

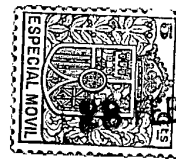


Memoria descriptiva que se acompaña á la Solicitud de Patente de Invención por VEINTE años á favor de A d o l f G ö s s e r , residente en Hennef/Sieg (bei Köln am Rhein) (Alemania), por "UN JUEGO DE SOCIEDAD", presentada en el Ministerio de Economía Nacional.

El invento se refiere á un juego de entretenimiento para varias personas y se compone de un tablero de inserción, en el que los jugadores hacen avanzar á sus bolas según reglas determinadas. Cada uno de los diversos jugadores tiene para sus figuras de puesta un punto determinado de partida. Los jugadores echan los dados por órden y sus figuras de puesta pueden moverlas sobre el tablero tantos puntos como señale el dado. Si dos jugadores con sus figuras llegan al mismo campo, entonces el primero debe ceder el puesto al siguiente y se separa del juego.

Ahora bien, la novedad del invento se halla en que las figuras tienen forma esférica y como tablero sirve una placa perforada que va fija en la parte inferior de la caja. La placa está provista de agujeros mayores y menores, sirviendo los más pequeños de descansillo para las bolas y los mayores como agujeros de caída. Sobre estos agujeros mayores se disponen muelles, que primero sirven de descansillo para las bolas. Si ahora se presenta el caso antes mencionado de que dos jugadores lleguen con sus figuras al mismo punto y el primero de la figura correspondiente se haya de separar, entonces su bola se oprime á través del muelle y por el agujero de caída en la placa y cae á un compartimiento correspondiente al agujero de caída en cuestión. Por el hecho de que los diversos compartimientos suponen también diversas pérdidas ó ganancias, el valor de la pérdida ó ganancia del juego solo se puede determinar después de levantar el tablero al final del juego.

La disposición de los diversos agujeros menores y mayores so-



bre el tablero puede ser diversa, por ejemplo disponiéndose concéntricamente los agujeros pueden disponerse en el círculo interior ó en el exterior los agujeros más estrechos ó también alternativamente agujeros pequeños y grandes en uno ó dos círculos.

El dibujo adjunto presenta algunos ejemplos de ejecución del nuevo juego de sociedad.

La figura 1 presenta la planta de un tablero de esta clase en construcción sencilla.

La figura 2 una sección por un tablero de esta clase con la parte inferior de la caja y la representación esquemática de los compartimientos.

La figura 3 presenta la parte de otra forma de ejecución del tablero, en la cual los agujeros se disponen en dos círculos concéntricos, habiéndose practicado los agujeros estrechos en el círculo interior y los de caída con los muelles en el exterior.

La figura 4 presenta la disposición de los compartimientos en el tablero según la figura 3.

Las figuras de los jugadores se encuentran primero en los descansillos de repuesto, 1. Después que, según reglas determinadas á fijar de antemano, se introduce una figura en el tablero echando los dados, el jugador coloca en el punto de introducción 2, destinado para él, su bola y desde aquí sigue avanzando con la misma en la forma antesprescrita. Si coinciden dos figuras en el mismo punto, por ejemplo en el 3, entonces la bola ya existente en él se oprime contra la resistencia del muelle á través del agujero y cae en la correspondiente cámara 4 de la parte inferior de la caja. Después de terminado el juego, puede según esto determinarse la ganancia ó pérdida de cada jugador según los compartimientos en que se encuentran las diversas bolas de los mismos.

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

XXXXXXXXXXXX



1929

:--:--:--:--:--:--:--:--: N O T A :--:--:--:--:--:--:--:--:

Se reivindica como nuevo y de propia invención:

1^o- Un juego de sociedad, caracterizado porque sobre una parte inferior dividida en compartimientos se coloca una placa perforada, que sirve de tablero de juego, en el que se juega con figuras en forma de bola.

2^o- Un juego de sociedad segun lo reivindicado en el punto 1, caracterizado porque las bolas que sirven de figuras de puesta, descansan durante el juego parcialmente sobre agujeros pequeños, que sirven de descansillos para las mismas, pero en parte también sobre muelles que también sirven de descansillo para las bolas y están colocados sobre agujeros mayores de caída, de manera que estas bolas pueden empujarse hacia abajo á través de los muelles y de los correspondientes agujeros de caída para eliminar del juego la correspondiente figura.

3^o- Un juego de sociedad, segun lo reivindicado en los puntos 1 y 2, caracterizado porque el tablero está dispuesto en la parte inferior de la caja envolvente sobre compartimientos correspondientemente divididos de manera que las bolas empujadas caen á diversos compartimientos que pueden distinguirse entre si segun características determinadas, de manera que exista la posibilidad de determinar la pérdida y ganancia solo después de terminar el juego y de levantar el tablero.

4^o- Un juego de sociedad, segun lo reivindicado en los puntos 1 y 2, caracterizado porque sobre la placa perforada que sirve de tablero se disponen las diversas series de agujeros en un círculo ó en varios círculos concéntricos, pudiendo estar dispuestos los agujeros más estrechos y más anchos bien separados en el círculo interior ó exterior, bien alternados en el mismo círculo.

Esta patente recae sobre "UN JUEGO DE SOCIEDAD", como queda descrito en la presente memoria, caracterizado en la anterior No-



ta y representado en los adjuntos dibujos.

Madrid 26 de Febrero de 1929.

Sancho

Fig. 1.

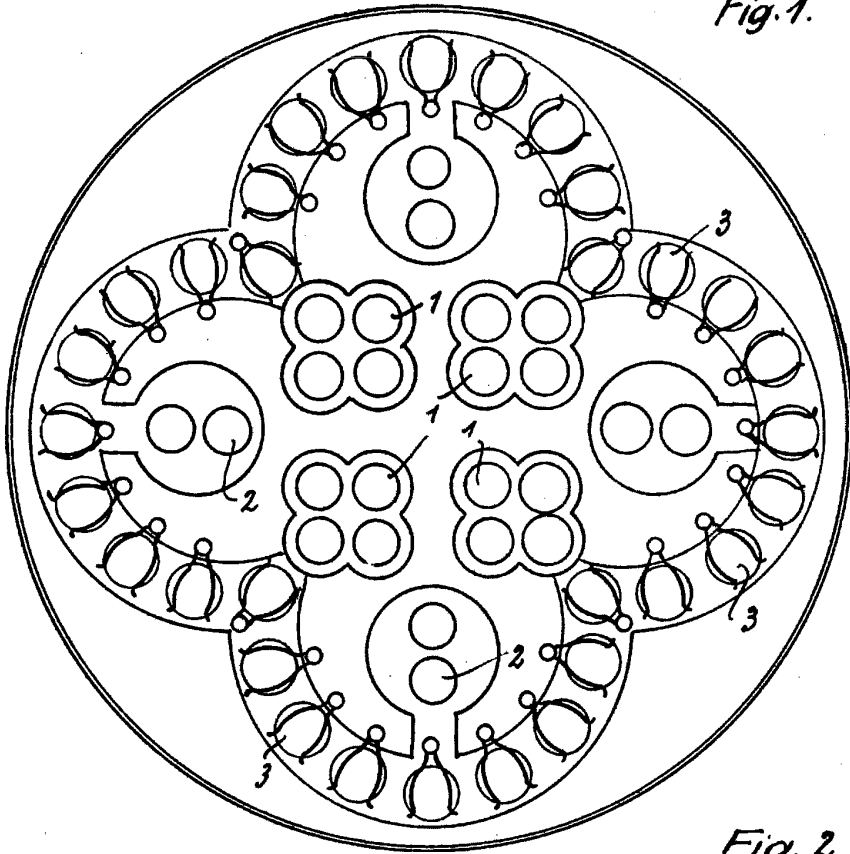


Fig. 2.

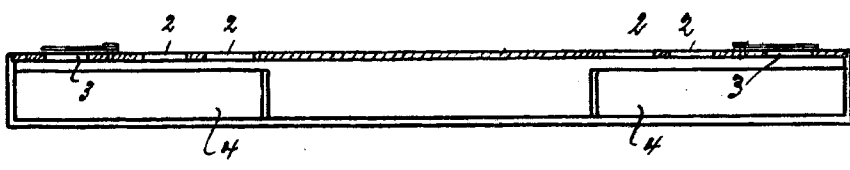


Fig. 4.

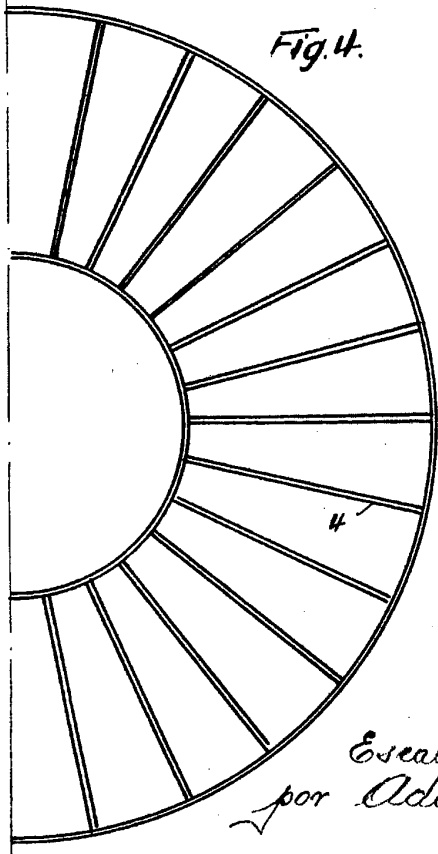
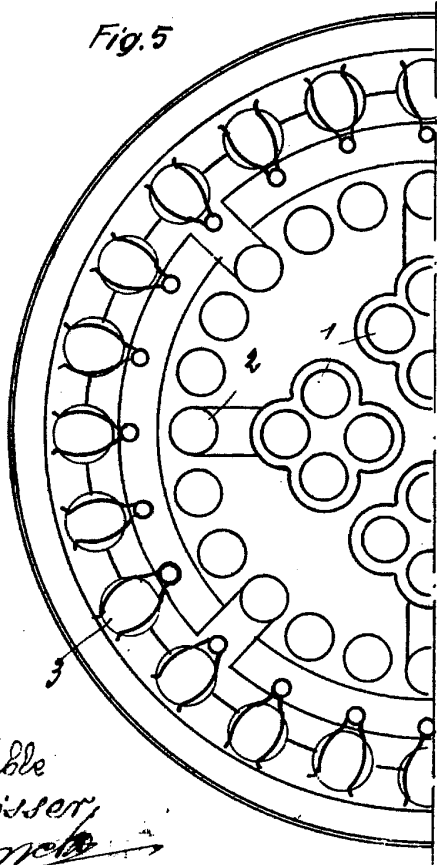


Fig. 5.



Escala variable
por Adolf Gösser
Bernola