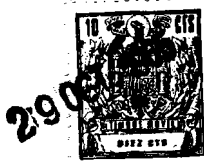


116963



116963

MEMORIA DESCRIPTIVA
=====

Correspondiente a un MODELO DE UTILIDAD que por VEINTE años se solicita para todo el territorio español, a favor de Don José Francisco CASTELLO LAMAS, de nacionalidad española, residente en VALENCIA, Joaquín Costa, num. 21, por: "JUEGO RECREATIVO DE SOBRE MESA".

Se refiere la presente memoria descriptiva que se une a solicitud de registro como Modelo de Utilidad a un "Juego recreativo de sobre mesa" cuyas características de novedad le confieren la cualidad de aportar a los fines que se persiguen ventajas mas que suficientes para aspirar, en derecho, al privilegio del registro que se solicita.

Consiste en un tablero que lleva dibujado una pista combinada por las que han de avanzar las fichas de los jugadores a espacios determinados por el uso de unos dados típicos, pudiendo cada jugador utilizar una o mas fichas



según se haya convenido previamente.

Los obstáculos a salvar y los castigos correspondientes a cumplir cuando no se salvan, vienen impuestos por señales de tráfico.

5.- Se salvan estos obstáculos cuando el número de casillas a avanzar por la ficha correspondiente sitúa a ésta en casilla sin indicación y en cambio habrá de someterse a las ventajas o penalidades cuando la colocación final de la ficha como consecuencia de la tirada de dado corresponda a una casilla con señal de tráfico.

10.-

Estas señales de tráfico son las mismas que se adoptan oficialmente tales como curva a derecha o izquierda, cruce con prioridad, prohibición de giro a la izquierda, cruce, paso a nivel sin barreras, peligro indefinido, pendiente peligrosa y curva peligrosa así como el discos de dirección obligatoria, semáforo y se añaden una serie de señales informativas.

15.-

Para mas sencillez en la exposición del reglamento se acompaña un dibujo en el que se muestra una manera de llevarlo a la práctica haciéndose constar de manera expresa que carece de carácter limitativo en sus detalles, toda vez que se cita a título de ejemplo.

20.-

Consiste en una pista trazada con sucesivos zig-zag para ocupar un largo recorrido en una pequeña superficie o tablero.

25.-

Como se ve las señales de peligro marcadas son: curva a la derecha, curva a la izquierda, curva peligrosa, cruce, paso a nivel con barreras, paso a nivel sin barreras, peligro indefinido, cruce con prioridad, ceda el paso y descenso peligroso.

30.-



Las señales preceptivas utilizadas son las de: paso prohibido en ambas direcciones, dirección prohibida, prioridad de paso a la dirección contraria, prohibido adelantar, fin de prohibición o limitación, parada en cruce, girar a la izquierda, prohibidas las señales acústicas, sentido obligatorio y sentido de giro obligatorio.

5.-

Las señales informativas son las correspondientes a: hospital, taller mecánico próximo, camping, teléfono próximo y gasolinera próxima.

10.-

Se utiliza también la señal de semáforo en posición de alto al frente y paso a la derecha, así como la línea continua con prohibición de adelantamiento en la línea contraria.

15.-

Iniciados los movimientos de las fichas a partir de la casilla de "salida" según un orden que se ha establecido previamente por los jugadores todas las vicisitudes del juego se someterán al siguiente reglamento:

20.-

A efectos del juego se establece una ficción, con respecto a la realidad, que consiste en considerar que las señales de "curva a derecha ó izquierda", "cruce con prioridad", "Prohibición de giro a la izquierda", "Cruce", "Paso a nivel sin barreras", "Peligro indefinido", "Pendiente peligrosa" y "Curva peligrosa", así como el disco de "Dirección obligatoria", el "Semáforo" y las señales

25.-

informativas, no obligan mas que al jugador que por azar llegue a ver situada su ficha en el casillero correspondiente a la señal. Así por ejemplo: Si el jugador llega a situar su ficha en el casillero donde está la señal de "Prohibición de giro a la izquierda" ya sabe que no puede

30.-

efectuar esa maniobra, debiendo, por tanto, salir por la

116963



derecha. Sin embargo, si la tirada efectuada le permite rebasarla podrá hacerlo perfectamente tal como si no existiera.

5.- Las señales de "Paso a nivel con barreras", "Ceda el paso", "Dirección prohibida", "Adelantamiento prohibido", "Paso prohibido", "Stop", "Prioridad a la dirección contraria" y "sentido de giro obligatorio", obligan a cumplir con lo que indican en todo caso.

10.- Cuando en los casos indicados anteriormente un jugador llegue a encontrarse situado ante una señal de las de tipo informativo deberá entender que esta le obliga a realizar lo que en ella se indica, lo que implicará quedarse sin jugar durante tantas tiradas como marque el número correspondiente a las centenas de la cifra que señala en el propio cartel informativo la distancia en metros del servicio que se anuncia: Así por ejemplo: al llegar ante la señal indicadora del teléfono, debe entenderse que el jugador se ve precisado a telefonar y si la distancia en metros es 100, habrá de hacerlo por el tiempo de una jugada. Lo mismo para el caso de taller, gasolinera, etc.

15.- En el caso concreto del hospital, el jugador que quede situado ante la señal que lo indica se verá obligado a entrar en su recinto, donde permanecerá inactivo y en silencio, como indica la señal correspondiente, durante 5 jugadas, por entenderse que sufrió grave accidente. Al finalizar este plazo podrá reincorporarse al juego por el mismo lugar en que pasó al hospital.

20.- Todas las señales de peligro que indicábamos obligaban sólo al jugador que por azar se viera situado en

30.-

116963⁵ -

2/9 OCT



el casillero correspondiente a las mismas, significan para el que llegue a verse en tal situación que debe perder dos puntos de los que el dado le señale, cuando haya de partir de dicho lugar.

5.- En cuanto a los adelantamientos, quedan prohibidos en los lugares señalizados hasta tanto no se llegue al fin de prohibición. Las líneas continuas no deben ser nunca rebasadas por ningún vehículo; las discontinuas pueden ser rebasadas para adelantar si la circulación lo permite.

10.- Las líneas longitudinales conservan la significación de la más próxima al vehículo al tiempo de iniciar la maniobra de adelantamiento; no deben ser rebasadas si la línea longitudinal continua está del lado de la marcha; si la línea discontinua es la más próxima pueden rebasarse momentáneamente y solo durante el tiempo que dure la maniobra.

15.- En cuanto a esta cuestión de adelantamientos debe además tenerse en cuenta que dos fichas no podrán estar a la misma altura durante mas de 2 tiradas; si transcurridas éstas lo están todavía, la ficha adelantada será penalizada con la vuelta a la posición de salida. Para evitarlo el jugador que va a ser adelantado debe procurar despegarse lo antes posible del que pretende adelantarlo, bien rezagándose bien superándolo.

20.- En el caso de que una ficha llegue a quedar situada en plena línea férrea deberá igualmente regresar a la posición de salida por entenderse que sufrió grave avería, que la obliga a una reparación de tal calibre que habrá de durar dos tiradas de los otros jugadores.

25.- La zona que rodea a la señal de giro obligatorio

30.-

116963

2900



se entiende que es zona urbana, por eso tiene numeración independiente y a su entrada se ha situado un semáforo de los comunes en las ciudades.

5.- Suficientemente descrito el invento así como una manera de llevarlo a la práctica se hace constar que el mismo acepta modificaciones de detalle siempre que éstas no afecten a su fundamento.

En cuanto a dimensiones, materiales y colores se hará tan amplio uso como la ley previene.

10.-

N O T A

En resumen: EL MODELO DE UTILIDAD, recaerá sobre las particularidades de las siguientes

R E I V I N D I C A C I O N E S

15.- 1º.- Juego recreativo de sobre mesa, caracterizado porque consiste en un tablero que lleva dibujado unos casilleros marcados sobre una sinuosa pista a recorrer por las fichas, presentando una numeración correlativa para el recorrido sin obstáculos y otra numeración correlativa independientemente para las casillas a recorrer por desviaciones impuestas por el reglamento del juego y porque los obstáculos, indicaciones y desviaciones, corresponden a las utilizadas en las indicaciones oficiales de tráfico por lo que el recorrido de las fichas se inspira en las prohibiciones, limitaciones e informaciones del código de la circulación.

25.- 2º.- Juego recreativo de sobre mesa, caracterizado porque las señales de curva a la derecha o izquierda, cruce con prioridad, prohibición de giro a la izquierda, cruce, paso a nivel sin barreras, peligro indefinido, pendiente peligrosa, curva peligrosa, dirección obligatoria y el

30.-

- 7
116963

semáforo son salvadas cuando la ficha correspondiente al jugador en su avance determinado por el uso de dados típicos, no termina el recorrido de cualquier tirada coincidiendo con la casilla en que ésta colocada la señala penalizándose con la pérdida de dos tantos en la tirada de dados siguiente, en caso contrario.

5.- 3^a.- Juego recreativo de sobre mesa, caracterizado porque las señales correspondientes a: paso a nivel con barreras, ceda el paso, dirección prohibida, adelantamiento prohibido, paso prohibido, stop, prioridad a la dirección contraria y sentido de giro obligatorio, han de ser atendidas por las fichas sometiendo su movimiento a la orden reflejada en las señales.

10.- 4^a.- Juego recreativo de sobre mesa, caracterizado porque cuando la ficha de cualquier jugador se sitúe al final de una tirada en las casillas correspondientes a las señales informativas de: taller mecánico próximo, teléfono, gasolinera y camping próximos perderá tantas tiradas como indica el número significativo de las centenas de las distancias marcadas en dichas señales y en el caso de coincidir con la señal informativa de hospital perderá cinco jugadas, transcurridas las cuales abandonará la casilla.

15.- 5^a.- Juego recreativo de sobre mesa, caracterizado porque la señalizaciones de limitación de adelantamientos ha de ser atendidas en forma similar a la realidad y dos fichas no pueden situarse a la misma altura, mas que durante dos tiradas, transcurridas las cuales, si vuelven a coincidir la ficha alcanzada volverá a la posición de salida.

20.- 6^a.- Juego recreativo de sobre mesa, caracterizado

25.-

30.-



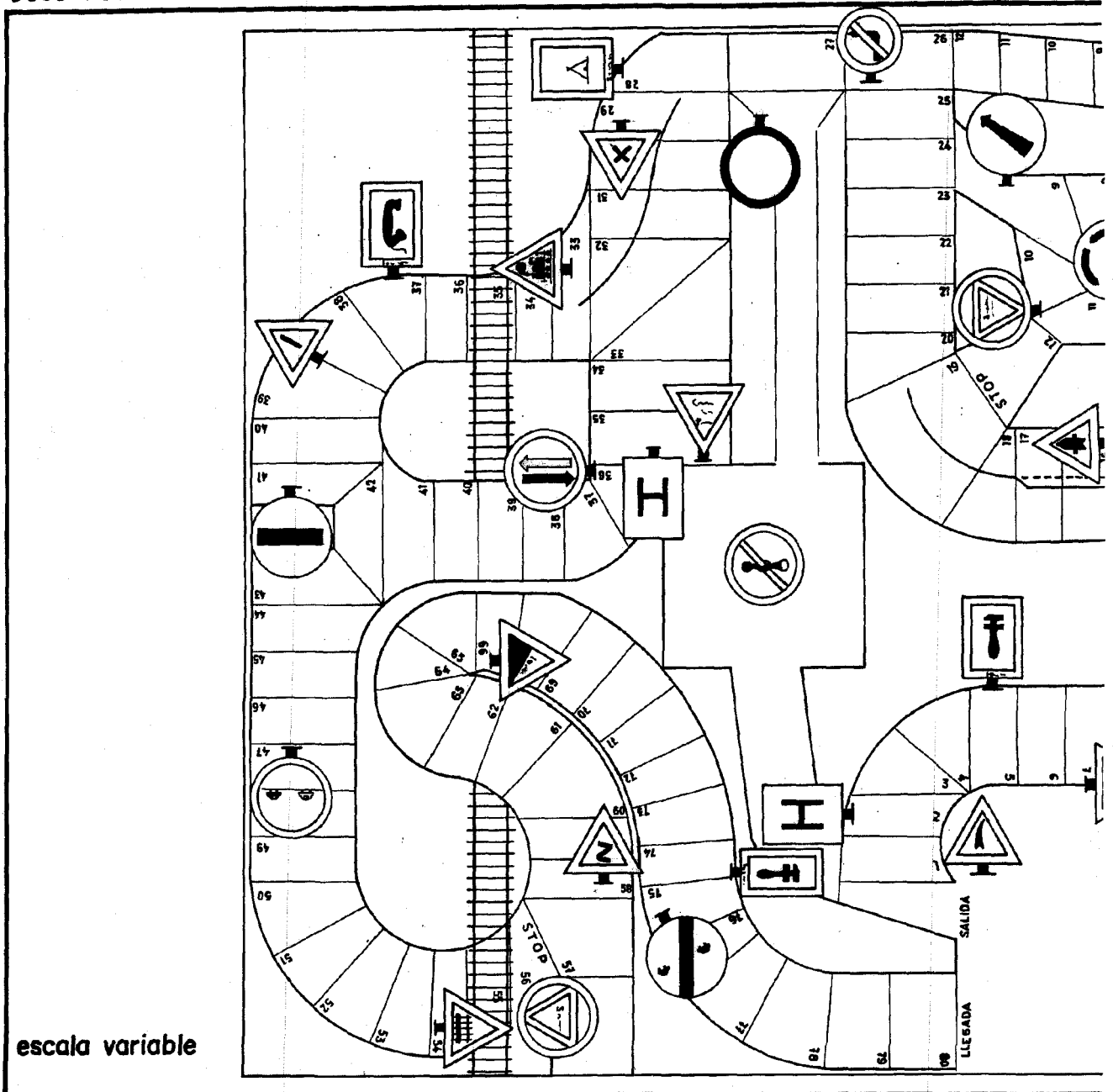
116963

- porque cuando una ficha coincide con casilla situada sobre vía férrea debe regresar a la posición de salida, mientras que la indicación urbana de giro obligatorio implica solamente atenderse a este recorrido a cuyo efecto las fichas
- 5.- que se enfrenten con él siguiendo las indicaciones del semáforo o de la prohibición de girar a la izquierda, atenderá la señal saliendo a la pista general, atendiendo a la indicación de dirección obligatoria cuando la ficha coincide con la casilla correspondiente y en caso contrario por la
- 10.- salida general con parada obligatoria en el stop, según reivindicación tercera.

7^a.- JUEGO RECREATIVO DE SOBRE MESA.

- Todo tal y como se describe y reivindica en la presente memoria que consta de ocho hojas escritas a máquina
- 15.- por una sola de sus caras y se ilustra con los dibujos que que a la misma se acompañan.

Madrid a 29 de Octubre de 1.965
pp.



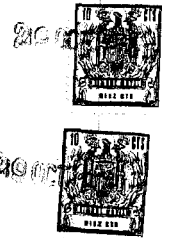
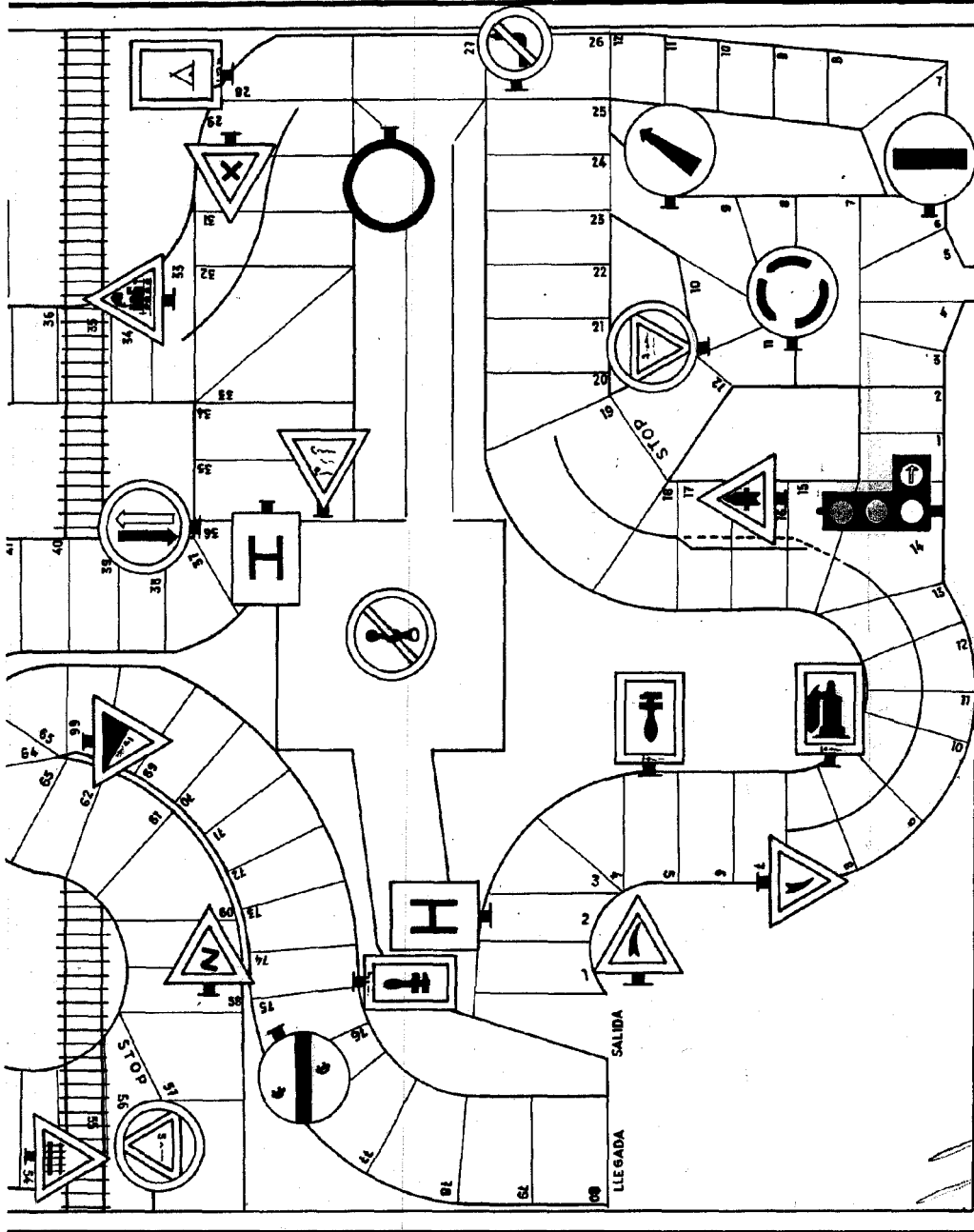
escala variable

LLEGADA

SALIDA

116963

hoja única



Madrid, 29 Octubre 1.965.

[Handwritten signature]