





15 dos tiradas consecutivas con un dado, la primera para los  
cuadros horizontales y la segunda para los cuadros verti-  
cales, constituyendo el blanco de la tirada el punto de  
intersección de las dos tiradas. Si en dicho punto el ju-  
gador contrario había colocado una de sus fichas, ésta que-  
20 da eliminada siendo vencedor el que queda con una o más  
fichas en juego.

Para que la idea general anteriormente descrita  
pueda ser más fácilmente comprendida, en la descripción  
que sigue nos referiremos a la lámina de dibujo que se  
25 acompaña, que nos muestra un caso de realización práctica  
naturalmente que tratándose de un ejemplo aclaratorio el  
dibujo en cuestión deberá interpretarse con amplio crite-  
rio y sin carácter limitativo alguno.

En dicho dibujo se representa en planta la confi-  
guración del tablero de juego, con la numeración corres-  
30 pondiente del 1 al 6 para los cuadros verticales y hori-  
zontales de cada campo de juego.

Cada jugador coloca sus fichas o figuras en deter-  
minados cuadros de su campo de juego. Después de efectuar  
35 el sorteo previo para la elección del jugador que tira en  
primer lugar, se inicia el juego con dos tiradas consecu-  
tivas mediante un dado, el primer número del dado se cuen-  
ta para los cuadros horizontales y el segundo para los cua-  
dros verticales. Si en el cuadro intersección de los dos  
40 disparos, hay una figura del jugador contrario este le  
pierde, resultando ganador el jugador que quede con algu-  
na figura en juego, mientras su contrario las ha perdido  
ya todas.

Descrita suficientemente la naturaleza y caracte-



45 rísticas de este juego de competición, solo resta consig-  
nar la posibilidad de que sean variables los materiales,  
formas y tamaños, así como que podrán introducirse varia-  
ciones secundarias que no alteren la esencialidad de su  
objeto que se pone de manifiesto con la siguiente:

50 NOTA

Los puntos nuevos no conocidos ni practicados en  
España sobre los cuales se desea recaigan las reivindica-  
ciones del presente Modelo de Utilidad, son:

55 1ª.- Juego de competición caracterizado por com-  
prender un tablero con dos grupos, formado cada uno de  
ellos por seis cuadros horizontales y seis cuadros verti-  
cales, numerados ambos desde el 1 al 6, tanto en sentido  
vertical, como en sentido horizontal y estando separados  
los dos grupos por una línea paralela a las divisiones  
60 comunes.

2ª.- "JUEGO DE COMPETICION", de conformidad en un  
todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en  
la precedente Memoria Descriptiva y graficamente represen-  
tado en el adjunto plano para su mejor comprensión.

Esta Memoria consta de TRES hojas mecanografiadas  
por una sola cara a doble espacio en 64 líneas.

Madrid, 20 de Mayo de 1.963

Por autorizacion del interesado.

JOSE LOPEZ

D. Ramon Pareta Altadill

99630

Hoja única



							9
							8
							7
							6
							5
							4
							3
							2
							1
1							
2							
3							
4							
5							
6							
	1	2	3	4	5	6	

Escala variable

*J. Pareta*