

116811

23



Memoria Descriptiva
sobre

" Juego recreativo de sobremesa ".

Solicitante: D. GABRIEL DOMPEDRO CAMPOS, de nacionalidad española
residente en: Paseo de la Chopera, nº 3 - ALCOHENDAS
MADRID.

5. El presente modelo de utilidad se refiere a un
nuevo juego de salón, de los del tipo que comprenden un
tablero sobre el cual se encuentra dibujado un camino a
seguir por fichas, las cuales se hacen avanzar, a través
de obstáculos determinados mediante dados normales o espe-



ciales.

116811

- Desde luego existen numerosos juegos de este tipo, los cuales se diferencian entre sí en el dibujo que representa el camino a seguir, las clases de obstáculos y las reglas para la realización del mismo.
5. El que es objeto de este invento, comprende un tablero en el que aparece representada una carretera, con curvas, pasos peligrosos, prohibición de estacionamiento, etc., todo ello con los correspondientes signos de circulación de uso internacional. Sobre esta carretera se hacen avanzar fichas que representan coches, siendo el avance de éstos producidos por cada jugador mediante tiradas de dados, según un cierto reglamento. Las infracciones que cada coche comete al no observar las señales de circulación, se anotan, y la suma de todas éstas infracciones más la puntuación obtenida según el orden de llegada a la meta determinan el vencedor del juego y la colocación de los restantes jugadores.
- 10.
- 15.

- En el dibujo adjunto se ha representado el tablero sobre el que han de correr las fichas, y con arreglo a él se hace la descripción siguiente:
- 20.

- El tablero comprende dibujada una carretera de doble sentido de marcha, y el perímetro aproximadamente rectangular, con una curva muy pronunciada en su parte superior, y una comunicación entre sus dos ramas laterales, de la cual parte otra que lleva hasta el origen de salida y meta. Toda la carretera se encuentra circundada por una serie de trazos blancos y rojos, que en el dibujo se han representado mediante espacios en blanco y espacios rallados, cada uno de los cuales representa un avance
- 25.
- 30.



de los cochecillos que actúan como fichas.

5. A lo largo de la carretera se encuentran distribuidas las correspondientes señales de circulación, las cuales se corresponden con el trazado de la carretera, tales como las de curva, curva peligrosa, prohibido adelantamiento, y las correspondientes de final de prohibición o peligro, existiendo también otras de prohibido adelantamiento, prohibido estacionamiento, estacionamiento y hospital, que han sido dispuestas caprichosamente.

10. Dividiendo las dos calzadas de la carretera aparece una línea amarilla, negra en el dibujo adjunto, la cual es continua o discontinua según el adelantamiento esté o no prohibido de acuerdo con el Código de Circulación.

15. Para jugar utilizando este tablero, se siguen las siguientes reglas:

1ª.- Los jugadores, en número indeterminado, tomarán un cierto orden que se obtiene tirando tres dados.

20. 2ª.- Cada jugador tendrá que salir avanzando en la primera tirada un solo espacio, en la segunda dos y en la tercera tres, espacios que se corresponden con las velocidades primera, segunda y tercera que normalmente un vehículo ha de tener durante su marcha. Para ello tira con tres dados y escoge uno de ellos, si es que tiene los puntos antes indicados. En caso contrario perderá el turno de tirada y se considerará que se ha "calado el motor".

25. 3ª.- Una vez obtenida la "tercera velocidad", el cochecillo podrá avanzar a la velocidad que le convenga, o a la que le obliguen los signos de circulación con que se encuentre, o los obstáculos que se interpongan en su camino.

30.

7⁴ 116811



siguiendo utilizando para ello los tres dados antedichos.

4ª.- En los cruces de carreteras se encuentran dibujados unos triángulos, cada uno de los cuales representa un avance similar a los marcados en los bordillos.

5ª.- Cuando un vehículo cometa una infracción, se someterá al jugador correspondiente a una sanción, de acuerdo con el siguiente código: a) no puede adelantarse cuando se encuentran juntos dos o más vehículos,

10ª. siendo en este caso la sanción 5 puntos; b) adelantar en curva; como antes se ha dicho las curvas están determinadas por un trazo continuo en el centro de la carretera y el adelantamiento en ellas supone una penalización de 5 puntos; c) en los puntos en que se encuentran

15ª. los discos de limitación de velocidad, los cochecillos no podrán avanzar más espacios que los marcados en los mismos, siendo la penalización en éste caso 10 puntos; d) prohibido adelantar en curva peligrosa, señalizada con el signo correspondiente, bajo una penalización de

20ª. 5 puntos; e) estacionamiento prohibido en los lugares indicados, bajo penalización de 10 puntos; f) prohibido adelantar en los lugares en que aparece el signo correspondiente, bajo la penalización de 10 puntos. A continuación de haber cometido esta falta, se entra forzosamente en la "zona azul", marcada en el tablero con el

25ª. símbolo P de estacionamiento, en la cual hay que permanecer un turno sin efectuar tirada; g) si al llegar a la zona azul las penalizaciones pasan de 10 puntos, el coche ha de entrar en el hospital, señalizado con la letra H, en el cual pasará un turno sin tirar; h) velocidad mínima.

30ª. Hay que avanzar en el trayecto marcado con una velocidad de

116811

- 5 -

23 00

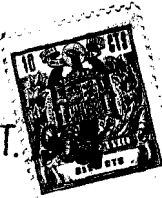


5. como mínimo igual a la marcada en el indicador correspondiente, y en el caso presente se ha de avanzar de tres en tres espacios; 1) parada obligatoria en el lugar marcado con stop. El incumplimiento está castigado con 10 puntos.

10. En la carretera también aparecen los signos de dirección obligada, los cuales en realidad solamente indican el camino a seguir por los cochecillos, ya que en el cruce de la carretera transversal con los dos tramos menores del rectángulo, y en el de aquella con el tramo que la une a la meta existen diversas posibilidades de trayecto, que así quedan eliminadas.

15. Como antes ya se ha dicho acompañando al juego propiamente dicho, existe un señalizador que está constituido por una serie de casillas determinadas por el cruce de columnas verticales y horizontales. En la primera columna vertical de casillas se apuntan los coches en el orden de salida, y en las siguientes columnas verticales las distintas clases de penalizaciones tal como antes se han indicado. Al final de cada línea horizontal se anotan la suma de penalizaciones, y el jugador que menos haya tenido será el primero, el siguiente el segundo, etc.

20. Como es lógico pueden variarse las penalizaciones antes indicadas, aumentando o disminuyendo la gravedad de cada una de ellas. Asimismo el juego puede llevarse a cabo por equipos, teniendo entonces cada jugador dos o más cochecillos, sumándose la puntuación de todos ellos para determinar el equipo vencedor.



N O T A

5. Descrita suficientemente la naturaleza del invento, así como la manera de realizarlo en la práctica, debe hacerse constar que las disposiciones anteriormente indicadas son susceptibles de modificaciones de detalle en cuanto no altere su principio fundamental, siendo lo que constituye la esencia del referido invento y por lo que se solicita modelo de utilidad por 20 años en España, sobre: "JUEGO RECREATIVO DE SOBREMESA";

10. caracterizándose por lo siguiente:

15. 1º.- Juego recreativo de sobremesa, caracterizado porque comprende un plano en el que aparece dibujada una carretera de doble sentido de circulación, aproximadamente rectangular, con una curva muy pronunciada en el tramo horizontal superior, una rama transversal paralela a las dos mayores, y un segundo tramo transversal perpendicular al primera, que une éste con el punto de meta y partida; los dos sentidos de circulación se encuentran separados por una línea que es continua o discontinua según corresponda a tramos en los que esté o no permitido el adelantamiento; a lo largo de toda la carretera aparecen señales de tráfico, tanto prohibitivas como de advertencia y de final de prohibición, existiendo además dos espacios marcados respectivamente con los símbolos de estacionamiento y de hospital.

20. 25. 2º.-

30. Juego, según reivindicación 1ª, caracterizado porque comprende además un anotador en el que aparecen diversas casillas, dispuestas en hilera horizontales y verticales, en las cuales se anotan las fichas, que representan vehículos, automóviles y que se hacen avanzar me-

116811-7-

23



diante tirada de dados, según el orden de salida y las penalizaciones de que sea objeto cada jugador de acuerdo con las reglas del juego, así como el total de estas penalizaciones y el orden en que se termina dicho juego.

5.

3.º.- Juego recreativo de sobremesa; tal y como queda sustancialmente descrito en la presente memoria e ilustrado en el adjunto dibujo.

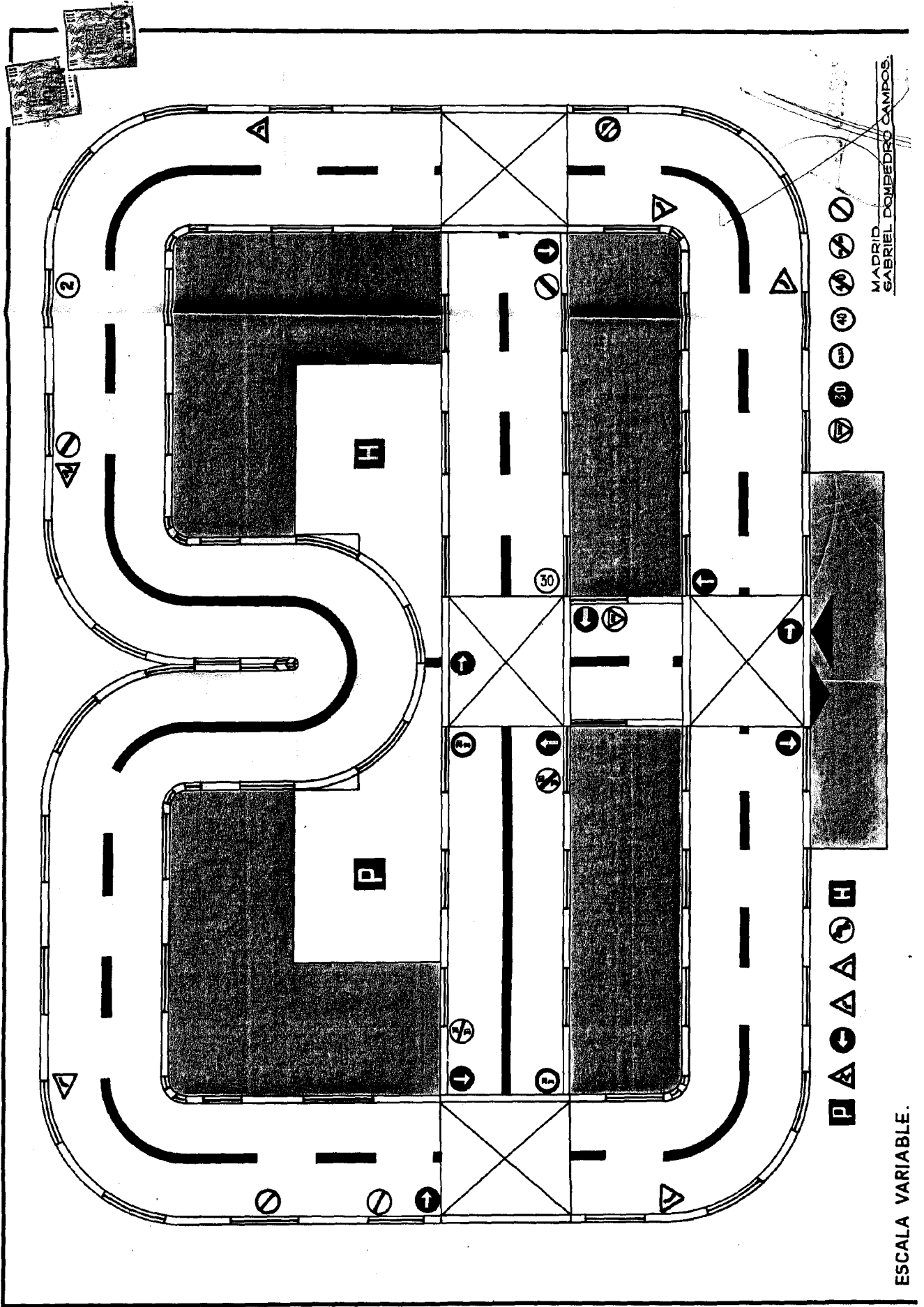
Esta memoria consta de 7 hojas escritas a máquina por una sola cara.

23 OCT. 1963

Madrid,

GABRIEL DOMPEDRO CAMPOS.

F. GÓMEZ ACEBO Y MODEI
F. Firmado: F. Hernández Ruiz.



P A C H H

ESCALA VARIABLE.

MADRID.
GABRIEL DOMPEDRO CAMPOS.