

22



106230

MEMORIA DESCRIPTIVA

que se acompaña a una solicitud de modelo de utilidad por veinte años, para España y sus Posesiones, por JUEGO DE PALABRAS CRUZADAS a favor de don Feliciano FRIAS VIVANCO, residente en Madrid, Avenida del Generalísimo nº 66, y de nacionalidad española.

5

El presente modelo de utilidad recae sobre un juego de palabras cruzadas, que ofrece, además de las condiciones propias de esparcimiento inherentes a todo juego, las de constituir un verdadero "test" que aviva la inteligencia infantil y que, debidamente encauzado, puede cooperar a la adquisición de conocimientos útiles y prácticos.

10

El juego consta de un tablero con un encasillado formado por cuadrículas, quince por lado, y por tanto con un total de 125 casillas; la central lleva una estrella, y hay varias de dichas casillas, guardando un orden determinado, que tienen colores distintos, equivalentes a ciertos valores de puntuación; al margen del juego va una tabla de indicaciones y un cuadro de distribución de las letras; unas fichas, en las que van señaladas las letras, comple-

106230 22



15

tan, en términos generales, el juego.

20

25

30

En síntesis muy extractada, éste se basa en el hecho de que uno de los jugadores lo inicia, con arreglo a una reglamentación en sí ajena a la invención, colocando una ficha con una letra en una de las casillas, en la que corresponda, de apertura; y seguidamente, los demás jugadores van formando con otras letras acopladas en las casillas correspondientes, el número de palabras que sea factible, aprovechando las letras de otras palabras ya formadas, de manera similar a un crucigrama, pero que en lugar de estar basado en palabras predeterminadas, se basa en el más completo albedrigo, donde entra la inteligencia y vivacidad de cada jugador. La jugada inicial, puede ser una letra o una palabra completa; todos estos detalles corresponden, en sí, a la reglamentación del juego, que no se describe en esta memoria por no ser propia de la técnica constructiva de dicho juego, que es a lo que la memoria se contrae.

35

Para mejor comprensión de la memoria se acompaña una hoja de planos que muestra un ejemplo de realización no limitativo, de la invención, en la que cabrán cuantas variantes constructivas como sean posibles sin que se altere el cuadro general de la misma. En dichos dibujos:

40

La fig. 1 muestra una planta del tablero.

La fig. 2 muestra esquemáticamente la formación de palabras en el mismo.

La fig. 3 muestra las fichas con letras.

45

De conformidad con la invención referida a los dibujos adjuntos, se provee un tablero cuadrado (T) que lleva un campo de juego formado por un cuadrado dividido en cuadrículas de manera regular, iguales entre sí; de estas cuadrículas, la mayor parte de ellas (B) son lisas y no llevan indicación ninguna, existiendo otras simétricamente colo-

106230

22 MAY



50

cadras respecto a los dos ejes longitudinales del tablero; de ellas, unas (2) debida y simétricamente colocadas, son de un color distinto a las del fondo, en general, y llevan la indicación de un tanteo que corresponderá a la letra que coincida con dicha casilla, al ser colocadas las fichas en el tablero; estas indicaciones corresponden a "triple tanto de letra".

55

Otras casillas (3) también colocadas simétrica y adecuadamente, llevan color diferente a las restantes, con la indicación "doble tanto la letra"; otras casillas, colocadas también debida y simétricamente (4) son de color diferente a las restantes, y llevan la indicación "doble tanto de palabra"; y finalmente, otras casillas también dispuestas debida y simétricamente (1) llevan la indicación de "triple tanto de palabra".

60

65

Es obvio mencionar que las casillas que corresponden a mayores valores, se hallan distribuidas en número más reducido que las de valores menores; y en conjunto, las casillas con tanteo son en número algo más reducido que las casillas en blanco.

70

Al lado de este cuadro del campo, ya una columna con casillas verticales (5) cada una con una letra; y debajo va una tabla (6) con los valores de distribución de las letras.

75

Cooperan al juego unas fichas (7) aptas para ser situadas en las casillas del tablero; en estas fichas van, en una de sus caras, marcada una letra; hay dos fichas (8) en blanco, que actúan de comodín para darles el valor que en un determinado momento pueda convenir.

Finalmente, tras lo descrito, sólo resta señalar que en el presente modelo de utilidad caben cuantas variantes de realización sean posibles dentro del cuadro general de

106230



80

la invención, pudiéndose fabricar su objeto en toda clase de formas, materiales y tamaños apropiados, sin limitación.

NOTA - Descrito suficientemente lo que antecede sólo resta señalar que lo que se declara propio, nuevo y útil del solicitante es lo contenido en las siguientes:

85

REIVINDICACIONES

90

1 - Juego de palabras cruzadas, caracterizado por el hecho de estar constituido por un tablero, en el que va enmarcado un campo cuadrado, subdividido en casillas pequeñas, contando en cada uno de sus lados con el mismo número de éstas ; de las cuales, la mayor parte de las mismas van en blanco, y sirven para colocar sobre ellas unas fichas portadoras de unas letras, una por ficha, en su superficie superior, para formar combinaciones de letras y palabras entre los jugadores.

95

2 - Juego, según reivindicación 1^a caracterizado porque del total de las casillas en que se subdivide el campo de juego, hay unas, distribuidas simétricamente, que señalan un tanteo para las letras; y otras, asimismo distribuidas simétricamente, que señalan un valor de tanteo para las palabras.

100

3 - Juego, según reivindicaciones 1 y 2 caracterizado porque una serie de casillas de las mencionadas llevan la indicación "triple tanto de letra".

105

4 - Juego, según reivindicaciones 1 y 3 caracterizado porque otro número de casillas, en cantidad algo mayor que las precedentes, llevan la indicación "doble tanto de

106230

22 M



letra".

110

5 - Juego, según reivindicaciones 1 y 2, caracterizado porque cierto número de casillas, simétricamente dispuestas, llevan la indicación "triple tanto de palabra".

6 - Juego, según reivindicaciones 1, 2 y 5 caracterizado porque cierto número de casillas simétricamente dispuestas, llevan la indicación "doble tanto de palabra".

115

7 - Juego, según reivindicaciones de 1 a 6 caracterizado porque las casillas de mayores tanteos se hallan distribuidas en número inferior a las de tanteos menores; y en conjunto hay menor número de casillas con tanteo que de casillas en blanco.

120

8 - Juego, según reivindicaciones de 1 a 7 caracterizado porque al lado de la superficie cuadrículada del mismo hay una tabla de valores para distribución de letras.

125

9 - Juego, según reivindicaciones de 1 a 8 caracterizado por contar con un cierto número de fichas, que por una de sus caras llevan señalada una letra; existiendo dos de ellas en blanco, para ser utilizadas dándoles un valor convencional según proceda; siendo estas fichas aptas para ser situadas, de acuerdo con las normas del juego, en las casillas de la superficie del mismo, ya descritas.

130

10 - JUEGO DE PALABRAS CRUZADAS.

- - - - -

Todo según se describe en esta memoria que consta de cinco hojas foliadas y escritas por una cara con ciento treinta y tres líneas y plano anexo.

Madrid 22 mayo 1964
P.A.

106230

D. Feliciano Friás Vivanco

FOLIA UNICA

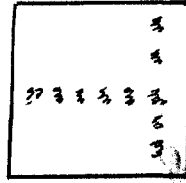
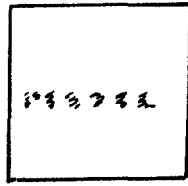


FIG. 2

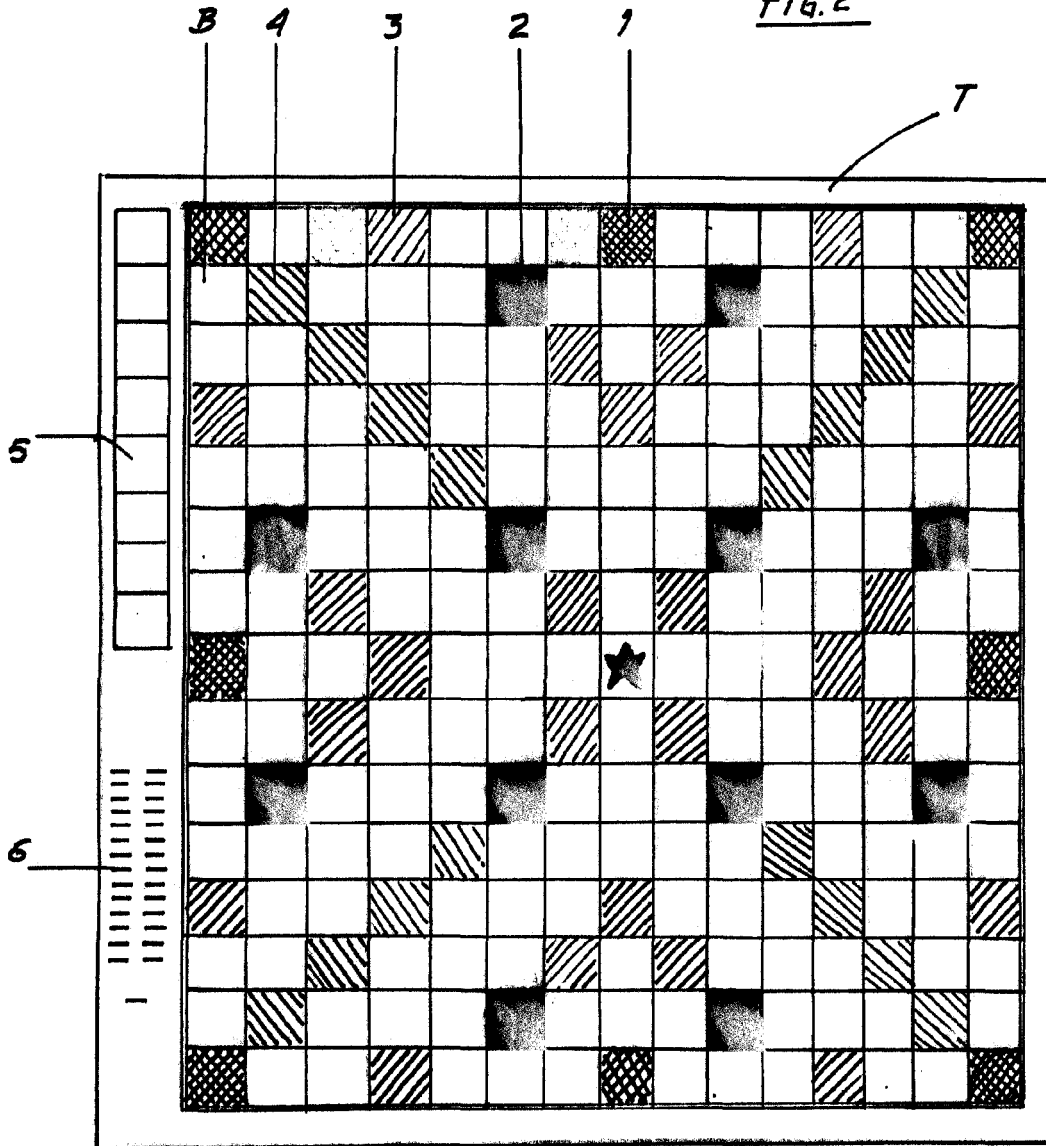


FIG. 1

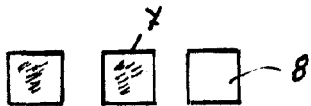


FIG. 3

MADRID 22 MAYO 1964

ESCALA VARIABLE

Univ. de Sevilla