



101251

MODELO DE UTILIDAD

por 20 años

a favor de D. JOSÉ MIRAMBELL PALOMERAS, de nacionalidad española, residente en Barcelona, Muntaner, 516. - - - -
por: "UN JUEGO ALFABÉTICO RECREATIVO". - - - - -

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a un juego alfabético recreativo.

Dicho juego comprende como elementos para jugar:
5 un tablero, que ostenta en su cara anterior un cuadrulado que lleva en algunos de sus cuadros sendas indicaciones referentes al tanteo que puede apuntarse el jugador, treinta fichas, con sendas letras y su valor en tantos (excepto dos de ellas que no llevan indicación alguna y que
10 se denominan blancas) y cuatro reglas-atril, en las que cada

101251 27



jugador coloca las siete fichas con que empieza a jugar y que va renovando por otras a medida que transcurre el juego.

La característica del mismo consiste en formar palabras que se entrelacen, a manera de crúcigrama, en el tablero de juego, haciendo uso de las fichas con una letra en cada una y su número de tantos. Cada jugador trata de hacer el mayor número de tantos colocando sus fichas en combinaciones y posiciones en que se saque ventaja de los valores de las letras y de los cuadros con premio del tablero.

Para empezar el juego las fichas se colocan boca abajo y se revuelven, hecho lo cual cada jugador escoge a ciegas siete de dichas fichas y las coloca en su regla-atril para ir las jugando en cuanto llegue su turno, renovando por otras del montón tantas letras como haya usado en una jugada.

Todo ello siguiendo unas reglas de juego redactadas al efecto y según las cuales el juego termina cuando se han recogido todas las fichas y uno de los jugadores ha jugado todas las piezas de su atril, o bien cuando se hayan hecho todas las combinaciones posibles.

Para la mejor comprensión de la presente memoria, se acompaña una hoja de dibujos, en los que se ha representado un caso práctico de realización, que se cita a título de ejemplo no limitativo del alcance de este modelo.

Con referencia a los dibujos, se representa en la figura 1, el tablero de juego que se dobla por la mitad -1-; en la figura 2 se indica una de las fichas constituida por una pieza prismático rectangular -2- de muy baja altura, y en la figura 3 se ilustra una regla-atril consistente en una regla -3- de sección moldurada, con un reborde longitudinal -4- en su parte anterior, en la que se apoyan en posición



inclinada las fichas a jugar por cada jugador.

Todos los elementos del juego así como su reglamento van acondicionados en una caja provista de su correspondiente tapa.

5 El modelo, dentro de su esencialidad, puede ser llevado a la práctica en otras formas de realización que difieran sólo en detalle de la indicada a título de ejemplo, a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba. Podrá, pues, fabricarse en cualquier forma y tamaño, con los
10 materiales más adecuados, por quedar todo ello comprendido en el espíritu de las reivindicaciones.

N O T A

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

15 1.- Un juego alfabético recreativo, caracterizado esencialmente por comprender como elementos del juego, un tablero, que ostenta un cuadrículado que lleva en algunos de sus cuadros sendas indicaciones referentes al tanteo; treinta fichas con una letra en cada una y su valor en
20 tantos, excepto dos de ellas que no llevan indicación alguna, y cuatro reglas-atril, en las que cada jugador coloca las piezas que le corresponde jugar y que va renovando por otras a medida que transcurre el juego, el cual consis-
te en formar palabras que se entrelacen, sobre el tablero
25 haciendo uso de las fichas que se van colocando en los cuadros del mismo en forma de aprovechar las posiciones en que se saque ventaja de los cuadros con el premio que ostentan los mismos.

30 2.- Un juego alfabético recreativo, según la reivindicación anterior, caracterizado porque las fichas están



constituídas por una pieza prismático-rectangular de muy
baja altura, y porque las reglas-atril consisten en una
regla de sección moldurada, con un reborde longitudinal
en su parte anterior en la que se apoyan en posición
5 inclinada las fichas a jugar.

3.- UN JUEGO ALFABÉTICO RECREATIVO.

Consta la presente memoria descriptiva de cuatro
hojas, mecanografiadas, foliadas, numeradas y escritas
por una sola cara, acompañada de una hoja de dibujos.

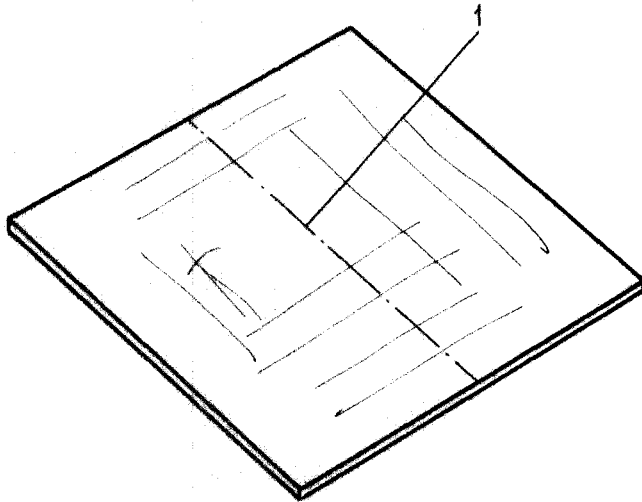
Barcelona, para Madrid, a 27 de Agosto de 1963.

JOSE MIRAMBELL PALOMERAS

P. A.



Fig. 1



101251

Fig. 2

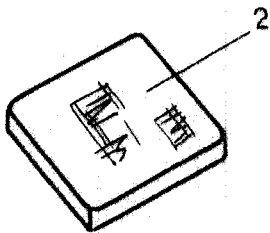
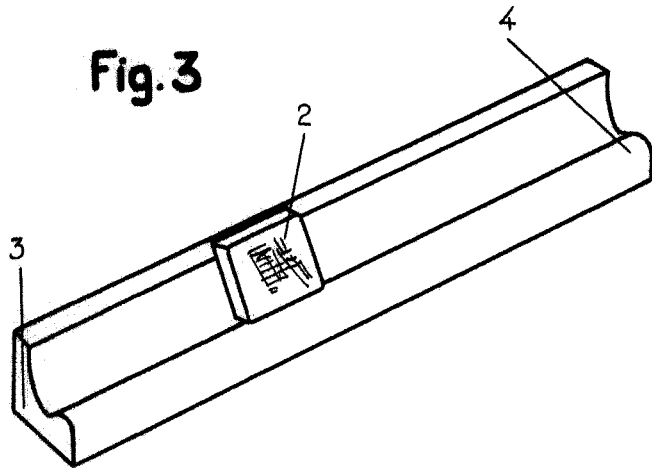


Fig. 3



Barcelona, 27 Agosto 1963
pa.