque está constituido esencialmente por dos rectángulos iguales que se cortan ortogonalmente para formar una cruz de brazos también iguales, cada uno de cuyos rectángulos está dividido en sentido longitudinal en cuatro tiras y cada una de éstas a su vez en veinte casillas cuadradas; siendo de un mismo color las cuatro casillas que forman respectivamente el extremo de cada brazo de la cruz, y distintas en colorido cada una de estas cabeceras en correspondencia con el color de las cuatro clases de fichas diferentes que intervienen en el juego.

2º.- JUEGO DE SOBREMESA, caracterizado según la reivindicación anterior y porque cada casilla equivale a un punto del dado, colocando los jugadores sus cuatro fichas alineadas en las casillas de su color correspondiente y saliendo las cuatro por turno empezando a contar por la derecha, de tal manera, que puestas ya las dieciseis fichas en juego, se mueva la que más ventaja ofrezca, con objeto de hacer pasar las fichas, sin salirse jamás de sus rectas, a las casillas del color contrario, ya que el primero que cubra las citadas cuatro casillas del contrario, puede considerarse como vencedor.

3º.- JUEGO DE SOBREMESA, caracterizado según las anteriores reivindicaciones y porque, cuando el dado marque un punto, se vuelve a tirar, y cada vez que al final de contar coincida la ficha del que tira con cualquiera de los otros jugadores, la alcanzada, retrocede a



5 su casilla de salida, saliendo de nuevo a la tirada siguiente, pero si al retroceder la ficha comida encuentra su casilla cubierta por otra contraria, se coloca delante de ella, tambien, y si por equivocación o extravío, cualquier ficha se aparta de su recta, retrocede a su casilla de salida como si hubiera sido comida; avanzandose tres puntos más con la ficha que convenga cada vez que se alcanza con cualquier ficha una casilla de meta o se elimina una contraria.

10 4<sup>ª</sup>.- Se reivindica por último, como objeto sobre el que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se solicita: " JUEGO DE SOBREMESA ".

15 Todo conforme queda descrito y reivindicado en la presente Memoria que consta de cinco páginas mecanografiadas y dibujos adjuntos.

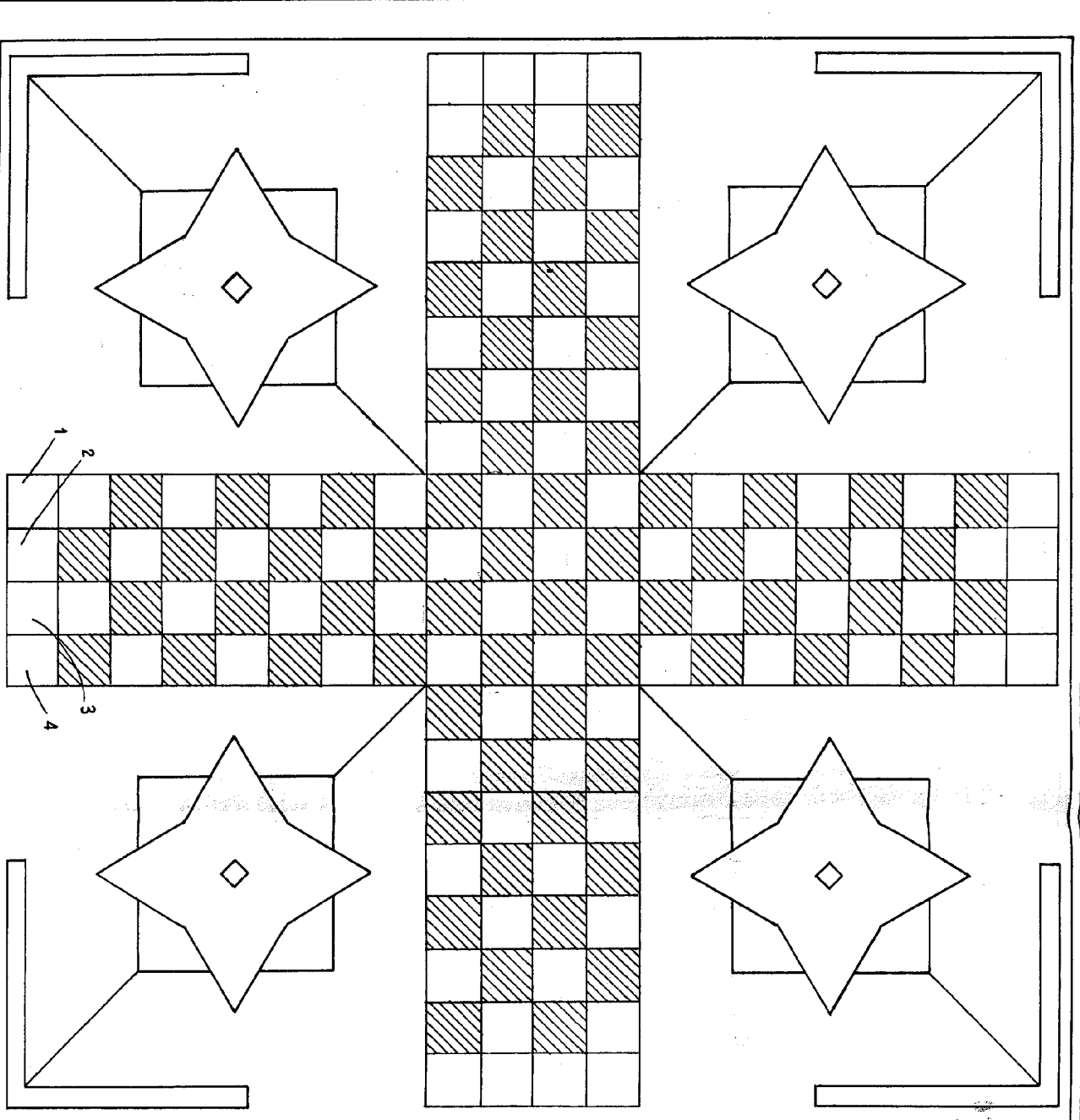
Madrid, 17 de Enero de 1963

ALFONSO UNGRIA

P.P. 



107174



ESCALA VARIABLE  
Madrid, 17 de Enero  
ALFONSO UNGERIA  
pa.  
de 1963